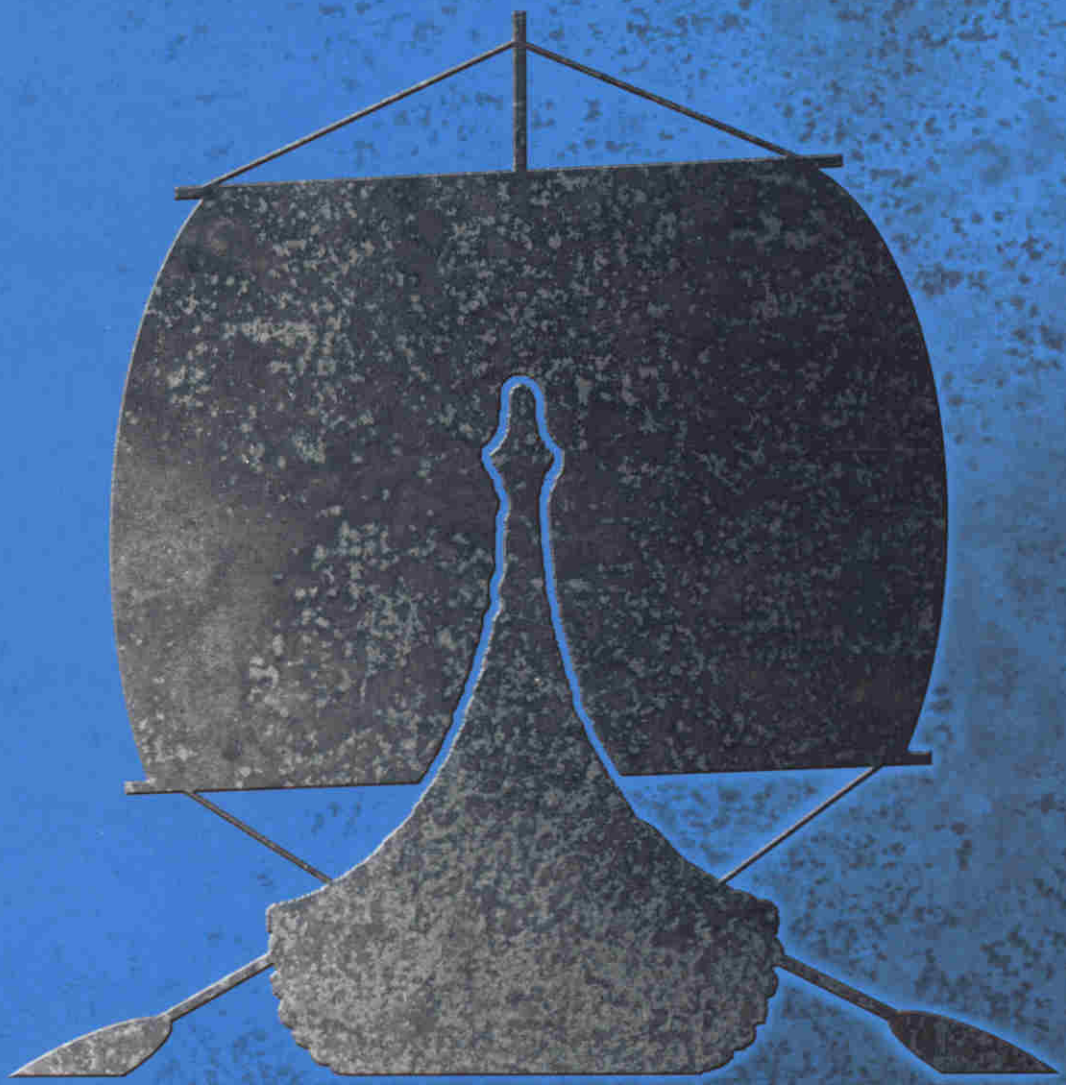
Die Phileasson Saga



Eine epische Kampagne für 3 – 5 erfahrene Helden

Aventurien

Das Schwarze Auge

13063



Aventurien

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Thomas Römer

Lektorat
Christian Lonsing

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Innensatz
Christian Lonsing

Innenillustrationen
Boros/Szikszai, Caryad, Frank Freund, Bernhard Hennen, Ralf Hlawatsch, Horus, Markus Koch, Ina Kramer, Norbert Lösche, Felix Mertikat, Florian Stitz, Sabine Weiss

Copyright © 2009 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
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 Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-940424-79-2

Das Schwarze Auge

Die Phileasson Saga

von
Bernhard Hennen

Ergänzte und überarbeitete Version

Redaktion: Philipp Sprockels

Mit Texten von Dietrich Bernhardt, David Heise,
Markus Pfitzner und Philipp Sprockels

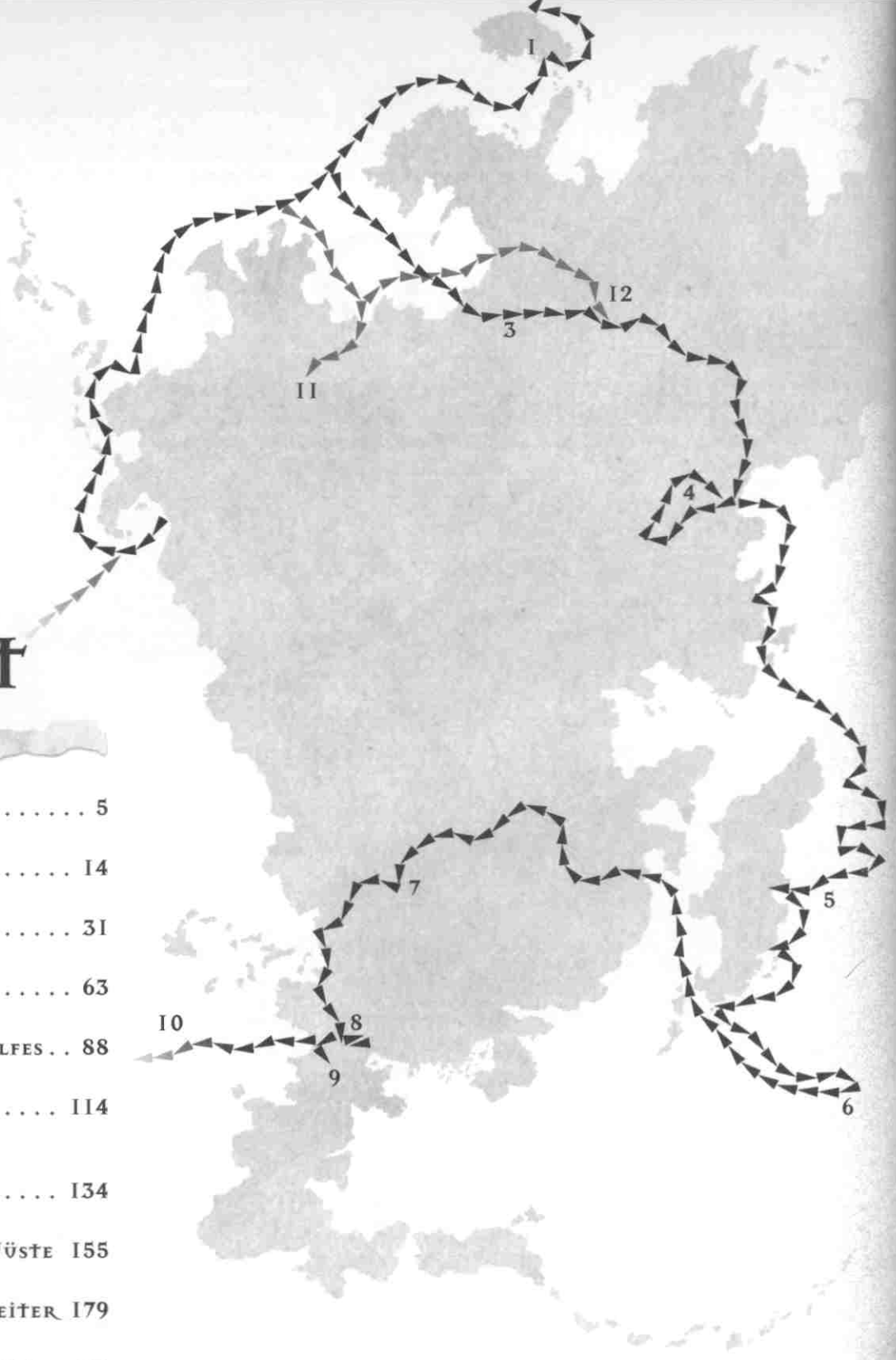
Dank für Beiträge und Anregungen an:
Jan-Heinrich Bunnefeld, Eva Hartel, Stefan Küppers, Julian Mariovlas,
Michael Masberg, Christian Nehling, Isabelle Pfitzner, Jörg Raddatz,
Ragnar Schwefel, Sebastian Watermeier und Christian Zeitler

Vielen Dank auch an Bernhard Hennen für das schöne Gespräch im Turm.

Dank an RadonLabs/Bernd Beyreuther für ergänzende Illustrationen.

Mein besonderer Dank gilt Martin Selbach für die kritische
Durchsicht der Texte und viele Verbesserungsvorschläge.

Ulisses Spiele



Inhalt

Einleitung 5

1. Abenteuer:
Gen Norden 14

2. Abenteuer:
Der Himmelsturm 31

3. Abenteuer:
Der Unglückswolf 63

4. Abenteuer:
Auf der Spur des Wolfes . . 88

5. Abenteuer:
H'Rangas Kinder 114

6. Abenteuer:
Die Suche nach
dem Largala'hen 134

7. Abenteuer:
Wie der Wind der Wüste 155

8. Abenteuer:
Der Prophet zieht weiter 179

9. Abenteuer:
Das Tal der Echsengötter 195

10. Abenteuer:
Inseln im Nebel 213

11. Abenteuer:
Der Alte König 264

12. Abenteuer:
Alte Freunde, alte Feinde 273

Gemeinsame Anhänge. . . . 295

Zeittafel 295

Meisterpersonen. 296

Index 304

Einleitung zur Kampagne

von Philipp Spreckels

Die Neuauflage

Die **Phileasson-Saga** wurde erstmals in den Jahren 1990 und 1991 in vier Einzelbänden veröffentlicht und 1999 mit leichten Anpassungen von Bernhard Hennen und Florian Don-Schauen an die 3. Regelversion als Sammelband neu aufgelegt.
Der vorliegende Hardcoversammelband enthält alle 12 Einzelabenteuer, vom Start der Saga in Thorwal über die Inseln im Nebel bis zu ihrem Finale, sowie die gemeinsamen Anhänge. Alle Regeltexte wurden an den DSA 4.1 Standard angepasst. Darüber hinaus haben wir uns auch das Ziel gesetzt, sowohl die Stärken und den Charme dieses Klassikers zu bewahren, als auch die immerhin schon über 18 Jahre alte Geschichte wieder in den aventurischen Hintergrund zu integrieren und dramaturgisch stark aufzuwerten. So wurden zahlreiche Ausführungen ergänzt, komplett neue Kapitel eingefügt und wichtige Hintergrundartikel und Spielhilfen in die Abenteuer eingebettet.
Wenn Sie diesen Hardcoverband in Ihren Händen halten, hat eine lange Reise ihren Abschluss gefunden. Noch vor dem Abitur in Zeven begann ich als Spielleiter damit, meine Schulkameraden von Thorwal aus ins Ewige Eis zu schicken und schon damals sah ich, wie viel ungenutztes Potential noch in der Saga steckte. Während des Zivildienstes entdeckten wir dann gemeinsam die mysteriösen Inseln im Nebeln, das meiner Meinung nach bis heute innovativste Setting des Schwarzen Auges und auch darüber hinaus. Nun habe ich in Münster meinen BA in der Tasche und blicke auf 10 Monate harten Ringens mit der Kampagne zurück. Mühen, die sich gelohnt haben und diesmal ins offizielle Aventurien einfließen werden. Der massive Verschleiß an Kaffee und Schokolade und meine Bildschirmbräune sind nur einige 'Nebeneffekte' der Überarbeitung.
Ich bin stolz auf das, was mit der Überarbeitung auf die Beine gestellt wurde. Zusammen mit David Heise, Dietrich Bernhardt und Markus Pfitzner war es mir möglich aus dem Holz der 2. Auflage eine neue, verbesserte Version der Saga zu schnitzen. Wir haben unser Bestes gegeben und sind nun gespannt, ob die Neuauflage auf ihrer Jungfernfahrt den Anforderungen der See – also der Spielerschaft – gewachsen ist.
Wir wünschen der neusten Generation von Wettfahrern unter Phileasson viel Erfolg und eine gute Jagd (auf Beorn)!

Philipp Spreckels
Münster, im Juli 2009

Weitergehende Informationen und Werkstattberichte zur Überarbeitung finden Sie unter **www.epenschmiede.de**

Abkürzungsverzeichnis

In diesem Band wird häufig auf andere Titel aus der Reihe *Das Schwarze Auge* verwiesen. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, hier eine Erläuterung der verwendeten Abkürzungen:

AB xxx	**Aventurischer Bote** Nummer xxx
Angrosch	Regionalspielhilfe **Angroschs Kinder**
Arsenal	Spielhilfe **Aventurisches Arsenal**
Basis	**Das Schwarze Auge: Basisregelwerk**
Bär	Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären**
Blutrosen	**Blutrosen und Marasken** aus der Box *Borbarads Erben*
Dämonenkrone	**Unter der Dämonenkrone** aus der Box *Borbarads Erben*
Efferd	Spielhilfe **Efferds Wogen**
Erste Sonne	Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**
GA	**Geographia Aventurica**
Großer Fluss	Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss**
Herz	Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**
LCD	Regelwerk **Liber Cantiones Deluxe**
Licht und Traum	Regionalspielhilfe **Aus Licht und Traum**
Meridiana	Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**
Meisterschirm	Begleitheft aus dem **Meisterschirm**
Myranor	Regelwerk **Myranor**
Raschtul	Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem**
Ritterburgen	Spielhilfe **Ritterburgen & Spelunken**
Schild	Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**
SRD	Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**
WdG	Regelwerk **Wege der Götter**
WdH	Regelwerk **Wege der Helden**
WdS	Regelwerk **Wege des Schwerts**
WdZ	Regelwerk **Wege der Zauberei**
Westwind	Regionalspielhilfe **Unter dem Westwind**

Die Phileasson-Saga

Von Phileasson, dem Foggwulf, will ich berichten.
Erfahren sollt ihr von jenen kühne Fahrten
um derer, König der Meere, er genannt.

Höret von seinen tapfren Recken,
die wacker der Gefahren trotzen Seit an Seit.
Vernehmet nun ihrer Geschichte Taten.

Inhalt der Saga

Zeit und Ort

Die Kampagne verläuft vom Hesinde 1007 (14 Hal) bis Praios 1009 BF (16 Hal). Im Zuge der Wettfahrt reisen die Helden vom Ewigen Eis in die glutheiße Khôm, vom giftigen Dschungel Maraskans bis zu den sagenhaften Inseln im Nebel.

Was einst geschah

Vor Jahrtausenden war das Elfenvolk auf dem Höhepunkt seiner Macht. Das Reich der Hochelfen hatte sich über einen Großteil des Kontinents ausgebreitet und zahlreiche Metropolen errichtet, in denen Kunst und Wissenschaft aufblühten. Doch dem Namenlosen Gott gelang es zusammen mit seinen Dienern, vor allem der mächtigen Pardona, das Reich zu zerschlagen, die Kultur der Hochelfen zu vernichten und ihren Hochkönig gefangen zu nehmen. Während die Elfen sich in zahlreiche Völker aufspalteten und die Errungenschaften ihrer Hochkultur in Vergessenheit gerieten, blieb der inzwischen vom Wahnsinn befallene Elfenkönig bis heute an einem geheimen Ort gefangen. Indessen braut sich in der Hjaldingerstadt Thorwal ein Streit zusammen, der die Relikte der untergegangenen Elfenkultur wieder ans Licht bringen wird.

Was geschehen wird

Es ist die Oberste Hetfrau Garhelt, die zur Wintersonnenwende Seefahrer, Abenteurer und Glücksritter aus aller Herren Länder zu sich ins verschneite Thorwal einlädt. Genau auf diesem Fest entbrennt zwischen den berühmten Drachenführern Asleif 'Foggwulf' Phileasson und Beorn 'dem Blender' der Streit, der die Geburtsstunde der ruhmreichen Wettfahrt markieren wird.

Was zunächst aussieht wie eine lose Aneinanderreihung von Aufgaben zweier konkurrierender Thorwaler Kapitäne, entpuppt sich allmählich als eine Suche nach der verlorenen Geschichte des aventurischen Elfenvolkes. Ohne es zu merken, werden die Spieler zu Werkzeugen der Zwölfgötter, in deren Interesse das Wohlergehen der Elfenstämme zu liegen scheint. Denn obwohl dieses vielleicht älteste Volk des Kontinents nicht viel von Göttern hält, kann man doch sicher sein, dass sich die meisten niemals mit den Mächten der Finsternis einlassen werden. So erhoffen die Zwölf, auf lange Sicht zu einer wertvollen neuen Schachfigur im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse zu gelangen. Um das 'Rattenkind' – den Namenlosen Gott – nicht sofort auf die Gruppe aufmerksam werden zu lassen, handelt es oft um scheinbar zufällige Begegnungen am Rande der Abenteuer, die wichtige Informationen für die Suche nach Tie'Shianna, der 'Gleißenden Stadt', und Fenvarien, dem verschwundenen König, liefern. Natürlich lässt sich der Namenlose nicht lange täuschen und greift schon bald in das intrigante Spiel ein, in dessen Mittelpunkt Kapitän Phileasson und Ihre Heldengruppe stehen.

Die Saga im Detail

In Thorwal bricht ein Streit zwischen den berühmten Drachenführern Asleif 'Foggwulf' Phileasson und Beorn 'dem Blender' aus. Bevor es zu Handgreiflichkeiten kommt, schlichtet Hetfrau Garhelt den Streit und ruft eine Wettfahrt aus, um friedlich zu klären, welcher der beiden Thorwaler sich fortan *König der Meere* nennen darf.

Gen Norden

Die erste Queste führt Phileasson und die Helden gen Norden ins vereiste Yetiland. Dort muss jede Partei einen lebenden „Kopfschwänzler" fangen und zurück nach Thorwal bringen. Während der Reise kommt es zum Kontakt mit einem Yetistamm und der weisen Elfe Galandel, die einiges über den Fall des Himmelsturmes, einer ehemaligen hochelfischen Siedlung im Ewigen Eis, erzählen kann.

Der Himmelsturm

Mithilfe eines von Galandel überreichten Artefakts gelingt es der Gruppe, den Himmelsturm zu erreichen. Bei der Erkundung der verlassenen Stadt und ihrer Clanspaläste können die Helden einige Details über das Leben und die Geschichte der Hochelfen erfahren, insbesondere über die Auflehnung der ehemaligen Bewohner des Turmes gegen die Göttern und die Intrigen Pardonas, einer späteren Dienerin des Namenlosen. Außerdem finden Phileasson und seine Gefährten zu ihrem Leidwesen heraus, dass einige von Pardonas chimärischen Kreaturen, die Nachtalben, den Turm immer noch bewohnen.

Der Unglückswolf

Phileasson fährt getreu den Worten Garhelts nach Riva. Dort erreicht ihn durch eine Vision Shayas die nächste Aufgabe. Ge-

meinsam sucht man einen Nivesenstamm auf und steht diesem im Kampf gegen eine schlimme Seuche bei. Später, auf einem Viehtreck nach Festum, entdecken die Helden einen Zauberwald, in dem ihnen die Lichtelfe Niamh weitere Details zur Geschichte der Hochelfen erzählt.

Auf der Spur des Wolfes

Über Festum führt die nächste Vision die Helden nach Tobrien. Dort gilt es die Spur des Schwertes Selflanatil, ein einst heiliges Artefakt der Hochelfen, aufzunehmen, die mit dem des Schwertmeisters Erm Sen verknüpft ist. Nach Untersuchungen in Vallusa und Ysilia führt der Weg der Helden in die Drachensteine, wo sie oder Beorn das Schwert bergen können.

H'Rangas Kinder

Die nächste Prophezeiung führt die Helden über Mendena ins Perlenmeer. An Bord eines Haijägers durchkreuzen sie die See vor Maraskan, um gemäß der Vision Shayas die Zähne einer Seeschlange zu erbeuten. Nach einer folgenschweren Begegnung mit gleich zwei der Seeungeheuer muss der Haijäger in der belagerten Stadt Boran Zuflucht suchen. Dort wagt es nur der maraskanische Pirat Kodnas Han, die Helden weiter auf ihrer Jagd zu begleiten und sie zum Friedhof der Seeschlangen zu bringen. Dort gelingt es ihnen dann auch, einige Seeschlangenzähne in ihren Besitz zu bringen.

Die Suche nach dem Largala'hen

Nachdem sich die Helden in Kodnas Piratennest ausgeruht haben, begeben sie sich auf die Reise zur Sargasso-See, einem riesigen Tangfeld, in dem ein weiteres Artefakt der Hochelfen, der Largala'hen, zu finden sein soll. Nachdem man auf dem Weg dorthin ein direktes Gefecht mit der *Seeadler von Beilunk* vermeiden kann, gilt es auf dem Tangfeld, im Machtkampf zwischen zwei Magiern, einem Spinnendämonen sowie Beorn und seinen Gefährten die Oberhand zu behalten und den Kelch Largala'hen für sich zu gewinnen.

Wie der Wind der Wüste

Dem Tangfeld entkommen, führt die nächste Queste die Helden und Phileasson nach Fasar. Dort treffen sie auf den Propheten Ben Aram, der einem Treck Bettler eine bessere Zukunft außerhalb der Stadt der Türme versprochen hat. Durch die Wüste Khôm führt der Weg bis zu einer Oase der Beni Geraut Schie, einem gefürchteten Wüstenstamm. Dort stellt sich heraus, dass die Verschleierten Nachfahren der Hochelfen sind, die den Helden dann auch ermöglichen, die unter dem Sand verborgenen Ruinen der Stadt Tie'Shianna zu erkunden.

Der Prophet zieht weiter

Nachdem es Beorn in Tie'Shianna gelingt, direkt zu den Inseln im Nebeln zu reisen, bleibt Phileasson nichts anderes übrig, als Ben Arams Karawane bis zu ihrem Ziel in den Waldbergen zu begleiten. Dort helfen die Helden beim Aufbau der neu gegründeten Siedlung und bei Kontakten mit den umliegenden Waldmenschenstämmen.

Das Tal der Echsengötter

In Abwesenheit der Helden wird das Dorf bei einem Überfall der Echsenmenschen von H'Rezxem zerstört und viele Bettler entführt. Dies bringt die Helden auf die Spur des geheimen Tals der Echsengötter. Dort müssen sie versuchen, den tyrannischen Hochpriester Xch'War von seinem Thron zu stürzen und die Bettler zu befreien. Bei diesem Unterfangen sind sie zwar auf ein Bündnis mit einem Dämonen angewiesen, erhalten dadurch aber auch die Möglichkeit, Beorn auf die Inseln im Nebeln zu folgen.

Inseln im Nebel

In der Globule der Inseln im Nebeln angekommen stehen die Helden vor großen Aufgaben. Zunächst müssen sie den äußeren Ring des spiralartig aufgebauten Inselarchipels erkunden. Dort spielen sich immer wieder Szenen aus der Mythologie der Insel-Elfen ab. Die hier gewonnen Erkenntnisse sind essentiell, um den Bruderkrieg der Elfenvölker und die Bedeutung der Gefangenschaft ihres Hochkönigs zu verstehen. Damit die Helden diesen später befreien können, müssen sie zunächst dem Elfen Faelanthîr ermöglichen, sich an seine früheren Leben zu erinnern. Er ist nämlich in einer seiner früheren Inkarnationen ein Gefährte Fenvariens gewesen und weiß, wo dieser gefangen gehalten wird.
Ein Bündnis mit Beorn, der sich in den Bruderkrieg eingemischt hat, ist unerlässlich. Nur mit seiner Hilfe gelingt es den Helden, eine schlagkräftige Armee aufzustellen um einen Angriff auf die Enklave der Echsen in dieser Globule zu verüben. Der Schlangenkönig befindet sich nämlich im Besitz des Kessels der Wiedergeburt, durch den es möglich sein soll, Faelanthîrs frühere Erinnerungen zu erwecken. Nach dem erfolgreichen Ritual im Turm des Schlangenkönigs kehrt Phileasson gemeinsam mit Beorn und einigen Elfen nach Aventurien zurück.

Der Alte König

Nach der Rückkehr der Helden nach Thorwal ist der Kerker des Hochkönigs der Elfen das Ziel der nächsten Queste. Es gelingt Beorn oder Phileasson, über Enqui in den Firunswall vorzustoßen und im Tal der Träume den Elfenkönig zu befreien. Dieser hat während der über tausend Jahre währenden Gefangenschaft jedoch seinen Verstand eingebüßt.

Alte Freunde, alte Feinde

Das letzte Abenteuer führt Phileassons Gefährten wieder ins Bornland, wo der Geist des Hochkönigs von der Lichtelfe Niamh geheilt werden soll. Nachdem Beorn Fenvarien entführt, versucht Phileasson, den Zauberwald nicht über Riva, sondern durch den Oblomon zu erreichen. Durch diesen Schachzug gelingt es ihm, zu Niamh vorzustoßen, bevor Beorn dort eintrifft. Mit ihr macht er sich dann auf den Weg nach Norburg, wo in der Zwischenzeit Fenvarien mit Beorns Mannschaft eingekerkert wurde. Pardona, die Dienerin des Namenlosen, hat die Fährte der Thorwaler wieder aufgenommen und plant, Fenvarien hinzurichten. Den Helden gelingt es jedoch, Beorn und den König zu befreien. Nachdem der 'Blender' sich dazu entschließt, Pardona am Rabenpass aufzuhalten, kommt es in der Steppe zur finalen Konfrontation zwischen Niamh, den Helden und Pardona. In der Schlacht um die Seele Fenvariens gelingt es den Helden, seinen Wahnsinn zu besiegen und Pardona eine empfindliche Niederlage beizubringen. Zurück in Thorwal wird Phileasson als König der Meere gefeiert, während Beorn verschollen bleibt …

Der Spielleiter

Im Folgenden finden Sie Spielhilfen und Hinweise, die die gesamte Kampagne betreffen. Wenn Sie dagegen zunächst lieber direkt in die Geschichte einsteigen wollen, können Sie mit der Lektüre von **Gen Norden** auf Seite 14 fortfahren.

Abwechslung

Bei einer so langen Geschichte kann es passieren, dass die Spielergruppe irgendwann 'genug' von der Kampagne hat. Dieser „Saga-Übersättigung" können Sie auf zwei Arten beikommen:

1. Sie fügen unabhängige, nicht mit der Hauptgeschichte verbundene Szenarien und Abenteuer zwischen den einzelnen Questen ein.
2. Sie gründen eine weitere Spielrunde, in die Sie und Ihre Spieler sich zurückziehen können, wenn sie wieder einmal genug von Phileasson haben.

Komplexität

Während die einzelnen Abenteuer relativ abgeschlossen sind, ergeben sich dennoch zahlreiche Querverbindungen innerhalb der Wettfahrt. Idealerweise sollten Sie die Kampagne mindestens einmal komplett durchlesen, bevor Sie beginnen, das erste Abenteuer zu meistern. Auf Grund zahlreicher Geheimnisse, die erst in späteren Abenteuern aufgedeckt werden, raten wir davon ab, die Rolle des Meisters innerhalb der Gruppe zu wechseln.
Vergessen Sie außerdem nicht den 'Punktestand' der beiden Kapitäne! Wenn diese mit **Der Alte König** das 11. Abenteuer der Saga absolviert haben, sollte Phileasson möglichst 9 und Beorn 8 Aufgaben erfolgreich gelöst haben, siehe auch **Der Stand des Wettrennens**, Seite 265.

Ausarbeitung

Es ist Geschmackssache, ob Sie die Abenteuer genauso wie im Buch spielen oder diese noch weiter ausbauen. Wir haben durch zahlreiche Hinweise versucht, so viele Helden- und Spielertypen wie möglich mit zu bedenken; eine individuelle Anpassung der Kampagne an die Bedürfnisse Ihrer Spielgruppe können jedoch nur Sie allein vornehmen.
Nutzen Sie vor allem die ersten Abenteuer verstärkt dazu, die Helden mit der übrigen Mannschaft Phileassons zusammenzuschmieden. Gerade wenn sich die Gefährten schon öfter gegenseitige das Leben gerettet oder im Zechen gemessen haben, sollte sie dies näher zusammenrücken.

Spieldauer

Wie lange eine Spielgruppe für das Bewältigen der Phileasson-Saga braucht, lässt sich nur schlecht sagen, hängt dies doch stark vom jeweiligen Spielstil, der Häufigkeit und Länge der Sitzungen ab. In der Vergangenheit haben einige Gruppen sogar 3 bis 4 Jahre gebraucht, um die 12 Abenteuer der Wettfahrt zu bestehen.
Da sich die Spieler über einen so großen Zeitraum nicht alle Details der einzelnen Abenteuer merken können, macht es Sinn, stets einen von diesen zum Logbuchführer zu ernennen. Dies ist Gold wert, wenn am Ende der Saga einige noch offene Fragen aus den Anfängen geklärt werden müssen.
Es mag auch geschehen, dass Spieler während der Spielzeit der Kampagne die Gruppe verlassen oder neue hinzukommen wollen. Dies stellt kein Problem dar, kann Kapitän Phileasson auch unterwegs 'Ersatz' anheuert.

Beschreibung und Improvisation

Wir wollen hier noch einmal betonen, dass dieser Band Ihnen nur Hilfe und Stütze sein soll. Entscheidend ist, was Sie daraus machen. Haben Sie keine Hemmungen, diesen Band als unfertiges Gebäude anzusehen, das Sie nach den Vorstellungen und Bedürfnissen Ihrer Gruppe umbauen, ergänzen und neu errichten können. Gerade die Einbindung der individuellen Helden, ihrer Hintergründe und ihre Beziehungen zu den anderen Meisterpersonen kann dieser Band ohne ihre Hilfe nicht leisten. Der hier vorgestellte Text ist kein in Stein gemeißeltes Drehbuch, sondern stellt einen *möglichen* Verlauf der Wettfahrt dar. Inszenieren Sie die Kampagne also so, wie es Ihnen gefällt.

Grußwort des Autors

Meine erste Begegnung mit DSA hatte ich nach der Lektüre eines Artikels im SPD-Parteimagazin *Vorwärts*, in dem sehr ausführlich ein neues Spiel vorgestellt wurde. Ein Rollenspiel, eine Bezeichnung, unter der sich damals kaum jemand etwas vorstellen konnte. Ich glaube, es war das einzige Spiel, das je so umfassend im *Vorwärts* besprochen wurde. Das ist nun gut fünfundzwanzig Jahre her, und es war der Beginn einer Leidenschaft, die mich für mehr als zwei Jahrzehnte nicht mehr losgelassen hat.
Als Journalist lernte ich fünf Jahre später Uli Kiesow kennen. Nachdem ich mein Interview mit dem Vater der Spielwelt Aventurien im Kasten hatte, wagte ich mich weit vor und fragte, ob er sich vorstellen könne, dass ich ein Abenteuer schreiben würde. Er sagte nicht sofort nein. Und so entstand das, was auf den nächsten 296 Seiten folgen wird. Und ich gestehe, ich hatte von Anfang an mehr als ein einzelnes Abenteuer im Sinn. Ich wollte eine wirklich große Geschichte schreiben. Mir hatte das Konzept des „Donnersturmrennens" von Hadmar von Wieser gut gefallen. Die Idee, ein Rennen zum Hauptthema zu machen, das über längere Zeit geht und ständig wechselnde, interessante Schauplätze für die Spieler bietet. Mein Abenteuer sollte, frei nach Jules Verne, einmal rund um die bekannte Welt führen. Also um den Kontinent Aventurien, denn das war die bekannte Welt vor zwanzig Jahren, als das Güldenland noch nicht mehr als eine Legende war. Ein großes, mythologisches Thema sollte alle Abenteuer miteinander verbinden.
Mehr als zwei Jahre habe ich mit meiner Spielgruppe daran gearbeitet. Wöchentlich gab es ein Treffen mit Phileasson, und was gefiel, kam in den Abenteuerband. Die Randgebiete Aventuriens waren damals noch weitestgehend weiße Flecken auf der Landkarte. Und als die anderen Autoren mitbekamen, dass ich einmal durch die gesamte Wildnis reiste, dabei Meilensteine für die Zukunft einschlug und obendrein noch die Geschichte der Elfen festschrieb, gab es nicht nur Begeisterung. Aber Uli Kiesow deckte mir den Rücken und bog manchen Ärger ab, bevor er mich erreichte. Viele Gestalten, die später noch eine bedeutende Rolle in der Geschichte Aventuriens spielen sollten, hatten damals ihren ersten Auftritt, wie etwa Pardona oder Pyrdacor.
Damals gehörte es außerdem zum guten Stil in der DSA-Redaktion, Abenteuer voller Anspielungen zu schreiben. So war Pardona zum Beispiel in ihrer ursprünglichen Form von Pandora inspiriert. (Über die noch unsäglicheren Anspielungen, die zum Glück unentdeckt blieben, werde ich auch weiterhin Schweigen bewahren.) Dies gehört zu den Dingen, die ich heute anders machen würde, ginge ich noch einmal mit Phileasson auf die Reise.

Eine andere Schwachstelle war das Ende, das nach den Abenteuern auf den Inseln im Nebel wenig spektakulär erschien. Daran wurde, neben vielen anderen Punkten, für die neue Ausgabe gearbeitet, und es gibt nun ein neues, zeitgerechteres Finale für die Helden.

In den vergangenen zwei Jahrzehnten bin ich immer wieder darauf angesprochen worden, dass in der sehr langen Geschichte unzählige Abenteuerhelden ihr Leben gelassen haben. Aber stets geschah es mit dem Funkeln, das man in den Augen hat, wenn man von einer sehr besonderen Geschichte erzählt. In diesem Sinne seien alle Spieler gewarnt: Ihr lasst euch auf ein Abenteuer ein, dass euch noch lange nach den Spielabenden begleiten wird und das von euren Helden den höchsten Preis verlangen mag. Viel Glück an der Seite von Phileasson!

Bernhard Hennen
Krefeld, Juli 2009

Der Autor

Bernhard Hennen, Jahrgang 1966, ist ausgebildeter Germanist, Archäologe und Historiker. Schon während seines Studiums arbeitete er als Journalist für verschiedene Zeitungen und Radiosender. Dem Schwarzen Auge hat er 18 Abenteuer-, Roman- und Quellenpublikationen beigesteuert. Darunter auch die Trilogien **Das Jahr des Greifen** und **Drei Nächte in Fasar** (neu aufgelegt als **Rabensturm**). Mit **Die Elfen** machte er den Sprung zum Bestsellerautor. Seine Romane liegen inzwischen in sieben Sprachen vor und haben sich weit über eine Million Mal verkauft.

Bernhard Hennen lebt und arbeitet in einem mittelalterlichen Turm in seiner Geburtsstadt Krefeld.

Aventurien nach der Kampagne: Spieler- und Heldenwissen

Die Phileasson-Saga wurde erstmals 1990/91 in vier separaten Abenteuerbänden publiziert (**Folge dem Drachenhals**, **Auf der Spur des Wolfes**, **Wie der Wind der Wüste** und **Inseln im Nebel**), weswegen Sie auch als Drachenhals-Tetralogie bezeichnet wird. Durch die fortschreitende Geschichte des Schwarzen Auges sind auch in Aventurien viele Jahre (genauer gesagt 25) vergangen. Der Kontinent Aventurien hat sein Antlitz, nicht nur politisch, bis heute stark verändert. Der Zweite Orkensturm, die Rückkehr Borbarads und das Jahr des Feuers, um nur einige der markantesten Umwälzungen zu nennen, haben vielerorts die Personen, Orte und weiterführenden Handlungsstränge der Phileasson-Saga gezeichnet oder in einem anderen Licht erscheinen lassen.

Sofern Sie und Ihre Spieler sich schon einige Jahre in der Welt des Schwarzen Auges bewegen, werden Sie hier und dort bereits gelesen haben, was aus Meisterpersonen und Orten der Saga geworden ist. Deswegen sollten Sie Ihre Gruppe gleich zu Anfang auf eine strikte Trennung von Spieler- und Heldenwissen einschwören. Auch sollten die Spieler untereinander keine Vorkenntnisse über die Kampagne austauschen. Publikationen, die empfindliche Informationen und Geheimnisse über die Kampagne enthalten, finden sie hier:

Jahr	Publikation	Anmerkung
1995	**Firuns Land**	Dieses *Solo-Abenteuer* von Wendel Hennen führt die Geschichte der Yetistämme, des Tals der Donnerwanderer und Galandels fort.
1998	**Das Letzte Lied**	Dieser *Roman* von Gun-Britt Tödter thematisiert die geschichtliche Entwicklung Thorwals, den Ausgang der Phileasson-Saga sowie das Schicksal eines von Beorns Söhnen.
2000	**Firuns Atem**	Eine *Regionalspielhilfe* (DSA3) zum Hohen Norden, die auch auf die Geschichte der Firnelfen und Pardonas, sowie den Himmelsturm eingeht.
2004	**Unter dem Westwind**	Das Thema dieser *Regionalspielhilfe* ist Thorwal. Im Speziellen finden sich Details zu Phileasson und dem Verlauf der Saga.
2005	**Raschtuls Atem**	Diese *Regionalspielhilfe* zur Wüste Khôm thematisiert unter anderem die Beni Geraut Schie, Tie'Shianna und die Geschichte der Echsenreiche.
2006	**Aus Licht und Traum**	Die *Regionalspielhilfe* zu den Völkern der Elfen enthält zahlreiche Hinweise auf den Verlauf der Wettfahrt, Pardona, sowie die Historie der Elfen und Nachtalben.
2006	**Schreckensbilder**	*Abenteuer* von Stephanie von Ribbeck in der Anthologie **Auf Elfenpfaden**. Thematisiert die Inseln im Nebel und Ohm Follker.
2007	**Im Schatten Simyalas**	Neuauflage der *Abenteuer*-Trilogie um die Entdeckung der Hochelfenstadt Simyala (**Namenlose Dämmerung**, **Stein der Mada** und **Der Basiliskenkönig**) von Thomas Finn und Lena Falkenhagen. Behandelt werden auch das Schicksal Beorns am Rabenpass, Pardona, Dagal und Shaya.
2007	**Rabensturm**	Diese *Romantrilogie* von Bernhard Hennen (Neuauflage von **Drei Nächte in Fasar**) behandelt die Beni Geraut Schie und den Khômkrieg.
2007	**Das Jahr des Greifen**	Neuauflage der *Romantrilogie* von Bernhard Hennen, die die Ereignisse der gleichnamigen Abenteuer-Kampagne nachzeichnet. Auch als Hörbuch erhältlich.
2009	**Zorn der Eiselfen**	Das *Browsergame* von Bernhard Hennen behandelt die Schatzsuche eines von Beorns Söhnen im Ewigen Eis, die Nachtalben und Nurtis Träne.
2010 (Gepl.)	**Das Jahr des Greifen**	Die Überarbeitung der *Kampagne* von Bernhard Hennen spielt in Greifenfurt während des Orkensturms. Neben Phileasson und Ynu hat auch Sanin hier einen weiteren Auftritt.

Die Auswahl der Helden

Idealhelden für die Kampagne

Bei der Auswahl der Charaktertypen (ob bereits als gespielter Held vorhanden oder frisch erschaffen) sollten Sie sich an den Anforderungen der Kampagne orientieren:

- Schwere, lange und tödliche Kämpfe müssen gegen Nachtalben, Chimären, Schwarzmagier, Echsen und Geister geführt werden.
- Schlachten, wie sie aus Abenteuern wie **Invasion der Verdammten**, **Jahr des Feuers** oder **Jahr des Greifen** bekannt sind, gibt es in dieser Saga weniger (lediglich auf den Inseln im Nebel haben die Helden die Möglichkeit, in eine Schlacht einzugreifen).
- Lange und entbehrungsreiche Reisen auf See, zu Land, durch die Wüste und das Ewige Eis müssen erduldet und bewältigt werden.
- Uralte Ruinen, Artefakte und ganze Welten wollen entdeckt und verstanden werden.
- Zahlreichen Kulturen, Rassen und Kreaturen gilt es zu begegnen und vielleicht sogar friedlichen Kontakt mit diesen herzustellen.
- Es gilt auch dann weiterzumachen, wenn der Kontrahent Beorn wieder einmal vom Schicksal bevorzugt scheint. Die Parole "Jetzt erst recht" sollte den Helden gut zu Gesicht stehen.

Hilfreich wäre es zudem, wenn zumindest einer der Helden sich etwas näher mit der Historie der Elfen und Echsen bzw. deren Sprachen auskennt. Idealerweise ist die Gruppe auch derart gemischt, dass auf jeden Fall ein Vollzauberer dabei ist und sich die Kämpfer auch gegen Dämonen und ähnliche Gegner, Stichwort magische Waffen, erwehren können. Sollte einer der Spieler sich dazu entschließen, einen Elfen in die Wettfahrt zu führen, bieten sich sehr interessante Möglichkeiten in späteren Abenteuern. Schauen Sie sich hierzu auf jeden Fall den Kasten in **Inseln im Nebel** auf Seite 234 an.



Wenn Ihre Gruppe sich entscheidet, für die Kampagne eine völlig neue, historische Gruppe zu entwerfen, dann können Sie die Hinweise weiter unten nutzen.

Ungeeignete Heldentypen

Geweihte der Tsa, des Praios und des Boron sind, da sie aufgrund ihres Glaubens oder ihrer Einstellung mit Phileasson in Konflikt treten könnten, ungeeignet. Außerdem raten wir davon ab, Helden an der Wettfahrt teilnehmen zu lassen, die außergewöhnlich schwach bzw. kränklich sind oder sich als Verfechter der Sklaverei sehen. Exoten wie Achaz und Orks werden von Phileasson ebenfalls nicht an Bord genommen.

Eine Hand voll Meisterpersonen

Die überaus große Anzahl von Meisterpersonen, die in dieser Kampagne auftreten werden, kann auch für schauspielerisch talentierte Spielleiter mit der Zeit zu einer Belastung werden. Jedes Mitglied von Phileassons Besatzung hat im Laufe der Abenteuer seine Auftritte, doch sie das ganze Spiel über als lebendige, tatkräftige und oft auch eigenwillige Charaktere darzustellen, ist eine große Aufgabe.

Individuen

Sie als Meister sollten dafür Sorge tragen, dass die zahlreichen Meisterpersonen, die wie die Helden zur Mannschaft Phileasson zählen, ein Eigenleben führen. Lassen Sie die Mitstreiter nicht nur zu Wort kommen, wenn es gilt, ein Rätsel zu lösen oder zusätzliche Schwerter aufzubringen, sondern räumen Sie ihnen während der Spielabende genügend Platz ein, um zumindest hin und wieder ihre Macken und Vorteile, Ängste und Sehnsüchte, sowie ihre Hintergrundgeschichten zur Sprache kommen zu lassen. Um dies zu erreichen, hat es sich als hilfreich herausgestellt, pro Spielabend zu planen, welche Meisterpersonen besondere 'Auftritte' haben sollen. So stehen diese alle paar Spielabende auch mal im Mittelpunkt des Geschehens und bleiben keine Statisten im Hintergrund, die man nur für einen Kampf hervorkramt.

Die schiere Masse

Eine gute Koordination von Phileassons Mannschaft ist eine echte Herausforderung. Natürlich können Sie sich recht schnell zumindest eines Teils der Mannschaft entledigen, indem Sie diese in den ersten Abenteuern ausscheiden bzw. verscheiden lassen. Auf günstige und plausible Ausstiegschancen für einzelne Meisterpersonen wird in den einzelnen Abenteuern hingewiesen. Eine weitere Methode, die Koordinierungsschwierigkeiten des Meisters zu verringern, besteht darin, die Spieler einige Mannschaftsmitglieder (ausgenommen Shaya, Abdul und Phileasson) als Zweitcharaktere übernehmen zu lassen.



Wir sitzen alle im selben Boot

Damit die Abenteuer für Sie und die Spieler so harmonisch wie möglich verlaufen, sollten Sie auch auf den Teamgeist achten. Vermeiden Sie eine Frontenbildung zwischen Meisterpersonen und Helden, die auch leicht zu Verstimmungen zwischen Meister und Spielern führen kann. Wenn möglich: Sorgen Sie für Freundschafts- und Konkurrenzverhältnisse einzelner Helden mit Meisterpersonen. Ein wildniskundiger Held könnte sich zum Beispiel besonders mit Crottet anfreun-

den und mit diesem des Öfteren über einige andere lästern, die in der Natur nicht zurechtzukommen. So etwas wirkt vorbeugend gegen eine Cliquenbildung und bietet außerdem Raum für interessantes Rollenspiel.

Im Rampenlicht

Auf der Wettfahrt stehen die Spielercharaktere im Vordergrund. Zögern Sie also nicht, die Meisterpersonen in der Ausrichtung ihrer Fähigkeiten an die Helden anzupassen. Vermeiden Sie, dass die Meisterpersonen Ihren Spielern die Show stehlen, da dies zu unnötiger Frustration führen kann. Eine Möglichkeit, dies zu erreichen, besteht darin, die Spieler als 'Außenteam' Phileassons fungieren zu lassen und sie so ein bisschen von den anderen Meisterpersonen zu isolieren.

Heldenwesen und Charakterentwicklung

Eine sich über einen längeren Zeitraum erstreckende Kampagne bietet Möglichkeiten, die Veränderungen von Helden besonders gut zu unterstreichen. Fordern sie ihre Spieler dazu auf, ihren Charakter von Zeit zu Zeit zu beschreiben. Über die Abenteuer hinweg sollte sich einiges verändern: beschädigte Kleidung wird ausgetauscht, der Bart wuchert, das Haar wird strähnig, die Haut ist gebräunt und zeigt ein paar mehr Narben als zuvor. Gleiches gilt natürlich für die charakterliche Entwicklung der Helden. Ihre Einstellung zu Volksgruppen und Ansichten können sich ändern oder gar umkehren.

Das bisherige Abenteuerleben

An dieser Stelle sollen einige Abenteuer genannt werden, die den bisherigen Weg der Helden nach Thorwal säumen können. Es ist ratsam, Helden mit in die Kampagne zu nehmen, die schon recht erfahren sind (ca. 2.500 AP).
Abenteuer neueren Datums, die mit nur geringem Aufwand in die Zeit der Wettfahrt übertragen werden können, sind **Im Bann des Eichenkönigs**, einzelne Abenteuer der Anthologie **Skaldensänge** und **Über den Greifenpass**. Aber natürlich können Sie auch eigene Abenteuer kreieren, die idealerweise schon für einen gewissen Bekanntheitsgrad der Helden in Thorwal sorgen. Falls der Gruppe kein sprachkundiger Charakter angehört (Isdira, Asdharia, Rssahh), könnte sie in einem der Prolog-Abenteuer die Transskriptionslinse aus **SRD 40** erbeuten.

Lernen und Lehren während der Kampagne

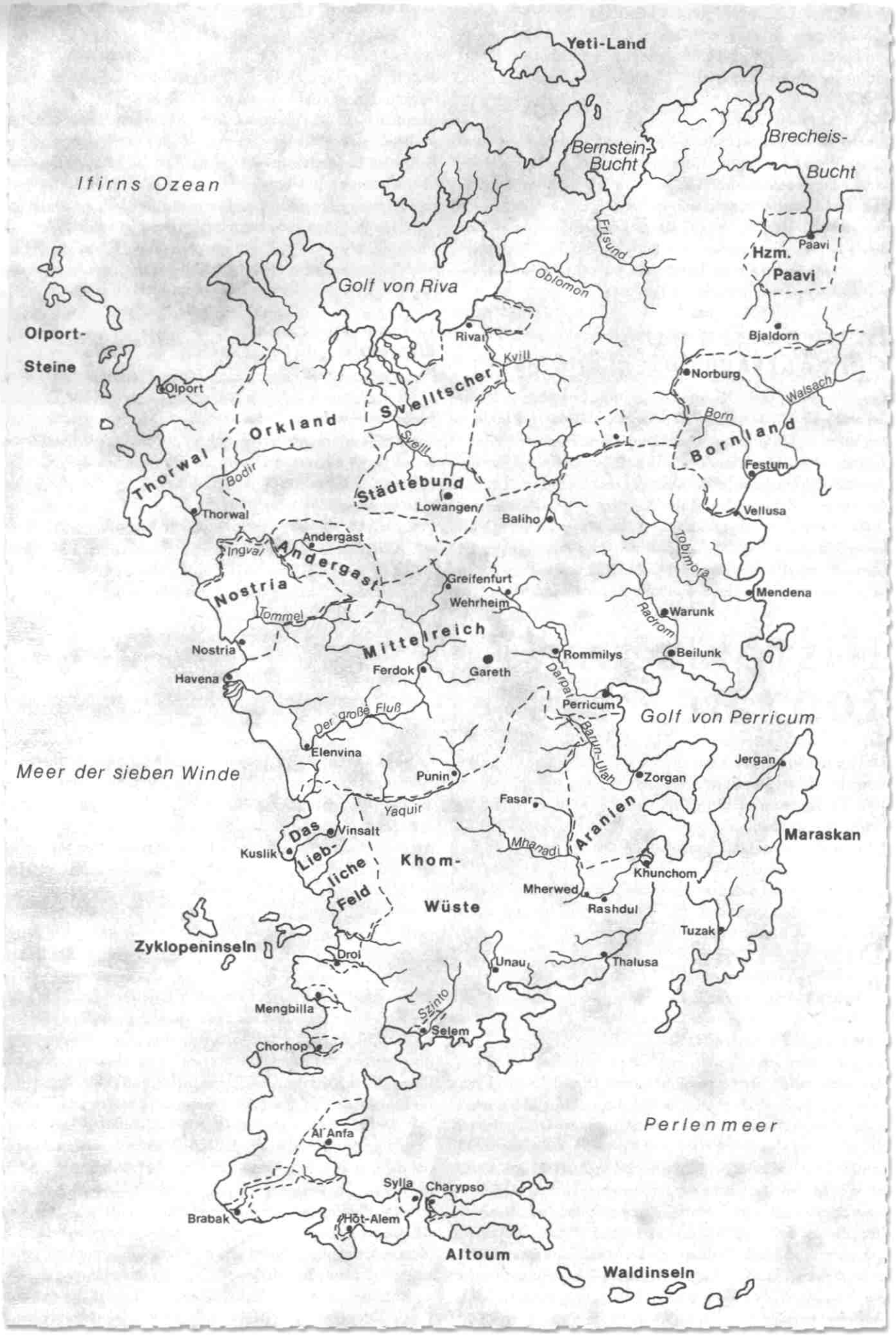
Ihren Spielern sollte klar sein, dass Magier und Geweihte wenig Gelegenheit haben werden, ihren Liturgie- bzw. Zauberkanon zu erweitern. Es bietet sich bei Magiern an, diese im Voraus oder während der Wettfahrt mit Lehrmaterialien (Zauberbüchern) zu versorgen, um die persönlichen Lehrmeister zu ersetzen. Geweihte können im Idealfall die eine oder andere Liturgie von Shaya erlernen.
Profane Helden sollten kein Problem haben, in der Mannschaft einen Lehrmeister zu finden.

Historischer Kontext 1007 BF / 14 Hal

Derzeit (2009) schreiben wir auf Aventurien das Jahr 1032 nach Bosparans Fall. Die Phileasson-Saga beginnt jedoch im Jahr 1007 BF. In den über 18 irdischen und 25 aventurischen Jahren haben gerade die Ereignisse um Borbarads Rückkehr, das Jahr des Feuers und die Königsmacher-Kampagne das Antlitz Aventuriens maßgeblich verändert. Entwicklungen in der Zauberei und zwischen den Reichen des Kontinents haben dazu geführt, dass die aktuellen Regionalbände nicht kommentarlos zur Leitung der Kampagne verwendet werden können. Im Folgenden werden kurz die grundsätzlichen Änderungen zum ‚heutigen' Aventurien beschrieben. Detailreichere Informationen können aus den jeweiligen Bänden des **Aventurische Archivs** oder den einzelnen **Aventurischen Boten** entnommen werden, sind jedoch zum Leiten der Phileasson-Saga nicht unbedingt notwendig.

Die Reiche

Im **hohen Norden** ist das Eisreich *Gloranas* noch niemandem ein Begriff. Umherziehende Nivesen und Norbarden beherrschen das Bild und der Handel mit dem **Herzogtum Paavi** und dem **Bornland** floriert. *Hetfrau Garhelt* steht zu diesem Zeitpunkt an der Spitze der **Thorwaler**, die noch keinen Krieg gegen das Horasreich geführt haben. Da sich die Horden des *Aikar Brazoragh* noch nicht aus den Steppen des **Orklandes** ins Reich ergossen haben, prosperiert auch der mächtige **Svelltsche Städtebund**. Das **Mittelreich** wird im 14. Jahr von *Kaiser Hal* regiert. Im Gegensatz zur Regentschaft seines Vaters Reto schwächelt das Reich an seinen Grenzen, so dass sich im Süden Trahelien bereits losgesagt hat und Aranien zumindest stark darüber nachdenkt. In **Tobrien** existieren die Schwarzen Lande noch nicht: Das alte Herzogtum unter *Kunibald von Ehrenstein* wird von Mendena aus regiert. Das im Ogerzug zerstörte Ysilia wird wieder aufgebaut und soll in Zukunft erneut der Sitz des Herzogs werden. Die Insel **Maraskan** gehört seit 20 Jahren wieder zum Mittelreich und wird von Tuzak aus von *Fürst Herdin* regiert. Hier kämpfen Reichstruppen stets gegen Aufständische und Rebellengruppen. Das Horasreich ist noch niemandem ein Begriff, da sich *Amene* Königin des **Lieblichen Feldes** nennt und noch nicht zur Horas ausgerufen wurde. Noch niemand ahnt, dass dem **Kalifat** ein großer Krieg, der Khômkrieg, kurz bevor steht. Die Novadis unter Kalif *Abu Dhelrumun* sind zerstrittener denn je. Auf diese Lande haben es die Mächtigen **Al'Anfas**, allen voran *Tar Honak*, der Patriarch der Stadt, abgesehen. Alle Zeichen der Zeit weisen jedoch darauf hin, dass Al'Anfa sich Brabak oder Trahelien in naher Zukunft einverleiben wird.
Neben dieser allgemeinen Beschreibung gibt es in den Teilabenteuern kleine Info-Kästen mit dem Namen **Chrononautos**, benannt nach einer der Sieben Formeln der Zeit, die den Status Quo der jeweiligen Region zur Zeit der Saga beschreiben.


Yeti-Land
Ifirns Ozean
Bernstein-Bucht
Brecheis-Bucht
Frisund
Hzm. Paavi
Paavi
Golf von Riva
Oblomon
Olport-Steine
Olport
Rival
Kvill
Bjaldorn
Norburg
Walsach
Born
Svelltscher
Orkland
Thorwal
Bodir
Svellt
Städtebund
Bornland
Festum
Lowangen
Baliho
Vellusa
Thorwal
Andergast
Ingval
Tobimora
Nostria
Greifenfurt
Wehrheim
Mendena
Tommel
Radrom
Warunk
Mittelreich
Nostria
Rommilys
Beilunk
Ferdok
Gareth
Havena
Darpat
Perricum
Golf von Perricum
Der große Fluß
Elenvina
Jergan
Meer der sieben Winde
Punin
Zorgan
Yaquir
Fasar
Aranien
Maraskan
Das Liebliche Feld
Vinsalt
Kuslik
Mhanadi
Khom-Wüste
Khunchom
Mherwed
Rashdul
Tuzak
Zyklopeninseln
Drol
Unau
Thalusa
Mengbilla
Szinto
Selem
Chorhop
Perlenmeer
Al'Anfa
Sylla
Charypso
Brabak
Höt-Alem
Altoum
Waldinseln

Die Professionen

Die Zauberer

Akademien

Wenn einer Ihrer Spieler einen (historischen) Magier spielen will, sollte er beachten, dass sich auch in der **Welt der Gilden** einiges getan hat. Die Schulen von *Tuzak* und *Ysilia* bestehen noch bzw. werden gerade wieder aufgebaut; ein Magier des *Konzils der Elementaren Gewalten* wird nur inkognito reisen können, da man sich den Gilden noch nicht offenbart hat; *Olport* ist noch Mitglied der Grauen Gilde, hat aber die Runenmagie noch nicht entdeckt; in *Rashdul* gibt es immer noch sowohl den dämonischen als auch den elementaren Zweig; die Akademien in *Riva*, *Elburum* und *Mherwed* wurden noch nicht gegründet.

Formelkanon

Wie die Listen der Magierakademien deckt sich auch der Formelkanon des Jahres 1007 BF nicht mit dem der aventurischen Gegenwart: Forschungsdurchbrüche, der Krieg in Tobrien und die 'Entdeckung' des Konzils der Elementaren Gewalten sind nur einige Dinge, die den Kanon der Sprüche verändert haben. Im Folgenden wird nur grob auf die eigentlichen Thesen des **LCD** eingegangen. Ob 1007 BF schon alle Varianten und Modifikationen entdeckt sind, wie z.B. der Edelsteingebrauch beim PENTAGRAMMA (**LCD 205**), bleibt dem Meister überlassen. Zudem besteht immer die Möglichkeit, dass Koryphäen der Forschung verdienten Helden die unfertigen Thesen zu den späteren Zaubern mit einigen Macken zugänglich gemacht haben oder der Spielermagier selbst an deren Erforschung beteiligt ist.

Erst **durch das *Konzil im Raschtulswall* bekannt** gewordene Sprüche sind: AEROFUGO, SUMUS ELEXIRE, WAND AUS DORNEN, WEISHEIT DER BÄUME, WELLENLAUF, ELEMENTARER DIENER, IGNISPHAERO, KRAFT DES ERZES und MAHLSTROM. Die Thesen von WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE und WINDSTILLE sind derweil neben dem Konzil nur noch in *Olport* bekannt. Unter die Kategorie **später entwickelt oder wiederentdeckt** fallen die folgenden Zauber: BESCHWÖRUNG VEREITELN, DÄMONENBANN, ELEMENTARBANN, IRIBAARS HAND, LAST DES ALTERS, LIMBUS VERSIEGELN, GEFUNDEN, HEILKRAFT BANNEN, OCCULUS, PROTECIONIS, SINESIGIL, STAUB WANDLE und TRANSFORMATIO. Des Weiteren gibt es Zauber wie AUGE DES LIMBUS und PLANASTRALE, die **noch nicht verboten** sind; ATEMNOT, SCHWARZ UND ROT und SCHWARZER SCHRECKEN, die eine größere **Verbreitung** haben, und ZORN DER ELEMENTE, der noch nicht universell an alle Druiden weitergeleitet wurde.

Achten Sie darauf, den (historischen) Magier mit einem gewissen Ersatz für 'verlorene' Zauber und Sonderfertigkeiten auszustatten, um das Spielgleichgewicht zu wahren.

Fraktionen und Rituale

Allgemein sind die Ressentiments gegenüber der Dämonologie und der Borbaradianischen Repräsentation in der Grauen und Weißen Gilde noch nicht so stark ausgebildet wie nach der Borbaradkrise. Die Philosophie dieser "Magiersekte" wird als zwielichtig eingestuft, doch da die meisten Zirkel sich bedeckt halten, nicht als große Gefahr angesehen. Natürlich existieren die später von *Karjunon Silberbraue* 'entborbaradisierten' Formeln von Zaubern wie BRENNE TOTER STOFF, EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH, ERINNERUNG VERLASSE DICH, HARTES SCHMELZE, HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH, SCHWARZER SCHRECKEN und WEICHES ERSTARRE noch nicht. Auch noch nicht zugänglich ist die Technik der **Bannkreise** (**SRD**), da hierfür die spätere Forschung zu Bastrabuns Bann den Anstoß gibt. Von **Kraftlinien** wissen in Aventurien nur eine Handvoll Gelehrte. Das Geheimnis ist nach den Magierkriegen verschollen gegangen.

Die Kämpfer

Bei den Kämpferprofessionen hat sich recht wenig getan. Die *Amazonenburgen* Kurkum und Löwenstein sind noch nicht gefallen. Die *Templer von Jergan* sind größtenteils noch eher Kor als Belhalhar zugewandt. Und die *Brillantzwerge* sind immer noch in Tobrien beheimatet. Achten Sie bei den Kämpferprofessionen darauf, dass neben der Borbaradkrise auf mittelreichischer Seite vor allem das **Jahr des Feuers** und auf liebfeldischer die **Königsmacher**-Kampagne ihre Spuren im Militär hinterlassen haben.

Die Geweihten

Der *Orden zur Wahrung vom Rhodenstein*, die *Gänseritter*, der *Dreischwesternorden* und die *Horasritter* sind noch nicht gegründet, die *Golgariten* noch nicht anerkannt und die *Geweihtenschaft des Swafnir* hat sich noch nicht vom Silem-Horas Edikt losgesagt.

Gen Norden

Überarbeitet und ergänzt von Philipp Spreckels
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an
Ragnar Schwefel und Martin Selbach

Im Winter in Thorwal der Streit war entbrannt
zwischen Phileasson, Held dieser Saga,
und thurreichem Beorn, der Blender genannt.

So wäre in Strömen geflossen der Hetleute Blut,
wenn nicht Garhelt die Rekker gen Norden geschickt,
Kopfschwänzler zu erringen in der Schrate Land.

Als Mammut verborgen in feurigem Tal,
auf frostig Eiland, dass einst Arjolf umrundt.
Kopfschwänzler sie konnten bezwingen.

Thorwal

Das Abenteuer

Hetfrau Garhelt ruft in Thorwal eine Wettfahrt zwischen Beorn und Phileasson aus, um den Streit der beiden Kapitäne nicht eskalieren zu lassen. Dem Sieger winkt der Titel 'König der Meere'. Nachdem die Helden bei Phileasson angeheuert haben, führt sie die erste Queste an Bord der *Seeadler* in den hohen Norden. Zunächst per Schiff und dann auf Eisseglern und Hundeschlitten näher man sich dem Yetiland, wo es ein Mammut zu fangen gilt. Dabei kommt es auch zu mehr oder weniger friedlichem Kontakt mit den dort lebenden Yetis.

Der Weg nach Thorwal

Im Folgenden ein paar Anregungen, aus welchen Gründen sich die Helden zur kalten Jahreszeit in Thorwal befinden könnten.

Die Hesinde-Dispute
Weitläufig interessierte Zauberkundige könnten sich bereits seit dem ersten Rohalstag des Hesindemondes in Thorwal aufhalten, um an den fünften, von *Cellyana von Khunchom* ausgerichteten Hesinde-Disputen teilzunehmen. So könnte ein ehemaliger Lehrmeister oder Kollege den Helden gebeten haben, ihm während des *colloquiums* rhetorische 'Rückendeckung' zu gebeten. Eine Teilnahme an dem Symposium verspricht Diskussionen mit anerkannten Größen und Koryphäen der Gildenmagie wie Dschelef ibn Jassafer oder Rakorium Muntagonus über Naturkunde und Philosophie, Magietheorie und Ethik. Hinweise für Gespräche und Vorträge während des Gelehrtentreffens finden Sie in **Westwind 64ff.**, **AB 128** Seite 8f. sowie im Roman **Der Hofmagier** Seiten 77-90.

Zum 'Alten Ugdalf'
Helden mit Kämpfer-Professionen könnten von einem alten Kumpanen nach Thorwal eingeladen worden sein, der sich in der Kriegerakademie im 'Alten Ugdalf' sein neues Salär verdient. Möglich wäre auch eine Anstellung als Leibwächter eines reichen Händlers, dessen Reise in Thorwal endet.

Der Wink mit dem sakralen Zaunpfahl
Geweihte lassen sich leicht mit einer Vision nach Thorwal locken. Gerade für Aves-Geweihte bietet sich dies an, da auf der bevorstehenden Wettfahrt in Sachen Entdeckungen aventurische Geschichte geschrieben wird. Natürlich ist es auch möglich, dass der Spielergeweihte sich in der Hjaldingstadt befindet, um die Thorwaler vom wahren Glauben zu überzeugen. Schließlich weist die Religion der Thorwaler bereits 16 Jahre vor der offiziellen Aufkündigung des Silem-Horas Edikts einige gravierende Unterschiede zum garethischen Zwölfgötterglauben auf. (siehe **Westwind 50ff.**)
Da die Zwölfe ein sehr großes Interesse an der Wettfahrt haben, wäre es sogar möglich, dass auch ein nicht geweihter Held durch eine Vision nach Thorwal gerufen wird.

Das Herbsthjalding
Ein aus Thorwal stammender Held mag bereits seit Mitte Hesinde dem Herbsthjalding der Obersten Hetfrau Garhelt beiwohnen. Das halbjährliche Treffen der Jarle und Hetleute soll mit 'Ifirns Milde', wie die Festivitäten zur Wintersonnenwende in Thorwal genannt werden, feierlich ausklingen.

Die Stadt im Winter 1007 BF

Die Stadt wurde 1023 BF im Zuge des horasischen Bombardements während der Thorwal-Horas-Konflikte größtenteils zerstört und später wiederaufgebaut. Da **Westwind 87–94** die Stadt nach dem Bombardement beschreibt, sollten Sie bei der Benutzung der Regionalspielhilfe auf Hinweise zur Brandkatastrophe achten. Mit der Stadtbeschreibung aus **Westwind** und der historischen Karte sollte es allerdings kein Problem sein das "alte Thorwal" an Ihrem Spieltisch wiederauferstehen zu lassen.

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: um 8.000, im Winter ca. 11.500
Herrschaft/Politik: Der Hetmann vom Bodir Hasgar Tildasson von der Surensdottir-Ottajasko und die Oberste Hetfrau Garhelt leiten mit dem Folkerat und dem Rat der Schiffsführer die Geschicke der Stadt.
Garnisonen: 90 Hetrekker, 100 Rekker Hjalskari, 50 Rekker der Windzwinger-Ottajasko, 20 Wachen der Stadtgarde und der Hafenmeisterei
Tempel: **Swafnir**, Travia, Efferd, Phex, Peraine, Tsa, Ingerimm
Besonderheiten: Magierakademie *Schule der Hellsicht* (grau), größte kartographische Sammlung Aventuriens, buntes Völkergemisch in der Weststadt, Orkenviertel (Orkendorf), ehemals kaiserliche Zwingfeste *Ugdalfskronir* mit Kriegerakademie.
Wichtige Gasthöfe/Schenken: im thorwalschen Ostteil fast keine, im Westteil diverse unterschiedlicher Qualität und Preislage
Stimmung in der Stadt: im Winter überbevölkert; man rückt zusammen, trinkt, vertreibt sich die Zeit und lauscht swafnirgefälligen Skaldenliedern; Walfänger, Praios-Gläubige und Sklavenhalter sind hier nicht gelitten.

In der großen Halla

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eisige Windböen zerpflücken den Rauch, der aus den Kaminen des verschneiten Thorwals aufsteigt. Gefrorene Gischt hat den Hafen in eine bizarre Eislandschaft verwandelt. Schon vor Wochen wurde das letzte Drachenschiff in die Bootsschuppen gezogen, um dort dem langen Winter zu trotzen. Die Stadt liegt im Dunkel. Nur aus dem Prunkjolskrim, innerhalb der Ottaskin der Hetleute, tönt noch ausgelassenes Geschrei. Wie zu jeder Wintersonnenwende hat die Oberste Hetfrau ihre Kapitäne und Fremde, die sich für den Winter in der Stadt einquartiert haben, in die große Halla eingeladen, damit sie die längste Nacht des Jahres – die letzte Nacht des Hesindemondes – mit Berichten über ihre Abenteuer verkürzen.

Es sollte allen Helden möglich sein, auf das Fest zu gelangen. Ob dies durch befreundete Meisterpersonen, auf Grund des Ruhmes bereits bestandener Abenteuer oder durch Zufall geschieht, ist letztlich egal. Sollte ein Held durch eine göttliche Vision nach Thorwal gefunden haben, wird er notfalls durch einen örtlichen Geweihten, Godi (*Thorw.*: Seher) oder Skalden Zutritt zur Halla bekommen. Platz genug ist in der prächtig verzierten, für über zweihundert hochgewachsene Thorwaler geschaffenen Halla auf jeden Fall. (Bevor sie eingelassen werden, müssen die Gäste außer Dolchen alle Waffen abgeben.) Beim Duft von gebratenem Fleisch und reichlich Met besingen Skalden die Heroen vergangener Tage und Drachenführer berichten von ihren letzten Seegefechten mit al'anfanischen Galeeren.
Spielen Sie ruhig Teile des Festes aus: In **Westwind** befinden sich detaillierte Beschreibungen der Thorwalschen Kultur, die auch auf Sagas (Seiten 38-40) sowie Essen und Trinken (Seite 31f.) eingeht. Die Helden könnten schon jetzt *Beorn den Blender*, Mutter *Shaya* oder andere zukünftige Mannschaftsmitgliedern kennen lernen. Zur illustren Gesellschaft zählen *Eldgrimm Oriksson*, der mit seinen fast 50 Jahren Kendrar nicht zum letzten Mal erobert haben soll; die fast gleichaltrige Spektabilität Cellyana von Khunchom und ihr 29 Jähriger, gerade aus Grangor angereister und noch nicht so sehr vom Kampf gezeichnete Schüler *Aleya Ambareth*; die oberste Swafnir-Geweihte *Bridgera Karvsolmfara* und Garhelts Sohn *Tronde*, der sich jüngst mit Fürst Cuanu ui Bennain im Premer Feuer trinken gemessen hat … natürlich nur um die Bande des Garether Vertrags zu festigen. Wer sich näher über die politischen Geschehnisse dieser Zeit informieren möchte, dem sei die Lektüre des **Aventurischen Archivs 1** Seiten 6-14 sowie die zahlreichen Zeitleisten in den Regionalspielhilfen empfohlen. Detaillierte Beschreibungen einiger Gäste finden Sie in **Westwind 168-173**. Natürlich können Sie weitere Persönlichkeiten Thorwals integrieren, beachten Sie aber die Geburtsdaten – Trondes Tochter *Jurga* sieht man mit ihren elf Jahren zum Beispiel noch nicht an, welch bedeutende Rolle sie für Thorwal spielen wird.
Irgendwann im Laufe des Abends, nachdem der spätere Gefährte und Skalde *Ohm Follker* mit der Saga über die Eroberung Kendrars durch Eldgrimm geendet hat, ist es an den Helden, über ihre Abenteuer zu berichten. Es kommt beim Erzählen nicht so sehr darauf an, sich hundertprozentig an die Wahrheit zu halten, sondern es soll vielmehr eine schöne Saga zurecht gesponnen werden. Offensichtliche Lügengeschichten sollten es aber nicht sein, wie die folgende Szene zwischen Beorn und Phileasson zeigt.

Lenya die Travia-Geweihte

Beachten Sie, dass die Zeit der Feier und der folgenden Vorbereitungen die erste und letzte Gelegenheit ist, die Travia-Geweihtin *Lenya* kennen zu lernen. Bereits auf der zweiten Queste gerät sie zusammen mit Beorn in die Hände der Nachtalben. In den folgenden Abenteuern ist es dann Pardona, die sich als Lenya ausgibt, um dem Zweck der Wettfahrt auf die Schliche zu kommen. Lenya selbst verbleibt bei den Nachtalben und wird durch Folter dazu gezwungen, den Inhalt der Göttlichen Visionen preis zu geben. Auf magischem Wege werden die Visionen dann Pardona zugespielt, damit Beorn nicht aus dem Rennen scheidet.
Nutzen Sie die Gelegenheit und stellen Sie die Geweihte den Spielern in einigen Szenen mit ihren typischen Charaktereigenschaften dar. Umso prägnanter ihre Darstellung Lenyas ausfällt, desto leichter wird es den Spielern später fallen, Unstimmigkeiten in Pardonas Maskerade zu entdecken. Zum Beispiel könnte Lenya von einer ausgeprägten Arachnophobie geplagt sein. Wenn Pardona später dann "ganz Tierlieb" eine Spinne von ihrer Garderobe abnimmt, anstatt panisch nach dieser zu schlagen und zu kreischen, sollten Ihre Spieler misstrauisch werden. Mehr zur äußeren Erscheinung Lenyas, in die sich Pardona kleidet, finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen** auf Seite 301.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Etwas später, nachdem ihr eure Geschichten beendet habt, berichten zwei der berühmtesten Kapitäne Thorwals, Asleif 'Foggwulf' Phileasson, besser bekannt als Phileasson Foggwulf, und Beorn 'der Blender', von ihren Kaperfahrten.
Es ist so leise, dass man ein Methorn fallen hören könnte, als Beorn seine letzte Fahrt ins Güldenland schildert, von seiner reichen Beute berichtet und den seltsamen Menschen mit Kranichköpfen, die jenseits des siebenwindigen Meeres leben. Da springt plötzlich Phileasson auf die Festtafel, biegt sich vor Lachen und ruft so laut, dass es auch der letzte im Langhaus hören kann:
"Das ist das beste Seemannsgarn, das je gesponnen wurde. So wahr ich selber schon mit meiner *Seeadler* vor der Küste von Güldenland gekreuzt bin, die meisten Wesen dort sehen aus wie wir ... und du, Beorn, wärst bei den haarsträubenden Geschichten, die du hier zum besten gibst, besser Skalde als Drachenführer geworden – denn Kranichköpfige hab ich dort noch nie gesehen!"
Einen Moment herrscht eisiges Schweigen. Einen Thorwaler der Lüge zu bezichtigen, ist die tödlichste aller Beleidigungen. Man hört das leise Scharren der Dolche, die langsam gezogen werden. Jeden Moment wird sich das Langhaus in ein Schlachtfeld verwandeln. Da durchdringt die Stimme von Hetfrau Garhelt die Stille:
"Ich werde nicht dulden, dass sich meine besten Kapitäne wegen solcher Lappalien die Kehlen durchschneiden! Beorn und Phileasson, ihr zählt zu den Drachenführern, die meine Thorwaler am meisten bewundern, und zahllose Sagas berichten von euren Heldentaten. Es ist an der Zeit festzustellen, wer von euch der beste Schiffsführer ist.
Ihr sollt um ganz Aventurien reisen. Derjenige, der sich dabei als der bessere erweist, darf sich fortan *König der Meere* heißen und wird von mir reich belohnt werden. Heuert nun wagemutige Seeleute, Glücksritter und Söldner an, denn kein Mann aus eurer eigenen Ottaskin soll euch auf dieser Reise zur Seite stehen. Nun rüste ein jeder ein Schiff aus und finde sich in sechs Tagen wieder in dieser Halle ein, dann werde ich euch die Regeln für euren Wettkampf nennen."

Während in der Halle lautstarke Debatten über dieses einzigartige Duell aufflammen, zieht sich die Oberste Hetfrau zurück. In den nächsten Tagen bittet Garhelt zahlreiche Weise und Seefahrer, Magier und Goden, Geweihte und Entdecker zu sich in die Kartothek, um mit ihrer Hilfe die Reiseroute und die Aufgaben festzulegen.

Die Qual der Wahl

Da Phileasson ein berühmter Kapitän ist, der sich außerdem nicht auf thorwalsche Abenteurer beschränkt, fällt es ihm leicht, eine Mannschaft zusammenzubekommen. Sie sollten Ihre Spieler zur Eile antreiben, denn schon am Tage nach dem Fest ist Phileassons Mannschaft komplett. Da auf Phileasson wie auch auf Beorn ein wahrer Ansturm von Abenteurern, Helden und Glücksrittern wartet, gilt es die Spreu vom Weizen zu trennen. Man trifft sich früh am Morgen am Winterhafen, wo der in zahlreiche Pelze gehüllte Phileasson alle Anwärter begutachtet. Unter den Bewerbern befinden sich auch die späteren Gefährten Crottet, Raluf, Ynu und Ohm.
Der Kapitän fragt jeden einzelnen warum er ihn auf der Fahrt benötigen sollte. Ein Bogenschütze kann sich beweisen, indem er das Auge einer auf ein Lagerhallentor gemalten Seeschlange trifft; Kämpfer können sich im Zweikampf mit *Raluf* und anderen messen; Zauberer sollten zeigen, wie praktisch ihr "Hokuspokus" ist usw. Durch seinen recht götterfürchtigen Charakter steht Phileasson auch den in Thorwal nicht verehrten Göttern offen gegenüber. Durch die Fürsprache eines Geweihten aus der Stadt können so auch Helden, die durch eine Vision nach Thorwal kamen, aufgenommen werden.
Neben Phileasson und den Spielercharakteren besteht die Besatzung der *Seeadler* aus 43 weiteren Männern und Frauen, doch schon bald wird sich diese Gruppe deutlich verkleinern, denn dann wird Phileasson nur noch mit den verdientesten Leuten weiterziehen. Deswegen stellen wir von vornherein auch nur diejenigen vor, mit denen die Helden voraussichtlich die nächsten Abenteuer verbringen werden: Raluf 'der Kühne', Ynu 'der Moha', Ohm Follker, Crottet der Nivese und die Travia-Geweihte Shaya. Ihre Beschreibungen finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen** ab Seite 296.

Die Beorn-Saga

Beorn gewinnt schon früh einen Vorsprung, den er durch ein Unwetter bei Olport noch erheblich ausbauen kann. Vor Yetiland verzettelt er sich jedoch in Kämpfe mit einem Stamm der Schratigen, so dass sein Vorsprung verpufft und er das Tal der Donnerwanderer nur durch Ausspähen von Phileassons Leuten erreichen kann.

Warum eigentlich nicht Beron?
Einige der Helden könnten sich auch nach dem Auftritt in der Halla noch fragen: warum nicht bei Beorn anheuern? Der 'Blender' ist zwar schon viel auf Dere herumgekommen, aber sehr konservativ eingestellt, was das Anheuern einer Mannschaft betrifft. Helden aus anderen Regionen haben gar keine Chance und sogar Thorwaler, die südlich der Grauen Berge geboren wurden, haben es schwer bei ihm zu landen. Allgemein misstraut er Fremden, gerade Südländern und hält (Nord-)Thorwaler für die besseren Abenteurer. Im weiteren Verlauf der Kampagne wird Beorn diesen Anspruch über Bord werfen müssen.

Ein Held statt Ohm Follker als Skalde [Optional]

Wenn einer Ihrer Spieler einen thorwalschen Skalden spielt, sollten Sie nicht zögern, Ohm durch diesen zu ersetzten. Da Ohm Follker in späteren Publikationen kaum mehr Erwähnung erfährt, laufen Sie auch nur bedingt Gefahr, mit dem offiziellen Aventurien in Konflikt zu geraten.

Eine Seefahrt die ist Lustig ...

Seeübungen vor Thorwal

Im Verlauf der nächsten fünf Tage versuchen die Kapitäne, aus ihren neuen Mannschaften eine Einheit zu formen. Anders als auf einem Handelsschiff ist an Bord eines Thorwaler Langboots kein Platz für Müßiggänger, und jeder Passagier hat auf einem Ruderplatz seine Pflicht zu tun. Sie sollten mindestens eine der Übungsfahrten der *Seeadler* im Golf von Prem ausspielen, denn aus dem Geschick Ihrer Spieler bei diesen Übungen ergibt sich, wie die Helden von der restlichen Schiffsmannschaft eingeschätzt werden. (Wer ein halbes Dutzend Talentproben auf *Boote Fahren* hintereinander vergeigt, kann eine noch so abenteuerliche Lebensgeschichte am Wintersonnenwendfest vorgetragen haben, er wird sich auf jeden Fall den Spott der ganzen Mannschaft zuziehen.)



Auch wenn der ein oder andere Jarl nach 'Ifirns Milde' mit dem Schiff den Heimweg antritt, wissen erfahrene Seeleute, dass es keine gefährlichere Jahreszeit für eine Seereise als den Winter gibt. Die Übungen vor Thorwal dürften in Punkto Kälte und Nässe schon ein erster Vorgeschmack sein. Es sollte die Helden jedoch beruhigen, dass sie mit Phileasson unter einem der kompetentesten Seefahrer Aventuriens segeln. Lob und Anerkennung bekommen solche Helden, die schon einige Erfahrung mit der See gesammelt haben und passable Werte in *Seefahrt* usw. besitzen.

Natürlich strecken die beiden Kapitäne auch ihre Fühler aus, um Hinweise über die erste Aufgabe zu erhalten. Auch werden sich die rivalisierenden Mannschaften in Thorwal häufig über den Weg laufen. Wenn Sie die fünf Tage detailliert ausspielen, kann es bei Begegnungen der Gruppen zu kameradschaftlichen Aufmunterungen, Neckereien, Prahlereien oder gar Bespitzelung und Sabotage kommen. Gerade viele jüngere Bewohner Thorwals (darunter sogar einer der hiesigen Erzzwerge) beneiden die Charaktere schon jetzt um die Abenteuer, die sie mit dem berühmten Phileasson (der als Süd-Thorwaler in der Stadt deutlich mehr Sympathisanten hat) erleben werden. Ein Mitglied der *Glutströhm*-Ottajasko Phileassons versucht im Suff sogar eine Schlägerei mit den "feigen Dieben" anzuzetteln, die sich mit 'seiner' *Seeadler* vom Acker machen wollen.

Vom Umgang mit dem Drakkar

Ein Drakkar (*Thorw.*: Drachenschiff, auch Otta genannt) kann sowohl gerudert als auch gesegelt werden. In der Regel bedient man sich aber der Kraft des Windes, um die Mannschaft zu schonen. Es gibt drei Grundsituationen, in denen eine *Boote Fahren*-Probe für die Ruderer erforderlich wird.

- Das Ausweichen eines Hindernisses.
- Ein Wettrennen, bei dem die Schiffsgeschwindigkeit durch zusätzlichen Rudereinsatz erhöht wird.
- Das Manöver 'Segel einholen', wenn zu starker Wind droht, das Schiff zum Kentern zu bringen (für dieses Manöver ist nur ein Teil der Mannschaft notwendig).

Diese Proben werden abgewickelt, indem Sie durch einen verdeckten Wurf entscheiden, ob die Mannschaft das Manöver gemeistert hat. Notieren Sie, wie viele Talentpunkte verbraucht wurden bzw. um wie viele Punkte das Manöver verfehlt wurde. Werte der Mannschaft: **GE** 12, **KO** 13, **KK** 12, *Boote Fahren* 8. Nun würfeln die Spieler. Jede gelungene Probe gibt einen Bonuspunkt für das Schiffsmanöver, jede misslungene einen Minuspunkt.

Beispiel: Wird bei der Talentprobe für die Mannschaft GE 18, KO 12 und KK 8 gewürfelt, so wären noch 2 Talentpunkte unverbraucht. Das Schiffsmanöver scheint zu klappen. Scheitern jetzt aber 4 von 5 Spielern bei ihrer Talentprobe, so wäre das Manöver doch noch misslungen (2–4+1=–1). Achten Sie während des Spiels aber auch darauf, der speziellen Ausrichtung einiger Seefahrtscharaktere Rechnung zu tragen. In einem direkten Ruder-Wettrennen mag der Navigator zwar nur bedingt von Nutzen sein, wenn sich die *Seeadler* jedoch fern jeden Ufers irgendwo im Nirgendwo befindet, kann sein geschulter Blick auf die Sterne Leben retten.

Die Seeadler

Die *Seeadler* ist eine mittelgroße Otta, die wie ihr Kapitän einen legendären Ruf besitzt. In den äußersten Norden, zu Yumandas Insel, in den tiefsten Süden, durch das Feuermeer und sogar ins Güldenland ist Phileasson mit ihr schon gesegelt. Ein deutlicher Beweis der zweiten Fahrt ins nördliche Güldenland befindet sich am Bug des Schiffes: ein archaisch anmutender, aus dunkelgrünem Holz geschnittener und mit unbekannten Runen bedeckter Drachenkopf. Bemerkenswert ist neben den selbst der Runajasko unbekannten Runen eine rostige und verbeulte, schwarze Eisenmaske mit drei Augenschlitzen (eine myranische Triopta), die mit Stahlbolzen über den Augen des Drachen angeschlagen ist.

Das Drachenschiff bietet ca. 50 Personen Platz und kann wie jede Otta ihren Mast umlegen. Inspiration zur weiteren Ausgestaltung der *Seeadler* können die Texte über den thorwalschen Schiffbau in **Westwind 111f.** bieten. Sollte die *Seeadler* bereits auf ihrem Weg nach Yetiland in ein Seegefecht verwickeln werden, sei Ihnen das DSA-Seekampfsystem aus **Efferd 124ff.** empfohlen, für das auch die unten stehenden Werte generiert wurden.

Takelage: I (R1) [50]
Riemen: 2 x 22 [44] **Länge:** 25 Schritt
Breite: 6 Schritt **Schiffsraum:** 130 Quader [65]
Tiefgang: 1,3 Schritt **Frachtraum:** 44 Quader
Besatzung: 48
Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 12, Härte 1
Preis: unbekannt
Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
mit raumem Wind: 22 Meilen/Stunde [6]
am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]
Bewaffnung: 1 Harpun-Aal

Auf hoher See

An Bord müssen die Helden das Deck schrubben, Segel einholen und rudern, auch Kochen kann eine Aufgabe sein. Achten Sie darauf, dass auf See gerade unter Thorwalern wenig Rücksicht auf Standesunterschiede zwischen den Helden genommen wird. Ihr Status ist dem des Kapitäns untergeordnet und so können auch mal ein paar deftige Kommentare an den "dicken Magus" und die "Puderquaste" fallen, wenn diese sich nicht wie jeder andere mit einbringen. An dieser Stelle sei noch einmal auf den Abschnitt zum Spiel mit vielen Meisterpersonen (**Einleitung** Seite 10) verwiesen. Nähere Informationen zum Leben auf See finden Sie für Thorwaler in **Westwind 111** und für die Seefahrt im Allgemeinen in **Efferd 89**.

Abschied von Thorwal

Am Tag vor der Abreise gibt Phileasson seiner Mannschaft den Abend frei, damit jeder auf seine Art Abschied von Thorwal nehmen kann. Er schärft dabei jedem ein, für warme Kleidung zu sorgen, denn wenn man den Gerüchten trauen kann, wird sie die Reise zunächst in den äußersten Norden Aventuriens führen. Das könnte zumindest das Auslaufen der zwei Knorren vor einigen Tagen erklären. Mehr zum Spiel mit der Kälte und der entsprechenden Schutzkleidung finden Sie in **Schwert 144ff.** Für die Ausrüstung der *Seeadler* sorgt Phileasson.

Drei mal vier Questen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die große Halla ist überfüllt mit Gästen. Alles, was Beine hat, will den Aufbruch der beiden Kapitäne miterleben. Endlich tritt Hetfrau Garhelt, begleitet von ihrem Sohn Tronde, vor die Menge, um die Bedingungen für den Wettstreit bekanntzugeben.
"Nun, edle Drachenführer, vernehmt die Regeln, die für euer Duell gelten:
Ihr werdet dreimal vier Questen zu lösen haben, und euer Weg wird um das ganze bekannte Aventurien führen, und manchmal sogar darüber hinaus. Ihr dürft eure Konkurrenten auf der Reise behindern, aber es ist verboten, sie zu töten. Ihr werdet als Fürsten und als Bettler reisen, in Kälte und in Hitze, verzweifelt und voller Hoffnung. Seid gewiss, Mut und Stärke allein werden nicht ausreichen, euch ans Ziel zu bringen. Achtzig Wochen gebe ich jedem, dieses gewaltige Abenteuer zu bestehen, und damit ihr die Aufgaben auf ehrenvolle Weise löst, wird jede Gruppe von einer jungen Geweihten begleitet. Die Geweihte soll darüber wachen, dass bei dem Rennen die Regeln der Ehre eingehalten werden. Ihr Urteil wird am Ende der Reise über Sieg oder Niederlage entscheiden. Eure ersten beiden Missionen erfahrt ihr nun von mir, die restlichen Aufgaben werden euch erst im Verlauf der Reise bekanntgegeben.
Fahrt zunächst ins Yetiland und fangt dort einen der riesenhaften zweizahnigen Kopfschwänzler! Aber gebt acht und fangt das Tier lebend, damit es in die Hjaldingstadt gebracht werden kann. Während die kostbare Fracht nach Thorwal gebracht wird, Phileasson und Beorn, sollt ihr selber mit wenigen Auserwählten in den äußersten Norden aufbrechen, um dort den Turm zu finden, mit dem die Welt am Himmelsgewölbe aufgehängt ist, und der deshalb von den Firnelfen Himmelsturm genannt wird. Ergründet seine Geheimnisse und reist dann nach Riva, um dort eure nächste Aufgabe zu erfahren.
Nun brecht auf! Zwei Knorren werden euch vor der Küste von Yetiland erwarten, um die Expedition ins ewige Eis mit allem Notwendigen zu versorgen. Möge Swafnir mit euch sein!"

Außer Spesen nichts gewesen?

Zum Schluss noch ein Wort zum lieben *Gold*. Phileasson kommt während der Fahrt für die Unterbringung, die Nahrung, Transportkosten sowie besondere Ausrüstung auf. Alle Extras wie das bequeme Einzelzimmer, der edle Yaquirtaler am Kaminfeuer oder das gute Brokatgewand sowie die neue Waffe zählt zu den persönlichen Ausgaben der Helden. Wenn die Mannschaft Beute macht, wird geteilt: Phileasson steht als Kapitän und Schiffsbesitzer (solange man auf der *Seeadler* unterwegs ist) die Hälfte zu, der Rest wird unter der Mannschaft aufgeteilt. Nehmen sie diese Regel aber nicht zu eng, eine im Zweikampf erbeutete Axt z.B. wird dem Sieger niemand streitig machen.

Reise durch Ifirns Ozean

Bis Olport

Macht die Leinen los!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Trotz der bitteren Kälte säumen Hunderte Thorwaler den Weg zum Hafen, um das Auslaufen der beiden Drachenboote zu beobachten und euch zuzujubeln. Seite an Seite verlassen die Schiffe die schützende Bucht, als Beorns Mannschaft den Rudertakt erhöht. Anscheinend will Beorn mit seiner *Seeschlange* einen Vorsprung herausholen und so gleich zu Beginn der Reise die Kampfmoral seiner Mannschaft stärken.

Phileasson lässt sich so etwas natürlich nicht bieten und gibt ebenfalls Befehl, den Rudertakt zu erhöhen. Die Mannschaft, der als erste zwei Proben hintereinander missglücken, hat das Rennen verloren. Nach jeder Runde wird die Talentprobe auf *Boote Fahren* um einen Punkt erschwert, da die Ruderer im Verlauf des Rennens ermüden. (Für Beorns Mannschaft gelten die gleichen Werte wie für Phileassons Leute, siehe Seite 17.) Das siegreiche Schiff verschwindet am Horizont, und der Verlierer muss für die nächsten zwei Wochen um einen Punkt erschwerte Proben ablegen.

Schlieren am Firmament

Bis Olport haben es die Ruderer schwer, denn die erbarmungslose *Frenjara*, wie der Firunsatem unter Thorwalern genannt wird, erschwert die Fahrt gen Norden. Zudem sind einige Matrosen mehr als unruhig, als man zwischen dem Festland und den von "Friedlosen, Piraten und der schrecklichen Tula" bewohnten Olportsteinen hindurch fährt.

Eine weitere seltsame Erscheinung ist das *Nordlicht*, welches sich nördlich des Oblomon gelegentlich am nächtlichen Himmel zeigt. Auch wenn dieses geisterhafte Licht zunächst sehr unheimlich wirkt, so erweist es sich dennoch bald als nützlich, denn nichts ist bedrückender als die Nächte auf dem Ewigen Eis.

Als die *Seeadler* in die bleigrauen Wasser des *Eismeers* vordringt, postiert Kapitän Phileasson rund ein Drittel der Mannschaft mit Speeren und Fackeln bewaffnet an der Reling. Diese Leute haben die Aufgabe, frühzeitig Eisschollen zu entdecken und mit den Speeren zu verhindern, dass sie an der empfindlichen Außenhaut des Schiffes entlang schrammen und Schaden anrichten.

Falls Sie die Spielhilfe **Firuns Atem** besitzen, können Sie die Karte am Ende des Heftes ins Spiel einbinden. Nun da man weiß, wohin es geht, lässt Phileasson seine Gefährten einen Blick auf die Seekarte von Ifirns Ozean werfen, die er kurz vor Aufbruch noch in der Karthothek Garhelts hat kopieren lassen. Das Original der Karte soll noch auf Aufzeichnungen von Hetmann Arjolf basieren, der zu Zeiten Kaiser Eslams als Erster das Yetiland umrundet haben soll.

Der Sturm

Drei Tage nach dem Aufbruch und einige Meilen nordwestlich von Olport überrascht ein heftiger Sturm die Mannschaft. Sollte einem der Helden eine verdeckte *Wettervorhersagen*-Probe +7 gelingen, kann der Sturm frühzeitig erkannt und Olport noch vor dessen Ankunft erreicht werden. Die Scharfsinnigkeit des Helden ermöglicht es der Mannschaft, sich auf den bevorstehenden Temperaturabfall auf *Firunkälte* vorzubereiten und die Ladung zu sichern.

Am Horizont zieht eine dunkle Wolkenbank auf und nähert sich mit großer Geschwindigkeit dem Schiff. Schon wenige Minuten später befindet sich die Mannschaft in einem Hexenkessel brodelnder Gischt. Fast waagerecht treibt der Sturm winzige Eiskristalle vor sich her, die wie tausend Nadeln in ungeschützte Hände und Gesichter stechen. Gleichzeitig schwappt eiskaltes Wasser über die niedrige Bordwand, und in kürzester Zeit hat keiner an Bord mehr einen trockenen Faden am Leib.

Nach kurzem Überlegen gibt Phileasson den Befehl zum Wenden, um den sicheren Hafen von Olport anzusteuern. Für die Wende und das Segeleinholen ist eine erfolgreiche *Boote Fahren*-Probe +5 vonnöten. Schlägt die Probe fehl, gelingt zwar das Wendemanöver, doch das Schiff verliert sein Segel. Stellen Sie spätestens jetzt fest, wo genau an Bord sich die einzelnen Helden aufhalten, denn schon bald ist es wichtig zu wissen, ob sie auf den Ruderbänken an Backbord oder Steuerbord sitzen. Erwecken Sie bei den Spielern den Eindruck, dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis der mörderische Sturm das Schiff in seine Einzelteile zerlegt haben wird. Wegen der durchnässten Kleidung verlieren die Abenteurer rasch immer mehr an Kälteschutz, so dass sie der Frost umso härter trifft. Bald taucht vor dem Schiff eine zerklüftete Steilküste auf. Zwei gelungene *Boote Fahren*-Proben bringen die *Seeadler* auf die Höhe der Hafeneinfahrt von Olport. Bei gescheiterten Proben nähert sich das Drachenboot immer weiter den gefährlichen Kreideklippen. Nach jeder Talentprobe verschlechtert sich der Wert um einen Punkt, da die Ruderer ermüden. Verhindern Sie aber auf jeden Fall, dass das Schiff schon jetzt an den Klippen zerschellt. Wenn die Proben bestanden sind, lesen Sie folgenden Text vor:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Vor euch tauchen in der Dunkelheit ein gelber und ein blauer Lichtpunkt auf. Es ist das magische Leuchtfeuer der Runajasko und der Signalturm der Stadt, die die Hafeneinfahrt von Olport flankieren. Mit äußerster Kraftanstrengung bringt ihr das Schiff durch die schmale Passage, als eine letzte hohe Welle die *Seeadler* packt und gegen einen über zwei dutzend Schritt hohen Kreidefelsen auf der Backbordseite wirft. Wie dürre Äste zersplittern die Riemen, und die Ruderstangen fegen die Männer Spielzeugpuppen gleich von ihren Bänken. Sirrend fliegen Holzsplitter über das Schiff.

Alle Ruderer auf der Backbordseite erleiden W6+6 Schadenspunkte. Die anderen Helden erleiden W3 Trefferpunkte durch umherfliegende Holzsplitter. Nur durch ein paar knapp aber laut gebrüllte Befehle Phileassons kann man eine Kollision mit einem weiteren Kreidefelsen, dem Efferdpfeiler, entgehen. Sobald die *Seeadler* die Kreidefelsen passiert hat, wird ihre Ankunft den Bewohnern von Olport durch einige Hornstöße angekündigt. Sogleich eilen Menschen aus den nahegelegenen Häusern herbei, um der Schiffsbesatzung zu helfen. Verwundete werden im *Gasthof* (Q4, P5, B12) untergebracht und bei wohlig prasselndem Kaminfeuer von Selma Halmarsdottir mit Branntwein versorgt.

Olport

> **Die Stadt für den eiligen Leser**
> *Einwohner:* um 2.300 (davon 40 % nivesischer oder norbardischer Abstammung, 2 % Firnelfen)
> *Herrschaft/Politik:* Hetmann vom Nader: Raskir Norhildson von der Sturmsegler-Otta, Folkehjalding (Rat der freien Männer und Frauen)
> *Garnisonen:* etwa 100 Rekker der Sturmsegler-Ottajasko
> *Tempel:* **Swafnir, Efferd,** Ifirn/Firun, Travia
> *Besonderheiten:* walförmiger Swafnir-Tempel mit Erinnerungsstücken aus zweieinhalb Jahrtausenden Siedlergeschichte; Ewiger Eiskristall im Ifirn-Tempel; Magierakademie *Runajasko* (Umwelt und Elementar, grau); der Efferdpfeiler zählt zu den heiligsten Stätten der Efferd-Kirche.
> *Stimmung in der Stadt:* gastfreundlich, rau, von einer durch die Elemente Wasser, Wind und Eis (und damit den Göttern) geprägten kämpferischen Lebensart; auf traditionelle hjaldingsche Werte bedacht

Am nächsten Morgen, als der Sturm wieder abgeflaut ist, wird der Schaden am Schiff begutachtet. Alle Ruder auf der Backbordseite müssen ersetzt werden. Außerdem sind einige Planken des Schiffsrumpfs gerissen und müssen ausgebessert

werden. Am Mittag wird die Otta in einen Schuppen bei den Hafenwerften gezogen. Helden, die durch eine gelungene *Wettervorhersagen*-Probe vor dem Sturm warnen konnten, wird nun klar, dass durch sie größere Schäden an der Takelage verhindert werden konnten.
Es wird fünf Tage dauern, bis das Schiff wieder seetüchtig ist. Während dieser Zeit desertieren drei Mannschaftsmitglieder. Die Stimmung unter den Seeleuten und Abenteurern ist schlecht. Viele sagen, der Unfall sei ein böses Omen, und ihre Reise sei zum Scheitern verurteilt. Um die Gnade Swafnirs zurückzuerlangen, lässt Phileasson vor der Abfahrt sein Schiff von Starkad Erwiderer, dem örtlichen Geweihten, segnen und bringt im Hafenbecken und am Efferdpfeiler ein Opfer dar. Feierlich wird ein aus Bein geschnitztes Modell der *Seeadler*, einige Haizähne und eine hölzerne Schale mit dem gesammelten Blut eines jeden Mannschaftsmitgliedes den Fluten übergeben.

Die Havarie der *Seeadler* kann und sollte aber auch positiv genutzt werden. Sowohl für Magier als auch andere Zauberkundige bietet die recht unkonventionelle *Runajasko* eine Möglichkeit für regen Wissensaustausch. Ganz im Gegensatz zu vielen anderen Akademien sind auch Barden, Skalden und andere Geschichtenerzähler gern gesehene Gäste in der 'Akademie'. Zumindest Ohm wird die Zeit nutzen, um einige alte Bekannte zu besuchen und seine Kenntnis über die Saga vom Himmelsturm wieder aufzufrischen.
Wenn Sie auf die Beschreibung Olports und der Runajasko (**Westwind 98-102** und **59-64**) zurückgreifen, sollten Sie sich wie auch schon in Thorwal die Veränderungen zum heutigen Olport deutlich vor Augen führen: der Angriff auf die Runajasko hat noch nicht statt gefunden, die Runenmagie wurde noch nicht wiederentdeckt und Iskir Ingibjarsson, der "Letzte Hjaldinger", ist ein gerade mal 16 Jahre alter Jungspund, der noch viel zu lernen hat.

Eiskalte Wogen

Von Olport bis zum Treffpunkt mit den Knorren an der Packeisgrenze vor Yetiland sind es noch ca. 1.300 Meilen. Die durchschnittliche Tagesgeschwindigkeit eines Drachenbootes beträgt 140 Meilen. Da das Schiff während der Passage durch die *Meerlunge* aber nur mit 50 Meilen pro Tag vorwärtskommt, dauert es ungefähr elf Tage, bis der vereinbarte Treffpunkt erreicht wird. Mit der trägen *Nuianna* im Rücken verlässt die *Seeadler* langsam auch die thorwalschen Gefilde. Auf Wunsch können Sie die Helden des Nachts, wenn die Otta an Land liegt, mit dem (Schein-)angriff einiger Gjalskerländer oder einer gruseligen Schauergeschichte Ohms erschrecken.

Sieg?

Zwei Tage nach Verlassen von Olport meldet der Ausguck ein treibendes Stück Holz 20 Schritt backbord. Phileasson lässt beidrehen, und mit einem Netz wird das Treibgut an Bord geholt. Es ist ein abgesplittertes Ruderblatt mit einer aufgemalten Schlange: ein Ruder der *Seeschlange*, dem Schiff Beorns. Einige Matrosen machen sich daraufhin Hoffnung, dass Beorn ein Opfer des Sturms geworden ist. Die Stimmung an Bord bessert sich.
In Wahrheit ging das Ruder lediglich während des Sturmes verloren. Die *Seeschlange* ist gänzlich unbeschädigt und hat zurzeit einen Vorsprung von rund 1.000 Meilen.

Wandernde Wassersäulen

Auf Höhe des Golfes von Riva werden wandernde Wassersäulen gesichtet, die sich von Süden her auf das Schiff zu bewegen. Es handelt sich um eine friedliche Walherde. Die erfahrenen Seeleute werden aber die Gelegenheit nutzen, um die Landratten an Bord zu veralbern und Schauermärchen über jähzornige Wassergeister zum Besten zu geben. Erst als ein Wal direkt unter dem Schiff durch taucht und mit einem Schwanzflossenschlag die halbe Besatzung durchnässt, verstummen die Spötter. Ansonsten sieht man ein Auftauchen der 'Herden Swafnirs' natürlich als gutes Zeichen an. Als die Thorwaler an Bord aber entdecken, dass die riesigen Rücken einiger Olportwale neben Seepocken und einigen 'mitreisenden' Möwen auch mit abgebrochenen Harpunenspitzen gespickt sind, geraten sie in Rage. Es sollte nichtthorwalsche Helden und Meisterpersonen einiges an Überredungskunst kosten, die wütenden und impulsiven Thorwaler davon abzuhalten, sofort Kurs auf Enqui, das nächstgelegene Walfängernest, zu nehmen und "den Fischköppen mal ordentlich zu zeigen, wo die Orknase hängt."

Die Meerlunge

Meerlunge nennt man das Gebiet zwischen den Nebelzinnen und Yetiland. Hier treiben oft dichte Dunstschwaden über dem Wasser, und von den Küstengletschern abgebrochenes Eis macht die Passage gefährlich. Himmel, Wasser und Eisschollen verschwimmen zu einer einzigen grauen Masse. Weil sich fast nie ein Lufthauch regt, muss die ganze Strecke gerudert werden. Das Tempo sinkt auf 50 Meilen pro Tag und das Schiff wird für die Passage vier Tage brauchen. Um die Orientierung nicht zu verlieren, muss sich die *Seeadler* dicht an der Felsenküste halten. Immer wieder hört man von den Klippen das gewaltige Donnern berstender Eisblöcke, die in die See stürzen. Crottet verkündet, das Donnern sei ein Zeichen des zornigen Gorfangs, der wie Swafnir ein Opfer fordere. Andere machen eine rothaarige Matrosin für das Donnern verantwortlich, schließlich geht das Gerücht um, dass sie auf ihrer ersten Fahrt einen Albatros im Netz gehabt haben soll. Und das bringt ja bekanntlich 13 Jahre Unglück!

Die Glocke

Am vierten Tag im Nebel sind die Nerven aller Besatzungsmitglieder zum Zerreißen gespannt. Seit Tagen hat man die Küste aus den Augen verloren, und die abergläubischen Seeleute fürchten, dass man in den Sog der *Flutkehle* geraten ist, einem schwarzen Strudel, der bereits zahlreiche Seefahrer und ganze Eisberge gurgelnd in die Tiefe gerissen haben soll.
Ein weiterer Grund für die gespannte Lage sind die Gespenstergeschichten Ohms, der seit Stunden von Totenschiffen und den Geistern der Ertrunkenen munkelt, die sich, wenn man an Bord nicht mucksmäuschen still ist, voller Neid auf verirrte Segelschiffe stürzen und Unheil verbreiten. Man könne sie schon eine ganze Zeit hören, bevor man sie sehe, denn mit

einer Nebelglocke werde die untote Schiffsmannschaft ihren sterblichen Opfern die letzte Stunde einläuten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine gespannte Stimmung herrscht an Bord. Durch den Nebel könnt ihr eure Gefährten nur als Schatten und Schemen ausmachen, die manchmal auch ganz von der hellgrauen Suppe verschluckt werden. Nur dumpf vernehmt ihr Ohms Stimme, der seine Schauergeschichte nun schon zum zweiten Mal vorgetragen hat.
Ob er schon einem dieser Totenschiffe begegnet ist?
[*Imitieren Sie ein Glockengeräusch nur ganz schwach.*]
Was war das?

Nachdem Ohm seine Geschichte auch dem letzten an Bord zum zweiten Mal erzählt hat, hört man irgendwo im Nebel tatsächlich eine Glocke schlagen. Langsam kommt das Geräusch der in regelmäßigen Abständen geschlagenen Glocke näher. Panik greift an Bord um sich. Alle verlassen die Ruderbänke, und während die Mutigeren unter der Mannschaft sich bewaffnen, um in den letzten Kampf zu ziehen, werfen sich die meisten verzweifelt auf den Boden des Schiffes und beten zu ihren Göttern.
Phileasson und einige weniger abergläubische Helden sollten versuchen, wieder Disziplin in die Mannschaft zu bringen und die Besatzung entlang der Reling in einer Kampflinie zu formieren, um einen Enterangriff abzuwehren. Ohm hört natürlich sofort mit seiner Geschichte auf und stimmt ein Thorwaler Kampflied an, doch seine Musik findet im Trubel kaum Beachtung. Auch Shaya versucht, beruhigend auf die Mannschaft einzuwirken.
Tatsächlich ist lediglich die Nebelglocke eines kleinen Robbenfängers aus Glyndhaven zu hören. Mit krächzender Fistelstimme ruft dessen Kapitän die *Seeadler* an, als er den Schatten des Schiffes im Nebel erkennt. Beim Klang der vom Nebel verzerrten Stimme erreicht die Panik an Bord der *Seeadler* ihren Höhepunkt. Ziellos werden Pfeilschüsse in die Dunstschwaden abgegeben. Erst als darauf ein Schwall herzhafter Seemannsflüche von Bord des Robbenfängers herüber schallt, entspannt sich die Lage. Wenn die beiden Schiffe längsseits gehen, erfährt man folgendes:
Schon über eine Woche liegen zwei Knorren aus Thorwal an der Packeisgrenze vor Yetiland. Kapitän Wodjeff und seine Robbenfänger waren selbst mehrmals an Bord, um mit den Mannschaften zu zechen.
Vor fünf Tagen kam ein Drachenboot dort an, dessen Kapitän anschließend mit der gesamten Mannschaft zu einer Expedition ins ewige Eis aufgebrochen ist.

Schwimmende Berge

Während des letzten Tages im Nebelfeld treiben immer mehr und größere Eisberge an der Otta vorbei. Beunruhigen Sie die Spieler, indem Sie beschreiben, wie sie die im Wasser verborgenen Ausläufer der Eisberge unter dem Schiff entlang schrammen hören.
Am Abend des neunzehnten Reisetages lichtet sich der Nebel allmählich. Die *Seeadler* wendet ihren Rumpf gen Osten und steuert in die Bucht vor Yetiland. Den Augen der Helden bietet sich ein seltsames Schauspiel. Am Horizont ist ein purpurner Lichtstreifen zu sehen, der langsam heller wird, bis er ein leuchtendes Orangerot erreicht, das von blaugrünen Lichtstreifen durchsetzt ist. Während des unheimlichen Zwielichts entdeckt die Mannschaft einen immer dichter werdenden Teppich treibender Eisschollen, aus dem sich gelegentlich majestätische Tafeleisberge so groß wie kleine Inseln erheben. Das etwa zwanzigminütige Schauspiel ist ein ungewöhnlich farbintensives Nordlicht (siehe Seite 19).

Gefangen

Irgendwann während der schier endlosen Nacht gleitet die *Seeadler* durch einen weitgehend eisfreien Kanal zwischen zwei Tafeleisbergen. Als man schon mehr als die Hälfte der Strecke zurückgelegt hat, frischt plötzlich der Wind auf. Der Berg auf der Steuerbordseite beginnt sich zu bewegen. Langsam schließt sich die Lücke, und das Schiff droht wie eine Nussschale zwischen den eisigen Giganten zerquetscht zu werden.
Etwa ein Drittel der Mannschaft steht an der Reling verteilt, um das Schiff vor der Kollision mit Eisschollen zu schützen. Die hektischen Versuche, sich schnellstmöglich auf die Ruderbänke zu begeben, haben zur Folge, dass wertvolle Minuten verstreichen, bis das Schiff seine volle Geschwindigkeit erreicht.
Lassen Sie die Mannschaft einige *Boote Fahren*-Proben ablegen, und sorgen Sie für kräftige Aufschläge. Fast gelingt es der *Seeadler* sogar, die sich schließende Lücke noch rechtzeitig zu passieren. Phileasson gibt Befehl, die Ruder einzuziehen, und hofft, dass der letzte Schwung das Schiff hinaus treibt, da schließt sich bereits knirschend der Ausgang. Doch die Mannschaft hat Glück im Unglück: Das Schiff wird nicht zerquetscht, weil sich im Eisberg auf der Backbordseite eine große Einbuchtung befindet. Diese erlaubt dem Schiff rundum ca. fünf Schritt Spielraum bis zu den senkrecht aufragenden Wänden der weißen Kolosse, zwischen denen eine tödliche Kälte herrscht.
Die Temperatur sinkt von *Firunkälte* auf *Grimmfrost* herab. Überprüfen Sie stündlich, ob sich die Situation ändert. Bei einer 1 auf W20 trennen sich die beiden Eisberge wieder, und die Ausfahrt ist frei. Bei 19 oder 20 lösen sich Eisbrocken von den Steilwänden des Gefängnisses und drohen, das Schiff zu zerschlagen. Sollte jemand vorschlagen, die Steilwände zu erklettern, so bringt der Kapitän das Schiff bis auf Ruderlänge an die Eiswände heran, aber nicht näher, weil er abbrechende Eisklötze fürchtet. Bei einer gelungenen *Akrobatik*-Probe +6 gelangt man über ein ausgestrecktes Ruder in die Eiswand. Zwei *Klettern*-Proben +8 bringen den Helden auf das Plateau des Tafelbergs. Bei einem Rundgang kann beobachtet werden, wie sich ein großes Eisstück von der Außenwand des Berges löst. Das Schiff trennt nun nur noch eine rund vier Schritt dicke Eiswand von der offenen See.
Der Kapitän lässt den Mast des Schiffes niederlegen und gibt dann Befehl, das Eis zu durchzubrechen. Mit Äxten und anderen Werkzeugen dürfte es möglich sein, innerhalb einiger Stunden ein ausreichend großes Loch durch die Eiswand zu brechen, um das Schiff freizubekommen.
Da die *Seeadler* über kein Beiboot verfügt, ist die Arbeit extrem erschwert. Lassen Sie jeden Helden pro Stunde, die er arbeitet, eine *Konstitutions*-Probe ablegen. Scheitert er, hat er sich bei der Arbeit die Kleidung durchnässt und diese verliert einen Teil ihres Kälteschutzes. Bei einem Patzer trifft ihn ein herabfallender Eisbrocken (2W6 Trefferpunkte), und der Held stürzt beim Misslingen einer GE-Probe auch noch ins Wasser. Nach W6+3 Stunden Arbeit ist das Schiff befreit.

Ins ewige Eis

Am Treffpunkt

Am 20. Reisetag wird nordöstlich der *Seeadler* ein rotes Signalfeuer gesichtet: das vereinbarte Zeichen der Knorren. Zwei Stunden später sind die Schiffe erreicht. Etwas abseits liegt Beorns *Seeschlange*. Sie ist mit einer dünnen Kruste aus Eis und Schnee überzogen und offensichtlich schon vor einiger Zeit an 'Land' gezogen worden. Zweihundert Schritt von der 'Küste' entfernt stapeln sich Ausrüstung und Proviant auf dem Eis. Von dort tönt auch das Bellen hungriger Schlittenhunde.

Die Kapitäne der Knorren erzählen, Beorn sei mit seinen Leuten bereits vor acht Tagen aufgebrochen. Phileasson gibt seiner Mannschaft den Befehl, die *Seeadler* aufs Eis zu ziehen und sicher zu vertäuen. Zudem soll die Ausrüstung zum Lager gebracht werden und unter Crottets Anleitung vorhandene Eishütten bezogen sowie neue errichtet werden (*Wildnisleben*-Proben, ggf. erleichtert durch die Sonderfertigkeit *Eiskundig*). Korrekt errichtete *Iglus*, wie die Eishütten von den Nivesen genannt werden, ermöglichen eine Nachtruhe bei Temperaturen knapp über Null.

Wenn die zahlreichen Rückschläge den Spielspaß der Gruppe schon jetzt ernsthaft gefährden, sollten Sie vor dem Aufbruch ins Ewige Eis noch für ein Erfolgserlebnis sorgen. In diesem Fall könnten Sie den Überfall einiger Piraten und Walfänger nach Anbruch der Nacht einfügen. Es handelt sich dabei um die 'Sturmpfeifen', die von ihrem auf der nahegelegenen Aptaininsel gelegenen Versteck schon länger einen Überfall auf die Knorren planen. Mit einem Eissegler kommen die Piraten auf einige hundert Schritt heran, um die Thorwaler im Schlaf zu überraschen. Da sie nicht mit der Anwesenheit von Phileasson und den Helden wissen, sollten die Piraten eine böse Überraschung erleben und die Helden ein bisschen Selbstvertrauen zurückerhalten.

Mit dem Eissegler unterwegs

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach sieben Ruhestunden reißt euch Phileassons Stimme aus dem Schlaf. In einer Stunden soll alles bereit zum Aufbruch sein. Als ihr euch vor der Eishütte die Füße vertretet, um wieder Wärme in eure steifen Glieder zu bringen, seht ihr, dass einige der Iglus, die eure Gefährten gebaut haben, schon über Nacht wieder eingestürzt sind. Es gibt noch viel zu lernen! Der Kapitän verteilt die Ausrüstung und seine Leute auf die Hundeschlitten und die drei Eissegler.

Die Spielergruppe sollte gemeinsam einen der Eissegler übernehmen. Eissegler sind kleine, auf Kufen gestellte Segelboote. Sie können bis zu sechs Mann transportieren und erreichen Spitzengeschwindigkeiten von 60 Meilen pro Stunde. Auch für einen Eissegler müssen Proben auf das Talent *Boote Fahren* abgelegt werden, denn das Fahrzeug hat wesentlich mehr Ähnlichkeit mit einem kleinen Segler als mit Kutschen oder Schlitten, mit denen die Helden vielleicht schon gefahren sein mögen. Die Helden werden lernen müssen, nicht mit zu großer Geschwindigkeit durch die Polarnacht zu fahren, denn mit dem Tempo vergrößert sich auch der Wendekreis des Eisseglers und sein Bremsweg. (Aufschläge auf die Probe sind stark von der Fahrtgeschwindigkeit abhängig: Eine Haarnadelkehre bei Höchstgeschwindigkeit erfordert durchaus eine Probe +20, üblicherweise sollten die Aufschläge für Manöver aber im Rahmen von +3 bis +8 liegen.)

Die Gefährten sollen als Kundschafter der langsameren Hauptgruppe vorauseilen und den günstigsten Weg ausspähen. Alle zwölf Stunden trifft man sich wieder mit der Hauptgruppe, wo ihre Informationen gemeinsam mit denen der beiden anderen Erkundungsgruppen in eine große Geländekarte umgesetzt werden. Bei diesen Treffen wird auch vereinbart, welche Geländeabschnitte als nächstes zu erkunden sind. Da sich die Helden durch die Fahrt auf dem Eissegler noch stärker der extremen Witterung aussetzen, erhöht sich die jeweilige Kältestufe noch einmal. (In der Grimmfrostöde sind die Kältestufen *Eiskalt* bis *Grimmfrost* üblich.) Beachten Sie beim Spiel mit der Kälte, dass diese nicht nur Auswirkungen auf die Teilnehmer der Expedition, sondern auch auf deren Ausrüstung hat: Trinkwasser und Proviant frieren ein, Amulette bleibt auf der Haut kleben und das Metall von Waffen und Geräten wird langsam spröde.



Die Eisspalte

Die große, in West-Östlicher Richtung verlaufende Eisspalte entstand vor einigen Wochen während eines Seebebens. Noch heute verlängern sich ihre Ausläufer täglich ca. eine Meile Richtung Westen und werden dort bald die Packeisgrenze erreichen. Lassen Sie die Abenteurer, wenn sie nicht äußerst vorsichtig mit dem Eissegler fahren, die ersten schmalen Risse im Eis gar nicht bemerken, und jagen Sie ihnen einen gehörigen Schrecken ein, indem Sie beschreiben, wie ihr Eissegler plötzlich über einen zwei Schritt breiten Abgrund hinweg springt. Sofern nicht einer der Helden ein versierter Kenner des SOLIDIRID oder des WEICHES ERSTARRE ist, erweist sich eine direkte Überquerung als zu gefährlich für die Hauptgruppe, also werden die Helden in den ersten beiden Tagen damit beschäftigt sein, den Umfang der Spalte auszukundschaften. Lassen Sie beim ersten Treffen im Mannschaftslager das Problem ausdiskutieren, ob man in östlicher oder westlicher Richtung an der Spalte entlang marschiert oder so lange wartet, bis ein anderer Weg gefunden ist. Eine falsche Entscheidung kann einen erheblichen Zeitverlust bedeuten.

Die Eisfee

Auf dem Rückweg zum Haupttross überrascht die Helden ein von Osten heran wehender Schneesturm. Es wäre nicht nur tollkühn, sondern schlicht wahnsinnig, jetzt noch weiterzusegeln. Stattdessen sollte das Gefährt schnellstens mit Pflöcken und Stricken fest auf dem Eis vertäut werden. (Und sie sollten in der Eile nicht vergessen, das Segel einzuholen.) Um die Zelte aufzubauen, bleibt keine Zeit mehr. Am besten überstehen die Helden den Sturm, wenn sie im Windschatten des Eisseglers Deckung suchen oder sich im Schnee eingraben. Der Sturm dauert W6 Stunden und senkt die momentane Kältestufe um zwei. Nachdem die Helden Stunden hinter ihrem Eissegler kauernd auf das Ende des Sturms gewartet haben, lässt das ohrenbetäubende Toben der Elemente langsam nach. Doch dann passiert etwas Unerwartetes:



Jeder Held vernimmt, wie er leise, mal befehlend, mal flehend bei seinem Namen gerufen wird. Jeder hört nur seinen Namen rufen und sonst nichts. Wer sich erhebt und ein paar Schritte in den immer noch dicht fallenden Schnee macht, sieht vor sich eine wunderschöne Gestalt des jeweils entgegengesetzten Geschlechts: eine Eisfee. Von ihr scheint Wärme auszugehen, und nur eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +3 lässt den betroffenen Charakter erkennen, dass dieser Eindruck eine Illusion sein muss, da der Schnee in den Haaren der Fee nicht schmilzt. Die Gestalt kommt mit ausgebreiteten Armen langsam auf ihr Opfer zu und versucht, es in die Arme zu schließen und zu küssen. Nur durch eine gelungene *Selbstbeherrschung*-Probe kann man den Wunsch unterdrücken, der Eisfee entgegen zu gehen und sich von ihr umarmen zu lassen. Ein Kuss der gespenstischen Erscheinung verursacht 2W6+4 SP. Nach dem Kuss verschwindet die Fee. Wer an dieser Liebkosung stirbt, erstarrt zur Eisstatue. Der Geist des Opfers ist fortan verdammt, in stürmischen Nächten mit den anderen Eisfeen ruhelos durch das Nordland zu ziehen. Ob es sich bei diesen Wesen wirklich um Feen handelt oder ob sie die verfluchten Geister einstiger Hochelfen oder gar Schöpfungen Pardonas sind, ist nicht bekannt.

Die Eisigel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im matten Schein der Wintersonne seht ihr vom Eissegler aus etwas kleines, stacheliges auf dem Eis. Bevor ihr es genau erkennen könnt, seid ihr schon vorbei.
[*Sollte einem der Helden eine Sinnenschärfe-Probe +6 gelingen, geht es weiter:*] Dann kommt ein Warnruf von [*Heldenname*:] "Rundes Hindernis Steuerbord voraus!" Ihr nehmt das Segel aus dem Wind und leitet ein Bremsmanöver ein. Langsam nähert ihr euch dem Schatten. Vor euch liegt ein Gebilde, das mit nichts zu vergleichen ist, was ihr je gesehen habt: eine Kugel mit fast einen Schritt langen Stacheln, die symmetrisch aus dem Zentrum hervor wachsen. Von ihr geht eine seltsam bedrohliche Ausstrahlung aus.

Bei dem Wesen handelt es sich um einen *Eisigel*, ein fremdartiges, kristallines Lebewesen, das sich nicht selbst fortbewegt, sondern von starken Winden davon tragen lässt. Diese Begegnung kann überall dort stattfinden, wo auf der Karte ein '*' verzeichnet ist. Manche Gegenden können so voller Eisigel sein, dass sie für die Eissegler nicht mehr passierbar sind. Hundeschlitten und Abenteurer zu Fuß können sich dort aber langsam vorwärtsbewegen.
Die von Pardona erschaffenen Eisigel sind mysteriöse Wesen, die körperlich nicht mit Menschen oder anderen Wesen interagieren. Aus den verschiedensten Gründen wirken sie für Menschen dennoch erschreckend. Zunächst ist da ihre fremdartige Form. Bei größeren Kolonien, in denen der Wind tausendfach in den Stacheln gebrochen wird, entsteht außerdem eine Art Aeolsharfen-Effekt, und es sind fremdartige, bizarre Tonfolgen zu hören. Der triftigste Grund, Angst zu haben, ist aber der, dass die Eisigel eine mentale Verbindung zu intelligenten Lebewesen aufnehmen können. Diese Möglichkeit nutzen Eisigel, die ihren Maximaldurchmesser von fünf Schritt erreicht haben und kurz vor der Implosion stehen, dazu, allen Lebewesen in ihrer Reichweite speziell auf ihre Psyche zugeschnittene Schreckensvisionen vorzugaukeln, die die Opfer vor Furcht erstarren lassen. Um die Auswirkungen dieser mentalen Angriffe ignorieren zu können, muss einem Helden eine Mut-Probe erschwert um den Nachteil Aberglaube oder eine Angst bestehen. Wenn die Eisigel nach 15 Jahren ausgewachsen sind, wird die Belastung der etwa 4 Schritt langen, schweren Stacheln auf die Außenwand der kleinen Kernkugel so stark, dass die Kugel, in der dann ein starker Unterdruck herrscht, jeden Augenblick Risse bekommen kann, was zur Implosion führt. Auf diese Art vermehren sich Eisigel, denn aus den Splittern des Kerns wachsen neue Kristalle heran. Jedes Lebewesen im Umkreis von drei Schritt um einen 'überreifen' Eisigel erleidet



bei der Implosion 4W6 Trefferpunkte durch die bis zu schwertlangen Kristallsplitter. Für je drei weitere Schritt Distanz reduziert sich der Schaden um 1W6. Die mentalen Angriffe sollen andere Lebewesen im Augenblick des Zerberstens in der Nähe des Eisigels festhalten. Der Zerfall eines Kristalls kann auch durch Schläge oder Schüsse auf die Kernkugel herbeigeführt werden. Es besteht eine Chance von 10 %, dass bei Verletzungen durch Kristallsplitter auch Splitter aus dem Kern eines Eisigels in die Wunde geraten und nicht alle Rückstände beim Säubern der Schnittwunde entfernt werden. In diesem Fall wächst in der Wunde langsam ein neuer Kristall . Er lässt sich nur mit einer erfolgreichen Probe +5 auf *Heilkunde Wunden* restlos entfernen. Bei der nötigen Wundbehandlung erleidet das Opfer weitere W6 Schadenspunkte. Wurden nicht alle Rückstände des Eissplitters entfernt, so kann nach frühestens W3 Tagen bemerkt werden (*Sinnenschärfe*-Probe, die nach jedem weiteren Tag um 1 erleichtert wird), wie sich ein Kristall in der Wunde bildet (für jeden Tag, in dem der Kristall in der Wunde verbleibt, wird die *Heilkunde*-Probe um 1 erschwert und der Schaden durch die Wundbehandlung um 1 SP erhöht).

Stumme Zeugen

Sobald die Helden das Ende der Eisspalte erreicht haben befinden sie sich in der Nähe der *Firunsstraße*. Am Horizont sind mehre kleine Inseln zu erkennen, die durch den Nebel, der sie umgibt, diese Passage für durchfahrende Schiffe sehr gefährlich macht. Tatsächlich stößt einer der Erkundungstrupps auch auf einen ersten Vorboten eines Schiffsfriedhofs. Ob durch das Seebeben oder die sich ständig verschiebenden Eisschollen, das Wrack eines vor Jahrzehnten gekenterten albernischen Frachtschiffes ragt aus der sonst so ebenen Eisfläche heraus. Die in der Takelage gefangenen und durch die Kälte mumifizierten Matrosen sind stumme Zeugen der Schrecken des Eises.

Der Zorn der Schratigen

Verlassene Lager

In der Dunkelheit zeichnet sich eine Gruppe dicht aneinander gedrängter Eishügel ab. Viele der Iglus sind kaum noch zu erkennen. In dem Lager finden sich einige leere Proviantsäcke, ein leeres Branntweinfass und ein zerbrochener Speer.

An jeder auf der Karte mit einem '**L**' gekennzeichneten Stelle liegt ein verlassenes Rastlager Beorns. In keinem dieser Lager finden sich besondere Hinweise. Nur das letzte birgt eine Überraschung: Hier sind zwei Krieger in voller Kampfausrüstung, auf zwei Eisblöcken sitzend, 'bestattet' worden– ein erster Hinweis auf die Auseinandersetzungen mit den Yetis. Von wem die Krieger getötet wurden, lässt sich allerdings nicht herausfinden. Eine gelungene *Anatomie*-Probe bzw. *Heilkunde Wunden*-Probe +5 offenbart nur, dass Sie durch die Wucht von großen Eis- oder Gesteinsbrocken starben.

Das Wrack

Auf einer Kontrollfahrt sichten die Helden einen Eissegler. Er kann nicht zur eigenen Expedition gehören, denn die beiden anderen Eissegler operieren an dem Tag in einem ganz anderen Gebiet. Beim Näherkommen erkennt man, dass das zerfetzte Segel lose im Wind hin- und her schlägt. Die Backbordkufe ist weggerissen, und der Segler hat Schlagseite. Aus der Nähe bietet sich ein Bild des Grauens: Halb unter Schnee begraben liegen die grausam verstümmelten Leichen von vier Seeleuten aus Beorns Mannschaft.

Der Eissegler wurde mit großen Eisblöcken beworfen, bis er manövrierunfähig war. Neben der Leiche eines Thorwalers findet man eine abgeschlagene Pranke. Sie stellt ein Mittelding zwischen Menschenhand und Bärentatze dar und gehört zu einem Yeti. Ihrer Größe nach zu urteilen könnte der Besitzer solcher Pranken fast die doppelte Größe eines Menschen erreichen.

Diese Begegnung findet zehn Meilen südlich der großen Bucht in der Mitte der Südküste von Yetiland statt.

Der Säugling

Einige Stunden nachdem die Gruppe eine eng zusammengerückte und schnatternde Kolonie der Boronskuttentaucher (*Isdira*: puin guin, siehe **ZBA 184**) hinter sich gelassen hat, erreicht sie den Eingang zur großen Bucht der fjordreichen Südküste. Ganz zum Erstaunen der Helden hallt ein leises Schluchzen über das Eis. Falls sie den Ursprung des Wimmerns ausma-

chen wollen, stoßen sie bald auf den Leichnam eines großen, weißen Pelztieres, das wie ein Mischling aus Mensch, Affe und Bär aussieht: ein Yeti. Aus seinen Rücken ragen ein gutes Dutzend Pfeilschäfte. Noch im Todeskampf muss das Tier etwas unter seinen gekrümmten Leib gezogen haben, denn von dort ertönt das Wimmern.

Bei dem Leichnam handelt es sich um ein Yetiweibchen, das noch im Tod sein Junges schützend umklammert. Beorn hat, indem er die Schneemenschen jagen ließ, um Frischfleisch für seine Leute zu bekommen, einen Krieg mit den Yetis vom Stamm der *Hrm Hrm* entfesselt, deren Revier die angrenzenden Fjorde und Berge umfasst. Da die Yetis nicht zwischen den Leuten Beorns und der Mannschaft Phileassons unterscheiden können, kann es durchaus zu Auseinandersetzungen kommen. Stellt sich aber heraus, dass ein Yeti-Säugling durch die Helden gerettet wurde, ist damit eine Basis für Verhandlungen geschaffen, und die Yetis werden zunächst von einem Angriff absehen.

Die Ernährung des Jungen bereitet Probleme. Da es noch keine Zähne ausgebildet hat, ist es darauf angewiesen, mit Milch oder vorgekauter Nahrung aufgepäppelt zu werden. Der rund drei Monate alte Säugling ist gefährlich ausgezehrt, da er schon mehrere Tage unter seiner Mutter begraben lag. Der Vorsprung Beorns ist zu diesem Zeitpunkt auf drei Tagesmärsche zusammengeschrumpft, weil er durch die Kämpfe mit den Yetis erheblich aufgehalten wurde.

Ohne den Säugling [Optional]

Alternativ zu dieser Szene ist es auch möglich, dass die Helden aufgrund eines Schneesturmes einander im ewigen Eis verlieren oder ein Charakter bei voller Fahrt vom Segler stürzt. Die Helden finden ihren Gefährten nicht mehr wieder, weil der bewusstlose Abenteurer inzwischen von einer Jagdgruppe der Yetis entführt wurde. Dort kann dieser *Galandel* (siehe **Anhang** Seite 30) von den friedlichen Absichten Phileassons überzeugen. Schließlich sollte es dem Entführten gelingen, auch den Rest der Mannschaft ins Dorf der Hrm Hrm zu holen.

Der Angriff

Der Angriff auf den Eissegler der Helden findet an einer beliebigen Stelle in der Nähe der von Bergen und Gletschern flankierten Bucht statt, während sie sich langsam bewegen müssen, um durch ein Feld von Felsbrocken zu manövrieren. Gleich zu Beginn durchschlägt ein aus dem Nichts geschleuderter Eisblock das Hauptsegel, so dass der Eissegler erheblich an Fahrt verliert. Doch dies ist nur das Vorspiel zu einer vernichtenden Attacke der Yetis. Zunächst sind im Fackelschein nur einige huschende Schatten zwischen den Eisblöcken zu erkennen. Dann ertönt ein markerschütterndes Brüllen. Ein weiteres Geschoß schlägt dicht neben dem Boot aufs Eis, und von überall her stürmen große weiße Gestalten heran.

Wenn sich der Säugling an Bord befindet, beginnt er, kurz bevor die Helden ihre Fernwaffen abfeuern, lauthals zu weinen. Als die anderen Yetis seine Stimme hören, stoppen sie den Angriff. Jetzt hängt alles vom Verhalten der Helden ab. Bedrohen sie das Kleine mit einer Waffe und versuchen, sich so freien Abzug zu erzwingen, ist damit jegliche Chance auf einen Frieden mit den Yetis verspielt. Der Abzug wird gewährt, aber die Eismenschen werden die Helden unauffällig verfolgen, um das Junge bei günstiger Gelegenheit durch einen Überraschungsangriff zu befreien. Verhalten sich die Helden aber ruhig, wird nach einer Weile ein Yeti mit einem Fisch in der ausgestreckten Hand (Zeichen des Friedens) auf den Eissegler zukommen, um zu verhandeln. Er versucht, mit Zeichen klar zu machen, ihm zu folgen. (Da die Yetis eine sehr primitive und fremdartige Sprache sprechen, ist eine Verständigung mit ihnen nur durch Zeichen oder aber entsprechende Zauber oder Liturgien möglich. Siehe Seite 38.)Das einzige, was man im Kauderwelsch des Parlamentärs verstehen kann, sind die Worte: "Muddär Galandel." Dabei weist er auf die Berge im Westen der großen Bucht. Wenn die Helden den Yetis folgen, werden diese weder versuchen, ihnen ihre Waffen abzunehmen, noch bedingungslos darauf beharren, dass man ihnen sofort das Kleine ausliefert.

Yeti

Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (3), Richtungssinn; Aberglaube, Jähzorn
LeP 35-50 **AuP** 100 **MR** 2 / 10 **GS** 10 **RS** 3 **KO** 12–18
AT 13 **PA** 9 **INI** 10+W6
TP je nach Waffe
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen
Typische Waffen: Faust (2W+4 TP(A), DK N), Keule (2W+7, DK N)
Besonderheiten: Yetis gelten als große Gegner

Unter Yetis

Das Dorf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach drei Stunden Fußmarsch entlang der Kiesstrände und durch die zerklüfteten Berge der Südküste gelangt ihr in ein schmales Felstal, an dessen Ende sich einige Höhlen befinden und in dem mehrere Iglus errichtet wurden. Als ihr euch dem Dorf nähert, kommen einige Yetis näher, die kleine Knochen und Federn in ihr zotteliges Fell geflochten haben. Diese Yetis sind sehr erbost und wollen euch offensichtlich ans Leder. Die Wachen verhindern aber alle Übergriffe. Man geleitet euch zu einer Eishütte und gibt Zeichen, in ihrem Inneren zu warten. Der kuppelartige, niedrige Innenraum wird durch einige Tranlämpchen gleichzeitig beleuchtet und beheizt. Der Eingang zum Iglu ist mit Fellen verhängt, und auch auf dem Boden liegen verschiedene Pelze.

Geben Sie der Gruppe reichlich Zeit, ihre Lage zu diskutieren. Wenn die Gefährten die Eishütte näher untersuchen, finden sie einen Elfenbeinkamm und eine kostbare, beinerne und mit Pflanzenornamenten verzierte Flöte.

Das Volk der Yetis

Erscheinung: Bei den Yetis handelt es sich um drei Schritt große Humanoide mit weißem Fell, die wie die Trolle zur Familie der Schrate gezählt werden.

Religion: Die Schneeschrate sehen sich als Kinder *Grlnacks*, des großen weißen Jagdgottes. Dem eisigen Jäger haben sie neben dem Schnee und der Kälte auch Getier und Früchte zu verdanken. Das Tal der Donnerwanderer sehen sie als ganz persönliches Geschenk Grlnacks an. Ihren Göttern huldigen sie in heiligen Höhlen und eisigblauen Grottensystemen unter den Gletschern, die für alle Fremden tabu sind. Dem Feuer begegnen die Schneeschrate mit einer Mischung aus Angst und Abscheu und werden sie damit angegriffen, flüchten sie oder verfallen in eine geradezu raserische Wut.

Magie: Normalerweise steht jedem Stamm ein Schamane vor, der mit den Frostgeistern und Ahnen reden, die Zukunft aus Eingeweiden lesen und Schneestürme und Frost heraufbeschwören kann. Da dem letzten Zauberseher der Hrm Hrm jedoch niemand nachgefolgt ist, füllt Mutter Galandel nun diese wichtige und ehrenvolle Aufgabe aus.

Gesellschaft: Die auf dem Yeti-Land lebenden und teilweise verfehdeten Stämme zählen jeweils 40 bis 60 Schrate. Kinder und Frauen haben einen besonderen Status, da sie sehr selten sind. Dem Stamm steht meist ein Rat der ältesten und fähigsten Yetis vor. Ihre Behausungen sind fast ausschließlich Iglus. Sie ernähren sich von der Jagd und den jährlich im Tal der Donnerwanderer zu findenden Pflanzen und Früchten.

Mehr zur Lebensweise der Yetis und des Yeti-Landes finden sie in **Firuns Atem** Seiten 53ff. und **ZBA 188ff.**

Mutter Galandel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von draußen dringt der Lärm einer lebhaften Diskussion in die Eishütte. Nach einer Weile wird es stiller, und der Vorhang am Eingang des Iglus wird zurückgezogen. Eine menschengroße Person in edlem Pelzwerk betritt den Raum. Sie nimmt die Kapuze ab und ihr blickt in große, saphirblaue Augen. Das schmale hohe Gesicht wird von silberweißen Haaren eingerahmt, die locker um die spitzen Ohren fallen. So überraschend es für euch auch sein mag – es ist eine Elfe, die dort vor euch steht.

Es ist schwierig, das Alter der Elfe einzuschätzen, doch meint ihr Ruhe und Ausgeglichenheit in ihrem Blick zu erkennen. Dieser Blick wandert nun langsam über euch, bevor sie das Wort an euch richtet.

"Sanya bha, talar. Mein Name ist Galandel. Wie lauten die euren und warum erhobt ihr thara [*Waffen*] gegen die Twel'firama [*befreundete Yetis*]?"

Nun sollten die Helden erklären, wie und warum sie nach Yetiland gekommen sind. Besonders wichtig ist, dass sie ausdrücklich betonen, nicht zur Mannschaft Beorns zu gehören. Sobald Galandel eine schlüssige Geschichte aus den Helden herausbekommen hat (deren Richtigkeit sie mit einem BLICK IN DIE GEDANKEN überprüft), wird sie das Gespräch beenden und die Gruppe für eine Stunde verlassen, um den Yetis Bericht zu erstatten. Wenn sich herausgestellt hat, dass die Gefangenen unschuldig sind, werden sie zu einem Versöhnungsessen mit allen anwesenden Stammesmitgliedern eingeladen. Während des Mahls (siehe Seite 29) in der großen, von blauen Gwen Petryl Steinen beleuchteten Stammeshöhle können die Helden einiges über Galandel und die Mammuts erfahren. So sollen die "zweizahnigen Kopfschwänzler" im *Tal der Donnerwanderer* zu finden sein. *Gdar*, der Sprecher des Ältestenrates, unterbreitet sogar das Angebot, sie von einigen Jägern des Stammes in dieses Tal führen zu lassen. Mutter Galandel dolmetscht während des Festes. Für eine Elfe ist sie Menschen gegenüber außergewöhnlich gesprächig, und wenn sich die Gefährten ihr gegenüber respektvoll verhalten, erzählt sie ihnen, wie sie ins Dorf der Yetis gelangte. Mehr dazu finden sie im **Anhang** auf Seite 29. Nach diesem Zusammentreffen ist es die Aufgabe der Helden, für ein friedliches Nebeneinander von Schiffsmannschaft und Yetis zu sorgen. Kapitän Phileasson wird bei der ersten sich bietenden Gelegenheit das Dorf besuchen und Gastgeschenke überbringen. Sobald die Hundeschlitten die große Bucht erreicht haben, steht einem Aufbruch ins Tal der Donnerwanderer nichts mehr im Wege.

Unter dem Gletscher

Gemeinsam mit den zwei Yeti-Jägern *Rnhor* und *Ruschmar* übernimmt Galandel die Führung der Expedition. Sie geleitet die Mannschaft Phileassons in den Nordosten der großen Bucht zu einer Stelle, wo ein dampfender Wasserfall über eine fünf Mannslängen hohe Steilklippe hinabstürzt. Das warme Wasser hat einen mehr als 20 Schritt durchmessenden Halbkreis in das Eis der großen Bucht geschmolzen. Über der Klippe ragt ein hoher Gletscherabbruch auf. Auf dem Marsch zum Wasserfall wurden die Reste der letzten beiden Eissegler Beorns gefunden. Er musste sie zurück lassen, als er in die unwegsamen Berge

Krieg mit den Yetis [Optional]

Die Rettung des Säuglings kombiniert mit dem Einsatz von gesundem Menschenverstand sollte es ermöglichen, eine Auseinandersetzung mit den Yetis zu vermeiden. Falls es doch zum Krieg kommt, hat das folgende Konsequenzen:

Die Spieler müssen das Tal der Donnerwanderer selbst finden, was eine tagelange Suche in den eisigen Bergen von Yetiland bedeutet.

Jenseits der großen Bucht halbiert sich das Tagestempo der Hundeschlitten, weil man sich ständig gegen überraschende Angriffe absichern muss. In den pfadlosen Bergen wird es gänzlich unmöglich, mit den Schlittengespannen noch voranzukommen.

Jeder Kundschaftergang, bei dem sich ein einzelner Held von der Gruppe trennt, wird zu einem Kampf auf Leben und Tod.

Mindestens einmal täglich sollte es zu einem Angriff der Yetis kommen.

Damit Phileasson dennoch an die *Träne Nurtis* kommt, treffen die Helden Galandel im Tal der Donnerwanderer bei der Kräutersuche an, als sie noch nichts vom Konflikt mitbekommen hat.

Womöglich ist in dieser Situation ein Bündnis zwischen den beiden Kapitänen gegen die Yetis das Sinnvollste.

Yetilands vorstieß. Die ihn verfolgenden Yetis haben die Boote gefunden und zerstört. Der warme Fluss hat unterhalb des Gletschers einen mehr als fünf Meilen langen Tunnel geschmolzen. Dies ist der kürzeste Weg ins Tal der Donnerwanderer.

Galandel erklimmt als erste die Klippe und weist den Helden den günstigsten Weg. Nach einer *Klettern*-Probe +2 stehen auch die Gefährten am Eingang des Eistunnels. Es ist unmöglich, auf diesem Weg die Hundeschlitten oder gar die Eissegler heraufzubringen. Phileasson lässt deshalb ein Lager errichten, in dem zehn Leute zurückbleiben, um die Ausrüstung zu bewachen. Die übrige Mannschaft folgt dem Kapitän in den Eistunnel. Im Tunnel herrscht so dichter Nebel, dass man kaum drei Schritt weit sehen kann. Während der Passage unter dem Eis ist ein ständiges Knacken und Knirschen von den Tunnelwänden zu vernehmen, ganz so als könne der Gang jeden Moment einstürzen. Für jeden Helden, der den Tunnel durchquert, besteht eine Chance von 15 % (18–20 auf W20), von herabfallenden Eisbrocken getroffen zu werden und 2W6 Trefferpunkte Schaden zu erleiden, wenn er ihnen nicht ausweicht oder auf seinen Gefahreninstinkt hört.

Charaktere, denen das Unternehmen nicht sicher genug ist, oder die von ihrer Raumangst geplagt werden, müssen den entbehrungsreichen Weg über den Gletscher nehmen. Für das unbeschadete Überstehen dieser gefährlichen Kletterpartie müssen ihnen zwei *Klettern*-Proben +10 gelingen. Bei Misslingen der Proben fügen die Bergsteiger sich erhebliche Verletzungen (3W6 TP) zu und erreichen das Tal wesentlich später als ihre Gefährten.

Die Feuergrube

Ungefähr in der Mitte des Eistunnels befindet sich eine 30 Schritt weite Ausbuchtung. Noch bevor die Gruppe diese Stelle erreicht, ist ein langsam zunehmendes Grollen in der Tiefe der Erde zu hören. Galandel treibt die Helden zur Eile an. Während die Helden an der seitlichen Ausbuchtung vorbeikommen, nimmt das Grollen weiter zu. Der Boden unter den Füßen beginnt zu vibrieren. Wer in diesem Moment eine Aberglauben-Probe besteht, bleibt stehen, um ein Gebet zu seinem Gott zu sprechen. Wenn Sie beginnen, das Vibrieren des Felsbodens zu beschreiben, werfen Sie einen Blick auf die Uhr. Exakt vier Minuten später, während das Grollen und die Erschütterungen immer stärker werden, bricht in der Mitte der grottenartigen Ausbuchtung des Eistunnels ein Schlammgeysir aus. Wer so neugierig gewesen sein sollte, in die Grotte vorzudringen, erleidet 4W6 Trefferpunkte durch kochendheißen Schlamm. Wer intensiv betet, wird knapp von dem Schlamm verfehlt und kommt mit einem Schrecken davon – ebenso alle diejenigen, die unbeirrt weitergegangen sind.

Das Tal der Donnerwanderer

Als die Gruppe die Eisgrotte hinter sich lässt, steht sie am Rand eines großen Tals, das von Nebelfeldern eingehüllt ist. In dem Tal herrscht aufgrund seiner besonderen geologischen Beschaffenheit ein milderes Klima als in der umgebenden Eiswüste. Es gibt zahllose Geysire, in deren Nähe niemals der Boden gefriert und die von kleinen Nadelbaumgruppen umstanden sind. Dennoch herrscht auch hier Winter, und in allen nicht von den Geysiren erwärmten Gebieten liegt Schnee. In der Mitte des Tals befindet sich ein großer See.



Der Clan der Wächter

In einem Seitenarm des Tals liegt ein Yeti-Dorf. Hier lebt der Stamm der *Grom Grom*, dessen Aufgabe es ist, das Tal und seine Tiere zu hüten. Um den Wildbestand zu schonen, darf jeder der Yeti-Clans aus den angrenzenden Bergen nur während eines bestimmten Jahresabschnittes im Tal auf Jagd gehen. Jeder, der das Tal betritt, hat seine Ankunft im Dorf zu melden, und Galandel führt die Expedition zunächst hierher. Eine Jagdgenehmigung wird erst nach zähen Verhandlungen und dem Überreichen metallener Geschenke erteilt. (Metall schätzen die Yetis besonders hoch, weil sie es nicht selbst herstellen können.) Nachdem die Hrm Hrm eine Jagderlaubnis für die Gefährten ausgehandelt haben, ziehen sie sich aus dem Tal der Donnerwanderer zurück. Ungefähr zur selben Zeit wie Phileasson trifft auch Beorn mit seinen Leuten von Westen her im Tal ein. Da für die Yetis vom Clan der Wächter alle Menschen gleich aussehen, wird man auch sie, nachdem einmal die Jagderlaubnis erteilt ist, in Frieden ziehen lassen.

Der warme See

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch wird der Nebel immer dichter. Mit jedem Schritt, den ihr tut, wird es wärmer. Schon bald haltet ihr es in euren Pelzjacken nicht mehr aus. Ihr hört fremdartige Tiergeräusche. Auch der Wald, den ihr durchquert, verändert sich langsam. Die Nadelbäume weichen nie gesehenen Baumarten.

Der Fluss, dessen Verlauf die Helden unter dem Gletscher folgen, entspringt einem warmen See im Zentrum des Tals. Durch heiße Quellen erreicht das Wasser eine Temperatur von über 40 Grad. Der See heizt die Luft so stark auf, dass sich um den See ein zwischen 0,5 und 1,5 Meilen breiter Streifen subtropischer Vegetation gebildet hat. Dahinter beginnt ein breiter Streifen Nadelwald. In der Umgebung des Sees, die von gigantischen Pilzen und Gewächsen dominiert wird, die eine Mischung zwischen Pilz und Baum darstellen, kann es zu Treffen mit riesenhaften Echsen kommen. Für die Yetis ist der Wald direkt um den See wegen seiner Hitze und der dort lebenden Echsen tabu, sie würden ihn niemals freiwillig betreten – Ynu hingegen fühlt sich pudelwohl.

Begegnungen

Mammuts werden die Helden in diesem Dschungel nicht finden. Dennoch gibt es eine reiche Fauna, und es kommt zweimal pro Tag zu Begegnungen, wenn Ihre Gruppe beschließt, sich hier länger aufzuhalten. Nähere Einzelheiten zum Kampf gegen Tiere können Sie der Spielhilfe **ZBA** entnehmen. Dort finden sich auch Spielwerte für weitere Begegnungen mit den in diesem Dschungel typischen Tieren wie zum Beispiel Drachenlibellen, Morfus, Sumpfkrakenmolche usw.

Schlinger
Auftreten: einzeln
INI 9+W6 **PA** 5 **LeP** 100 **RS** 3 **KO** 20
Biss: **DK** HN **AT** 14* **TP** 2W6+4
Schwanz: **DK** NS **AT** 6* **TP** W6+4
GS 12 **AuP** 25 **MR** 6 / 10 **GW** 17
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (10, Schwanzangriff), Gelände (Sumpf), sehr großer Gegner, Raserei (5, Hälfte der LeP verloren), Verbeißen
* Der Schlinger kann in einer KR mit Biss und Schwanz zwei verschiedene Gegner attackieren.

Alligator
Auftreten: zunächst einzeln, dann 1W3+1 weitere Tiere binnen 2W6 KR
INI 8+W6 **PA** 5 **LeP** 45 **RS** 4 **KO** 16
Schwanz: **DH** N **AT** 12* **TP** 1W6+2
Biss: **DK** H **AT** 12* **TP** 2W6
GS 6 / 7 **AuP** 35 **MR** 6 / 8 **GW** 10
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (10)

Hornechse
Auftreten: 1W3 Tiere
INI 6+W6 **PA** 4 **LeP** 100 **RS** 4 (Schädel 8) **KO** 14
Horn: **DK** H **AT** 11 **TP** 2W6+2
Trampeln: **DK** H **AT** 6 **TP** 2W20
GS 8 **AuP** 30 **MR** 6/10 **GW** 15
Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Niederwerfen (Horn, 9), Überrennen (11, 3W6+5, wenn auf trockenem Boden), Trampeln, Raserei (4, bei 6 bis 20 auf W20), großer Gegner

Auf der Jagd

Einen Kopfschwänzler zu fangen



Genau wie die Yetis scheuen auch die zweizahnigen Kopfschwänzler (Mammuts) Gebiete, in denen es wärmer als zwanzig Grad ist. Man wird also weder in der Nähe des Sees noch bei den Geysiren auf Herden wandernder Kopfschwänzler stoßen. Natürlich gibt es neben den Mammuts noch eine ganze Reihe anderer Tiere im Tal der Donnerwanderer. Wie ein Mammut lebend zu fangen ist, überlassen Sie am besten der Phantasie Ihrer Heldengruppe. Die Möglichkeiten reichen von der klassischen Fallgrube bis zu dem Versuch, das Tier rauschkrautsüchtig oder betrunken zu machen. Bei der Jagd ist zu bedenken, dass mit der Größe des gefangenen Tieres auch die Probleme für Verpflegung und Transport beginnen. An ein Jungmammut wird man sehr wahrscheinlich aber nur über die Leichen seines Muttertiers und des Leitbullen herankommen. Verliert das Mammut während der Jagd mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte, besteht eine Chance von 50 %, dass es auf dem Transport nach Thorwal stirbt. (Es ist besonders interessant zu beobachten, auf was für wahnwitzige Ideen einige Spieler verfallen, um das Mammut über die Klippe am Wasserfall abzuseilen. Wenn es Ihnen zu bunt wird, lassen Sie das Tier einfach in Panik über die Klippe springen, ein Sturz in das aufgetaute Meerwasser schadet ihm nicht.)

Beorn wird Phileassons Leute beschatten lassen, sobald er von seinen Jagdgruppen erfährt, dass sie sich im Tal aufhalten. Besonders interessiert ist er daran, auf welchem Weg sein Verfolger so schnell hierher kam.

Spätestens ab der Mammutjagd, eher noch früher, wird Phileasson verstärkt das Verhalten seine Gefährten beobachten. Er ist sich schon jetzt bewusst, dass er für die nächste Queste nur die fähigsten Mannschaftsmitglieder mitnehmen kann. Damit es später schlüssig ist, dass seine Wahl auf die Helden fällt, sollten Sie dafür sorgen, dass jeder Spielercharakter mindestens in eine Situation gerät, in der er seine Qualitäten unter Beweis stellen kann.

Begegnungen

In den kälteren Regionen des Tals leben in erster Linie warmblütige, pelztragende Tiere. Mit den beispielhaft aufgeführten Tieren ist der Nivese Crottet gut vertraut, und er sollte den Helden eine große Hilfe bei der Jagd sein. (Nützliche Tipps zu einer Ausgestaltung der Jagd finden Sie in **ZBA 57ff.** In der gleichen Publikation sind auch die Spielwerte für die in diesem Talabschnitt ebenfalls heimischen Wollnashörner, Karene und Höhlenbären zu finden.)

Mammut
Auftreten: einzeln oder in Herden von 2W6+2 Tieren
INI 6+W6 **PA** 5 **LeP** 170 **RS** 5 **KO** 25
Stoßzähne: **DK** HNS **AT** 12 **TP** 3W6
Trampeln: **DK** H **AT** 6 **TP** 3W20
GS 12 **AuP** 50 **MR** 0 / 12 **GW** 19
Jagd: +10, Angriff
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (14, Stoßzähne), Überrennen (13, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

Firnyak
Auftreten: 1 Bulle und 1W3+2 Kühe
INI 6+W6 **PA** 5 **LeP** 50 **RS** 3 **KO** 19
Stoß: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2
Trampeln: **DK** H **AT** 11 **TP** 3W6
GS 8 **AuP** 50 **MR** 0 / 7 **GW** 11
Besondere Kampfregeln: Überrennen (5, 2W6+1), Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, großer Gegner

Rauhwolf
Auftreten: 1W6+2 Tiere
INI 9+W6 **PA** 7 **LeP** 23 **RS** 2 **KO** 11
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+3*
GS 12 **AuP** 100 **MR** 1 **GW** 5
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (2)
* In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5 % Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1-15 auf W20) oder die Tollwut (16-20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein Resistenzwurf gelingt.

Abschied von den Yetis

Als Phileasson mit dem zweizahnigen Kopfschwänzler in die große Bucht zurückkehrt, wird er dort schon von den Yetis erwartet, die ihn bis zum Lager der Thorwaler begleiten. Die Zeit drängt, der Kapitän möchte seinen Vorsprung vor Beorn weiter ausbauen und will deshalb schon am nächsten Morgen das Lager abbrechen. In der letzten Nacht aber soll gemeinsam ein Siegesfest gefeiert werden.

Die Mägen der Helden werden mit einigen Spezialitäten der Yetis – wie auf großen Steinplatten angerichteter roher Robbenleber, dem Mageninhalt von Boronskuttentauchern oder harnwarmem Eisbärenblut – auf eine harte Probe gestellt. Gerade Shaya verlangt das gänzlich rohe Festessen einiges an Selbstbeherrschung ab, Crottet hingegen lässt es sich so richtig schmecken. Ansonsten verläuft das Fest feuchtfröhlich und ausgelassen.

Als die Feier ihren Höhepunkt erreicht, greift Ohm zu seiner Laute und singt das *Lied vom Himmelsturm*, einem sagenhaften Turm, den das alte Volk erbaute, um die bis dahin frei durch das Nichts schwebende Welt am Himmel aufzuhängen.

Auch soll in den Kellergewölben des Turms ein Tempel stehen, durch den die Götter in Aventurien Einzug hielten. Doch befanden sie viele der Bewohnder des Himmelsturms für unwürdig, an einem so heiligen Ort zu leben, und verbannten sie. Aus ihnen gingen die Elfenvölker hervor, die heute in Aventurien leben. Die Auserwählten aber blieben im Turm zurück und bewachen noch heute den Tempel.

Als der Skalde seinen Gesang beendet hat, erhebt sich die Auelfe Galandel und erklärt, auch in ihrem Volk erzähle man sich eine Geschichte über den Turm im Eis, doch sie sei anders. Sie holt eine verzierte Beinflöte hervor und berichtet, wie sich das stolze alte Volk anmaßte, den Göttern gleich zu sein, bis jene eines Tages einen Boten schickten, der Zwietracht und Unglück unter das Volk brachte. Bruder kämpfte gegen Bruder und Schwester gegen Schwester, und zum Schluss gelang es nur einer kleinen Schar, aus dem Turm zu fliehen. Aus dieser Schar wurden die Urahnen der Firnelfen und die der Goldregenglanz-Sippe.

Als Galandel die Geschichte beendet hat, öffnet sie einen Lederbeutel an ihrem Gürtel und holt einen bernsteinfarbenen Edelstein heraus, der in seinem Inneren zu glühen scheint. Ihn überreicht sie Kapitän Phileasson und verkündet, dass dieser Stein, wenn er im alten Heiligtum an den rechten Platz gelegt werde, den Weg zum Himmelsturm weise. Er und seine Mannschaft hätten sich in der harmonischen Zusammenarbeit mit den Yetis als würdig erwiesen, die nächsten Träger von **Nurtis Träne** (siehe Seite 62)zu sein.

Wie in jeder Sage steckt auch in diesen beiden Erzählungen ein Körnchen Wahrheit. Sie sollen den Spielern als erste konkrete Hinweise dienen, das Rätsel vom Untergang der Elfenkultur im Himmelsturm zu lösen und die Gefahr zu erkennen, die in der Verleugnung der Götter liegt. Galandel und Phileasson reden an diesem Abend noch lange miteinander, und das Fest nimmt seinen Lauf.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held hat am Ende des ersten Abenteuers **250 Abenteuerpunkte** verdient. Zusätzlich können Sie **100 AP** unter diejenigen Charaktere verteilen, die im Umgang mit den Yetis oder auf dem Drachenschiff Außergewöhnliches geleistet haben. Verteilen Sie **Spezielle Erfahrungen** auf häufiger geforderte oder wichtige Talente. Ergänzend können Sie sieben Spezielle Erfahrungen auf *Wildnisleben, Geographie, Götter / Kulte, Thorwalsch, Boote Fahren* bzw. *Seefahrt* verteilen.

Anhang: Dramatis Personae

Garhelt Rorlifsdottir-Jandasdottir, Oberste Hetfrau Thorwals

Aussehen: Die schon weißhaarige Oberste Hetfrau Thorwals trägt mit über 70 Jahren den ruhmreichen Kriegermantel ihrer Vorfahren noch immer voller Stolz.
Geschichte: Während Garhelt in ihrer Jugend das Perlenmeer befahren hat, wurde sie schon früh zur Hetfrau der Gischtreiter- und Windzwinger-Ottajasko, der beiden Ottajaskos, aus denen auch ihre Eltern Rorlif und Janda stammten. Als Oberste Hetfrau ist sie die Nachfolgerin von Swafnild Thorfinnsdottir, die über 42 Jahre die Geschicke der Thorwaler mit List und Tücke gelenkt hatte. Zwei Jahre nach ihrem mysteriösen Verschwinden nahm Garhelt im Jahr 986 BF ihren Platz ein. Als Oberste Hetfrau brachte sie Thorwal zum ersten Mal seit fast 100 Jahren wieder als Machtfaktor in die Außenpolitik der aventurischen Reiche ein. Um dies zu erreichen, versuchte sie die Raubzüge und Heerfahrten ihrer Landsleute weitestgehend einzudämmen. In diesem Zusammenhang ist die eigenwillige Eroberung Kendrars durch Eldgrimm Orikksson 1001 BF als außenpolitischer Rückschlag zu betrachten, den sie jedoch 1006 BF mit dem *Vertrag von Gareth* ausbügeln konnte.
Charakter: Garhelt ist nicht nur als harte und kluge Verhandlungspartnerin, sondern auch als Förderin der Kartographie und Geographie bekannt. Sie ist bestrebt, die von ihrem Großvater begründete Kartensammlung zu vervollständigen, die in einem vierstöckigen Rundturm der Ottaskin der Hetleute ihr Zuhause gefunden hat. Die Kartothek, eine der größten des Kontinents, ist ihr "Geschenk an Aventurien" und soll dereinst jedem zugänglich gemacht werden. Dabei versucht sie nicht nur alte Karten zu sammeln, sondern auch neue zu erstellen. So initiierte sie 997 BF eine Expedition, deren Aufgabe in der Durchquerung und dem Kartographieren der Steppen des Orklandes bestand, einer bis dahin nahezu unerforschten Region (nachzuspielen im vergriffenen Abenteuer **Der Spinnenwald**).
Weiterer Lebenslauf: Es ist ihr nicht vergönnt, das Ende der Saga zu erleben und festzustellen, dass die Götter aus ihren zwölf Questen viel mehr als nur eine Wettfahrt gemacht haben. Garhelt stirbt am 27. Efferd 1008 BF im Alter von 74 Jahren, bevor die beiden Kapitäne wieder in den Hafen von Thorwal einfahren. Siehe dazu **Der Alte König** Seite 264.
Funktion: Die weise Hetfrau gibt den Anstoß zur Wettfahrt zwischen Beorn und Phileasson.

Geb: 934 BF *Größe:* 1,87
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: kluge Diplomatin und wissbegierige Hetfrau
Herausragende Eigenschaften: MU, IN, CH
Wichtige Talente: Menschenkenntnis, Staatskunst (Thorwal), Überzeugen
Beziehungen: sehr groß

Tronde Torbenson

Die Beschreibung von Garhelts Sohn Tronde finden Sie im **Anhang** von **Der Alte König** auf Seite 271.

Galandel Yetimutter

Aussehen: siehe Seite 26
Geschichte: In ihrer Jugend brach die der Goldregenglanz-Sippe entstammende Auelfe aus ihrer yaquirischen Heimat mit einigen Gefährten zu einer Expedition in den Norden auf. Die größtenteils noch sehr jungen Elfen wollten mithilfe von *Nurtis Träne* nach jener sagenhaften Elfensippe suchen, die im äußersten Norden eine "Stadt der Harmonie und des Wissens" gebaut haben sollte. (Einige Jahrtausende zuvor waren es Flüchtlinge aus dem Himmelsturm gewesen, die sich nördlich von Tie'Shianna am Bosquir niedergelassen hatten. Ihre Erzählungen von der *Blutnacht* und Pardona verblassten aber über die folgenden Jahrhunderte zusehends.) Südlich von Yetiland geriet ihre, für die Reise durchs Ewige Eis schlecht ausgerüstete Expedition in einen Schneesturm, der tagelang anhielt. Als sich der Sturm wieder legte, hatte nur Galandel überlebt. Halb erfroren wurde sie von den Yetis gefunden und gesundgepflegt. Aus Dankbarkeit lebt sie seitdem beim Stamm der Hrm Hrm und genießt dort als weise Frau (und seit dem Tod des Schamanen auch als neue Zauberseherin) große Achtung.
Charakter: Sie tritt für die Harmonie zwischen den Yetis und anderen Völkern ein. Zudem ist sie die einzige, die sowohl Garethi als auch die Sprache der Schneeschrate beherrscht, und somit als Übersetzerin unerlässlich.
Die etwas verschrobene Elfe ist sehr daran interessiert, was sich in ihrer einstigen Heimat getan hat. Da sie vor ca. 300 Jahren geboren wurde, brauchen die Helden sicherlich ein paar Momente, bis sie ihre Fragen nach "Menschenkönig Eslam" und der erst "kürzlich von einer Flut geplagten Stadt" (Havena) richtig einordnen können.
Weiterer Lebenslauf: Galandel überlebt die Saga und bleibt auch weiterhin bei den Hrm Hrm.
Funktion: Als Dolmetscherin sorgt sie für ein friedliches Auskommen zwischen Phileassons Mannen und den Yeits. Zudem übergibt sie mit *Nurtis Träne* einen für das Aufsuchen des Himmelsturmes essentiellen Schlüssel.

Geb: ca. 700 BF *Größe:* 1,58
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* smaragdgrün
Kurzcharakteristik: verschrobene Aufelfe mit großem Harmoniebedürfnis
Herausragende Eigenschaften: Neugier, IN, GE
Wichtige Talente: Die Sprache der Yetis, Garethi, Isdira und Nujuka sowie Wildnistalente des ewigen Eises
Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: Galandel beherrscht zahlreiche elfische Zauber der Elemente Eis und Humus meisterlich und hat zumindest kompetente Fähigkeiten in den übrigen auelfischen Zaubern.
Beziehungen: minimal, unter Yetis groß

Der Himmelsturm

Überarbeitet und ergänzt von Philipp Spreckels
Mit Dank für Beiträge und Anregungen an
Stefan Küppers, Jörg Raddatz und Martin Selbach

Alb-Godi sprach weise und Träne barg Questen Licht.
Dem Strahl sie folgten, über goldenem Himmelsbogen,
bis auf den Turm, die eisige Flamme sie stießen.

In funkelnde Hallen und feurige Tiefen,
das Erbe der Alben im Himmelsturm sie schauten
und schwarz-bleichen Kindern der Buhlin, den ‚Tiefen', entkommen sie warn.

»Der mindere Geist strebt nach Selbstverwirklichung. Der hohe Geist strebt nach Selbstvergöttlichung.«
—Ometheon zugeschriebenes Sprichwort der Hochelfen

Das Abenteuer

Nachdem die Gruppe an der Nordspitze des Yetilandes einen Wegweiser zum Himmelsturm aktiviert, machen sie sich auf den Weg zu der hochelfischen Siedlung. Schon auf der Reise durch das Ewige Eis können die Helden einen Einblick in die Tragische Geschichte des Turmes und seiner Bewohner erhalten. Diese ersten Hinweise verdichten sich bei der Erkundung des verlassenen Turmes. Nach und nach kristallisiert sich heraus, dass die Hochelfen, von der bösartigen Pardona angestachelt, gegen die Götter aufbegehrten und von hier den Himmels-Sturm wagten. Am Fuß des Turmes müssen die Helden feststellen, dass dieser nicht so unbewohnt, ist wie es zunächst den Anschein hat.

Die Beorn-Saga

Nur wenige Tage, nachdem die Helden den Himmelsturm verlassen haben, erreicht Beorn den Turm und wird von den noch immer alarmierten Nachtalben mitsamt seinem Gefolge gefangen genommen. Auf welch' verwerfliches Geschäft er sich mit Pardona einlässt, die mittlerweile aus Selem zurückgekehrt ist, werden die Helden in späteren Abenteuern erfahren.

Die Geschichte des Himmelsturmes

Um dem Abenteuer ein geheimnisvolles Flair zu geben, ist es unbedingt notwendig, sich mit allen Details dieses Kapitels vertraut zu machen, in dem die über 5.000 Jahre zurückliegende Tragödie vom Untergang des Himmelsturms geschildert wird.
Die heutige Kultur der Elfen ist in mehrere Völker zerfallen. Doch das war nicht immer so …

Das Alte Volk

Vor über fünf Jahrtausenden waren die Elfen ein einziges großes Volk, das sich mit *Tie'Shianna* ‚der Gleißenden' und *Simyala* prächtige Städte erbaut hatte. Ihr Wissen und ihre Macht übertrafen selbst das, was sich ein so genialer Mechanikus und Wissenschaftler wie Leonardo aus Havena in seinen kühnsten Träumen vorzustellen vermag. *Ometheon*, wie die Elfen den Himmelsturm nach seinem genialen Schöpfer benannt hatten, war eines ihrer Meisterwerke. (Um Verwechslungen zwischen Person und Ort zu vermeiden, wird die durch Ometheon erbaute Siedlung im Folgenden ausschließlich als Himmelsturm bezeichnet.) Dieser war besessen von der Idee, dass es einem genialen Geist auch in der unwirtlichsten Umgebung möglich sein müsse, zu überleben. Auf einer seiner Reisen fand er im ewigen Eis den Felsen, der zum Himmelsturm werden sollte. Ein Fels, der aussah wie eine versteinerte Flamme und der gleich einem Mahnmal völlig allein stand in der Eiswüste. Bei der Erkundung fand Ometheon heraus, dass das Innere des Felsens von Höhlen durchzogen war und sich am Fuß des Berges tief unter dem ewigen Eis gigantische Geysire befanden. Ihre Kraft wollte er nutzbar machen, um eine neue Kolonie zu errichten. Ometheon kehrte zurück nach Tie'Shianna und suchte nach Wissenschaftlern, Jägern und Träumern, die sich für seinen Plan einer Siedlung im ewigen Eis begeistern konnten.
Um 4.100 v. BF: Ometheons Suche dauerte viele Jahre, doch schließlich kehrte er mit 12 Clans und mehr als 700 Elfen zurück ins Eis. Da viele unter ihnen sich auf die Kunst verstanden, Erde und Fels mithilfe handwerklicher und magischer Kraft nach ihrem Willen zu gestalten, fiel es ihnen leicht, die Böden und Wände der Höhlen mit einem Röhrensystem zu durchziehen, in das sie das heiße Wasser der Geysire leiteten. So brachten sie Wärme in den kalten Fels und schufen sich Wohnpaläste. Viele der Elfen sahen in diesem Felsen ein Geschenk Pyrdacors – den sie als Gott der Magie und der Elemente verehrten –, weil sich hier alle Materieformen in Harmonie vereinigten. Luft und Wasser wurden eins in den Dampfschwaden der Geysire, und Feuer und Erz umarmten einander am Sockel des Berges, ewiges Eis schloss den Felsen ein, und das einzige fehlende Element, Humus, hatten die Elfen mitgebracht, um im Inneren des Berges Gärten anlegen zu können.
Die Elfen beschlossen, sich mit einem außergewöhnlichen Geschenk zu bedanken – einer Huldigung, in der zugleich ein

gewisser Eigennutz steckte: Eines der größten Probleme der Siedlung im Eis bestand darin, dass es sehr schwer war, den Himmelsturm in der unwegsamen Einöde zu finden. Deshalb entwarfen Ometheon und einige andere Elfen einen himmlischen Wegweiser. Am nördlichsten Punkt von Yetiland errichteten sie auf einer der Küste vorgelagerten Felsnadel ein Heiligtum. Dort stellten sie Abbilder von *Nurti* (der Welterschafferin und Spenderin des Lebens) und ihren drei Kindern *Pyr Daokra* (der Gott der Elemente und der Magie), *Zerzal* (der Göttin des Todes) und *Orima* (der Göttin des Schicksals) auf. Sie wurden im Halbkreis gruppiert und dem Sonnenaufgang zugewandt. In jede der Statuen war ein Edelstein eingelassen, der auf magische Weise das Licht der aufgehenden Sonne zu einem fingerdünnen Strahl bündelte. Alle vier Strahlen kreuzten sich über dem Zentrum des Altars im Mittelpunkt des Heiligtums. Legte man nun an diese Stelle die *Träne der Nurti* (siehe Seite 62), einen besonders großen, der Göttin geweihten Edelstein, so vereinte er die Kraft der vier Lichtblitze zu einem großen Strahl, der in die Richtung des Himmelsturms wies und so die Reisenden sicher zum Ziel führte.

Die Elfenclans begannen, sich im Himmelsturm nach ihren Wünschen einzurichten. Sie zogen eine Wendeltreppe durch die Mitte des Berges, und jeder Clan erbaute sich einen eigenen prächtigen Wohnpalast. Die Form des Felsens machte es notwendig, diese Paläste übereinander anzulegen. Da es unter dem alten Volk keine Hierarchie gab, losten sie aus, in welcher Reihenfolge die Clans siedeln sollten. Nur in einem Punkt verzichteten sie auf das Los, denn alle waren der Meinung, dass Ometheon und sein Bruder Emetiel, die keinem der zwölf Clans angehörten, den obersten Wohnpalast erhalten sollten. Im Laufe der Jahrhunderte schufen die Elfen eine ganze Reihe baulicher Wunderwerke im Inneren des Himmelsturms: den Lichtersaal des Rates, den großen Park, das kleine Meer (ein Aquarium, das man trockenen Fußes durchqueren kann) und viele Werkstätten, in denen sie kostbare Kleinodien herstellten. Sie lernten, die Fische unter dem Eis zu jagen und die Früchte der Meerbäume zu ernten. Sie führten ein sorgloses und ungezwungenes Leben.



Jedes Jahr, wenn am Morgen nach der Mittsommernacht der erste Lichtstrahl der Sonne den Wegweiser zum Himmelsturm aufleuchten ließ, veranstalteten die Clans eine *große Eisseglerregatta* zum Heiligtum an der Küste von Yetiland, um dort die Götter zu ehren und das erste Fest des neuen Jahres zu feiern. Dem Sieger dieses Rennens wurde die Ehre zuteil, die alljährliche Expedition in den Süden anzuführen, bei der all das besorgt wurde, was man im Himmelsturm nicht selber herstellen konnte, zum Beispiel Erde für die Gärten, Bauhölzer, Metalle und größere Mengen von Pelzen, Honig und Früchten. Natürlich besuchte man bei dieser Gelegenheit auch die Brüder und Schwestern in Tie'Shianna und anderen Städten des Hochelfenreiches wie Mandalya, Isiriel Simyala und Liretena. Diese Rennen waren die Sternstunden des *Emetiel*, Ometheons Bruder. Als ungestümer Jäger und Draufgänger war er das genaue Gegenteil seines Bruders. Fast immer gewann er das Rennen, und entsprechend populär war er bei den jüngeren Elfen, besonders bei den Frauen.

Ometheon, der nach der Vollendung des Himmelsturms nicht mehr mit dem Entwurf gewagter Konstruktionspläne beschäftigt war, hatte angefangen, sich Gedanken über das *Wesen der Göttlichkeit* zu machen. Er entwickelte die These, dass Götter nur deshalb existieren, weil man an sie glaubt. Ihre Kraft würden sie aus der Leidenschaft ziehen, mit der ihre Anhänger sie verehrten. Sollte niemand mehr an sie glauben, verlören sie all ihre Kraft und würden schließlich ganz aufhören zu existieren. Er ging in seiner Vermessenheit sogar noch einen Schritt weiter und behauptete, dass jeder Elf durch den Glauben an sich selbst und seine Fähigkeiten den göttlichen Funken in sich erwecken könne, ja letztlich den Göttern gleich werde. (Mehr zu der durch Ometheon 'begründeten' Magierphilosophie, siehe **WdG 151**.) Ein Beleg dafür seien die im Laufe des Lebens immer stärker werdenden magischen Kräfte, die jedem Elfen gegeben seien. Lange Zeit überlegte Ometheon, wie er für diese Idee einen Beweis finden könnte, der alle Elfen überzeugte. Schließlich beschloss er, einen Eissegler zu konstruieren, der gewaltiger als alle bisher da gewesenen sein sollte. Würde er damit das *Rennen zum Heiligtum* gewinnen, wäre zum einen die Brillanz des hochelfischen Schöpfergeistes bewiesen, und zum anderen hätte er gezeigt, dass sich die Götter nicht gegen den stellen können, der nicht an sie, sondern an sich selbst glaubt.

Drei Jahre bauten Ometheon und seine Anhänger an diesem Schiff, das alle bisher bekannten Fahrzeuge übertraf. Auf seinen Segeln prangte eine *geflügelte Sonnenscheibe*, das Symbol des genialen Geistes, der sich über alle Widrigkeiten erhob. Mit mehr als fünf Stunden Vorsprung gewann Ometheon das Rennen und wurde zum Führer der nächsten Expedition in den Süden ernannt. Viele jüngere Elfen waren begeistert von seinem Triumph und schworen noch am selben Tag dem Glauben an die alten Götter ab.

Um 4.000 v. BF: Zu selben Zeit lebte in der Königsstadt Tie'Shianna *Pyrdona*, die Hohepriesterin des Pyrdacor-Kultes, die in Anmut und Klugheit über die meisten anderen erhaben war. Niemand wusste, dass sie in Wirklichkeit eine von Pyrdacor erschaffene Kreatur war, der durch sie versuchte, seine Macht über das Elfenvolk auszudehnen, den Bau der elementaren Städte voranzutreiben und die ihm abhanden gekommene Macht über das Element Eis wiederzuerlangen. In Tie'Shianna ging dieser Plan auf und der Tempel des Pyr Daokra erfreute sich in der 'Gleißenden' auch nach dem Diebstahl des Erz-Schlüssels (siehe Seite 234)großen Zulaufs. Allerdings hatte selbst Pyrdacor sein Geschöpf nicht vollständig unter Kontrolle – die von großer Machtgier besessene Elfe nutzte ihre Macht nebenher dazu, die Hochelfen zu immer größenwahnsinnigeren Taten aufzustacheln. Als Pyrdacor erfuhr, wie es um Ometheon stand, sah er sich gezwungen, Pardona in den

Himmelsturm zu schicken, um den genialen Elfen in seinem Sinne zu beeinflussen – schließlich stand der Himmelsturm in einer Gegend Aventuriens, in der das Eis regierte: das Element, über das er seit der Erschaffung des Dschungels von Zze Tha keine Macht mehr hatte.

Fern von ihrem Schöpfer gelang es Pardona zwar sehr schnell, sich in das Vertrauen des ihr bereits aus Tie'Shianna bekannten Ometheon und vieler anderer Bewohner des Himmelsturms einzuschleichen, doch strebte sie keineswegs eine Erweiterung von Pyrdacors Macht an.

Emetiel, der seinem Bruder nicht verziehen hatte, dass er ihn mit dem spektakulären Sieg bei der Regatta bloßgestellt hatte, versuchte, Pardona zu verführen und sich auf diese Weise an ihm zu rächen. Als Ometheon das merkte, verließ er den Palast, den er mit seinem Bruder teilte, und richtete sich mit Pardona einen eigenen Wohnsitz ein.

Um 3.950 v. BF: Ometheon war inzwischen von einer neuen Idee besessen: Er glaubte, erst dann göttlichen Ruhm zu erreichen, wenn es ihm gelänge, neues Leben zu erschaffen. Er stattete eine Alchimistenwerkstatt aus, in dem er mit seinen Vertrauten an dem neuen Plan arbeitete. Pardona beteiligte sich zuerst nicht an den Forschungen, sondern gründete den *Kult des 'Leuchtenden Geistes'*, dessen Symbol die geflügelte Sonne war, und machte sich selbst zur Oberpriesterin. Viele Elfen erlagen Pardonas göttlichem Charisma, und schon bald trug mehr als die Hälfte der Elfen im Turm das Sonnensymbol auf den Gewändern. Den Clanoberhäuptern bereitete diese Entwicklung wachsendes Kopfzerbrechen, denn sie bangten um den Frieden ihrer Siedlung und fürchteten die Rache der Götter. Pardona kündigte unterdessen an, dass sie, sobald ihr Tempel fertig sei, dort eine feierliche Hochzeit mit Ometheon feiern wolle und dort vor allen Anhängern des Kultes ihren Mann zum Gott ausrufen werde. Der Rat reagierte darauf mit der Verhaftung der beiden. Sie wurden in ihren Palast gebracht und von einer Gruppe Jäger unter Emetiels Führung bewacht.

Während Ometheon in seinem Arbeitszimmer eine Rede ausarbeitete, die er zu seiner Verteidigung vor dem Rat der Clansältesten halten wollte, verführte Pardona Emetiel und stahl ihm dabei seinen Dolch. Insgeheim hatte sie schon lange beschlossen, ihre Macht mit niemandem zu teilen und sich selbst zur Göttin ausrufen zu lassen. Kurze Zeit später wurde Emetiel in den Ratssaal gerufen, um sich an der Anklage gegen seinen Bruder zu beteiligen. Indessen suchte Pardona Ometheon auf und ermordete ihn mit dem Emetiels Dolch. Anschließend floh sie über einen Geheimgang in den Tempel und rief dort ihre Anhängerschaft zusammen. Sie behauptete, Emetiel habe im Auftrag des Rates ihren Mann ermordet, um zu verhindern, dass er zum Gott werde. Die verblendete Anhängerschaft schrie nach Rache, und stürmte geführt von Pardona über die große Treppe zum Ratssaal. Jeder, der in den Palästen angetroffen wurde und nicht das Sonnenzeichen trug, wurde von der aufgebrachten Menge ermordet. Nur wenige schafften es, vor Pardona und ihren Gefolgsleuten den Ratssaal zu erreichen. Die Jäger, die den Rat beschützten, hatten keine Chance gegen die erdrückende Übermacht, und selbst die magischen Fähigkeiten der Ratsmitglieder schienen ihnen nicht mehr die Rettung bringen zu können. Da jedoch ereignete sich ein Wunder: Die Götter bliesen ihren Odem in die Luft rings um den Turm, so dass sie sich veränderte und willig war, Schiffe und Lebewesen zu tragen, wie es sonst nur das Wasser tut. Etliche Eissegler lösten sich am Fuß des Turms aus ihrer Vertäuung und schwebten hinauf zur Terrasse vor dem Ratssaal.

So gelang den letzten Überlebenden unter Emetiels Führung die Flucht, doch Pardona wollte ihre 'Rache' bis zur Neige auskosten. Sie führte ihre Anhänger in die Hallen der Schiffsbauer und ließ den großen Segler des Ometheon für die Verfolgung bereitmachen. Begleitet von zwanzig kleinen Eisseglern setzte sie den überlebenden Ratselfen nach und stellte sie schließlich dort, wo sich heute das *Grabmal im Eis* befindet. Hier kam es zur letzten Schlacht zwischen den Elfen. Der Angriff der Pardona-Anhänger traf die Geflohenen völlig überraschend. Schon während der ersten Minuten wurden Emetiel und die meisten Krieger erschlagen, doch schon bald entschied sich Pyrdacor, auf Seiten der Ratselfen und gegen das eigene Geschöpf in den Kampf einzugreifen. Der gewaltige Drache stieß vom Himmel herab und stellte sich schützend vor die überlebenden Ratselfen. Pardona, die sofort begriff, um wen es sich handelte, befahl den Rückzug zum Turm und flüchtete vom Schlachtfeld. Die zurückgebliebenen Elfen errichteten einen Grabhügel im Eis, in dem sie ein Buch mit der Geschichte des Himmelsturms hinterlegten und zahlreiche Wandbilder schufen, die von ihrem Schicksal berichteten. Danach zogen sie nach Süden. Aus ihnen entwickelte sich in den nächsten drei Jahrtausenden das Volk der Firnelfen. Nur drei der Ratselfen gingen nach Tie'Shianna, um dort Hochkönig Fenvarien die Geschichte vom 'Himmels-Sturm' des Ometheon, der sich selbst zum Gott machen wollte, zu erzählen und die *fenvar* (Asdharia, etwa 'Hüter der Träume') vor der Macht der Götter zu warnen.

Die Ära der Pardona

Als Pardona mit ihren Anhängern nach der *Schlacht auf dem Eis* in den Himmelsturm zurückkehrte, erklärte sie, man müsse sich, um vor der Verschwörung der Götter geschützt zu sein, in jene Etagen des Turmes zurückziehen, die unter dem Eis liegen. Für die Elfen, die nicht mehr in ihre Paläste zurückkehren konnten, ließ sie große Hallen im Fels errichten, in denen sie provisorisch untergebracht werden sollten. Da sie aber weitgesteckte Ziele verfolgte und alle Überlebenden des Himmelsturms für ihre Pläne einspannte, fanden die Elfen nie mehr die Muße, sich selbst neue Paläste zu erschaffen. Stattdessen schufteten sie Tag und Nacht für Pardona. Sie befahl zunächst, ihren Tempel weiter auszubauen und eine Reihe von Laboratorien im Tempelbereich zu errichten. Dann ließ sich die ehrgeizige Priesterin selbst zur Göttin ausrufen und verlangte, dass in Zukunft ihre Untertanen alle Neugeborenen der Priesterschaft überlassen sollten, damit sie von Geburt an im Glauben der göttlichen Erleuchtung erzogen werden könnten.

Pardona widmete sich in dieser Zeit auch ausgiebig der Erschaffung künstlichen Lebens, denn damit, so glaubte sie, könne sie ihre Göttlichkeit unter Beweis stellen. Die Resultate dieser Forschungen waren in der Regel jedoch enttäuschend, und die entstandenen Wesen erwiesen sich entweder als zu dumm, um von Nutzen sein zu können (wie die Harpyien) oder als zu gutartig (wie die Eisigel). Währenddessen ließ ihre Priesterschaft Glasgänge über den Meeresboden ziehen, um so in eine neue Welt vorzustoßen, denn alle Späher, die man nach der Schlacht ins ewige Eis ausgesandt hatte, blieben verschollen, und man hatte sich insgeheim damit abgefunden, nie mehr in die Welt oberhalb des Eises zurückkehren zu können. Auf dem Meeresboden aber fühlte man sich vor den Blicken der Götter und ihrem Zorn sicher. In demselben Maß, wie die Zahl der Priesterschaft anwuchs, betrachtete Pardona die

Überlebenden aus den alten Tagen des Himmelsturms als ihre persönlichen Sklaven. Wer sich gegen ihre Herrschaft auflehnte, verschwand für immer in die Laboratorien des Tempels. Nachdem alle Versuche, die in ihren Augen 'perfekte' Lebensform zu erschaffen, fehlgeschlagen waren, machte sich Pardona auf die Suche nach anderen Ressourcen und stellte Kontakt zur Sphäre der Dämonen her.

Um 3.900 v. BF: Im Tausch gegen das Leben vieler ihrer Sklaven half ihr der Erzdämon *Asfaloth* beim Erschaffen einer Mischrasse aus Dämonen und Elfen, den *Dunkelalben* oder *Shakagra*, wie sie sich selbst nennen. Doch auch diese Geschöpfe waren nicht makellos: Ihnen schadete das Licht der Sonne, und die Berührung von Eisen verbrannte ihre Haut. Obwohl bösartig, waren sie mit ihren langen, zierlichen Körpern, der blassen Haut und ihrem spinnwebfeinen, seidigen Haar die schönsten der Elfen. Der Anblick ihrer gänzlich schwarzen oder blauen Augen lässt Sterblichen Angstschauer über den Rücken laufen. Darüber hinaus sind diese Wesen im höchsten Maße magiebegabt. Auch bei diesen Versuchen gab es allerdings eine Reihe von Fehlschlägen. Resultate sind die *Wächter*, Daimonide, bei denen sich dämonische und elfische Züge auf grausigste Weise miteinander vermischten und die von der Priesterschaft Pardonas als Tempelwächter eingesetzt wurden. Die 'Göttin' jedoch mochte sich nicht zufriedengeben. Sie gierte nach immer neuen Kreuzungen und immer aberwitzigeren Attacken auf die verbleibenden Städte der Hochelfen.

Um 3.000 v. BF: Etwa tausend Jahre nach der Blutnacht im Himmelsturm beschwor Pardona den mysteriösen *Basiliskenkönig* um Simyala, um die Stadt des Humus zu zerstören. Da ihr aber bei der Beschwörung ein folgenschwerer Fehler unterlief, wurde sie von einem Vielgehörnten des Dämonensultans in die Niederhöllen verschleppt. Tausend Jahre verbrachte sie dort, und niemand weiß, was für unbeschreibliche Qualen sie dort erleiden mussten.

Um 2.000 v. BF: Zu dieser Zeit wurde das Rattenkind auf sie aufmerksam, und ließ die Elfe durch seinen Diener *Maruk-Methai* befreien. Seit dieser Zeit dient sie ihm als Legatin in Aventurien. In der Zeit ihrer Abwesenheit gingen auch die letzten Überreste des Reiches der Hochelfen und ihrer elementaren Städte zugrunde. Die Zahl der Dunkelalben wuchs dagegen beständig, und sie errichteten *Ryl'Arc*, eine Stadt auf dem Boden des nördlichen Meeres, in deren Herz sie Pardona einen Tempel bauten.

Um Bosparans Fall: Die befreite Pardona erscheint zum ersten Mal wieder in der 'Tiefen Stadt', um ihr Volk zu besuchen. Seitdem kehrte sie jedesmal, wenn sie die Aufträge des Rattenkindes erfüllt hatte, in ihre Stadt zurück. Ja, manchmal war sie sogar von vergangenen Zeiten träumend im Thronsaal ihres Tempels im Himmelsturm anzutreffen. Die Abenteurer und Phileasson haben jedoch Glück, denn in diesen Tagen ist Pardona wieder im Auftrag des Rattenkindes in Aventurien unterwegs.

Firnelfisches Gastspiel?

Pardona (Isdira: *bhardona;* etwa 'Begehrenauslöserin') ist für die Firnelfen die Personifizierung des Bösen. Die ganze Verachtung dieses Volkes gründet sich darauf, dass der von ihnen einst als Gott verehrte Pyrdacor Pardona in den Himmelsturm entsandte und das Volk damit zum Untergang verdammte. Wenn man bedenkt, dass die Firnelfen seit fast 5.000 Jahren gegen Pardona und ihre Nachtalben kämpfen, so ist es nur verständlich, dass die Clans des Ewigen Eises oft sogar alles Schlechte der Welt auf Pardona zurückführen.

»Wir frnya feya tragen das Erbe der Hochelfen, unsere ganze Existenz ist eine Mahnung für alle Völker, den Verführungen der Höheren Wesen, den Einflüsterungen Pardonas niemals wieder Glauben zu schenken.«

Die Expedition zum Himmelsturm bietet gerade für einen firnelfischen Charakter die Chance, seine Stärken in der Polarregion auszuspielen. Wenn er nicht schon seit Beginn der Wettfahrt dabei ist, könnte er als erfahrener Kundschafter und Kenner der Klirrfrostwüste von Galandel empfohlen worden sein. (Tatsächlich gibt es einzelne Firnelfen-Sippen, die auch auf Yetiland beheimatet sind.) Natürlich sollte der Firnelf einen triftigen Grund besitzen, um in den zentralen Machtbereich der Gestalt vorzustoßen, mit der sein Volk seid fast 5.000 Jahren Krieg führt. So könnte er zum Beispiel versuchen, ...

- ... die Wahrheit über den Ursprung seines Volkes, das Lied des Emetiel und die Gründungsväter seines Clans herauszufinden.
- ... Rache an *Bhardona-die-alles-vergiftet* und ihren Nachtalben für einen Überfall auf den heimatlichen Eispalast zu nehmen.
- ... von den Schergen Pardonas entführte Clansmitglieder zu befreien.

Die Klirrfrostwüste

Das Heiligtum der alten Götter

Am Morgen nach dem Abschiedsfest wählt Phileasson diejenigen Abenteurer aus seinem Gefolge aus, die sich während der Suche nach dem zweizahnigen Kopfschwänzler besonders bewährt haben. Allein den Besten wird die Ehre zuteil, ihn zum Himmelsturm zu begleiten. Die übrigen schickt er mit dem Mammut auf einer der Koggen nach Thorwal zurück, wo sie auf weitere Befehle von ihm warten sollen. Natürlich werden die Spielerhelden zu seinen Reisebegleitern dazugehören, außerdem sind die Travia-Geweihte, der Skalde, Raluf, der Moha und der schweigsame Nivese mit dabei, als die Eissegler nach Nordosten aufbrechen. Von Galandel hat Phileasson erfahren, dass sich das alte Heiligtum an der nördlichsten Stelle von Yetiland auf einer Felsnadel gut hundert Schritt vor der Steilküste befindet. Abgesehen von einer Begegnung mit Hunderten von kleinen, zutraulichen, schwarz-weißen Boronskuttentauchern, die die Inseln im Südosten von Yetiland bevölkern, verläuft die Reise zum *Heiligtum der alten Götter* ohne besondere Ereignisse. Nach zweieinhalb Tagen auf den Eisseglern ist die Felsnadel erreicht.

Die Statuen

Zum Heiligtum auf dem 30 Schritt hohen Felsen schraubt sich eine steinerne Treppe in steilem Winkel empor. An vielen Stellen sind die Stufen verwittert und weggebrochen. Um mit heiler Haut bis zum Plateau zu gelangen, muss eine *Klettern*-Probe +3 abgelegt werden. Eine seltsam beklemmende Stimmung liegt über dem Heiligtum. Dieser Ort war schon verlassen, als die ersten Siedler aus dem Güldenland ihren Fuß auf aventurischen Boden setzten. Vier mächtige Statuen bilden einen Halbkreis um einen grauen Altarstein, in dessen Mitte sich eine flache Mulde befindet. An diesem Platz hat die *Träne der Nurti* gelegen.

Die Statue der Nurti

Die Statue im Osten des Altars ist das merkwürdigste und unheimlichste Steinbild, das die Helden jemals gesehen haben. Es stellt eine Elfe in einem langen, fließenden Gewand dar, die mit beiden Händen eine Kugel hochhält und aufmerksam betrachtet. Gesicht und Kleid der Elfe ändern ständig ihre Form. Mal ist ihr Gewand so freizügig geschnitten wie das einer Rahja- Geweihten, mal ist es knöchellang. Ihre Gesichtszüge zeigen abwechselnd alle Lebensalter einer Elfe. Selbst der Stein, in den diese Statue gehauen wurde, wechselt laufend die Farbe und unterstreicht damit noch die schillernde Vielgestaltigkeit der Figur. Dies ist die Statue der Schöpfergöttin *Nurti*. Abergläubischen Helden könnte beim Anblick der Statue etwas mulmig zu Mute werden.

Die Statue der Zerzal

Genau gegenüber auf der anderen Seite des Altars steht das Bild der *Zerzal*. Aus schwarzem Stein gehauen stellt es eine Elfe mit Luchskopf dar und ähnelt bis ins Detail jener gnadenlosen Göttin, die viele Elfen heute eher als Prinzip der Natur sehen.

Die Statue des Pyr Daokra

Neben der dunkeln Zerzal wurde aus einem mächtigen roten Felsblock die Gestalt eines Drachens gemeißelt. Dies ist das Symbol des *Pyr Daokra*, des Gottes der Elemente Feuer, Wasser, Luft, und Erz.

Die Statue der Orima

Zu seiner Rechten steht das Marmorbild der *Orima*, der Göttin des Schicksals. Sie ist mit verbundenen Augen dargestellt. In der einen Hand hält sie ein Füllhorn, in der anderen ein Schwert. Ihre beiden Attribute symbolisieren, dass Orima blind ist und damit zufällig Freud und Leid unter die Geschöpfe ihrer Mutter Nurti verteilt.

In jede der Statuen ist ein großer Edelstein eingelassen. Sollte einer der Steine entfernt werden, wird die Leuchtkraft des himmlischen Wegweisers beeinträchtigt, bei zweien ist er vollständig deaktiviert.

Phileasson kniet vor dem Altar nieder, betet und legt einen seiner goldenen Armreifen als Opfer auf den Stein. Dann eröffnet er den Helden, dass sie noch bis zum Sonnenaufgang hier oben warten müssten. Erst dann würden ihnen laut Galandel die alten Götter den rechten Weg zum Himmelsturm weisen. Jeder der Spieler mit einer Art von Aberglaube oder Angst muss eine Probe –8 ablegen, denn hier oben die Nacht zu verbringen, ist beileibe nicht jedermanns Sache.

Visionen

Ein Held mit der Gabe Prophezeien oder auch derjenige mit der höchsten Intuition wird während der Nacht Visionen haben und die Geschichte dieses Platzes in verschwommen Traumbildern sehen. Zuerst glaubt er, lange Zeit auf der unregelmäßigen Oberfläche einer Felsnadel zu sitzen. Dann erscheinen Gestalten, die mit bloßen Händen die Oberfläche des Felsens glätten, die Statuen und den Altarstein modellieren. Sie fügen prächtige Edelsteine in die Statuen ein. Minutenlang sieht er einen gelblich glühenden Edelstein auf dem Altar liegen. Lichtblitze scheinen über das Plateau zu zucken. Immer wieder erscheint die Vision einer aufgehenden Sonne. Der Träumende tritt an den Rand des Heiligtums und blickt die steile Felswand hinunter. Dort liegt ein großes Schiff vertäut, auf seinen Segeln prangt das Emblem einer geflügelten Sonne. Dann erscheint eine Elfe mit Tränen in den Augen und nimmt den glühenden Stein vom Altar. Hier brechen die Visionen ab. Die Spieler sollen so eine erste Einstimmung auf das erhalten, was vor ihnen liegt.

Der Strahl

Als die Sonne aufgeht, bricht sich ihr Licht in den Edelsteinen der Statuen und wird zu vier Strahlenbündeln geformt, die sich über der Vertiefung auf dem Altar kreuzen und ins Leere gehen. Die Helden sollten wissen, was nun zu tun ist! Indem die Träne der Nurti an ihren Platz gelegt wird, verschmelzen die vier Strahlen scheinbar zu einem einzigen gleißenden Lichtfinger, der nach Nord-Nord-Ost weist. Durch eine exzellente Analyse des aktivierten Artefaktes (siehe Seite 62) lässt sich herausfinden, dass mittels der Träne Nurtis eine Kraftli-

Das Spiel in der Klirrfrostwüste

»Wenn du nach langer Firunsnacht das Farbenspiel eines Sonnenaufgangs über der Klirrfrostwüste und den Perlmuttglanz der Eiswolken erblickst, ahnst du: Diese Gefilde waren nie für das Menschengeschlecht bestimmt. Wenn du zum Himmel blickst, wird dir klar, wie viel schneller dich hier der Tod ereilen kann als in der verfluchten Gor, der brandheißen Khôm oder dem ungezieferverseuchten Regenwald: Uthars Pforte öffnet sich direkt im Zenit, um dich ohne zu zögern aufzunehmen. Es ist so kalt, dass die letzten Sterne frierend vom Himmel fallen und blind auf dem Welteneis zerspringen. Du zweifelst selbst an Swafnir, denn kein Wal kann gegen diese Eismassen bestehen. Du bist allein mit dem bitterkalten Universum.«

— Ohm Folker, Skalde der Phileasson-Expedition 14 Hal

Etwa 150 Meilen nördlich des Yeti-Landes geht die Grimmfrostöde in die Klirrfrostwüste über. Dieses Gebiet wird von den Firnelfen auch *nafirêona* (übersetzt etwa 'ewiges Nachteis') genannt. Es ist noch einmal um einiges kälter und lebensfeindlicher als die Grimmfrostöde (*Eiskalt* bis *Grimmfrost*). Der ständig von Norden wehende Firunsatem sowie der gelegentlich auftretende Blizzard (Isdira: *bha'izar*) können die Helden aber noch bis zur *Namenlosen Kälte* hinab treiben. Mehr zum Spiel mit der Kälte finden Sie in **WdS 144ff.**, zum Spiel in der Klirrfrostwüste siehe **Firuns Atem** Seiten 39ff.

nie, auf der das Heiligtum und der Himmelsturm liegen, streckenweise 'sichtbar' gemacht wird. Mehr hierzu finden Sie im Abschnitt **Der Nexus und die Elementaren Städte** auf Seite 41. Dem Aufbruch zum Himmelsturm steht nichts mehr im Wege, denn der himmlische Wegweiser wird die Helden führen. Es sollte den Spielern eine Warnung sein, dass die Magie des alten Elfenvolkes auch nach Jahrtausenden nichts von seiner Kraft eingebüßt hat. Von nun an erstrahlt der himmlische Wegweiser jeden Tag aufs neue, so lange die Sonne am Himmel steht. Allerdings sind dies nur fünf oder sechs Stunden pro Tag. Wenn die Helden nicht täglich 18 Stunden pausieren wollen, können sie versuchen, die Richtung auch bei Dunkelheit grob einzuhalten, um dann am nächsten Morgen den Lichtstrahl im Zweifelsfall auch in einiger Entfernung wiederzufinden.

Das Grab im Eis

Nach zwei Tagen Reise erhebt sich vor den Helden ein Hügel aus der endlosen weißen Ebene. Beim Näherkommen erkennen sie, dass der flache Hügel von einem Kranz aus Eis gehauener Blöcke umgeben ist. Der Hügel hat einen Durchmesser von 60 Schritt und erreicht eine Höhe von 15 Schritt. An seiner Nordseite führt ein leicht abfallender Einschnitt in das Innere der Anlage. Auffallend wenig Schnee ist in diesen Schacht geweht worden. Nachdem die Helden die Stufen hinabgestiegen sind, stehen sie vor einem eingeschlagenen Tor aus Eis.

In diesem auf magische Weise (wahrscheinlich eine hochelfische Form des METAMORPHO) aus dem Eis geformten Grabhügel haben die überlebenden Ratselfen die Gefallenen der Schlacht auf dem Eis bestattet. Jeder der Eisblöcke trägt die Symbole der alten Götter. Bei genauer Untersuchung kann man auch später hinzugefügte Flügelsonnenzeichen erkennen. Sie stammen von drei Priestern der Pardona, die versucht haben, diesen Grabhügel zu entweihen. Sie waren es auch, die das eisige Tor zu seinem Inneren aufgebrochen haben. Magiebegabte können feststellen, dass der Hügel von einem komplexen Schutzzauber umgeben ist, der ihn offenbar davor bewahren soll, von Schnee und Eis begraben zu werden. Die Matrix des Zaubers ist allerdings so fremdartig, dass nicht gesagt werden kann, ob er auch noch gegen anderes als nur die Witterung schützt. Nur unter extremsten magischen Kraftanstrengungen (zum Beispiel dem Verlust von pAsP) wäre es den Helden möglich, den mächtigen Zauber zu bannen.

1) Der Raum des Buches

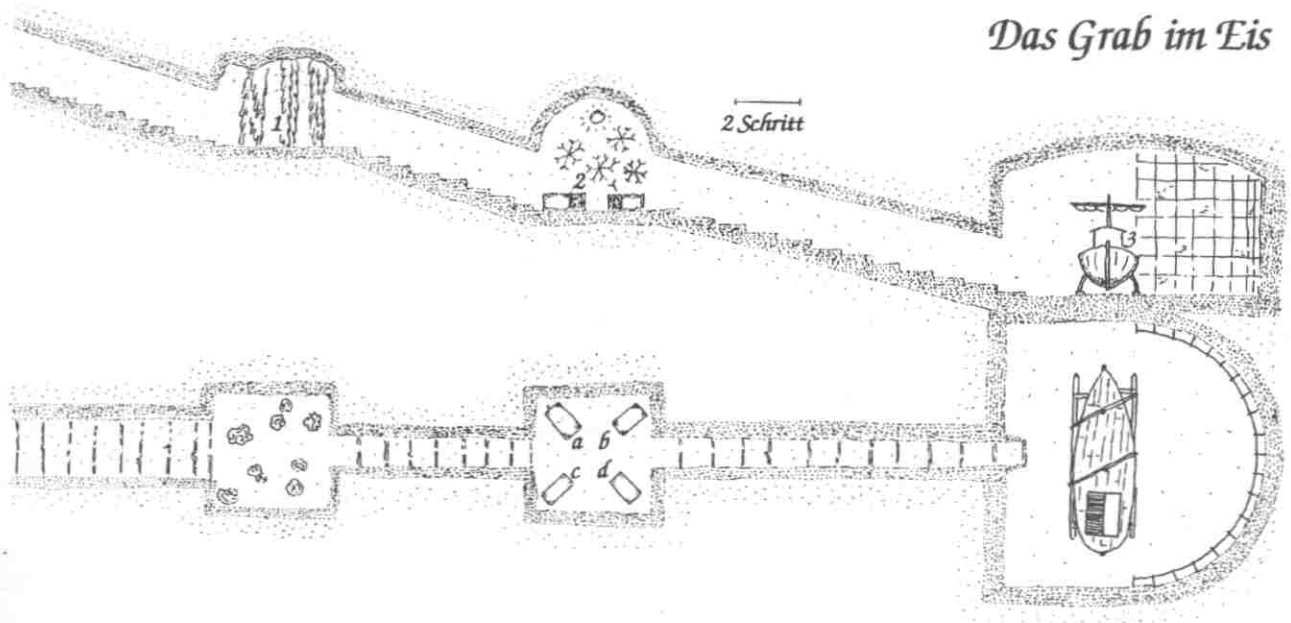
Säulen, die aussehen wie stürzendes Wasser, verbinden die unregelmäßig geformte Decke mit dem Fußboden. An den Wänden sind Reste von Malereien zu entdecken. Was genau an den Wänden dargestellt war, lässt sich nicht mehr erraten. Man kann nur undeutlich einige Räume erkennen, an anderer Stelle seltsame Fische und ein paar Boote. Genau im Zentrum des Raumes, halb eingeschlossen in eine der Eissäulen, steht ein Schreibpult, auf dem die verkohlten Reste vom Ledereinband eines Buches liegen. In der Nordwand befindet sich eine aufgebrochene Eistür, durch die ein schwacher Lichtschein aus der Tiefe des Grabhügels dringt.

Die Wände dieses Raumes waren einst mit Malereien geschmückt, die den Himmelsturm und seine Paläste zeigten. Auf dem Schreibpult hatten die Ratselfen ein Buch niedergelegt, in dem die Geschichte des Turms bis zur Schlacht auf dem Eis niedergeschrieben war. Als die Priester der Pardona in diesen Raum eindrangen, versuchten sie, das Buch durch einen Feuerzauber zu zerstören. Doch durch den Schutzzauber des Grabhügels kam es zu einem magischen Unfall, bei dem so viel Hitze freigesetzt wurde, dass ein Teil der Eisdecke schmolz. So entstanden die Eissäulen, und die Wandgemälde wurden vernichtet. Im vom Wind geschützten Raum des Buches herrschen wie im gesamten Grabkomplex mit –10 Grad (*eiskalt*) im Gegensatz zu draußen fast angenehme Temperaturen.

2) Der Raum des Lichtes

Eine sieben Schritt lange Treppe führt langsam abfallend tiefer ins Innere des Grabhügels. Am Ende der Treppe öffnet sich ein Raum, in dem vier Altarsteine stehen. Die kuppelförmige Decke dieser Kammer besteht ebenso wie die Wände aus geschwärztem Eis. In Decke und Wände sind Eiskristalle eingelassen, die verschiedene Sternbilder des nördlichen Nacht-

Das Grab im Eis



himmels darstellen. Der Raum wird durch eine unter der Decke schwebende magische Lichtkugel erhellt. (Wie auch später im Himmelsturm handelt es sich hierbei um die hochelfische Immerdar-Variante des FLIM FLAMs.) In die Oberseite jedes Altarsteins wurde das Zeichen einer Gottheit eingeschnitten. In der Tür zu diesem Raum liegt die Leiche eines Elfen, der von Eiszapfen durchbohrt wurde. Ein anderer Elf steht mit angstverzerrtem Gesicht drei Schritte von der Tür entfernt. Er wollte offensichtlich aus der Kammer fliehen, als er mitten in der Bewegung zu Eis erstarrte. Ein weiterer Elf steht weiter hinten und ist mitten in der Ausholbewegung eines Schlages, den er gegen einen der Altarsteine ausführen wollte, zu Eis geworden,. Er hält eine Art Streitkolben in der Waffenhand.
Dieser Raum ist den alten Göttern geweiht, und jede Gottheit wird durch einen Altarstein gewürdigt:
A: *Pyr Daokra*. In die Oberfläche des Eisaltars ist ein goldener Drache eingelegt.
B: *Nurti*. Eine weibliche Elfe, die sich, während die Helden sie betrachten, unablässig verändert.
C: *Zerzal*. In diesen Altar ist eine luchsköpfige Elfe eingraviert.
D: *Orima*. Das Bild einer schönen, blinden Elfe schmückt diesen Stein. In der einen Hand hält sie ein Schwert, in der anderen ein Füllhorn.
Bei genauem Hinsehen (*Sinnenschärfe*-Probe +4) kann man erkennen, dass sich durch die ganze Kammer ein Gespinst feiner Lichtfäden zieht, die durch die Eiskristalle an den Wänden reflektiert werden. Eine zweite gelungene Probe offenbart, dass sich in den Wänden Dutzende kleine Löcher befinden. Aus ihnen werden die dünnen Eiszapfen abgeschossen, denen der tote Elf auf der Türschwelle zum Opfer gefallen ist. Helden mit *Totenangst* müssen diese überwürfeln, um den Raum zu betreten. Die Fallen werden ausgelöst, indem man beim Durchschreiten des Raumes die feinen magischen Lichtstrahlen zwischen den Kristallen unterbricht. Bei einer erfolgreichen *Akrobatik*-Probe kann der Raum unbeschadet durchquert werden. Für jeden Punkt, um den die Probe fehlschlägt, wird eine der Fallen ausgelöst. Pro Held werden maximal fünf, insgesamt höchstens zehn Fallen ausgelöst. Ein Eiszapfen verursacht W6+1 TP und verhält sich in Sachen Wunden wie ein gewöhnlicher Jagdpfeil. Die Falle lässt sich entschärfen, indem man die Lichtkugel an der Decke verdunkelt. Die toten Elfen in dieser Kammer sind elfische Priester der Pardona, die in diesen Grabhügel eingedrungen waren, um das Heiligtum der alten Götter zu entweihen. Als sie versuchten, die Altarsteine zu zerschlagen, erstarrten sie durch einen magischen Schutzmechanismus zu Eis. In der Mitte der Nordwand befindet sich eine verborgene Tür, die sich durch eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 oder mithilfe der Gabe *Zwergennase* aufspüren lässt. Mit addierten Körperkraftwerten von 40 kann die Tür geöffnet werden. Sobald sie geöffnet ist, gilt die Eiszapfenfalle als entschärft.

3) Der Raum des Todes

Nachdem man eine weitere Treppe hinabgestiegen ist, öffnet sich vor einem eine große, halbkuppelförmige Kammer – das Herz des Grabhügels. In der Mitte des Raumes steht ein schlanker Eissegler, auf dem ein Leichnam aufgebahrt wurde. Entlang der Rundung wurden Dutzende Thronsessel aus dem Eis geschnitten, auf denen erstarrte Gestalten sitzen. Mit Ausnahme der Rückwand sind alle Wände der Kammer vollständig bemalt. In die Rückwand sind zahllose 25x25 Finger große Scheiben eingelassen.

In dieser Kammer wurden die Gefallenen der Schlacht auf dem Eis beigesetzt. Hinter den *Eisscheiben* in der Rückwand verbergen sich Nischen, in denen jeweils ein Toter aus dem Heer der Pardona ruht. Auf den *Thronen* an der Rundwand sitzen die Leichen der erschlagenen Ratselfen. Durch die Kälte im Grabhügel sind alle Leichen hervorragend konserviert und erwecken den Eindruck, gerade erst in das Grab gebracht worden zu sein. Deutlich kann man durch ihre zerrissenen Gewänder noch die tödlichen Wunden erkennen, die sie in der Schlacht erlitten haben. Männer und Frauen, Kinder und Greise sitzen auf den Thronen. Viele von ihnen tragen kostbare Schmuckstücke.

Das Totenboot

Auf dem *kleinen Eissegler* in der Mitte des Raumes wurde die Leiche Emetiels aufgebahrt. Zwischen den über der Brust gefalteten Händen ruht sein Schwert *Alemri*. An die Seite der Bahre lehnen sein Schild und sein Jagdbogen. Im Bug des kleinen Seglers steht ein mit Schriftzeichen bedeckter Eisblock.
Auf dem Stein steht: „Sein Bruder wagte vom Himmelsturm den Himmels-Sturm. Uns alle traf dafür der Götter Fluch. Jetzt sind die Herzen derer, die hier liegen, zu Eis geworden, doch haben sie das Glück, in die Obhut der *Zerzal* eingegangen zu sein und nicht mehr weiterleben zu müssen, wie jene, die ihre Herzen dem Kult des Leuchtenden Geistes geopfert haben." Diese Textpassage drückt die maßlose Enttäuschung der Firnelfen nach der Schlacht im Eis aus. In der ehemaligen Pyrdacor-Priesterin Pardona erkannten sie ein Werkzeug des Gottdrachen, das den Bruderkrieg im Himmelsturm ausgelöst hat. Auch wenn Pyrdacor das Überleben der letzten Ratsmitglieder sicherte, kam seine Hilfe doch entschieden zu spät – Ometheon, die Heimat der Firnelfen, war verloren.

Das Gemälde

Auf dem großen Gemälde in der Kuppel der Kammer ist das Leben des alten Elfenvolks im Himmelsturm dargestellt. Die prächtigen Gärten und Paläste sind ebenso zu sehen wie der Ratssaal und das kleine Meer. Bei der Szene einer Regatta zur Nordküste des Yetilandes fällt ein besonders großer Eissegler auf, der mit deutlichem Vorsprung gewinnt. An anderer Stelle begegnet ein Elf, der auch in weiteren Szenen zu sehen ist und dem Toten auf dem Eissegler ähnelt, einer wunderschönen Elfe, die aus einem der südlichen Wälder zu kommen scheint. Wenig später ist diese Elfe in einem Gewand, geschmückt mit der geflügelten Sonne, beim Bau eines unterirdischen Tempels zu sehen. Dann werden die beiden gefangen genommen. In der nächsten Szene stürmt die Elfe an der Spitze einer Schar Bewaffneter in einen großen Saal. Das folgende Bild zeigt einige Eissegler, die durch die Luft gleiten, wobei sie von anderen verfolgt werden. Dann kommt es zur Schlacht, in die sich ein goldener Drache einmischt und die Kämpfer mit dem Sonnensymbol vertreibt. In einer der letzten Szenen sieht man, wie die überlebenden Elfen einen großen Grabhügel im Eis errichten und dort die Gefallenen bestatten. In der folgenden Szene schließlich zieht eine kleine Schar Überlebender Richtung Süden. Daneben sehen die Helden ein Abbild der drei Pardona-Priester, die in das Grab eindringen, und als letztes, sehr blasses Bild einige Gestalten, die aussehen wie die Charaktere selbst! Das Bild wird immer schärfer und bald kann ein Irrtum ausgeschlossen werden: An der Wand entsteht tatsächlich auf magischem Weg ein Bild, das Phileasson und seine Mannschaft zeigt!

Sprache und Schrift des Alten Volkes

Schriftlich: Zwar ähneln sich die 27 Schriftzeichen zählenden Schriften des *Isdira* und *Asdharia*. Bei dem älteren Asdharia, der 'Sprache der Verkörperung', steckt der Teufel allerdings im Detail. Durch unzählige Schnörkel und Verzierungen ist diese Vorform des Isdira für den Sprachkundigen eine ähnlich große Herausforderung wie das Zhayad der Magier (Komplexität 18).

Ein Entschlüsseln der in der Saga vorkommenden Schriftzeichen ist zwar sehr schwierig, aber dennoch möglich. Ein Magier aus Punin, Kuslik, Thorwal oder Khunchom wird sich mit einem XENOGRAPHUS behelfen können. Vielleicht ist der Gruppe aber auch in einem zuvor erlebten Abenteuer die Transskriptionslinse (**SRD 40**) in die Hände gefallen oder ein ihr angehöriger Geweihter vermag mittels Schriftum ferner Lande (**WdG 270**) für Klarheit zu sorgen.

Mündlich: Das gesprochene Isdira oder Asdharia ist für Menschen äußerst schwierig zu verstehen und kaum zu meistern. Dies liegt daran, dass die Elfensprachen eine Zweistimmigkeit erfordern.

Wenn die Isdira-Kenntnisse der Helden nicht ausreichen, könnte ein Geweihter diese Sprachbarriere mit dem Hoftag der Sprachen oder Phexens wunderbarer Verständigung beheben (**WdG 284** und **275**).

Nur wenn den Helden keine der oben genannten Möglichkeiten offen stehen, sollten Sie als Meister auf die Fähigkeiten der begleitenden Meisterpersonen zurückgreifen.

Sprache und Schrift der Nachtalben

Bei der Sprache der Shakagra handelt es sich um ein dem Isdira ähnlichen Dialekt. Unterschiede bestehen in der für Elfen ungewöhnlich harten Betonung der einzelnen Silben und Einflüssen aus dem Echsischen und Zhayad (durch Pardona) auf das Vokabular. Zudem sind diverse Konzepte, wie zum Beispiel die von Freiheit, Religion und Dämonenbeschwörung, durch die extremen kulturellen Unterschiede anders besetzt. Natürlich können die gleichen Verständnishilfen wie oben zur Hilfe gezogen werden. Magier mit profunden Kenntnissen des Echsischen wie des Zhayad haben es vielleicht sogar etwas einfacher als mit dem Asdharia.

Das Wandgemälde soll eine Warnung für all diejenigen sein, die sich dem Himmelsturm nähern, denn es zeigt, dass man damit rechnen muss, dass der Turm auch heute noch bewohnt ist. Bewohnt von denen, die sich dem Zeichen der geflügelten Sonne verschrieben haben und die in Gestalt Pyrdacors der Zorn der alten Götter traf. Der Zauber der neu entstehenden Bilder soll die Ehrfurcht vor dem alten Elfenvolk und seinen magischen Möglichkeiten noch verstärken.

Zerzals Totenwächter

Den Helden sollte nur dann gestattet werden, sich am Schmuck der Toten zu bereichern, wenn sie nicht über Nachteile wie Aberglaube oder Totenangst verfügen, die dem widersprechen. Wer versucht, die Leichen hinter den Eisfenstern zu berauben, braucht den Zorn der alten Götter nicht zu fürchten. Bei einer 6 auf dem W6 befinden sich in einem geöffneten Eisschacht Schmuckstücke im Wert von 3W20 Dukaten (goldene Armreifen, Ringe mit dem Symbol der geflügelten Sonne, silberne Gürtelschnallen usw.). Sobald der Grabräuber aber irgendein Schmuckstück der anderen Toten auch nur berührt, öffnet die Leiche vor ihm die Augen. Wer jetzt trotzdem allen Mut zusammen nimmt (MU-Probe erschwert um passende Nachteile) und ein Schmuckstück der alten Elfen stiehlt, hört in dem Moment, in dem er es an sich nimmt, in der Ferne ein drohendes Knurren wie von einer riesigen Raubkatze. Behält er das Schmuckstück auch weiterhin, kann er ein schreckliches Ende nehmen, denn sein Frevel hat einen *Lynx* gerufen. Dieser Rächer aus dem Gefolge Zerzals ähnelt einem zwei Schritt großen, weißen Luchs mit bernsteinfarbenen, glühenden Augen. Obwohl jeder sein Knurren und Fauchen hören kann, ist er doch nur für den, der sich im Grab am Schmuck der Ratselfen bereichert hat, zu sehen. Der Lynx erreicht den Grabräuber W20 Stunden nach dem Diebstahl und stellt ihn zum Kampf, ganz egal, wo er sich gerade aufhält. Der Lynx springt mit derselben Leichtigkeit auf einen fahrenden Eissegler, wie er unbemerkt von der Nachtwache in eine Eishütte eindringt.

Lynx

INI 17+1W6		**PA** 14	**LeP** 60	**RS** 6 **KO** 24
Prankenhieb:		**DK** H	**AT** 17	**TP** 1W6+6
Biss:	**DK** H	**AT** 17	**TP** 2W6+8	
GS 20	**AuP** 120	**MR** 18	**GW** 19	

Besondere Kampfregeln: Anspringen (10), Verbeißen, Gezielter Angriff, Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Immun gegen profane Angriffe*, Schweben, Unsichtbarkeit (nur vom Frevler zu sehen)**, Durch Wände gehen.

* Ein Lynx kann nur durch Magie, magische oder geweihte Waffen verwundet werden.

** Wer dem Angegriffenen im Kampf gegen den Lynx beistehen will, erhält einen Abzug von 6 auf Attacke und Parade, da er seinen Gegner nicht sehen kann.

Ometheon – Gefilde der Alten

Himmelwärts

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

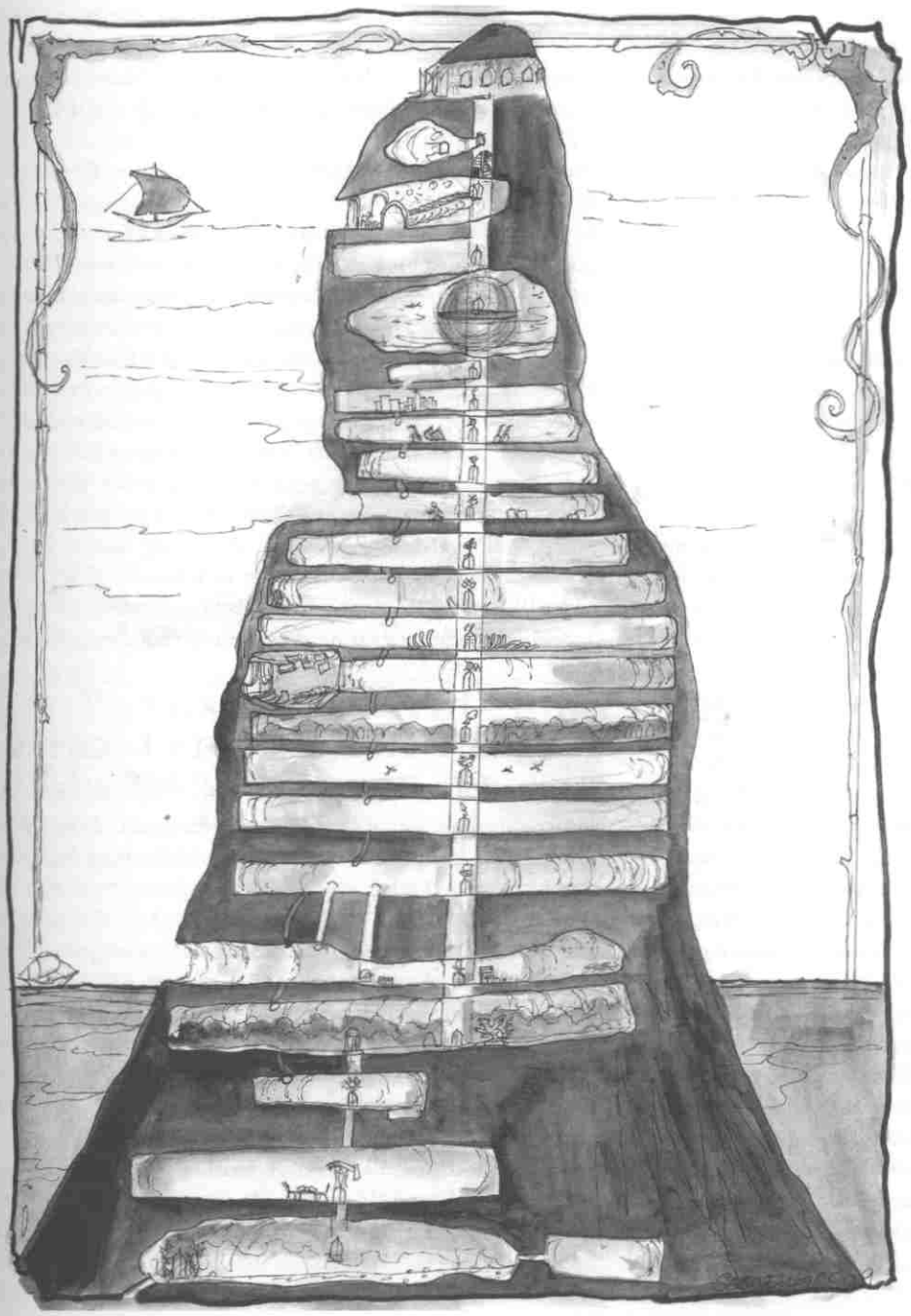
Drei Tage sind vergangen, seit ihr das Grab im Eis verlassen habt. Mit Höchstgeschwindigkeit lässt euch Phileasson die Eissegler weiter gen Nordosten treiben. Bald bricht wieder eine der langen Nächte des Polarwinters an. Plötzlich geht ein Ruck durch euren Segler. Ihr schwebt! Solltet ihr eine Klippe übersehen haben und gleich mit mörderischem Aufprall auf dem Eis zerschellen? Nein, langsam aber stetig schwebt ihr weiter in die Höhe.

Auf eurem Weg durch die Luft kommt ihr an einem schwe-

benden Fass und einigen Pfeilen, die in der Luft stillstehen, vorbei. Nach und nach gewinnen eure Eissegler immer mehr an Höhe, und als nach einer halben Stunde die Sonne untergeht, befinden sich die Boote schon mehr als hundert Schritt über dem Eis. Das letzte Zwielicht enthüllt aber noch eine weitere Überraschung. Einige Meilen vor euch erhebt sich ein gewaltiger, flammenförmiger Fels aus dem Eis. In seiner Spitze verschwindet der Lichtstrahl, der euch bisher geleitet hat. Etwas unterhalb der Spitze schweben ein großes und ein paar kleinere Schiffe.

Die Stadt Ometheon, der Himmelsturm, ist erreicht. Die Eissegler von Phileasson sind in die Zone der Schwerelosigkeit geraten, mit der das alte Götterpantheon den Ratselfen die Flucht aus dem Turm ermöglichte. Eine leichte Brise treibt die Eissegler auf die Spitze des Turms zu. Lassen Sie die Helden auf dem Weg zum Turm zwei Talentproben auf *Körperbeherrschung* und *Boote Fahren* ablegen. Sollte eine der Proben misslingen, kippt der Segler durch eine Bö und legt die restliche Wegstrecke mit dem Mast nach unten zurück. Abstürzen kann in der Schwerelosigkeit natürlich niemand. Eine Fortbewegung in der Luft ist durch rudernde Armbewegungen leicht möglich. Helden mit Höhenangst dürfte der dreistündige Flug bis zur Terrasse vor dem Ratssaal beinahe um den Verstand bringen.

Vor der Terrasse zum Ratssaal ist ein vierzig Schritt langer und sieben kleinere Eissegler vertäut, die sich nur in ihrer eleganteren Ausführung von den Booten der Helden unterscheiden. Die Heckaufbauten des großen Seglers schmückt eine vergoldete, geflügelte Sonne: Es handelt sich um das Schiff des Ometheon. Phileasson ist von dem Schiff begeistert und besteht darauf, es näher in Augenschein zu nehmen. An Bord des Seglers lässt sich allerdings nichts Besonderes finden. Die eisige Kälte hat die Schiffe 5.000 Jahre konserviert. Lediglich die Taue haben im Frost gelitten und zerspringen, sobald man sie auch nur leicht belastet. Zwischen den Schiffen schweben die Leichen zweier Ratselfen, die bei der Flucht aus dem Turm durch Pfeilschüsse in den Rücken getötet wurden. Die Terrasse, vor der die Schiffe vertäut liegen, ist 36 Schritt lang und 8 Schritt breit. Von ihr führen drei reichverzierte Bogentore ins Innere des Turms. Hinter den Toren scheint Licht, dass aus einem großen Saal kommt. Auf der linken Seite finden Sie einen Plan für den gesamten Himmelsturm. Das jeweilige 'Stockwerk' ist im Folgenden an den römischen Zahlen zu erkennen.



XVI) Der Ratssaal

Von der Terrasse her kann durch drei Tore ein Saal betreten werden, der an ein Theater erinnert. Dem Ankömmling stehen sich treppenartig im Halbkreis erhebende Publikumsränge gegenüber. Rechts und links vom mittleren Torbogen sind je 13 Thronsessel aus dem Fels geschlagen. Im Saal ist es fast so kalt wie draußen. Über die Publikumsränge verstreut liegen Dutzende von toten und mumifizierten Elfen. Es gibt neben den drei Toren zur Terrasse nur einen einzigen weiteren Zugang zum Ratssaal. Mitten durch die Publikumsränge führt eine Treppe, an deren Ende sich ein weiteres Tor befindet, das in die Tiefe des Turms mündet. Vor diesem Tor liegen die meisten Toten. Es scheint, als sei es eine Weile verteidigt worden. Etliche der Leichen sind halb verbrannt, und an vielen Stellen sind auch die Teppiche und Kissen auf den

Rängen ein Opfer der Flammen geworden. Fast scheint es, als würde noch immer ein Brandhauch in der Luft liegen und als könne man die Kraft der Astralenergie, die hier während des Kampfes freigesetzt wurde, auf der Haut spüren. Der Raum wird durch sich nie verzehrende Lichtkugeln an der Decke beleuchtet.

Hier im Ratssaal kam es zu einem schrecklichen Massaker, als er von der Gefolgschaft Pardonas gestürmt wurde. Auf beiden Seiten wurden Kampfzauber verwendet, und die gewaltigen astralen Kräfte, die dabei freigesetzt wurden, verwüsteten den Raum. Kissen und Teppiche wurden verbrannt, die Statuen in den Wandnischen stürzten von ihren Sockeln, und das Deckenmosaik wurde bis zur Unkenntlichkeit durch Ruß geschwärzt. Bei einer genaueren Untersuchung der Toten und einer erfolgreichen *Kriegskunst*-Probe lässt sich feststellen, dass die Elfen mit dem Sonnenemblem diesen Saal gestürmt haben, während sich in ihm Männer und Frauen befanden, deren Gewänder mit stilisierten Clanswappen geschmückt waren. Für Charaktere mit einem hohen Intuitions-Wert, dem Nachteil Medium oder der Gabe *Prophezeien* birgt dieser Raum eine besondere Gefahr. Die schrecklichen Todesszenen haben in Kombination mit der entfesselten Astralkraft ein merkwürdiges Phänomen bewirkt, das sensiblen Helden, während sie den Raum durchqueren, sehr realistische Visionen von den Kämpfen beschert, die hier stattfanden, und sie die Angst und den Schmerz der Elfen spüren lässt, die hier vor Jahrtausenden starben. Jede Spielrunde, die sie sich im Ratssaal aufhalten, führt zu einem Punkt Erschöpfung, bis sie das Bewusstsein verlieren. Helden, die es in erster Linie aufs Plündern abgesehen haben, können Schmuckstücke im Wert von insgesamt 200 Dukaten unter sich und der Mannschaft aufteilen. Die Wärme der Fußbodenheizung des Turmes wird von der Polarkälte aufgehoben, die durch die drei geöffneten Tore zur Terrasse eindringt, so dass viele Leichen größtenteils konserviert wurden.

Die große Treppe

Hinter dem Ratssaal liegt ein 4 Schritt langer Gang, der durch eine Lichtkugel beleuchtet wird. Am Ende des Ganges öffnet sich eine hohe, prächtig verzierte Tür, hinter der eine Wendeltreppe zu sehen ist. Die Treppe führt nach oben und nach unten weiter. Sie steigt gemächlich an und hat 4 Schritt breite Stufen, die es bis zu fünf Personen erlauben, nebeneinander zu gehen. Von den Treppenstufen geht ein blasses, phosphoreszierendes Licht aus. Eine andere Lichtquelle gibt es nicht.

Die Wendeltreppe reicht von der Spitze des Turms bis hinab in den großen Garten. Vom Garten setzt sich dann eine von den Dienern Pardonas erbaute Treppe mit verschobener Achse bis in die tiefsten Ebenen des Himmelsturms fort. Die Stufen sind aus Steinen geschaffen, die durch magische Behandlung zum Leuchten gebracht wurden. Die Seitenwände dieser gewaltigen Treppe sind mit fortlaufenden Malereien geschmückt, die typische Szenen aus dem Leben im Himmelsturm zeigen. Im Bereich der Clanspaläste weisen die Gemälde darauf hin, auf welches handwerkliche Gebiet sich die Elfengemeinschaft im jeweils nächsten Palast spezialisiert hat. (Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel **Die Paläste des Alten Volkes**, siehe Seite 41.) In Abständen von zwanzig Höhenschritt befinden sich Nischen in den Seitenwänden der Treppe, in denen mit Kissen und Teppichen bedeckte Steinbänke zur Rast einladen.

Bilder der Blutnacht

All die Gräueltaten, die während der Blutnacht und den Jahren der Tyrannei Pardonas verübt worden sind, haben den Gängen und Gemächern eine böse Aura verliehen. Je weiter die Helden in den Himmelsturm vordringen, desto stärker wächst ein Gefühl unterschwelliger Angst (besonders bei Helden mit Gefahreninstinkt) in ihnen. Immer wieder kommt es zu gespenstischen Begegnungen. Ein unerklärbarer Schrei hallt durch eine Treppenflucht, oder die Helden fühlen sich beobachtet. Manchmal können sie an Stellen, an denen noch die sterblichen Überreste toter Elfen liegen, geheimnisvolle Flammen leuchten sehen, oder in einer schemenhaften Szene wiederholt sich einer der Morde aus der Blutnacht. Achten Sie während des Spiels darauf, dass die Erforschung des Turmes niemals zu reiner Routine erstarrt! Schieben Sie gelegentlich unheimliche Begegnungen ein, und lassen Sie die Helden Aberglauben- und Totenangst-Proben ablegen. Trotz der immensen Astralen Macht, die bei dem Massaker im Himmelsturm freigesetzt wurde, müsste die böse Aura über die Jahrtausende hinweg schon längst entwichen sein. Die *Pforte des Grauens*, die bei der Verschleppung Pardonas in die Niederhöllen entstand, und die sich hier kreuzenden Kraftlinien sorgen allerdings dafür, dass die magische Reststrahlung der Blutnacht nicht verfliegt.

Warnungen für die Ewigkeit

Sicherlich mag es verwundern, warum im Himmelsturm seit 5.000 Jahren niemand mehr so richtig 'aufgeräumt' hat, obwohl am Fuß des Berges nun schon an der zweiten Stadt der Shakagra gebaut wird. Dies liegt daran, dass Pardona befahl, die oberen Etagen des Himmelsturms nach der Blutnacht nicht mehr zu verändern. Im Gegensatz zu diversen Reichtümern aus den Clanspalästen befahl sie, die Gefallenen und die magischen Zerrbilder nicht zu beseitigen. Nach ihrer Vorstellung sollten die Leichname den Anhängern ihres Kultes als Mahnung dienen. Zwar ist es noch heute den Nachtalben verboten, die Zeugnisse der Blutnacht zu beseitigen, ihren ursprünglich 'pädagogischen' Zweck haben sie aber weitestgehend eingebüßt.

XVII) Der Raum des Lichtes

Folgt man der Treppe weiter nach oben, trifft man nach zehn Höhenschritt auf eine Tür, die seitlich in den Felsen führt. Hinter ihr verbirgt sich eine fast kreisrunde, vierzehn Schritt durchmessende Höhle. Die Decke erreicht im Zenit eine Höhe von sieben Schritt. Im Südwesten der Höhle befindet sich ein aus vielen bunten Glasteilen zusammengefügtes, etwa einen Schritt durchmessendes, rundes Fenster. Auf den zweiten Blick offenbart sich, dass die Höhle keineswegs natürlichen Ursprungs ist. Sie hat einen spiegelglatten Boden, und sowohl in den Boden, als auch in Wände und Decke sind eine Vielzahl verschiedener Kristalle eingelassen. Wozu der ansonsten leere Raum gedient haben mag, ist zunächst rätselhaft.

Welchen Eindruck dieser Raum bei den Helden hinterlässt, hängt ganz davon ab, welche Lichtverhältnisse herrschen, wenn sie ihn betreten. Während der Polarnacht ist es auch hier drinnen dunkel, und der Raum wirkt unscheinbar. Ist es aber

draußen hell, so wird der Raum von den Sonnenstrahlen, die durch das runde Facettenfenster fallen, in gleißendes Licht getaucht. Tausendfach in den Kristallen der Höhle gebrochen, wird das Tageslicht in ein blendendes Lichtfeuerwerk aufgelöst, und jeder Abenteurer, der sich hier mehr als einen kurzen Blick gönnt, wird bei normalen Lichtverhältnissen eine Stunde lang nicht mehr richtig sehen können. Eine starke magische Aura erfüllt den Raum. Wer hier während des Sonnenaufgangs eintritt, wenn der gebündelte Lichtstrahl des alten Heiligtums das Morgenlicht durch das Facettenfenster wirft, wird Zeuge eines der größten Wunder im Himmelsturm: Beeinflusst durch die Magie des Raumes werden dem Betrachter die schönsten Erinnerungen aus seinen Träumen vorgegaukelt. Nach fünf Minuten, während derer die Helden wie gebannt in der Türöffnung stehen geblieben sind, ist der Zauber vorüber. Sollte eine dritte Person den Raum währenddessen betreten, ist die Vision sofort beendet. Wenn auch nur einer der Kristalle und Edelsteine entfernt wird, wiederholt sich der Zauber im Raum des Lichtes nie mehr. Eine gelungene *Orientierungs*-Probe lässt die Helden erkennen, dass das runde Fenster des Raums genau an der Stelle liegt, an der der Lichtstrahl des alten Heiligtums auf den Turm trifft.

XVIII) Einsame Wacht

Das obere Ende der Wendeltreppe mündet in einen Raum mit vielen großen Fenstern, die zu allen Seiten freie Sicht auf die Eisebene bieten. Ein breites Flügeltor öffnet sich auf eine kleine Terrasse. In der Mitte des Wachraums hängt zwischen zwei Stahlrohren, die im Boden verschwinden, ein drei Schritt durchmessender bronzener Gong. Es ist offensichtlich, dass dieser höchstgelegene Raum des Himmelsturms als Wachraum diente. Einige mit feiner Asche gefüllte Kohlenbecken dienten zur Heizung, denn wegen der großen Fenster herrscht hier eine empfindliche Kälte.

Helden, die halbwegs bei Verstand sind, sollten nicht ausprobieren, was passiert, wenn man den großen Gong schlägt. Die Stahlrohre sind mit einem eigenen Rohrsystem verbunden, das den Schall des Gongs bis in die entlegensten Winkel des Himmelsturmes trägt. Natürlich hören auch die Wächter und die Nachtalben, die in der Glasbläserei am Fuß des Felsens arbeiten, das Alarmsignal. Da sich in den oberen Etagen aber bereits eine **Patrouille** aufhält (siehe Seite 49), warten sie erst einmal auf eine Nachricht von dieser. Wenn die Shakagra der Glasbläserei zwei Stunden nach dem Aufeinandertreffen der Patrouille und der Helden immer noch keine Nachricht erhalten haben, schicken sie mehrere bis an die Zähne bewaffnete Suchtrupps den Himmelsturm hinauf.

Falls ein verfrühtes Aufeinandertreffen von Phileassons Mannschaft und den Shakagra nicht in Ihre Planungen passt, können Sie optional natürlich entscheiden, dass der Gong defekt ist.

Der Nexus und die Elementaren Städte

Wie schon oben erwähnt, befindet sich der Himmelsturm auf einem *Nexus* des Dere umspannenden Kraftliniennetzes (**WdZ 366ff.**). Zum einen streift auf einer Nord-Süd-Achse die *Basilius-Linie* den Himmelsturm. Diese Kraftlinie (Linienstärke 4) verläuft weiter südlich auch durch das Sala Mandra, den Vulkan im Neunaugensee und Zze Tha. Dereinst war es den Hochelfen durch sie möglich, mit ihren Verwandten im Sala Mandra, Madalya oder Tie'Shianna zu kommunizieren. Neben *zwei regionalen Linien* (LS 2) muss auch noch die *'Schlüssellinie'* des Eises (LS 4) erwähnt werden. Sicherlich war es nicht die Absicht des atheistischen Ometheon, mit dem Himmelsturm eine weitere Elementare Stadt für Pyrdacor und zur Aufbewahrung des Elementaren Schlüssels des Eises zu erbauen. Die anderen Schlüssel befanden sich damals bereits in den Elementaren Städten Isiriel, Mandalya, Tie'Shianna, Simyala und Vayawinda. Heute ist die Linie fast nicht mehr von den anderen Kraftlinien zu unterscheiden. Durch den Schnittpunkt der Kraftlinien (Knotenstärke 13) ist arkanen Charakteren im gesamten Himmelsturm das Zaubern nach Gutdünken erleichtert, insbesondere Sprüche mit dem Merkmal Eis; die Kosten sind um 2 AsP reduziert und die nächtliche Regeneration bringt 7 zusätzliche AsP.

Die Paläste des Alten Volkes

Der Aufbau

Der Palast der Brüder und die neuen Gemächer des Ometheon sind die beiden kleinsten Wohnanlagen im Himmelsturm. Alle weiteren Paläste sind bedeutend größer, folgen aber dem gleichen Aufbauprinzip.

Entlang der *großen Treppe*, die sich durch die Mitte des Turmes zieht, bilden reichverzierte Portale, über denen jeweils das Wappenschild des Clans eingemeißelt ist, die einzigen Zugänge zu den Palästen. Nach einem kurzen Gang eröffnet eine *Gartenanlage* den Wohnbereich. Zur rechten und linken Seite des Gartens liegen *Werkstätten* und *Arbeitsräume*, die in mehreren Etagen übereinander gestaffelt sein können (und dann immer Balustraden zum Garten hin besitzen) oder aber eine lange Kette hintereinander liegender Räume bilden. Gegenüber dem Eingang zum Garten liegt in jedem Palast der *Brunnenraum*, auf den ein *Speisesaal* folgt. Unmittelbar an den Speisesaal schließen sich jeweils *Küchen* und *Vorratsräume* an. Rechts und links des Brunnenraums erstrecken sich lange *Zimmerfluchten*, die sich bei großen Clans um den ganzen Berg spannen können. Diese Räume sind allen zugänglich und erfüllen die verschiedensten Funktionen. Hier befinden sich Salons, Musizierzimmer, Fechtsäle, Bibliotheken, Handwerksräume, aber auch kleine Parkanlagen und Räume mit phantastischen Springbrunnen. Von jedem zweiten dieser Gemächer führt ein Gang in Richtung der Außenwand der Felsnadel und mündet in ein *privates Zimmer*, das je nach den Ansprüchen seines Bewohners zwischen 10 und 50 Rechtschritt groß ist. Je zwei dieser Zimmer sind immer durch einen zwischen ihnen liegenden *Baderaum* verbunden. Ein Blick auf den schematischen Plan des **Palastes der Schiffsbauer** (siehe unten) erleichtert es, das Aufbauprinzip der Paläste zu verstehen.

Jedes Zimmer im Himmelsturm oder auch nur jeden der Paläste zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Bandes bei weitem überschreiten, zumal nicht die Paläste, sondern der

Tempel und die Gefängnisse in der Tiefe des Turms das Geheimnis des scheinbar erloschenen Kultes enträtseln und vor der Gefahr hinter dem Dämonenportal warnen. Sollten Ihre Helden trotzdem den Turm Zimmer für Zimmer untersuchen wollen, benutzen Sie leicht abgewandelte Varianten des Grundschemas für die verschiedenen Paläste. Beachten sie dabei, dass sich durch die starke Arbeitsaufteilung zwischen den Clans je nach Palast die dekorativen Reliefs, Wandbilder, Gobelins und Gravuren sehr stark unterscheiden können. Die Elfen des Himmelsturms hatten im Gegensatz zu den heutigen Firnelfen den Luxus, sich fast ausschließlich mit ihrer ausgeprägtesten Begabung beschäftigen zu können.

Dramaturgische Hürden

Wir warnen an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich davor, die Erkundung des Himmelsturms zu einer Museumstour verkommen zu lassen! Wenn Sie den Eindruck gewinnen, dass die Spieler genug von der Erkundung der Paläste haben beziehungsweise schon genug erfahren haben, können Sie die Notbremse ziehen – auch wenn Sie sich mit der Ausarbeitung der Paläste größte Mühe gemacht haben. An allererster Stelle steht immer noch der Spielspaß der gesamten Gruppe. Doch wie kann dies logisch begründet werden?

Zum einen könnte Phileasson auf die Idee kommen, die Gruppe aufzuteilen, so dass einzelne Trupps jeweils ein Stockwerk erkunden und dann kurz ein paar Auffälligkeiten berichten. Weiterhin ist es möglich, einige Wohnpaläste unzugänglich oder schwer erreichbar zu machen. In fünftausend Jahren haben eben auch die für die Ewigkeit geschaffenen Konstruktionen der Hochelfen gelitten:

Das Heizsystem ist schon vor langer Zeit ausgefallen, so dass der gesamte Palast einer *Winterlandschaft* gleicht und eisig kalt ist.

Aus einigen Rohren der Außenwand ist Wasser ausgetreten, das bei Frost große Öffnungen nach Draußen gesprengt hat. Große Teile des Palastes sind von *Schnee, Eis und Geröll* bedeckt sowie einsturzgefährdet.

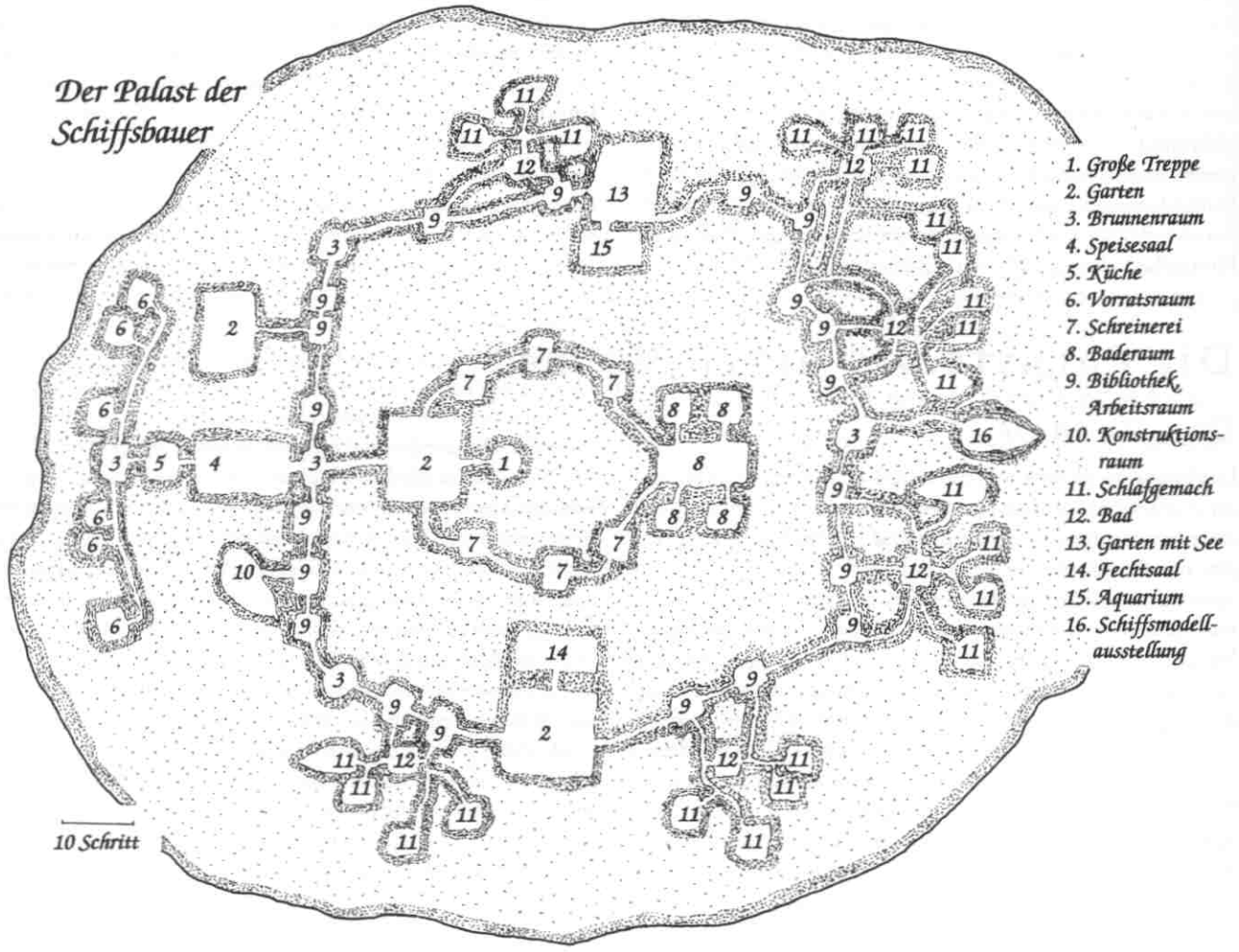
Ein Rohrbruch hat dazu geführt, dass tiefer gelegene Räume dieses Palastes *überschwemmt* wurden oder komplett unter der Wasseroberfläche liegen. Die Gärten dieses Stockwerkes sind zu ausgedehnten *Sumpfgebieten* verkommen, in denen man sich leicht verirren kann.

In dieser Etage sind die Lichtkugeln größtenteils erloschen oder haben einen magischen 'Wackelkontakt'. Diese Szenerie eignet sich hervorragend, um mit einigen Horror-Einlagen etwas Spannung in die Erkundung des Turmes zu bringen. Selbst mutige Helden können durch den Angriff einer entlaufenen Chimäre (siehe Seite 61) und den anschließenden Kampf oder das Versteckspiel unter den stroboskopischen Lichtkugeln ins Schwitzen kommen.

Der Palast der Schiffsbauer

1 & 13: Gärten

Allen Elfen, die sich hier im ewigen Eis niedergelassen haben, war nach einiger Zeit ein großes Bedürfnis nach Grün gemeinsam. Deshalb gehört zu jedem der Clanspaläste mindestens ein Garten. Solange dieser Teil des Turms bewohnt war, wurden auch alle Gärten sorgfältig gepflegt, doch in den Jahrtausenden nach der Blutnacht sind sie zu einem fast undurchdringlichen



Dickicht verwildert, in dem ein Weiterkommen nur noch unter Einsatz von Schwertern und Äxten möglich ist. Das gefährlichste Tier, dem die Spieler in diesen Gartenanlagen begegnen können, ist eine verwilderte Hauskatze. Darüber hinaus sind nur gelegentlich ein paar Singvögel und kleine Nagetiere in den von magischen Lichtkugeln erleuchteten Gärten anzutreffen. Alle Gartensäle haben eine mindestens einen Schritt tiefe Humusschicht, die über ein parallel zur Fußbodenheizung angelegtes Wasserröhrensystem bewässert wird. Machen sich die Helden die Mühe, einen Garten von Gestrüpp zu befreien, so kommen eventuell überwucherte Bänke, Mosaike oder auch eine Statue der Schöpfergöttin Nurti zum Vorschein.

3: Brunnenräume

Ein großer Raum, in dessen Mitte ein Springbrunnen aus Marmor steht. An den Wänden laufen steinerne Sitzbänke entlang, auf denen zerfallene Reste von Teppichen und Kissen liegen. Neben dem Brunnen befinden sich auf einem kleinen Tisch mehrere mittlerweile schwarz angelaufene Silberpokale. Der Brunnen ist immer noch funktionstüchtig und liefert erstklassiges Trinkwasser. Jeder Elfenpalast hat hinter dem ersten Park einen Brunnenraum. Hier wurden Gäste empfangen, die den Clan besuchten, und man reichte ihnen Wasser und Brot als traditionelle Willkommensgeschenke.

4: Speisesäle

Der Speisesaal ist meist ein von einigen langen Tischen beherrschter großer Saal. An den Wänden stehen schmale Truhen, in denen sich Decken, die bei Berührung zu Staub zerfallen, Besteck und prächtig bemaltes Geschirr befindet. Die Wände selbst sind mit Reliefs bedeckt, die längst vergangene Feste zeigen. Eine erhöhte Bühne für Musikanten und ein Rednerpult künden von der kulturellen Unterhaltung während der Mahlzeiten der einstigen Bewohner.

5: Küchen

Im Zentrum des Raumes befindet sich eine Feuerstelle, auf der ein großer Kupferkessel steht. Mehrere Haken ermöglichen das Aufhängen verschiedener Fleischspieße. Ein zweiter, kleinerer Kamin ist in die Wand eingelassen. Die Wände sind mit Schränken, Regalen und an Stangen aufgehängtem Küchengerät ausgefüllt.

Alle Kupfergegenstände sind von einer feinen, grünen Oxidschicht bedeckt, und alle Eisengeräte sind mit Rost überzogen. In den Feuerstellen befindet sich viel staubfeine Asche. Die Schränke enthalten allerlei Schüsseln, Töpfe und andere Küchengeräte. Außer Salz sind hier keine verwertbaren Lebensmittel zu finden. Küchenbedienstete gab es bei den Elfen nicht. Sie betrachteten die Zubereitung von Mahlzeiten als hohe Kunst, und bei Festen standen die Edelsten des Clans persönlich an den Herdfeuern, kochten und bedienten ihre Gäste.

6: Vorratsräume

Der Raum ist angefüllt mit großen Amphoren, in denen alle lebensnotwendigen Güter aufbewahrt wurden. Ein penetranter Geruch nach ranzigem Öl macht den Aufenthalt unangenehm. Die gegenüberliegende Wand weist tiefe, begehbare Nischen auf. Die Nischen sind noch kühler als der offensichtlich unbeheizte Vorratsraum und wurden zum Lagern verderblicher Lebensmittel genutzt.

8 & 12: Baderäume

Dieser Raum ist ganz mit weißblauem Marmor ausgekleidet. In seiner Mitte befinden sich ein oder mehrere große, ovale Badebecken, zu denen flache Stufen hinauf führen. Das Wasser in den Becken ist in ständiger Bewegung und klar. Im Rhythmus der Eruptionen der Geysire am Fuß des Turms wird das Becken auch heute noch mit frischem, warmem Wasser versorgt. Am Rand des Bades stehen etliche Tiegel und Fläschchen, in denen sich die verschimmelten Reste von Ölen, Harzen und Badetinkturen befinden. Die Decke des Baderaumes ist mit Reliefbildern von Delphinen geschmückt. Beleuchtet wird der Baderaum durch eine Reihe kleiner Lichtkugeln entlang der Wände. Im Raum ist es feuchtwarm, und die Helden dürften in ihren Pelzen schon bald schweißgebadet sein.

Ihre Spielerhelden verbreiten nach den Wochen, die sie bereits in ihren schweren Pelzen verbracht haben, wahrscheinlich allesamt einen recht strengen Geruch. Zumindest Elfen und Träger des Nachteils Reinlichkeit sind sicherlich geneigt, diese Gelegenheit zu einem erfrischenden Bad zu nutzen. (Und ist ein nackter Held im Bad nicht ein willkommenes Opfer für eine Geistererscheinung oder einen Schreck durch die zunächst undefinierbaren Geräusche, die ein kleiner Nager verursacht, der sich aus dem Garten hierher verirrt hat?)

9: Bibliotheken und Arbeitsräume

Der muffige Geruch von vermodertem Pergament liegt wie ein schweres Tuch über der Bibliothek. Ein großes, verwinkeltes Regal, das sich durch den Raum zieht, lässt den Saal unübersichtlich erscheinen. Eine Wand wird ganz von einem Gestell zum Lagern von Pergamentrollen eingenommen. Mehrere Sessel mit reichen Schnitzereien laden zum Verweilen ein. Erst auf den zweiten Blick wird deutlich, in welch katastrophalem Zustand sich die Bibliothek befindet. Die Pergamentrollen sind in den Regalen verrottet und durch die Folianten auf den Bücherborden ziehen sich Tunnel, die Generationen von Nagetieren angelegt haben.

In den Bibliotheken, die die Bewohner des Himmelsturmes über Jahrhunderte aufgebaut haben, ist kein einziger brauchbarer oder nur halbwegs erhaltener Text mehr zu finden. Helden, die sich auf das Entziffern des Isdira, besser noch des Asdharia verstehen, können wenigstens die Titel auf den verschimmelten Ledereinbänden entziffern. Es finden sich berühmte Werke wie das von Goibnywn (siehe Seite 260) verfasste *Mandra Ama'thara* ('Magie und Metall – Über das Schmieden verzauberter Waffen'), das *Nurdran'dala Shobâ* ('Die verborgenen Kräfte der Pflanzen') oder *Shahamah'eôhla* ('Das ewige Licht – Zauber, die niemals vergehen'). Wissbegierige Charaktere werden sich hier die Haare raufen über das auf ewig verlorene Wissen.

XV) Der Palast der Brüder

Das Wappen am Eingangsportal zeigt Köcher und Zirkel. In diesem Palast lebten *Ometheon* und *Emetiel*, bis sich die Brüder im Streit um Pardona entzweiten und sich Ometheon einen eigenen Palast unterhalb des kleinen Meeres einrichtete. Aus diesem Grund sind die meisten Räume, die er hier einmal bewohnt hat, völlig ausgeräumt. Einzig einige Gravuren im Laboratorium deuten auf ihn hin. Die damals noch bewohnten Räume wurden von Emetiel genutzt. So diente eine Werkstatt der Präparierung von erjagtem Wild. Über die Jahrhunderte haben die

Verlorenes Wissen?

Die Zauber ADAMANTIUM und UNBERÜHRT mögen zwar verhindern, dass ein verloren geglaubtes Buch zu Staub fällt. Ob sich der arkane Kraftakt allerdings für die teilweise von Mäusegängen durchzogenen Bücher lohnt, ist ungewiss. Schließlich wartet nach der 'Konservierung' noch ein mindestens zweijähriges Vollzeitstudium der Schriftstücke, in dem mithilfe der Kryptographie, des XENOGRAPHUS und einiger Experten des in Gildenkreisen nur unzulänglich erforschten Asdharia aber erstaunliche Erkenntnisse gewonnen werden können.

Für eine Aufschlüsselung der folgenden, exemplarischen Buchbeschreibung siehe **WdZ 83**.

Wert: in Fachkreisen 300 bis 600 Dukaten (je nach Zustand)

Voraussetzungen: V 0, K 15; KL 14

Die Fragmente im Spiel: (*Magiekunde* SE/10; Elementar (gesamt)) In Hochelfischer Repräsentation sind die Thesen der Formeln LEIB DES EISES, METAMORPHO GLETSCHERFORM, PFEIL DES EISES (Qualität der Thesen je 2W6+4) enthalten. Die Herleitung von UNBERÜHRT (1400/4x11/25) und ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER (1000/3x9/23) ist durch ein zeitintensives Studium möglich. Hinweise auf INFINITUM und PLANASTRALE sind über diverse Fragmente verteilt. Das Studium bringt dem Leser bis zu 80 AP ein.

Goldrausch im Himmelsturm

Die Erkundung des Himmelsturmes bietet für die Helden zahlreiche Gelegenheiten, sich zu bereichern. Durch eine hochwertige Verarbeitung und magische Kräfte haben Hunderte Artefakte, Schmuckstücke, Kunstwerke und Metalle die Jahrtausende überdauert. Diese Schätze lassen jedes Heldenherz höher schlagen, bergen jedoch auch ein Risiko für das Spielgleichgewicht.

Hier ein paar Ideen, mit deren Hilfe Sie verhindern können, dass ihre Heldengruppe sich fortan eher mit dem Handelsmagnaten Stover R. Stoerrebrandt als Beorn messen:

Die Regeln zur *Tragkraft und Behinderung* (siehe **WdS 143f.**) sollten, gerade wenn die Behinderung im Kampf erheblich steigt, die Goldgier der Spieler dämpfen.

Nicht nur die Helden, sondern auch deren *Gefährten* werden versuchen, einen Teil der Schätze an sich zu bringen.

Je weiter die Gruppe in den Himmelturm eindringt, desto wahrscheinlicher ist es, dass offensichtliche Wertgegenstände bereits von *Nachtalben gestohlen* wurden. Gerade die Schmuckstücke des Alten Volkes sind in gehobenen Kreisen der Shakagra ein begehrtes Gut und gelten als *très chic*; auch wenn dieses Verhalten von der Priesterschaft aufs schärfste kritisiert wird.

Phileasson hat als Thorwaler nichts gegen das Anhäufen von Beutegut. Als Leiter der Expedition wird er es aber nicht zulassen, dass durch zu viel 'Gerümpel' die *Sicherheit und Schnelligkeit* seiner Unternehmung gefährdet wird.

Viele *magische Artefakte* könnten außerhalb des Himmelsturms ihre Funktionalität einbüßen, da sie Jahrtausende lang nicht 'gewartet' wurden. Ihre Matrix ist praktisch mit der astralen Umgebung des Himmelsturmes 'verwachsen' und kann ohne diese nur unter immensen Kraftanstrengungen wieder stabilisiert werden.

Denken Sie im weiteren Spielverlauf daran, dass offensichtlich mit Reichtümern beladene Charaktere verstärkt Ziel von *Taschendieben, Wegelagerern und Entführern* werden.

Gerade bei sehr exotischen Artefakten oder großen Mengen bedarf es einiges an Zeit und Arbeit, um einen vermögenden Käufer aufzutreiben. Vielleicht muss sogar ein *Mittelsmann* gefunden werden, der auch wieder bezahlt werden will.

Nager von den in einem dafür extra hergerichteten Raum ausgestellten Trophäen nur noch groteske, halb skelettierte Präparate übrig gelassen. Auch das luxuriöse Schlafzimmer des Frauenhelden Emetiel ist nur noch ein Schatten seiner selbst.

XIV) Das kleine Meer

Wenn die Helden nach dem Palast der Brüder weiter hinabsteigen, bemerken sie, wie sich plötzlich die Beschaffenheit der Stufen und Wände ändert. Übergangslos besteht die Wendeltreppe nun aus einem glatten, schwarzen Material, in dessen Oberfläche man sich spiegeln kann. Lichtquellen, die den Weg beleuchten, scheint es zunächst keine mehr zu geben. Wenn die Helden die veränderte Wendeltreppe noch ein paar Schritt hinabgestiegen sind, sollte einer von ihnen das Gefühl vermittelt bekommen, dass in der Tiefe des schwarzen Felsens etwas zu leuchten scheint. Lassen sie es damit erst einmal auf sich beruhen.

Nach einem Abstieg von zwanzig Schritt gelangen die Helden in einen fünfzehn Schritt durchmessenden runden Raum. Wie schon auf der Treppe, ist es auch hier deutlich kühler als in den anderen Räumen. Diesem Umstand ist es zu verdanken, dass die Kissen, Decken und Teppiche, aus denen bequeme Ruhelager am Boden hergerichtet wurden, hier nicht zerfallen sind. Wozu dieser dunkle Raum gedient haben mag, bleibt den Helden zunächst rätselhaft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr das merkwürdige Gemach untersucht, erspäht [*Held mit guter Sinnenschärfe*] wieder zwei matte Lichter, die in der Tiefe des Felsens zu leuchten scheinen. Langsam treiben sie auf die Decke des runden Raums zu. Jetzt seht auch ihr übrigen die Lichter. Hinter dem Licht sind verschwommen zwei handtellergroße, starre Augen erkennbar. Die Umrisse verdichten sich zu einem abstoßenden, fischartigen Dämonenkopf. Jeden Moment muss das Wesen aus dem Felsen durch die Decke des runden Raums auf euch hinabstoßen. Sein Maul klafft auf und zeigt Hunderte nadelspitzer Zähne. Erst im allerletzten Augenblick wird die Vision von einer unsichtbaren Barriere aufgehalten und ein dumpfes Hallen erfasst vibrierend den ganzen Raum. Für einen Moment verharrt das weitaufgerissene Maul über euch. Aus der Stirn des Dämons wachsen zwei lange Antennen, an denen phosphoreszierende Lichtkugeln hängen. Dann verschwindet das fremde Wesen wieder in der Dunkelheit des Felsens, und bald ist nicht einmal mehr das Glühen der Lichtkugeln zu sehen.

Was auf den ersten Blick wie polierter, schwarzer Felsen aussieht, ist in Wirklichkeit Glas. Der ganze Komplex, in dem sich die Helden bewegen, ist ein riesiges, kugelförmiges *Meerwasseraquarium*, durch dessen Mitte in einer Röhre die Wendeltreppe führt. Die Vorfahren der Firnelfen haben diese 40 Schritt durchmessende Kugel 'das kleine Meer' genannt. Es ist bevölkert von den verschiedensten Tiefseefischen. (Die Spieler hatten bereits das Vergnügen mit einem besonders großen Vertreter seiner Art.) Der runde Raum in der Mitte diente den Elfen als Aussichtspunkt. Wenn man hier Lichter anzündet, werden schnell eine Menge Fische angelockt. (Sie sollten den Spielern eine Aberglauben-Proben abverlangen, und bei Misslingen in Panik nach einer Fluchtmöglichkeit vor dem vermeintlichen 'Fischdämon' suchen lassen.) Die ganze Anlage ist ein in sich geschlossener Lebensraum. Er wird noch heute über ein altes Leitungssystem mit frischem Meerwasser versorgt. Das im Wasser enthaltene Plankton dient vielen der Fische als Nahrung. Das Verschlammen des Kleinen Meeres durch Kot und abgestorbene Organismen wird durch die ständige Wasserzirkulation und einen über das kleine Ökosystem wachenden Humusdschinn verhindert. Der Schmutz wird hinaus ins Meer gespült. Sollten die Helden auf die Idee kommen das Glas zu zerschlagen, zum Beispiel, um etwaige Verfolger zu behindern (siehe **Die Flucht**, Seite 58), so können Sie mit 110 Strukturpunken, einer Härte von 20 und einer Struktur von 10 rechnen. Das Spiel mit der Struktur wird in **WdS 191f.** näher erläutert.

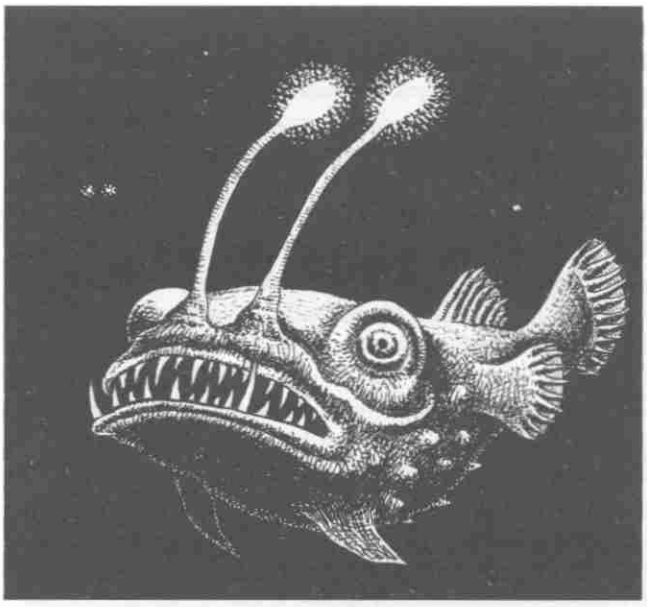
XIII) Der Palast des Ometheon

Dies ist der kleinste Palast des Himmelsturms. Er macht einen unvollendeten Eindruck und ist schlichter ausgeführt als die anderen Elfenpaläste. Ometheon lebte hier nicht einmal ein Jahr, bevor er in der Blutnacht durch Pardonas Hand starb.

Das Laboratorium

In diesem Laboratorium arbeitete Ometheon an der Erschaffung künstlichen Lebens. In den Käfigen hielt er Tiere gefangen, die er für seine Versuche brauchte und die dort verhungerten, nachdem er ermordet worden war und sich die Elfen in die Tiefe des Himmelsturms zurückzogen. Eine *Tierkunde*-Probe +12 bzw. *Anatomie* +3 lässt den Kundigen erkennen, dass manche Skelette unnatürliche Veränderungen aufweisen. Eine frühere Entdeckung Ometheons war das *Purpurwasser* (**SRD 104**), eine Flüssigkeit, die es nicht nur erlaubt, unter Wasser zu atmen, sondern die auch den Wasserdruck auf den Körper ausgleicht und es den Elfen so möglich machte, bis in die tiefsten Meeresgräben vorzudringen.

Helden, die des Asdharia mächtig sind, können die Notizen entziffern, jedenfalls solange sie dabei das Papier nicht berühren. Sie erhalten auf diesem Weg knappe Informationen über die Tierversuche und die Entdeckung des Purpurwassers. Wenn der Raum sorgfältig durchsucht wird, kann in einem der Regale eine Glasphiole mit purpurner Flüssigkeit gefunden werden. Wie durch ein Wunder hat sich die Substanz über Jahrhunderte erhalten. Das Elixier in dem Fläschchen hat nichts von seiner Wirkungskraft verloren: Die vorhandene Menge (Qualität D) ermöglicht mehreren Personen einen einmaligen Aufenthalt im Wasser bzw. einem Helden mehrere Ausflüge in die Tiefsee. Einer Randnotiz auf einem der Blätter



können die Abenteurer entnehmen, dass *Pyrdona* die Leitung des Kultes der göttlichen Erleuchtung übernommen hat und mit der Organisation eines Hochzeitsfestes beschäftigt ist.

Meditationsraum und Tempelstiege

Der große Meditationsraum wird außer von zahlreichen verwirrenden geometrischen Mustern und Spiralen von einem großen an der Wand angebrachten Mosaik einer geflügelten Sonne dominiert. Auf den zweiten Blick fällt auf, dass das Mosaik aus Goldplättchen gefertigt ist.

Überprüfen Sie für jeden Helden, der diese Wand untersucht, mit einem verdeckten Wurf, ob er die hier verborgene steinerne Geheimtür entdeckt (*Sinnenschärfe* +8, *Zwergennase* +3). Wird der Mechanismus der Tür aus Versehen ausgelöst, so schwingt sie lautlos auf und gibt den Blick auf einen kurzen Gang frei, der zu einer schmalen Wendeltreppe führt.

Die nur spärlich beleuchtete Treppe führt mehr als 250 Schritt in die Tiefe und endet in Pardonas Zimmer im **Tempel der göttlichen Erleuchtung** (Seite 53). Die Achse der Treppe verschiebt sich immer wieder, weil man vermeiden wollte, dass die Treppe nahe an bewohnten Palasträumen vorbeiführt. In solchen Fällen endet sie abrupt, und die Helden müssen einem schmalen, gewundenen Gang folgen, bis sich die Treppe an anderer Stelle weiter in das Innere des Berges schraubt. Ohne das Wissen Ometheons legte Pardona gemeinsam mit einigen Gefolgsleuten aus dem Clan der Steinmetze diese Treppe an. Nach der Ermordung ihres Mannes floh die Hohepriesterin auf diesem Weg in den Tempel und wiegelte dort ihre Anhängerschaft zum Sturm auf den Ratssaal auf.

Das Schlafgemach

Sobald die Helden den Salon betreten haben, erklingt eine wohltönende Männerstimme auf Asdharia im angrenzenden Schlafgemach: "Bist du's, *Pyrdona*? Begib dich doch bitte hinab zu mir und höre dir die Rede an, die ich gleich vor dem Rat halten werde!"

Eine kurze Treppe führt in ein von einem orangen Kristall beleuchtetes, tiefer gelegenes Schlafgemach. In der dem Eingang gegenüber liegenden Wand ist eine geräumige Bettnische eingelassen, die mit einigen Lederkissen und kostbaren Fellen ausgestattet ist. Wie der gesamte Palast des Ometheon macht das Zimmer einen unfertigen Eindruck. So sind die Reliefs

und Gravuren des in eine Wand eingelassenen Regals erst zur Hälfte vollendet. Nur die wenigen aus dem Palast der Brüder mitgebrachten Möbel, Kunstwerke und Gebrauchsgegenstände künden von dem Detailreichtum und der Kunstfertigkeit Ometheons. Ein mit Büchern und Schriftrollen überladener und reich verzierter Tisch aus Mammuton und einer dunklen Steinplatte mit Schemel steht an der Westwand. Dort sitzt über Papiere und ein halb geleertes Glasschälchen Tangsalat gebeugt ein gutaussehender Elf mittleren Alters. Der etwas schwächlich wirkende Mann ist in ein seidenes Gewand gekleidet, das mit dem goldenen Emblem einer geflügelten Sonne bestickt ist. Die Spieler sollte nicht nur verdutzen, dass hier wohl seelenruhig ein Überlebender des Alten Volkes sitzt, sondern auch, dass die letzten fünf Jahrtausende wohl spurlos an diesem Raum vorüber gegangen sind.
Wenn die Helden die Treppe zum Schlafgemach schon zur Hälfte heruntergegangen sind, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich erscheint, wie aus dem Nichts ein schlanker Dolch, der sich langsam auf den Elfen, der am Tisch sitzt, zubewegt. Der Mann am Tisch legt seinen Federkiel ab, wendet seinen Kopf zur Treppe, steht auf, breitet die Arme aus und sagt: "*Sanya* – Komm zu mir, mein *iama*! Den *bhaza'e* im großen *sala* werden wir es heute schon zeigen!" Den Dolch, der mittlerweile hinter seinem Rücken schwebt, hat er nicht wahrgenommen. Dann stößt die unsichtbare Gestalt, die er umarmt hält, zu. Mit einem Aufschrei sinkt der Mann zu Boden. Unter Mühen versucht er, sich noch einmal aufzurichten, doch seine Kräfte reichen dazu nicht mehr. Eine schnell wachsende Blutlache breitet sich unter seinem seidenen Gewand aus. Mit brechendem Blick schaut er zur Tür und röchelt: "Auch du, *Pyrdona*? ... *Iya*! Lass mich mein *zerza* nicht allein ereilen. Hast du mich denn wirklich nie geliebt ...? Warum das alles? Sag' mir wenigstens, warum du unsere *Sache* verraten hast!" Sekundenlang starrt der Mann noch in den Türrahmen. Dann sinkt sein Kopf zu Boden. Ein dünner Blutfaden rinnt aus seinem Mundwinkel.

Die Helden wurden Zeugen des Mordes, den Pardona an Ometheon begangen hat. Ein Fluch lastet auf diesem Raum, der Ometheon seit 5.000 Jahren Tag für Tag seine Ermordung wiedererleben lässt. Für zwei Stunden ist er nach dieser Szene wirklich tot. Dann verschwindet der Dolch aus seinem Rücken, die Wunde schließt sich, und er nimmt erneut an seinem Schreibtisch Platz, ohne zu wissen, dass er schon in wenigen Stunden wieder ermordet werden wird. Magische wie auch karmale Analysen bestätigen es, Ometheon ist kein Gespenst! Er lebt, doch keine Macht dieser Welt kann die sich endlos wiederholende Szene unterbrechen. Mithilfe dieser Zeitmanipulation haben die alten Elfengötter Rache am Ketzer Ometheon genommen, der ihre göttliche Allmacht in Frage stellte. Auf Fragen der Gruppe gibt der Elf keine Antwort. Er nimmt sie gar nicht wahr. Auch sonst können die Helden in keinster Weise eingreifen: Weder wird es ihnen gelingen, Ometheons Tod zu verhindern, noch irgendwelche Gegenstände aus dem Raum auf Dauer zu entwenden. Da der gesamte Raum samt Inventar in der Zeitschleife gefangen ist, verschwinden entwendete Gegenstände nach wenigen Stunden und tauchen an ihrem vorgesehenen Platz wieder auf.
Diese Begegnung ist eine Schlüsselszene für die Lösung des Geheimnisses um den Himmelsturm und muss auf jeden Fall



stattfinden. Die Tatsache, dass die Mörderin nicht in die Szene eingebunden ist, kann ein erster Hinweis darauf sein, dass Pardona noch lebt. Die Helden sollten weiterhin durch das auf dem Dolch eingravierte Wappen mit dem Wahlspruch Emetiels den Plan Pardonas zumindest teilweise verstehen können.
Letztendlich bietet die Beschreibung des Raumes die einmalige Gelegenheit, den Helden einen Einblick auf das Leben der Hochelfen im Himmelsturm werfen zu können, wie es eine Zeitreise nicht besser könnte. Zögern Sie also nicht, einige weitere Details einzubringen, wie ein Gemälde, dass Tie'Shianna darstellt, Konstruktionspläne des großen Eisseglers und Anatomische Skizzen. Inspiration hierzu kann das Kapitel 'Die Hochelfen' in **Licht und Traum 120** bieten.

XII) Palast der Glasbläser

Das Wappen am Eingangsportal zeigt eine Flamme. Die Bewohner dieses Palastes hatten sich auf die Bearbeitung von Glas spezialisiert und fertigten alle nur erdenklichen Produkte, von Wandspiegeln bis zu kunstvoll verzierten, gläsernen Trinkhörnern. In den Handwerksräumen befinden sich große Öfen. In Vorratskammern werden Kohle und feiner Quarzsand gelagert. Das Meisterwerk dieses Palastes ist ein 250 Rechtschritt großes *Spiegellabyrinth*. Vorwitzige Helden kann es für Stunden beschäftigen, denn einige Wände werden durch eine magotechnische Maschinerie in bestimmten Zeitabständen verschoben, so dass sich das Labyrinth laufend verändert.

XI) Palast der Instrumentenbauer

Das Wappen über dem Eingangsportal an der großen Treppe zeigt eine Harfe. In den Werkstätten dieses Clans wurden Instrumente aller Art hergestellt. Die Helden finden hier Har-

fen, Lauten und Jagdhörner, aber auch bizarre, im heutigen Aventurien völlig unbekannte Instrumente. Nur wenige der Fundstücke sind so gut erhalten, dass man heute noch darauf spielen könnte. (Dennoch dürfte Ohm darauf beharren, alles genauestens zu untersuchen.) Wer sich länger als 15 Minuten in den Hallen dieses Palastes aufhält, hört in der Ferne ein Singen. Es sind *Zaubermelodien* aus vergangenen Zeitaltern, die – tausende Male gesungen – noch immer in diesem Palast

Die 'sprechenden' Raben

Bis auf einige wenige Chimären legen sich die wenigsten Tiere im Turm mit den Abenteurern an. Singvögel und Nager scheuen vor ihnen, und auch die Falken erkennen, dass die Helden für Beutetiere entschieden zu groß sind. Sie werden die Eindringlinge argwöhnisch beobachten und aus deren Reichweite bleiben. Als zutraulich erweisen sich nur die Raben und die Katzen. Wenn die Raben über den Köpfen der Helden im Geäst eines Gartens herumturnen, können die Helden sie mit rauer, krächzender Stimme reden hören. Vor fünftausend Jahren 'verfing' sich während der Blutnacht das 'Licht' eines Elfen in einem der Raben. Durch diese Seelenwanderung und die Jahrtausende währende Isolation verrückt geworden, gibt der 'besessene' Rabe nun von Zeit zu Zeit die Weisheiten der Elfen von sich. Mit ihm zu kommunizieren, dürfte äußerst schwierig und verwirrend sein, vor allem da seine Artgenossen ihm nachplappern und es so sehr schwierig wird, ihn zu identifizieren.

Ein Teil der 'Weisheiten' wurde dem Raben von den Gefangenen in den Verliesen unter dem Tempel beigebracht, denn manchmal verirrte er sich an diese finsteren Orte und wurde zum letzten Trost der Eingekerkerten. Bis auf den 'Elfen-Raben' beherrscht jeder Rabe bis zu vier Sätze. Bestimmen Sie nach Zufallsprinzip mit 2W6 die Antworten, die die Spieler erhalten, wenn sie mit einem Raben reden. (Obwohl die Tiere Ihre Helden so treuherzig anschauen, als würden sie jedes Wort verstehen, das man ihnen sagt, muss zwischen den Fragen der Spieler und den Antworten der Raben nicht der mindeste Zusammenhang bestehen.) Selbstverständlich können nur jene Helden wenigstens ein bisschen vom Geschwätz der Raben verstehen, die in den elfischen Sprachen bewandert sind (siehe Seite 38).

2: "Nur die Tiefe der Erde bietet uns Schutz vor der Rache der Götter." (Dieser Satz wurde den Elfen nach der Blutnacht immer wieder eingehämmert, denn er sollte den Rückzug aus den Palästen und die totale Herrschaft Pardonas rechtfertigen.)

3: "Wehe dem, der die Göttin zaubern sieht!" (Keiner, der in die Krypta des Tempels gebracht wurde, kehrte von dort zurück. Die Unglückseligen dienten Pardona für Versuche oder als Tauschobjekte gegen das Wissen der Dämonen.)

4: "Ometheon hat das Rennen gewonnen." (Die letzte Regatta zum alten Heiligtum.)

5: "Ihre Kinder sind anders als wir." (Die Nachtalben und die anderen Geschöpfe, die Pardona gemeinsam mit den Dämonen erschuf und die nun die Tiefe Stadt bewohnen, unterscheiden sich erheblich vom alten Elfenvolk.)

6: "Wer das Dämonenportal durchschreitet, hat sein *iama* verkauft." (Eine Anspielung darauf, dass die Tiefe Stadt nur von den im Tempel erzogen Kindern – und natürlich den neuen Geschöpfen der Pardona – betreten werden durfte.)

7: "Wo wir Schutz finden sollten, werden wir in Wirklichkeit gefangen gehalten." (Zunächst hatte Pardona ihren Gefolgsleuten vorgegaukelt, dass sie nur in den Kerkern unter dem Tempel vor dem Zorn der alten Götter sicher seien und sie nur zu ihrer eigenen Sicherheit dort untergebracht würden. Erst als ihre 'Göttin' bereits zu mächtig war, erkannten die Elfen Pardonas wahre Absichten.)

8: "Hütet euch davor, den Glauben an das zu verlieren, was ihr selbst geschaffen habt, oder es wird sich gegen euch wenden!" (Das ist aus Sicht der Überlebenden die wichtigste Botschaft, die die Helden aus dem Himmelsturm mitnehmen können. Gleich zweimal vollzog sich diese Weisheit (?) an denen, die in den Kerkern unter dem Tempel schmachteten: das erste Mal, als die alten Götter, die durch den Glauben der Elfen Realität geworden waren (so die Theorie Ometheons) Pardona zum Himmelsturm schickten, um Ometheon und seine Anhänger von ihren Ketzereien abzulenken – eine Strafe, die in der Vernichtung der Kultur des Himmelsturms endete, auch wenn dies ursprünglich nicht in der Absicht der Götter lag. Das zweite Mal vollzog sich diese Wahrheit (?), als einige daran zu zweifeln begannen, mit der Vergöttlichung Pardonas den richtigen Weg zu beschreiten. Pardonas Macht war zu diesem Zeitpunkt schon so groß, dass sie die Zweifler einen nach dem anderen in der Krypta unter dem Tempel verschwinden ließ.)

9: "Findet die Spuren, die unsere Tränen und unsere Verzweiflung in die Wände der Kerker gegraben haben, und berichtet der Welt, was mit jenen geschah, die vom Himmelsturm den Himmel-Sturm wagten!" (Die Inschriften, die die Elfen auf den Kerkerwänden hinterließen, erzählen lückenhaft die Geschichte des Himmelsturms. Was mit Pardona geschah, wird den Spielern allerdings verborgen bleiben, weil die letzten eingekerkerten Elfen vor 3.500 Jahren starben und so nichts vom weiteren Schicksal ihrer 'Göttin' wissen konnten.)

10: "Seid auf der Hut vor den 'Tiefen', denn sie haben ihre Augen überall!" (Eine Warnung vor den neuen Wesen der Pardona, die argwöhnisch das alte Elfenvolk bespitzelten, bis sie nicht nur die Elfen in den Kerkern ermordet hatten, sondern auch Zug um Zug die Priesterschaft der Pardona ausschalteten. Allein jene Wesen, die aus den Kreuzungen zwischen Elfen und Dämonen hervorgingen, bewohnen heute den Himmelsturm und die Tiefen Städte *Ryl'Arc* und *Tieaha Mhagra*. Je weiter die Helden in den Himmelsturm vordringen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass sie einigen dieser Wesen begegnen. Siehe hierzu **Die Patrouille** auf Seite 49.)

11: "Unsere Brüder aus Tie'Shianna und Simyala werden uns erlösen." (Eine Hoffnung der Eingekerkerten, die sich niemals erfüllte, denn 1.700 Jahre nach dem Untergang des Himmelsturms wurde Tie'Shianna durch den Namenlosen Gott vernichtet, nachdem bereits Madalya, Simyala und Isirel gefallen waren.)

12: "Überlegt euch gut, woran ihr glaubt, denn es könnte wahr werden!" (Beinahe ein Fazit der Geschichte des Himmelsturms.)

fortleben. Die Melodien ähneln entfernt jenen Elfenliedern, die in **Licht und Traum 53ff.** näher beschrieben sind. Welchen Ursprung die Lieder haben, die in den Hallen dieses Palastes nachklingen, können die Helden nicht mehr feststellen. Bei magischer Untersuchung erkennen sie lediglich eine verworrene, instabile Matrix, die stets nach wenigen Augenblicken zerfällt, um sich an anderer Stelle erneut wieder aufzubauen.

X) Palast der Goldschmiede und Edelsteinschleifer

Das Wappen dieses Clans zeigt einen schön geschliffenen Edelstein über dem Eingangsportal. Das besondere an diesem Palast ist die im Garten *verborgene Schatzkammer*, in der von den Elfen Rohdiamanten, Gold und Silber aufbewahrt wurden. Die Falltür, die zu dem Hort führt, ist mittlerweile unter einer zwanzig Zentimeter dicken Humusschicht verborgen und kann nur gefunden werden, wenn jemand über die morschen Bretter hinweg läuft und in den Boden des Gartens einbricht. Ob es zu diesem Ereignis kommt und was die Helden in diesem Versteck finden können, liegt ganz im Ermessen des Spielleiters. In den Werkstätten finden sich keine großen Schätze mehr. Hier wurde schon vor Jahrhunderten von den Nachtalben abgeräumt. Das einzige, was die Helden dort entdecken können, sind ein paar auf den Boden gefallene Diamantsplitter, die übersehen wurden. (Wert 10 Dukaten)

IX) Palast der Steinmetze

Obwohl viele der alten Elfen Stein auf magische Weise formen konnten, erhielten ihre prächtigsten Steinarbeiten erst dann den letzten Schliff, als sie noch einmal mit feinem Werkzeug überarbeitet wurden. Die Kunst der Steinmetze reichte allerdings noch viel weiter, denn sie schufen im wahrsten Sinne des Wortes lebendige Kunstwerke. Ihr Wappen zeigt Hammer und Meißel. Die Gänge und Hallen, die der Clan bewohnte, sind überladen mit aufwendigen Reliefs und aus Stein gehauenen Figuren. Und diese Figuren leben! Aufmerksame Betrachter bemerken, wie der Gruppe tote, steinerne Augen folgen. Ein zwei Schritt großer Leviathan streckt blitzschnell die Zunge heraus und grinst dann wieder, als wäre nichts gewesen.
Für die Elfen stellten die lebenden Steine ein Amüsement dar, doch die Helden dürften sie zutiefst beunruhigen. Den Höhepunkt bilden die *wandelnden Statuen* in den Gärten des Palastes. Stundenlang halten sie eine Pose, dann geraten sie plötzlich in Bewegung, schlendern ein Stück durch den Garten und verharren wieder in einer neuen Pose. Keine der Statuen wird den Helden Schaden zufügen, selbst dann nicht, wenn sie angegriffen wird. In den Werkstätten finden sich jede Menge Steinmetzwerkzeuge und halb bearbeitete Rohlinge. In Nebenräumen werden mächtige Felsblöcke gelagert, die einmal zu Statuen verarbeitet werden sollten. Ein breiter Gang führt von den Steinlagern bis zur Außenwand des Turmes. Hier konnten über Seilwinden jene Marmorblöcke, die von den Expeditionen in den Süden mitgebracht wurden, auf einen breiten Felsvorsprung gehievt werden. Von dort transportierte man sie auf hölzernen Rollen zu den Werkstätten. Durch die Öffnung in der Außenwand herrschen in diesem Palast eisige Temperaturen. Zudem sind große Teile des Palastes unter einer tiefen Schicht von Eis und Schnee begraben. Ein relativ unbeschwertes Durchkommen bieten nur die Routen der den ganzen Palast durchstreifenden Statuen.

VIII) Palast der Lichtbringer

Anstelle eines Wappens leuchtet über diesem Eingang ein bläulich-weißes Licht. Das Wunderwerk dieses Clans ist der *Raum des Lichtes* in der Spitze des Turms. In ihrem Palast finden sich allerlei (immaterielle) Lichtspielereien, die von einer Nachahmung des Nordlichts in den Palastgängen bis zur Erschaffung künstlicher Regenbögen in ihren Gärten reichen. Sie beherrschten wie niemand sonst den Zauber des ewigen Lichtes und haben fast alle der noch immer strahlenden Lichter im Himmelsturm geschaffen.

VII) Palast der Waffenschmiede

Das Clanswappen zeigt zwei gekreuzte Schmiedehämmer. Nach der Blutnacht haben die Gefolgsleute der Pardona diesen Palast vollständig ausgeplündert, weil sie befürchteten, die kunstfertigen Waffen dieses Clans könnten eines Tages gegen sie eingesetzt werden. Die Helden finden dort Werkstätten mit großen Schmiedeessen und mannshohen Blasebälgen. Hinter einer der Werkstätten liegt ein langgestreckter Raum, der als Schießstand zum Erproben der hier gefertigten Pfeile diente.

VI) Palast der Elfenbeinschnitzer

Das Clanswappen zeigt zwei gebogene Seetigerzähne. In den Lagerräumen dieses Palastes können die Helden auf ein Vermögen an Mammutstoßzähnen stoßen. Überall in den Wohnräumen finden sich kostbare, teils verspielt naive, teils pikant erotische Elfenbeinschnitzereien. Für jede dieser Arbeiten würden ein alanfanischer Grande oder ein kunstsinniger Liebfelder Graf Hunderte Dukaten zahlen, doch ist es unwahrscheinlich, dass eines der fragilen Kunstwerke die Reise überstehen würde, die noch vor den Helden liegt.

V) Palast der Sänger und Gaukler

Das Wappen des Clans zeigt eine Harfe und eine Maske. Werkstätten gibt es hier nicht. Stattdessen grenzt an den Garten ein *großes Theater* mit gestaffeltem Parkett und über dem Publikum schwebenden Logen an. Das Theater bietet rund siebenhundert Gästen Platz. (Daraus können die Spieler abschätzen, wie viele Elfen hier einmal gelebt haben.) Garten, Brunnenraum und Speisesaal sind in diesem Palast besonders groß ausgefallen, denn nirgendwo anders gab es so viele Gäste zu bewirten wie hier. Hinter der Bühne befinden sich Garderoben, eine Bibliothek und eine große Halle, die von Nagern verschont blieb und den Fundus des Theaters enthält. Hunderte von Kostümen, die bei Berührung zu Staub zerfallen, sind hier aufgehängt, und die merkwürdigsten Bühnenrequisiten stehen herum.

IV) Palast der Magie

Das Wappen des Clans zeigt die Illusion einer kleinen, saftig grünen Eiche, die sich leicht im nicht vorhandenen Wind wiegt. Im Gegensatz zum Clan der Lichtbringer hatte man sich hier auf Illusionszauber spezialisiert. Manche Elfen litten

sehr unter der Abgeschlossenheit der Turmwelt. Verließ man den Himmelsturm, so fand man draußen nichts als blankes Eis, so weit das Auge reichte. Auch die düstere Welt des Meeresgrundes, die sich die Elfen erschlossen hatten, konnte bei weitem nicht jeden begeistern. Diese Betrübten fanden Trost in den magischen Gärten des Palastes.

Wenn man diese Grünanlagen betritt, hat man das Gefühl, unendliche Weiten vor sich zu haben, obwohl man sich zunächst genau wie in den anderen Gärten durch das wildwuchernde Dickicht schlagen muss. Doch nach einer Weile stoßen die Helden auf einen Pfad, der durch das Gestrüpp läuft und dem man Stunden um Stunden folgen kann, ohne jemandem zu begegnen. Über den Köpfen der Helden spannt sich ein sommerlicher Himmel, und wenn sie lange bleiben, erleben sie eine herrliche Abenddämmerung und eine sternenklare Nacht. Der Garten ist eine *perfekte Landschaftsillusion*. Ohne es zu merken, bewegen sich die Helden immer im Kreis, weshalb sie auch nach einer Weile auf einen Pfad treffen: Es ist der Weg, den sie selber durch das Unterholz gehauen haben! Obwohl sie sich im Kreis bewegt, hat die Gruppe das Gefühl, endlos geradeaus zu gehen. Nur wer ausdrücklich erklärt, den Garten verlassen zu wollen, und eine IN-Probe +2 besteht, findet einen der Ausgänge.

Magische Gegenstände können hier nicht mehr gefunden werden. Sie wurden schon vor langem von den Anhängern Pardonas eingesammelt. Dafür entdecken die Helden noch eine ganze Reihe anderer Gärten. Die beiden beeindruckendsten bieten eine rote Wüstenebene ähnlich der Wüste Gor und eine tropisch bewaldete Hügellandschaft, über der in unregelmäßigen Abständen Regenschauer niedergehen und die die äußersten Ausläufer von 'Pyrdacors Garten' um Tie'Shianna darstellen. (Auch diese Gärten sind im Wesentlichen Illusionen, obwohl Sand und Regenwasser durchaus echt sind.)

Wenn die Helden sehr aufmerksam sind, können sie eine Nische mit einem kleinen *Pyr Daokra-Schrein* entdecken. Man sollte wohl eher Ruine sagen, denn was die Anhänger Pardonas davon übrig gelassen haben, sind nur Bruchstücke und durch magisches Feuer geschmolzene Reste einer einst sehr schönen Statuengruppe. Das in die rußgeschwärzte Wand eingeritzte Symbol ihres Kultes erlaubt eine Identifikation der Täter.

III) Der Palast der Vogelherren

Das Wappen über dem Palastportal zeigt einen Singvogel. In diesem Palast wird den Spielern nichts Besonderes auffallen. Seine Bewohner hatten sich auf die Dressur und das Züchten von Vögeln spezialisiert. Ihr Meisterstück waren sprechende Raben, die die Helden vielleicht auch schon angetroffen haben. Ihre Vögel haben sich im Laufe der Jahrtausende seit der Blutnacht über alle Gärten des Himmelsturms verteilt. Die großen Greifvögel, die der Clan gezüchtet hatte, konnten im Turm nicht überleben. Kleine Falken sind die einzigen Raubvögel, die den Helden in den Gärten begegnen können.

II) Palast der Dichter

Das Wappen des Clans zeigt eine Schreibfeder. Dass diese Elfen sich als Dichter und Denker betätigten, heißt nicht, dass sie nicht auch gute Jäger oder Segler gewesen wären. In der Dichtkunst aber lag ihre größte Begabung. Leider ist ihre *labyrinthische Bibliothek*, die sich über mehrere Etagen hinzog, ein Opfer der Nager und der Zeit geworden. Selbst in den wenigen Fällen, in denen die kostbaren Bucheinbände unbeschadet die Zeitalter überstanden haben, sind die Seiten schon lange zu Staub zerfallen, und wo auf haltbares Pergament geschrieben wurde, haben schon vor Jahrhunderten Mäuse regelrechte Festgelage zwischen den Buchrücken abgehalten. An keiner anderen Stelle des Turms trifft man so häufig auf Nagetiere wie hier. Wenn die Helden tiefer in die Bibliothek vordringen, müssen sie eine *Orientierungs*-Probe +3 bestehen, um wieder herauszufinden.

I) Palast der Schiffsbauer

Unterhalb des Palasts der Dichter liegt noch ein letzter Clanspalast. Sein Wappenschild zeigt einen Eissegler. Hier wohnten jene Elfen, die Ometheons Pläne von einem "Eissegler, größer als alles, was man bisher gesehen hat", in die Realität umsetzten. Ihr Palast enthält keine besonderen Wunder, und neben dem Eingangsgarten liegen auch nur wenige Werkstätten. Ihre Wunderwerke entstanden zwanzig Schritt tiefer in den großen Schiffshallen, die auf einer Höhe mit dem Polareis liegen. Einige der Clansleute pflegten eine ungewöhnliche Marotte: Sie staffierten ihre Wohnräume mit allerlei nautischem Gerät aus, malten große Seekarten auf die Wände ihrer Zimmer und schliefen in Hängematten statt in Betten. Manche gingen sogar so weit, in langen, spitzendig ovalen Zimmern zu leben, die entfernt an Schiffsrümpfe erinnern. Phileasson, Ohm und andere Seefahrer sind von diesem Raumdekor schlichtweg begeistert und bringen das auch immer wieder lautstark zum Ausdruck.

Die Patrouille

Alle paar Jahre werden von den Priestern und Zauberwebern der Pardona in *Ryl'Arc* einige Shakagra ausgewählt, die zweifelhafte Ehre des 'Aufstiegs' entgegen zu nehmen. Die einst ehrenvolle Aufgabe, einer *Prozession zur Spitze des Himmelsturmes* anzugehören, hat sich in den Jahrtausenden zu einer Schmach gewandelt. Heute werden für den 'Aufstieg' diejenigen Nachtalben auserkoren, denen der mehrere Tage andauernde Weg zur Spitze Demut und Buße beibringen soll. Von dem einst zeremoniellen Charakter ist nur der feierliche Auszug aus der Tiefen Stadt geblieben.

Ab den *Hallen des Feuers* heißt es für die vier Shakagra und den Wächter, die oberen Stockwerke genau zu durchkämmen. Dabei fallen diverse Aufgaben an: Es gilt, die Wege und Gänge weitestgehend von Geröll und Schutt zu befreien. Entflohene Chimären oder Sklaven müssen wieder eingefangen oder getötet werden. Vereinzelte Horte von illegalen 'Souvenirjägern' aus den Tiefen Städten müssen aufgelöst werden.

Generell können Sie die Patrouille überall im Himmelsturm auftauchen lassen. Das eigentliche Revier dieser Truppe ist allerdings der Teil des Turmes, der von den Shakagra nicht mehr genutzt wird – also alle Etagen oberhalb der ebenerdig gelegenen Hafen- und Werftanlagen. Je nach Verhalten der Helden ist es gut möglich die Patrouille zu umgehen oder gar aus dem Hinterhalt anzugreifen. Sollte die Gruppe jedoch mit viel

Krach auf sich aufmerksam machen oder versuchen, friedlich Kontakt zu den Nachtalben aufzunehmen, liegt die Initiative wieder bei der Patrouille. Da *Kayil'yanka*, die Anführerin des Trupps, schnell bemerkt, dass sie einer fast doppelt so großen, gut bewaffneten Gruppe gegenüber steht, sieht sie von einem sofortigen Angriff ab. Stattdessen versucht sie, Phileasson und dessen Mitstreiter durch freundliche Gesten und Worte (zur **Sprache und Schrift der Nachtalben** siehe Seite 38) zu den Hallen des Feuers zu führen. Während sie den Fremden vorgaukelt, sie zu einem Essen in ihr Heim einzuladen, plant sie in Wirklichkeit einen Hinterhalt, um die Eindringlinge gefangen zu nehmen. Zu diesem Zweck wirkt einer ihrer Begleiter ein dem NUNTIOVOLO ähnlichen Zauber. Das die Shakagra sich in den Augen der Menschen durch diesen in den Tiefen Städten alltägliche Zauber (immerhin eine 'kleine Dämonenbeschwörung') verdächtig machen könnten, ist ihnen nicht bewusst. Der kleine, sich plötzlich aus dämonisch-schwarzem Rauch bildende Drache nimmt eine kurze schriftliche Botschaft entgegen, mithilfe derer die Shakagra am Fuße des Himmelsturms über Kayils Plan informiert werden.



Es wird hier noch einmal darauf hingewiesen, dass die Begegnung mit der Patrouille ausschließlich dem Aufbau von Spannung und Dynamik dienen soll. Setzen Sie diese Szene also nicht ein, wenn Ihre Spieler gerade ein wichtiges Detail der Geschichte des Turmes entschlüsseln, sondern wenn sich bei ihnen das Staunen ins Gähnen wandeln sollte.

Freund oder Feind?

Wenn Sie als Meister einer sehr aufgeschlossenen Heldengruppe gegenüber sitzen, sollten Sie die Gelegenheit zum friedlichen kulturellen Austausch mit den Shakagra nutzen. Wenn nicht durch die Spieler, so wird doch durch ihre Gefährten eine Diskussion über die Vertrauensseligkeit der 'Firnelfen' geführt. So mag ein metallkundiger Held nach der Erkenntnis, dass die Werkzeuge und Waffen der Nachtalben aus einer Enduriumlegierung bestehen, anders über die "etwas bleichen Spitzohren" denken, als die furchtsam den Daimonid beäugende Shaya. Wenn Sie denken, dass Ihre Spieler schon beim Anblick des Wächters zum Angriff blasen, so lassen Sie diesen erst einmal außen vor. Während die Helden gerade den ersten Kontakt mit der Patrouille herstellen, kann dieser einige Räume weiter mit der Beseitigung eines Schuttberges beschäftigt sein.

Der erste Reflex von Firnelfen wird sicherlich der Griff zur Waffe sein. Geben Sie dem Spieler aber zu bedenken, dass der Held seinem Volk mit taktischen Informationen über den Himmelsturm und seine Bewohner mehr nützen kann als mit ein paar toten Nachtalben. Das sollte ihn einerseits davon abhalten, die Patrouille schon auf Sicht anzugreifen, und andererseits keinen Märtyrertod in den Hallen des Feuers zu suchen. Bitte beachten Sie, dass die Patrouille, wenn Sie durch den Gong in der *Einsamen Wacht* alarmiert wurde, sich natürlich bereits magisch und profan auf einen Kampf eingerichtet hat, zum Beispiel durch gewirkte ARMATRUTZe oder gespannte Armbrüste.

Gängige Ansichten über die Nachtalben aus Sicht der...

... **Firnelfen:** "Die *feyra*, die Nicht-Elfen, die unsere Züge tragen, sind lebendes Zeugnis für *Bhardonas* Wirken. Sie sind nicht von dieser Welt, sie sind unser Feind seit unzähligen Generationen – in einem Krieg, der nie erklärt werden musste und der nur mit der Auslöschung einer Seite enden kann."

... **Thorwaler:** In der Saga von Hetmann *Arjolf* heißt es, er hätte bei der ersten Nordumseglung des Yetilandes an Land gehen müssen. Dort soll er neben Schneeschraten auch auf ein Dutzend im Eis gefangene Leichname, gerüstet in schwarze Helme, dunkle Plattenpanzer und mit archaischen Schwertern bewehrt, gestoßen sein. Andere Sagen, die noch aus der alten Heimat (*Hjaldingard*) stammen, künden von äußerst blutigen Auseinandersetzungen mit einem Stamm bleicher, hochgewachsener und spitzohriger Alfen, die aus dem Ewigen Eis gekommen sein sollen. Generell tut man eben gut daran, sich nicht mit den Alfen, welcher Sorte auch immer, einzulassen.

Kayil'yanka*

MU 15 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 10 **FF** 15 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12

Rabenschnabel: INI 15+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

Leichte Armbrust: INI 15+W6 **FK** 19 **TP** 1W+6

LeP 23 **AuP** 28 **AsP** 28 **RS** 3 **MR** 7 **GS** 9

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Vollzauberer, Neugier 11 (Welt jenseits des Eises), Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, Wahrer Name

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag; Scharfschütze, Schnelladen

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 11, Schleichen 13, Menschenkenntnis 0 (bei Menschen), Alaani 7, Nujuka 5

Herausragende Zauber: siehe hierzu Seite 61.

* Näheres zu Kayils Hintergrund und charakterlichem Auftreten finden Sie im **Anhang** dieses Abenteuers.

Drei weitere Shakagra
Die drei männlichen Begleiter von Kayil'yanka haben ebenfalls die zweifelhafte Ehre, am 'Aufstieg' beteiligt zu sein. In ihrer Erscheinung unterscheiden sie sich nur wenig von den übrigen Shakagra (siehe deren allgemeine Beschreibung auf Seite 61).

Kampfwerte
Säbel:* **INI** 10+W6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** N
Leichte Armbrust: **INI** 11+W6 **FK** 16 **TP** 1W+6
LeP 21 **AuP** 25 **AsP** 30 **RS** 2 **MR** 7 **GS** 8
Vor- und Nachteile: siehe oben
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag
Herausragende Zauber: siehe oben
* Während der Jagd auf entlaufene Chimären könnten einige auch mit Speer und Netz bewaffnet sein.

Der Wächter (Charyptoroth & Belhalar Daimonid)
Der die Patrouille begleitende Wächter ist einer der ältesten Vertreter seiner Art. Der Nachteil dieser schon sehr alten Wächter ist, dass sie über die Jahrhunderte zwar widerstandskräftiger werden, aber auch geistig wie physisch langsamer sind. Dieser spezielle Wächter wurde schon häufiger eingesetzt, um die gröberen Arbeiten während des 'Aufstiegs' zu erledigen.
Erscheinung: Der an die zweieinhalb Schritt große Wächter hat die grundlegende Statur eines sehr muskulösen Elfen, dessen Haut an vielen Stellen mit Schorf und zu regelrechten Knochenplatten verwachsener Hornhaut übersät ist. Während seine linke Hand klobig ist und einige Krallen aufweist, wachsen aus der rechten Seite seines Torso zwei Arme, der eine ein Stumpf, der andere eine dämonische Krabbenschere. Der krumme und sehr muskulöse Rücken des Wächters geht in einen Stiernacken über, auf dem ein deformiertes, glatzköpfiges Antlitz sitzt, das von einem regen Speichelfluss und im dumpfen Rot glänzenden Augen gezeichnet ist.

Kampfwerte
Schlag: **INI** 8 +W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 2W6 bis 3W6+6 **DK** HS
LeP 65 **RS** 2-6 (je nach Körperteil) **AuP** 70 **KO** 18 **MR** 5
GS 5 **GW** 13
Besondere Kampfregeln: eine zusätzliche Aktion pro KR, Kampfrausch, Doppelangriff, Niederschlagen
Besonderheiten: Im Kampf werden die Wächter von den Shakagra häufig mit einem KARNIFILIO (**LCD 89**) in Raserei versetzt. Siehe auch die speziellen **Regeln zu Daimoniden** Seite 60.

Ometheon – Gefilde der Shakagra

0) Hafen- und Werftanlagen

Nachdem die Helden den Palast der Schiffsbauer passiert haben, erreichen sie ein Tor, das wieder das Wappen mit dem Eissegler trägt. Ein zehn Schritt langer Gang führt von hier in die Hafen- und Werfthalle.

Der Unterseehafen

Ein weiterer Gang, über dem als Wappen ein Korallenstock zu sehen ist, zweigt zuvor ab, um dann nach ca. zwanzig Schritt abwärts zu führen. Entlang der Wände finden sich Zeichnungen und Reliefs, die Szenen in den Tiefen des Ozeans darstellen: Gruppen von Elfen, die mithilfe des Purpurwassers die basaltenen Türme am Fuße des Himmelturmes bewundern, gemeinsam mit einer Fischschule zur Oberfläche schwimmen oder Plankton am Meeresboden ernten. Ein anderes Bild zeigt einen großen Grünwal, der aus einer Tiefseespalte aufsteigt. Merkwürdigerweise scheint es so, als ob von den Augen des Wals Licht wie von einer Blendlaterne ausgeht, dass einen am Meeresboden scheinbar wartenden Elf samt Netz voller Muscheln anstrahlt. Bei genauerer Beobachtung fällt außerdem auf, wie unnatürlich regelmäßig der Grünwal von Pocken übersät ist.
Natürlich können die Spieler nur erahnen das es sich bei dem Grünwal um ein Gefährt des Alten Volkes handelt. Ähnlich der heute noch Irfirns Ozean durchstreifenden *Salyrvan* (**Efferd** 191) war dieses Unterseeschiff für die Erkundung der Tiefsee und die Versorgung des Himmelsturms eingesetzt worden.
Am Ende des versperrten Ganges befinden sich die Überreste des Unterseehafens der Himmelsturmelfen. Hier wurden die Unterseeschiffe gebaut und hier dockten sie an. Da sich der Schiffsbauer *Vonthodael* nicht Pardona ergeben wollte, floh er mit der Salyrvan, und damit ihm keiner folgen konnte, zerstörte er während seiner Flucht den gesamten Unterseehafen. Durch diese Katastrophe drang das durch magische Barrieren und Glaswände ferngehaltene Wasser in die Überreste des Unterseehafens ein und stieg bis fast zur Oberfläche. Heute trennt die Helden eine mehr als zwei Dutzend Schritt dicke Eisschicht vor dem sicheren Kältetod im Polarmeer.
Auf dem Rückweg können aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe* +6) erkennen, wie eine der zentralen, milchig-weißen Bodenplatten nun plötzlich einen schwarzen Fleck aufweist. Schnell stellt sich heraus, dass eine dort abgestellte Laterne die Glasplatte (!) teilweise enteist hat. Durch das riesige Bullauge können die Helden nun einen Blick auf das tief unter ihnen auf dem Meeresgrund liegende Ryl'Arc wagen. In der Finsternis unter der Klirrfrostwüste lassen sich diffus Dutzende kleine Lichter erkennen, die um und aus den schwarzen Basalttürmen der Stadt scheinen. Die chimärischen Wächterkreaturen sind nicht erkennbar, lassen sich jedoch erahnen, wenn Schatten zwischen die Lichter und die Helden zu treten scheinen.
In den Spielern sollte auf jeden Fall der Eindruck entstehen, dass dort unten eine Art Stadt liegt – wie genau sie aussieht, geschweige denn, wer dort wohnt, können sie aus dieser Entfernung nicht erahnen.

Hafen und Werft

Der Hauptraum ist eine große, unregelmäßig geformte, natürliche Höhle. Zwei 10 Schritt breite und 8 Schritt hohe eiserne Tore ermöglichten es, die Eissegler aus der Halle zu schieben. Vier intakte kleine Eissegler stehen noch in der Halle. Im Werftteil liegt das Gerippe eines Schiffes, das noch mächtiger werden sollte als jenes, das an der Spitze des Turmes vertäut ist. Die Tore, die aus dem Himmelsturm führen, sind von außen zugefroren und lassen sich ohne die Hilfe von einem halben Dutzend Wächter nicht mehr öffnen. In den Hallen liegen Stapel von Bauholz, große Taurollen und alles, was man braucht, um Schiffe auszurüsten und zu reparieren. Zwei Treppen verbinden die große Höhle direkt mit dem Palast der Schiffsbauer. Drei Türen führen in angrenzende Räume. An diesem Platz entstanden früher die Eissegler der Elfenclans und heute die der Shakagra. Fast jede Familie hatte hier vor 5.000 Jahren einige Boote stehen. Heute ist die Halle so gut wie leer, da die Nachtalben nur wenige Expeditionen mit Eisseglern entsenden. Es ist hier im Moment sehr kalt (*Eiskalt*), weil das System der Fußboden- und Wandheizungen nicht ausreicht, einen so großen Raum aufzuwärmen. Wenn die Ingenieure der Shakagra aber doch einmal längere Zeit hier verbringen müssen, greifen sie auf die an den Arbeitsplätzen aufgestellten Kohlebecken zurück, die dann von einem beschworenen *Taifelel* oder Feuerdschinnen kräftig angeheizt werden.

Das Holzlager

In diesem langgestreckten Raum wurde das Holz für den Schiffsbau gelagert. Er grenzt nördlich an die Werft. Heute lagern hier nicht nur Holz und Metalle für die Eissegler sondern auch Fässer und Kisten voll Kalk und Pottasche, die die Nachtalben für die Glasherstellung brauchen. Alle anderen im 'Süden' erhandelten Waren werden direkt in die Tiefen Städte geschafft.

Die Seilerei

Am hinteren Ende des Raumes türmen sich Berge von Hanf, der in dieser Werkstatt zu Seilen verarbeitet wurde. Die Seilerei liegt im Nordosten der Werft. Heute haben sich noch ein paar provisorische Schlafstätten der Nachtalben dazu gesellt.

Die Segelmacherei

Hier wurden auf großen Webstühlen die Segel für die Schiffe der Elfen hergestellt. Die Segelmacherei liegt im Nordwesten der Werft. Wenn mal wieder ein Eissegler der Nachtalben den Himmelsturm erreicht, werden die für das Löschen der Ware und das Öffnen der Tore beziehungsweise die anstehenden Reparaturarbeiten benötigten Wächter in diesem Raum stationiert. Von der Einquartierung der Wächter künden Schleimreste, Kratzspuren an den Wänden, Unrat und das Gerippe eines im Streit getöteten Daimoniden.

– 1) Der große Park

Überraschend mündet die Wendeltreppe, der die Helden schon so lange gefolgt sind, in eine gewaltige Höhle, die einen dichten Dschungel beherbergt. Nach einem Abstieg von weiteren 30 Schritt haben sie den größten der Gärten im Himmelsturm erreicht. Über 150 Schritt durchmisst diese gewaltige Höhle. Zunächst scheint es nur mit Schwertern und Äxten möglich zu sein, sich durch das dichtverwachsene Unterholz zu kämpfen, doch dann finden die Helden Pfade, die durch das Dickicht führen.

Bei genauerer Betrachtung wirkt dieser Garten nicht ganz so verwildert wie jene in den Palästen. Es scheint ganz so, als würde hier manchmal eine ordnende Hand eingreifen. Mit fünfzigprozentiger Wahrscheinlichkeit ist es Nacht in der Höhle, wenn die Gruppe dort eintrifft. Die Illusionisten unter den Elfen haben hier genau wie in ihren eigenen Gärten einen künstlichen Himmel erschaffen, der den Spielern in regelmäßigen Abständen Tag- und Nachtphasen vorgaukelt. Weiter in die Tiefen des Himmelsturms führt die Wendeltreppe im *kleinen Pavillon* am versumpften See im Zentrum des Parks. Wie in den Gärten der Steinmetze können die Helden auch hier auf wandelnde Statuen treffen.

Der Garten ist deshalb nicht ganz so verwildert, weil gelegentlich Nachtalben aus Ryl'Arc hierher kommen, um sich an den Blumen und Bäumen des Gartens zu erfreuen. Sie fertigen Gestecke aus Zweigen und Blüten, die sie mit in ihre Stadt auf dem Meeresboden nehmen. Zudem ist der Pfad vom Pavillon zum Ende der großen Treppe recht gepflegt, da dies der einzige Weg für die Shakagra ist, zu den Hafenanlagen zu gelangen. Lassen Sie Ihre Gruppe eine Weile durch den Garten irren, bis sie in der Nähe des Pavillons auf die zwei Schritt große Statue eines *Greifen* stoßen, der aus dem Granit des Himmelsturms geschaffen wurde. Es handelt sich hier um einen verzauberten Wächter, den Steinmetze, die in die Priesterschaft der Pardona eingetreten waren, erschaffen haben. Die Intelligenz dieser Kreatur reicht gerade aus, um nichtelfische Wesen zu erkennen. Wer nicht wie ein Elf aussieht, wird von dem Greifen erbarmungslos angegriffen. Sollten sich Elfen in der Spielgruppe befinden, wird der Greif sie selbst dann nicht bekämpfen, wenn er von ihnen attackiert wird.

Granitgreif

INI 10+1W6		**PA** 10	**LeP** 30	**RS** 10
Schnabelhieb:		**DK** N	**AT** 12	**TP** 3W6+8
Klauen:	**DK** S	**AT** 10	**TP** 1W+6	
GS 4	**AuP** 200	**MR** 15	**GW** 20	

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff / Niederwerfen (2), Immunität (Feuer, Stich). Der Greif ist Immun gegen die Merkmale Beherrschung, Form und Hellsicht; alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal Schaden, sind um die MR erschwert.

Gegen den Greifen zu kämpfen, kommt dem Eindreschen auf ein Stück Felsen gleich. Nach jeder gelungenen Attacke muss mit einem Bruchfaktortest überprüft werden, ob die Waffe bei diesem Schlag zerbricht. Die Kreatur kämpft so lange, bis sie entweder selber erschlagen wird oder die Eindringlinge vernichtet sind. Wenn der Greif seinen letzten 'Lebenspunkt' verliert, zerfällt er zu einem Haufen Bruchstein. Überprüfen Sie für jeden weiteren Tag, den sich die Helden von nun an im Himmelsturm aufhalten, mit W20, ob einer der Nachtalben, die manchmal in den großen Garten kommen, die Trümmer des Greifen findet und in Ryl'Arc Alarm schlägt. Bei einem Ergebnis von 19 oder 20 wird die Tat der Abenteurer entdeckt. Wenn die Gruppe die Shakagra schon jetzt als Bedrohung empfindet, bietet sich hier die Möglichkeit, eine kleine Verfolgungsjagd zu veranstalten. Vielleicht untersuchen die Helden gerade eine der Statuen, als ein lustwandelnder Nachtalb sie entdeckt und zum Pavillon rennt, um seine Brüder und Schwestern zu warnen. In dem Pavillon, einem kleinen, von 16 Säulen getragenen Kuppelbau aus Marmor, beginnt die Treppe, die bis hinab vor das 'Dämonenportal' führt.

– 11) Der Tempel der göttlichen Erleuchtung

Der Tempel, der ursprünglich nur aus dem Kultraum und Pardonas Gemach bestand, wurde nach der Blutnacht stark ausgebaut, bis eine Anlage entstanden war, in der über 100 Priester und Schüler untergebracht werden konnten. Heute ist dieser Raumkomplex weitestgehend verlassen. Nur selten sind hier Nachtalben anzutreffen, die nach einem zeremoniellen Bad in den Quellen am Fuß des Himmelsturmes in den alten Tempel hinaufsteigen, um dort einige Gebete zu verrichten. Die offiziellen Rituale zur Anbetung der Pardona werden heute in den zwei Tempeln von Ryl'Arc zelebriert. Auch die 'Göttin' selbst hat nach ihrer Rückkehr einen Palast auf dem Meeresgrund bezogen. In den ersten Jahrhunderten nach der Blutnacht wurden im Tempel täglich zwei Anbetungen abgehalten, bei denen Pardona persönlich anwesend war. Jeden Morgen und Abend, bevor die Arbeiter im großen Speisesaal ihre Mahlzeiten erhielten, mussten sie im Tempel ihrer 'Göttin' huldigen. Den ganzen Tag über arbeiteten sie bei den Glasöfen und später an den Gebäuden der Tiefen Stadt. Man erreicht den Tempel entweder über die Wendeltreppe, die im Pavillon des großen Parks beginnt, oder über die geheime Tempelstiege, die im Schlafgemach im neuen Palast des Ometheon anfängt.

1: Der Tempelweg

Hinter einem prächtigen Portal öffnet sich der 2 Schritt breite und 10 Schritt lange Weg zum 'Tempel der göttlichen Erleuchtung'. Über dem Portal ist eine große geflügelte Sonne aus dem Fels gemeißelt. Nach einem Schritt zweigt ein schmaler Gang zum Speisesaal der Schüler ab. Ein Stückchen weiter führt ein breiterer Gang auf der anderen Seite zum Speisesaal der Arbeiter.

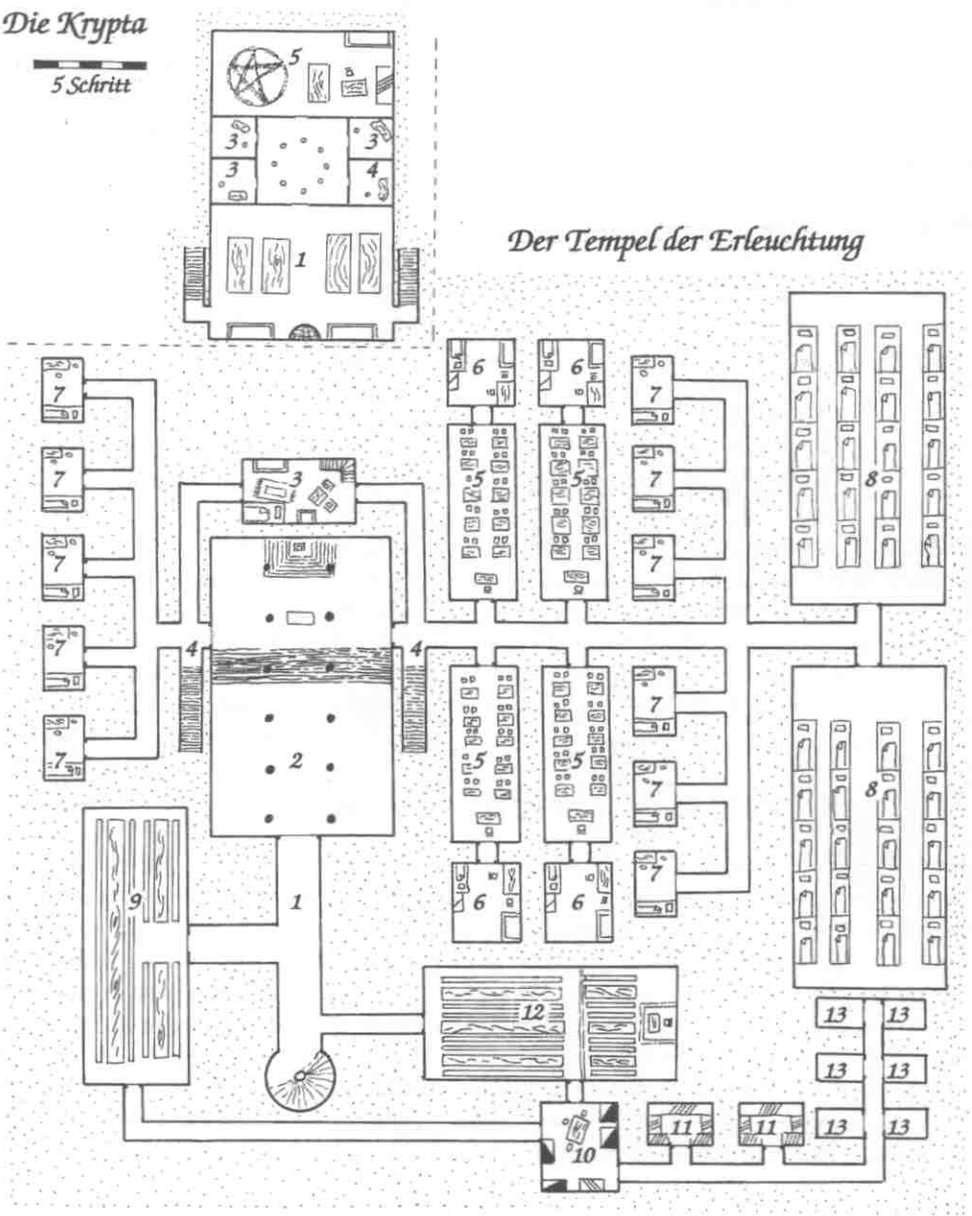
2: Der Kultraum

Der 8 x 14 Schritt große Tempelraum wird durch 12 reich verzierte Säulen getragen. Zum hinteren, höher gelegenen Tempelbereich führen 12 breite Stufen. Dort steht ein Altar, in den eine Inschrift in der Sprache der Nachtalben eingraviert ist, die deutlich jünger als die anderen Steinarbeiten ist. "Gepriesen sei *Bhardona*, die nach Jahrhunderten das Joch der Dämonen abschüttelte und zu ihren Kindern zurückkehrte." Daneben liegen einige Blumenkränze, wie sie die Nachtalben im großen Park herstellen. Eine *Pflanzenkunde*-Probe +4 offenbart, dass die Blumenkränze erst in den letzten zwei Monaten hier abgelegt worden sein können. An der Rückwand des Tempels steht ein Thron, zu dem sieben Stufen führen.

Hier ließ sich Pardona von den Elfen verehren, die dichtgedrängt im unteren Bereich des Tempels Aufstellung bezogen. Nur den Priestern und Lehrern war es gestattet, während einer Kulthandlung den höher gelegenen Teil der Tempelhalle zu betreten. Die Inschrift auf dem Altar wurde von den Nachtalben zur Zeit von Bosparans Fall angebracht, nachdem Pardona, nach ihrer Befreiung aus der Knechtschaft des Dämonensultans von ihren ausgedehnten Reisen auf Myranor und dem Riesland zurückgekehrt war.

3: Das Gemach der 'Göttin'

In diesem mit kostbaren Möbeln ausgestattetem Zimmer verbrachte Pardona ihre Nächte. Tagsüber beaufsichtigte sie entweder den Unterricht der Novizen oder die Arbeit an der Unterwasserstadt. Die meiste Zeit verbrachte sie jedoch in der Krypta unter dem Tempel auf der Suche nach immer neuem Wissen, das ihre Position als Göttin festigen sollte. In der Nordostecke des Zimmers beginnt eine Treppe, die bis fast zur Spitze des Himmelsturms in das Schlafgemach des Ometheon führt.



4: Gänge

Der Kultraum ist von einem Netz schmaler Gänge umgeben, die zu den Schulklassen und Schlafsälen führen. Zwei sieben Schritt lange Treppen verbinden die Krypta mit dem Tempelkomplex.

5: Klassenräume

Drei 3 x 8 Schritt große Klassenzimmer dienten zur Unterweisung der Tempelschüler. Die Kinder, die Pardona den Elfen weggenommen hatte, wurden hier auf den Glauben an ihre vermeintliche Göttin eingeschworen. Die Räume sind spartanisch eingerichtet. Tische und Bänke für zwanzig Schüler füllen jedes Zimmer. Vor den Türen im Süden der Klassenzimmer steht ein großes Lehrerpult.

6: Die Schlafgemächer der Tempellehrer

Ein wenig größer und besser eingerichtet als die Zimmer der Priester sind die Räume der Tempellehrer. Jedes Gemach enthält ein Etagenbett für zwei Lehrer, ein schmales Bücherbrett, einen Kleiderschrank, einen Tisch und zwei Stühle. Die Zimmer sind seit Jahrtausenden verlassen.

7: Die Schlafgemächer der Priester

Auch diese kleinen Zimmer boten jeweils zwei Anbetern der Pardona Unterkunft. Sie enthalten ein Etagenbett, einen niedrigen Tisch, zwei Schemel und zwei Kleiderkisten, die unter das Bett geschoben wurden. In manchen der Kisten kann man noch heute zerfaserte Priesterroben finden.

8: Die Schlafsäle der Novizen

In den beiden 7 x 14 Schritt großen Schlafsälen sind jeweils 20 Etagenbetten aufgestellt. Kleiderschränke oder Kisten gibt es hier nicht. Den Novizen war es streng untersagt, Eigentum zu besitzen. Selbst die Kleider, die sie am Leib trugen, gehörten dem Tempel.

9: Der große Speisesaal

Entlang der endlosen Tischreihen dieses Saales nahmen die Arbeiter nach ihren Gebeten im Tempel die täglichen Mahlzeiten ein. Priester und Novizen patrouillierten dabei zwischen den Tischreihen und sangen Hymnen zu Ehren Pardonas.

10: Die Tempelküche

Zwei enge Gänge verbinden die Tempelküche mit den beiden Speisesälen. An mehreren offenen Herdfeuern wurden hier die Mahlzeiten für alle Diener der Pardona zubereitet. Jeden Tag versah eine andere Tempelklasse Küchendienst, um bei der anstrengenden Arbeit Demut zu lernen.

11: Vorratskammern

In den beiden Kammern wurden die Vorräte der Tempelküche gelagert. Heute enthalten sie nichts als Spinnweben.

12: Der Speisesaal der Priester

Gemeinsam mit den Novizen nahmen die Priesterschaft und Pardona in diesem großen Saal ihre Mahlzeiten ein. Auf dem erhöhten hinteren Teil des Raumes stehen die Tische der Priester und Lehrer, die ihre Schüler während des Essens beobachteten. Auf dem thronartigen Podest an der Westwand des Saals stand der Tisch der Pardona.

13: Die Zimmer des Wachens

Diese winzigen Zimmer enthalten jeweils einen kleinen Tisch und einen Schemel. In den Wänden befinden sich ohrgroße Löcher, die sie über Röhren mit einer der sechs 'Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade' verbinden. Die Elfen hielten die Öffnungen in den Decken dieser Kammern für Entlüftungsschächte, in Wahrheit jedoch wurden sie durch sie hindurch von den Priestern belauscht, die Pardona über alle Gespräche unter den Arbeitern auf dem Laufenden hielten, so dass potenzielle Aufrührer schon während der Betstunde am nächsten Morgen in die Zellen der Krypta umquartiert werden konnten.

–III) Die Krypta

Die Krypta ist genau so groß wie der Kultraum des Tempels und liegt fünf Schritt tiefer. Sie ist das finstere Herz dieser Anlage, und weil ein Gesetz der Nachtalben besagt, dass nur die Göttin und von ihr geschaffene Wesen die Tiefe Stadt betreten dürfen, sperrt Pardona noch heute jene unglücklichen Gefangenen, die sie von ihren Ausflügen in die Lande der Menschen mitbringt, in die Kerker des Tempels.

1: Der Raum der Offenlegung

In diesem 8 x 6 Schritt großen Raum stehen vier massige Holztische, auf deren Tischplatten schwere, eiserne Fesseln angebracht sind. Zwei große Schränke befinden sich an der Südwand des Raumes. Zwischen ihnen befindet sich ein zwei Schritt durchmessendes Loch im Boden. In der Mitte der Nordwand gibt es eine eiserne Tür. Über den beiden Eingängen zu diesem Saal ist in verschnörkeltem *Asdharia* 'Raum der Offenlegung' zu lesen. Auf einem der Tische liegt ein weißes Leinentuch mit großen, braunen Flecken. In den Schränken können die Helden stahlblitzende Messer, Scheren, Zangen und anderes chirurgisches Gerät finden. Alles ist peinlich sauber und wirkt neu. Das Loch im Boden strahlt Wärme aus. Wenn die Helden sich darüber beugen, erkennen sie sehr we unten ein mattrotes Leuchten.

Die Benennung dieses Raumes ist eine zynische Umschre bung dessen, was hier wirklich geschieht. Pardona öffnet hi die Körper lebender Gefangener, um ihre Organfunktione zu beobachten. Auch heute glaubt sie noch, dass dieses Wi sen unerlässlich für die Erschaffung von Leben ist, und nimm Versuche dieser Art an Gefangenen vor, die sie von ihren Re sen mitbringt. Wer bei diesen Experimenten stirbt, wird in d Loch an der Südwand geworfen, das zu einer der Lavablas am Fuß des Felsens führt. Angst und Qualen haben im Rau der Offenlegung ihre Spuren hinterlassen. Wem jemand n hoher Intuition den Saal betritt, muss er eine Probe dara ablegen. Wenn er die Probe besteht oder den Nachteil Me um besitzt, hört er ein leises Seufzen, das sich langsam bis nervenzerreißenden Todesschreien steigert. In Panik verset kann er nur durch eine MU-Probe +3 der Versuchung derstehen, die Krypta fluchtartig zu verlassen. Die unbee flussten Gefährten hören nichts und wundern sich über seltsame Verhalten ihres Mitstreiters. Den Helden sollte denken geben, wie sauber und benutzt dieser Raum aussi Falls die Abenteurer gefangen werden, finden sie sich sc

bald auf den Operationstischen dieses Saals wieder und werden die chirurgische Kunstfertigkeit Pardonas am eigenen Leibe erfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
An der Westwand hängt ein äußerst plastisch wirkendes Ölgemälde. Es zeigt einen kleinen Mann in einem großen Ohrensessel sitzend innerhalb eines mit Holz vertäfelten Zimmers. Die kleinen schwarzen Augen des Mannes, dessen Gesicht von langen, blauschwarzen Haaren eingerahmt wird, scheinen euch anerkennend und dennoch durchdringend anzustarren. Der große Kopf ruht auf einem schmalschultrigen Körper, der in einen schwarzen Mantel mit weißem Pelzbesatz gekleidet ist. In der Rechten hält die Person einen dunklen, gedrehten Magierstab, der mit nur wenigen silbernen Glyphen verziert ist und von einem Eulenkopf gekrönt wird. Seine Linke hingegen ruht auf dem Kopf einer Khoramsbestie, auf deren Schädel zwei Widderhörner zu wachsen scheinen. Bei genauerem Hinsehen kann man in der unteren rechten Ecke eine Zähnliche Signatur sowie eine Widmung entdecken: "Für hoffentlich zehn weitere Jahre fruchtbare und inspirierende Korrespondenz, verehrte *collega*."

Der Künstler: *Magiekunde* +5 oder *Sagen und Legenden* +8: Zurbaran von Frigorn (ca. 947 BF – 999 BF) war vor Borbarads Rückkehr der bekannteste und mächtigste Chimärologe der Gegenwart, zudem ein begabter Maler. Irgendwann war er in den Norden nach Frigorn gezogen, um dort seinen Forschungen nachzugehen. Er schuf angeblich solch brillante Chimären wie die Widderhyänen und den Homursus. Als indirekter Nachfolger von Zurbaran kann heutzutage nur noch *Abu Terfas* genannt werden, der als sagenumwobener Chimärenmeister irgendwo im Khoramgebirge lebt. Vielleicht waren es sogar einige der Spielerhelden, die einige Jahre zuvor dem schändlichen Treiben Zurbarans ein Ende machten (siehe das vergriffene Abenteuer **Unter dem Nordlicht**)? In dem Fall können Sie die dargestellte Person natürlich sofort identifizieren.

2: Das Kabinett der Alpträume

In dem 4 x 4 Schritt großen Raum stehen acht gläserne, drei Schritt hohe Zylinder. Die Türen an der Süd- und der Westwand führen zu Kerkern. In der Nordwand befindet sich ein mit Dämonenfratzen verziertes Bronzeportal. Der Raum ist in ein unstetes, grünliches Licht magischen Ursprungs getaucht, das ihm eine unheimliche Atmosphäre verleiht. Die mit durchsichtiger Flüssigkeit gefüllten Glaszylinder enthalten unbeschreibliche Kreaturen, die aus der Sphäre der Dämonen zu stammen scheinen, aber auch entfernt elfische Züge aufweisen. Bei den Monstern in den Glaszylindern handelt es sich um die Ergebnisse missglückter Experimente. Sie sind außerhalb der Retorten nicht lebensfähig. Einer der Zylinder in Wirklichkeit eine Illusion, die einen Wächter verbirgt, der jeden angreift, der das bronzene Tor zu öffnen versucht. So lange niemand das Tor berührt, wirken alle Kreaturen leblos. Sobald sich aber ein Abenteurer an dem Portal zu schaffen macht, bricht ein alptraumhaftes Spektakel los. Die eingeschlossenen Monstrositäten erwachen in ihren Zylindern spastisch zuckend zum Leben, und der Wächter greift die Abenteurer an.

Wächter (Daimonid)

INI 14+1W6		**PA** 9	**LeP** 40	**RS** 4	**KO** 16
Prankenhieb:		**DK** H	**AT** 14	**TP** 2W6+2	
Biss:	**DK** H	**AT** 10	**TP** 3W6+6		
GS 2	**AuP** 40	**MR** 8	**GW** 7		

Besondere Kampfregeln: eine zusätzliche Aktion pro KR, Kampfrausch, Doppelangriff, Niederschlagen, Schreckgestalt I
Besonderheiten: Im Kampf werden die Wächter von den Shakagra häufig mit einem KARNIFILIO (**LCD 89**) in Raserei versetzt. Siehe auch die speziellen **Regeln zu Daimoniden** auf Seite 60.

Mit seinen beiden deformierten Armen kann der Wächter pro Kampfrunde zwei Angriffe durchführen. Dieser Wächter hat die Beine eines Ziegenbocks und den Oberkörper eines Elfen. Sein rechter Arm erinnert an die Klaue einer Gargyl, während der linke Arm wie die überdimensionierte Schere einer Languste aussieht.
Die Wesen in den Zylindern können den Helden nichts anhaben, durch diverse Umstände (wie einen Patzer) ist es aber möglich, dass einer der Helden mit seiner Waffe das Glas eines der Zylinder zerschlägt und so eine der Kreaturen befreit. Ohne den Schutz der Glaszylinder sind diese Wesen nach 3W6+3 Kampfrunden tot, bis dahin greifen sie aber alles in ihrer Nähe an. Der Attacke-Wert der Monster ist 13, und sie verursachen 3W6+6 Trefferpunkte. Wunden, die Ihre Helden diesen



Monstern zufügen, sind nicht relevant, da die Lebensdauer der Geschöpfe ohnehin sehr begrenzt ist. Wenn der Kampf beendet ist, hören die Helden, wie jemand hinter der nördlichen Tür in der Westwand um Hilfe schreit. Er ruft abwechselnd in Garethi, Isdira und Khôm-Novadisch sowie anderen, dem Tulamidya verwandten Sprachen.

3: Die Tempelkerker

Die kleinen Zellen enthalten einen Strohsack und einen Eimer, ansonsten sind sie leer. Sollte es in Ihrer Gruppe bereits zu einem Todesfall gekommen sein, bieten die Kerker die Möglichkeit, neben dem Novadi auch einen neuen Charakter für einen verstorbenen Helden zu befreien.

4: Abdul el Mazar

Im Kerker liegt ein Mann mit sonnengebräunter Haut und dunkelgrauem Haar. Er trägt einen teilweise aufgerissenen und schmutzigen Kaftan der Novadis. Wenn die Helden die Tür öffnen, steht er auf und bedankt sich für seine Befreiung.
Abdul el Mazar ist ein Magier aus der Khôm, den Pardona in den Himmelsturm verschleppte, weil er mit seinen Forschungen über den Namenlosen Gott einen Durchbruch zu schaffen drohte. Seit sechs Monaten schmachtet er nun schon in diesem Kerker und musste bereits zwei 'Untersuchungen' über sich ergehen lassen. Durch Folter und Einsamkeit ist er wahnsinnig geworden, was man ihm aber nicht sofort anmerkt. Eine ausführliche Beschreibung des Magiers finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen** auf Seite 300.

5: Der Beschwörungsraum

Nur schwer lässt sich die Tür zu diesem Raum öffnen (KK +8). Dahinter blickt man in ein bestens ausgestattetes magisches Labor. Auf allem lastet eine fingerdicke Staubschicht. In der Westhälfte des Raumes ist ein *Tridekagramm*, ein Dreizehnstern, in den Boden eingelassen, in dem sich Nebelschwaden bewegen. Manchmal läuft ein bläuliches Leuchten den Innenrand des Bannkreises entlang, ganz so, als ob dort magische Kräfte freigesetzt würden. Bei genauerer Untersuchung des Raumes stellen die Helden fest, dass in die Türschwelle, Decke und Wände eine Art Bannformel eingemeißelt ist. Ähnlich den Bannkreisen der Tulamiden (**SRD 67**) sorgen die Zaubersiegel dafür, dass die durch den Sphärenriss eindringenden Dämonen den Beschwörungsraum nicht verlassen können.
In diesem Raum hat Pardona in Zusammenarbeit mit *Asfaloth* die Rasse der Nachtalben erschaffen. Aus den missglückten Versuchen gingen die Wächter und jene Wesen in den Glaszylindern hervor, die die Helden bereits gesehen haben. Über Jahrhunderte verliefen diese Experimente, in denen Elfen und niedere Dämonen zu einer neuen Art verschmolzen wurden, ohne Zwischenfälle. Als Pardona jedoch um 3.000 v. BF den sagenhaften *Basiliskenkönig* rief, um Simyala zu verheeren, ging etwas schief. Trotz der Hinweise aus den Daimonicon-Texten unterlief ihr ein Fehler bei der Interpretation der in Ryl'Arc gefundenen *Finger der Finsternis*. Am Ende wurde sie von einem Vielgehörnten Diener des Dämonensultans in die Siebte Sphäre verschleppt. Nachdem Pardona befreit wurde, hat sie diesen Raum nie wieder betreten, in dem sich durch die missglückte Beschwörung eine *Pforte des Grauens* in die Niederhöllen gebildet hatte.
Überprüfen Sie mit W20 für jede Spielrunde, die sich Ihre Gruppe in diesem Raum aufhält, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei einem Ergebnis von 9–20 windet sich ein riesiger Tentakelarm aus den Dunstschwaden im magischen Zirkel, umschlingt einen der Helden und versucht, ihn durch das magische Portal in seine Sphäre zu ziehen. Um sich zu befreien, muss dem umschlungenen Helden in der ersten KR eine KK-Probe +2 gelingen. Bei Misslingen hat er in der zweiten KR eine weitere Gelegenheit mit einer KK-Probe +3 usw. Nach zehn Kampfrunden ist der Spieler durch die Pforte des Grauens verschwunden. Der Tentakelarm hat eine AT von 13, eine PA von 5, RS 5 und 30 LeP und ist gegen profane Angriffe immun. Sobald der Dämon einen Helden umschlungen hat, greift er keine anderen Abenteurer mehr an.
Zusätzlich zu den dämonischen Attacken zerrt ein ständiger *Sog des Sphärenrisses* an den Helden: Nachdem sie die Schwelle überschritten haben, muss ihnen jede Kampfrunde eine KK-Probe gelingen, die einen Schritt vom Zentrum des Zirkels entfernt um vier Punkte erschwert ist, zwei Schritte entfernt um 2 Punkte usw. Wer sich freiwillig in diesen Kreis begibt oder hineingerissen wird, droht unwiederbringlich in die Siebte Sphäre oder den Limbus gezogen zu werden. Ob er sich noch retten kann liegt in Ihrer Hand.
Natürlich bietet sich die Pforte des Grauens als idealer Platz für einen Dämonenbeschwörung an. Die Anrufungsprobe ist in der näheren Umgebung um fünf Punkte erleichtert (Anrufung –5, Kontrolle –1). Bei Misslingen von *Beschwörungs-* oder *Beherrschungs*-Proben muss für die Ermittlung ungewünschter Nebenwirkungen allerdings ein W6 zum normalen Wert addiert werden.
Aus den erstaunlich gut erhaltenen Aufzeichnungen im Beschwörungsraum können die Spieler erahnen, wie Pardona die Wächter, Nachtalben und andere Chimären erschuf. Unter den Schriftstücken, die sich hier finden, befindet sich auch die originale Schriftrollensammlung, deren Transkription heute als *Ma'zakaroth Schamaschtu* oder *Daimonicon* bekannt ist. Die oberste ausgerollte Schriftrolle zeigt neben chaotisch anmutenden echsischen Schriftzeichen das grauenerregende Bild einer riesigen gekrönten Kröte (der Basiliskenkönig). Im Gegensatz zu den Werten des 'Buches' in **WdZ 95** erhöht sich die Komplexität der sperrigen, komplett in Proto-Zelemja verfassten Schriften auf 16. Die restlichen Voraussetzungen bleiben gleich. Trotz der immensen Anforderungen wird sich jeder Akademiker durch Hinweise und Thesisfragmente von AUGE DES LIMBUS und TEMPUS STASIS zu einem intensiven Studium des Werkes angespornt fühlen.

– IV) Die Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade

Diese Räume liegen zirka zwanzig Schritt tiefer als die Krypta und sind über die im Pavillon des großen Parks beginnende Wendeltreppe zu erreichen.

Der Raum der Wächter

Nachdem man von der Wendeltreppe aus ein Portal durchquert, auf dessen Wappen einige Elfen abgebildet sind, über denen eine große, schützende Hand schwebt, erreicht man einen runden Raum. Die acht Schritt durchmessende Kammer ist bis auf einen Tisch und vier Stühle leer. Auf dem Tisch liegt ein großes Buch, in dem Hunderte elfischer Namen stehen, die mit Tinte in verschiedenen dunklen Farbtönen durchge-

strichen wurden. Sechs schwere eiserne Türen führen aus dem Raum.

Der runde Raum ist der einzige Zugang zu den Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade. Allabendlich mussten ihn alle Elfen passieren und wurden namentlich aufgerufen. Das Buch enthält eine Liste der Arbeiter. Wenn ein Elf starb oder in die Krypta gebracht wurde, strich man seinen Namen aus der Liste. Zunächst waren hier Priester als Wachen eingeteilt, doch mit der Zeit wurden sie durch die Wächter und einen Nachtalben, der die Oberaufsicht führte, abgelöst. Die Eisentüren sind von außen mit schweren Riegeln verschlossen. Wenn die Riegel entfernt sind, lassen sich die verrosteten Tore durch eine KK-Probe +5 öffnen.

Die Kammern

Hinter den Eisentüren liegt ein acht Schritt langer, enger Gang. An seinem Ende befindet sich eine bleiverkleidete Tür, die sich ohne Schwierigkeiten öffnen lässt. Dahinter erstreckt sich eine 9 x 20 Schritt große Halle mit einer hohen, gewölbten Decke. Alle sechs Kammern sind ähnlich eingerichtet. Über den Boden verstreut liegen zerfallene Decken und verrottete Kissen. Einige zierliche kleine Tischchen stehen dazwischen. An manchen Stellen sind Schlafplätze durch Vorhänge vom Saal abgetrennt. Im hinteren Teil der Halle befinden sich einige Nischen in der Wand, aus denen Löcher in die Tiefe des Felsens führen. Hier konnten die Bewohner ihre nächtliche Notdurft verrichten. Erst auf den zweiten Blick fällt auf, dass Boden, Decke und Wände mit dicken Bleiplatten verkleidet sind. In der Wölbung der Decke kann man einige kleine Öffnungen ausmachen, die wohl als Entlüftungsschächte gedient haben.

In diesen 'Schutzräumen' vegetierte das Volk des Himmelsturms dahin, bis die letzten den Intrigen der Nachtalben zum Opfer fielen. Man hatte den Elfen erklärt, dass die Bleiabschirmung sie vor den Blicken der Götter schützen würde. In Wirklichkeit sollte sie verhindern, dass die Gefangenen diese Kerker nach ihren Vorstellungen veränderten oder gar Fluchtgänge anlegten. Die vermeintlichen Entlüftungsschächte führten in die Zimmer des Wachens im Tempel und dienten dazu, die Gespräche der Elfen zu belauschen. Auf diese Weise konnten die Priester frühzeitig von Rebellionen oder Verschwörungen erfahren. Vor allem in den frühen Jahren der Priesterherrschaft war dies überlebenswichtig, denn der dreifachen Überlegenheit der Gefangenen hätte man bei einem gut organisierten Aufstand nichts entgegensetzen können.

Viele Inschriften an den Wänden dieser Kerker erzählen von einer "Gleißenden Stadt", Hunderte Meilen weiter südlich, aus der die gefangenen Elfen ursprünglich stammen. Es ist die Rede davon, dass ein *Hoher König* namens Fenvarien den Frieden zwischen ihnen und den Göttern wiederherstellen soll. Eine offensichtlich sehr spät angefertigte Inschrift zeigt, dass die Elfen zum Schluss jede Hoffnung auf Rettung aufgegeben hatten:

"Fast täglich geschehen Unfälle in den Hallen des Feuers. Es scheint, als hätte die neue Priesterschaft beschlossen, auch die letzten unseres Volkes, die sich noch an die wunderbare Welt jenseits des Turmes erinnern können, zu vernichten. Selbst wir, die wir früher der Priesterschaft angehörten, müssen nun bei der Glasschmelze helfen. Angeblich sollen wir den Glauben an die Göttin nicht in Ehren gehalten haben. Tatsächlich ist Pardona schon sehr lange nicht mehr vor uns getreten. Sollte uns jetzt auch die letzte Göttin, deren Gnade uns noch gewiss war, verlassen haben? Schande über uns, die wir glaubten, uns in die Angelegenheiten der Himmlischen einmischen zu können! Wir, die wir nicht einmal uns selbst regieren konnten, waren nicht dazu bestimmt, den Himmel zu stürmen. Wer immer dies liest, möge in *Tie'Shianna*, in den Tempeln der Alten Götter, um Vergebung für das Volk des Himmelsturms bitten. Unsere Zeit in dieser Welt ist abgelaufen." Die Inschrift ist unterschrieben mit "Elbrenell, Priester im Tempel der göttlichen *Bhardona*". Für das Verständnis der Ereignisse im Himmelssturm ist diese Inschrift von großer Bedeutung. Falls die Helden nicht über die nötigen Sprachkenntnisse verfügen, wird Abdul el Mazar sie übersetzen.

– V) Die Hallen des Feuers

Je weiter Phileasson und seine Leute die Treppe hinabsteigen, desto wärmer wird es, bis die Hitze beinahe unerträglich wird. Gleichzeitig ertönt ein unbeschreibliches Getöse aus der Tiefe. Schließlich öffnet sich die Treppe in eine große natürliche Höhle, die durch unstetes Licht erhellt wird. Dampfschwaden und Rauch behindern die Sicht, doch weiter hinten scheint sich etwas zu bewegen. An einigen Stellen steigt hier Lava aus dem Inneren der Erde bis zum Höhlenboden empor und bildet brodelnde Seen, aus denen sich immer wieder Feuersäulen erheben. Zwei große *Geysire* versorgen die Höhle mit Wasser, das über Leitungen in einen der Lavaseen gelenkt wird, wo es zischend verdampft. Der Wasserdampf wird in mächtigen, eisernen Kesseln eingefangen und so lange gestaut, bis der Druck groß genug ist, den kochenden Dampf durch Heizungsröhren bis in die Spitze des Himmelsturms aufsteigen zu lassen. Das Wasser, das unterwegs in den kühlen Rohren kondensiert, wird in ein anderes Leitungssystem weitergeführt und versorgt die Gärten, Bäder und Brunnen. Das Pfeifen der Überdruckventile an den Kesseln, das Zischen des kochenden Wassers und das dumpfe Glucksen der *Lavaseen* erfüllen die Höhle mit einem infernalischen Lärm. An zwei anderen Lavaseen arbeiten unter der Aufsicht einiger Nachtalben und Wächter eine größere Anzahl Sklaven. Sie hantieren mit einer glühenden, flüssigen Masse. Nahe den Lavalöchern liegen große Haufen Sand. Schwach können die Helden ein gutes Stück hinter den Arbeitern ein mächtiges, von zwei grauenerregenden Statuen flankiertes Portal erkennen. Ganz in der Nähe des Portals befindet sich auch ein reich verziertes, kleines Wasserbecken, in dem die Shakagra ihre rituellen Waschungen vornehmen, bevor sie den Aufstieg zum großen Park beginnen. Die Treppe aus dem großen Park endet hier unten. Die wenigen menschlichen Arbeitssklaven werden über Nacht in einer vergitterten Felsnische untergebracht, die nahe dem Dämonenportal liegt. Die Druckkesselanlage wird von den Nachtalben völlig vernachlässigt. Sie nutzen die Lavaseen in den Hallen des Feuers zur Herstellung von Glas, für das sie unbegrenzten Bedarf haben. Etwas abseits gelegene Schmiedeanlagen sind zurzeit nicht in Betrieb. Hier findet sich auch ein weiterer Gang, der in das Quartier der zwergischen Sklaven mündet. Die hier angeketteten Angroschim und Brobim werden speziell für die Arbeiten in der Schmiede und den Bau von Armbrüsten eingesetzt.

Um zum Dämonenportal am anderen Ende der Höhle zu gelangen, müssten die Helden mitten zwischen den Arbeitern hindurch schleichen. Wenn die Helden mehr oder weniger unbeschadet bis nach hier unten gelangt sind und mit eigenen Augen gesehen haben, dass die Kreaturen der Pardona immer noch existieren, und Beweise sammeln konnten, dass die Göttin von eigenen Gnaden wieder zurückgekehrt ist und sich hier

ihr eigenes Reich geschaffen hat, sollten sie froh sein, wenn sie den Turm lebend wieder verlassen können. Die vielen, scheinbar nebensächlichen Informationen, die sie im Himmelsturm über das Volk der Elfen und seine Geschichte sammeln konnten, werden den Helden in späteren Abenteuern noch von Nutzen sein.

Falls die Spieler den Entschluss fassen, die *Arbeitssklaven zu befreien*, haben sie bei einem geschickt durchgeführten Versuch eine gewisse Aussicht auf Erfolg. Sie sollten sich aber schon vorher überlegen, wovon sie ihre neuen Gefährten auf dem langen Rückweg durch die Eiswüste ernähren und wie sie sie vor der schneidenden Kälte der Polarnacht schützen wollen. Die Wächter und Nachtalben werden alle sechs Stunden von einer neuen Arbeitskolonne abgelöst. Auf dem Rückweg durch das Dämonenportal nehmen sie außerdem die Glasplatten mit, die in der Zwischenzeit hergestellt wurden. Die Sklaven müssen zwei Schichten hintereinander arbeiten, danach gönnt man ihnen zwölf Stunden Ruhe. Die Arbeitsgruppen aus Ryl'Arc setzen sich aus 12 Wächtern und 6 Nachtalben zusammen. Wenn die Shakagra von der *Patrouille* (Seite 49) gewarnt worden sind, dürfen Sie die Zusammensetzung und Anzahl der Feinde noch etwas bedrohlicher gestalten und ihnen zum Beispiel einen Zauberweber hinzufügen, der einer Sklavenaufsicht normalerweise nicht beiwohnt.

Die hier eingesetzten Sklaven kommen entweder aus dem *Tal der Herrin* in der nördlichen Grimmfrostöde, wo sie einzig und

Das Abenteuer im Himmelsturm

Schon sehr bald werden die Abenteurer festgestellt haben, dass am Himmelsturm nicht das Firmament hängt, so wie in alten Sagen im Norden erzählt wird. Wenn ihre Neugier die Helden tiefer in dieses einmalige Bauwerk eindringen lässt, werden sie mit der Zeit erkennen, wie zweideutig der Name 'Himmelsturm' ist, und dass das heute antireligiöse Volk der Firnelfen von hier zum Himmel-Sturm verführt wurde. Als die Anhänger der Pardona ihre Fehler erkannten, war es bereits zu spät, und die letzten Überlebenden nahmen unter der Herrschaft der Nachtalben ein schreckliches Ende. (Zu den wichtigsten Örtlichkeiten und Szenen, die zur Rekonstruktion dieser Geschichte erforderlich sind, gehören das Grab im Eis, der Mord an Ometheon, die Krypta, die Kammern des Schutzes vor Göttlicher Ungnade, die Gesänge der sprechenden Raben sowie die Hallen des Feuers. Stellen Sie sicher, dass die Gruppe auf jeden Fall diese Szenen miterleben.)

Das Fazit der Geschichte ist, dass in übertragenem Sinne an den Geschehnissen im Himmelsturm doch die Welt hängt, denn das Schicksal der Elfen zeigt, wie eng Glück und Unglück eines Volkes mit dem Glauben an seine Götter zusammenhängen, und dass aus einer Ketzerbewegung immer der Namenlose Gott seinen Vorteil ziehen wird, der mit Pardona eine mächtige Dienerin dazugewonnen hat. Von den Nachtalben angebetet, hat Pardona zwar keinen göttlichen Status gewonnen, doch liegen ihre Kräfte und Möglichkeiten bereits weit jenseits derer normaler Sterblicher. Die Spieler erhalten im Himmelsturm schon erste Informationen über *Tie'Shianna*, eine der versunkenen Metropolen des Elfenvolkes und ehemaliger Sitz ihrer Hochkönige. Mit dem Wissen, das sie später im *Silvanden Fae'den Karen* erwerben, können sie einen Großteil der Ereignisse rekonstruieren, die zum Untergang der alten Elfenkultur führten, und werden schließlich auf die Spur von *Fenvarien*, dem verschwundenen Hochkönig, stoßen. Der wahnsinnige Abdul el Mazar kann der Gruppe bei nachfolgenden Abenteuern eine wertvolle Hilfe sein. In **Wie der Wind der Wüste** lässt sich auch mehr über die mysteriöse Vergangenheit des verrückten Magiers erfahren (siehe hierzu **Auf Abduls Spuren**, Seite 169).

Die Flucht

Sofern die Gruppe sich weder erfolgreich von dannen schleicht noch sich in Ketten nach Ryl'Arc verschleppen lässt, kommt es in den Hallen des Feuers unweigerlich zum Kampf und danach hoffentlich zur Flucht der Helden. (Stellen Sie sicher, dass Crottet beim Kampf oder auch bei einem Unfall eine kleine Menge Blut verliert und ihre Helden dies auch registrieren. Das zurücklassen des Blutes wird noch weitgehende Folgen haben – siehe **Der Unglückswolf**, Seite 63.) Es ist nicht das Ziel dieses Abenteuers, in die Tiefen Städte der Shakagra einzudringen, da solch ein tolldreistes Unternehmen vor allem mit einer großen Gruppe so gut wie undurchführbar ist.

Die Flucht sollte schnell und erfolgreich sein, schließlich zehrt der Weg zurück an die Spitze des Turmes an den Kräften der Helden, während die Shakagra sich durch diverse Zauber und Verstärkung aus den Tiefen Städten entlasten können. Besonders wirksam, um die Verfolger aufzuhalten, sind die Sprüche HEXENKNOTEN und FORTIFEX sowie die Zerstörung des **kleinen Meeres** (siehe Seite 44), was eine Verfolgung über die Große Treppe zu einem schwierigen Unterfangen macht.

Sollte die ganze Gruppe allerdings doch in Gefahr geraten, so wird Shaya die Mannschaft bitten, sich um sie zu versammeln, und unter Einsatz ihrer gesamten Karmaenergie ein Gebet gen Alveran schicken. Von immer stärker werdender Entrückung erfasst vollendet die Geweihte dann Das Gebet der verborgenen Halle (**WdG 266**) und lässt so mitten in der Luft eine einladende Tür erscheinen. Die Gelassenheit und Güte ausstrahlende Geweihte führt daraufhin alle durch die Tür in einen großen Schutzraum, der gemütlich warm ist und mit reichlich Speis und Trank zum Ausruhen einlädt. Sobald der letzte Expeditionsteilnehmer den Raum betreten hat, schließt Shaya die Tür und fällt gleich darauf vor Erschöpfung in Ohnmacht. Im Schutzraum ist es den Helden möglich, sich bis zu vier Tage auszuruhen. Den Spielern müsste durch die Beschreibung klar werden, dass es sich hierbei um ein Großes Wunder der Göttin Travia handelt. Sollte dennoch einer von Phileassons Leuten die Gebote der Göttin missachten, finden sie sich plötzlich wieder für alle sichtbar im Himmelsturm wieder.

Schwieriger wird es, die eventuell befreiten *Arbeitssklaven* lebend durch das Eis zu bringen, da die Gruppe nicht über ausreichend Kleidung und Nahrungsmittel verfügt, um alle zu versorgen. Der Transport ist kein Problem, denn die kleinen Eissegler, die an der Spitze des Himmelsturms schweben, sind noch einsatzfähig, wenn die Helden sie aus den Reserven der eigenen Eissegler mit neuem Tauwerk und frischen Segeln versehen.

allein für den Dienst an Pardona 'gezüchtet' wurden (siehe **Firuns Atem** Seite 36f.), oder wurden von Pardona auf einer ihrer Reisen durch Aventurien mitgebracht. Wegen ihrens kräftigen Körperbaus sollen sie sich noch ein wenig nützlich machen, bevor sie nach und nach in den Zellen der Tempelkrypta verschwinden. An einem durch die Helden initiierten Fluchtversuch werden sich alle ursprünglich in Freiheit geborenen Sklaven mit Begeisterung und ohne Rücksicht auf Gefahren beteiligen, weil sie bereits mit ihrem Leben abgeschlossen hatten und in den Leuten um Phileasson ihre letzte Chance sehen. Bei den anderen Sklaven fängt die Schwierigkeit schon damit an, ihnen das Konzept 'Freiheit' zu erklären.

Menschlicher Arbeitssklave
Waffe: **INI** 8+W6 **AT** 10 **PA** 19 **TP** je nach Waffe **DK** je nach Waffe
LeP 31 (18)* **AuP** 33 (19)* **RS** 0 **MR** 2 **GS** 8
* Der Wert in Klammern gibt den Stand zum Zeitpunkt eines Ausbruchsversuchs an.

Die Sklaven sind mit Lendenschurzen und zerrissenen Hemden bekleidet. Waffen haben sie keine. Einige leiden durch ihre Zwangsarbeit in den Minen an der *Enduriumsieche*, Haarausfall, Pigmentstörungen der Haut und langsame Erblindung sind die Folgen. Durch sie können die Helden auch mehr zu den Tiefen Städten erfahren; ob diese Schilderungen allerdings der Wahrheit entsprechen oder eher von Aberglaube und Ängsten der jeweiligen Person geprägt sind, steht auf einem anderen Blatt. Die Städte selbst durften die Sklaven nie betreten.

Die Tiefen Städte

»Nur wer aufwacht, kann seine Träume leben – und so weckte Bhardona die Fenvar aus ihrem Traum, und die Träumer wurden Shakagra.«
— *Aus der* Chronik von Tieaha Mhagra, *aus der Sprache der Nachtalben transkribiert.*

Das Tor, das aus den Hallen des Feuers in die Tiefen Städte führt, wird von zwei schreckenerregenden steinernen Dämonen flankiert, die sich *vis-à-vis* gegenüberstehen. Sollte jemand versuchen, zwischen ihnen durch das stets geöffnete bronzene Tor zu gehen und nicht wie ein Wächter oder wie ein Nachtalb aussehen, so öffnen sich die Dämonenaugen, die wie die Lavaseen in dunklem Rot erglühen. Die steinernen Kreaturen mustern die Passanten einige Herzschläge lang und geben dann einen markerschütternden Schrei von sich. Auf diese Weise werden alle Arbeiter in der großen Höhle auf die Vorgänge am Tor aufmerksam. Solange nur Nachtalben und Wächter das Tor passieren, können die Helden diese magische 'Alarmanlage' nicht bemerken. Kommt ein Held auf die Idee, in Gestalt eines kleinen Tieres oder unsichtbar das Portal zu durchqueren, so öffnen die Statuen zwar ihre Augen, geben jedoch keinen Alarm.
Hinter dem Dämonenportal führt ein Gang zirka 50 Schritt durch den Felsen und geht dann in eine gewaltige, sechs Schritt breite und acht Schritt hohe Glasröhre über, die über den Boden des Meeres führt. Sobald man den Felsgang verlassen hat, kann man in der Ferne die Lichter von *Ryl'Arc* (etwa: 'unheimliches Schwarzwasser'), der Stadt der Nachtalben, schimmern sehen, die sich unter einer doppelten Glaskuppel auf dem Meeresboden erhebt. In bizarren Palästen aus ölig glänzend schwarzem Basaltgestein und Endurium leben hier Hunderte von Nachtalben und mehr als tausend Wächter. Beide Rassen haben sich seit ihrer Erschaffung durch Pardona gewaltig vermehrt und arbeiten zur Zeit an der Fertigstellung von *Tieha Mhagra* (etwa: 'Wasserstadt des Tobenden Traums'), einer zweiten, einige Meilen vom Sockel des Himmelsturms entfernt gelegenen, noch prächtigeren Stadt. Das Volk der Pardona ernährt sich von den großen Fischschwärmen, die im planktonreichen Wasser des Polarmeeres leben, sowie von verschiedenen Meerespflanzen, die hier gedeihen. Gläserne Gänge führen von den Kuppeln der Städte in alle Himmelsrichtungen.
Wer sich unter dem Schutz eines Zauberspruchs in die Tiefe Stadt gewagt hat, muss damit rechnen, dass einer der Nachtalben die magische Aura bemerkt, die den Helden umgibt. Helden, die hier gefangen wurden, werden sofort an die Pardona-Priesterschaft ausgeliefert und in einem der Tempel der Göttin geopfert oder verhört. Die Abenteurer haben in den Augen der Nachtalben ein Sakrileg an ihrer Göttin begangen, die außer ihren eigenen Geschöpfen nur niedere Wesen, wie zum Beispiel die Raben des Himmelsturms, in der Stadt duldet. Mehr Informationen zu Kultur und Gesellschaft der Shakagra finden Sie in **Firuns Atem** Seiten 72ff. und **Efferd 151**.

Gen Süden

Wenn die Helden im Himmelsturm mit drastischen Handlungen die Aufmerksamkeit der Nachtalben auf sich gelenkt haben, kommt es zwei Tage nach ihrer Flucht zu einem Angriff von mehreren Drachen. Bei den Angreifern handelt es sich um noch sehr junge Gletscherwürmer, Reptilien mit schlanken, von silbrig-weißen Schuppen bedeckten Leibern und blendend weißen Schwingen. Sie stehen unter telepathischem Einfluss der Nachtalben und greifen die Reisegruppe gnadenlos an. Achten Sie darauf, die Anzahl der Gletscherwürmer an die Kampfkraft der Helden anzupassen. Dramaturgisch soll der Drachenangriff eher eine letzte Warnung als ein verspätetes Endgefecht darstellen. Wenn sich befreite Sklaven bei den Helden aufhalten, werden auch diese zum Ziel des Angriffs und die Helden müssen sie nach Kräften beschützen, um ein Massaker zu verhindern.

Junger Gletscherwurm
Vor- und Nachteile: Flugfähigkeit, Immun gegen Eis
INI 10+W6 **LeP** 100 **RS** 7*
Biss: **DK** HN **AT** 13 **PA** 11 **TP** 3W6+3
Halsschwenker: **DK** N **AT** 7 **PA** – **TP** 1W6
Schwanzschlag: **DK** HNS **AT** 9 **PA** 6 **TP** 1W6+3
Prankenhieb: **DK** HN **AT** 6 **PA** 6 **TP** 2W6+1
Trampeln: **DK** H **AT** 5 **PA** – **TP** 2W6
GS 3/20 **AuP** 100 **AsP** 25 **MR** 7 bis 9 **GW** 20
Besondere Kampfregeln: Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (4), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (7) / Umklammern (9, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Frosthauch*** (1 SP pro KR auf 10 Schritt), sehr großer Gegner, Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbei-

ßen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (6) / Umklammern (9, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb aus dem Flug heraus 10, Prankenhieb 6, Halsschwenker 0, Schwanzschlag 6)

Magie: Flugfähigkeit, Eishauch, kompetent in firnelfischer Magie, durchnittlich in der Magie der anderen Elfenvölker

*) Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Wurms, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel –3, Bauch –1, unterer Halsansatz –3, Hals –2

**) Für gewöhnlich versucht der Wurm, sein Opfer zu (zer-)beißen, doch wenn sich die Situation anbietet, kann er auch auf andere Art angreifen. Beachten Sie hierbei einfach die Größe des Drachen: Jemanden, der hinter dem Drachen steht, wird der Wurm mit einem Schwanzschlag attackieren, an seinen Seiten setzt er eine seiner Klauen ein etc.

***) Der Frosthauch beschädigt auch Ausrüstungsgegenstände, die Holz- oder Lederteile enthalten. Bei Waffen wird bei jeder gelungenen AT, die mehr als 7 TP verursacht, ein Bruchtest gewürfelt. Rüstungen verlieren nach einem Treffer, der mehr als 10 TP verursachte, einen Punkt RS.

Wenn die Helden mit den Ungetümen fertig geworden sind, werden sie durch die Shakagra nicht mehr belästigt. Dafür stoßen sie bald auf ganz andere Probleme, denn das Eis der Bernsteinbucht ist bereits aufgebrochen und sie können mit den Eisseglern das 'Basislager' nicht mehr erreichen. Um bis zur Anlegestelle der *Seeadler* zu gelangen, müssen sie einen halben Tag lang von Eisscholle zu Eisscholle springen. Dafür sind zwei KO- und zwei *Körperbeherrschungs*-Proben +3 abzulegen. Hier bietet sich außerdem eine gute Gelegenheit, die Helden um einen Teil ihres Raubguts zu erleichtern. Ob sich zum Beispiel der geizige Magier nach seinem heruntergefallenen Artefakt bückt oder eine gerade ausrutschende Ex-Sklavin / Gefährtin vor dem Fall in die eiskalten Fluten rettet, kann über deren Leben und Tod entscheiden.

Einmal bei der *Seeadler* angelangt, benötigt die Gruppe nur noch sechs Tage bis Riva.

Der Lohn der Mühen

Zum Abschluss des zweiten Abenteuers erhalten die Helden **400 Abenteuerpunkte**. Weitere 100 AP sollten Sie unter denjenigen Charakteren verteilen, die sich besonders um die Erkundung des Turmes und seiner Geschichte verdient gemacht haben. Der Zauberei mächtige Helden dürfen sich über den Zuwachs von einem **permanenten Astralpunkt** für den Aufenthalt in der Hochelfenstadt freuen. **Spezielle Erfahrungen** erhalten die Gruppenmitglieder in *Orientierung, Geographie, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magiekunde, Sagen/Legenden, Boote Fahren, Lesen/Schreiben [Asdharia], Sprachen [Asdharia], Sprachen [Isdira]* und Konstitution sowie in häufig verwendeten Talenten und Zaubern. Desweiteren steht den Helden der Erwerb der Sonderfertigkeit *Eiskundig* nun zur Hälfte der angegebenen Kosten zur Verfügung.

Ausrüstung

Neben erbeutetem Schmuck hegen die Spieler am Ende dieses Abenteuers sicherlich großes Interesse an den Enduriumrüstungsteilen und -waffen. Da es sich bei diesen aber um 'Gebrauchsgegenstände' der Nachtalben handelt, bestehen die Beutestücke nur aus einer schwachen Enduriumlegierung. Sollten ein Held die gleiche Statur wie ein Shakagra haben, darf er bei den Rüstungsteilen eine um einen Punkt verminderte eBE veranschlagen. Erbeutete Waffen haben einen um zwei Punkte verminderten Bruchfaktor und gelten als magische Waffen.

Anhang

Wächter (Daimoniden verschiedener Erzdämonen)

Die Wächter waren die ersten lebensfähigen elfenähnlichen Daimoniden, die Pardona geschaffen hat. Bei ihnen dominieren elfische Körpermerkmale, obwohl sie oft die Gliedmaßen von niederen Dämonen besitzen (Tentakel, ein Schlangenunterleib, Bocksbeine, Krabbenscheren anstelle von Händen, geschuppte Schwänze usw.). Wie die Gestalt der Wächter, so sind auch ihre Werte sehr variabel. Je nach Erscheinungsform kann man die dazu passenden Kampfregeln anwenden, insbesondere der waffenlose Kampf (**WdS 87ff.**) ist hier anwendbar. Alle Wächter sind sehr muskulös, verfügen aber nur über bescheidene Geistesgaben.

Kampfwerte

Schlag: INI 8-13 +W6 **AT** 8-15 **PA** 5-13
TP 2W6+2 bis 3W6+6 **DK** HS
LeP 30-70 **RS** 2-6 **AuP** 30-70 **KO** 12-19 **MR** 5-10 **G** 5-11 **S** (**GW** 6-15)

Besondere Kampfregeln: eine zusätzliche Aktion pro KR, Kampfrausch, Doppelangriff, Niederschlagen, Schreckgestalt I (je nach Aussehen).

Besonderheiten: Im Kampf werden die Wächter von den Shakagra häufig mit einem KARNIFILIO (**LCD 89**) in Raserei versetzt. Siehe auch die speziellen **Regeln zu Daimoniden** weiter unten.

Den Befehlen der Nachtalben sind die Wächter blind ergeben. Diese Kreaturen werden „Wächter" genannt, weil sie zunächst mit der Bewachung der Elfen des Himmelsturms betraut waren. Nachdem allerdings auch der letzte Elf den Intrigen der Nachtalben zum Opfer gefallen war, übernahmen sie deren Aufgaben als Arbeitskräfte. Wann immer es zu einem Gefecht mit der Heldengruppe kommt, werden die Nachtalben zunächst die Wächter vorschicken und diese aus sicherer Entfernung mit Zauberei unterstützen. Die mehr als tausend Wächter leben in den Tiefen Städten. Unter diesen gibt es nur etwa drei Dutzend Exemplare, die für den Einsatz außerhalb der dämonisch verseuchten Tiefen Städte geeignet sind und auf Expeditionen in die Klirrfrostwüste mitgenommen werden können.

Weitere Chimären

Wie man an den Wächtern sieht, hat Pardona in ihren chimärologischen Experimenten über die Jahrhunderte einige Fehlentwicklungen in Kauf genommen, um die Rasse der Shakagra zu schaffen. Neben den Nachtalben versuchte sich Pardona auch an der Perfektionierung anderer Chimärenrassen; Harpyien, Eisigel, Neunaugen, Feylamias und Gletscherwürmer wurden ebenfalls von ihr erschaffen (meist um das Erbe der Hochelfen und Pyrdacors zu bergen oder zu zerstören). Bei derart vielen Experimenten an derart vielen Chimären ist es höchstwahrscheinlich, dass weitere unvollendete Exemplare aus den Tiefen Städten und der Krypta geflohen sind und nun irgendwo im Himmelsturm ihr Dasein fristen. Wie auch bei den Wächtern sollte der Meister die 'Proto-Chimären' auf die Zusammensetzung seiner Gruppe und die jeweils gewünschte Atmosphäre zuschneiden. Zum Beispiel könnten die Helden einer bemitleidenswerten Vorform eines Feylamias begegnen, der sich über Jahrzehnte nur von Insekten und Vögeln ernährt hat und unbeholfen versucht, vor der Gruppe zu fliehen.

Regeln zu Daimoniden

Bezüglich magischer und geweihter Waffen werden Daimonide wie Gehörnte Dämonen behandelt.

Gegen Schadenszauber wirkt die MR als RS, gegen Zauber der Merkmale *Form, Eigenschaft, Herrschaft* und *Einfluss* wird sie verdoppelt.

Gegen Daimonide wirkt zur Zeit der Kampagne mitunter auch ein DESTRUCTIBO oder VERWANDLUNGEN BEENDEN. Ebenso nutzen der Schutzsegen und andere Liturgien, die auch gegen Dämonen wirken.

Allgemeine Informationen zu Daimoniden finden Sie in **ZBA** 78 und **WdZ** 229.

Nachtalben

»Geschändet, sagst du? Bhardona hat die Leiber unserer Vorfahren vollendet. Indem sie unsere Körper mit Wesen höherer Ebenen mehrte, hat sie auch uns erhöht.«

—Nachtalb Darkatli im Gespräch mit dem gefangenen Beorn

Die Nachtalben sind die vollkommensten Schöpfungen Pardonas. Sie haben feines, weißes oder silbernes Haar, lange, schlanke und hellhäutige Körper und bewegen sich geschmeidig wie Raubkatzen. Die Schönheit dieser blassen Geschöpfe steht der anderer Elfenvölker in nichts nach, doch trotz ihres zierlichen Körperbaus sind sie ausgezeichnete Kämpfer. Ihre größte Begabung liegt jedoch auf dem Gebiet der Magie. Nur wenige Menschen können dem Blick ihrer pupillenlosen, schwarzen oder blauen Augen lange standhalten. Da die Shakagra nun schon seit mehr als 3.000 Jahren existieren, gelten sie regeltechnisch nicht mehr als Daimoniden – und sind manifest fruchtbar.

MU 9–15 **FF** 10–16 **KL** 11–17 **GE** 10–16
IN 9–15 **KO** 8–14 **CH** 9–15 **KK** 8–16

Vor-/Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Vollzauberer, Neugier 5–15 (Welt jenseits des Eises), Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, Wahrer Name

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)

LeP 21 / 23 / 27 **AuP** 25 / 27 / 30 **AsP** 30/ 32 / 35
MR 7 / 7 / 8 **GS** 8 / 9 **RS** je nach Rüstung
AT 10 / 14 / 19 **PA** 13 / 11 / 15 **FK** 12/ 18 / 25
INI 10+W6 / 10+W6 / 11+W6 **TP** je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag / Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Binden, Schnelladen / Ausweichen II (PA 14), Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Scharfschütze

Typische Waffen: Schwerer Dolch, Säbel, Hiebwaffen, Armbrust

Typische Rüstungen: Vollkörperrüstungen (Platte und Zeug, besonders leichtes Metall und magisch bearbeitet)

Magie: Etwa 60/80/100 Punkte auf Zauber in elfischer Repräsentation, insbesondere FULMINICTUS, BLITZ und BAND UND FESSEL, auch seltene, und Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch*, insbesondere die INVOCATIONES, sowie typisch borbaradianische wie HÖLLENPEIN, EIGENE ÄNGSTE, SCHWARZER SCHRECKEN und eine besondere Variante der DUNKELHEIT. Dieser Zauber erschafft kleine dunkle Kugeln, die einen Großteil des Lichts in sich aufsaugen. (Im Gegensatz zum DUNKELHEIT vermag der Zaubernde in dieser Finsternis auch nicht unbedingt besser zu sehen als andere. Sowohl Nachtalben als auch Wächter können in der entstehenden Schwärze aber besser sehen als bei hellem Licht.) Ihre Repräsentation ähnelt mehr der gildenmagischen als der elfischen, hat aber eine stark dämonische Affinität.

Besonderes: Diese oben genannten Werte gelten für einen typischen Kämpfer. Für mehr der Magie zugewandte Nachtalben bzw. Shakagra-Zauberweber könn3n Sie etwa 60 / 120 / 180 Punkte auf die Zauber ansetzen, die AsP um 0 / 10 / 20 Punkte erhöhen und ihnen außerdem typische Zauber-SF zugestehen. Dafür sinken die profanen Kampfwerte. Shakagra-Zauberweber kennen eine Variante des DSCHINNENRUF, die es ihnen erlaubt, die herbeibeschworenen Dschinne (Eis oder Wind) zum Dienst *Kampf* zu zwingen.

In den Zauberschmieden der Tiefen Städte entstehen bisweilen magische Artefakte, Rüstungen oder Waffen von beachtlicher Kraft. So fertigen die Nachtalben aus dem Endurium, das sie am Grund von Tiefseegräben abbauen, reichverzierte schwarze Waffen und Rüstungen. Sie tragen Muskelpanzer, Arm- und Beinschienen. Wenn sie den Himmelsturm verlassen müssen, sind sie in Vollrüstungen gewappnet, die den ganzen Körper vor dem Licht der Sonne schützen. Dazu tragen sie Visierhelme, in deren Augenschlitze kunstvoll geschliffene Linsen eingepasst sind, die das ihnen unangenehme Sonnenlicht filtern. (Hier sei ausdrücklich angemerkt, dass das Licht des Praiosgestirns den Nachtalben zwar unangenehm ist und auch ihre Kampfkraft beeinträchtigt, sie aber keineswegs tötet.) Setzen Sie als Spielleiter Wächter und Nachtalben sparsam ein, denn sie sind schreckliche Gegner, die Ihre Helden leicht in eine ausweglose Situation bringen können.

Kayil'yanka

Kayil ist eine der wenigen Nachtalben die schon mehr als einmal in ihrem Leben den Himmelsturm verlassen hat. Von ihrem Bruder Sli'yanka 'Tagauge' (siehe **Schwingen aus Schnee** Seite 19) hat sie auf langen Reisen zu Handelstreffen mit Norbarden in der Bernstein-Bucht oder dem in der Grimmfrostöde gelegenen 'Tal der Herrin' vieles gelernt. Allerdings haben die berauschenden neuen Eindrücke sie weniger erfahrenen Nachtalben gegenüber eitel und arrogant werden lassen. So war es schließlich ein öffentlich von ihr zurückgewiesener aber

mächtiger Zauberweber, der seine Verbindungen zur Priesterschaft nutze, um sie in Ungnade fallen zu lassen.
Kayil'yanka ist verbittert über die für sie völlig ungerecht erscheinende Strafe. In der Gefangennahme der Phileassons und seiner Leute sieht sie eine Gelegenheit, die Aufmerksamkeit der 'Göttin' für sich zu gewinnen und alle anderen Lügen zu strafen.
Wie ihr Bruder Sli'yanka hat die schöne Kayil weiße, zurückgebundene Haare und silbern schimmernde Augen. Sie ist durch das reich verzierte 'Feuer des Aufstiegs', eine magische Blendlaterne, und ihr selbstbewusstes Auftreten als Anführerin der Gruppe zu erkennen. Ihre Werte finden Sie auf Seite 50.
Funktion: Der scheinbar erste Beweis für ein friedliches Auskommen mit den Menschen, der sich ins Gegenteil wandelt.
Kurzcharakteristik: Meisterliche Kundschafterin und Überlebenskünstlerin, aber nur unerfahrene Intrigantin.

Nurtis Träne

Bei diesem Artefakt handelt es sich um einen Faustgroßen, kugelförmig geschliffenen Edelstein. Wenn Licht auf sie fällt, beginnt die bernsteinfarbene Kugel, unregelmäßig aus sich heraus zu glühen.

Magische Analyse

ODEM ARCANUM (Probe –4):
0 ZfP*: "In der Tat, das Objekt trägt eine große Menge Astralkraft in sich."
3 ZfP*: "Die gebundene Menge an Madas Macht lässt sich mit der eines niederen *daemon* vergleichen."
7 ZfP*: "Hmm … das Artefakt scheint nicht aktiv zu sein. Die gebundene Kraft zeigt keine Spuren von heptsphärischer Verseuchung."
12+ ZfP*: "Die Kraftfäden entspringen dem Kern der Kugel und ragen aus ihr heraus."

ANALYS oder OCULUS (Probe +10):
0 ZfP*: "Die Affinität des Artefaktzaubers ist der *magica mutanda* zuzuordnen. Die zweifelsohne hochelfische Matrix dient der Transformation astraler Kraft."
4 ZfP*: "Die losen Kraftfäden der Sphäre weisen darauf hin, das sie der Kraftspeisung durch ein anderes Artefakt bedarf. Die Matrix ist so konstruiert, dass die eingehende Kraft sich im Inneren der Kugel bündelt, um dann entlang der Achse in eine Richtung zu fließen. Die Zauberkomponenten ähneln entfernt denen des FLIM FLAM."
7 ZfP*: "Beim Barte Rohals! Die Kraftfäden scheinen eine exorbitante Verlängerung der Zauberreichweite zu erlauben."
12 ZfP*: "Interessant … die Sphäre scheint ihre Astralkraft nicht durch ein anderes Artefakt, sondern einer massiv astral aufgeladenen Umgebung zu beziehen."
Kraftlinienmagie I: Die Kugel wird durch mehrere Kraftlinien gespeist.
Kraftlininemagie II: Der Zauber in der Kugel ist darauf ausgerichtet, die äußere Erscheinung einer dritten Kraftlinie zu verändern.

Geschichte

Nach der Schlacht auf dem Eis beschlossen die überlebenden Ratselfen des Himmelsturms, alle Brücken hinter sich abzubrechen und auch den Wegweiser zu ihrer einstigen Heimat zu deaktivieren. Sie entfernten Nurtis Träne aus dem Heilitum der Alten Götter, damit in Zukunft niemand mehr zum Himmelsturm finden könne.
Während die Vorfahren der heutigen Firnelfen im hohen Norden blieben, reisten drei Ratselfen mit ihren Familien nach Süden, um in Tie'Shianna von den Geschehnissen zu berichten. Hiernach siedelten sich die Vorfahren der Goldregenglanz-Sippe in der nähe des Yaquir an. Ein großer Teil der mahnenden Lieder, nicht aber der Edelstein, gingen in den Wirren des Zweiten Drachenkrieges verloren. Nurtis Träne wurde von Generation zu Generation weitergegeben. Zuletzt war es Galandel (siehe Seite 30), die im Salasandra zur Trägerin der Gemme ernannt wurde.

Der Unglückswolf

Überarbeitet und ergänzt von Dietrich Bernhardt
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Manfred Bernhardt, Julian Marioulas, Christian Nehling und Martin Selbach sowie die Testspieler Christian Brandt, Steffen Hanak, Eva Hartel, Eric Keiner, Gregor Kuhn und Birger Steinmüller.

In des Nordens Weite, Finsternis vom Leben trank,
doch Siechenmacht durch Heiler Hand bezwang
da Rekker Mut zu Wolfeskinder Sippe stand.

Gemeinsam schritt, durch Goblinwall und Elfen Stepp',
auf großem karen-Südeszug zum tiefen Albenwald,
wo in güldnem Elfenharfen Sang verlorene Geschichte fand.

Das Abenteuer

Shayas Prophezeiung in Riva kündet von einer bei den Nivesen wütenden namenlosen Seuche. Mit dem Perainegeweihten *Osais* und Medicus *Barraculus* ziehen die Gefährten aus, um den *Sairan*, der Sippe von Crottet, zu helfen. Ihr Erfolg hängt von den Helden ab. Nach dem Ende der Seuche bitten die Nivesen die Helden erneut um Hilfe. Sie müssen eine Herde Karene im Bornland veräußern, um damit die Besitztümer zu ersetzen, die während der Behandlung zerstört wurden.

Die Reise führt über Gerasim und die Gelbe Sichel nach Norburg, wo zwei in die Stadt eindringende Nivesen verhaftet werden. Nach deren Befreiung durch die Helden geht die Reise Richtung Festum weiter. Dabei trifft die Gruppe im *Silvanden Fae'den Karen* die Lichtelfe *Niamh*, die vieles über den Untergang der Hochelfen enthüllt und vor Pardonas Umtrieben warnt.

Die Beorn-Saga

Nach seiner Gefangennahme im Himmelsturm unterwirft sich Beorn Pardona. Seine Berichte über die Länder im Süden lenken die Aufmerksamkeit der Legatin des namenlosen Gottes, die sich bisher nur für das Schicksal der Elfen interessierte, wieder verstärkt auf das Land südlich des Eises. Der Prophezeiung der gefangen genommenen Lenya folgend, begibt sie sich in Gestalt eines Gletscherwurms mit Beorn ins Totenmoor, das den Schauplatz einer wichtigen Schlacht der Hochelfen gegen die Horden des Namenlosen im Jahr 2250 v. BF darstellt (siehe **Licht und Traum 19**). Hier gewinnt Pardona, die zur Zeit der Schlacht in den Niederhöllen weilte, neue Erkenntnisse und birgt ein übles Artefakt, das es der später angeheuerten Belasca (zu einem langfristig hohen Preis) ermöglicht, einen Teil von Pardonas Kräften zu nutzen (siehe **Dramatis Personae**).

Auf der Spur der Seuche

Hintergrund

Nach der Flucht aus dem Himmelsturm wollen die Shakagra sicherstellen, dass keiner ihrer Feinde erneut ihre Kreise stört. Deshalb sind sie nicht nur darauf aus, die fliehenden Helden zu töten, sondern auch jene auszulöschen, die erneut eine Expedition aussenden könnten. Die meisten Nachtalben gehen davon aus, dass die Bewohner des Südens in wenigen, nahe beieinander liegenden Siedlungen leben. Zur Auslöschung dieser Siedlungen unbekannter Größe planen sie die Verbreitung einer tödlichen und hoch ansteckenden Seuche.

Durch Crottets Verletzung im Himmelsturm steht den Shakagra Blut zur Verfügung, mit dem sie die von ihnen beschworenen *Hektabeli* (körperlose Krankheitsdämonen, **WdZ 213**) beauftragen können: *"Findet Verwandte dieses Blutes und bringt ihnen Krankheit und Tod."* Die Hektabeli suchen nun nach Crottets Blutsverwandten, um diese mit Zorgan-Pocken zu infizieren.

Verschonte Helden-Sippen

Auch wenn die Nachtalben an das Blut der Helden gelangt sind, werden sie die Hektabeli nur für eine Suche nach Crottets Verwandten entsenden. Vielleicht handelt es sich um eine Laune des Schicksals, dass die Krankheit nur die Nivesen trifft, aber vielleicht liegt es auch daran, dass die Nivesen näher und einfacher zu finden sind als andere potentielle Opfer. Natürlich steht es Ihnen frei, einzelne Verwandte der Helden erkranken lassen, doch dies sollte wohl überlegt sein.

Riva

Die freie Hafenstadt an der Mündung des Kvill ist der bedeutendste Warenumschlagplatz des Hohen Nordens. Waltran aus Paavi, Robbenfell aus Glyndhaven, Pelze aus den Nivesenlanden und Waren des Svelltschen Städtebundes werden von hier aus in den Süden verschifft. Auch ist Riva der Ausgangspunkt der Überlandroute ins Bornland. Einen großen Teil des Handels dominiert das Handelshaus Stoerrebrandt. Die trutzige Burganlage der Fachwerkstadt verleiht Reisenden ein Gefühl der Sicherheit.

Stadtbeschreibungen finden Sie in **Das Orkland** auf Seite 62f. (ausführlich, passende Zeit), **GA 37** (kurze Beschreibung, neuere Zeit) und **Patrizier und Diebesbanden** (sehr ausführlich, neuere Zeit). Eine wichtige Abweichung zu den dort zu findenden Beschreibungen besteht darin, dass das 1008 BF gegründete Stoerrebrandt-Kolleg zum Zeitpunkt der Saga noch nicht existiert.

Ankunft in Riva

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bei leichtem Scheefall nähert sich euer Schiff der Mündung des Kvill. Langsam klärt sich der Nebel, der Riva vor euren Augen verbarg. Die verschwommenen Silhouetten verschneiter Holzhäuser, aus deren Schornsteinen Rauch aufsteigt, werden allmählich deutlicher. Dicht gedrängt stehen sie beisammen, als ob sich die Gebäude gegenseitig Wärme spenden wollten. Langsam läuft die *Seeadler* in den Hafen ein. Auf dem Fluss schwimmen kleine Eisschollen, während das Ufer noch zu großen Teilen vereist ist. Die Schiffe im Hafen sind eingemottet und warten auf den Beginn des Frühlings. Eine kleine Gruppe Neugieriger hat sich am Ufer versammelt. Noch bevor die Seeadler den eigentlichen Hafen erreicht, nähert sich ein kleines Boot mit Ruderern, Steuerfrau und einem einzelnen Passagier.

Bei dem Passagier handelt es sich um Medicus *Barraculus* (siehe **Dramatis Personae**). Wegen der am Morgen eingetroffenen Seuchenberichte wurde er vom Rat beauftragt, ankommende Reisende auf Krankheitssymptome zu überprüfen, bevor ihr Schiff anlegt. Doctore Barraculus untersucht jeden an Bord auf Pusteln oder Pocken. Dabei geht er sehr respekt- und rücksichtsvoll vor. Besondere Gründlichkeit verwendet er auf die Untersuchung von Crottet. Als dieser von der Seuche erfährt, ist er voll Sorge um seine Sippe. Shaya nimmt Crottets Sorgen sehr ernst und bittet die Helden, sich nach der Ankunft umzuhören, während sie den Tempel der Travia aufsucht. Phileasson ist derweil noch eine ganze Weile damit beschäftigt, den Verantwortlichen die Ankunft des Schiffes im tiefen Winter zu erklären und die notwendigen Formalitäten zu erledigen.

Nachforschungen

Die beste Quelle für Nachforschungen stellt Doctore Barraculus dar. Gegenüber einem gebildeten oder aus gehobener Schicht stammenden Helden ist er besonders mitteilsam. Der Medicus weiß, dass am Morgen ein Fallensteller die Stadt erreichte und von einer bei den Nivesen des Hokke-Stammes wütenden Seuche berichtete. Um die Stadt zu schützen, wurde er des Tores verwiesen. Anhand der Beschreibung der Symptome konnte sich Barraculus ein grobes Bild einer fiebrigen Erkrankung mit Pustelbildung machen. Der Medicus spricht höchst kompetent und ausführlich über verschiedene Möglichkeiten der Behandlung und Seucheneindämmung. Dabei hält er Hygiene und Sauberkeit für entscheidend.

Ereignisse in Riva

Hinrichtung des 'Blutigen Randolf' [Optional]

Am nächsten Morgen wird der 'Blutige Randolf', eigentlich Randolf Ghune, unter dem Beil des Henkers sterben. Er ermordete im Rahjamond seine Schwester, die Braumeisterin Thornia, samt Gemahl Wulfhelm, doch der junge Brauerlehrling Hag wurde Zeuge der Tat. In letzter Minute floh Randolf vor seiner Verhaftung. Vor einigen Wochen gelang es *Sven Gabelbart* (siehe **Dramatis Personae** in **Auf der Spur des Wolfes**), einem Kopfgeldjäger, dem die Helden noch begegnen werden, ihn zurück zu bringen. Die Hinrichtung des Verbrechers ist im Moment neben der Seuche das wichtigste Gesprächsthema der Stadt.

Bruder Osais' Predigten

Bruder *Osais* (siehe **Dramatis Personae**), ein Peraine-Geweihter, predigt auf dem Marktplatz und appelliert an die Bürger, die Tore der Stadt und der Herzen zu öffnen und hinaus zu ziehen, um den von Krankheit und Tod bedrohten Nivesen beizustehen. Die Händler, die auf dem Markt ihre Wahren feil bieten, sind von Osais Predigten nicht gerade erbaut.

Die Prophezeiung

Shaya begibt sich alsbald in Begleitung von Ohm in den Traviatempel, um sich dort ins Gebet zu vertiefen. Im Laufe dieses längeren Gebetes erhält sie eine Vision und spricht mit fremder Stimme folgende Prophezeiung:

„Wo die Knochen Sumus' von vergangenen Zeiten singen,
droht der gesichtslose Tod des Lebens Flammen zu löschen.
Wappnet euch gut für einen Kampf, der nicht mit Stahl gefochten,
da nahe scheint des ewigen Weges Ende.
Geht des Wolfes Weg, denn er wird euch zur Erkenntnis führen"

Sorgen Sie dafür, dass möglichst viele Helden anwesend sind, um die Prophezeiung zu vernehmen. Ebenfalls anwesend ist Bruder Osais, der seine Predigt auf dem Marktplatz (siehe oben) beendet hat – da es in Riva keinen Peraine-Tempel gibt, ist er derzeit im Traviatempel zu Gast. Nachdem er die Prophezeiung vernommen hat, ist er den Helden gerne dabei behilflich, die Worte zu deuten – wie üblich sollten es aber vor allem die Spieler und ihre Helden sein, die der Bedeutung der Prophezeiung auf den Grund gehen:

- „Sumus Knochen" ist eine Umschreibung für Felsen – dies ist verbreitetes aventurisches Wissen, das Sie den Spielern ohne Umschweife zur Verfügung stellen dürfen.
- Etwas schwieriger ist die Deutung der „singenden Knochen Sumus" als Windorgel (*Gesteinskunde*). Hier kann im Notfall Ohm den entscheidenden Hinweis geben, der die Redewendung aus einer alten Sage kennt.
- Die einzigen bekannten singenden Felsen der Umgebung findet man am Tenjos, einer Sammlung von hoch aufragenden Felsnadeln etwa 30 Meilen südlich des Flusses Nuran Riva

(*Geographie* +5 oder Besitz einer passenden Ortskenntnis). Da sich dieser Ort auf der Karawanenroute von Riva nach Norburg befindet, können ihn viele Bewohner von Riva auf Nachfrage nennen. Auch Crottet kennt das Phänomen, da sich das Winterlager seiner Sippe in der Nähe des Tenjos befindet.

- Als "gesichtslos" gilt der Namenlose (*Götter/Kulte* +7). „Gesichtsloser Tod" ist eine gebräuchliche Umschreibung der Zorgan-Pocken, die von einigen wenigen Gelehrten auch dem Namenlosen zugeordnet wird.
- Die Aufforderung, sich für einen Kampf zu wappnen, der „nicht mit Stahl gefochten" wird, bezieht sich auf Bruder Osais und Doctore Barraculus, deren Hilfe im Kampf gegen die Seuche wohl unverzichtbar ist.
- Mit dem „ewige Weg" ist das nomadische Leben der Nivesen gemeint (*Geographie* +8 oder Besitz der Kulturkunde Nivesen), dies wissen auch viele Bewohner Rivas und natürlich Crottet.
- Der Ausdruck „des Wolfes Weg" ist mehrdeutig und lässt sich zum gegebenen Zeitpunkt noch nicht festlegen. Eine mögliche Bedeutung könnte der Karentreck mit dem Wolf *Blauauge* und dem Wolfskind *Nirka* sein, eine andere der womöglich an der Seite eines Wolfes zu bestreitende Weg in den *Silvanden'Fae den Karen*, oder es handelt sich um einen Vorgriff auf das nächste Abenteuer.



Reisevorbereitungen

Ausrüstung

Für Portokasse, Ausrüstung und Beute gilt das auf Seite 18 Gesagte. Wenn Ihre Runde keine Lust auf Ressourcenverwaltung hat, überlassen Sie die Expeditionsvorbereitungen einfach Phileasson und Crottet, die über das notwendige Wissen verfügen. Als Reisemittel sind Hundeschlitten und wintertaugliche Paaviponys verfügbar. Hundeschlitten haben die höchste Geschwindigkeit, doch man sollte über die notwendigen Fähigkeiten (*Fahrzeug Lenken*) verfügen, wodurch sich die maximale Anzahl der Schlitten auf die Anzahl fähiger Schlittenlenker begrenzt. Die Expeditionsausrüstung der beiden ersten Abenteuer kann teilweise weiterverwendet werden.

Reisen die Helden nur mit Hundeschlitten (mindestens einer pro 2 Reisenden), dann können sie auf freien Schneeflächen 35 Meilen pro Tag zurücklegen (Eilmarsch 44 Meilen, **GA 123**). Verwenden sie Ponys, so sind es nur 21 Meilen (Eilmarsch 31).

Begleiter

Die Helden benötigen dringend heilkundige Unterstützung, die sie von Doctore Barraculus und Bruder Osais erhalten können, die beide – wenn auch aus unterschiedlichen Gründen – zu helfen bereit sind. Wir gehen davon aus, dass Phileasson von den Helden, Shaya, Ohm, Crottet, Raluf, Ynu, Abdul el Mazar und den beiden Heilern begleitet wird.

Helden als Hauptheiler? [Optional]

Wenn ein Held über brillante heilkundige Fähigkeiten verfügt, kann dieser einen der beiden Heiler ersetzen. Achten Sie auf das Vorhandensein heilkundlicher Ausrüstung.

Die Reise

Über Land

Die ersten 70 Meilen der Reise folgen die Gefährten dem gewundenen Unterlauf des Kvill durch einen eintönigen Flachlandgürtel mit vielen gefrorenen Seen und Tümpeln. In der Umgebung Rivas sind noch einige kleinere Ansiedlungen zu sehen. Später sind es krumme Birken und Kiefern, die das vorherrschende Bild unterbrechen. Bei fast wolkenlosem Himmel und mäßig kalter Witterung kommen die Helden gut voran. Später nimmt die Bewölkung zu. Bei der Einmündung des Nuran Riva liegt ein kleines Dörfchen, in dem Nahrungsmittel eingetauscht werden können.

Der weitere Weg führt den Nuran Riva hinauf. Ein eisiger Wind treibt die Wolken vor sich her. Im Laufe der Reise wird der Fluss schmaler, das Land trockener und baumreicher, während der Schneefall zunimmt.

Ein ausgelöschtes Nivesenlager

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwa auf der halben Strecke vom Kvill zur Quelle des Nuran Riva stoßt ihr auf ein zwei Dutzend Jurten umfassendes Winterlager der Nivesen. Am Rand des Lagers zeichnen sich im Schnee große Brandflecken ab. Zwischen den Zelten ist keine Bewegung zu sehen. Durch die Wälder der Umgebung streift eine verstreute Karenherde und lockt Wölfe an. Crottet deutet mit großen Augen und ausgestreckter Hand auf die bunten Bänder in den Geweihen der Karene und verschärft plötzlich das Tempo.

Der Nivese ist bestürzt, als er das Winterlager jener Sippe erkennt, der seine Mutter, vor ihrer Heirat mit Crottets Vater Kuljuk, angehörte. Frühzeitig weist Barraculus auf die Ansteckungsgefahr hin und rät zu harten Hygienemaßnahmen, während Bruder Osai eine kurze Andacht zu Peraines Ehren hält und um ihren Beistand bittet.

Untersuchung

Im Lager finden sich zehn steif gefrorene Leichen. Alle starben durch die Zorgan-Pocken. Die Ascheflecken am Rande des Lagers stammen von Scheiterhaufen, auf denen die Toten verbrannt wurden, bis die letzten Verstorbenen niemanden mehr hatten, der ihre Körper den Flammen hätte übergeben können. Bei der Leiche von Crottets Tante kauert ein großer nivesischer Steppenhund, der niemanden an sie heran lässt. Osais wird es nicht zulassen, dass dem treuen Tier ein Leid geschieht, statt dessen können die Helden auf TIERGEDANKEN, ein ähnlicher Zauber oder eine gut gelungene *Abrichten*-Probe zurückgreifen. Crottet bittet die Helden bei der Bestattung der Toten um Hilfe, damit der Rauch ihre Seelen in die Ewiggrüne Ebene tragen kann. Shaya und Bruder Osais schließen sich dem Wunsch an, während Barraculus die Leichen sezieren möchte, um mehr über die Krankheit herauszufinden. Ob er die Gelegenheit dazu erhält, ist von der Entscheidung der Helden abhängig. Nutzen Sie diese Situation, um die Unterschiede zwischen hesindianischem Gelehrten und selbstlosem Peraine-Geweihten darzustellen. Das Sezieren bringt eine SE *Anatomie* oder eine verbilligte Talentspezialisierung *Anatomie* (*Krankheitsfolgen*).

Eine genauere Untersuchung des Lagers enthüllt, dass vor den Helden schon diebische Goblins hier waren und das eine oder andere mitgenommen haben (siehe **Im Angesicht des Todes**).

Ansteckung

Wer im verlassenen Lager etwas berührt, setzt sich einer möglichen Infektion (5% / 20 auf W20) mit den Zorgan-Pocken (siehe Seite 68) aus. Beim Berühren der Leichen steigt die Ansteckungswahrscheinlichkeit auf 15% (18 bis 20). Befolgt man Barraculus Hygiene-Hinweise, halbieren sich die Ansteckungswahrscheinlichkeiten (abrunden). Beachten Sie im Fall der Ansteckung die Inkubationszeit von 4 Tagen und den Abschnitt **Erkrankte Helden?** auf Seite 71.

Im Angesicht des Todes

In der Nacht nach Verlassen des Nivesenlagers dringen merkwürdige Geräusche an das Ohr des Wachhabenden. Die Tiere sind unruhig. Man hört vielstimmiges Stöhnen und das Knirschen von Schritten im Schnee, während sich aus verschiedenen Richtungen knapp drei Dutzend von den Pocken bedeckte Goblins nähern, die sich im Nivesenlager mit der Seuche infiziert haben.

Bruder Osais drängt darauf, den Goblins, deren Sprache er spricht, zu helfen. Crottet will so schnell es geht weiter zu seiner Sippe. Doctore Barraculus hingegen möchte einzelne Goblins sezieren, um mehr über das Frühstadium der Krankheit zu lernen, und bittet die Helden deshalb, einigen todkranken Goblins den Gnadenschuss zu verpassen. (Das Sezieren der Goblins bringt eine SE *Anatomie* oder eine verbilligte Talentspezialisierung *Anatomie* (Krankheitsfolgen).

Es liegt an den Helden, wie sie mit der Situation umgehen wollen. Eine ausgiebige Behandlung der Goblins erfordert viel Zeit, so dass bei der verspäteten Ankunft der Helden noch weit weniger Sairan noch am Leben sind (passen Sie die Zahlen der Überlebenden entsprechend an). Auch hier besteht die Gefahr einer Ansteckung.

Magische Untersuchung

Ein versierter Hellseher kann durch eine magische Untersuchung die dämonische Ursache der Seuche enthüllen. Die stärkste Präsenz bestand in den Leichen der zuerst infizierten Nivesen, die jedoch bereits verbrannt wurden. So bleibt nur eine Untersuchung der schwächeren Präsenz in den Opfern, die sich später angesteckt haben. Im Laufe der Zeit sind die Spuren der Hektabeli außerdem verblasst, so dass eine um 17 Punkte erschwerte ODEM-Probe erforderlich ist, um die Spuren zu bemerken. Hinzu kommen Zuschläge für die Varianten UMGEBUNG oder SICHTBEREICH, die nötig sind, um größere Gebiete zu untersuchen. Erst ab 7 ZfP* kann dämonisches Wirken festgestellt werden.

Der ANALYS ist für eine erstmalige Suche ungeeignet, da er nicht auf ein Gebiet gewirkt werden kann. Er kann aber genutzt werden, um die mit ODEM gefundenen Spuren genauer zu untersuchen. Beachten Sie auch hier die Abschwächung der magischen Spuren durch die vergangene Zeit. Ideal wäre der zum Zeitpunkt des Abenteuers noch nicht wieder entdeckte Zauber OCULUS.

Beachten Sie, dass Hellsichtszauber auch bei den frischen magischen Spuren der Helden anschlagen und so für etwas Verwirrung sorgen könnten.

Die Siedlung Leikinen

Diese kleine Siedlung liegt an der Quelle des Nuran Riva. Von Riva aus haben die Helden gut 170 Meilen zurückgelegt. Leikinen lebt im Sommer von den vorbeiziehenden Karawanen, denen man erjagte oder bei Nivesen eingehandelte Pelze verkauft. Das einzig feste zweistöckige Gebäude gehört einer norbardischen Händlerin und überragt die kleine Ifirn-Kapelle, in dem nur selten Geweihte anzutreffen sind. Seit man von der Nivesenseuche erfahren hat, herrscht hier panische Angst vor der Krankheit. Reisende lässt man nur auf Bogenschussreichweite heran. Mit sehr viel Überzeugungsarbeit lässt sich diese Einstellung ändern, wahrscheinlicher ist es aber, dass die Gefährten weiter ziehen.

Bei den Sairan-Hokke

Die Sairan-Hokke

Die vor der Seuche relativ große nivesische Sippe der Sairan gehört zum Stammesverband der Hokke. Das Sommerlager der Sippe liegt nördlich von Leskari am gleichnamigen Fluss, während sich das Winterlager am Rande des Tenjos befindet. Die Sairan gelten als eine der ältesten Sippen in den Steppen des Nordens Davon zeugt ihre Stammesgeschichte, deren Sagen vielfach in die Zeit vor der güldenländischen Besiedlung zurückreichen.

Eine dieser Sagen berichtet von *Madas Kindern*, einem mächtigen Stamm, der den Wegen des Verderbten folgte, sich zu großer Macht aufschwang und gar die Herrschaft über ihre Brüder errang. Geblendet von ihrer Gier verloren Madas Kinder sich im Wahn, bis der Zorn der Himmelswölfe wie ein Wintersturm über sie kam, ihre steinernen Jurten hinwegfegte und nichts zurück ließ bis auf die nackten Auenkinder selbst. Ein Kundiger mag erkennen, dass sich in dieser Sage die nivesische Sicht auf den Untergang der Hochelfen widerspiegelt, den diese wohl als einziges Menschenvolk direkt miterlebten. Eine andere, deutlich jüngere Sage berichtet von dem Jäger *Erm Sen*, dessen starker Arm den Sairan im harten Winter Fleisch und Leben brachte. Doch dann wurde Erm Sens Drang nach großen Taten zu groß für die Sairan und er verließ seine Sippe, um in den Süden zu ziehen und nie mehr zurück zu kehren. Noch heute erzählen die Sairan ihren Kindern diese Geschichte, um sie zu lehren, Maß zu halten auch in Träumen und Wünschen. Wenn Sie möchten, können Sie auch eine auf das Tal der Träume (siehe **Der Alte König**, Seite 269) zurückgehende alte Sage anklingen lassen.

Die einzelnen Sairan sind mehr als nur Zahlen in einer Tabelle, und Sie sollten versuchen, dies den Spielern zu vermitteln. Angesichts der großen Zahl erkrankter Nivesen müssen Sie aber nicht jedem davon eine einzelne Persönlichkeit verleihen, sondern sollten sich auf eine exemplarische Menge konzentrieren, die auch die Spieler überschauen können, und so die

Die Nivesen – Volk zwischen Wolf und Karen

Lebensweise

Als eine der ältesten aventurischen Kulturen leben die Nivesen noch heute nomadisch in den weiten Ebenen des Nordens zwischen Riva und dem Ehernen Schwert. Den Winter verbringen die meisten Stämme mit ihren Karenherden in den Wäldern zwischen Nornja und Kvill. Jedes Frühjahr ziehen die Karene nordwärts, um den Sommer über in der nördlichen Tundrasteppen zu grasen und im Verlauf des Herbstes zu den Wäldern zurück zu kehren. Diese Herden bilden die Lebensgrundlage der Nivesen und liefern ihnen Nahrung, Kleidung, Zelte und Material für allerlei Dinge des täglichen Lebens. Was die Nivesen nicht selbst herstellen können, wird bei den Norbarden getauscht. Dabei wird insbesondere die Kürschnerkunst der Nivesen im Süden geschätzt, auch wenn diese nur sehr selten das legendäre firnelfische Niveau erreicht.

Weltsicht

Trotz der engen Verbundenheit mit dem Karenen stehen die Wölfe im Zentrum des nivesischen Weltbildes und werden als ältere und weisere Brüder angesehen, denen man in der Vorzeit großes Unrecht angetan hat. Besonders den Himmelswölfen, allen voran dem Rudelführer *Gorfang* und seiner den Menschen zugewandten Tochter *Liska*, wird große Verehrung zuteil. Als besondere Gabe der Himmelswölfe, so sehen es zumindest die Nivesen, können einige dieses Volkes sogar die Gestalt von Wölfen annehmen. In der animistischen Weltsicht der Nivesen ist die ganze Welt von einer Vielzahl von (Natur- und Ahnen-)Geistern beseelt.

Sitten und Gebräuche

In der nivesischen Kultur haben Männer und Frauen die gleichen Rechte und Pflichten. Auch wenn sich Männer vorwiegend um Jagd und Herden kümmern, während Frauen häufiger für Vorratshaltung, Handwerk und Kinder verantwortlich sind, gibt es auch viele Ausnahmen. Geführt werden die Sippen meist von einem Häuptling, doch auch die *Kaskjua* genannte Schamanin (bzw. der *Kasknuk* genannte Schamane) spielt eine große Rolle. Nivesen sind recht musikalisch, nutzen aber als nomadisches Volk bevorzugt einfach transportable Instrumente wie Flöten, Trommeln und einsaitige Zupfinstrumente. Zu den Besonderheiten der nivesischen Kultur gehört die *Taana* genannte Schwitzhütte, die von Männern und Frauen besonders im Winter gerne genutzt wird. Das *Nujuka*, die Sprache der Nivesen, ist sehr Vokalbetont und ähnelt entfernt dem Heulen ihrer wölfischen Vettern. Größere Konflikte zwischen Sippen sind selten und verlaufen in der Regel ohne Blutvergießen, so dass die Nivesen mit Fug und Recht als ausgenommen friedfertiges Volk bezeichnet werden können. Vor rachsüchtigen Totengeistern zeigen die Nivesen große Furcht und verbrennen deshalb die Leichen der Verstorbenen so rasch wie möglich.

Tracht und Bewaffnung

Nivesen kleiden sich in Fell und Leder und verzieren ihre Tracht gerne mit bunten Holzperlen und Stickereien. Als Besonderheit ist die *Anaurak* genannte Ganzkörperbekleidung zu erwähnen, die des Nachts auch einen formidablen Schlafsack abgibt. Als Waffen bevorzugen Nivesen Speer, Kurzbogen, eine *Rooke* genannte Wurfkeule und Kurzschwerter, wobei letztere in der Regel bei Norbarden eingetauscht wurden. Rüstungen sind kaum verbreitet.

persönliche Bindung zwischen Helden und Nivesen verstärken. Im Kapitel **Dramatis Personae** stellen wir einige dieser exemplarische Nivesen vor, die, wenn sie überleben, die Helden auch auf dem folgenden Karentreck begleiten. Wenn Sie für die Sairan detailliertere Werte benötigen, können Sie sich an **WdH** Rasse Nivese, Kultur Nivesenstämme orientieren. Typische Professionen sind Hirte (Karenhirte), Jäger (Stammesjäger), Prospektor (Sammler), (archaischer) Handwerker und, seltener, Kundschafter sowie Tauschhändler. Zusätzliche Informationen über das Leben der Nivesenstämme finden Sie im Heft **Rauhes Land im Hohen Norden** in der gleichnamigen Spielhilfe auf Seiten 29f. beziehungsweise in der Regionalspielhilfe zum Hohen Norden.

Was bisher geschah

Crottets Vater *Kuljuk*, der Häuptling des Stammes, wurde von den Hektabeli mit den Zorgan-Pocken infiziert, als er gemeinsam mit seiner Ziehtochter *Nirka* (siehe **Dramatis Personae**) auf der Jagd war. Die Kaskjua (Schamanin) *Roika* erkannte den Krankheitsgeist in den beiden, doch sie hatte nicht die Kraft, ihn zweimal zu bannen. Kuljuk stellte Nirkas Leben über das eigene, und es gelang Roika, den bösen Geist der Krankheit aus Nirkas Körper zu vertreiben. Das Unglück des Stammes konnte sie aber nicht stoppen. Bald bemerkte Roika die ersten Anzeichen der Seuche an sich selbst. Als Kuljuk starb, lag sie selbst schon geschwächt danieder und starb am Tag vor der Ankunft der Helden. Inzwischen ist, mit Ausnahme der immunisierten Nirka, jeder Stammesangehörige infiziert.

Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Seltsam unwirkliche Töne trägt der Ostwind heran. Beißender Rauch liegt in der Luft und in der Ferne seht ihr die Felsnadeln des Tenjos in den Himmel ragen. Vor diesen liegt ein Lager mit wohl drei Dutzend Jurten. Zwei große Feuer sind der Quell des Rauchs. Aus dem Lager nähert sich eine Nivesin, die euch von weitem zuruft *"Bleibt fern, Jänak* (Südländer)*! Der Tod aus dem Süden sucht die Jurten der Sairan heim. Rettet eure Leben!"*

Die Gruppe hat nach einer etwa 190 Meilen langen Reise das 20 Meilen östlich von Leikinen gelegene Winterlager der Sairan-Hokke erreicht. Mit 37 Zelten ist es ungewöhnlich groß. Südlich der Jurten (Zelte aus Karenwolle) liegen mehrere große Waldinseln, durch die die Karenherden des Stammes streifen. Im Osten des Lagers liegt das Tenjos, eine wirre Ansammlung von Felsenspitzen, tiefen Schluchten, dunklen Höhlengängen und trügerischen Klippen. Das Gestein, überwiegend roter Schiefer, matt glänzender Basalt und gelblicher Granit, ist an vielen Stellen mit Moosen und Farnen überwachsen, anderswo dagegen vollkommen glatt. Wenn der Wind durch diese Felsformation weht, entsteht eine klagende Melodie.
Die Nivesin, die den Gefährten entgegen kommt, ist Crottets Ziehschwester *Nirka*. Die von ihr verwendete Bezeichnung "Tod aus dem Süden" ist Folge einer unzutreffenden Vermutung über den Ursprung der Krankheit und geht auf Gerüchte über Seuchen bei den Völkern des Südens zurück.

Die Behandlung der Seuche

Bevor die Gruppe mit der Behandlung der Seuche beginnen kann, gilt es die Nivesen davon zu überzeugen, sich helfen zu lassen, was angesichts der verzweifelten Lage und der Tatsache, dass Nirka Crottets Schwester ist, aber nicht sonderlich schwierig sein dürfte.

Eine Seuche in Regeln

Es liegt in Ihrem Ermessen, ob Sie den Seuchenverlauf anhand des Vorgehens der Helden frei gestalten oder im großen Maße auf Regeln zum Behandeln von Krankheiten zurückgreifen. Für letzteres bieten wir Ihnen im Folgenden eine entsprechende Methode an.

Die Zorgan-Pocken (Stufe 10)

Verlauf: *zunächst* blasse, erbsengroße Pocken auf Gesicht und Körper; *nach zwei Tagen*, bei steigendem Fieber, Übelkeit und starker Entkräftung, Rotfärbung der Pocken; *anschließend* Anschwellen der (nicht juckenden) Pocken mit zunächst wässriger, dann eitriger Flüssigkeit; *am 13. Tag* Aufbrechen der Pocken, begleitet von einem extrem heftigen Fieberschub, der meist zum Tode führt
Bei Überstehen des Fiebers setzt baldige Genesung bei gleichzeitiger Narbenbildung der aufgebrochenen Pocken ein.
Dauer: 4 Tage / 13 Tage (Es handelt sich bei der Seuche um eine Variante der Zorgan-Pocken mit besonders kurzer Inkubationszeit.)
Schaden und Folgen: *3. bis 12. Tag* 1W6+2 SP pro Tag (halber Schaden bei KO-Probe +10), alle körperlichen Eigenschaften sinken am *3. Tag* auf ein Drittel des Ursprungswertes; am *13. Tag* ein Fieberschub zu 1W20+10 SP (halber Schaden bei KO-Probe +10). Rückgewinn der verlorenen Eigenschaftspunkte binnen eines Tages; Narbenbildung im Verlauf von 3 Tagen. Die zurückbleibenden Narben entstellen den Überlebenden so sehr, dass das Aussehen um eine Stufe sinkt (aus Herausragendem Aussehen wird Gutes Aussehen, aus normalem Aussehen wird Unansehnlich usw.). Gleichzeitig steigt der Mut-Wert permanent um einen Punkt. Wie bei allen Krankheiten fällt die normale nächtliche Regeneration aus.
Ursachen: gilt als Fluch des Namenlosen; Herausforderung des Namenlosen (bis 10 %, Meisterentscheid), Kontakt mit einem Kranken (25 %), Pflege eines Kranken (50 %) [Jeweils mit KO-Probe+10 abwendbar]
Besonderheiten: An den Zorgan-Pocken kann man nur einmal im Leben erkranken.
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (2 SP weniger pro Tag); frischer Gulmond (1 LeP), Gulmondtee (2 LeP, senkt Schaden am 13. Tag um 4 Punkte), Starker Gulmond (1 LeP, senkt Schaden am 13. Tag um 2 Punkte), Doppelter Gulmond (2 LeP, halbiert den Schaden am 13. Tag); die Behandlung eines Kranken nimmt pro Tag 6 SR in Anspruch.
Gegenmittel: Bestreichen der Pocken mit einem Xordai-Absud (1 SP weniger pro Tag mit 90 % Chance auf Abheilen der Pocken ohne Fieberschub und Narbenbildung)

Wie vielen Nivesen kann geholfen werden?

Die tägliche Behandlung eines Kranken beansprucht einen Heiler für eine halbe Stunde. Der sich jeden Tag 18 Stunden um seine Patienten kümmernde **Osais** kann somit **36 Patienten behandeln**, während **Barraculus** in 14 Stunden **28 Patienten behandeln** kann. Gehen Helden oder Meisterpersonen den Heilern zur Hand (siehe **Krankenpflege**, Seite 71), so erhöht sich die Zahl der behandelten Kranken je Helfer um **10 + TaW** *Heilkunde Krankheit* des Helfers. Verwenden Sie die folgende Tabelle je einmal für Barraculus, Osais (evtl. auch für einen Helden als weiteren Hauptheiler) und unbehandelte Nivesen. Tragen sie in die Spalte *"Kranke"* jeweils ein, wie viele Kranke dieser Gruppen vom Heiler behandelt werden. Unbehandelte Nivesen bilden eine eigene Tabelle.

Krankheitsschäden und Behandlungserfolge

An jedem Tag bestimmen Sie für jeden Hauptheiler mit einem einzigen W6, wie viele SP seine Patienten jeweils an diesem Tag durch die Krankheit erleiden (unbehandelte Nivesen erleiden W6+2 SP, da Bettruhe und Fieberfürsorge fehlen). Gleichzeitig ermitteln Sie für jeden Hauptheiler mit einer einzigen *Heilkunde Krankheit*-Probe den Behandlungserfolg. Die Erstbehandlung ist dabei um 10 Punkte erschwert und gibt jedem Behandelten TaP* LeP zurück. Ist diese Probe einmal gelungen, so sind Nachbehandlungsproben an folgenden Tagen nur noch um 5 Punkte erschwert und geben TaP*/2 LeP zurück. (Ein Scheitern führt zu W6 SP).
Aktualisieren Sie nun die durch Krankheitsschaden und -behandlung veränderte LeP in der gleichnamigen Spalte. Auch weitere, alle Nivesen einer Gruppe betreffende Änderungen der LeP sollten hier berücksichtigt werden.

Sonderbehandlung

Wird einzelnen Kranken gesondert geholfen (Balsam, Kräuter etc.), so verschieben sie einfach diese Nivesen in eine Gruppe mit entsprechend besserem Gesundheitszustand durch Änderung der Einträge in Spalte *"Kranke aktuell"*.

Finaler Fieberschub

Wenn ein Teil einer Nivesengruppe den 13. Tag erreicht, so tritt der finale Fieberschub ein. Dieser fügt den Kranken an Stelle des sonstigen Schadens 1W20+8 SP (1W20+10 SP für unbehandelte) zu. Vom Behandlungserfolg der Heiler (wie oben zu ermitteln) und dem möglichem Eingreifen der Helden hängt es ab, ob diese Nivesen den Fieberschub überleben können. Auf Nivesen, die um ihr Leben ringen, sollten Sie die Helden gesondert hinweisen.

Ende der Krankheit

Wenn alle Nivesen den 13. Krankheitstag hinter sich gebracht haben, ist die Seuche mehr oder weniger gut überstanden.

Doctore Barraculus

Doctore Barraculus (siehe **Dramatis Personae**) setzt bei der Behandlung auf 'wissenschaftliche' Methoden und will möglichst vielen Erkrankten das Leben retten. Dabei erscheinen seine Methoden manchmal hart, doch er verspricht sich von

Alle Erkrankten

Nivesengruppe (anfänglicher Zustand)	LeP	Kranke	Tag	Betroffene (siehe auch Dramatis Personae, Seite 85)
0 Tod	–	–	–	Kinder, Greise, Geschwächte, Karra, (Amuri), Kuljuk, Roika
1 sterbend	0–2	7	5–6	Kinder und Greise, (Ila)
2 kritisch	3–7	30	4–6	Kinder, Ältere und Greise, Het'ahm, (Enuk)
3 labil	8–12	41	4–8	Kinder, junge Erwachsene, Erwachsene, Ältere
4 gefährdet	13–17	24	4–7	junge Erwachsene, Erwachsene, Ältere, Oblong, Phanta
5 schwach	18–22	16	5–6	junge Erwachsene, Erwachsene, Hern'sen
6 angeschlagen	23–27	9	4–5	junge Erwachsene, Erwachsene
7 stabil	28–32	10	4	Erwachsene, Tse Kal
8 geheilt	–	1	14	Nirka

Die von Heiler behandelten

Nivesengruppe (anfänglicher Zustand)	LeP Anfang	LeP aktuell	Kranke Anfang	Kranke aktuell	Tag Anfang	Tag aktuell	Betroffene
0 Tod	–		–		–	–	Kinder, Greise, Geschwächte
1 sterbend	0–2				5–6		Kinder und Greise
2 kritisch	3–7				4–6		Kinder, Ältere und Greise
3 labil	8–2				4–8		Kinder, junge Erwachsene, Erwachsene, Ältere
4 gefährdet	13–17				4–7		junge Erwachsene, Erwachsene, Ältere, Oblong, Phanta
5 schwach	18–22				5–6		junge Erwachsene, Erwachsene,
6 angeschlagen	23–27				4–5		junge Erwachsene, Erwachsene
7 stabil	28–32				4		Erwachsene
8 geheilt	max		1		>13	>13	Nirka

diesen eine optimale Behandlung. Die Krankheit bekämpft er durch strikte Hygienemaßnahmen. Dazu gehört das Auskochen verseuchter Gegenstände, was die Ansteckungswahrscheinlichkeit um 1/3 senkt, aber einen großen Teil des Besitzes der Nivesen dauerhaft zerstört. Bei der Auswahl der Patienten bevorzugt der Medicus Patienten mit hoher Überlebenschance (frühes Krankheitsstadium oder allgemein gute Konstitution). Barraculus kümmert sich jeden Tag 14 Stunden um Patienten. Einen Teil der verbleibenden Zeit verbringt er mit anatomischen und (soweit ohne Labor möglich) alchemistischen Untersuchungen. Für kritische Fälle führt Barraculus 5 Portionen Einbeerentrank (**ZBA 271**) mit sich. Zum Schutz vor Ansteckung greift der Doctore auf pflanzliche Heilmittel zurück. Für sich selbst verwendet er eine Mischung aus Tee des Zwölfblatts (**ZBA 276**) und einem Sud des Sansaro Tangs (**ZBA 263**), die ihn vor Ansteckungen schützt. Seine Helfer kann er ebenfalls mit getrocknetem Zwölfblatt-Tee versorgen (insgesamt 35 Tagesrationen).

Regeltechnisches

Barraculus kann ohne Hilfe an jedem Tag 28 Patienten betreuen. Er nutzt sein *anatomisches* Wissen als Hilfstalent, was *Heilkunde Krankheit*-Proben (13/12/14 TaW 17) um die Hälfte der TaP* erleichtert (**WdS 15**). Sie können von 5 Punkten Erleichterung ausgehen (6 oder gar 7 Punkte, wenn Barraculus im Vorfeld anatomischen Studien nachgehen konnte; siehe **Dramatis Personae**).

Bruder Osais

Der Peraine-Geweihte Osais stellt sich mit seinem Glauben gegen die Krankheit. Gemäß Peraines Geboten hilft er den Kranken aufopferungsvoll. Er führt die Sieche auf das Wirken dämonischer Mächte zurück und kommt damit der Wahrheit sehr nahe. Den finsteren Mächten tritt er mit grenzenloser Hilfsbereitschaft und aller von Peraine geschenkten Macht entgegen. Bevorzugt kümmert sich Osais um die Kränksten und Schwächsten, an denen er zeigt, dass die Hoffnung auf Peraine nie vergebens ist. Der Geweihte stürzt sich jeden Tag in die Arbeit und kümmert sich bis zur Erschöpfung 18 Stunden lang um die Patienten.

Zum Schutz vor Ansteckung vertraut Bruder Osais auf Peraine. Vor dem Beginn jedes Arbeitstages (4 Stunden vor Sonnenaufgang) empfiehlt er sich und jene, die sich mit ihm der Heilung verschrieben haben, im Gebet der Fürsprache des heiligen Kalman an.

Regeltechnisches

Osais behandelt pro Tag 36 Patienten. Die Gebete zu Peraine und dem Heiligen Kalman entsprechen einer auf Ziel PP (maximal 10 Personen) und Grad III (15 KeP) aufgestuften Variante der Liturgie Lohn der Unverzagten. Gehen sie der Einfachheit halber davon aus, dass eine Anwendung dieser Liturgie ausreicht, um Bruder Osais und seine Helfer für die Dauer der Behandlung der Nivesen vor Krankheiten zu schützen.

Folgende karmale Möglichkeiten sind für die Behandlung der Seuche besonders geeignet: Erstens ein auf Ziel PP und damit von Grad 0 auf I aufgestufter Heilungssegen. Dieser kostet 5 KeP und spendet 10 Kranken jeweils LkP*/2+8 LeP. Zweitens der Segen der Heiligen Theria, der nach einer Aufstufung auf Grad V 10 Kranke für 25 KeP (1 pKeP) komplett (und ohne Spuren) zu heilen vermag.

Experte: Bruder Osais erlangt jede Nacht einen KeP zurück (**WdG 241**).

Möglichkeiten der Helden

Die Helden können viel tun, um zu helfen. Das Abenteuer kann nicht alle Ideen der Spieler und Möglichkeiten der Helden vorhersehen. Wir empfehlen, Ideen der Spieler als positive Ergänzungen des Abenteuers aufzufassen und entsprechend wohlwollend zu betrachten.

Nahrungsversorgung

Außer Nirka ist kein Nivese in der Lage, auf die Jagd zu gehen. Behandlungsversuche sind zum Scheitern verurteilt, wenn die Kranken hungern. Doctore Barraculus hält die Vorräte der Nivesen für verseucht und empfiehlt dringend frische Nahrung. Die Karene können prinzipiell als Nahrungsquelle genutzt werden, stellen aber den gesamten Besitz der Sippe dar, so dass ein verschwenderischer Umgang mit ihnen der Moral der Nivesen abträglich ist. Zum Jagdwild in der Taiga siehe **ZBA 279**. Da trotz der Bemühungen der Helden wahrscheinlich noch Kranke sterben und Barraculus vieles auskochen lässt, besteht Bedarf an Brennholz.

Suche nach Heilkräutern

Trotz der ungünstigen Jahreszeit lässt sich in den Wäldern Zwölfblatt finden. (Metatalent *Kräuter Suchen* +9; eine Probe pro Stunde; Für je 5 angefangene TaP* wird eine Portion Zwölfblatt gefunden). Der Verzehr frischen Zwölfblatts schützt 4 Tage vor allen Krankheitsansteckungen. Bei getrocknetem Zwölfblatt hält der Schutz nur zwei Tage. Andere Heilkräuter wachsen im Winter leider nicht. Wenn sie letzteres per Meisterentscheid ändern wollen, empfiehlt sich auch die Suche nach Gulmond.

Suche nach Hilfe

Wenn die Helden weitere Hilfe suchen, können sie diese bei Nivesen oder Auelfen finden. Beide Gruppen müssen natürlich erst überzeugt werden. Konkret kann die Hilfe in einer heilkundige Schamanin, die die Helden begleitet, oder in mittels HASELBUSCH gewachsenen Heilkräutern (**ZBA 277** und **279**) bestehen.

Magische Möglichkeiten der Helden

Die Helden können einzelnen Nivesen mittels BALSAM LeP zurück geben. Die Zorgan-Pocken selbst lassen sich per REVERSALIS FLUCH DER PESTILENZ +22 heilen. Eine schamanistische Heilung ist mittels Geistheilung +20 möglich. Ein Humus-Dschinn kann ebenfalls helfen, zum Beispiel indem er Rinde einer Tanne zu Axorda veredelt, woraus man mit Tarnele (die ebenfalls beschafft werden muss) Xordai, das Heilmittel gegen Zorgan-Pocken, gewinnen kann. Je nach Stärke des Dschinns (0, 10, 20 ZfP*) reichen die 5, 25 oder 125 Stein Rinde für 2, 7 oder 35 Patienten. Da die Verwandlung nur einen Tag hält, muss die Rinde schnell verwendet werden.

Alternativ kann der Dschinn auch (je nach Stärke) 15, 80 oder 400 Blätter des fiebersenkenden Gulmond wachsen lassen. Pro Anwendung benötigt man 3 (Gulmondtee), 5 (starker Gulmond) beziehungsweise 6 (doppelten Gulmond) Blätter. Für weitere Möglichkeiten eines Dschinns konsultieren sie **WdZ 175-235**.

Krankenpflege

Bei der Behandlung der Nivesen brauchen die beiden Heiler dringend Hilfe. Gerade bei der Krankenpflege können auch Helden ohne fundierte medizinische Ausbildung sehr hilfreich sein. Ein Held, der dem Hauptheiler einfachere Aufgaben abnimmt, erlaubt diesem 10 + *Heilkunde Krankheit* des Helden Patienten mehr zu behandeln. Ist *Heilkunde Krankheit* nicht einmal aktiviert, so ermöglicht der Held nur die Behandlung von weiteren 5 Patienten.

Dem Hauptheiler assistieren

Heilkundige Helden können dem Hauptheiler assistieren. Dabei würfeln sie dieselbe Probe wie dieser. Der erste Assistent trägt die Hälfte seiner TaP* zu den Gesamt-TaP* des Hauptheilers bei. Weitere Assistenten können nur noch ein Drittel, Viertel, usw. ihrer TaP* hinzufügen. Assistierende Helden können nicht gleichzeitig als Krankenpfleger die Zahl der zu behandelnden Patienten erhöhen.

Eigenständige Behandlung

Die Behandlung der Zorgan-Pocken ist schwierig. Helden, die Patienten eigenständig behandeln wollen, sollten sich sehr gut in den Heilkünsten auskennen. Für sie gelten dieselben Regeln wie für andere Hauptheiler. Natürlich können sie durch Krankenpfleger unterstützt werden. Barraculus und Osais können, abhängig vom Heldenverhalten, durch Überlassung von Ausrüstung, Zwölfblatt (Doctore Barraculus) oder gemeinsamem Gebet (Liturgie Lohn der Unverzagten) helfen.

Was tun die Meisterpersonen?

Shaya wird ihren Glaubensbruder Osais durch Krankenpflege unterstützen, so dass dieser 18 Patienten mehr behandeln kann. Ohm hilft dem Medicus, der hierdurch 15 Kranke mehr versorgen kann. Raluf wird für Brennholz sorgen. Ynu fürchtet mächtige Krankheitsgeister und versucht, durch Jagd zu helfen. Er kann mit einiger Mühe aber auch überzeugt werden, sich ebenfalls an der Behandlung zu beteiligen und hilft in diesem Fall 13 weitere Patienten zu versorgen. Abdul ist keine besondere Hilfe, könnte im Notfall aber einen Humusdschinn rufen (siehe oben), wobei es dann an den Helden ist, den Wunsch zu äußern. Wem Crottet und Nirka sich anschließen, hängt vom Verhalten der Helden ab. Beide tun fast alles für das Überleben ihres Stammes, haben aber wenig Wissen über Krankheiten. Phileasson selbst wird anpacken, wo Not am Mann ist und kann, so er Kranke pflegt, dafür sorgen, dass 16 Kranke mehr behandelt werden können.

Erkrankte Helden?

Unabhängig von allen Würfeln sollten Sie sich der Konsequenzen einer Erkrankung für die Helden bewusst sein. Die Gefahr eines unerwünschten Heldentodes ist relativ gut beherrschbar, da der Schaden nicht plötzlich eintritt und andere Helden mit BALSAM, Wundsegen oder Heiltränken in kritischen Fällen eingreifen könnten, wenn sie darauf achten, dass die SP über einen gewissen Zeitraum verteilt anfallen.

Die größere Gefahr der Krankheit für das gemeinsame Rollenspiel besteht in den zurückbleibenden entstellenden Narben. Entsprechend vorsichtig sollten Sie als Meister damit sein, Charakterkonzepte ohne Wissen des betroffenen Spielers zu ändern. Dies betrifft insbesondere Helden, für deren Charakterkonzept Schönheit von essenzieller Bedeutung ist. Bei einem harten Söldner stellen Narben wahrscheinlich einen geringeren Eingriff in das Charakterkonzept dar als bei einer fröhlichen Sharisad. Wichtig ist dabei weniger, wie gut der Held mit der Entstellung fertig wird, sondern ob die Entstellung dem Spielspaß des Spielers langfristig schadet.

Es gibt verschiedene Wege die Pockennarben zu entfernen. Nach Meisterentscheid kann ein direkt nach der Entstellung gesprochener starker BALSAM die Narben heilen. Später können Khablas Markelloser Leib und nach Meisterentscheid TRANSMUTARE KÖRPERFORM helfen. Auch die Perainekirche kennt Liturgien die Krankheitsfolgen lindern, die allerdings üblicherweise nicht für verlorene Schönheit 'verschwendet' werden. Möglichkeiten der Heilung im Rahmen der Saga sind versierte Zauberweber auf den Inseln im Nebel (TRANSMUTARE ähnliche Zauberwirkung) oder Niamh Goldhaar (Elfenlied ähnlich LIED DER REINHEIT im letzten Abenteuer). Solche Meisterpersonen müssen natürlich überzeugt werden.

Die Ansteckungsgefahr können Sie reduzieren, indem Sie Barraculus mit größere Mengen Zwölfblatt ausstatten bzw. Osais die Liturgie Lohn des Unverzagten früher und und längerer wirken lassen. Natürlich steht es Ihnen frei, ausgewürfelte Ansteckungen zu ignorieren. Beachten Sie aber, dass gerade die Gefahr der Ansteckung einen wesentlichen Beitrag zur Spannung liefert und die Abwesenheit dieser Gefahr dem Abenteuer einen wesentlichen Reiz nimmt.

Ermittlung zum Ursprung der Seuche

Der erste Krankheitsträger, Crottets Vater Kuljuk, zeigte nach einem Jagdausflug mit seiner Ziehtochter Nirka erste Symptome. Diese weiß von Albträumen zu berichten, die ihn während der Jagd heimsuchten und von blassen, weißhaarigen Elfen handelten. Sonst weiß Nirka von keinem außergewöhnlichen Ereignis während der Jagd zu berichten.

Mit profanen Mitteln ist es kaum möglich, den Hintergrund der Seuche vollständig zu ermitteln. Eine magische Untersuchung von Kuljuks Leichnam kann, so dieser noch nicht verbrannt ist, einiges über die Ansteckung enthüllen. Ein um 13 Punkte erschwerter ODEM stellt vergangene Magie fest und enthüllt bei 7 ZfP* deren dämonischen Ursprung. Ein ANALYS ARCANSTRUKTUR + 13 enthüllt ebenfalls aus der Domäne Belzhorashs stammendes dämonisches Wirken. Bei 7 ZfP* kann erkannt werden, dass auf diese Weise der Samen der Krankheit gelegt wurde. Karmale Untersuchungen (Sicht auf Madas Welt, Blick der Weberin) vermögen Ähnliches zu enthüllen.

Nach der Seuche

Zehn Tage nach Ankunft der Helden liegt der finale Fieberschub der Zorgan-Pocken hinter den letzten Nivesen. Wenn sich keiner der Gefährten angesteckt hat, ist die Seuche überstanden. Die überlebenden Nivesen sind Phileassons Gefährten als ihren Lebensrettern äußerst dankbar. Doctore Barraculus beginnt sofort nach dem Ende der Seuche damit, eine ausführliche Abhandlung über ihren Ausbruch zu Papier zu bringen.

Peraine-Dienst

Bruder Osais feiert nach dem Ende der Seuche gemeinsam mit Shaya einen Gottesdienst zu Ehren Peraines und Travias, um den Göttinnen für ihre Gnade zu danken. Ihm Rahmen der schlichten Zeremonie wird über einem großen Herdfeuer für alle ein wohlschmeckendes Eintopfgericht zubereitet, dann

bricht man gemeinsam das Brot, speist von den Früchten der Erde und dankt den Göttern für ihre Gaben. Fast alle Nivesen nehmen respektvoll an dieser Feier teil, obwohl ihnen die Göttinnen bisher fremd waren. Die Helden und auch Barraculus sind herzlich eingeladen. Durch seine selbstlose Hilfe hat Osais Grundlagen für eine Bekehrung der Nivesen gelegt, der er sich nun widmet, wobei sein Erfolg maßgeblich vom Ausgang des Kampfes gegen die Seuche abhängt.

Das Wolfsritual

Nirka ist äußerst dankbar, dass ihre Sippe gerettet wurde. Als Wolfskind möchte sie nicht nur fremden Göttern, sondern auch den Himmelswölfen danken, was eigentlich Aufgabe der verstorbenen Kaskjua gewesen wäre. Die Nivesin isoliert zwanzig alte oder kranke Karene von der Herde, die als Tribut an die Rauhwölfe dienen. Helden, die Respekt vor der nivesischen Kultur gezeigt haben, werden von ihr geben, dabei zu helfen, ein Band zwischen Helden und Himmelswölfen zu weben. Zuerst werden die Bändchen am Gehörn entfernt, die die Karene der Nivesen zeichnen, dann werden die Tiere zum Tenjos gebracht und angepflockt.

Das eigentliche Ritual findet nachts statt. Gemäß nivesischer Traditionen ist es nur Wölfen, Kaskjuas und Wolfskindern erlaubt, dabei anwesend zu sein, während Gäste nicht erwünscht sind. Falls Helden eine besondere Beziehung zu Wölfen glaubhaft machen können (z.B. durch ADLERWOLF (Wolf)), ist eine Teilnahme möglich.

Im böigen Ostwind ist beständig der klagende Gesang der Tenjos zu hören. Als der Mond im Zenit steht, verlässt Nirka nur mit einem Wolfsfell bekleidet das Lager. Im Tenjos klettert sie auf einen Felsen, breitet das Wolfsfell aus und ruft heulend ihre Brüder herbei. Die Wölfe versammeln sich unter der Führung eines großen blauäugigen Rüden, während sich Nirka in eine prächtige, weiße Wölfin verwandelt. Panisch zerren die angepflockten Karene an ihren Stricken und brüllen ihre Todesangst in die Mondnacht. In Wolfsgestalt löst Nirka die Fesseln der Opfertiere. Gemeinsam mit ihren Wolfsgeschwistern hetzt sie die Tiere zu Tode und labt sich am warmen blutigen Fleisch. Noch in dieser Nacht verbindet sich Nirka mit dem Rüde 'Blauauge', der in den nächsten Wochen den Karentrieb begleiten wird.



Falls neugierige Helden das Ritual beobachten wollen, müssen sie dank günstigem Wind 'nur' *Sich Verstecken-* und *Schleichen-*Proben +4 bestehen, um nicht von den zahlreichen Rauhwölfen bemerkt zu werden. Bemerken die Wölfe die Helden, so reagieren sie mit aggressivem Knurren. Nirka versucht als Wölfin zu vermitteln, um eine Eskalation zu verhindern. Die Kommunikation ist schwierig. Bleiben die Helden unentdeckt, so können sie das Ritual verfolgen, dürften aber bei der Karenhatz nicht mit den Wölfen schritthalten können.

Am nächsten Morgen kehrt die Nivesin blutverschmiert, aber in das fast saubere Wolfsfell gehüllt ins Lager zurück und wird den Helden auf Nachfrage vom Pakt mit den Wölfen berichten.

Der große Viehtrieb

Das von Barraculus veranlasste Auskochen der Besitztümer der Nivesen hat einigen Schaden angerichtet. Zum Glück ist der Frühling nah, so dass genügend Zeit bleibt, das Zerstörte zu ersetzen. Vieles können die Sairan selbst herstellen, doch um eingehandelte Gegenstände zu ersetzten, benötigen sie geldwerte Waren. Während die Sippe Tote zu beklagen hatte, gab es bei den Karenen kaum Verluste. Es liegt also nahe, einen Teil der Herde ins Bornland zu treiben und als Schlachttiere zu verkaufen. Zu Beginn der Reise ist offen, ob das nähere Norburg oder das größere Festum angesteuert werden sollen. Durch die Ereignisse in Norburg (siehe unten) wird der Viehtrieb aber erst in Festum enden. Die Sairan wissen von Stämmen, die im Winter ins Bornland ziehen, haben aber selbst keine Erfahrung damit und sind deshalb auf die Unterstützung der Helden angewiesen, um die Herde erfolgreich dorthin zu bringen. Als Entschädigung bieten sie den Gefährten einen Anteil des Verkaufserlöses an. Shaya möchte die traviagefällige Bitte der Nivesen gerne erfüllen und findet damit Phileassons Zustimmung, der so auch dem göttlichen Fingerzeig folgen möchte.

Der Treck folgt der aus Riva kommenden Karawanenroute, vom Tenjos über Kirma, Gerasim, den Rabenpass, die Grüne Ebene bis nach Norburg. Im Winter ist nicht mit vielen anderen Reisenden zu rechnen.

Die Leitung des Unternehmens übernimmt Nirka. Zur Unterstützung begleiten noch fünf weitere Nivesen (Oblong, Het'ahm, Phanta, Tse Kal und Hern'sen, siehe **Dramatis Personae**) und etliche Steppenhunde den Treck. Sechs Lastkaren unter der Obhut Oblongs transportieren notwendige Ausrüstung (Kochgeschirr, Vorräte, Decken, Pelze, eine große Jurte usw.). Sollten einige dieser Meisterpersonen der Seuche zum

Opfer gefallen sein, so ersetzen Sie diese am besten du andere Nivesen und passen die Details des folgenden Abenteuers daran an. Osais und Barraculus bleiben im Lager der Nivesen, und werden erst später weiterziehen.

Vorbereitungen

Das Zusammenstellen der Vorräte können Nivesen und Meisterpersonen übernehmen. Helden, die nicht beim Einfangen der Karene helfen wollen, können zum Beispiel die Vorräte durch Jagd ergänzen.

Zusammentreiben der Herde (2 Tage)

Zwei Tage lang werden fast 300 Karene, ein Viertel des Viehbestandes, zusammengetrieben. Die Nivesen führen unerfahrene Helden langsam an den Umgang mit den Tieren heran. Solange die Helden noch nicht über das Talent *Viehzucht* verfügen, können sie bei Proben andere Talente wie *Tierkunde*, *Abrichten* oder *Körperbeherrschung* heranziehen. Einige Beispiele:
Um Karene von Hand zu treiben, stellen sich die Treiber in gleichmäßigem Abstand auf und bewegen sich langsam auf die Karene zu. Dabei gilt es, einen Durchbruch der Tiere durch die Reihen zu verhindern. Gleichzeitig soll aber auch eine Panik verhindert werden, die entsteht, wenn sich die Karene bedroht fühlen. Weiter Probleme ergeben sich, falls beim Versuch, das Durchbrechen eines Karen zu verhindern, eine zu große Lücke aufreißt. Werden die Karene durch Unbeteiligte gestört, könnten sie ebenfalls nervös werden und auszubrechen versuchen. In diesem Fall ist eine schnelle Reaktion gefragt, um nicht die Arbeit von Stunden zu verlieren.
Im Anschluss an ihre Arbeit erhalten alle Helfer mit einem *Viehzucht*-Wert von weniger als 5 eine SE *Viehzucht* und sollten Gelegenheit bekommen, dieses Talent zu steigern.

Durch die Nivesenlande

Vom Tenjos nach Gerasim

Vom Winterlager geht die Reise ostwärts durch den lichten Birken- und Lärchenwald des nivesischen Hochlandes. In den unübersichtlichen Taigawäldern ist die Gefahr, Karene zu verlieren, deutlich größer als in der Steppe. So kommt der Viehtrieb auf dem unebenen aber moosbewachsenen und damit nahrungsreichen Waldboden deutlich langsamer voran.

Die ersten Tage

Gerade die ersten Tage bieten sich an, um typische Aufgaben und Probleme des Viehtriebs zu thematisieren. Die Nivesen werden die Hauptlast des eigentlichen Karentreibens tragen, während sich die Helden um kleinere Gruppen verlorener Tiere kümmern, die im Wald erst mal gefunden werden müssen. Im offenen Gelände wäre dies leichter. Im Wald gibt es demgegenüber mehr Futter. Daher werden die Tiere dort entlang getrieben. Die Tabelle zeigt, wie schnell die Herde im jeweiligen Gelände vorwärts kommt und wie viele Karene verloren gehen. *Fährtenkundige* Helden können verlorene Karene finden. Die Schwierigkeit der Probe können Sie abhängig von Gelände und Schneefall variieren. Zum Zurücktreiben empfehlen sich stark erleichterte *Viehzucht*-Proben. Nach den ersten Tagen sollten Sie aufs Würfeln verzichten und Karenverlust und -wiederbeschaffung grob abschätzen.

Geländetyp	Tagestempo	Tierverluste
Ebene	18 Meilen	1W3–1
Hügel	18 Meilen	1W+2
Lichter Wald	15 Meilen	4W+4
Gebirge, Passstrecke	10 Meilen	4W+4

Der Unglückswolf

Der Viehtrieb wird – bedingt durch Nirkas Wolfsritual – von einem stattlichen, "Blauauge" genannten Wolfsrüden begleitet, dessen nächtliches Heulen den Helden auffällt. Eventuelle Befürchtungen versucht Nirka auszuräumen.

Jäger des Waldes [Optional]

Blauauges Anwesenheit sorgt dafür, dass die meisten Raubtiere, auf deren Speisezettel Karene stehen, die Herde meiden. Dies gilt aber nicht für den Silberlöwen (**ZBA 163**), einen mächtigen Säbelzahntiger, dessen Revier man 100 Meilen östlich des Tenjos durchquert (oder an einem anderen Ort). Der mächtige Räuber betrachtet Karene als willkommene Bereicherung seines Speisezettels und Wölfe als niedere Konkurrenz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der kalte Wind weht von Norden und bringt leichten Schneefall mit sich. Der Treck folgt der alle paar Meilen durch Pfähle gekennzeichneten Karawanenroute durch ein Waldgebiet. Auffällig ist, dass das Heulen des Wolfes heute

Allgemeine Hinweise für den Meister

Alltägliches

Erfahrungen haben gezeigt, dass es nicht sinnvoll ist, jeden Tag einer längeren Reise auszuspielen. Gerade Wiederholungen (Karene fehlen, müssen gefunden und zur Herde zurückgetrieben werden) führen bald zu Langeweile. Es empfiehlt sich dagegen, die ersten Tage der Reise detailliert auszuspielen und danach nur noch außergewöhnliche Ereignisse aufzugreifen. Achten Sie darauf, dass die Helden meist über einen größeren Bereich des Trecks verteilt sind.

Darstellung der Meisterpersonen

Es ist kaum möglich, so vielen verschiedenen Meisterpersonen einen individuellen Charakter zu verleihen. Wir empfehlen, den Fokus neben Nirka auf Phanta und Hern'sen zu legen. Phantas Verzweiflung angesichts der verlorenen Schönheit, eine mögliche Liaison mit einem Helden und Hern'sens Eifersucht können am Rand thematisiert werden. Idealerweise fühlen sich die Helden Phanta und Hern'sen in Norburg persönlich verbunden.

auch tagsüber an Euer Ohr dringt und weit weniger kraftvoll ist als in vergangenen Nächten. Nirka macht sich besorgt auf, um mehr herauszufinden. Als sie nach etwa zwei Stunden wieder zum Treck stößt, berichtet sie von einem Raubtier, das "Blauauge" übel zugesetzt hat.

Hilfsangebote für den von einer Silberlöwenpranke schwer verwundeten Wolf nimmt Nirka gerne an.

Es gilt nach Spuren zu suchen. Dazu teilt Nirka Gruppen aus mindestens einen fährtenkundigen (zum Beispiel Phanta) und einen kampferprobten Gefährten ein. Eine der Gruppen stößt auf blutige Kampfspuren im Schnee. *Fährtensuchen* (TaP*) enthüllt folgendes:

Eine blutige Schleifspur führt fort (–7); das vierbeinige Raubtier hat das Karen mehr getragen als gezogen (+0); ein klarer Tatzenabdruck, zehnmal so groß wie eine Katze (+3); das Raubtier muss mehr als 3 Schritt lang sein (+7). Eine *Tierkunde*-Probe +7 lässt auf einen Säbelzahntiger schließen. Die Spur führt zum Wald. Die Helden können entweder Verstärkung holen oder sich sofort auf die Suche machen. Eine größere Gruppe hat im Kampf bessere Chancen, kann sich aber auch schwerer verbergen.

Wenn die Helden gute Jäger sind (gute *Sinnenschärfe-, Sich Verstecken-* und *Schleichen*-Proben), so entdecken sie aus 80 Schritt Entfernung einen Silberlöwen, der sich an seiner Beute labt, und können ihn überraschen. Ansonsten bemerkt der Silberlöwe sie zuerst. Eine Gruppe aus maximal 3 Personen wird er aus dem Hinterhalt angreifen, eine große hingegen beobachten und auf eine günstigere Gelegenheit warten.

Silberlöwe

Körperlänge 17 Spann **Gewicht** 250 Stein

Pranke: INI 10+W6 **AT** 16 **PA** 10 **TP** 1W6+5 **DK** H

Biss **AT** 16 **PA** 10 **TP** 2W6+3 **DK** H

LeP 50 **RS** 2 **AuP** 50 **KO** 16 **MR** 1/8 **GS** 14/4* (**G** 12) **W**

*mit Beute

Besondere Kampfregeln: Anspringen 11 / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Niederwerfen (4, Prankenhieb), Gelände (Wald), Hinterhalt (8)

Kirma [Optional]

Das etwa 160 Wegmeilen vom Winterlager der Sairan entfernte Kirma ist eine kleine, von halbsesshaften Nivesen bewohnte Siedlung an der Mündung des Lemon in den Oblomon. Auf halbem Weg zwischen Riva und Norburg gelegen, profitiert man hier vom Handel der beiden Städte. Als entfernte Verwandte werden die Sairan und ihre Begleiter freudig begrüßt. In der Mitte des Dorfes findet sich eine große, "Taana" genannte Schwitzhütte. Die Gefährten können die Hütte gerne nutzen, was insbesondere Thorwaler (in deren Heimat gemeinsame Bäder Tradition sind) und Nivesen gerne tun. Sie sollten die Gelegenheit ergreifen, um Phantas Probleme mit ihrer Entstellung und Hern'sens unerfüllte Liebe zu ihr anklingen zu lassen.

Schneesturm [Optional]

Ein Schneesturm gehört zu den größten Gefahren, die der Winter für Reisende bereit hält. Und obwohl die Helden aus der Klirrfrostwüste weit grimmigere Kälte kennen, ist mit einem Schneesturm nicht zu spaßen. Die ersten Anzeichen können *eiskundige* Personen mit einer *Wettervorhersagen*-Probe +3 bemerken. Von den TaP* hängt ab, wie viel Zeit bleibt, um sich auf Sturm und Kälte vorzubereiten. Ein Sturm zieht in 2W6 SR auf. Die gefühlte Temperatur (**WdS 145**) sinkt um zwei Stufen, nach 4 Stunden um 3 Stufen. Schutz vor dem Wärme raubenden Sturm ist sehr wichtig. Karene können im Wald einen gewissen Windschutz finden. Groß ist die Gefahr, im Sturm die *Orientierung* zu verlieren. (Proben bis zu +15, Innerer Kompass, Richtungssinn und Kleiner Segnung des Heimsteins (Shaya) helfen.) Dem Sturm fallen einige Karene zum Opfer. Wie viele, hängt von Bewaldung und frühzeitigem Bemerken des Sturmes ab.

Womöglich verlässt Abdul, der im Wahn einen Eisdschinn rufen möchte, das Lager und muss gefunden und zurückgebracht werden.

Gerasim

In der etwa 215 Meilen vom Winterlager entfernten Stadt am Zusammenfluss von Oblomon und Selserbach leben Elfen, Waldelfen und Menschen friedlich zusammen. Die Häuser sind nach waldelfischer Bauweise errichtet. Fremde sind willkommen, solange sie die Traditionen der Stadt respektieren. Wie bei Elfen üblich gibt es keine offiziellen Herrscher. Für Magier dürfte die hiesige *'Schule des direkten Weges'* von Interesse sein, deren Leiter großen Respekt genießen. Zwar ist die Zeit zu knapp, doch vielleicht lässt sich die eine oder andere Zauberthesenschrift gegen ein Mitbringsel aus dem Himmelsturm tauschen. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden sie in **Licht und Traum 96ff.** und **Alte Freunde, alte Feinde** Seite 277.

Am Rabenpass

Die nach etwa 300 Meilen Wegstrecke erreichte Gelbe Sichel ist das kleinste von drei Schiefergebirgen. So besitzt der Rabenpass nur eine geringe Steigung und ist auch für eine Karenherde gangbar. Trotzdem bleibt er ein Bergpass, und man muss mit einigen toten Karenen rechnen. Sucht jemand nach Fährten, können Spuren von Gebirgsbock, Grimwolf und Wildschwein gefunden werden. (Letztere sind Goblin-Reitschweine, was aber kaum erkannt werden kann.)

Die Taktik der Goblins

Am Pass liegen die *Bryhdmoorakai* (Wildsau)-Goblins auf der Lauer, die durch den Fang einer Karenherde dem üblichen winterlichen Hunger entkommen wollen. Die Eingänge des Passes werden von Spähern beobachtet. Einige Krieger bereiten eine Gerölllawine vor, die die Herde in Panik versetzen und trennen soll. Sobald die Nivesen abgelenkt sind, soll ein zweiter Trupp Goblinkrieger einen Teil der Karene in ein verborgenes Tal treiben. Die Goblins hoffen, dass die Karenhirten die Suche rasch einstellen. Deshalb halten sie sich möglichst verborgen und bewachen nur den Durchgang zum verborgenen Tal.

1. Tag Beobachtung der Helden durch die Goblins

Im ersten Drittel des Rabenpasses kommt der Treck trotz einer steifen Brise gut voran. Theoretisch ist es möglich, die Goblinspäher zu bemerken, die die Herde aus der Ferne beobachten,

doch dazu bräuchte man die Augen eines Adlers. *Sinnenschärfe*-Probe +10: irgendwo rutschen Steinchen (0–2 TaP*), eine Bewegung (3–6 TaP*), es ist rot, mittelgroß (7–9 TaP*) und hat zwei Beine (10+ TaP*). Eine gelungene *Gefahreninstinkt*-Probe vermittelt ein ungutes Gefühl.

2. Tag: Der Hinterhalt

Während der Nacht heult Blauauge besonders lange. Am Morgen berichtet Nirka, dass er etwas Fremdes gewittert hat. Es ist an den Helden, was sie aus der Warnung machen, und Sie sollten sich nicht scheuen, den Handlungsverlauf entsprechend abzuändern.

Bewegt sich die Herde bei leichtem Schneefall und Wind weiter, so gerät sie in einem engeren Teilstück des Passes in die Lawine der versteckten Goblins, die im hinteren Bereich der Herde nieder geht (13 tote, 12 verletzte Karene). Die restlichen Karene laufen angsterfüllt in beide Richtungen davon. Wurde nichts anderes festgelegt, so befinden sich Ynu, Het'ahm sowie glücklose Helden (18 bis 20 auf W20) im Bereich der Lawine und erleiden 5W6 SP, die durch frühzeitiges Bemerken (*Sinnenschärfe*) und schnelle Reaktion (*Körperbeherrschung*) reduziert werden können. Nachdem die Verletzten versorgt sind, gilt es den Karenen zu folgen.

Die Suche nach den Karenen

Phileasson und Nirka teilen die Gruppe auf, um die Karene einzufangen. Die Meisterpersonen übernehmen die Richtung Passein- (*Phileasson*) und -ausgang (*Nirka*) geflüchteten Herdenteile, während die Helden einer dritten Gruppe Karene (etwa 40 % der Herde) in ein 3 Meilen entferntes Seitental folgen. Bei gründlicher Suche am Talausgang (*Fährtensuchen* +5) können Goblinspuren gefunden werden.

Im von gefrorenen Bächen durchzogenen Seitental sind nur wenige Karene zu sehen. Da die Goblins die meisten Tiere durch einen Bachlauf getrieben haben, sind kaum hilfreiche Spuren zu finden. Der von einem Wasserfall gespeiste Bachlauf selbst kann den Helden auffallen, da er als einziger kein Eis trägt.

Das verborgene Tal

Die Höhle

Hinter dem Wasserfall öffnet sich eine pilzbewachsene Höhle, in der sinnenscharfe Helden Spuren finden können. Am anderen Ende der Höhle, kurz vor dem von einem Pflanzenvorhang verdeckten Ausgang, befindet sich ein Wachposten aus fünf eher unvorsichtigen Stammeskriegern. Wenn sich die Helden vorsichtig im Halbdunkel nähern, können sie die Goblins überraschen. Bei einem Angriff wird einer der Goblins versuchen zu fliehen, um Häuptling *Grumm Grollfang* zu alarmieren, während die anderen den Eingang verteidigen.

Alternativer Weg in den Talkessel

Es kann mit passender *Orientierung* und etwas Ausdauer ein anderer Weg ins verborgene Tal gefunden werden, der über die Berge führt und eine ausgiebige *Kletter*-Partie erfordert.

Das Tal

In dem verborgenen Tal befindet sich das Winterlager der etwa 300 Bryhdmoorakai-Goblins. Sie leben in primitiven, teils in die Erde gegrabenen, teils aus Zweigen errichteten Behausungen. Tags herrscht rege Betriebsamkeit, Frauen weiden geschlachtete Karene aus und gerben Leder, während Kinderscharen durch das Lager wimmeln. Überall sieht man Wildscheine, die in friedlicher Eintracht mit dem Stamm leben und den größten Teil des Unrats wegfressen. In der Mitte des Lagers stehen zwei primitive hölzerne Statuen, die übergroße Goblins mit Wildschweinköpfen darstellen. Im Tal sind die vermissten (und weitere) Karene zu finden. (Mehr zur Kultur der Goblinstämme finden sie in **Bär 132ff.**)

Häuptling *Grumm Grollfang* verfügt über 65 Stammeskrieger, davon 5 Veteranen. Er sucht häufig den Rat der mäßig erfahrenen Schamanin *Uukra*.

Verhalten der Goblins

Für die Goblins ist das Überleben ihres Stammes das Wichtigste. Einzelne Goblins sind eher feige und ziehen sich schnell aus Kämpfen zurück. Sie sind aber bereit, ihr Leben für das Überleben des Stammes und der Schamanin zu geben. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zur Lösungen des Konflikts:

Die einfachste Lösung besteht darin, weiter zu ziehen und den Goblins ihre Beute zu lassen. Zum Zweiten sind Verhandlungen möglich. Dabei stärkt ein kampfstarker Eindruck die Verhandlungsposition der Helden. Die Goblins werden nicht einfach alle erbeuteten Karene frei lassen. Begehrte Tauschobjekte sind Metallwaren aller Art. Am Aussichtsreichsten sind Verhandlungen, wenn die Helden ein ordentliches Drohpotential, zum Beispiel mächtige Magie, überlegene Kampfkraft, bedeutende Trophäen (Zähne des Säbelzahntigers), aufbieten können. Die Goblins sind selbst dann zu Verhandlungen bereit, wenn schon Krieger getötet wurden. In gewisser Weise erhöht dies sogar ihre Verhandlungsbereitschaft. Der letztendliche Tauschpreis hängt daher stark vom Verhandlungsgeschick und Drohpotential der Helden ab.

Die wohl schwierigste Lösung besteht darin, die Goblinkrieger in kleinen Gruppen aufzureiben, bis die Goblins keine Gefahr mehr darstellen. Wahrscheinlich wird dies jedoch an der hohen 'Fluchtneigung' der Goblins scheitern.

Goblin, Goblinin

MU 9 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 13 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 10*

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht (Frauen Nachtsicht), Flink, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Kälteresistenz, Natürliche Waffe Biss (1W6 TP), Natürlicher Rüstungsschutz 1, Aberglaube 8, Kleinwüchsig, Randgruppe, Unstet

Steinmesser: **INI** 6+W6 **AT** 8 **PA** 5** **TP** 1W6+1 **BF** 6** **DK** H

LeP 23 **AuP** 33 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 1 **GS** 9 **Ausweichen** 7

Sonderfertigkeiten: keine

*Die angegebenen Eigenschaftswerte sind als Beispiel zu verstehen und können variiert werden.

** Bei jeder gelungener Parade gegen eine Metallwaffe muss die Waffe einen BF-Test bestehen.

Erfahrener Stammeskrieger

MU 11 **KL** 9 **IN** 14 **CH** 11 **FF** 14 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 12*

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht (Frauen Nachtsicht), Flink, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Kälteresistenz, Natürliche Waffe Biss (1W6 TP), Natürlicher Rüstungsschutz 1, Aberglaube 8, Kleinwüchsig, Randgruppe, Unstet

Holzspeer mit Hornspitze: **INI** 13+W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+4** **BF** 5** **DK** S

als **Wurfwaffe**: 2/10/15/25/40 +1/0/0/-1/–2 **FK** 15 **TP** 1W6+3

Keule: **INI** 13+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **BF** 4 **DK** N
Kurzbogen: 5/15/25/40/60 +1/+1/0/0/–1 **FK** 15 **TP** 1W6+3
Laden 2 Aktionen
LeP 28 **AuP** 38 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 1 **GS** 8 **Ausweichen** 10
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Kampfreflexe
* Die angegebenen Eigenschaftswerte sind als Beispiel zu verstehen und können variiert werden.
** TP – 1 gegen Metallrüstungen; jeder Treffer gegen Plattenrüstung erfordert BF-Test.

Veteran
MU 12 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 15 **GE** 16 **KO** 15 **KK** 13*
Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht (Frauen Nachtsicht), Flink, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Kälteresistenz, Natürliche Waffe Biss (1W6 TP), Natürlicher Rüstungsschutz 1, Aberglaube 8, Kleinwüchsig, Randgruppe, Unstet
Speer: INI 12+W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **BF** 5 **DK** S
Kriegsbeil: INI 13+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **BF** 2 **DK** N
Kurzbogen: 5/15/25/40/60 +1/+1/0/0/-1 **FK** 20 **TP** 1W6+3
Laden 2 Aktionen
LeP 33 **AuP** 43 **RS** 3 **WS** 8 **MR** 2 **GS** 7 **Ausweichen** 14
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I + II, Kampfreflexe, Scharfschütze, Reiterkampf
*Die angegebenen Eigenschaftswerte sind als Beispiel zu verstehen und können variiert werden.

Goblin Häuptling Grumm Grollfang
MU 12 KL 11 IN 15 CH 12 FF 15 GE 16 KO 15 KK 14
Vor- und Nachteile: siehe oben + Zäher Hund
Stoßspeer: **INI** 12+W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 2W6+2 **BF** 3 **DK** S
Langschwert: **INI** 13+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **BF** 1 **DK** N
Kurzbogen: 5/15/25/40/60 +1/+1/0/0/-1 **FK** 22 **TP** 1W6+3
Laden 2 Aktionen
LeP 36 **RS** 4 [Kettenhemd] **AuP** 48 **MR** 3 **GS** 8 **Ausweichen** 17
SF: Kampfreflexe, Scharfschütze, Reiterkampf, Wuchtschlag, Finte, Rüstungsgewöhnung 1

Boronkloster

Am Ausgang des Rabenpasses befinden sich die Ruinen eines alten Boronklosters. *Fährtenkundige* Helden können bei der Untersuchung der Umgebung auf den Pfad zu einem weiteren, versteckten Kloster stoßen. (Nähere Informationen finden Sie in **Der Basiliskenkönig** Seite 19 und 109.)

Grüne Ebene

Nach dem Überqueren des Rabenpasses erreichen die Helden die Grüne Ebene, die trotz erster Anzeichen des Frühlings größtenteils schneebedeckt ist. Bis hierher haben die Helden mit den Karen stolze 330 Meilen zurück gelegt. Die Karene finden in der verschneiten Steppe weit weniger Nahrung als in den Wäldern. Deshalb wird die Herde nach der Ankunft im Bornland eine Rast einlegen müssen.

Horndrache [Optional]

Auf der Grünen Ebene entdeckt ein Horndrache (**ZBA** 83) die Herde. Horndrachen sind entfernte Verwandte der echten Drachen, die eine Größe von 12 Schritt und ein Gewicht von 1.000 Stein erreichen und ihren Namen dem großen Stirnhorn verdanken, mit dem sie Gegner aufspießen können. Ihre geistigen Fähigkeiten entsprechen denen eines gewöhnlichen Tieres, sie haben keine magischen Fähigkeiten (außer Resistenz gegen Feuer) und gelten als sehr verfressen. Horndrachen verstecken sich gerne in tief hängen Wolken.
Zuerst wittert Blauauge den fremdartigen Geruch. Sein Heulen warnt die Helden nachts vor der auch für ihn unbekannten Gefahr. Am nächsten Vormittag kann man mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 einen weit entfernten dunklen Punkt am Himmel bemerken, bevor dieser wieder in den Wolken verschwindet. Gut 3 SR später stößt der Horndrache mit einem mächtigen Rauschen aus den Wolken herab. Innerhalb der nächsten 10 KR wird der Drache zwei wohlschmeckende Karene erlegen und dann mit diesen in den Klauen verschwinden. Zähe Menschen in Metallhaut sind keine attraktive Beute. Die Möglichkeiten der Helden hängen stark von ihrem Abstand zum Horndrachen und der Einsatzbereitschaft ihrer Fernkampfwaffen ab. Solange der Horndrache nicht auf merklichen Widerstand trifft, wird er in den folgenden Tagen zurückkehren, um seinen Nahrungsbedarf zu decken. Bei starkem Widerstand lässt er dagegen von der Herde ab und sucht sich ein einfacheres Ziel.

Horndrache (mittelalt)
Klauen:* **INI** 11+W6 **AT** 16 **PA** 8 **TP** 3W6+4 **DK** HN
Biss:* **INI** 11+W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 2W6+2 **DK** H
Horn:* **INI** 11+W6 **AT** 7 **PA** 8 **TP** 4W6+5** **DK** S
LeP 85 **AuP** 75 **RS** 5 **WS** 12 **MR** 6/10 **GS** 4/22 **GW** 17
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Resistenz gegen Feuer, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 8, Klauen 6), Gezielter Angriff (Flugangriff)/Hornangriff oder Umklammern (7)**, großer Gegner
*Der Horndrache greift nach Möglichkeit aus dem Flug mit seinen Klauen an. Wird er zu Boden gezwungen, kann er sich nur noch beißend verteidigen.
** Das Tier versucht den Gegner mit dem Horn aufzuspießen und anschließend abzuschütteln (das Aufspießen gelingt bei 1 bis 3 auf 1W20, ein solcher Versuch dauert 1W3+2 KR, anschließend erleidet das Opfer zusätzlichen Sturzschaden); am Boden liegende Gegner packt der Horndrache mit den Klauen und trägt sie davon. Ein aufgespießtes Opfer kann nun entweder versuchen, sich zu befreien (was eine GE- und KK-Probe erfordert und bei Gelingen 1W6+2 SP verursacht) oder den Drachen so lange attackieren, bis dieser tot ist. Der Schaden für das Lösen vom Horn des Drachen fällt auch an, wenn man von ihm abgeschüttelt wird oder es gelingt, ihn zu töten. Weitere Angaben siehe **ZBA 83**.

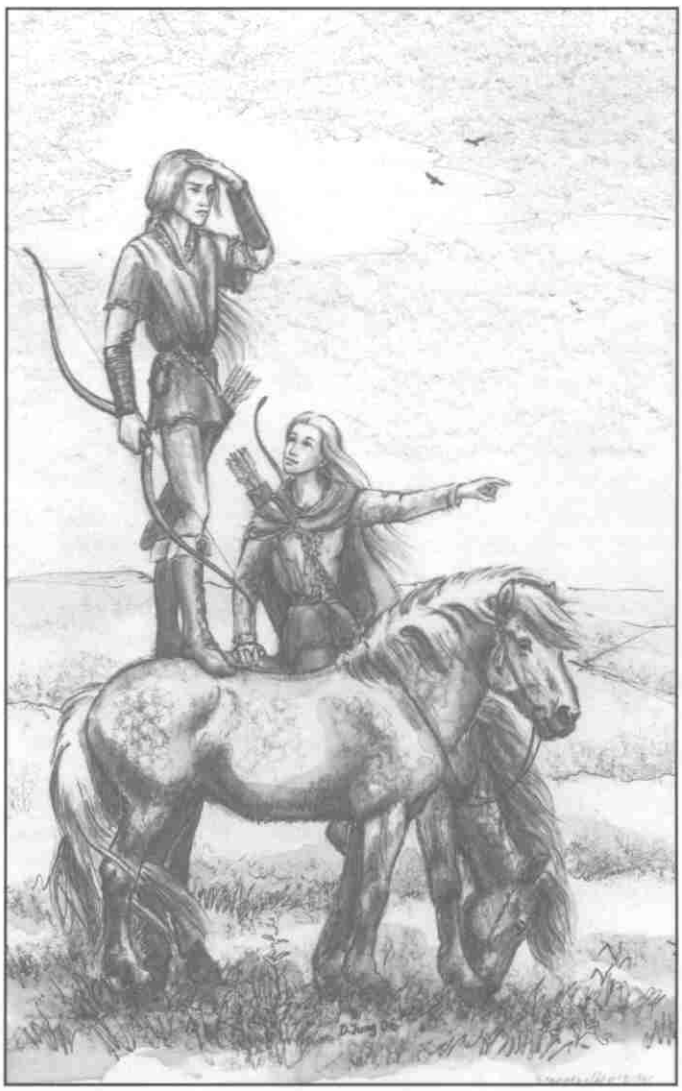
Das Schicksal der Goblins [Optional]

Zwischen den Goblins und Steppenelfen der Grünen Ebene kommt es immer wieder zu Konflikten. Während des langen, nahrungsarmen Winters erbeuteten einige Goblins bei einem Überfall ein halbes Dutzend Firnponys und verspeisten diese. Die Helden werden nun Zeuge der Rache der *diundafey'e* (Steppenelfen).
Die Helden sichten am späten Nachmittag einen seltsam wirkenden Hügel, der sich von den anderen Hügeln der Umgebung unterscheidet und etwa eine Meile abseits ihrer Route liegt. Während der Annäherung bemerken sie an der Flanke

des Hügels einige grasgedeckte Grubenhütten. Es riecht nach verwesendem Fleisch. Die Leichen der Goblins liegen in der Umgebung der Hütten verstreut. Am Rand des Lagers wachsen zwischen abgenagten Pferdeknochen frische Schneeglöckchen. (Die Elfen haben diese zum Andenken an ihre verstorbenen 'Sippenmitglieder' sprießen lassen.)
Die ungerüsteten und meist schlecht bewaffneten (Steinmesser, Holzspeere und Schleuder) Goblins wurden mit Pfeilen getötet. Gut ein Drittel der Getöteten war noch nicht ausgewachsen. Die Pfeile wurden – mit zwei Ausnahmen – geschickt entfernt. Mit passendem Wissen kann Weiteres herausgefunden werden: Die beiden Pfeile sind von elfischer Machart (*Bogen, Bogenbau*). Die Goblins sind seit etwa 4 Tagen tot (*Anatomie*). Viele Goblins wurden auf der Flucht getötet (*Kriegskunst*). Es gibt einzelne schwer zu erkennende, unbeschlagene Hufspuren (*Fährtensuchen*).
Es ist nicht möglich, den Spuren der Steppenelfen in ausreichender Geschwindigkeit zu folgen.

Steppenelfen

Ein paar Stunden nach der Mittagsrast bemerken die Helden eine Bewegung am südwestlichen Horizont. Es handelt sich um etwa ein Dutzend Reiter auf kleinen Pferden, die nach einiger Zeit als Elfen erkannt werden können.
Die Einstellung der Zwölf sich nähernden diundafey'e zu den Helden ist – bedingt durch die Konflikte der Grünen Ebene – ablehnend bis feindselig. Obwohl die Steppenelfen das Gebiet nicht als Eigentum ansehen (eine Vorstellung, die ihnen fremd ist), sind sie auch nicht bereit, es Nivesen, Bornländer oder Goblins zu überlassen. Besonders mit den Rotpelzen kommt es immer wieder zu blutigen Konflikten. Beide Völker konkurrieren als Jäger und Sammler um dieselben Ressourcen, wobei die höhere Zahl und Fruchtbarkeit der Goblins die Überlegenheit der Elfen aufwiegt. Erst vor kurzem eskalierte der Konflikt erneut (siehe oben). Da Helden und Nivesen nicht die Absicht haben, sich in der Grünen Ebene niederzulassen, lässt sich die Situation mit etwas Verhandlungsgeschick entspannen. Genaueres hängt vom Vorgehen der Helden ab.
Berichten die Helden vom Himmelsturm, so werden sie bei den Steppenelfen auf vorsichtiges Interesse stoßen. Ein Held, zu dem die diundafey'e Vertrauen gefasst haben, wird zu einem Besuch ihrer Sippe eingeladen. Dort interessiert sich der alte Legendensänger *Aras Sommerwind* (**Licht und Traum 106**) sehr für die Geschichten der Helden. Er kennt seinerseits die



Legenden über den Untergangs Tie'Shiannas und Lariel, den mystischen Vorfahren der diundafey'e (siehe **Inseln im Nebel**, Seite 220). Die diundafey'e haben die Zeit der Hochelfen hinter sich gelassen. Freiheit ist ihr bester Schutz und höchstes Gut, das sie nie mehr gegen das *badoc* glitzernder Paläste eintauschen würden.
Helden, die länger bei den diundafey'e verweilen, können den langsamen Viehtrieb auf dem Rücken der Pferde der Steppenelfen leicht einholen. Die Helden werden die Silberhuf-Sippe in **Alte Freunde, alte Feinde** erneut treffen.

Im Bornland

Ask

Während das Wetter wärmer wird und der Schnee weiter schmilzt, erreichen die Helden den Oberlauf des Born, der die Grenze des Bornlandes bildet. Beim knapp 200 Einwohner zählenden Dorf Ask (**Bär 66**; Sitz des nach dem kürzlichen Tod seines Vaters amtierenden Grafen Wahnfried und – später – des Ordens der Jagd) befindet sich die einzige Brücke. Der Brückenzoll beträgt 5 Kreuzer pro Bein (auch für Karene). Wahrscheinlich werden Phileasson und die Helden den Nivesen den Zoll vorstrecken müssen. In Ask ist man Karenherden gewohnt, die hier häufiger rasten. Im Sommer wird Heu eingelagert, das jetzt an die Nivesen verkauft wird (pro Karen und Tag einen Heller). Da die Karene in der verschneiten Grünen Ebene nicht viel Futter gefunden haben, wird Nirka auf eine Rast von 4 Tagen drängen. Nach der langen Reise durch die Wildnis werden es sich Phileasson, Raluf, Ohm und Shaya nicht nehmen lassen, im hiesigen Gasthaus 'Zum fetten Bären' ordentlich einen drauf zu machen. Wie der Zufall es will, hält sich im Gasthaus im Moment auch der trinkfeste Barde *Urnislaw Kallojew* auf, mit dem sich Ohm bald einen zünftigen Sangeswettstreit liefert. Dabei lässt es sich der Barde nicht nehmen, den Helden und ihren nivesischen Begleitern eine alte bornische Weise (siehe Kasten) vorzutragen, in der auch das Karenvolk eine prominente Rolle spielt.

Chrononautos: Das Bornland 1007 BF

Die Kultur des Bornlandes und das Wesen seiner Bewohner entsprechen auch zum Zeitpunkt der Kampagne schon den Beschreibungen aus **GA 24ff.** und **Bär.** Anders ist allerdings die politische Lage. *1007 BF* sind die Schwarzen Lande nicht mehr als finstere Träume und der Überseehandel des Bornlandes steht, vor allem dank des Kannemünder Salzes und der Gewürze aus Port Stoerrebrandt in voller Blüte. Politisch wird sich in den kommenden Jahrzehnten einiges tun. Gerade hat die ungestüme *Thesia von Ilmenstein* ihr Schwert gegen den amtierenden Adelsmarschall in den Ring geworfen. Sie tritt an, um die Macht der Festumer Kaufleute zu brechen, während *Jucho von Dallenthin* mit der Gründung des Widderordens in der Domäne der rondrianischen Thesia wildert. Erst im *Efferd 1008 BF* wird sich zeigen, ob es dem gewitzten früheren Brückenbaron Jucho gelingt, sein Amt gegen die mächtige Bronnjarin und Adler-Flügelherrin der berühmten Geflügelten Reiter (siehe **Bär 48**) zu verteidigen.

In Ask können Helden und Nivesen auch die ersten Gerüchte über die Situation in Norburg vernehmen, die von "Eine Seuche wütet in der Stadt" bis zu "Keine Gefahr, die Magier haben ein Heilmittel" reichen.

Norburg

Die Stadt für den eiligen Leser:
Einwohner: 2.400 (davon rund 50 Norbarden sowie einige Nivesen)
Herrschaft/Politik: Freie Stadt unter Bürgermeister Karenjan Petrilowska
Garnison: 100 Stadtgardisten
Tempel: Hesinde, Rondra, Firun, Peraine
Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Hotel am Markt' (Q6/P7/S23), 'Haus Wolfsruh' (Q6/P6/S30), 'Am Badehaus' (Q5/P4/S20), 'Albin von Hollerow' (Q5/P5/23S), 'Zum Karen' (Q3/P5/S15), 'Ogerfaust' (Q2/P4/S10)
Handel und Gewerbe: Fernhandel mit Nordaventurien, Pelze, Häute, Pferdezucht
Wichtige Feiertage: 7. bis 12. Peraine: aventurisches Bardentreffen (alle 4 Jahre, im Wechsel mit Honingen, Zorgan und Bethana)
Besonderheiten: Magierakademie Halle des Lebens (Heilung, weiß); Statue der weißen Rondra; Zucht der Norburger Riesen; normalerweise Karenhandel
Stimmung in der Stadt: (normalerweise) eifriges Geschäftstreiben zwischen den Völkern des Nordens, allerdings mit leichter Reserviertheit der Bürger gegenüber den nicht Sesshaften. (augenblicklich) Furcht vor der Nivesenseuche
Was die Norburger über ihre Stadt denken: "Möge Mutter Peraine uns vor der Nivesenseuche bewahren."

Mitsommerwald und Rondranacht

Ein bornischer Sang über den letzten Theaterritter und jenen Feenwald, den die Helden bald betreten werden.

Wenn Praios seine Augen schließt
kein Grün mehr aus dem Baume sprießt.
Im frostig kalten Land am Born
so grimmig wütet Firuns Zorn.

Des Landes Strome nicht mehr fließt
und nirgendwo das Leben sprießt,
doch ein Ort die Regel bricht
im Zauberwald kein Licht erlischt.

Des Waldes Blätter grün zu Firuns Zeit,
feucht ist das Gras, vom Schnee befreit,
denn Winters hier die Sonne lacht,
so lang die Fee den Forst bewacht.

Es den Nivesen zum Walde zieht,
wie's einstmals ihm der Weise riet,
schon wandern in den Wald hinein,
des Volkes Karene ganz allein.

Heraus sie kommen, sieh und schau,
wie nach der Mast auf grüner Au.
Doch war es nur ne einz'ge Nacht,
die sie im fremden Forst verbracht.

Dem Menschen ist der Wald verwehrt,
auch wenn er sich nach ihm verzehrt.
Es ist zu groß des Menschen Zorn,
dem Geist und auch dem Unicorn.

Das Tier dort singt, die Blüte spricht,
zur Feenfrau, ein wahr Gedicht.
So schön die lichte Harfnerin,
dass Sie verleiht der Suche Sinn.

Es ritt hinein der Leuin Diener Rondrakling,
von dessen Rum ich viele Lieder sing.
Er sah die Fee bei Blütensang und Blättertanz,
da schlug sein Herz vor Liebe voll und ganz.

Er lag bei ihr, so groß des Lichtes Glück.
Sie hieß ihn bleib, doch Ilmin zog's zurück.
Verließ den Wald und ritt ins Borneland,
wo nun des Praioslobes Herrschaft stand.

Als sah des Tyrannen Schreckenstat
Da ward des Ritters Antlitz hart
Mit Schild und Schwert der Recke Leuenkling
zu des Praioslobes Schergen ging

Auch wenn die Knochen lange bleich
so singt vom Kampfe leuengleich
auf das es lebe immerfort
des Leuenklinges Rondrawort


Uorburg
100 Schritt
gen Osten

Manche nennen Norburg das "Festum des Nordens", doch die Stadt erreicht nicht einmal ein Zehntel der Größe der Küstenmetropole. Norburg liegt einige Meilen östlich des Born auf einer kleinen Insel eines Seitenarms. Ein Palisadenwall auf dem aufgeschütteten Ufer schützt die Stadt. Gemauert sind nur die drei Stadttore, einige Abschnitte in ihrer Nähe sowie die Mauern der aus der Zeit der Theaterritter stammenden Norburg. Tempel, Handelskontore und andere repräsentativen Gebäude im Zentrum der Stadt sind aus Stein, während die anderen Gebäude aus Holz errichtet sind. Ähnliches gilt für die Straßen, bei denen nur Hauptstraßen und Marktplatz gepflastert sind. Der Rest besteht aus gestampftem Lehm, der momentan zu knöcheltiefem Morast geworden ist. Berühmt ist Norburg für die Statue der 'Weißen Rondra' auf dem Platz vor dem Rondratempel. Der Rat der Stadt hat seinen Sitz in der namensgebenden Feste, von wo aus auch Graf Isidor von Norburg über das Umland gebietet. Dass die Macht des Rates nur einen Steinwurf über die Mauern der Stadt hinaus reicht, könnte im Verlauf der Ereignisse noch wichtig werden. Ausführliche Informationen über Norburg (wenn auch zu späterer Zeit) finden Sie in **Bär 70**.



Was geschah

Vor drei Tagen erreichten zwei Fallensteller Norburg, die unterwegs Gerüchte über eine bei den Nivesen wütende Seuche aufgeschnappt hatten und in übersteigerter Form wiedergaben. Die Angst vor der Seuche nötigte den Rat der Stadt, vorbeugende Maßnahmen zu ergreifen. Nach Empfehlungen der hiesigen Magierakademie (Halle des Lebens, **WdZ 282**) verhängte man ein striktes Einreiseverbot für alle potentiellen Überträger der Krankheit. Dies betrifft Personen mit verdächtigen Krankheitssymptomen, Nivesen und Personen, die mit den beiden erstgenannten Gruppen Kontakt hatten.

In der Stadt

Reisende dürfen die Stadt nur noch durch das südöstliche Tor betreten. In einem zehn Schritt vor dem Tor gelegenen Zelt werden Besucher auf Symptome untersucht. Bei Ankunft der Helden hat die noch sehr junge Adepta *Rondriane Plötzenbogen* vertretungsweise Dienst. Nervös untersucht sie die Helden besonders gründlich, vergisst aber nach Nivesenkontakten zu fragen. Erscheinen die Helden in Begleitung von Pockennarbigen oder Nivesen, so bleibt ihnen die Einreise verwehrt.
In der Stadt herrscht Furcht vor der Nivesenseuche. Viele Menschen strömen zum kleinen Perainetempel, um dort zu beten. Auch die Magier sind mit der Untersuchung ängstlicher Bürger stark in Anspruch genommen. Seit Magistra Mauerbrech gegenüber einem Bürger erwähnt hat, dass Reinlichkeit vor Krankheiten schützt, herrscht bei dem am Südosttor gelegenen Badehaus großer Andrang.

Von Eitelkeit und Ehre

Eindringlinge

Phanta leidet sehr unter der Entstellung durch die Pockennarben. Als sie von der Halle des Lebens hört, sieht sie eine Möglichkeit, ihre Schönheit zurückzugewinnen. Vom Verbot, die Stadt zu betreten, lässt sich die junge Nivesin nicht aufhalten. In der zweiten Nacht nach der Ankunft der Herde in Ask klettert sie über die Holzpalisaden, um sich im "Großen Haus der Schamanen" (der Magierakademie) behandeln zu lassen, und wird dort prompt festgenommen.
Als man Tags darauf im Lager von der Gefangenname der Jägerin erfährt, sind die Nivesen verunsichert und uneins über das, was nun geschehen soll. Einige (Het'ahm, Hern'sen, Tse Kal) wollen vom Stadtrat die sofortige Freilassung einfordern, andere (Nirka, Oblong, Crottet) nur am Stadttor Auskunft verlangen, während Phileasson vor der Nivesenfeindlichkeit der Städter warnt. Die Beratungen ziehen sich eine Weile hin. Sobald klar wird, dass Phanta heute nicht befreit wird, beschließt Hern'sen, sie selbst zu retten. Er schleicht sich davon und wird in der kommenden Nacht beim Versuch, in die Stadt einzudringen, verhaftet; dabei verletzt er zwei Stadtgardisten.

Alternativer Ablauf

Womöglich sind Änderungen dieses Abschnitts erforderlich. Sollte Phanta während der Seuche gestorben sein, so können sie stattdessen Tse Kal in Norburg eindringen und ein Heilmittel für seine entstellte Tochter suchen lassen. Wenn hingegen ein Seelenheilkundiger Held Phanta geholfen hat, ihr Schicksal anzunehmen, dann wird Hern'sen eigenständig versuchen, ein Heilmittel zu finden. Mit dieser Brautgabe erhofft er sich, Phantas Liebe zu gewinnen. Gleiches gilt auch, wenn Phanta viel Vertrauen zu den Helden hat und ihren Plan mit diesen bespricht. Wenn Sie weitergehende Änderungen vornehmen, sollten Sie darauf achten, dass die Befreiung der Nivesen aus dem Schuldturm im letzten Teil der Saga noch einmal aufgegriffen wird.

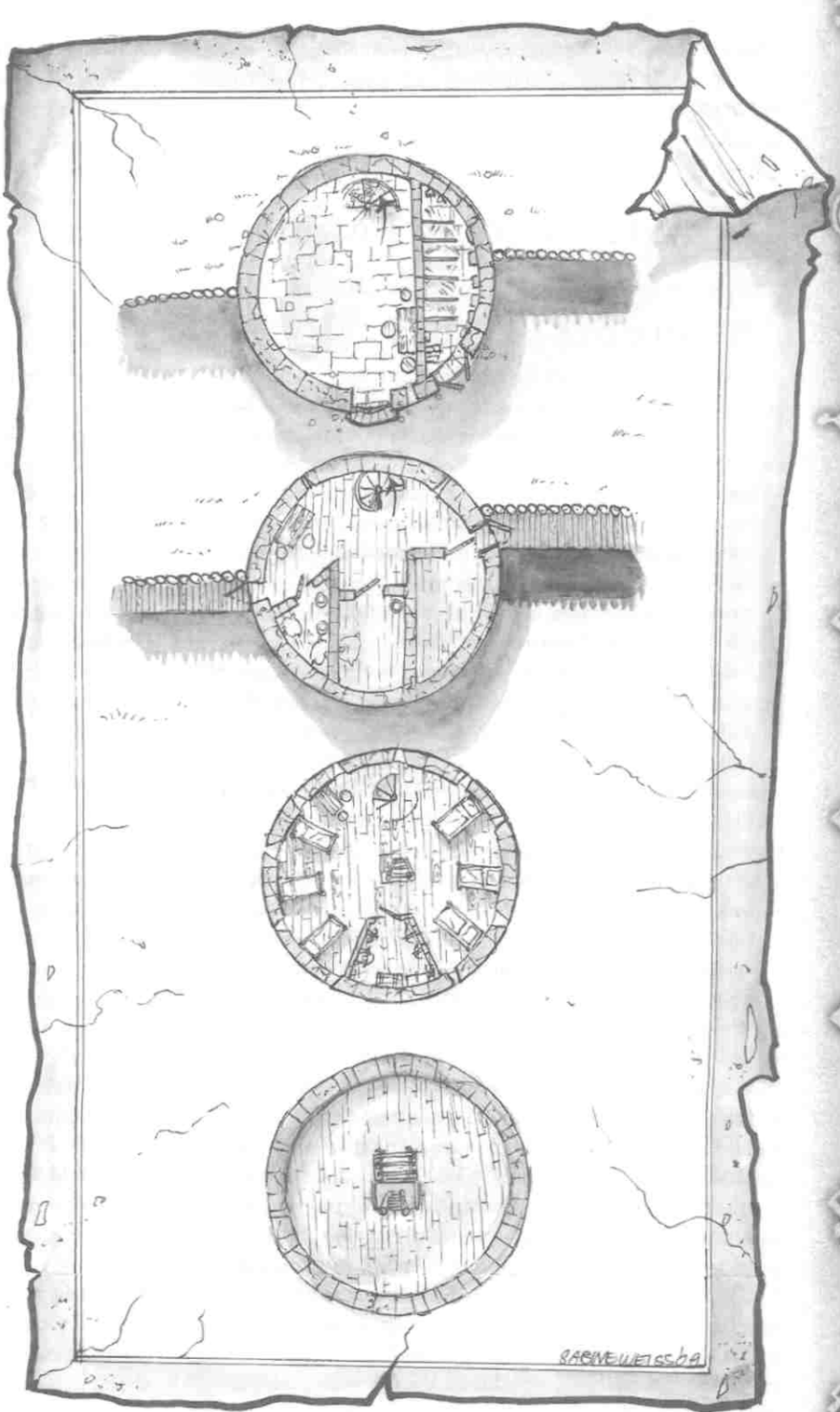
Gerüchte über Nivesen, die heimtückisch in die Stadt eindringen, um die Seuche dorthin zu bringen, verbreiten sich rasch in der Bevölkerung. Es kommt zu Aufruhr. Nur mit großen Mühen gelingt es Magiern und Peraine-Geweihten, die Menge durch die Versicherung, dass von den Nivesen keine Gefahr ausgeht, zu beruhigen. Durch ein rasches Verfahren und ein hartes Urteil will der Rat die Bürger beruhigen. So tritt noch am Abend des nächsten Tages das Gericht zusammen. Beide Nivesen sollen für das verbotene Eindringen und die Gefährdung der öffentlichen Sicherheit öffentlich ausgepeitscht (20 Hiebe) werden. Außerdem soll Hern'sen für den Angriff auf die Wachen die rechte Hand verlieren. Das Urteil soll in drei Tagen auf dem Marktplatz öffentlich vollstreckt werden.

Befreiung der Nivesen

Die öffentliche Auspeitschung und Verstümmlung von Stammesmitgliedern kann Nirka nicht akzeptieren, obwohl sie durchaus der Meinung ist, dass beide eine Strafe verdient haben. Sie bittet die Helden, die sich in Städten sicher besser auskennen, Hern'sen und Phanta zu befreien. Nirka und die anderen Nivesen, die sich in der Stadt nicht blicken lassen können, werden derweil alles für einen schnellen Aufbruch vorbereiten. Es ist an den Helden einen Weg zu finden, die Nivesen aus ihrem Gefängnis im Schuldturm der Stadt zu befreien. Je nach vorhandenen Fähigkeiten sind unterschiedliche Lösungen möglich, von einer Bestechung der Wachen über heimliches Eindringen bis zu massiver Zauberei. Verhandlungen mit dem Rat sind wenig erfolgversprechend, da schon das Betreten der Stadt durch die Helden gegen das Seuchengesetz verstößt. In der Stadt reagiert man empört auf die Befreiung und setzt ein Kopfgeld von insgesamt 100 Dukaten auf die Ergreifung der Flüchtigen aus.

Der Schuldturm

Phanta und Hern'sen werden im Schuldturm der Stadt gefangen gehalten. Dies ist der in Norburg übliche Ort zur Unterbringung von Gefangenen, was von den Helden auch leicht in Erfahrung gebracht werden kann. Der Turm gehört zum gemauerten Teil der Stadtbefestigung und liegt etwa 30 Schritt außerhalb des Südöstlichen Tors. Umgeben ist er von zumeist einfachen hölzernen Wohnhäusern. Der Turm hat eine Höhe von 8 Schritt. Statt der üblichen einzelnen Wache halten sich aufgrund der besonderen Umstände nun 3 im Gebäude auf. Die Eingangstür des Turms im Erdgeschoss ist verriegelt. Durch ein kleines Sichtfenster kann der Wachhabende überprüfen, wer vor der Tür steht. Vom langgezogenen Wachraum (1) führt eine Wendeltreppe in die oberen Stockwerke. Ebenfalls im Erdgeschoss befindet sich ein separat von außen zugänglicher Pferdestall (2). Im ersten Stock liegen der Wachraum (4) und drei große, abschließbare Zellen (5). Phanta und Hern'sen befinden sich in einer verschlossenen Zelle (*Schlösser knacken* +5), während die beiden anderen bis auf einige Strohsäcke und einen Eimer leer sind. Zwei Türen führen von hier auf den Wehrgang der Befestigung (3). Eine der Türen ist offen, da die Wächter verbotenerweise auf dem Wehrgang ihre Notdurft verrichten. Im zweiten Stock liegt ein großer Raum (6) mit Etagenbetten, in dem zu Kriegszeiten die Wachmannschaften der Stadtbefestigung schlafen können. In der verschlossenen (*Schlösser knacken* +8) Waffenkammer (7) befinden sich Dutzende von Infanteriewaffen und Armbrüste, mit denen im Fall eines Angriffs Soldaten und Spießbürger ausgerüstet werden. Eine Leiter führt von hier zur Plattform (8) auf dem Dach des Turms.



Meist vertreiben sich Korporalin *Najescha* (erfahren), Stadtgardist *Hurdo* (unerfahren) und Schließerin *Selwine* (unerfahren) die Zeit im Wachraum (1) des Erdgeschosses beim Würfeln. Die wachhabende Korporalin trägt einen Schlüsselbund, an dem sich Schlüssel zu Zellen, Waffenkammer, Stall und dem Wehrgang befinden. Nach 12 Stunden werden die Gardisten abgelöst.

Norburger Stadtgardist (unerfahren/erfahren)
Streitkolben: **INI** 7+W6 **AT** 12/13 **PA** 9/11 **T** **P** 1W6+4/1W6+5 **BF** 1 **DK** N
Leichte Armbrust: 10/15/25/40/60 +1/+1/0/0/–1 **F** **K** 13/16 **TP** 1W6+6* **Laden** 15 Aktionen
LeP 30/32 **RS** 5[Wattierter Wappenrock, Kürass] **AuP** 32/34 **MR** 3 **GS** 5 **Ausweichen** 5/8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch) / Wuchtschlag, Ausweichen

Gesetzestreue Helden [Optional]

Sollten es einzelne gesetzestreue Helden ablehnen, Gefangene aus den Händen der Obrigkeit zu befreien, so setzt Nirka ihre Hoffnung auf die anderen Gefährten. Sollten alle Helden ihre Hilfe verweigern, so wird Nirka dies traurig akzeptieren. Befehle Phileassons sollten Sie an dieser Stelle mit Vorsicht verwenden, da nicht jeder Held das Wort des Kapitäns über seine Prinzipien stellen wird. Ohne Hilfe der Helden wird Nirka selbst (evtl. mit Unterstützung einiger Meisterpersonen) bei der Befreiung blutig scheitern, worauf der Rat ein Kopfgeld von 100 Dukaten auf sie aussetzt. Die Strafe der Nivesen wird um ein Brandzeichen verschärft und wie geplant vollstreckt. Im Anschluss wirft man die zerschundene Phanta und den nun einhändige Hern'sen aus der Stadt. Bei dieser Variante gelten die Kopfgeldjäger Nirkas gescheitertem Befreiungsversuch, der dann auch in **Alte Freunde, alte Feinde** wieder aufgegriffen werden sollte.

Der Silvanden Fae'den Karen

Magie des Waldes

Der *Silvanden Fae'den Karen* ist ein Ort, an dem sich Anderswelt und Dere mischen. Ein Magier würde den Wald als eine an Dere gebundene Minderglobule klassifizieren. Die Zauberei hat verschiedene, schwer zu identifizierende Repräsentationen (Hochelfisch, Lichtelfisch) und bewirkt, dass alle, die den Wald betreten, durch Desorientierung zum Waldrand zurückkehren. Ausgenommen sind Tiere und Wesen mit einer sehr hohen Magieresistenz. Ist die Barriere überwunden, so führt der Zauber die Besucher ins Zentrum des Waldes.
Außerdem ist der Wald im Inneren weit größer, als es sein Umfang erwarten lässt, und auch die Zeit fließt anders. Während einer Woche im Wald vergeht außerhalb nur ein halber Tag. Klimatisch herrscht im Silvanden Fae'den Karen ein ewiger Frühling. Die 'Nähe' zur Lichtwelt lässt Traum und Realität in gewissem Umfang überlappen. Neben intensiveren Träumen (RD +3) bewirkt dies, dass Vorstellungen und Träume die Wirklichkeit in einem gewissen Umfang verändern. Da dieser Effekt aber weit schwächer ist als im Herz der Salamandersteine, wo *Madaya* Licht und Sein verbindet, nehmen bisher nur Niamhs Träume und Erinnerungen plastische Gestalt an.
Leider dürfte es den Helden schwer fallen, viel über die Magie des Waldes herauszufinden, da der Wirkungsbereich der verfügbaren Zaubersprüche begrenzt ist. Ein ODEM enthüllt in der Variante *Rundumblick* die Präsenz starker Magie, doch die Reichweite dieses Zaubers ist auf die direkte Umgebung des Zauberers begrenzt. Der ANALYS, eigentlich der ideale Zauber, um Magie ergründen, vermag gar nur ein Objekt zu untersuchen. Ideal wäre wiederum der OCULUS, mit dem sich der Wald in seiner Gesamtheit untersuchen lässt.
Mehr zu Globulen allgemein sowie Ander- und Lichtwelt im Speziellen finden Sie in **WdZ 361**.

Zwischen Dotzen und Schossko, etwa 10 Meilen südlich der Kronstraße und 50 Meilen von Norburg entfernt, liegt ein Wald mit einem Umfang von etwa 20 Meilen. Der Wald trägt den nivesischen Namen *Silvanden Fae'den Karen*, der sich entweder als "Wald der fetten Karene" oder als "Wald der Feen" (Silvan den Fay) übersetzen lässt. Da die Sairan normalerweise nicht ins Bornland ziehen, haben sie keine persönliche Erfahrung mit ihm. Doch bekannte Geschichten anderer Sippen über einen immergrünen Wald, in dem Karene in einer Nacht mehr Fett ansetzen als anderenorts in einer Woche, haben Nirka bewogen, den Viehtrieb hierher zu führen.
Nach dem Aufschlagen des Nachtlagers hört man aus der Tiefe des Waldes leise Harfenklänge, zu denen sich später schwache tanzende Lichter gesellen.

Von der Kunst, einen Wald zu betreten

Die Legenden und Erscheinungen dürften die Neugier Phileassons und der Helden geweckt haben. Es gilt einen Weg ins Innere zu finden. Wie oben beschrieben raubt die Magie des Waldes intelligenten Wesen die Orientierung, so dass man einem Tier die Führung überlassen sollte, wenn man das Innere des Forstes erreichen will. Die Helden können sich von Blauauge, Nirka in Wolfsgestalt oder ihren Reittieren führen lassen. Weitere Möglichkeiten sind die zeitweilige Erhöhung der MR mittels PSYCHOSTABILIS oder das Überfliegen des verzauberten Waldrandes. Eine magische Tiergestalt hilft nur, wenn auch der menschliche Intellekt dem Tier weicht.
Mögliche Hilfestellungen: Beschreiben Sie, wie Blauauge aus dem Wald kommt. Erregt dies die Aufmerksamkeit der Helden, so können sie über Nirka erfahren, dass der Wolf kein Probleme mit der Orientierung im Wald hat. Alternativ können die Helden einen moosüberwachsenen Stein finden, der einen Reiter mit verbundenen Augen und eine verwitterte Inschrift zeigt. Welche der Gefährten die Helden begleitet, ist ihnen überlassen.

Von Feen und Geistern

Ist der Zauber erst einmal überwunden, lenkt die Magie des Waldes die Schritte der Helden zum See *Duan*. Für diese Strecke benötigt man etwa sieben Tagesreisen. Zuerst fällt den Helden auf, dass die Bäume grüner werden und sich die Witterung der eines schönen Spätfrühlings angleicht. Auch Nahrung und Wasser sind reichlich zu finden. Außerdem fällt auf, dass die Dämmerung ausbleibt, da die Praiosscheibe außerhalb des Waldes steht, und so im Inneren zwischen zwei Sonnenaufgängen zwei Wochen vergehen. Ein Nebeneffekt der starken Magie ist die Erhöhung der AsP-Regeneration um 2 Punkte.
Auf ihrem Weg durch den Wald können den Helden verschiedenen Bewohnern des Waldes begegnen. Wählen sie jene aus, die ihnen für ihre Gruppe am geeigneten erscheinen.

Ladifaahri

Etwa Vier Dutzend Blütenfeen (**ZBA 96, Großer Fluss 152**) tanzen ohne erkennbare Ordnung um drei Menhire. Die gut einen Spann kleinen, humanoiden Wesen mit Libellen- beziehungsweise Schmetterlingsflügeln beziehen friedlich näherkommende Helden und deren Ausrüstung gerne in ihr Spiel ein. Die Feenwesen können aber nur untereinander kommunizieren.

Wurzelbolde

Während einer Essenspause auf einer moosbewachsenen Erhebung sehen die Helden, dass zu ihren Füßen ein knapp handgroßes Stück Gras zur Seite geschoben wird. Aus der Öffnung schiebt sich ein roter Farbklecks, der sich bei genauerem Hinsehen als Zipfelmütze auf dem Haupt eines etwa fünf Finger großen, runzligen Wesens entpuppt. Der Wurzelbold ist empört, dass sich die Helden auf dem Haus seiner Familie niedergelassen haben. Bei einem feindseligen Verhalten der Helden flüchtet der Wichtel in sein Höhlenhäuschen. Sollten die Helden etwas zur Wiedergutmachung der Schäden tun wollen, so bittet der Wurzelbold, ein Monstrum zu bezwingen, das die Gegend heimsucht. Er beschreibt es als recht gefährlich. Raluf ist Feuer und Flamme, bis man vor der Höhle des Monsters feststellt, dass es sich um den Bau einer Wolfsratte handelt.

Satyr Palvenus

Von Ferne hört man fremdartige Flötentöne, die an ein mitreißendes Fest erinnern und den Hörern Lust auf Fest und Tanz machen. Falls sich die Helden nähern, erblicken sie ein männliches Wesen mit bocksbeinigem Unterleib, stark behaartem menschlichem Oberkörper und lockigem Haupt, das auf den Schläfen kleine Hörner trägt. Der Faun spielt auf einer Panflöte und verströmt einen starken Geruch nach betörendem Moschus. Der Wunsch nach Tanz und Rausch nimmt zu und die Gefühle der Helden drängen stärker an die Oberfläche. Wer der Musik weiter lauscht und keine MR von 8 oder höher hat, wird von ihrer Magie mitgerissen.
Das Spiel des wilden Faun lockt die animalische, gefühlsbetonte Seite der Helden hervor und befreit sie von mancher Fessel der Konvention, zwingt ihnen aber nichts auf, was ihrem Wesen widerspricht. Das eine oder andere, was während dieser Zeit geschieht, mag den Tänzern aber später peinlich sein. Sofern Phantas und Hern'sen die Helden begleiten, kann das Spiel des Fauns ihnen helfen, zueinander zu finden. Irgendwann verklingt das Spiel und die Helden fallen erschöpft in einen tiefen Schlaf.

Dryade Anyde'a

Die junge Pappeldryade *Anyde'a* lebt wie einige andere ihres Volkes im *Silvanden Fae'den Karen*. Sie hat silberbraune Haut, türkisfunkelnde Augen und knöchellanges, grünbraunes Haar, in dem sich winzige blaue Blütenblätter verfangen haben. Anyde'a ist eine ziemlich neugierige Dryade, und die Helden sind die seltsamsten Geschöpfe, die ihr je begegnet sind. Ynu erkennt in der Dryade fröhlich einen Nipakau des Waldes. Es kann etwas anstrengend werden, die Fragen Anyde'as zu beantworten, die sich sehr für fremdartige Verhaltensweisen (wie das Herumtragen von Eisenspitzen und falschen Fellen) interessiert. Die Dryade erzählt gerne über sich und den Wald, doch die Bindung an die Pappel begrenzt ihr Wissen. Sie weiß von Niamh, einer am See lebenden Fee, und hält diese (fälschlicherweise) für eine Nymphe. Sie kennt auch einige weitere Bewohner des Waldes wie den prächtigen Faun Palvenus, über dessen Vorzüge Anyde'a gerne tratscht. Die Blütenblätter in ihrem Haar stammen von einer Quasselwurz-Kolonie zwischen den Wurzeln ihres Lebensbaumes. Auf Feuer in der Nähe ihrer Pappel ist die Dryade gar nicht gut zu sprechen.

Elfische Reiter

Diese Begegnung mit der Niamhs Traum entsprungenen Illusion einer hochelfischen Reitergruppe sollte kurz vor dem Erreichen des Sees Duan stattfinden.
Inzwischen ist es merklich dunkler geworden. Vom Boden steigt leichter Nebel auf und verleiht der Szene eine melancholische Stimmung. Während die Stimmen des Waldes leiser werden, hören die Helden aus der Ferne die Geräusche trabender Rösser. Wenn sich die Helden nähern, sehen sie eine Gruppe hochgewachsener elfischer Reiter auf edlen Pferden, von denen ein warmes Leuchten ausgeht. Auf den zweiten Blick fällt auf, dass Elfen wie Pferde teilweise durchscheinend sind. Die Reiter nehmen die Helden nicht wahr und reagieren auch nicht auf sie. Ynu sieht in den Reitern Totengeister und meidet ihre Nähe.
Die elfischen Reiter bewegen sich zügig auf einen kleinen Hügel mit fünf steinernen Stehlen zu. Für einen Moment wird die Flanke des Hügels transparent und gibt den Blick auf eine große Halle mit zwei Dutzend Marmor-Säulen frei. Als der letzte Reiter die Halle erreicht, verschwindet der scheinbare Durchgang. Wenn die Helden den Hügel in Augenschein nehmen, so weist, außer melancholischen Klängen aus dem Inneren, nichts auf das Erlebte hin. Ohm lauscht noch lange den fremdartigen Klängen und rätselt, welches Instrument sie wohl hervor gebracht haben mag.

Niamh Biangala

Die Bäume werden lichter und öffnen den Blick auf den mehrere Meilen durchmessenden See Duan, dessen leichte Dünung auf ein sandiges Ufer läuft und ein märchenhaftes Panorama bietet. Das gegenüberliegende Ufer liegt in einer dichten Nebelwolke. Unter einer am Ufer stehenden Linde sitzt eine Elfe mit goldenem Haar in einfachem Bauschgewand, die einer Handharfe Klänge von überirdischer Schönheit entlockt. Als die Harfnerin die Helden erblickt, lässt sie ihr Spiel leise ausklingen. Sie begrüßt die Besucher zweistimmig mit *"Sanyasala feyiama, feydha Niamh biangala vallatadir"* (Seid willkommen 'Elfenfreunde'. Niamh Goldhaar bin ich, Bewahrerin des Waldes), um dann in einem altertümlichen Garethi fortzufahren. Niamh lädt die Helden ein, sie auf die Insel *Oisin* zu begleiten. Man setzt mit einem Nachen über, der



aus dem Nebel erscheint und seine Ruder eigenständig bewegt, was Raluf nicht so recht geheuer ist. Wenn die Helden eine Überfahrt ablehnen, wird Niamh hier mit ihnen sprechen, ist dabei aber deutlich zurückhaltender. Während der Überfahrt können die Helden unter Wasser einige Illusionsfragmente bemerken, die Teile des zerstörten Tie'Shiannas zeigen.

Die Insel Oisin

Im Duan liegt eine Insel. Das auffälligste Bauwerk dieser Insel ist die Ruine eines Kristallpalastes, den Niamh ursprünglich als Wohnsitz erschuf. Als sie später den Weg der Hochelfen hinter sich ließ, begann der Palast zu verfallen. Die Ruine steht noch immer als Mahnung an die eigene Fehlbarkeit. Auch sonst stößt man häufig auf Hinterlassenschaften der Hochelfen. Heute lebt Niamh mit ihrem Jagdfalken in einer unscheinbaren Hütte am Rand des Sees. Auf der Insel angekommen, führt sie die Helden zu einer idyllischen Lichtung mit drei stark verwitterten, einen Reigen tanzenden Elfenstatuen.

Das Gespräch

Niamh erhält selten Besuch und ist daran interessiert, was die Helden in den Wald führt. Ihr Interesse steigt schlagartig, wenn diese vom Himmelsturm berichten. (Es wäre günstig, wenn Sie das Gespräch – falls nötig – etwas in diese Richtung lenkten). Die Präsenz Pardonas und ihrer Geschöpfe überrascht Niamh, die Ometheons Turm bisher für einen seit Jahrtausenden verlassenen Ort hielt. Die beunruhigende Wirkung dieser Nachricht bleibt den Helden nicht verborgen. Niamh wird klar, dass die Mächte, die die Hochelfen in Wahn und Tod führten, noch existieren und sich lediglich verborgen gehalten haben. Sie wird die Helden vor dem *dhaza* warnen, das schon einmal Krankheit, Tod und Niedergang über das Volk der Elfen brachte und nun womöglich zurückkehrt. Den Helden kann Niamh von Tie'Shianna, 'der Gleißenden', und ihrem Untergang durch die Mächte des *dhaza* berichten (siehe **Inseln im Nebel**). Dabei legt sie den Schwerpunkt vor allem auf die Tragik des Untergangs der hochmütig gewordenen Fenvar und weniger auf militärische Details. Heute sind die Ruinen Tie'Shiannas unter dem Sandmeer begraben, in das sich die einstmals fruchtbaren Gärten verwandelt haben. Niamh weiß auch vom weiteren Schicksal der Elfen zu berichten. Nachdem das Opfer des Königs Fenvarien und seiner Getreuen ihnen die Flucht ermöglichte, gelangten die meisten Überlebenden Tie'Shiannas nach Westen in die 'Welt hinter den Nebeln'. Einen anderen Weg wählten Lariels Vindha'a (Kinder des Windes) und fanden ihre Freiheit auf dem Rücken der Pferde. Die Shiannafeya hingegen kehrten zu den Ruinen des versunkenen Tie'Shianna zurück und waren nie mehr gesehen. Niamhs Wissen über das Schicksal Fenvariens und der Inseln im Nebel ist lückenhaft. Sie weiß nicht, dass Fenvarien noch lebt, und auch nicht , dass die 'Welt hinter den Nebeln' in viele Inseln zerbrochen ist.

Wenn das Gespräch seinem Ende entgegen geht und die Helden in ihre Welt zurückkehren möchten, reicht Niamh ihnen einen Kräutersud, der einen tiefen Schlaf schenkt (Regeneration +3), aus dem die Gefährten am Rand des Waldes erwachen.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held bekommt **350 Abenteuerpunkte**. Hinzu kommen (soweit passend) **Spezielle Erfahrungen** auf *Heilkunde Krankheit* (2x), *Viehzucht, Orientierung, Wildnisleben, Magiekunde, Götter/Kulte, Sagen und Legenden, Geschichtswissen* und *Sprachen Kennen (Nujuka)*, sowie eine zu der Lösung der Ereignisse in Norburg passende Spezielle Erfahrung. Helden, für die es nun Steckbriefe in Norburg gibt, erhalten noch den Nachteil **Gesucht I (Norburg)**

Abdul in kundigen Händen? [Optional]

Wenn ihre Helden nach einer Möglichkeit suchen, Abdul zu helfen und/oder Sie die Zahl der die Helden begleitenden Meisterpersonen reduzieren wollen, so bietet es sich an, den verwirrten Magier der Pflege Niamhs zu überlassen. Einer entsprechenden Bitte der Helden wird Niamh nachkommen, sobald sie erfährt, dass Pardona für den Wahnsinn des Magiers verantwortlich ist. Die Lichtelfe hegt die Hoffnung, dass ihr ein genesener Abdul mehr über die üblen Machenschaften Pardonas enthüllen kann. Wenn Sie möchten können die Helden dem (weitestgehend) genesenen Abdul im Teilabenteuer **Alte Freunde, alte Feinde** wiederbegegnen. Das offizielle Aventurien geht davon aus, dass Abdul nach Abschluss der Saga mit dem Elfenkönig zu den Inseln im Nebel reist. Eine Abweichung ihres privaten Aventuriens von dieser Setzung ist ohne größere Probleme möglich.

Dramatis Personae

Doctore Barraculus

Erscheinung: Der Vinsalter Medicus in pelzbesetztem Fünflagenharnisch mag von kleiner Statur sein, doch seine kräftigen Arme und der Rapier an seiner Seite lassen ihn recht wehrhaft wirken.

Geschichte und Charakter: Barraculus stammt aus dem gehobenen Vinsalter Bürgertum. Er wurde als einer von wenigen Nicht-Magiebegabten an der anatomischen Akademie zu Vinsalt ausgebildet. Beim Sezieren einer Leiche stieß er in einer löchrigen Leber auf einen kleinen Wurm. Dies hat seine Ansicht über Krankheiten stark beeinflusst. Er hält Parasiten für die universelle Ursache von Krankheiten, und Hygiene für den besten Weg, diese zu bekämpfen. Konflikte mit der Boronkirche führten ihn vom Lieblichen Feld ins Svelltland, wo sich, auch an Schwarz- und Rotpelz, freiere Forschungsmöglichkeiten boten. Dort lernte er bei Elcarna von Hohenstein, dem es 988 BF gelang, einen Ausbruch der Zorgan-Pocken in Lowangen einzudämmen. Vor kurzem führte sein Weg nach Riva, um die Krankheiten der Nivesen zu erforschen.

Charakter: Barraculus ist erfüllt von hesindianischem Forscherdrang und interessiert sich besonders für von Krankheiten verursache Veränderungen des Körpers. In seinem Streben nach wissenschaftlicher Erkenntnis hat er nur wenig Skrupel.

Funktion: Heiler, der Wissen gegen Krankheiten setzt.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Heiler und anatomischer Forscher

MU 13 **KL** 15 **IN** 12 **CH** 14 **FF** 14 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 13
Rapier: **INI** 8+W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 34 **AuP** 40 **RS** 3 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 6

Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten; Arroganz 5, Neugier 7, Prinzipientreue (Verteidigung der Forschungsfreiheit), Krankhafte Reinlichkeit 5

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

Herausragende Talente: Ringen 7, Schwerter 7, Menschenkenntnis 11, Anatomie 14*, Pflanzenkunde (Heilpflanzen) 13 (15), Rechnen 9, Tierkunde (Parasiten) 10 (12), Alchemie 14, Heilkunde Gift 10, Heilkunde Krankheiten 17, Heilkunde Wunden 15, beherrscht bekannte Verkehrssprachen, aber (noch) kein Nujuka

*) Wenn Barraculus in **Im Angesicht des Todes** erkrankte Goblins oder in **Ein ausgelöschtes Nivesenlager** Nivesen sezieren kann, erwirbt er die Talentspezialisierung *Anatomie[Krankheitsfolgen].* Geschieht beides, so steigt zusätzlich der TaW *Anatomie* auf 15.

Besonderheiten: Schützt sich mit pflanzlicher Medizin vor Krankheiten.

Bruder Osais

Erscheinung: Ein 30-jähriger, kleiner, ausgemergelter Mann, der wenig Wert auf sein äußeres Erscheinungsbild legt und die zerschlissene Robe eines Perainegeweihten trägt.

Geschichte: Bruder Osais stammt aus Lowangen, wo er als Sohn einer Abdeckerin und eines Baders zur Welt kam. Früh zeigte sich Peraines Gabe und er wurde Novize im örtlichen Tempel. Nach der Weihe zog er nach Parkauki, einer Siedlung von Ausgestoßenen auf dem Brack, um dort Peraines Lehre mit Wort und Tat zu verbreiten. Sein weiterer Lebensweg führte ihn zur Gründung des kleinen 'Orden der armen Brüder'. Dieser dient Peraine durch Askese, Armut und aufopferungsvollen Dienst an von der Gesellschaft Verachteten. Besonders widmet er sich der Krankenpflege. Nun hat ihn sein Weg nach Riva geführt. Dort hofft er, seiner Göttin und den Menschen dienen zu können.

Charakter: Bruder Osais ist von Vertrauen in Peraine erfüllt. Hilfsbereitschaft und Nächstenliebe prägen seine Persönlichkeit. Er hat viele Krankheiten gesehen und mit dem Beistand Peraines, ihrer Kraft und den Liturgien der Kirche heilen können und setzt auch jetzt sein Vertrauen auf diesen Weg.

Funktion: selbstloser Heiler, der seinen Glauben gegen die Krankheit setzt.

Kurzcharakteristik: brillanter Heiler und tiefgläubiger Perainegeweihter.

MU 14 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 14 **FF** 14 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 9
Wanderstab: **INI** 10+W6 **AT** 6 **PA** 7 **TP** 1W6
LeP 28 **AuP** 38 **KeP** 35 **RS** 1 **WS** 8 **MR** 6 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Moralkodex (Peraine), Verpflichtungen (Kirche und Orden), Prinzipientreue (Armut, Pazifismus, Hilfsbereitschaft)

Liturgien: 12 Segnungen, Therbûns Erkenntnis, Objektsegen, Speisung der Bedürftigen, Initiation, Kleiner Giftbann, Wundsegen, Anrufung der Erdkraft, Lohn der Unverzagten, Fürbitte des Heiligen Therbûn, Segen der Heiligen Noiona, Grosse Seelenwaschung, Grosser Giftbann, Segen der heiligen Theria

Herausragende Talente: Anatomie 6, Götter und Kulte 9, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 8, Sich Verstecken 6, Überzeugen 13, Heilkunde Seele 9, Heilkunde Krankheiten 17, Heilkunde Wunden 13, Kochen 9, neben den üblichen Sprachen beherrscht er Nujuka (8) und Goblinisch (5), Liturgiekenntnis [Peraine] 15

Nirka

Erscheinung: Die bernsteingelben großen Augen und das schneeweiße Haar geben der jungen Nivesin ein faszinierend fremdartiges Äußeres, das anziehend und unheimlich zugleich wirkt.

Geschichte: Nirka ist eines jener seltenen Nivesenkinder, das aus einer Verbindung von Mensch und Wolf hervorging. Vor gut 20 Jahren wurde sie als Kleinkind in den Weiten der verschneiten Tundra gefunden und von Häuptling Kuljuk, dem Vater Crottets, aufgenommen. Sie erkrankte früh an der Seuche, konnte aber von der Kaskjua Roika gerettet werden.

Charakter: Trotz der besonderen Achtung der Nivesen fühlt sich Nirka gegenüber den anderen Stammesmitgliedern häufig fremd und hat ihre Bestimmung noch nicht gefunden. Die animalische Nivesin zeigt starke Stimmungsschwankungen und sucht häufig die Nähe ihrer Wolfsgeschwister. Nirka empfindet große Dankbarkeit für die Retter ihrer Sippe. Zu Anfang versucht sie, ihre Abstammung vor den Helden zu verbergen, da sie weiß, dass Südländer Wolfkinder häufig mit Werwölfen verwechseln. Decken Helden die Wahrheit auf, wird sie dies nicht leugnen. Bei Problemen kommt kann Barraculus oder ein kundiger Held erklären, dass es verschiedene Wege gibt, Tiergestalt anzunehmen.

Weiterer Lebenslauf: Mit Sven Gabelbart (siehe Seite 113) trifft Nirka einen Mann, der sie von ersten Moment an fasziniert und mit dem sie ihr Leben teilen wird.
Funktion: animalische Nivesin, die als Leiterin des Viehtriebs Hilfe benötigt

---

Kurzcharakteristik: unerfahrene Anführerin, meisterliche Wildniskundige
MU 15 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 11 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 13
Speer: INI 11+W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** S
Kurzbogen: INI 12+W6 **FK** 22 **TP** 1W6+4* **Laden** 2
Wurfkeule: INI 12+W6 **FK** 19 **TP**2W6+4(A)
LeP 36 **AuP** 44 **AsP** 18 **RS** 1 **WS** 8 **MR** 3 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Kälteresistenz, Viertelzauberin, Wolfskind (bewusst); Jähzorn 5, Totenangst 2, Neugier 5, Hitzeempfindlich, Weltfremd (Zivilisation)
Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Steppenkundig, Waldkundig, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Rüstungsgewöhnung I (Winterkleidung)
Herausragende Talente: Raufen 12, Speere 12, Bogen (Kurzbogen) 12 (14), Wurfbeil (Wurfkeule) 9 (11), Körperbeherrschung 14, Schleichen 12, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 12, Fährtensuchen 14, Orientierung 12, Wildnisleben 12, Tierkunde (Wölfe) 11 (13), Heilkunde Krankheit –, Viehzucht 6, Gabe Gefahreninstinkt 7
Besonderheiten: Hat Zorgan-Pocken überstanden und ist dadurch immunisiert. Die Nivesen behandeln Nirka wegen ihres guten Verhältnisses zu den Wölfen mit großem Respekt.

Oblong Handwerker (archaischer Handwerker/ Fleischer)

Oblong ist ein kleiner, dicker Mann um die Vierzig. Seine Jurte ist ziemlich unordentlich. Er versteht sich vortrefflich aufs Kochen und verfügt über viele für nivesische Verhältnisse exotische Zutaten. Vielleicht ist auch ein Kraut dabei, das sich bei der Behandlung der Krankheit als nützlich erweisen könnte. Wird er von Barraculus behandelt, so versucht er, die Vernichtung seine Küchenutensilien und -kräuter zu verhindern. Oblong verfügt über ein phantasievolles Repertoire an Flüchen. Während des Trecks kümmert er sich hauptsächlich um Essen und Lager. Als Viehtreiber tritt Oblong nur auf, wenn wirklich Not am Mann ist. Sonst ist er gewöhnlich bei seinen Lastkarenen zu finden.

MU 12 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 9 **KO** 12 **KK** 12
Speer: INI 7+W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **DK** S
Wurfkeule: **FK** 14 **TP** 2W6+4(A)
LeP 29 **AuP** 32 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 2 **GS** 6
Vor- und Nachteile: Totenangst 6, Herausragender Geschmackssinn, Unansehnlich (Nach Seuche)
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Eiskundig, Steppenkundig
Herausragende Talente: Wurfkeule 6, Kochen (Haltbarmachen) 10 (12), Viehzucht 7

Het'ahm (Hirte)

Der weißhaarige Het'ahm gehört mit seinen gut 65 Jahren zu den rüstigsten Alten. Er ist gewohnt, dass sein Wort Gewicht hat und findet sich nur schwer mit der krankheitsbedingten passiven Rolle ab, wodurch er den Helden durchaus lästig werden kann. (Nirkas Zureden bessert das Verhalten zeitweilig.) Het'ahm ist ein kleiner, gebeugter Mann mit faltigem Antlitz. Trotz seiner Jahre ist er in gesundem Zustand und erstaunlich stark. Er verfügt über große Erfahrung mit den Karenen. Leider hat aufgrund des Alters seine Sehkraft stark nachgelassen, was er aber noch nicht so recht akzeptiert hat. Er sorgt sich um seine Tochter Phanta.

MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 9 **KO** 12 **KK** 11
Speer: INI 7+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W6+5 **DK** S
Wurfkeule: **FK** 13 **TP** 2W6+4(A)
LeP 29 **AuP** 32 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 2 **GS** 6
Vor- und Nachteile: Totenangst 5, Gutes Gedächtnis, Eingeschränkter Sinn (Kurzsichtig)
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Eiskundig, Steppenkundig, Waldkundig
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 5, Sinnenschärfe 3, Sagen und Legenden 10, Viehzucht (Karene) 14 (16)

Phanta (Jägerin)

Die schöne junge Tochter Het'ahms fürchtet angesichts der Pocken um ihr Leben und das ihres Vaters. Spricht man ihr Mut zu, so fragt sie nach der Zeit nach den Pocken. Erfährt sie von den Narben, wird sie wieder mutlos.
Nach dem Ende der Krankheit leidet Phanta sehr unter der verlorenen Schönheit (obwohl sie immer noch verhältnismäßig hübsch ist). Die rothaarige Jägerin würde alles dafür geben, wieder schön zu sein, was auch zu ihrem Versuch führt, in



die Norburger Magierakademie einzudringen. Wenn einer der Helden sie freundlich behandelt, verliebt sich Phanta in ihn, worauf Hern'sen sehr eifersüchtig wird.

MU 10 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11
Speer: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+5 **DK** S
Kurzbogen: INI 11+W6 **FK** 22 **TP** 1W6+4* **Laden** 2
Wurfkeule: INI 11+W6 **FK** 18 **TP** 2W6+4(A)
LeP 28 **AuP** 34 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 1 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Totenangst 7, Eitelkeit 5, Weltfremd (Städte, Adelsherrschaft) 6, Gutaussehend (Verlust durch Seuche)
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Eiskundig, Steppenkundig, Waldkundig, Scharfschütze, Rüstungsgewöhnung (Winterkleidung)
Herausragende Talente: Speere 9, Schusswaffen (Kurzbogen) 13 (15), Wurfbeile (Wurfkeule) 9 (11), Betören 7, Fährtensuchen 12, Tierkunde (Jagdwild) 9 (11), Viehzucht 5

Tse Kal (Hirte)

Der etwa dreißigjährige begabte Flötenspieler liebt seine Frau Karra (Crottets Cousine) und seine Kinder Ila, Amuri und Enuk, von denen das jüngste (Ila) erst vor einigen Tagen geboren wurde. Mit Karras greisen Eltern bewohnt er eine Jurte. Die Seuche hat beim Eintreffen der Helden seiner durch die Geburt geschwächten Frau, deren Mutter und dem zweitjüngsten gemeinsamen Kind (Amuri) das Leben gekostet. Tse Kal ist in großer Trauer. Wenn er überlebt, sucht er die Einsamkeit und übernimmt gerne entsprechende Aufgaben. Abends am Lagerfeuer spielt er oft traurige Melodien auf einer Flöte.

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 12
Speer: INI 10+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+5 **DK** S
Kurzbogen: INI 11+W6 **FK** 16 **TP** 1W6+4* **Laden** 2
Wurfkeule: INI 11+W6 **FK** 20 **TP** 2W6+4(A)
LeP 31 **AuP** 36 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Totenangst 5, Kälteresistenz, Richtungssinn
Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Steppenkundig, Waldkundig, Rüstungsgewöhnung (Winterkleidung)
Herausragende Talente: Wurfbeile (Wurfkeule) 10 (12), Musizieren (Flöte) 8 (10), Viehzucht 10 (12)

Hern'sen (Hirte)

Der junge Sohn Oblongs, benannt nach Erm Sen, einem wagemutigen nivesischen Jäger, der vor vielen Generationen in den Süden ging und nicht zurückkehrte (siehe Seite 67 und Seite 88), bewohnt die Jurte seines Vaters und fragt die Helden häufig nach Phanta, um die er sich sorgt. Er ist bis über beide Ohren in die Jägerin verliebt, die das Werben des recht schüchternen Hirten bisher ignorierte.
Die Pockennarben ändern nichts an seiner Liebe zu Phanta. Sollte sich die Nivesin einem der Helden zuwenden, dann weckt dies Hern'sens Eifersucht, der zu jeder Verzweiflungstat bereit ist, um Phantas Gunst zu gewinnen (siehe **Ereignisse in Norburg**). Solange es nicht um Phanta geht, ist Hern'sen ein fröhlicher, ausgelassener wenn auch nicht allzu cleverer Gefährte.

MU 14 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 13
Speer: INI 9+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+5 **DK** S
Wurfkeule: INI 10+W6 **FK** 17 **TP** 2W6+4 (A)
LeP 29 **AuP** 33 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 2 **GS** 7
Vor- und Nachteile: Totenangst 5, Tierfreund, Weltfremd (Städte, Adelsherrschaft) 6
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Eiskundig, Steppenkundig, Waldkundig
Herausragende Talente: Wurfbeile (Wurfkeule) 7 (9), Betören 0, Viehzucht (Karene) 7 (9)

Niamh biangala (Niamh Goldhaar)

Erscheinung: Eine wunderschöne Elfe mit knöchellangem goldblonden Haar und melancholisch distanziertem Blick. Ihre Bewegungen und Worte wirken bedacht. Sie trägt ein einfaches Gewand aus Elfenbausch. Häufig hält sich ein Falke in ihrer Nähe auf.
Geschichte: Niamh biangala ist eine in die Welt geborene Lichtelfe. Zur Zeit der Fenvar war sie Beraterin des Hochkönigs Fenvarien in Tie'Shianna. Nach dem Fall der Stadt, bei dem ihr Seelengefährte Oisin starb, folgte sie nicht dem Weg der meisten Überlebenden zur 'Welt hinter den Nebeln', sondern blieb in Aventurien. In der Zeit nach dem Fall der Hochelfen lebte sie in der leisen Hoffnung auf eine bessere Zukunft und formte mit hochelfischer Magie den Zauberwald, in den sie sich um die Jahrhundertwende 1.500 v. BF zurück zog. In den folgenden Jahrhunderten ließ sie das Streben der Hochelfen hinter sich zurück, um dem Ursprung ihres Seins in Licht und Traum näher zu kommen. Parallel zu Niamhs Wandlung rückte auch der Wald, der als hochelfische Minderglobule begann, näher an die Lichtwelt und liegt nun als Teil der Anderwelt zwischen Licht und Sein. Gelegentlich erhält Niamh Besuch von Feen und Elfen, während menschliche Gäste selten sind. Heute ist Ihr Sein eng mit dem Wald verbunden, den sie kaum mehr verlässt.
Charakter: Weise, mystische Lichtelfe die mehr in ihren Träumen als in der wirklichen Welt lebt. Die frühere Hochelfe hält das Schicksal ihres Volkes für abgeschlossen. Wenn sie durch die Helden von der Fortexistenz des *dhaza* in Ometheons Turm erfährt, erkennt sie, dass diese Annahme ein Fehler war.
Funktion: den Helden wohl gesonnene Lichtelfe, die aus erster Hand vom Fall der Hochelfen berichtet
Kurzcharakteristik: vollendete Zauberweberin mit Fokus auf Verständigungs- und Traummagie
Herausragende Eigenschaften: IN 22, CH 21, AeP 170, Weltfremd 10, Herausragendes Aussehen
Herausragende Talente: Heilkunde Seele (Träume) 25 (27), Geschichtswissen (Hochelfen), Singen, Musizieren, Philosophie (Elfen)
Besonderheiten: beherrscht freizauberische Elfenlieder und lichtelfische Zauberträume; Bindung an Silvanden'Fae den Karen, dort Freizaubererin

Auf der Spur des Wolfes

Überarbeitet und ergänzt von Markus Pfitzner
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an
Isabelle Pfitzner, Christian Zeitler und Martin Selbach.
Mit Textauszügen von Daniel Jödemann (Ysilia) und
Dietrich Bernhardt (Kopfgeldjäger).

Der Spur des Wolfes folgend,
der Alben heilige Kling zu finden.
getrieben von Geistern, dem Drakkar zum Trotze.

So alt der Brauch, Hamrammer zu ehren,
noch älter die Burg auf dem Berg.
Der Toten Höhle tief unten im Stein, die silberne Flamme nur einer errang.

Das Abenteuer

Mit dem Rätsel um den Wolfsritter und die Silberflamme (Isdira: *Selflanatil)* beginnt das vierte Abenteuer der Helden um Kapitän Phileasson, das sie von Festum über Vallusa und Ysilia bis tief hinein in die Drachensteine führen wird. Es gilt, die Spuren des kaiserlichen Feldherrn Erm Sen aufzunehmen, der seit mindestens 250 Jahren tot ist. Zwischen ihm und der versunkenen Hochelfenstadt Tie'Shianna bestand seit jenen Tagen, als er Kommandeur des legendären Kamel-Korps war, eine Verbindung, die er selbst jedoch nicht erkannte.
Doch nicht nur Phileasson und Beorn jagen der Silberflamme hinterher: Zwei ruhelose Geister der *Beni Geraut Schie*, Nachkommen der Hochelfen aus Tie'Shianna, sind davon getrieben, das Schwert zurück nach Tie'Shianna zu bringen.

Eine alte Geschichte

Die Geschichte Erm Sens beginnt **764 BF** mit einem kaiserlichen Edikt zur Aushebung von sechs Schwadronen Leichter Kavallerie. Wie auch andere Nivesen, die das Abenteuer abseits der heimatlichen Steppen suchten, trug sich Erm Sen als Freiwilliger in die Stammrolle dieser neuen Truppe ein. Schon bald fiel der Sohn eines Häuptlings durch sein außergewöhnliches militärisches Talent auf, welches ihm den Einstieg in die Offizierslaufbahn ermöglichte.
Bereits **770 BF** war Erm Sen Oberst im Führungsstab der Leichten Kavallerie in Unau. In diesem Jahr schlug der Nivese dem Generalstab in Gareth vor, ein Regiment Kamelreiter aufzustellen, um den aufständischen Novadis in die Tiefe der Wüste folgen zu können, was zu Pferd nicht möglich war.
Wenige Wochen später erhielt Erm Sen ein neues Kommando und wurde mit der Aufstellung des *Kamel-Korps* beauftragt. Schon bald machten die Erfolge der Unauer Kamelreiter im ganzen Reich von sich Reden, und das Korps wurde zu einer der bekanntesten Einheiten im ganzen Kaiserreich. In der Wüstenlegion kam es deshalb immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen Erm Sen und den traditionsbewussten Offizieren, die den 'barbarischen Emporkömmling' um seinen Ruhm beneideten. Doch der *Steppenwolf* – so nannten ihn Freund und Feind wegen des Silberwolfs, der ihn stets begleitete – ließ sich dadurch nicht weiter beeindrucken.
Wegen angeblicher Befehlsverweigerung wurde das Kamel-Korps **771 BF** auf eine Strafexpedition nach Punin geschickt, um dort neue Rekruten und Ausrüstung abzuholen. Auf dem Weg dorthin sollte jedes noch so kleine Novadilager rücksichtslos angegriffen und vernichtet werden – ein Alveranskommando, das zu überleben unwahrscheinlich war.
Die brutale Vernichtungsaktion führte dazu, dass sich die zerstrittenen Novadistämme unter der Führung Malkillahs, dem späteren ersten Kalif der Novadis, vereinten und einen heiligen Krieg gegen die Soldaten des Kaisers ausriefen. Im Verlauf eines der Gefechte fiel Erm Sen, ohne dass er wusste, was er da erbeutet hatte, das *Schwert des Bewahrers*, die den Beni Geraut Schie heilige Klinge *Selflanatil*, in die Hände. Alle Versuche der Wüstenkrieger, die Waffe durch überraschende Überfälle zurückzugewinnen, scheiterten. Doch auch das Kamel-Korps hatte einen blutigen Tribut zu entrichten: Nach den ständigen

Die Beorn-Saga

Nach dem Erhalt der Prophezeiung aus dem Himmelsturm reist Pardona – erneut als Drache – mit Beorn nach Festum, wo sie die Gestalt Lenyas annimmt. Beorn erreicht Festum deshalb noch vor Phileasson und den Helden. In der Hafenmetropole heuert er neue Gefolgsleute an, die ihn in Zukunft begleiten werden: Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir, Belasca Jannerloff, Garad Avason, Baldur und Childwig. Mit einem Vorsprung von fast einer Woche begibt er sich nun auf die Suche nach den Spuren Erm Sens. Beorns Weg in diesem Abenteuer wird der gleiche sein, den auch die Helden nehmen, daher werden die Spieler stets das Gefühl haben, einem schattenhaften Phantom nachzujagen. Ganz gleich, wo die Helden die Spuren Erm Sens verfolgen – Beorn war bereits vor ihnen dort. Fragen sie genauer nach, berichtet man ihnen von einem grimmig dreinblickenden Einäugigen in Begleitung einer überaus hübschen Travia-Geweihten.
Wenn Sie zusätzliche Spannung aufbauen möchten, empfiehlt es sich, den Abstand zu Beorn bis zum Finale konstant zu verringern.

Angriffen der 'Verschleierten' und verschiedener Novadistämme kehrten von den 400 Kamelreitern, die Unau verlassen hatten, nur 37 nach Unau zurück.
Während der Steppenwolf in der Garnison seine Truppe neu aufbaute, wurde er immer wieder von einzelnen Wüstenkriegern zum Duell gefordert. Mit jedem gewonnenen Duell stieg sein Ruhm und ließ ihn schließlich zur lebenden Legende in der Legion werden. Indessen ging der Krieg gegen die aufständischen Novadis weiter. Als **774 BF** Keft erobert wurde, blieb das *Kamel-Korps* zurück, während sich die Wüstenlegion bei Unau dem Heer der Novadis stellte. Nach der vernichtenden Niederlage der Kaiserlichen beim Cichanebi-Salzsee wendeten sich die Novadis ihrem letzten Gegner in Keft zu. Unter mysteriösen Umständen gelang den Kamelreitern jedoch der Ausbruch aus der belagerten Stadt und die Flucht nach Fasar, wo das Korps aufgelöst wurde. Erm Sen ritt nach Gareth und berichtete am kaiserlichen Hof vom Ende der Wüstenlegion. Kaiser Bodar I. schlug ihn daraufhin für seine Verdienste zum Ritter und verlieh dem Nivesen als Wappen einen weißen Wolfskopf auf blauem Grund. Nachdem er **776 BF** aus der Armee entlassen worden war, zog Erm Sen nach Vallusa, um dort eine Fechtschule zu eröffnen. Doch auch an diesem Ort wurde er von den Beni Geraut Schie aufgespürt, die seine Verfolgung nicht mehr aufgegeben hatten, seit er die Silberflamme besaß. **778 BF** kam es auf dem Zwergenplatz zu einem blutigen Duell zwischen Erm Sen und einem der 'Verschleierten'. Weil er damit gegen das Stadtgesetz verstieß, musste Erm Sen am folgenden Tag Vallusa verlassen. Nur von seinem Wolf begleitet machte er sich auf den Weg nach Ysilia, um dort an der Fechtschule zu unterrichten. Als er auch hier von einer Kriegerin der Beni Geraut Schie aufgespürt wurde, zog er sich **779 BF** in die Einsamkeit der unwirtlichen Drachensteine zurück. Dort beendete er die Fehde zwischen den Hirten des Tals der Türme und einem großen Wolfsrudel, das deren Herden bedrohte. Gemeinsam mit der Hexe *Tanali* begründete er den Wolfskult und verbrachte die letzten Jahre seines Lebens mit seiner Lebensgefährtin in der Burgruine am Sturmhaupt.
So zusammenhängend, wie sie hier erzählt wird, kennen nur Sie als Spielleiter diese Geschichte. Die Aufgabe Ihrer Spieler besteht darin, im Laufe des Abenteuers aus einer Vielzahl von Gerüchten und Geschichten den Lebenslauf des Erm Sen zu rekonstruieren und seine Spur aufzunehmen, um so schließlich das Schwert des Bewahrers zu finden.

Die Prophezeiung

Nachdem die Gefährten Niamhs Kräutersud getrunken haben, fallen sie in einen tiefen Schlaf. Als sie erwachen, befinden sie sich wieder am Rand des Waldes, den sie vor einer Woche betreten haben. Noch während sich die Helden verwunderte Blicke zuwerfen und sich fragen, ob das Erlebte nur ein Traum war, frischt der Wind merklich auf. Die leichte Brise wird schnell zu einem starken Wind, der selbst die stärksten Äste wild hin- und herschlagen lässt. Während die anderen Gefährten Schutz im Wald suchen, steht Shaya aufrecht mit wehenden Haaren im tosenden Sturm.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Um euch herum tobt der Sturm, der sich in kürzester Zeit aufgebaut hat. Shaya hingegen scheint der Sturm nichts auszumachen, mit wehenden Haaren trotzt sie den Böen. Doch dann verdreht sie die Augen, legt den Kopf in den Nacken und breitet die Arme aus. Euch drohen die Köpfe zu zerspringen, als ihr durch das Toben des Sturms die entstellte Stimme Shayas wie einen Donnerhall vernehmt:
> *"In der Stadt, in der Ingerimm Efferd trotzt, konnten selbst die Stürme der Zeit die Spur des Steppenwolfs nicht löschen. Zerreißt den Schleier der Vergangenheit, und ihr werdet eine silberne Flamme finden!*
> *Sie ist der eine Schlüssel zu Orima der Allsehenden, der ihr dereinst begegnen werdet."*

Kaum hat Shaya die letzten Worte gesprochen, senkt sie langsam die Arme, richtet den Kopf gerade und blickt die Helden mit klarem Blick an. Der Sturm ebbt genau so schnell ab, wie er gekommen ist. Shaya blickt die Helden fragend an, da sie sich weder an den Sturm, noch an die Worte, die sie gesprochen hat, erinnern kann.

Deutung

Die Stadt, *"in der Ingerimm Efferd trotzt"*, ist Vallusa. Dort haben Zwerge einen gewaltigen Damm errichtet, der die Insel vor Sturmfluten schützt. In diese Wallmauer hinein wurde ein Tempel des Ingerimm gebaut, dessen 20 Schritt hoher Feuerturm gleichzeitig als Leuchtturm dient. Die *"Spur des Steppenwolfs"* ist der Weg, den Erm Sen nahm, nachdem er vor über 200 Jahren die kaiserliche Armee verlassen hatte. Am Ende dieses Weges werden die Helden bei seinen sterblichen Überresten die *Silberflamme* finden. Sie ist das heilige 'Schwert des Bewahrers', jenes Auserwählten, der in Abwesenheit des hohen Königs die Regentschaft über die Beni Geraut Schie ausübt.
Sofern sich nicht ein Held aus Vallusa in Ihrer Gruppe befindet, der seine Heimatstadt eigentlich erkennen sollte, werden die Gefährten nun rätseln, welche Stadt in der Prophezeiung gemeint sein könnte. Lassen Sie die Spieler Proben auf *Geographie* oder ersatzweise *Sagen/Legenden* ablegen – für jeden TaP* können Sie eine der auf der nächsten Seite aufgeführten Stadtbeschreibungen an die Spieler austeilen.



Meersand
Hafenstadt im Bornland an der Mündung des Walsach. Der Hafen ist nur schwer zu erreichen, da zahlreiche Untiefen, Sandbänke und vor allem ein gro(ß)er Strudel in der Hafeneinfahrt die Schiffahrt erschweren. Über die Stadtgrenzen hinaus bekannt sind die Töpferwaren (Meersander Blautöpfe), der Sitz des Kronvogtes, die Halle der Therbüniten und die Magierakademie *Schule der Beherrschung*. Direkte Nachbarschaft zur Wildnis der Walberge.

Festum
Gro(ß)te und mächtigste Stadt des Bornlandes an der Mündung des Born. Bedeutender See- und Handelshafen, Hauptsitz des Hontors Stoerrebrandt. Bemerkenswert sind vor allem der Hesinde-Tempel (einer der gro(ß)ten in Aventurien), die Magierakademie *Halle des Quecksilbers* und das Gerberviertel, das fast ausschlie(ß)lich von Goblins bewohnt wird. Die Flottenschau am 1. Efferd ist einmalig in ganz Aventurien.

Vallusa
Freie Stadt auf einer Insel in der Mündung der Misa, gehört weder zum Mittelreich noch zum Bornland. Bekannt für seine hohen Gebäude, die wegen der begrenzten Baufläche bis zu sechs Stockwerke hoch sind. Umgeben von einer 15 Schritt hohen Stadtmauer aus schwarzem Basalt, um die Stadt vor Sturmfluten zu schützen. Auf der dem Meer zugewandten Seite ist ein Ingerimm-Tempel mit einem 20 Schritt hohen Feuerturm und einer ewig brennenden Flamme in die Mauer hineingebaut. Die Tobrische und die Märkische Brücke verbinden Vallusa mit dem Festland.

Ilsur
Tobrische Hafenstadt und Baroniesitz an der Mündung des Dogul in die Tobrische See. Über unbedeutender Handelshafen, Haupterwerbszweige sind Fischerei, Viehzucht und Ackerbau. Einzig auffällig im Stadtbild mit sonst flacher Bebauung sind die Residenz der Baronin und der Tempel des Efferd, dem die Bewohner wegen des oft über die Ufer tretenden Doguls den höchsten Tribut zollen. Indem bekannt für die Produktion edelster Tuche in der Gräflichen Tuchweberei des Arne Feingammer z. Sohn.

Menbena
Tobrische Grafenstadt unterhalb der Burg Talbruck, liegt nördlich der Mündung des Tobimora und ist umgeben von einer festen Stadtmauer. Seit dem Ogersturm provisorische Hauptstadt der Provinz. Das Stadtbild ist geprägt von roten Ziegelbauten. Die Bürger leben hauptsächlich von Handwerk und Landwirtschaft, doch auch der Umschlaghafen trägt zum Wohlstand der Bürger Menbenas bei. Praios gilt als Schutzgott der Menbener.

Beilunk
Leicht tulamidisch geprägte Hafenstadt im Osten Aventuriens, Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft. Wurde in seiner über 2500-jährigen Geschichte mehrmals niedergebrannt, belagert und neu erbaut. Wegen seiner nunmehr erhöhten Lage ist die Stadt seit über 600 Jahren jedoch von Überschwemmungen verschont geblieben. Sehenswert sind das vergoldete Kuppeldach des Praiostempels, das Stammhaus der Beilunker Reiter sowie der trutzige Ziegelbau der Akademie Schwert und Stab. Auffallend ist die hohe Militärpräsenz - Beilunk ist einer der Versorgungshäfen für die mittelreichische Armee auf Maraskan.

Perricum
An der Mündung des Darpat ins Perlenmeer gelegen, im Norden von den Trollzacken überschattet und über eine befestigte Straß e mit dem Herzen des Mittelreichs verbunden, zählt die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft auch zu den bedeutendsten Handelshäfen des Mittelreichs. Efferd gilt als Schutzgott der Stadt, ihm zu Ehren findet hier am 1. Efferd das Volksfest der bunten Lichter von Perricum statt. Ebenso ist Perricum für seine Nähe zur Göttin Rondra bekannt: Das Oberhaupt der Rondra-Kirche hat hier seinen Sitz, während im Rondra-Tempel der göttliche Zweihänder Armalion aufbewahrt wird. Gleichermaß en berüchtigt ist das „Perricumer Aufgebot": Nächtliche Pressekommandos durchstreifen auf der Suche nach hoffnungslos Betrunkenen Schänken und Kneipen, um dem akuten Personalmangel auf den Schiffen Herr zu werden. Wenn die Unglücklichen erwachen, ist es meist schon zu spät und sie sind auf hoher See.

Zorgan
Hauptstadt des reichen Fürstentums Aranien und drittgrö(ß)te Stadt am Perlenmeer. Wichtiger Ausfuhrhafen für die reichen Weizen- und Obsternten Araniens, aber auch Namenspatron für eine der gefürchtetsten Seuchen Aventuriens: die Zorgan-Pocken. Beherbergt Tempel aller Zwölfgötter, besondere Bedeutung hat der Peraine-Tempel, dort wird die Grüne Hand Peraines aufbewahrt - eine der wichtigsten und heiligsten Reliquien der Kirche.

Donnerbach
Freie Stadt südlich der Salamandersteine an der Mündung des Donnerbach, der hier mit lautem Getöse 60 Schritt zu Tal fällt - in den Neunaugensee. Die Gründung der Stadt geht zurück auf Rondragläubige, die vor über 650 Jahren auf der Flucht vor den Häschern der Priesterkaiser die weitläufigen Kavernen hinter dem „König der Wasserfälle" entdeckten und ihrer Göttin dort einen Tempel errichteten. Einzig auf dem gefährlichen Weg über einen schmalen Felssims ist diese bedeutende Verehrungs- und Orakelstätte zu erreichen, in der auch die Wundersame Rüstung, eines der wichtigsten Artefakte der Kriegsgöttin, ruht. Oberhalb des Wasserfalls wurde seinerzeit die Residenz Donnerhall erbaut, die als Sitz für die Fürst-Erzgeweihten dient. Weiterhin ist Donnerbach bekannt für seinen hohen Anteil an elfischer Bevölkerung und dem Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung.

Der Steppenwolf

Abgesehen von den Kopfgeldjägern, die sich auf die Fährte der Gruppe gesetzt haben (siehe Kasten), verläuft die Reise durch das Bornland, aus dem der Winter langsam weicht, ohne größere Probleme. Die Bronnjaren schenken dem Viehtrieb keine größere Aufmerksamkeit, solange die immer mal wieder fälligen Abgaben gezahlt werden. Die Kunde von den Geschehnissen in Norburg verbreiten sich nur langsam, und die meisten stolzen Nachfahren der Theaterritter kümmern sich keinen Deut um das Urteil einiger Norburger Krämer. In die auf dem Weg liegenden Städte (Rodebrannt, Firunen) sind glücklicherweise noch keine Berichte von den Ereignissen in Norburg vorgedrungen. Trotzdem werden die Nivesen die Städte eher meiden.

Drachensichtung

Irgendwo zwischen Pervin und Firunen sichten die Helden im Nordosten einen silberfarbenen Drachen. Dabei handelt es sich um Pardona in ihrer 'Tiergestalt'. Sie ist mit dem zu Transportzwecken versteinerten Beorn in den Klauen auf dem Weg nach Süden, dabei aber so weit entfernt, dass Beorn nicht erkannt werden kann (siehe Seite 63).

Die Kopfgeldjäger

Durch die Belohnung des Norburger Rates angelockt, findet sich rasch eine Gruppe von Kopfgeldjägern um *Sven Gabelbart* (siehe **Dramatis Personae**), die sich auf die Spur der Flüchtigen setzt. Ob es auch Steckbriefe der Helden gibt, hängt von deren Vorgehen ab. Der Plan der drei Männer und zwei Frauen besteht darin, die Karenherde zu zerstreuen, die Gruppe zu trennen und sich die Gesuchten einzeln zu schnappen. Gefangene werden in das drei Meilen entfernten Lager gebracht und dort bewacht, bis alle Gesuchten beisammen sind. Versuchen Sie den Spielern das Gefühl ehrbarer Gegner zu vermitteln, die in einer anderen Situation durchaus auf ihrer Seite stehen könnten. Die Kopfgeldjäger versuchen, Tote zu vermeiden, und kämpfen auch selbst nicht bis zu ihrem Tod. Eine wechselseitige Gefangennahme ist wahrscheinlich. Der genaue Verlauf des Konfliktes kann frei gestaltet werden. Vom Überwältigen der Kopfgeldjäger bis zum Verlust einiger Nivesen ist alles möglich. Die Helden sowie für die Saga unverzichtbare Meisterpersonen sollten die Auseinandersetzung allerdings überleben.

Kopfgeldjäger
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 9 **FF** 12 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15 (je +/–1)
LeP 32 **RS** 3 **AuP** 34 **WS** 8 **MR** 4 **GS** 6 **BE** 2 **Ausweichen** 9
Streitkolben: **INI** 9+W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** N
Lasso: **FK** 22 **TP** 1W6+2*
Kurzbogen: **FK** 16 **TP** 1W6+4
*) kein Schaden, sondern Malus für Entfesseln-Probe (1 Probe pro KR, +1 pro gescheiterter Probe)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Betäubungsschlag, Ausweichen 1, Scharfschütze, Schnellladen, Aufmerksamkeit
Talente: Fährtensuchen 10; Schleichen 9

Sven Gabelbart und Nirka [Optional]

Sobald sie einander begegnen, fühlen sich Sven und Nirka trotz der besonderen Umstände stark zueinander hingezogen. Obwohl sie sich ihre Gefühle nicht eingestehen wollen, ist dies der Beginn einer ungewöhnlichen Romanze, bei der die Rollen von Jäger und Gejagtem häufig wechseln. Da die Situation sehr vom Spielverlauf abhängt, haben Sie als Spielleiter die Freiheit, einzelne Szenen der Romanze nach Belieben auszuspielen.

Festum

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 40.000 (davon 15 % Goblins, Exilmaraskaner, Norbarden und Nivesen)
Wappen: silberner Schwan auf rotem Grund
Herrschaft/Politik: Freie Stadt, regiert durch den Weiten und Engen Rat sowie zwei Bürgermeister
Tempel: Tempel aller Zwölfgötter und einiger Halbgötter (Swafnir, Rur und Gror, Rastullah und Mokoscha)
Ausgewählte Gasthöfe und Tavernen: Hotel 'Zur Quelle' (Q9/P10/S18), Taverne 'Altes Lotsenhaus' (Q4/P4/S10), Herberge 'Riff der verdorrenden Kehlen' (Q1/P3/S28), Schenke 'Zwei Masken' (Q8/P9/S-), Herberge 'Lavaitzis' (Q6/P5/S18)

Das Zentrum Festums bildet die streng reglementierte und auf dem Reißbrett entstandene **Altstadt**, das traditionelle Markt- und Machtzentrum der Hafenmetropole. Handwerk und Markttreiben bestimmen das Bild der in Quadraten angeordneten Altstadt. Hier befinden sich neben dem zu dieser Zeit noch eher durchschnittlichen Markthotel auch der Hauptsitz der Nordlandbank und das Haus des Adelsmarschalls. Im Nordosten wurde die Altstadt um die deutlich kleinere **Neustadt** erweitert. Hier wohnen sowohl einfache Handwerker als auch junge, aufstrebende Kaufleute.

Im Süden der Stadt liegt der Festumer **Hafen**. Tagsüber werden hier die zahlreichen Schiffe be- und entladen, während sich nachts das Hafenleben auf die etwas weiter stadteinwärts liegenden Hafenschenken und Häuser des horizontalen Gewerbes verlegt.

In direkter Nähe zum Hafen liegt die Insel **Diebeswerder**, berühmt-berüchtigt für seine anspruchslosen Lokale, Herbergen und Bordelle. Von hier aus gelangt man weiter in das ärmliche **Gerberviertel**, das vor allem von Goblins bewohnt wird.

Im Norden Festums liegen die Stadtteile **Mauergärten, Prähnsgardt** und **Hesindendorf**. Hier sei vor allem die Norbardenwiese erwähnt, auf die die Nivesen ihre Karenherden treiben, wenn sie Festum erreichen. Während der ehemalige

und inzwischen eingemeindete Weiler Prähnsgardt für sein *Hotel Zur Quelle* bekannt ist, ist man im Hesindendorf stolz auf einen der größten Hesinde-Tempel Aventuriens.
Im Osten der Stadt liegt das Villenviertel **Am Seeufer** und, etwas weiter südlich, das verrufene Viertel der Exil-Maraskaner: **Neu-Jergan**. Auf der **Jodekspitze** schließlich liegen Boron-Tempel und Boronsanger.
Etwas weiter außerhalb der Stadt erhebt sich der als verflucht geltende **Zwielichtberg**, außerdem findet sich hier der **Obere Hafen**, wo die Werften, Grosshandwerksbetriebe und der Kriegshafen untergebracht sind. Hier dürfte vor allem das *Zeughaus Stoerrebrandt* für alle reisenden Helden interessant sein. Einige Meilen nördlich von Festum liegt die **Löwenburg**, einst die Residenz der Marschälle des Theaterordens, heute offizieller, aber kaum noch genutzter Amtssitz des Adelsmarschalls.
Weitere Informationen zu Festum und seinen Stadtteilen finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** ab Seite 90.

Eine Herde zu veräußern

Der Viehtrieb erreicht Festum Mitte Ingerimm, kurz nach der alljährlichen Warenschau. Nirka führt die Herde auf die Norbardenwiese, wo die Karene bis zu ihrem Weiterverkauf weiden können. Hier heißt es Abschied nehmen von den Nivesen, aber auch von einem der Gefährten. Crottet hat das Schicksal der Sairan-Hokke tief bewegt und für sich entschieden, fortan bei seiner Sippe zu bleiben. Kapitän Phileasson akzeptiert diese Entscheidung und so schütteln die Helden an einem regnerischen Frühlingstag zum letzten Mal die Hand ihres treuen Gefährten.
In Festum gilt es, Käufer für die Herde zu finden. Es bieten sich das *Handelshaus* Stoerrebrandt, der *Händler* Paubertin, der Gildenmeister der *Fleischergilde* Meljow Turjelew oder die *Norbardensippe* der Surjeloffs an. Da den Nivesen das Handeln fremd ist, sind sie auf die Hilfe der Helden angewiesen. Es hilft gegenüber potentiellen Käufern standesgemäß aufzutreten, wozu ein angemessenes Erscheinungsbild und passender Sozialstatus gehört. Vom Verhandlungsgeschick hängt es ab, wie viel die Nivesen für ihre Herde erhalten (grob 40 + 2x *Überreden* (Feilschen)-TaP* Silbertaler pro Tier). Natürlich werden auch Steuern und Zoll von etwa 5 Silbertaler pro Tier fällig. Nirka besteht darauf, einen Teil des Wertes der Herde unter Phileasson und seinen Gefährten aufzuteilen.

Nachforschungen

Nachdem die Herde verkauft ist, gibt Kapitän Phileasson den Helden einen Tag lang Zeit, in den zahlreichen Geschäften und Handwerksbetrieben Festums einzukaufen, sich im Badehaus einer gründlichen Generalreinigung zu unterziehen und das nächtliche Hafenleben auszukosten – dann will er ohne jede weitere Verzögerung die Wettfahrt fortsetzen.
Sollte zu diesem Zeitpunkt noch immer nicht geklärt sein, welche Stadt in Shayas Prophezeiung gemeint ist, können die Helden sich in der Stadt (selbstverständlich auch während der Einkäufe oder im Badehaus, ja sogar in den Häusern des horizontalen Gewerbes) umhören. Mit einer geglückten Probe auf *Gassenwissen* +3 ist beinahe von jedem Festumer zu erfahren, dass es sich bei der beschriebenen Stadt nur um Vallusa handeln kann.
Helden, die sich nach Beorn umhören, können nach einer einfachen Probe auf *Gassenwissen* erfahren, dass vor etwa einer Woche ein grimmig dreinschauender Einäugiger in Begleitung einer Geweihten in der Stadt aufgetaucht ist. Eine Karenherde habe er nicht begleitet. Helden mit *3 TaP** und mehr können zudem noch herausfinden, dass der Einäugige in den Archiven der Magierakademie und des Rathauses Nachforschungen über einen "Wolfsritter" angestellt hat. Außerdem habe er nach einer "Silberflamme" gefragt. Nach zwei Tagen sei er dann nach Vallusa weitergeritten.

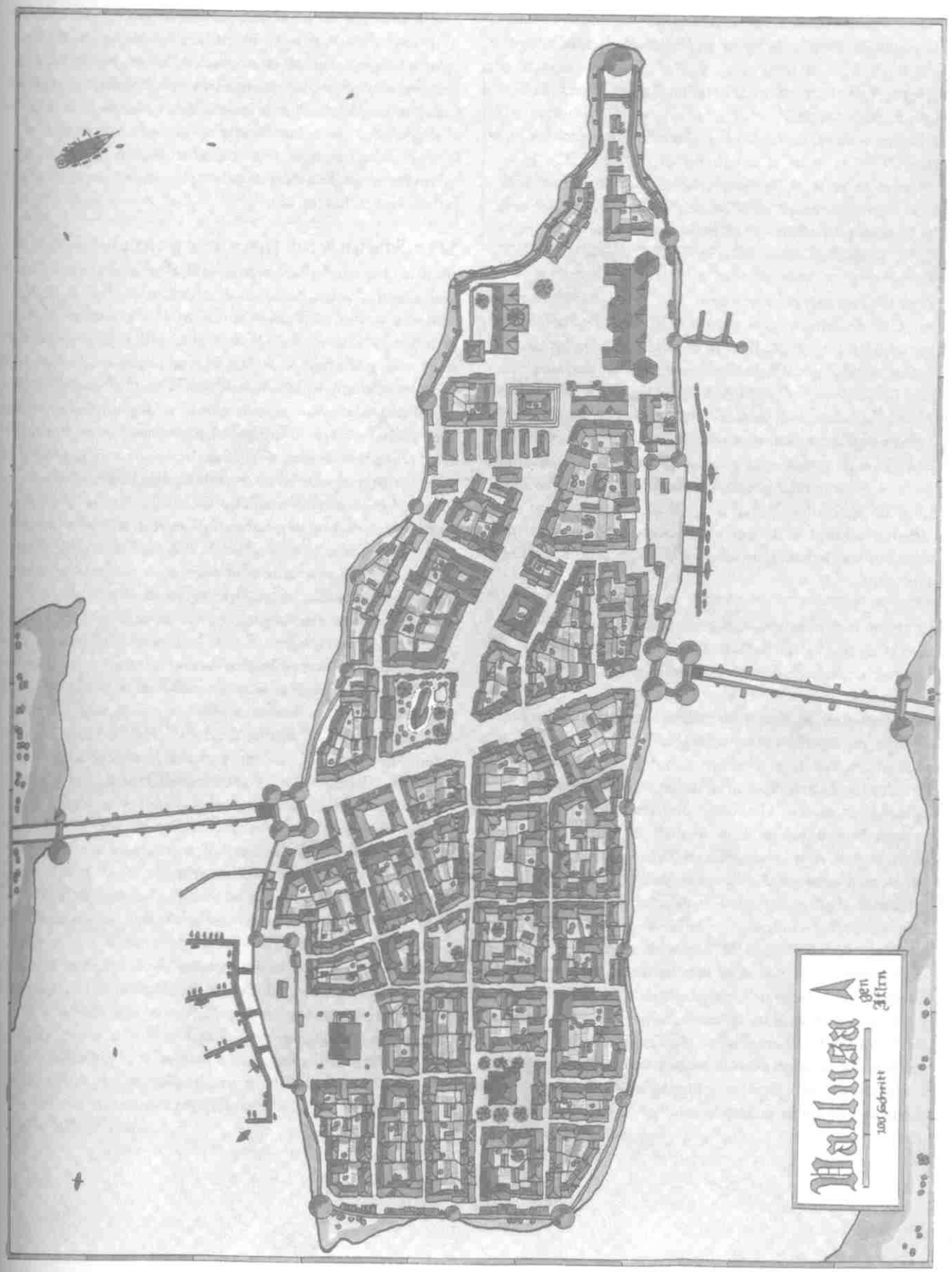
Von Festum nach Vallusa

Die Reise von Festum nach Vallusa ist im verregneten Frühling des Jahres 1007 alles andere als eine Freude. Das erste Stück Weg lässt sich am bequemsten auf der gut ausgebauten Kaiserstraße Richtung Usnadamm zurücklegen. Hier trifft man häufig auf Wagenkolonnen und einzelne, Maulesel führende Händler, die den lebhaften Warenaustausch zwischen Festum und dem Kaiserreich abwickeln. In Skorpsky gilt es dann, die sichere Straße zu verlassen, um über holprige Knüppeldämme durch die Misasümpfe bis nach Vallusa zu gelangen.
Während der erste Teil der Reise ohne Probleme verläuft, sollten sich die Helden in Skorpsky nach einem Führer umsehen, der sie auf dem letzten Stück des Weges begleitet. Ein ortskundiger Held weiß, dass der Weg über den Knüppeldamm zwar im Grunde sicher ist, jedoch an manchen Stellen durch das starke Tauwetter im Frühling überschwemmt sein kann. An solchen Stellen kann man leicht auf trügerischen Grund geraten, weshalb man sich nach einem Führer umsehen sollte.
Wenn die Gruppe ohne Pfadfinder reist, verlangen Sie vom Vordersten in der Gruppe drei *Wildnisleben*-Proben +3, um die Gruppe sicher nach Vallusa zu führen. Schlägt eine Probe

Chrononautos: Tobrien 1007 BF

Vor noch nicht einmal fünf Jahren (*1002/1003 BF*) fielen menschenfressende Ogerhorden in dem von Galotta initiierten Zweiten Zug der Oger über die Dörfer und Städte Tobriens her. Die Hauptstadt Ysilia wurde nahezu komplett zerstört, Herzog Kunibald Frankward von Ehrenstein verlegte den Herzogensitz daraufhin nach Mendena.
Am *12. Praios 1003* endete der Zug schließlich mit der Ogerschlacht an der Trollpforte, in der ein bunt zusammengewürfeltes Heer mit Kaiser Hal an der Spitze über mehr als 1.000 Oger siegte.
Überall dort, wo die wütenden Oger ihre Spuren hinterließen, ist man seither mit dem Wiederaufbau beschäftigt – dennoch sieht die Zukunft Tobriens düster aus: Im Jahr *1019 BF* – der Wiederaufbau des neuen und alten Herzogensitzes Ysilia ist fast abgeschlossen – dringen die Schwarzen Horden Borbarads in Tobrien ein und besetzen große Teile des Landes.
Weitere Informationen zur Geschichte und Kultur Tobriens finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**.

fehl, so lassen Sie die Gruppe die Unannehmlichkeiten eines weglosen Sumpfes spüren. Über den Verlust von ein oder zwei Reittieren (falls vorhanden) und etwas Ausrüstung sollte dies aber nicht hinausgehen, denn schließlich gilt es hier, ein anderes Abenteuer als die Erforschung der Misasümpfe zu bestehen. Für die Reise durch das Sumpfgebiet sollten Sie wegen des schlechten Wetters drei bis vier Tage veranschlagen. Ein Führer durch die Sümpfe verlangt fünfzehn Groschen (Silbertaler).



Vallusa

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: ca. 2.700
Wappen: roter Turm auf blauem Grund
Herrschaft/Politik: freie Stadt, regiert durch einen 24-köpfigen Rat aus Kaufleuten
Tempel: Ingerimm, Efferd, Peraine, Rahja, Travia, Praios- und Rondra-Schrein
Wichtige Gasthöfe und Schenken: Hotel 'Haus Drachenstein' (Q9/P9/S35), Hotel 'Tobrischer Hof' (Q8/P8/S22), Hotel 'Märkischer Hof' (Q8/P8/S24), Gasthof 'Zum Reiter' (Q5/P5/S10), Gasthaus 'Brückstube' (Q3/P3/S35), Schenke 'Schlange & Federkiel' (Q7/P6/S–)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Ufer der Misa angelangt, könnt ihr durch wehende Regenschleier die Stadt Vallusa in der Flussmitte liegen sehen. Trübe flackert das Feuer des Leuchtturms, der sich über alle Gebäude der Stadt erhebt. Wegen des beschränkten Platzes auf der Insel sind die Häuser ungewöhnlich hoch gebaut und sehen mit ihren bis zu sechs Stockwerken fast wie Türme aus. Die mehr als 150 Schritt lange Märkische Brücke verbindet das bornländische Ufer mit der Stadt. Einige Stadtgardisten, durch lange Kapuzenmäntel vor dem Regen geschützt, verlangen einen Stüber (Silbertaler) Brückenzoll von jedem, der auf diesem Weg in die Stadt reitet oder geht.

Mit knapp 2.700 Einwohnern gehört Vallusa zu den bedeutenderen Hafenstädten an der Ostküste Aventuriens. Der Handelsplatz ist eine freie Stadt und damit weder Teil der kaiserlichen Provinz Tobrien noch des Bornlands. Die Insel ist auf allen Seiten von Anlegeplätzen für Schiffe umgeben. Den ganzen Tag über transportieren Lastenträger Kisten, Säcke und Fässer zwischen den Lagerhäusern und den Schiffen. Durch das Herz der Insel läuft die Marktstraße, an der alle bedeutenden Handelskontore und Geschäfte der Stadt liegen. Die Straße wurde so breit angelegt, dass sie auch als Markt genutzt werden kann. Ganz im Osten bildet der Zwergenplatz (der seinen Namen zu Ehren der Erbauer der Wehrmauer trägt) den Abschluss der Marktstraße. An diesem prächtigen Platz liegen das Rathaus und das Stadtarchiv, ein kleiner Peraine-Tempel und das eindrucksvolle Gotteshaus, das die Zwerge Ingerimm errichtet haben. Der ehemalige Rondra-Tempel dient heute den zwanzig Stadtbütteln als Unterkunft. Anhänger der Kriegsgöttin finden einen Rondra-Schrein in der Ardaritenfestung im Süden der Stadt. Ebenfalls am Zwergenplatz stehen das Gerichtshaus samt Kerker und ein kleines Praios-Heiligtum.
Eine ausführlichere Beschreibung der Stadt finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** auf den Seiten 103ff.

Nachforschungen

Für die Helden bieten sich in Vallusa zwei Wege, die Spur des „Steppenwolfes" aufzunehmen: Den Weg durch die staubigen Archive der Stadt, wo sich in mühseliger Recherche die wichtigsten Fakten sammeln lassen, oder aber als zweite Möglichkeit, sich auf den Märkten und in den Spelunken der Stadt umzuhören. Natürlich ist nicht alles wahr, was die Helden an Berichten, Gerüchten und Erzählungen zu hören und zu lesen bekommen, doch letztendlich sollten sie genug zusammentragen, um dem Weg zu folgen, den Erm Sen vor über 200 Jahren eingeschlagen hat.

Der Staub von Jahrhunderten

An drei Orten in Vallusa werden alte Dokumente systematisch gesammelt: In den Archiven des Rathauses, des Gerichtshofs und in der „Kammer der Weistümer" in der Ardaritenfestung. Nur das *Rathaus* ist ohne Probleme zugänglich. Für zwei Stüber pro Tag hat man hier Zugang zum Archiv. Die Akten des *Gerichtshofs* kann nur einsehen, wer eine schriftliche Erlaubnis des Stadtmagistrats vorweisen kann. (Allerdings soll manchmal auch ein Bestechungsgeld bei einem Gerichtsdiener helfen.) Das größte Problem stellt die *'Kammer der Weistümer'* dar. Hier werden nur Ordensbrüder oder Rondra-Geweihte vorgelassen, denn schließlich geht die schriftliche Hinterlassenschaft des Ordens nicht jeden etwas an (besonders Praios-Geweihte sieht man hier nicht gerne). Sollte sich ein Held in Ihrer Gruppe befinden, der die eine oder andere rondragefällige Tat vorzuweisen hat oder sich auf andere Weise als 'würdig' erweist, sollten Sie ihm den Zugang zur Feste nicht verwehren. Ein Bestechungsversuch bei einem der Ordensangehörigen wäre dagegen ein schwerer Fehler. Aussichtsreicher sind eine Verkleidung und Proben auf die Talente *Sich Verkleiden* (+3) und *Überreden* (+3).
Das Archiv im Rathaus wird relativ häufig besucht (zwei bis drei Gäste pro Tag), in den anderen halten sich die Helden meistens alleine auf. Bei dürftigem Kerzenlicht können sie die unterschiedlichsten in Schweinsleder gebundenen Manuskripte einsehen. Selten behandelt eines dieser Bücher nur ein einzelnes Thema. Es können also durchaus auf einen medizinischen Artikel über die Blaue Keuche ein Märchen aus der Khôm und eine Anleitung zur Ziegenzucht folgen. Wer in diesem Chaos bestimmte Informationen finden will, muss sehr ausdauernd suchen.
Nicht in jedem Archiv findet man alle folgenden Texte. Die Buchstaben **R**, **G** und **A** stehen für Rathaus, Gerichtshof und Ardaritenburg und geben an, dass die entsprechende Information dort zu finden ist. Die folgenden Quellen haben wir in der Reihenfolge aufgelistet, in der sie von den Helden am wahrscheinlichsten recherchiert werden, je nach deren Vorgehensweise können Sie die Reihenfolge aber auch abändern.

Von den wunderlichen siechhaiten . all die daz lebende laiden machen unter prayos straal
(altes Buch über Krankheiten und Heilkräuter). ca. 820 BF [R]

... in deme norderlande ist der himele gar tief . des getieres horne ritzet ihn um ain klaines . da hoert man wunder sagen von des wulfes kinderen . die solln zeuget sain von aime wulf unde aime mennisch . wes geschlaecht auch ain jeglicher . des fleisches suende ist der kinderen laid . si wissen niht op zu lebene bai deme wulf oder bai deme mennisch. gar viele haben allezeiten ain wulfen zum genossen . im kampfe ist daz antlitze gar schrecklich zu schauen . zebalde des blute fliesezet sie springen zu unde beiszen deme in den hals.

Aktenvermerk
vom 28. Firun 778 BF [R, G]

Am 28. Firun 778 nach Bosparans Fall lieferte der Fechtlehrer Erm Sen. den man in der Stadt Wolfsritter nennt, einem unbekannten Krieger aus der Khôm ein Duell auf Leben und Tod. Obwohl sich eine große Menge Pöbel auf dem Zwergenplatz versammelt hatte, wagte niemand einzugreifen. Selbst Wachoffizier Piet Geldong konnte den nach seinen Worten „tierhaften" Kampf der beiden Kontrahenten nicht unterbrechen. Nach Aussage des Magistrats Steenbart, der dem Kampf über seine ganze Länge beiwohnte, dauerte das Gefecht mehr als eine Stunde. Er berichtet, der verschleierte Gegner des Fechtlehrers sei, nachdem er eine Wunde am Hals empfangen hatte, zum Entsetzen der Menge zu Staub zerfallen. Anschließend wurde Erm Sen wegen Verstoßes gegen das Duellgesetz verhaftet. Am heutigen Tage hat man den Schwertmeister der Stadt verwiesen. Die Überreste seines Gegners wurden in einem Tongefäß in der Misa versenkt.

Der Bornlandspiegel
(ein in Vallusa seit Jahrhunderten gültiges Gesetzbuch) [R, G]

Das Duellieren mit scharfer wie auch mit stumpfer Waffe ist auf öffentlichen Plätzen untersagt. Jeder, der gegen dieses Verbot verstößt, hat ein Bußgeld von 10 Groschen zu entrichten. So sich ein Delinquent weigert, das Bußgeld zu entrichten, sei er mit zehn Tagen Kerker zu bestrafen. Findet trotz des Verbots ein Duell statt, bei dem einer der Kombattanten getötet wird, so hat der Überlebende eine Buße von 10 Batzen zu entrichten und binnen 24 Stunden die Stadt zu verlassen, deren Rechtsordnung mit Blut besudelt wurde. Wird der Verurteilte nach Ablauf dieser Frist noch innerhalb der Wehrmauern angetroffen, ist er zu verhaften und in den Kerker zu werfen, wo er bleiben soll, bis die Ratten an seinem Gebein nagen.

Aktenvermerk
vom 23. Praios 776 BF [R, G]

Dem hochwohllöblichen Antrage des Obristen und Kaiserritters Erm Sen, im Löwenhause zum Zwergenplatz eine Fechtschule einzurichten, wurde durch den ehrenwerten Magistrate der Stadt Vallusa stattgegeben.

Aktenvermerk
vom 30. Hesinde 831 BF [R]

In diesem Jahr ist der Wiedergänger auf dem Zwergenplatz nicht mehr erschienen. Es scheint, als hätte jener Wüstenkrieger nun endlich seine Ruhe gefunden und würde nachts keine Reisenden mehr belästigen.

Aktenvermerk
vom 12. Firun 819 BF [R]

Der Exorzist Restorn von Brabak, den der Magistrat mit der Vertreibung des Geistes vom Zwergenplatz beauftragt hatte, hat seinen Verstand in Borons Hallen gesandt. Als stammelnder Idiot musste ihn Emgerd, der Stadtweibel, zu den Noioniten bringen, wo er zur Pflege bleibt, bis sich sein Zustand bessert.

Aktenvermerk
vom 15. Ingerimm 1007 BF [R] (Diese Information ist knapp eine Woche alt.)

In dieser Nacht war wieder Lärm auf dem Zwergenplatz. Es scheint, als hätten Fremde den alten Geist in seinem Schlummer gestört.

Meyne gefaehrlichsten Handelszuege
(eine Autobiographie des Händlers Sluiter Broenster), ca. 790 BF [R]
Zwei Passagen aus diesem 180-Seiten-Wälzer sind für die Helden von Bedeutung.

Eyne führwahr schroeckliche Strapatzen war der Zug mit des Kaysers Obristen Erm Sen. Seynen Soldaten auf gar stinkenden Camelen waren verlauste Novadis eyne so dauerhafte Plage, dass diese kaum Acht auf meyne Waren haben konnten. Mehr denn fuerchterlich waren jene Attakken, die die Schwartzverschleyerten fuehrten. Allzeit wann wir eynen Mann auf den Thodt verwundet hatten, zerfiel derselbst zu Sandt. Welch Nutz ist von all dem Toedten kommen, als sie zum Schluss zu Unau gelangeten? Nichts denn Ruhm, der dem Kauffmann nichts zahlet, und eyn altes Schwert fuer den Obristen. Und gar denselben wieder zu sehen, machte die Unauer wenig froh ...

Als ich zuletzt Vallusa erreiche, bot sich dort eyn gar wunderlich Bild. Da wird zu dieser Stunt eyn Mann nebst eynem Wolff aus der Statt gejagdt, der mich unvermitteltst den Obristen erinnern macht, dem ich vor Jahr und Tag in der Khom begegnet bin. Mit eben demselben war ich zu Zeyten von Punin nach Unau zu Pferde. Als er itzt ueber die Tobrische Bruecke kam geritten, blitzt auch eyn gleyches altes Schwert an seyner Seyt. Schoen glaenzten auch all die Funkelsteyne im Licht der Sonnen ...

Die edle Kunst des Fechtens
(ein Buch über Waffenkunde), ca. 800 BF [A]

Jeder gute Fechter versucht, einen Kampf zu vermeiden. Ein Weg dorthin ist, den Ruf zu pflegen, ein besonders tödlicher Kämpfer zu sein. Wenn Dein Gegner Dich fürchtet, so wird er schlechter kämpfen. Besonders geeignet für diese Art des Kampfes ist der Wolfsbiss, ein Schwerthieb, den Erm Sen, ein Fechtlehrer aus Ysilia, entwickelt hat. Der Kämpfer unternimmt dabei nur noch Attacken auf die Kehle des Gegners. Wird ein Feind dessen gewahr und erkennt, dass er in diesem Kampf nur eine Wunde davontragen wird, welche aber zu seinem sofortigen Tod führet, so schwächt dies seine Kampfmoral so sehr, dass er mit großer Wahrscheinlichkeit die Waffen streckt. Vor der Tötung, die sich effektvoll durch einige Finten vorbereiten lässt, sollte ein ritterlicher Kämpfer seinem Gegner mehrmals Gelegenheit geben, seine Waffe zu strecken.

Von den grossen Fechtschulen im kayserlichen Land
(Traktat der Rondryana von Ploedtsingen) [A]

Beruehmbt iszt auch die Fechterschul zu Ysiliam, dortselben man den Wolfbisz und viel ander Finessen im ehrlichten Kampf ohn Magie lehret. Geheyszen wirdt die Schul der Rothe Thurm, toch man heyßt sie ouch Blutthurm, eyn gar sinlos Naam, alldieweyl sie schlicht von rothem Sandsteyn gebaut iszt worden. In eynem Thurme sint alle Lehrmeyster untergebracht, die von Ferne komen, um ihre Schueler zu unterweysen. Gar eyn jeder Naam eynes Lehrers, der in der Schulen jemalen geleeret, steht ouf eyner grossen Tafeln im Thurm.

Der Tulamidenkrieg
(ein Kriegsepos), ca. 780 BF [A]
In diesem Buch können einige Passagen von Interesse sein, die Erm Sens Zeit als Kommandeur des Kamel-Korps betreffen. Dabei wird sein Name allerdings nicht genannt.

Und so zogen unter gleißender Sonne die 400 Reiter des Kamel-Korps gen Punin, wohl wissend, dass sie in den Tod reiten würden. Wie man ihnen befohlen hatte, metzelten sie Novadis nieder, wo immer sie sie vorfanden. Selbst ihr Kommandant, der stets von einem Wolf begleitet wurde und auch wie ein Wolf zu kämpfen verstand, kämpfte mit den gemeinen Soldaten Seite an Seite.

Da erhob sich aus der Mitte der Novadis ein junger Krieger namens Malkillah. Er verstand es, die untereinander verfeindeten Stämme zu einen und auf den gemeinsamen Feind einzuschwören. Die Zeit der Rache war gekommen. Das Kamel-Korps der Wüstenlegion befand sich gerade auf dem Rückmarsch von Punin nach Unau, als die Novadis wie ein Wüstensturm über sie herfielen und nun ihrerseits die kaiserlichen Krieger in ihrem eigenen Blut ersaufen ließen.

Am Tag der Entscheidung trafen die verfeindeten Heere aufeinander. Schon bald verloren die Befehlshaber auf beiden Seiten den Überblick über das Kampfgeschehen. Die Schlacht wurde zusehends zu einem Schlachten und Morden. Mann gegen Mann, ein Kampf auf Leben und Tod. Als sich der Staub der Schlacht gelegt hatte, war der Boden des Salzsees getränkt vom Blut der Kaiserlichen. Die Wüstenlegion hatte aufgehört zu existieren.

In Rastullahs Hand
(Reisebericht aus der Khôm), ca. 950 BF [A]

Dorten wo das Feuer des göttlichen Praios Dere am härtesten trifft, in der Tiefe der Wüste, lebt der Stamm der Beni Geraut Schie. Männer wie Frauen dieses schlanken, hochgewachsenen Volkes sind verschleiert. Niemals sah ich mehr als ihre blitzenden Augen, dabei erzählt man sich unter den Novadi, dass besonders die Frauen von großem Liebreiz sein sollen. Von Kopf bis Fuß sind diese Gestalten in blaues und schwarzes Tuch gekleidet. Dhachmuti, mein Führer, erwies den verschleierten Wüstenrittern äußersten Respekt, als wir ihnen begegneten. Später erzählte er mir hinter vorgehaltener Hand, sie seien alle furchterregende Schwertkämpfer und Schwarzmagier. Dafür, dass sie sich nicht dem wahren Glauben zuwenden, lässt Rastullah sie zu Staub zerfallen, wenn man einen von ihnen tötet oder gefangen nehmen will.

Gerüchte und Geschichten

Wie überall kursieren auch in Vallusa Gerüchte und Geschichten. Um sich ein bisschen umzuhören, brauchen die Helden nur über die Märkte zu schlendern oder eine der zahlreichen Kaschemmen zu besuchen und dabei die Ohren zu spitzen, um einer für sie interessanten Erzählung zu lauschen.
Achten Sie darauf, wie Sie Ihren Spielern die verschiedenen Informationen zugänglich machen: Während man das Gerücht von dem Fremden, der die Pferde gekauft hat, am besten bei einem Reisenden aufschnappt, der aus Richtung Tobrien kommt, wird man die Geschichte von der Wolfsplage nur bei einem alten Vallusaner zu hören bekommen, der schon Zeit seines Lebens in Vallusa lebt. Um Informationen zu sammeln, würfeln Sie für jeden Spieler einmal pro Tag eine verdeckte Probe auf *Gassenwissen* +3 und erzählen Sie – falls die Probe nicht bestanden wurde – irgendwelchen Tratsch über das große Donnersturmrennen oder Gerüchte über die neuesten amourösen Verstrickungen in Adelskreisen. Ist die Probe bestanden, können folgende Gerüchte aufgetan werden:

- Vor ein paar Tagen hat **ein Fremder** jenseits der Sümpfe am tobrischen Ufer mehrere Pferde gekauft. Begleitet war der Mann von einer wunderschönen Travia-Geweihten und mehreren finster dreinblickenden Waffenknechten, wie sie allenthalben in düsteren Spelunken anzutreffen sind.
- Es muss wohl schon über 200 Jahre her sein, dass eine große **Wolfsplage** jenseits der Sümpfe in den Drachensteinen herrschte. So stark war die Gier nach Beute, dass die reißenden Bestien sogar über bewachte Wagenzüge hergefallen sind und Vallusa daher fast völlig von seinem Hinterland abgeschnitten wurde. Erst ein Ritter aus dem Kaiserreich, der eine große Treibjagd im Tal der Türme organisierte, wie sie in den Wäldern bei Gareth oft von Adligen abgehalten werden, schaffte es, der Plage Herr zu werden. Um Rondra zu danken und Firun gnädig zu stimmen, wurden auf dem Zwergenplatz vier Wolfsstatuen aufgestellt, die für immer an die Zeit der Plage erinnern sollen.
- Der **Geist der Wolfsstatuen** ist wieder geweckt worden, nachdem ein einäugiger Fremder vor wenigen Tagen zusammen mit einem Gelehrten die Wolfsstauen untersucht hat. Seitdem sind schon mehrere Seeleute, die sich nachts auf den Platz wagten, von einer Schattengestalt heimgesucht worden, deren Berührung so kalt wie ein Luftzug aus Borons Reich ist. (Diese Geschichte variiert stark. Bei den vom Geist Heimgesuchten handelt es sich aber immer um Fremde.)
- Im Jahre 1003 formierte sich eine große Ogerarmee, um schreckliche Verwüstungen über das Land zu bringen. Vallusa wurde nicht angegriffen, umso schlimmer erging es dafür Ysilia. In der Stadt des Herzogs blieb kein Stein auf dem anderen. Zu den letzten, die sich in diesem Massaker noch gewehrt haben, zählten die Lehrer der **Fechtschule**, die einen besonders heftig umkämpften Turm der Stadtmauer verteidigten. In der Schlacht bei den Trollzacken wurde die schreckliche Armee zerstreut. Noch heute gibt es allerdings Banden von Ogern, die die verwüsteten Landstriche um Ysilia unsicher machen. Zum Schutz der Region patrouilliert in letzter Zeit ein Banner Ritter aus Mendena in der heimgesuchten Grafschaft.
- Seit in alten Tagen ein Fechtlehrer aus der Stadt einen verschleierten Fremden in einem **Duell auf dem Zwergenplatz** tötete, haust dort ein Gespenst. Nachdem es viele Jahre jeden, der nachts den Platz überquerte, heimgesucht hat, wurde es vor mehr als hundert Jahren wieder stiller um den Platz. Nur wer den Wolfsstatuen allzu tief in ihre steinernen Augen starrt, wird des Nachts den Zorn des Geistes zu spüren bekommen. "Fragt doch mal im Ingerimm-Tempel nach. Dort lebt der alte Xortosch, der damals bei dem Duell dabei war."

Der alte Zwerg Xortosch

Vor allem zwergischen Helden begegnet man im Ingerimm-Tempel freundlich und zuvorkommend. Fragen die Helden nach *Xortosch*, werden sie einem grauhaarigen Zwerg im gesetzten Alter (wohlgemerkt: Zwergenalter, also so um die 350 Jahre) vorgestellt. Nachdem die Helden ihr Anliegen vorgebracht haben, bittet der Geweihte sie in das Kaminzimmer des Tempels, wo er sich in einem gemütlichen Sessel zunächst seiner Pfeife widmet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Grummelnd stopft sich der alte Xortosch eine Pfeife, steckt sie sich an und lehnt sich schmauchend zurück. Nach ein paar genüsslichen Zügen beginnt er zu erzählen: "Ja, das Duell damals. Ich kann mich noch gut erinnern, denn Duelle sind selten hier, müsst ihr wissen. Ich weiß leider gar nicht mehr, worum es in diesem Kampf damals überhaupt ging, auf jeden Fall haben sich die beiden nichts geschenkt – man merkte gleich, dass es da um Leben und Tod ging. Und über diesen Nivesen hatte man sich ja allerhand erzählt, dass er schon so manchen Gegner zu Boron geschickt hätte. Dieser Wüstensohn aber war ein äußerst gewandter Kämpfer, der wusste schon mit seinem Säbel umzugehen. Aber der Nivese hat ihn dann doch besiegt, mit einem äußerst geschickten Hieb an den Hals. Ich kann mich noch genau daran erinnern, denn was dann geschah, war das eigentlich seltsame an diesem Kampf …
Der Wüstensohn sackte nicht einfach blutend zu Boden, nein – bei Ingerimm – er zerfiel einfach zu Staub! Es heißt, seither würde es auf diesem Platz spuken, weshalb wohl auch niemand mehr über dieses Duell gesprochen hat. Nun, ihr wollt wissen, was aus dem Nivesen wurde? Man hat ihn noch am gleichen Tag aus der Stadt gejagt und wie ich hörte, ist er an der Fechtschule in Ysilia seinem Handwerk weiter nachgegangen. Den Staub des Wüstensohnes hat man in der Misa versenkt."



Die Wölfe auf dem Zwergenplatz

Vor dem Rondra-Tempel am Zwergenplatz erheben sich vier mannshohe Wolfsstatuen. Auf den Hinterläufen ruhend, kauern sie dort schon seit über 200 Jahren, die Schnauzen westwärts gewandt, dorthin, wo jenseits der Sümpfe ihre Brüder in den Drachensteinen leben. Die südlichste der Statuen trägt – verschlungen wie eine sich windende Schlange – eine Inschrift auf der rechten Schulter.

Helden, die *Isdira* in Schrift und Sprache mit einem Talentwert von mindestens 5 beherrschen, sind in der Lage, die Inschrift zu lesen. Im schwarzen Basalt der Wolfsschulter steht Folgendes:

»Gewidmet meinem gemordeten Bruder:

Die Letzte die Schande zu überwinden,
im Blutturm den Frevler zu finden,
die Letzte im Kampf den Dieb zu bezwingen,
das Schwert des Bewahrers nach Tie'Shianna zu bringen.

Möge dein Licht den Weg nach Gontarin gefunden haben!«

Lailath vom Stamme der Beni Geraut Schie hat auf ihrer Suche nach Selflanatil ihrem toten Bruder *Nantiangel*, der auf dem Zwergenplatz von Erm Sen getötet wurde, diese Inschrift gewidmet.
Gontarin ist eine Toteninsel der Hochelfen im westlichen Ozean, zu der die Wüstenelfen noch heute die Leichnahme ihrer Verstorbenen schicken. Die blutige Rache, die Lailath dem Erm Sen schwört, der damals in der Fechtschule von Ysilia lehrte, konnte die Kriegerin nicht vollziehen. Ihre Vermutung, der Sieg sei ihr gewiss, weil sie die letzte ihres Stammes sei, die gegen den Nivesen anzutreten hätte, war ein Irrtum. Auch sie unterlag.
Erm Sen, des ewigen Kämpfens müde, wanderte in die Drachensteine, wo er samt seinem Schwert verschwand – doch die Vergangenheit ist nicht tot: Wann immer sich ein Fremder für die Inschrift auf der Wolfsschulter interessiert, wird dadurch der Geist Nantiangels gestört. Wie alle Beni Geraut Schie, die auf der Suche nach Selflanatil gestorben sind, kann auch er keine Ruhe finden.
Näheres zu den Beni Geraut Schie finden Sie in **Wie der Wind der Wüste** auf Seite 177.

Die Stimme aus der Vergangenheit

Noch im Tod wird der ruhelose Geist Nantiangels vom Wunsch getrieben, die heilige Klinge zurück nach Tie'Shianna zu bringen. Da er aber an den Ort seines Todes gebunden ist, versucht er andere dazu zu bewegen, das Schwert zu finden und zurückzubringen. Dazu beschert er jenen, die die Inschrift auf den Wolfsstatuen lesen, nächtliche Träume von Reichtum und Ehre sowie einen unwiderstehlichen Drang, noch in der gleichen Nacht erneut die Wolfsstatuen auf dem Zwergenplatz aufzusuchen.
Lesen Sie dem Helden, der die Inschriften gelesen hat, folgenden Text vor, sobald er sich zur Nachtruhe begibt, am besten unter vier Augen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam schwindet die Dunkelheit des Schlafes vor deinen Augen – du stehst im Freien, auf dem Zwergenplatz in Vallusa und fühlst einen unendlichen Kampfeswillen, deine Hand umklammert fest den Griff deiner Waffe. Als du dich umdrehst, erblickst du einen fremdländischen Krieger. Schon kreuzt ihr die Klingen – ein Kampf, der euch beiden alles abverlangt. Immer wieder versucht er, mit gezielten Schlägen deinen Hals zu treffen, doch du kannst seine tödlichen Angriffe abwehren, musst aber dennoch andere Treffer einstecken. Den alles entscheidenden Treffer landest schließlich du. Tödlich getroffen sinkt der Krieger zu Boden, seine Klinge gleitet ihm aus der Hand. Dein Blick gilt jedoch nicht dem Toten, sondern seinem Schwert – nur seinem Schwert. Wie gebannt hebst du es auf, hältst es beinahe ehrfürchtig vor der Brust.
Als dein Blick sich von der Klinge löst, bist du umringt von Verschleierten. Du befindest dich nicht mehr in Vallusa, sondern an einem Ort, den du nie zuvor gesehen hast. Überall um dich herum ist Sand. Immer noch trägst du die Waffe des Kriegers, die Verschleierten blicken dich freundlich an und machen dir Platz. Feierlich schreitest du durch die sich bildende Gasse. Plötzlich steht die lebensgroße Marmorstatue einer Elfe mit verbundenen Augen vor dir. Sie trägt ein langes Kultgewand, ihre Hände sind vorgestreckt, ganz so, als würde sie ein Geschenk erwarten. Als du ihr das Schwert reichst, erwacht die Statue und greift nach dem Schwert. Im gleichen Moment überkommt dich ein Gefühl von Genugtuung und Glückseligkeit. Wieder bist du von den Verschleierten umringt, die dir anerkennend auf die Schulter klopfen, dich wie einen Helden feiern und mit kostbaren Geschenken überhäufen.

Hier endet der Traum. Der Held erwacht und verspürt einen unwiderstehlichen Drang, sich sofort anzukleiden und den Zwergenplatz aufzusuchen – und zwar allein. Entscheiden Sie nach eigenem Ermessen, ob einer der anderen Helden aufwacht und das Verschwinden bemerkt. Auf dem Zwergenplatz spielt sich dann kurze Zeit später folgende Szene ab:

Nantiangel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor dir liegt der Zwergenplatz im Dunkeln, eingehüllt in dichten, schweren Nebel, der vom Meer heraufzieht. Leise hallen deine Schritte von den Wänden der hohen Fachwerkhäuser wider. Du bist allein hier, dennoch fühlst du dich irgendwie beobachtet. Plötzlich liegt ein Flüstern in der kalten Nachtluft, deutlich hörst du immer wieder die Silben *"Sel-fla-na-til... ...Sel-fla-na-til..."* Deine Nackenhaare sträuben sich, ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken. Was wird hier gespielt? Aus den Augenwinkeln kannst du erkennen, wie sich aus einer der im Dunkeln liegenden Häuserwände eine schattenhafte Gestalt löst, an die zwei Schritt groß. Mit langsamen, aber entschlossenen Schritten kommt die Gestalt auf dich zu.

Bei der schattenhaften Gestalt handelt es sich um Nantiangel. Seine Erscheinung wirkt zwar gespenstisch und furchteinflößend, aber keinesfalls kämpferisch oder gar angriffslustig. Verlangen Sie von jedem, der Nantiangels Gestalt erblickt, eine Mut-Probe, die um die Beherrschungsschwierigkeit (+6) und Nachteile wie Totenangst erschwert ist. Misslingt die Probe, erleidet der Betroffene Einbußen in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis; eine Neuberechnung der abgeleiteten Werte entfällt. Die Einbußen bauen sich nach dem Verschwinden Nantiangels mit einem Punkt pro halber Stunde wieder ab.
Ein Held, der die Mut-Probe besteht und Nantiangel angreift, wird feststellen, dass seine Waffe ohne jeglichen Widerstand durch den Schatten hindurchgleitet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Schatten steht nun direkt vor dir, eine unheimliche Kälte geht von ihm aus. Selbst jetzt, so nah vor dir, kannst Du weder sein Gesicht noch sonstige Details an ihm erkennen – er scheint nur aus Schatten und Finsternis zu bestehen. Plötzlich hörst du wieder das Flüstern: *„Sel-fla-na-til... Sel-fla-na-til... Einst war es das Schwert des Bewahrers, aber dann ging es im Kampf verloren. Seither versuchen die unseren, das Schwert wiederzugewinnen. Doch alle sind sie gescheitert. Alle sind sie gefallen. Und alle sind sie dazu verdammt, rastlos umherzuirren, bis die Waffe wieder an ihren angestammten Ort zurückgekehrt ist. Doch findest du das Schwert nicht in dieser Stadt. Nachdem ich durch die Klinge den Tod fand, hat sie die Stadt mit ihrem Träger verlassen. Geh, und finde Selflanatil! Bringe das Schwert des Bewahrers an seinen angestammten Ort zurück und erlöse die Beni Geraut Schie! Unermessliche Reichtümer erwarten denjenigen, der es vermag, die Klinge zurückzubringen."*

Da Nantiangel nicht durch profane Waffen verletzt werden kann, ignoriert er Angriffe mit derartigen Waffen einfach. Nur bei Angriffen mit Waffen, die ihm tatsächlich Schaden zufügen können, wird er parieren und auch selbst angreifen, solange sein Gegner die Angriffe nicht einstellt. Davon abgesehen redet er weiter auf sein Opfer ein, wie oben beschrieben, bis die Helden ihn vernichten, austreiben oder von sich aus den Platz verlassen.

Nantiangel
Säbel: **INI** 16+1W6 **AT** 15* **PA** 10 **TP** 1W6+3 (A) **DK** N
LeP 300 **AuP** unendlich **MR** 12 **GW** 10 **RS** 6 **GS** 10
Beschwörung +1 **Beherrschung** +6 **Austreibung** +15**
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Gelingt Nantiangel eine unparierte Glückliche Attacke, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP)
Besondere Eigenschaften: Schaden auf belebte Materie, Lebensraub (Hälfte aller angerichteten LeP), Schreckgestalt I
Mögliche Dienste: Alptraum (dadurch gewinnt Nantiangel 1W3 LeP pro Opfer), Beratung (Frage beantworten), Bewegung, Kampf
*) Nantiangels Attacken können nicht auf natürliche Weise pariert werden, die Helden können seinen Angriffen lediglich ausweichen. Treffer seines Säbels werden durch keine Rüstung gemildert. Sie rauben Ausdauerpunkte, Verwundungen machen sich in Form einer unheimlichen Kälte im Körper bemerkbar.
) Die Erscheinung Nantiangels lässt sich mittels DESTRUCTIBO, GEISTERBANN oder PENTAGRAMMA exorzieren (zur Bannung von Geistern siehe **WdZ 185ff.).

Von Vallusa nach Ysilia

Der weitere Weg auf Erm Sens Spuren wird die Gefährten um Phileasson vermutlich nach Ysilia führen. Nachdem sie das Sumpfgebiet der Misa hinter sich gelassen haben, reiten sie durch ein hügeliges Grasland, aus dem sich gelegentlich kleine Waldstreifen erheben. Obwohl schon viele Jahre seit dem Ogerzug vergangen sind, stößt man immer wieder auf Spuren der Verwüstung: ein ausgebranntes Dorf am Wegesrand, ein verlassenes Gehöft oder moosüberwucherte, verfaulende Karren aus der Zeit, als Flüchtlingstrecks versuchten, der schnell vorrückenden Ogerarmee zu entkommen. Dort, wo früher Felder lagen, gewinnt das Steppengras stetig an Boden, und die wenigen neuen Dörfer sind palisadengeschützte Wehrsiedlungen.
Wenn es nicht zu schwerwiegenden Zwischenfällen kommt, ist Ysilia nach sechs Reisetagen erreicht. Wenn Sie die Reise mit einigen Zufallsbegegnungen 'würzen' wollen, verwenden Sie hierzu die Listen aus der **ZBA 281f.**, *Mittelländische Wälder (Tobrisches Klima)*.

Der Fechtmeister

Ysilia

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 1250 (darunter ca. 25 % Handwerker und fliegende Händler)
Wappen: zwei silberne Harfen auf blau-golden geteiltem Grund
Herrschaft/Politik: Stadtvögtin Geshla von Ysilia
Tempel: Tsa, Praios, Travia, Peraine (zerstört, bzw. im Wiederaufbau begriffen)
Wichtige Gasthöfe und Schenken: Schenke 'Graf Hagen' (Q3/P5/S14)

Die ehemalige Herzogenstadt Ysilia liegt südlich der Drachensteine am Yslisee. Im Zweiten Zug der Oger nahezu völlig zerstört, verlor die Stadt ihren Status als Hauptstadt Tobriens und ist derzeit nur noch Verwaltungssitz der Landgrafschaft Ysilia. Momentan arbeiten rund 250 Steinmetze, Zimmerleute und andere Handwerker am Wiederaufbau der Stadt. Nur einige fliegende Händler bieten ein beschränktes Warensortiment feil. Zu den wenigen vollendeten Gebäuden gehört die Schenke *Graf Hagen*, die von einem wortkargen Zwerg geführt wird. Einen Stall für Pferde gibt es noch nicht, dafür aber einen Gemeinschaftsschlafsaal. Alles, was Phileassons Gefährten in der Stadt erwerben wollen, kostet das Doppelte des normalen Preises. Niemand ist sehr erbaut darüber, wenn hier ein paar nutzlose Esser zwischen den Ruinen herumschnüffeln und dumme Fragen stellen. Man hat noch die Nase voll von den tyrannischen Fremden, die ein paar Tage zuvor hier waren.
Eine Karte von Ysilia finden Sie in **Invasion der Verdammten**; bitte beachten Sie jedoch, dass diese den Zustand *nach* dem Wiederaufbau wiedergibt.

Der Yslistein

Dieser langgezogene Felsrücken ragt aus dem Yslisee heraus und trägt mehrere Gebäude, darunter das ehemalige Herzogenschloss. Seine steilen Hänge bilden eine natürliche Wehr,

Zugang bieten nur das einst als unbezwingbar geltende **Herzog-Yerodin-Tor (4)** und die Felsbrücke über dem **Lilientor (5)**, die zur Bannakademie hinüberführt.

Herzogenschloss (1)
Eifrig wird am Neubau des Herzogenschlosses gebaut, dass beim Sturm der Oger komplett zerstört wurde. Baumeister des neuen Schlosses ist der Ambosszwerg *Jandrim Sohn des Andrasch*.

Halle des göttlichen Zorns (Praios-Tempel) (2)
Auch hier wird eifrig am Wiederaufbau gearbeitet. Unter den Brettern der Baustelle erstrecken sich weite Gewölbe, die Zugang zu den Katakomben bieten. Zwei der drei entstehenden Kuppeln sind bereits fertiggestellt. Nach dem Abschluss der Kuppelarbeiten steht noch deren Vergoldung an. (siehe auch **Aventurisches Archiv I** Seite 50)

Halle des heiligen Jarlak und Kanzlei (3)
Hier entsteht ein weißes Granitgebäude mit bunten Glasfenstern, das später die herzogliche Kanzlei beherbergen soll. Einer der Seitenflügel ist für die Kapelle des Firun-Heiligen Jarlak vorgesehen. Unter dem Gebäude führen steile Felstreppen hinab in den Yslistein zu einer Ausfallpforte unweit des Yslisees.

Bannakademie (6)
Der Thronsaal der alten Herzogenburg auf dem Nordausläufer des Yslisteins hat als Einziger die Zerstörung überstanden. Hier haben sich die Magier der Bannakademie unter der Leitung ihrer Spektabilität *Jalna Ingrimmsdottir* eingerichtet.

Die Unterstadt

Schon kurz nach der Zerstörung der Stadt siedelten sich die wenigen Überlebenden am Fuß des Yslisteins an. Da die im einfachen Stil entstehenden Fachwerkhäuser noch im Bau sind, wohnen die meisten Menschen in Zelten oder Holzbaracken. Mittelpunkt der Unterstadt sind der Yerodinsplatz und das Grafenschloss. Die einst gepflasterten Straßen sind in einem schlimmen Zustand. Trotz der vielen Breschen, die in die Stadtmauer geschlagen wurden, sind die drei Tore noch deutlich zu erkennen: Das **Vallusanische Tor (19)** im Osten, das **Lilientor (5)** zwischen den beiden Ausläufern des Yslisteins und das **Tralloper Tor (17)** im Norden.

Tempel der Schale und des Kelches (Peraine-Tempel) (7)
Vor der Zerstörung der Stadt war hier die Bannakademie eingerichtet, die ihre Räumlichkeiten der Peraine-Geweihtenschaft überließ und in den ehemaligen Thronsaal übersiedelte.

Herzoglich-Tobrische Messermanufaktur (8)
Auch die von Herzog Kunibald begründete Waffenschmiede wurde bis auf die Grundmauern zerstört. Die Essen und Blasebälge wurden jedoch schnell wieder hergestellt, so dass die Schmiede zunächst Werkzeuge für den Wiederaufbau der Stadt herstellen kann.

Tempel der Hoffnung (Tsa-Tempel) (9)
Der ebenfalls beinahe fertiggestellte Tempel der Tsa ist bereits jetzt einer der am besten besuchten der neuen Stadt. Die Geweihten der Tsa hatten sich gleich nach der Zerstörung der Stadt selbstlos um die Menschen gekümmert und den Wiederaufbau des Tempels hinten angestellt. Die Überlebenden dankten es den Geweihten und halfen beim Aufbau des Tempels, wo und wann sie konnten.

Grafenschloss (10)
Auf einem Hügel am Yerodinsmarkt steht die Ruine des ehemaligen Grafenschlosses. Hier wird ebenso emsig gearbeitet wie am Herzogenschloss.

Fechtschule (11)
Bis auf den Blutturm haben die Gebäude der Fechtschule den Sturm der Oger überstanden. Dennoch findet hier kein Unterricht statt, da die einstigen Lehrer gefallen oder geflohen sind.

Yerodinmarkt (12)
Der von Steineichen umgebene Markt mit der doppelköpfigen Wolfsstatue ist das Herz der Stadt. Die fünfeckige Form soll schädliche Magie fernhalten und schützende Magie stärken. Weiter nördlich liegt der Stadtbrunnen, die wichtigste Wasserversorgung der Stadt.

Heim des Herdfeuers (Travia-Tempel) (13)
Der Travia-Tempel ist derzeit noch in einer Holzbaracke untergebracht. Trotzdem bieten Vater *Eberhelm* und seine Priester jedem, ungeachtet seines Standes, Gastfreundschaft und heimelige Wärme, so gut es der derzeitige Tempel zulässt.

Inquisitionsturm (14)
Hier ist die praioskirchliche Inquisition untergebracht.

Ordenshaus der Wächter Rohals (15)
Die Weißmagier der Rohalswächter erbauen sich an diesem Ort ein schlichtes Fachwerkhaus

Residenz der Herzoglichen Stadtvögtin (16)
Die Residenz der Stadtvögtin hat den Ogersturm recht unbeschadet überstanden. Lediglich ein paar frisch zugemauerte Stellen zeugen noch von den Schäden, die die wehrhafte Anlage auf einem weiteren Ausläufer des Yslisteins davongetragen hat.

Garnison (18)
Das ehemalige Garnisonsgebäude liegt komplett verwaist an der westlichen Stadtmauer. Die wenigen Soldaten, die zum Schutz Ysilias abgestellt sind, sind in ihren Feldzelten untergebracht.

Boronsanger mit Schrein (20)
Dort, wo die Zerstörungen am größten waren, entstanden ein Boronsanger und ein kleiner Schrein. Hier wurden die Toten in Massengräbern beigesetzt. In einem einfachen Haus wacht der schweigsame *Kuno Eberling*, ein Akoluth Borons, über die Ruhe der Toten.

Ruinenfelder (21)
Im Norden der Stadt erstrecken sich die Überreste Alt-Ysilias bis hin zum bewaldeten Hügel. Mauerreste, Häuserruinen, verbranntes Holz und Schutthalden zeugen von der einstigen Größe Ysilias. Hier kommt es immer wieder zu Geistererscheinungen.

Die Ruinen von Ysilia

Man braucht schon eine Menge Phantasie, um in diesem Trümmerfeld die Überreste der Bannakademie zu Ysilia oder das ehemalige Rathaus wiederzufinden. Einfacher zu entdecken ist die Fechtschule. Es gibt nur zwei Türme in der Stadt, die aus rotem Sandstein gebaut sind. Beide waren in die ehemalige Stadtmauer einbezogen. Einer steht im Westen des Ruinenfeldes, der andere im Norden. Der westliche ist der Blutturm, die verfallene Unterkunft der Lehrer der alten Fechtschule. Irgendwo hier zwischen dem Chaos von geborstenen Steinen, verkohlten Balken und zersprungenen Schindeln befindet sich eine Steintafel, auf der alle Lehrer der Schule namentlich erwähnt waren. Hinter dem Waldhügel können die Helden ein noch recht gut erhaltenes Bauernhaus finden, dessen Scheune ein trockenes Nachtlager abgibt, falls sie den übellaunigen Kommentaren in der Schenke entgehen wollen.

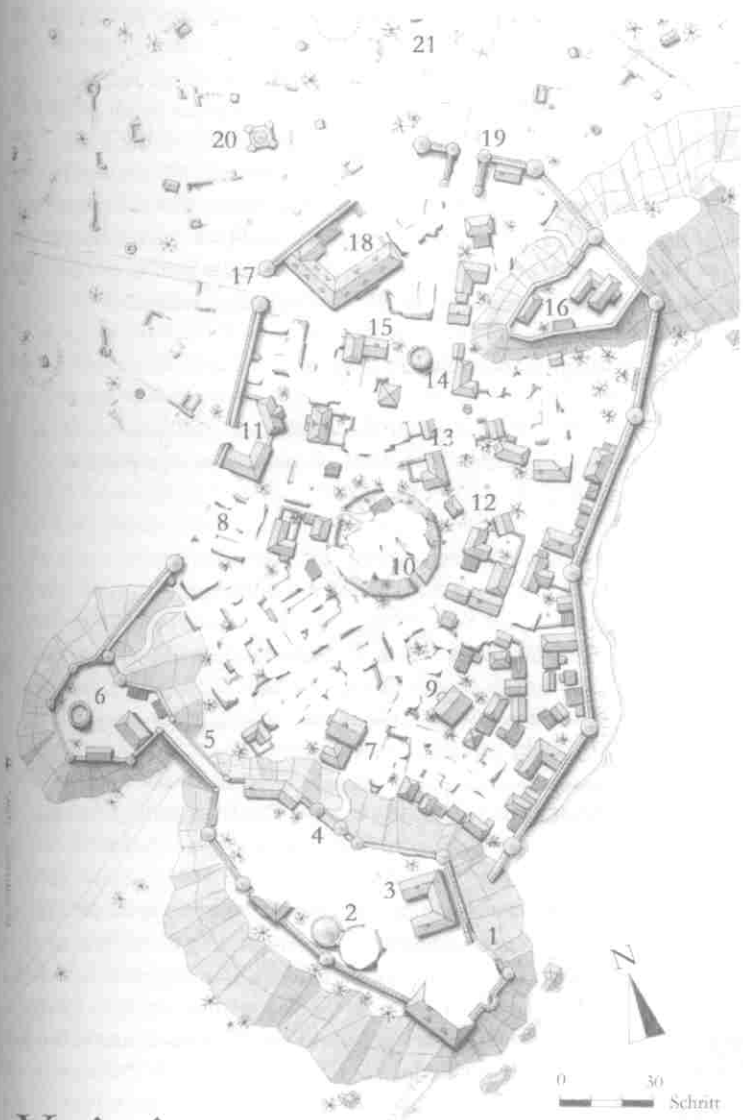
Schildern Sie Ihren Spielern möglichst eindringlich die Kälte, mit der man ihnen unter den Bauarbeitern begegnet. Die Ursache für die Unfreundlichkeiten liegt bei Beorn, der vor wenigen Tagen in der Stadt war und sich mit seinen Söldnern recht überheblich aufführte. Einzig für die Travia-Geweihte aus seiner Begleitung hat man hier gute Worte, denn Pardona ist gemäß ihrer Tarnung sehr freundlich aufgetreten und hat einmal einen Streit in der Schenke beendet, bevor es zu Handgreiflichkeiten kam.

Zwei Tage haben Beorn und seine Leute gebraucht, um die Steintafel im Blutturm ausfindig zu machen und die Bestätigung zu finden, dass Erm Sen hier als Lehrer unterrichtet hat. Durch magische Befragung eines der Lehrer, der gleichzeitig mit Erm Sen unterrichtet hat, konnte Pardona herausfinden, wohin der Nivese nach seinem letzten Duell geritten ist.

Yona vom See

Bevor sie die Ruinenstadt verlassen haben, hat Pardona die Namenstafel mittels eines DESINTEGRATUS vollkommen zerstört, so dass die Helden ein anderes Namensverzeichnis ausfindig machen müssen. Erste Anlaufstelle für die Nachforschungen ist die Fechtschule selbst. Yona vom See, die Leiterin der Schule, wird die Helden zwar empfangen, doch steht sie unter starkem Alkoholeinfluss, da sie seit dem Ogersturm der Trunksucht verfallen ist. Ihre Antworten kommen zögernd und lallend, während des Gesprächs schläft sie immer wieder ein oder redet wirr von den wütenden Ogern. Stellen Sie Yona keinesfalls als feiernde, trinkfeste Frau dar, sondern als gezeichnetes und verbittertes Opfer ihrer Zeit. Mit etwas Geduld können die Helden folgende Informationen von ihr bekommen:

- Alle Lehrer der Fechtschule wurden auf einer Sandsteintafel am Fuße des Blutturms verewigt. Yona ist sehr verbittert darüber, dass ihr Name niemals auf der Tafel stehen wird, da die Schule unter ihrer Führung untergegangen ist.
- Bevor die Oger in die Stadt eindrangen, hat sie alles Wertvolle in einem Kellerraum einmauern lassen, unter anderem Dokumente, aber auch die Schwerter der ehemaligen Schulleiter (Es ist eine lange Tradition, dass der scheidende Leiter der Fechtschule sein Schwert der Schule überlässt, die es dann auf einer Ehrentafel anbringt und ausstellt.). Fragen die Helden nach den Dokumenten, wird Yona ihnen lapidar antworten, dass sie dafür wohl den zugemauerten Raum freilegen müssten. Sie kennt den Namen Erm Sens, den sie mit dem Wolfsbiss verbindet.
- Interessant könnte auch die übergroße Wandkarte der Drachensteine in Yonas Amtszimmer sein. Sie zeigt im Westen die Ausläufer der Schwarzen Sichel, im Süden den Ysli-See und reicht im Osten fast bis nach Vallusa. Bemerkenswert sind aber vor allem einige Details der Drachensteine: Im östlichen Teil des Gebirges sind vier Türme eingezeichnet, etwas abseits davon die Umrisse einer Burg und dazwischen ein heulender Wolf. Nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 ist ein verblasster, mehrfach gewundener Pfad auf der Karte zu erkennen, der von Süden her zu den vier Türmen führt. Weitere Orte sind im Gebirge nicht verzeichnet.
- Erwähnen Sie zunächst nur die Wandkarte und die Begrenzungen, nicht aber die Details – es sei denn, ein Held will sich die Karte näher ansehen. Verlangen Sie Proben auf *Malen/Zeichnen* oder *Kartographie*, falls einer der Helden die Karte abzeichnen möchte. Jeder TaP* erleichtert später im Gebirge die *Orientierungs*-Proben.



Der Blutturm

Die Helden finden den Blutturm nahezu zerstört vor. Wie ein mahnender Finger ragen seine Überreste in die Höhe, verkohlte Balkenstümpfe zeugen von einstigen Etagen. Am Boden des Turms türmen sich die Trümmer: Mauerreste, gesplitterte Holzbalken und zerbrochene Schindeln. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 können die Helden hinter allem Unrat die Steintafeln im hinteren Teil des Turms ausfindig machen, auf der die Namen der Lehrer stehen. Wenn sie sich bis zu den Steintafeln vorgearbeitet haben (einfache *Klettern*-Probe), müssen sie leider feststellen, dass genau an der Stelle, wo die Namen der Lehrer zu Zeiten Erm Sens aufgeführt sein müssten, ein etwa drei Spann breites, kreisrundes Loch klafft. Auf dem Boden unterhalb des Loches können sie zudem einen kleinen Haufen kieselgroßer Steinchen finden. Ein Magier, der selbst den DESINTEGRATUS beherrscht, erkennt den Zauber als möglichen Ursprung der Zerstörung. Die Probe eines Magiers, der den Spruch nicht beherrscht, kann mit einer *Magiekunde*-Probe +3 zum selben Ergebnis gelangen. Letzte Zweifel, dass die Tafel magisch zerstört wurde, können die Zauber ODEM oder OCULUS beseitigen. Somit bleibt den Helden nur noch, den zugemauerten Kellerraum freizulegen, um dort einen Hinweis auf Erm Sen zu finden.

Der Keller

Der zugemauerte Raum liegt in den Kellergewölben des Blutturms, und so wird es zunächst die Aufgabe der Helden sein, den Turmboden von allen Trümmern zu befreien, um den Kellereingang zu finden. Wenn alle Gefährten mit anpacken – und Raluf wird mit Stolz die dicksten Trümmer zur Seite wuchten – stoßen die Helden noch am gleichen Tag auf die Kellerluke aus dicken Steineichenbohlen. Nachdem sich die Augen der Helden an die Dunkelheit gewöhnt haben, entdecken sie recht schnell die zugemauerte Tür, die sich hell von den anderen Steinen abhebt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem lauten Knarren zieht Kapitän Phileasson die Kellerluke auf. Eine Steintreppe führt ins Dunkel hinab – wie tief, ist nicht zu sehen. Im Schein eurer Fackeln tastet ihr euch langsam die Treppe hinunter. Nach ungefähr fünf Schritt seid ihr auf dem matschigen Boden des Kellers angelangt. Moder und Schimmel haben sich in den letzten Jahren hier ausgebreitet und einen deutlichen Geruch hinterlassen. Schließlich steht ihr vor einer Wand mit einer deutlich erkennbaren zugemauerten Tür. Die ehemalige Maueröffnung hebt sich klar von den anderen Steinen ab. Hier muss der zugemauerte Raum sein, von dem die Leiterin gesprochen hat. Gerade wollt ihr euch an die Arbeit machen, als ihr fühlt, wie immer wieder etwas kleines, flinkes um eure Füße herum flitzt. Ihr sucht den Boden mit euren Fackeln ab und entdeckt mindestens zwei Dutzend Ratten!

Der einstige Vorratsraum stellte sich für die Ratten Ysilias als wahres Paradies heraus und so tummeln sich hier unten zeitweise bis zu 50 dieser nagewütigen Plagegeister. Stellen Sie mit einem Würfel fest, welcher der Helden plötzlich fühlt, wie eine der Ratten an seinem Bein hochkrabbelt (Helden mit dem Nachteil Pechmagnet oder Angst vor Ratten dürfen hier ruhig bevorzugt werden!) und lassen sie ihn seine Reaktion schildern. Um in Ruhe arbeiten zu können, müssen sich die Helden erst einmal von der Rattenplage befreien. Spielen Sie den Kampf gegen die Ratten aus, solange Ihre Spieler Spaß daran haben, den lästigen Nagern, die recht schmerzhaft zubeißen können, den Garaus zu machen.

Wolfsratte
Biss: INI 9+2W6 **AT** 5 **PA** 0 **TP** 1W6-2* **DK** H
LeP 6 **AuP** 20 **MR** 0 **GW** 1 **RS** 1 **GS** 4 **KO** 9
Auftreten: 2W6+6 bis zu 2W20+20 Tiere
Körperlänge: 3,5 Spann **Gewicht:** bis 0,6 Stein
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)
* Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5 %ige Gefahr (1 auf W20) einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutanas (1–5), Sumpffieber (6–8), Schlachtfeldfieber (9–11), Rascher Wahn (12–15), Zorganpocken (16–17), Tollwut (18–19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen einer KO-Probe ab.

Für die Arbeit an der Mauer braucht es schon etwas Werkzeug. Bei den Handwerkern, die überall in Ysilia arbeiten, lassen sich mit ein wenig Überredungskunst zwei Vorschlaghämmer ausleihen, mit denen immer zwei Gefährten gleichzeitig an der Mauer arbeiten können.
Nachdem die letzten Mauersteine mit einem lauten Poltern aus der Wand geschlagen sind und sich der Staub gelegt hat, können die Helden in das dunkle Kellergewölbe jenseits der Mauer steigen. Dort finden sie verschiedene Kisten und Truhen vor, in denen sich neben den Ehrenschwertern der ehemaligen Schulleiter auch mehrere Bücher und Dokumentsammlungen befinden, darunter auch ein Buch mit der gesuchten Liste aller Lehrer, die einst an der Fechtschule unterrichteten:

Collegium der Schwertmeyster:

778 BF: Helge von Bram, Uitgulf Zweischneid, Aleta von Perricum, Erm Sen, Amalaswinta und Cundrie vom See

Persönliche Aufzeichnungen des Schulleiters Thankmar von Löwenstein zu Stadtberge:

9. Efferd 779: Der Abgang des Schwertmeysters Erm Sen ist ein groszer Verlust für unsere Schule. Es heyszt, er habe vor zwey Wochen ein Duell auf der groszen Lichtung gegen ein verschleyertes Weyb gefochten. Es mag seyn, dasz sein Wandel, den ich in den letzten Tagen festgestellt, mit diesem Duell zu thun haben mag.

Auch die Spurensuche in Ysilia wird mehr als einen Tag in Anspruch nehmen. Sorgen Sie unauffällig dafür, dass die Helden ihr Quartier in dem verfallenen Bauerngehöft unweit der Stadt aufschlagen. Da der Schlafsaal der einzigen Herberge hoffnungslos überbelegt ist und eine Übernachtung in den Ruinen der Stadt von der Vögtin untersagt wurde, bekommen die Helden den Hinweis, dass es beim Wäldchen im Norden der Stadt einen verlassenen Bauernhof gibt, der öfters von Durchreisenden als Behelfsunterkunft genutzt wird. Der dramatur-

gische Grund für die Wichtigkeit dieses Quartiers ist aber, dass nur dieser Ort nahe genug am Grab der Lailath liegt, um von ihrem Geist heimgesucht zu werden.

Schlechte Träume

Das Bauernhaus beim Wald ist von den Ogern verschont geblieben. Es ist zwar verfallen, weist aber keinerlei Brandspuren auf. Das Holzschindeldach der fünf mal acht Schritt großen Scheune ist noch vollständig in Ordnung. Das Gebäude bietet sich als Nachtquartier geradezu an. Die einstigen Bewohner des Gehöfts sind auf unerklärliche Weise ums Leben gekommen. Die Ursache für die mysteriösen Tode ist das Duell, das Erm Sen keine 300 Schritt von der Scheune entfernt mit der Beni Geraut Schie-Kriegerin Lailath ausgefochten hat. Vom unbändigen Willen getrieben, um jeden Preis die Silberflamme in die Khôm zurückzubringen, fand Lailath auch nach dem Tode keine Ruhe und terrorisierte als Nachtalp die nähere Umgebung der Lichtung. Dabei raubte sie auch die Lebenskraft der Bauern und ist somit für ihren Tod verantwortlich. Wenn die Helden ihr Quartier in der Scheune beziehen, erhält Lailath Gelegenheit, durch deren Lebenskraft einen neuen Körper zu erlangen. Nur zweimal muss sie noch jemanden im Schlaf heimsuchen. Lassen Sie zwei der Helden nachts von grausamen Toden träumen. Am folgenden Morgen fühlen sie sich schlaff und abgespannt und haben 1W3 LeP verloren anstatt zu regenerieren.

Traum 1

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Dunkel der Nacht schlägst du die Augen auf. Verzweifelt versuchst du, die kalte Nachtluft einzuatmen, doch es gelingt dir nicht. Irgendetwas hindert dich am Atmen, du fühlst dich, als läge ein großer, schwerer Stein auf deiner Brust. Und tatsächlich – über dir erkennst du eine schattenhafte Gestalt, die im Schneidersitz auf deiner Brust hockt. Du kannst dich kaum bewegen, noch schreien, und bist der Atemlosigkeit hilflos ausgeliefert. Langsam steigt Panik in dir auf. Du beginnst zu zappeln, doch der Schatten auf deiner Brust macht sich noch schwerer, schnürt dir weiter die Luft ab. Deine Panik steigt ins Unermessliche, du röchelst um einen winzigen Lufthauch, doch es gelingt dir nicht. Dann lassen deine Kräfte nach, du sinkst in dein Kissen zurück, noch zwei, drei Zuckungen durchfahren deinen Körper, dann wird es still um dich herum. Doch dann, ganz leise, hörst du, wie rhythmische Schläge die Stille durchdringen, wie sie immer lauter werden. Aber es ist nicht irgendein Schlagen, es ist das gleichmäßige Rauschen von Golgaris Schwingen.
Schreiend schreckst du aus dem Schlaf hoch, heftig atmend. Dein Brustkorb hebt und senkt sich in schneller Folge. In dieser Nacht findest du kaum noch Schlaf. Immer wieder erwachst du, drehst dich unruhig hin und her. Am nächsten Morgen fühlst du dich müde, schlaff und abgespannt.

Traum 2

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein leise klatschendes Schlagen lässt dich aufhorchen. Du blickst dich um und siehst nur Nebel, weißen Nebel. Aber du bist nicht allein. Vor dir sitzen zwei Männer, einer von ihnen rudert das Boot, in dem ihr sitzt. Erst jetzt bemerkst du, dass du gefesselt und geknebelt bist. Wieder hörst du die Riemen des Ruderbootes, wie sie klatschend ins Wasser eintauchen und beinahe lautlos durch die Fluten gezogen werden. Dann hört das Schlagen der Riemen auf, die beiden Männer stehen vorsichtig auf und klettern über die Ruderbänke hinweg auf dich zu. Du spürst deinen schneller werdenden Puls, das Seil um deine Hand- und Fußgelenke – du bist den beiden hilflos ausgeliefert. Sie packen dich am Kragen und zerren dich hoch. Dann geben sie dir einen Stoß, du verlierst das Gleichgewicht und gehst über Bord!
Das Wasser ist eiskalt, aber du kannst dich trotz deiner Fesseln an der Oberfläche halten. Als du wieder zum Boot hinaufblickst, siehst du noch einmal die beiden Männer. Gemeinsam halten sie einen großen und schweren Stein, der mit einem Seil verbunden ist. Sie schwingen den Stein einmal hin- und her, dann ein zweites Mal und beim dritten Mal werfen sie ihn über Bord.
Dir bleibt nicht einmal die Zeit für einen Hilferuf, als dich das Gewicht des Steines nach unten zieht. Über dir schlagen die seichten Wogen des Wassers zusammen. Du spürst, wie der Stein an deinen Fußfesseln zerrt, wie du immer weiter nach unten gezogen wirst. Mit einem dumpfen Schlag hörst du den Stein unter dir auf den Grund schlagen. Du windest dich hin- und her, du versuchst, die Fesseln zu lösen, doch alle Versuche sind nutzlos. Du schluckst Unmengen von Wasser, atmest es ein und beginnst zu husten. Krampfhaft versuchst du das Wasser aus deinen Lungen zu bekommen, doch du kannst dem nassen Tod nicht entkommen. Schließlich siehst du dich am Seil hängen, eine letzte kleine Luftblase löst sich aus deinem Mund und bahnt sich ihren Weg durch das grüne Wasser nach oben.
Als du am nächsten Morgen erwachst, fühlst du dich elend und unausgeschlafen.



Wenn Lailath im Morgengrauen nach der zweiten Heimsuchung wieder körperliche Gestalt erlangt, ist sie nackt und wird sich Kleidung und Ausrüstung bei den Helden und im Arbeiterlager stehlen. Auch in ihrem neuen Leben ist Lailath weiterhin von der Idee besessen, die Silberflamme zu finden. Um das Schwert zu bekommen, ist sie zu jeder Schandtat fähig. Dadurch, dass sie als Nachtalp Zugang zum Unterbewusstsein zweier Gefolgsleute Phileassons gefunden hat, ist sie über die Pläne der Gruppe orientiert. Als Spielleiter können Sie diese Figur also sehr vielseitig einsetzen.
Einen offenen Kampf wird Lailath auf jeden Fall vermeiden wollen, denn ihr Plan sieht zunächst vor, dass sie den Helden bis zum Versteck der Silberflamme heimlich folgt, um sich dann in einem überraschenden Angriff der Klinge zu bemächtigen. Mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* +7 können die Helden aber auf die Verfolgerin aufmerksam werden. Stellen sie Lailath, so wird sie ihnen anbieten, ihnen bei der Suche nach dem Schwert zu helfen. Sie hat zwar weiterhin im Hinterkopf, den Gefährten um Kapitän Phileasson das Schwert zu entreißen, wenn sich die Möglichkeit bietet, doch wird sie im weiteren Verlauf der Geschehnisse davon ablassen und die Gruppe bis nach Tie'Shianna begleiten.

Der Duellplatz

Nahe dem westlichen Ende des Wäldchens im Norden von Ysilia liegt eine Lichtung, an deren Rand ein verwitterter und moosbewachsener Findling ruht. Hier fand das Duell zwischen Erm Sen und Lailath statt. Nach dem Kampf bestattete der Nivese die sterblichen Überreste der Kriegerin unter dem Stein. Geplagt von bösen Vorahnungen brachte Erm Sen auf der Oberseite des Steins Inschriften an, die im Laufe der Jahre durch Moosbewuchs und Erosion kaum noch zu lesen sind. Nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +3 können Helden mit einem TaW von wenigstens 5 in *Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen* dort entziffern:

> Unter Steinen ruht der Toten Staub
> Jungen Kriegern soll er Mahnung sein
> so eilet weiter, müde Wandersleut'
> Schlafes Bruder wacht bei diesem Stein.

Unter dem Text ist ein grob geschnittener Wolfskopf in den Stein geritzt.

Misslingt die *Sinnenschärfe*-Probe, können die Helden nur Fragmente entziffern:

> Unter Steinen ruht der Toten Staub
> Jungen Kriegern soll er Mahnung sein
> so eilet weiter, müde Wandersleut'
> Schlafes Bruder wacht bei diesem Stein.

Unter dem Text ist eine rundliche Figur in den Stein geritzt.

Um den Felsen beiseite zu rollen, sind insgesamt 20 Körperkraft-Punkte notwendig. Unter dem Stein findet sich eine gut verschnürte Lederrolle mit dem gleichen Wolfskopf, der auch schon auf dem Stein zu finden war. Öffnen die Helden die Lederrolle, finden sie zwischen zwei Lagen dünnem Leder ein beschriebenes Pergament, eine Art Abschiedsbrief von Erm Sen:

»Mögen die sterblichen Überreste des verschleierten Weibes hier Ruhe finden, doch fürchte ich, dass ihr Schatten mir weiter folgen wird. Ich weiß, ich habe Schuld auf mich geladen. Wie ein Fluch lastet der Ritt nach Punin auf mir. Wann werden die Forderungen nach Rache und Tod endlich enden? Wie viele der verschleierten Novadis werden noch kommen, um den Mann zu töten, der einst so großes Leid unter ihr Volk brachte? Ich bin müde. Ich bin müde des Kämpfens, müde des Tötens. Möge sich mein Schicksal in der Einsamkeit erfüllen, dort, wo das geflügelte Grauen auf einem Bett von Gold ruht und kein Novadi meinen Weg kreuzt.«

Weiterhin finden die Helden unter dem Stein einen verrosteten Säbel sowie den verrotteten Rest eines Langbogens samt Köcher und ein paar Pfeilspitzen. Dazwischen liegen einige schwarz angelaufene Silberarmreifen, die typisch für Novadis sind. Die Herkunft kann mit einer Probe auf *Schätzen* +3 bestimmt werden; Novadis oder Helden mit entsprechender Kulturkunde erkennen die Armreifen ohne Probe. Bei den Fundstücken handelt es um den verbliebenen Besitz Lailaths. Sollte sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht wieder körperliche Gestalt angenommen haben, finden die Helden außerdem eine Mulde mit rotem Sand, wie man ihn im Innersten der Khôm findet, der mit einer um 8 Punkte erschwerten Probe auf *Geographie* zu identifizieren ist (Novadis können die Probe ohne Aufschläge ablegen). Bei dem Sand handelt es sich um die sterblichen Überreste Lailaths, die wie alle Beni Geraut Schie im Augenblick ihres Todes zu rotem Sand zerfiel.
Mit dem letzten Satz seines Abschiedsbriefes macht Erm Sen eine Anspielung auf das klassische Bild des Drachens, der auf einem Goldhort ruht. Nach dem Duell zog er sich in die Einsamkeit der nahe gelegenen Drachensteine zurück.

Die Spur zum Tal der Türme

Nicht immer sind die Wege der Helden mit deutlichen Wegweisern vorgezeichnet. Manchmal weisen nur Kleinigkeiten auf das nächste Ziel, einen verborgenen Schatz oder gar eine versteckte Gefahr hin. In diesem Abenteuer sind die Hinweise darauf, dass Erm Sens Weg in das Tal der Türme führt, sehr spärlich gesät und für die Helden vielleicht nicht immer auf den ersten Blick zu entdecken. Sollten Ihre Helden also an einen Punkt gelangen, an dem sie 'im Trüben fischen' und nach Hinweisen suchen, welchen Ort in den Drachensteinen Erm Sen für seine Einsamkeit erwählt hat, lassen Sie Ihre Spieler eine KL-Probe würfeln. Der Spielerheld mit dem besten Ergebnis wird sich dann an die Karte der Drachensteine im Amtszimmer der Schulleiterin erinnern. Dort sollten die Helden letztendlich den entscheidenden Hinweis finden.

Der Heilige

In den Drachensteinen

Die höchsten Gipfel der Drachensteine erheben sich bis zu 3.000 Schritt über dem Meeresspiegel. Das Gebirge besteht aus grauem Granitgestein und ist von vielen kleinen Bächen und Flüssen durchzogen. Ihren Namen tragen die Berge wegen der Drachen, die hier beheimatet sind. Nur die mutigsten Siedler wagten sich deshalb in die fruchtbaren Täler des Gebirges. Nach einer langen Periode des Friedens kam es vor 300 Jahren durch den Riesenlindwurm *Yofune* zu grausamen Menschenjagden, die erst endeten, als das Ungeheuer vom Blitz erschlagen wurde.

Abgesehen von den vier Dörfern im *Tal der Türme* gibt es keine nennenswerten menschlichen Siedlungen mehr in den Bergen. Der Kaiserdrache *Apep*, der zur Zeit die Herrschaft über die Drachen des Gebirges ausübt, sieht in einer dichteren menschlichen Besiedlung der Berge eine Gefahr für seine Art. Deshalb sorgt er dafür, dass die Schreckensgeschichten über Drachen nicht in Vergessenheit geraten, sondern weiterhin Reisende davon abschrecken, in die Berge zu kommen. Nach einer gelungenen Probe auf *Sagen/Legenden* +3 kann ein Held von den schaurigen Geschichten der geschuppten Ungeheuer berichten. Die Helden werden keinem Drachen persönlich begegnen, so lange sie nicht anfangen, tollkühne Expeditionen in große Felsenhöhlen am Wegesrand zu unternehmen. Dennoch werden sie, außer im Tal der Türme, nie das Gefühl los, dass man sie beobachtet.

Am weitesten verbreitet sind die flugunfähigen Höhlendrachen, daneben leben eine Reihe von Baumdrachen in den Bergwäldern, und Gerüchten zufolge soll es hier auch einen jähzornigen Purpurwurm geben. Gönnen Sie Ihrer Heldengruppe trotz alledem den majestätischen Anblick eines in der Ferne fliegenden Kaiserdrachens und unterstreichen Sie dabei die Seltenheit dieses außergewöhnlichen Ereignisses, denn die meisten Aventurier kennen Drachen lediglich aus Sagen und Märchen. (Für weitergehende Informationen zu den verschiedenen Drachenarten siehe **ZBA 80ff.**)

Reise durch die Drachensteine

Wenn die Heldengruppe nicht den Weg über die Passstraße nimmt, der sie direkt in das Tal der Türme führt, kann sich die Suche in den Drachensteinen über einen längeren Zeitraum hinziehen, zumal den Helden nicht bekannt ist, wo sich Erm Sen niedergelassen hat. Solange sich die Abenteurer auf der Passstraße bewegen, müssen die Pferde immer wieder am Zügel geführt werden, weil man beritten auf den steilen Pfaden nicht mehr vorwärtskommt. Da der Pass schon seit über zweihundert Jahren nicht mehr benutzt wird, ist er an manchen Stellen kaum noch zu erkennen. Verlangen Sie zwischendurch immer wieder Proben auf *Orientierung* +3, wenn die Helden anhand der abgezeichneten Karte ins Tal der Türme gelangen wollen. Erleichtert werden können die Proben um die TaP* aus den Proben zum Abzeichnen der Karte. Sollten die Helden vom Pass abgekommen sein, können sie den Weg mit Proben auf *Sinnenschärfe* +3 oder *Fährtensuchen* +5 wiederfinden. Zufällige Ereignisse und Begegnungen würfeln Sie einmal täglich mit einem W20 aus.

1–2: Der Seeadler
Eine halbe Stunde lang kreist ein Seeadler über den Helden, bis er schließlich mit einem schrillen Schrei vom Himmel herabstößt und aus dem Sichtfeld verschwindet. Ein Seeadler in den Bergen sollte der Gruppe eigentlich zu denken geben. Tatsächlich handelt es sich bei dem Tier um Pardona, die sich mit dem Zauber ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT in den Greifvogel verwandelt hat, um auszuspähen, wie weit ihre Gegenspieler gekommen sind.

3: Ein altes Dorf
Die Gefährten stoßen auf verfallenes altes Mauerwerk, das von Büschen und Disteln überwuchert wird. Eine einfache Probe auf Wildnisleben offenbart jedem Helden die Eignung als windgeschütztem Lagerplatz. Bei den Ruinen handelt es sich um die Überreste eines kleinen Weilers, der während der Schreckensherrschaft des Riesenlindwurms Yofune von seinen Bewohnern verlassen wurde.

4–5: Steinschlag
Die Helden hören ein kurzes Knirschen im Fels. Als sie nach oben blicken, ist es fast zu spät, den herunterstürzenden Felsbrocken auszuweichen. Mit einer *Ausweichen*-Probe +2 können Ross und Reiter den Felsbrocken entgehen. Andernfalls erleiden sie W20 Schadenspunkte.

6–11: Der Steinbock
Nicht weit von den Gefährten entfernt erklimmt eine Herde Wildziegen eine steile Felswand. Ein Bock mit gewundenem Gehörn mustert aufmerksam die Gruppe. Die offenkundige Revierverletzung, die die Gefährten begehen, reizen den Steinbock bis aufs Blut. Sobald das Tier angreift, sind *Reiten*-Proben fällig, weil die Pferde scheuen. Nach zwei Attacken wird sich der Steinbock wieder zurückziehen. Bedenken Sie, dass auf einem steilen Felspfad die nervösen Pferde und ein Sturz, der aus dem Stoß des Bockes resultieren kann, die größten Gefahren sind.

Steinbock
Auftreten: im Winter einzeln oder 3 bis 4 Tiere
Körperlänge: 7 bis 9 Spann **Gewicht:** bis 140 Stein
INI 5+1W6 **PA** 4 **LeP** 38 **RS** 2 **KO** 10
Stoss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+2
GS 6 **AuP** 50 **MR** 0/4 **GW** 5
Jagd: +20, Angriff
Beute: 60 Rationen Fleisch (zäh), Fell (einfach), Horn (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Überrennen (4, 1W+4), Niederwerfen (0, Stoß)

12–13: Der Berglöwe
Findet die Begegnung tagsüber statt, dann werden die Helden nur den Schemen einer großen Katze wahrnehmen, die durch das Felslabyrinth eines Berghangs streift. Die Raubkatze würde in dieser Situation niemals einen Angriff wagen. Findet die Begegnung nachts statt, schleicht sich der Berglöwe an das Lager heran, um eines der Pferde zu reißen, die er für leichte

Beute hält. Auf einen Kampf mit mehr als zwei Gegnern wird er sich dabei allerdings nicht einlassen und im Zweifelsfall ohne Beute das Weite suchen.

Berglöwe
Auftreten: einzeln
Körperlänge: 10 Spann **Gewicht:** 180 Stein
INI 10+1W6 **PA** 11 **LeP** 42 **RS** 2 **KO** 15
Prankenhieb: **DK** H **AT** 15 **TP** 1W6+4
Biss: **DK** H **AT** 15 **TP** 2W6+1
GS 10 **AuP** 55 **MR** 1/7 **GW** 12
Jagd: +12, Angriff
Beute: 65 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Hinterhalt (6), Anspringen (8) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

4–16: Die Hirten
Die Abenteurer treffen in der weiteren Umgebung des Tals der Türme auf eine Ziegenherde, die von drei Hirten begleitet wird. Drahtige, graue Hunde, die fast wie Wölfe aussehen, achten darauf, dass die Herde beisammen bleibt. Beim Anblick der Abenteurer geraten die Hirten in Panik und versuchen, die Herde mit lauten Schreien aus dem Blickfeld der Gefährten zu jagen.
Gelingt es den Helden, die Hirten einzuholen, werden sie feststellen, dass diese äußerst verängstigt und misstrauisch auf Fremde reagieren. Darüber hinaus sprechen sie Garethi in einer sehr veralteten Mundart. Helden mit einem Wert von 6 oder mehr im Talent *Tierkunde* wird auffallen, dass die Hirtenhunde fast reinrassige Wölfe sind. Spricht man die Hirten darauf an, beharren sie steif und fest darauf, dass diese Tiere trotz ihres Aussehens ganz normale Hunde seien. Bei einer bestandenen *Menschenkenntnis*-Probe +5 haben die Helden das deutliche Gefühl, belogen zu werden. Verängstigt und misstrauisch können die Hirten zudem den Weg in das Tal der Türme beschreiben.

17: Die Felszeichnung
An einer Felswand unmittelbar an einem Ziegenpfad entdecken die Helden eine kleine Ritzzeichnung. Ermitteln Sie mit einer verdeckten Probe auf *Sinnenschärfe* +3, welcher der Helden die Zeichnung entdeckt. Sie stellt einen bewaffneten Reiter dar, begleitet von einem großen Hund. Bei der Zeichnung handelt es sich um ein primitives Bild des Wolfsritters Erm Sen, das ein Hirte in die Felswand geritzt hat. Das Tier an seiner Seite ist natürlich kein Hund, sondern der Silberwolf, der ihn begleitete, seit er die Steppen des Nordens verließ. Felszeichnungen dieser Art kann man häufig an den verschiedensten Stellen in den Bergen finden. Sie sind Ausdruck der Verehrung, die die Bergbewohner dem Nivesen entgegenbrachten – und heute seinen Erben, den Wulfen, entgegenbringen.

18–20: Wolfsgeheul
Die halbe Nacht bekommen die Gefährten kein Auge zu, weil irgendwo in den umliegenden Bergen ein Wolf den Mond anheult. Sollten die Helden auf die Idee kommen, am nächsten Morgen im weiteren Umkreis des Lagers nach Spuren zu suchen, werden sie nicht nur die Abdrücke von Wolfspfoten finden, sondern auch die von eigenartig verwachsenen, sehr schmalen nackten Füßen. Auch wenn sie es vorerst noch nicht wissen können, sind sie damit auf die erste Spur der Wulfen gestoßen.

Das Tal der Türme

Das Tal der Türme bietet einen außergewöhnlichen Anblick für eine dergestalt öde Gegend wie die Drachensteine: Die Spuren menschlicher Siedlung sind allgegenwärtig. Lose aufgeschichtete Bruchsteinmauern ziehen sich an Wegen und Feldern entlang. In der Nähe der vier Dörfer findet man Obstgärten, und an einigen windgeschützten Winkeln der Südhänge wird sogar Wein angebaut. Die Dörfer haben zusammen etwas mehr als 1.200 Einwohner. Auffällig ist, dass es nur sehr wenige, einzeln stehende Gehöfte gibt. Alle Dörfer zeichnen sich durch einen schlanken, steinernen Turm in der Ortsmitte aus. Diese Türme gaben dem Tal einst seinen Namen. Zu der Zeit, als der Riesenlindwurm Yofune über das Gebirge herrschte, war auf den Türmen stets ein Wächter mit Horn postiert, der ein Alarmsignal gab, sobald er einen Drachen sichtete.
Die Häuser im Tal sind im Erdgeschoss aus Bruchstein gemauert, erste Etage und Dachgeschoss aus Holz gezimmert und oft durch prächtige Schnitzereien verziert. Da das Tal seit Jahrhunderten vergessen ist, sind die ohnehin wenigen Wirte nicht auf Übernachtungen von Fremden eingestellt. Gästen können sie lediglich einen Platz auf dem Heuboden oder im Schankraum anbieten. Eine größere Anzahl Reittiere wird man auf einige Ställe im Ort verteilen.
Abends sitzen die Gefährten zunächst allein und isoliert von den einheimischen Gästen, die die Helden immer wieder misstrauisch beobachten und leise tuscheln. Nur langsam werden die Dorfbewohner zutraulicher und geben den Helden Antworten auf ihre Fragen. Sie mögen es allerdings nicht, wenn man Fragen nach Erm Sen oder den Wulfen stellt. Die Dörfler befürchten, dass man sie für ihre Verehrung der Wulfen verachten oder die Inquisition des Kaiserreichs das Tal untersuchen könnte. Darüber hinaus argwöhnen sie, dass durch das Eingreifen von Fremden der Pakt mit den Wölfen gebrochen werden könnte.
Eine andere Geschichte wird man den Helden dagegen nach einer Weile bereitwillig erzählen. Sie handelt von der Schreckensherrschaft des Lindwurms *Yofune* und dem 'göttlichen' Blitzstrahl, der ihn traf, als er während eines Gewitters durch die Berge flog. Seitdem verschonen die Drachen aus Furcht vor der Göttin Rondra das Tal. Die Knochen des toten Lindwurms kann man noch heute beim Dorf *Nissingen* besichtigen.

Der Retter des Tals

Als Erm Sen vor über zweihundert Jahren in das Tal der Türme kam, waren die Herden der Bauern infolge einer Wolfsplage fast vernichtet. Aus Angst vor den streunenden Bestien wagten sich die Arbeiter nicht mehr auf die Felder. Erm Sen, durch sein Blut selbst mit den Wölfen verbunden, half den Bewohnern des Tals. Er besiegte die Leitwölfe auf eine Art, die nicht viel mit herkömmlicher Wolfsjagd zu tun hat, und nahm gemeinsam mit *Arlupa*, seinem Silberwolf, deren Platz ein. Mit der Zeit wandte er sich mehr und mehr von den Menschen ab. Schließlich zog er sich in die *Burgruine am Sturmhaupt*

zurück, um gänzlich unter den Wölfen zu leben. Sein Preis für den Schutz war, dass jedes siebte Tier, das im Tal geboren wird, sobald es ausgewachsen ist, an einem der vier Opfersteine den Wölfen übergeben werden muss. Zusätzlich sind kleine Abgaben in Form von Nahrungsmitteln zu entrichten. Im Gegenzug verschonen die Wölfe die Herden und schützen sie vor anderen natürlichen Feinden. Erm Sen sah im Leben bei den Wölfen die Erfüllung seines Schicksals. Scheinbar bestätigt wurde seine Meinung durch die Tatsache, dass ihn kein Krieger der Beni Geraut Schie in den Bergen fand. Nur einmal zeigte der Nivese sich noch unter den Dörflern, als diese ein junges Mädchen, das durch magische Fähigkeiten aufgefallen war, als Hexe verbrennen wollten. Er stellte *Tanali* unter seinen Schutz und nahm sie mit in die Ruine am Sturmhaupt.

Das Werden der Wulfen

Da die Nachkommen des wolfsblütigen Nivesen Erm Sen und der Hexe keinen Kontakt zu den Dorfbewohnern hatten, entstand durch 180 Jahre Inzucht und Leben unter den Wölfen das, was man im Tal der Türme *Wulfen* nennt: Wesen, die zwar eine hohe Intelligenz besitzen, aber ansonsten kaum noch menschliche Züge aufweisen.

Alle Dorfbewohner kennen die Geschichte vom Pakt, den Erm Sen mit seinen wölfischen Brüdern schloss, und verehren ihn noch heute wie einen Heiligen. Die ganz besonders abergläubischen Hirten haben überall im Tal Bilder von Erm Sen in den Fels geritzt, weil sie sich dadurch die besondere Gunst der Wölfe erhoffen.

Die Dörfer im Tal der Türme

Gerlara

Dieser 256-Seelen-Ort liegt am westlichen Eingang zum Tal der Türme. Hier gibt es einen *durchschnittlichen* Schmied und einen erstklassigen Birnenschnaps. Die Schenke 'Das Wetterhaus' ist klein und sauber und wird von einem beleibten Wirt namens Frankwart geführt. Am Marktplatz steht ein blumengeschmückter *Travia-Schrein*. Wie alle Dörfer verfügt auch Gerlara über einen Opferplatz des Wolfskultes (siehe oben), der anderthalb Meilen vom Dorf entfernt in einem Wäldchen liegt.

Wollhus

Mit 182 Einwohnern ist Wollhus das kleinste Dorf im Tal. Hier gibt es nicht einmal eine Schenke. Das einzige auffällige Gebäude ist der Wachturm, der in allen Dörfern dieses Tals anzutreffen ist. Besonders stolz sind die Einwohner auf ihre Ziegen, die angeblich die beste Wolle im Tal liefern. Fünf Meilen nördlich des Dorfes liegt bei einer Felsgruppe, die man die *Drei Jungfrauen* nennt, der Opferplatz des Wolfskultes.

Glauten

Auch hier rühmt man sich, die Ziegen mit der besten Wolle des Tals zu haben. In der 351köpfigen Gemeinde gibt es einen *kompetenten* Schmied, der Arbeiten aller Art ausführt. Der *Rosenhain* der Wirtin Malinia ist der allabendliche Treffpunkt der Bergbauern. Am Marktplatz finden sich eine kleine *Kapelle der Peraine* und eine Priesterin, die, was den Wolfskult angeht, genau so verschwiegen ist wie alle anderen Bewohner des Tals. Der Opferplatz des Ortes liegt in einer großen Höhle bei der Königsspitze zwei Wegstunden vom Dorf entfernt.

Nissingen

Mit 423 Einwohnern ist Nissingen das größte Dorf im Tal. Hier liegt das *Brauhaus*, in dem das Bier für das ganze Tal zubereitet wird. Auch der von den Bauern gewählte *Bergvogt Wolfhardt* hat hier seinen Sitz. Er kommandiert die drei Büttel des Tals und fungiert bei Streitigkeiten als Richter. Zu seinen Aufgaben gehört auch die Überwachung der pünktlichen Opfergaben. Wolfhardt ist ein hagerer, etwa sechzigjähriger Mann, der den Helden ebenfalls mit Misstrauen entgegentritt. Sehenswert ist die *Rondra-Kapelle* des Dorfes, in der man eines der drei Häupter des Yofune aufbewahrt. Westlich des Örtchens liegt der Opferplatz von Nissingen. Direkt neben der Brauerei steht das Gasthaus 'Urquell'. Der Wirt Nibelwulf ist ein hübscher, aber auch sehr eitler junger Mann.

Die Bewohner des Tals

Das Tal der Türme ist seit der großen Wolfsplage im Jahr 779 BF in Vergessenheit geraten. Kein Aventurier hat sich seit dieser Zeit mehr in die Berge gewagt. Außerhalb der Drachensteine erzählt man sich entweder gruselige Geschichten über Wölfe in Menschengestalt, die in einem Werwolfskönigreich ein wildes Dasein fristen oder mindestens ebenso schaurige Erzählungen über habgierige Drachen, die jeden Reisenden auf der Jagd nach einem Krümel Gold ausnehmen.

Somit ist die Zeit im Tal der Türme stehen geblieben: Die Menschen dort leben wie vor 250 Jahren, sie kleiden sich entsprechend und auch ihre Sprache klingt für einen normalen Aventurier wie ein kaum zu verstehender Dialekt. Wenn Sie also einen der Talbewohner darstellen, sprechen Sie mit breitem Dialekt und geben Sie sich bewusst sturköpfig.

Mit der Ankunft der Abenteurer um Phileasson wächst in den Talbewohnern wieder die Angst, wegen ihres Wolfskultes von der kaiserlichen Inquisition heimgesucht und bestraft zu werden. Deshalb werden sie den Helden Informationen über alles, was mit Erm Sen und den Wulfen zusammenhängt, nicht unbedingt auf die Nase binden, sondern sich eher dumm stellen oder Antworten auf solche Fragen schlicht verweigern. Vermitteln Sie ihren Spielern das Gefühl, dass die Talbewohner weitaus mehr wissen als sie bereit sind, zuzugeben.

Wolfskult

Nahe bei den Siedlungen liegen die Opferplätze des Wolfskultes. Hier findet sich jeweils ein weißer, reich geschmückter Altarstein. An den Seiten der Altäre ist Erm Sen abgebildet, wie er mit Wölfen kämpft und schließlich die Herrschaft über das Tal antritt. Auf jedem Altar befindet sich außerdem die Abbildung einer Burgruine, aus der man auf den Verbleib des Nivesen schließen kann. Später hinzugefügte Verzierungen zeigen Zwitterwesen, halb Mensch, halb Wolf: die Wulfen, die aus der Verbindung zwischen dem Ritter und Tanali hervorgingen.

Alle Opferplätze sind so verborgen, dass man sie nicht ohne weiteres finden kann. Spätestens alle drei Tage bricht ein Dorfbewohner auf, um an dem seinem Dorf nächstgelegenen Stein ein Opfer darzubringen. Meistens besteht es aus Brot und Milch, manchmal auch aus einer Ziege oder einem Schaf. Mit imitiertem Wolfsgeheul ruft er einen Wulfen herbei, der sich

des Opfers annimmt. Den Helden wird schon bald auffallen, wie ein Bauer verstohlen das Dorf verlässt. Mit je einer Probe auf *Verstecken* und *Schleichen* gelingt es den Abenteurern, ihm unbemerkt bis zum Opferplatz zu folgen. Legen sie sich dort auf die Lauer und warten, bis der Bauer wieder gegangen ist, können sie bei 1–10 auf W20 beobachten, wie ein Wulfen erscheint, um die Opfergaben abzuholen.

Mit drei gelungenen Proben auf die Talente *Schleichen* +4 und *Sich Verstecken* +4 ist es möglich, der Kreatur bis zur Burgruine zu folgen und zu beobachten, wie sie zwischen den Felsen zu Füßen der Ruine verschwindet. Sollte der Bauer auf dem Weg zum Opferplatz merken, dass man ihm folgt, wird er die halbe Nacht ziellos durch das Tal wandern und schließlich unverrichteter Dinge ins Dorf zurückkehren. Spürt der Wulfen, dass jemand seine Spur aufnimmt, so fällt es ihm leicht, den Verfolger in die Irre zu führen. Nur eine *Fährtensuchen*- und eine *Sinnenschärfe*-Probe (beide jeweils +5) lassen die Helden seine Spur wiederfinden. Einen einzelnen Verfolger wird die Kreatur durch Magie außer Gefecht setzen. Erheben Sie in Gestalt Phileassons Einwände, falls sich alle Helden an solchen nächtlichen Spähtrupps beteiligen wollen. Erstens steigt die Wahrscheinlichkeit, bemerkt zu werden, mit jedem, der zum Opferplatz schleicht, und zweitens lässt es sich kaum verheimlichen, wenn die ganze Gruppe nachts das Dorf verlässt.

Die Wulfen

Die Wulfen sind im Ursprung menschlich, doch extrem stark behaart. Sie haben einen geduckten Gang und bewegen sich auf allen Vieren fast so schnell wie auf zwei Beinen. Füße und Hände sind durch Hornhautballen und gebogene Krallen entstellt. Ihre Eckzähne sind zu mörderischen Reißzähnen geworden.

Auch wenn die Wulfen nur noch entfernt Menschen ähneln, verfügen sie dennoch über eine gewisse Intelligenz. Sie sind deshalb durchaus in der Lage, Grabschänder in einen Hinterhalt zu locken oder sich rechtzeitig aus einem aussichtslosen Kampf zurückzuziehen. Solange die Gruppe sich der Burgruine auf dem Sturmhaupt nicht weiter als bis auf hundert Schritt nähert, werden Wölfe und Wulfen diese Eindringlinge in ihr Revier in aller Ruhe beobachten und sich versteckt halten. Wenn die Helden aber in das Höhlensystem eindringen, werden sowohl Wölfe als auch Wulfen jeden Schritt der Abenteurer zähnefletschend und knurrend begleiten. Sollte auch nur einer der Helden eine Angriffsbewegung gegen sie ausführen, wird es zu einem erbarmungslosen Kampf kommen.

Sollten die Abenteurer in den Höhlen einen Sieg erringen, werden die Wolfsmenschen sie bis zu den Ausläufern der Drachensteine verfolgen. Besonders gefährlich werden die Wulfen durch jene magischen Kräfte, die sie von ihrer Urahne Tanali geerbt haben. Sie verwenden diese Kräfte instinktiv, was nicht heißt, dass sie sie nicht zu ihrem größtmöglichen Vorteil einsetzen. Wenn alle Wulfen in den Auseinandersetzungen umkommen, ist der Pakt zwischen den Bergbauern und den überlebenden Wölfen zunichte. Die Raubtiere finden dann innerhalb weniger Monate zu ihrem natürlichen Verhalten zurück. Überlebt auch nur einer der sieben Wulfen, bleibt das Gleichgewicht erhalten.

Wulfen

INI 9+W6 **PA** 8 **LeP** 31 **RS** 2
Krallen: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+2
GS 11 **AuP** 100 **AsP** 23 **MR** 3 / 1 **GW** 6
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4)
Herausragende Talente: Fährtensuchen 16, Gefahreninstinkt 13, Schleichen 15, Sich verstecken 14
Zauberfertigkeiten: Die Wulfen verfügen über eine intuitive Magie, die die Züge der satuarischen Repräsentation trägt. Nutzen Sie dazu passende Hexenrituale und Zauber, deren Repräsentation und Verbreitung nicht kleiner ist als Hex (3). Achten Sie dabei darauf, dass es sich bei der Magie der Wulfen nicht um die reine satuarische Repräsentation handelt, denn diese können die Wulfen nicht beherrschen, sondern um eine intuitive Magie, die eine ähnliche Wirkung wie die der hexischen Zauber und Rituale hervorruft.
Größe: 7–8 Spann **Gewicht:** um 50 Stein
Alter: variabel **Haarfarbe:** graubraun
Augenfarbe: eisblau oder hellgrau

Im Tal der Türme und den umgebenden Bergen leben rund 40 Waldwölfe. Sie sind seit Generationen die Gefährten der Wulfen. Wie viele der großen, schwarzbepelzten Tiere sich bei der Ruine aufhalten, wenn Phileasson und seine Mitstreiter dort ankommen, bestimmen Sie mit 2W20.

Waldwolf
Auftreten: 2W20
Körperlänge: 6 Spann **Gewicht:** 50 Stein
INI 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 23 **RS** 2 **KO** 11
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+3*
GS 12 **AuP** 100 **MR** 1 **GW** 5
Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)
* In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5 % Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1–15 auf 1W20) oder die Tollwut (16–20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein Resistenzwurf gelingt.

Die Ruine am Sturmhaupt

Der Weg zur Ruine

Um überhaupt in die Nähe der Ruine zu gelangen, müssen die Gefährten zunächst durch eine steile Klamm (*Klettern*-Probe +1) und danach über einen langgestreckten Geröllabhang (*Klettern*-Probe +3) klettern. Danach befinden sich die Helden auf einem Felsplateau, von dem aus sie die Burgruine sehen können. Nur eine Kluft trennt sie jetzt noch vom Ziel, denn das verfallene Gemäuer steht auf einer isolierten Bergzinne.

Die morsche Brücke

Über den Abgrund führt eine 8 Schritt lange, baufällige Holzbrücke. Die Brücke über die Felskluft zu überqueren, ist gefährlich, weder Wölfe noch Wulfen benutzen diesen Weg. Zum erfolgreichen Überqueren der fast 40 Schritt hohen Brücke muss jeder Spieler eine *Akrobatik[Balancieren]-* oder *Körperbeherrschung*-Probe ablegen, die um den halben Wert einer eventuellen Höhenangst erschwert ist. Misslingt dieser Versuch, kann man sich mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe auf festen Grund retten. Helden, die unangeseilt in die Tiefe stürzen, erleiden Schadenspunkte in Höhe von 1W6–1 pro gefallenem Schritt. Ein Abenteurer, der mit einem Seil gesichert wurde, nimmt nur einen Schaden von 1W6 durch den Sturz. Jeder Unfall zerstört einige der morschen Brückenbretter und erschwert die folgenden Proben um zwei Punkte.

In der Ruine

Zwischen den verfallenen Mauern der alten Burg lässt sich nichts Bemerkenswertes finden. Sie bedecken das gesamte Plateau der 30 x 32 Schritt großen Felsnadel. Unter den herabgefallenen Dachschindeln, die den Fußboden des **Herrenhauses** (1) bedecken, liegt eine Falltür. Sie führt zu dem aus dem Fels gehauenen **Lagerraum** (8) der Burg. Entlang der Nordwand des 8 x 6 Schritt großen Gewölbes stehen Fässer mit längst verdorbenen Lebensmitteln. In dem Gewölbe findet sich nichts von Interesse.

Eine zweite Falltür liegt im **Bergfried** (6). Sie ist fast gänzlich unter Trümmern verborgen. Würfeln Sie für jeden Helden, der hier sucht, eine verdeckte Probe auf *Sinnenschärfe* +2 oder auf die Gabe Zwergennase, falls vorhanden. Bei Erfolg findet er die Tür und kann sie freilegen. Eine schmale Steintreppe führt hier in den Kerker (9) der Burg.

Die **Wachtürme** (4) und die quadratischen **Tortürme** (5) sind auf der dem Sturmhaupt zugewandten Seite mit verstärkten Mauern versehen. Durch Zufall oder durch den Schutz der Göttin blieb der **Rondra-Tempel** der Feste (2) am besten erhalten. Zwischen den Trümmern findet sich hier ein gestürztes, aber unbeschädigtes Standbild der Göttin. Mit vereinten Kräften lässt es sich wieder aufrichten.

Am höchsten erheben sich die geborstenen Mauern des **Bergfrieds (6)** über die Ruine. In luftiger Höhe nisten einige Raben in Mauernischen. Wie ein kurzer Tunnel führt die Turmpforte durch das mehr als zwei Schritt dicke Mauerwerk. Im westlichen Teil des Burggeländes liegt ein großer **Pferdestall** (3).

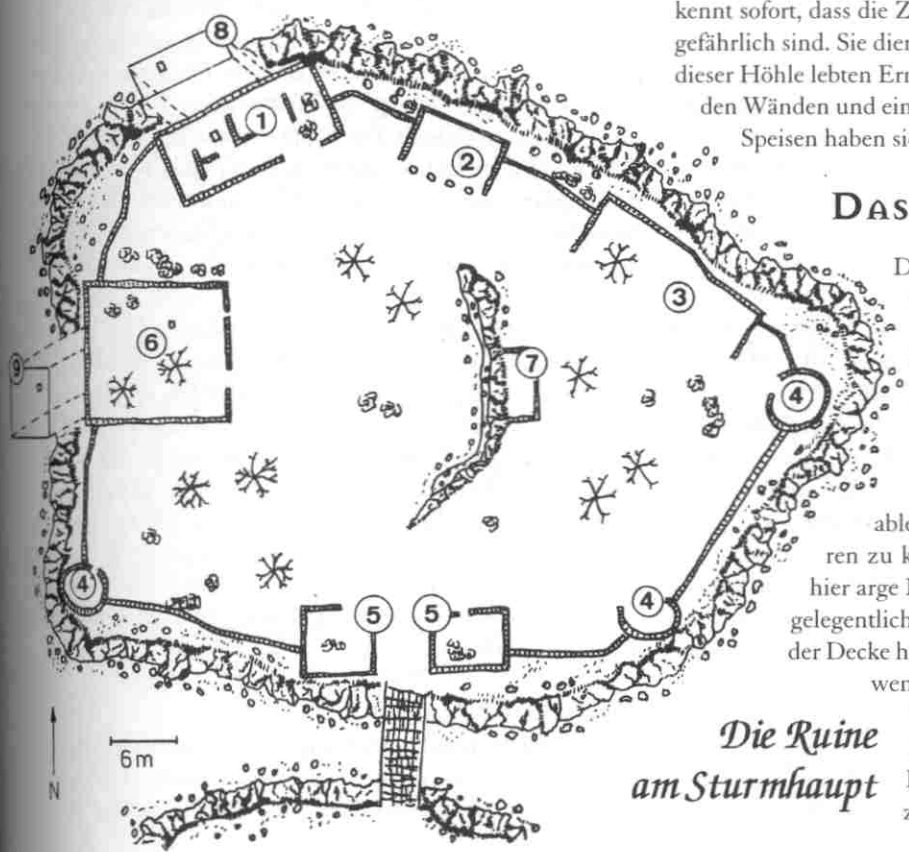
Am schwersten zerstört ist die **Schmiede** im Hof **(7)**. Ihre Westwand ist vollständig in eine schier bodenlose Felsspalte gestürzt. Aus dem Abgrund weht ein eisiger Wind. Wenn die Helden bis zur Mittagszeit warten, können sie durch den senkrechten Einfall des Sonnenlichts eine Felsbrücke sehen, die sich 30 Schritt tiefer über den Abgrund spannt.

Der Kerker (9)

Einige Ketten und Eisenringe in den Felswänden verraten, wozu dieser Raum einmal gedient haben muss. In der Südwand klafft ein mannshoher Riss, breit genug um sich hindurchzwängen zu können. Folterinstrumente gibt es in dem Kerker keine mehr. Lediglich die eisernen Fesseln an den Wänden geben Aufschluss über den ehemaligen Zweck des Raums. Der Riss in der Südwand stammt wie die Felsspalte im Burghof von einem Erdbeben, das den Burgberg vor 250 Jahren erschütterte. Der ganze Felsen ist seitdem von einem Labyrinth aus Höhlen, Rissen und Spalten durchzogen.

Die Höhle (10)

Vor den Helden öffnet sich eine langgestreckte Höhle. An den Wänden findet man die Reste improvisierter Fackelhalter. In vielen Felsnischen stehen Kerzenstummel. An der Südwand liegen die Reste eines Bettes aus Stroh und Decken. Auf dem Boden sind Tierknochen verstreut. Die Höhle macht den Eindruck, schon länger nicht mehr betreten worden zu sein. Mit Ruß gemalte magische Zeichen verzieren die Wände. Jeder Magiebegabte erkennt sofort, dass die Zauberzeichen an den Wänden völlig ungefährlich sind. Sie dienten als Schmuck und zur Meditation. In dieser Höhle lebten Erm Sen und Tanali. Außer den Zeichen an den Wänden und einigen Tongefäßen zur Aufbewahrung von Speisen haben sie nichts hinterlassen.



Die Ruine am Sturmhaupt

Das Labyrinth

Durch das Erdbeben vor 250 Jahren entstand im Inneren der Felsnadel ein bizarres Geflecht aus Rissen und Spalten. Um die 'Gänge' leichter passierbar zu machen, hat Erm Sen an vielen Stellen Geröll und Erde aufgeschüttet.

Die Helden sollten gelegentlich *Klettern-* oder *Körperbeherrschungs*-Proben ablegen, um die schwierigen Gänge passieren zu können, Helden mit Raumangst werden hier arge Probleme bekommen. Schildern Sie, wie gelegentlich kleine Steinchen und feiner Sand von der Decke herabrieseln oder der unsichere Boden ein wenig absackt. Der Hauptgang windet sich in steiler Neigung vom Kerker (9) bis zur Höhle der Wulfen (13) am Fuß der Felsnadel. Die anderen Spalten verlaufen zum Teil auch waagerecht oder steigend.

Die Tücken einer Höhle

Die Helden werden in den Höhlengängen unter der Burgruine nicht nur mit der Dunkelheit zu kämpfen haben, sondern sich auch anderen Gefahren und Herausforderungen stellen müssen. Folgende Tücken und Hindernisse können Sie nach Belieben in die Höhlen 'einbauen':

Abhang
Der Gang ist plötzlich zu Ende. Die Gefährten stehen entweder vor einer etwa fünf Schritt hohen Wand, die sie erklimmen müssen, um weiterzukommen, oder sie müssen eine solche hinabsteigen. Verlangen Sie in beiden Fällen *Klettern*-Proben von den Helden, die je nach Ausrüstung erschwert werden sollten. Stürzt ein Held in die Tiefe, wenden Sie die Regeln zu Sturzschäden (**WdS 144**) an.

Fledermausattacke
In einem der Höhlengänge scheuchen die Helden einen Schwarm Vampirfledermäuse auf. Zwar wollen die Fledermäuse nur fliehen, doch geraten sie in Panik und greifen die Helden wahllos an. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass sich eins oder mehrere der Tiere in ihre Gegner verbeißen. Dies kann mitunter zur Übertragung von Krankheiten führen, da die Vampirfledermäuse auch Aasfresser sind. Werte und Beschreibung dieser Fledermäuse finden Sie in **ZBA 97ff.**

Glutling-Teppich
Während sich die Helden durch eine besonders enge Stelle zwängen, hören sie plötzlich unter ihren Füßen ein Knacken wie das von zerbrechenden Eierschalen. Bei genauerem Hinsehen stellen sie fest, dass der Boden mit den glitschigen Leibern von bis zu vier Spann langen Glutlingen (Asseln) übersät ist. Da ein einzelner Held wegen der hier herrschenden Enge den vor ihm laufenden Gefährten nicht überholen kann, muss die Gruppe wohl oder übel den knirschenden Teppich hinter sich bringen. Werte und Beschreibung der Glutlinge finden Sie in **ZBA 70ff.**

Tauchen
Die Helden sind gezwungen, ein Stück zu tauchen, da der stetig abfallende Gang durch eine Senke führt, die unter Wasser steht. Je nach Hilfsmittel können Sie die *Schwimmen*-Proben (siehe **WdS 140ff.**) erleichtern. Ein taucherprobter Held kann hier seine Gefährten führen oder eine Führleine spannen.

Der Atem der Erde

Der große Riss, den die Gefährten schon im Burghof entdeckt haben, zieht sich durch den ganzen Felsen. Ein eisiger Luftzug weht aus den Tiefen der Erde zur Oberfläche. Was von oben wie eine Brücke aussah, entpuppt sich, sobald die Helden davor stehen, als ein Monolith, der über die Kluft gestürzt wurde, um eine Höhle (**11**) auf der anderen Seite des Abgrunds erreichbar zu machen. Wer den Monolithen betreten will, sollte zunächst eine Probe auf Höhenangst – sofern vorhanden – ablegen. Obwohl nur drei Schritt über den Felsen zu balancieren sind, ist dieses Unternehmen durch die unberechenbaren Winde aus dem Abgrund sehr gefährlich (*Körperbeherrschungs-* oder *Klettern*-Probe +3).

Die Grabhöhle

In der Höhle ist es schneidend kalt. Zwei Gestalten kauern mit angezogenen Knien in der südwestlichen Ecke. Vor ihnen liegt ein großer Wolf mit milchigen Augen, den Kopf auf die Pfoten gelegt. Bei den Gestalten in der Ecke handelt es sich um den toten Erm Sen und die später an seiner Seite bestattete Tanali. Der Silberwolf Arlupa war Zeit seines Lebens der Gefährte des Nivesen. Als Erm Sen starb, legte er sich neben ihn und verweigerte alle Nahrung, bis er seinem Herrn ins Jenseits folgte. Die Leichen wurden durch die Eiseskälte der Höhle konserviert. Der Mann ist in einen oft geflickten roten Umhang gekleidet, darunter trägt er einen Waffenrock, der ein altes Kettenhemd verdeckt. Zu seiner Rechten lehnt ein Schild mit Wolfskopf gegen die Felswand. Die dürren Hände umklammern ein prächtiges Schwert. Die alte Frau ist in einen grünen Wollumhang gehüllt und trägt darunter ein schlichtes Kleid. Zwischen den beiden sind Tongefäße mit Nahrung für die Reise ins Jenseits aufgestellt. Wertgegenstände sind hier kaum zu finden. Tanali trägt einen silbernen Armreif und eine Granatbrosche. Das kostbarste Objekt ist das prächtige Schwert, das der Nivese noch im Tod umklammert. Noch eindringlicher als zuvor werden die Helden hier von Wölfen und Wulfen angeknurrt. Die Helden können das Schwert langsam aus den Händen Erm Sens ziehen, ohne von den Wulfen angegriffen zu werden, doch sollten sie sich in deren Augen auch nur annähernd ehrlos verhalten, werden sie mit aller Härte angegriffen.
Stellen Sie das Entfernen des Schwertes als Akt höchster Spannung dar, so als würden die Wulfen jeden Augenblick angreifen.

Selflanatil – die Silberflamme
Selflanatil ist ein reich mit Gold und Rubinen verziertes Schwert. Auch die Scheide der Waffe ist mit edlen Steinen und fremdartigen, verschlungenen Pflanzenornamenten geschmückt. Allein der Materialwert der Silberflamme beträgt mehr als 600 Dukaten. Den eigentlichen Wert der Waffe machen ihre magischen Eigenschaften aus. Wann immer in der Nähe des Schwertes Magie gewirkt wird, umgibt ein feines silbriges Licht die Klinge. Außerdem schützt es seinen Träger, indem es seine Magieresistenz um 5 Punkte erhöht. Geschmiedet wurde Selflanatil für den Kampf gegen die Schergen des Namenlosen. Wann immer es im Kampf gegen einen Diener des Rattenkinds gezogen wird, züngeln Flammen aus silbernem Licht um die Klinge der Waffe. Dieser Zauber gab dem Schwert seinen Namen. Die Waffe ist unzerbrechlich und verursacht 1W6+6 Trefferpunkte. Im Kampf gegen einen Diener des Namenlosen steigen die Trefferpunkte auf 2W6+6, die bloße Berührung durch Waffe oder Scheide verursacht bei ihnen bereits W6 Schadenspunkte in Form von Verbrennungen.

Wolfshöhlen (12)

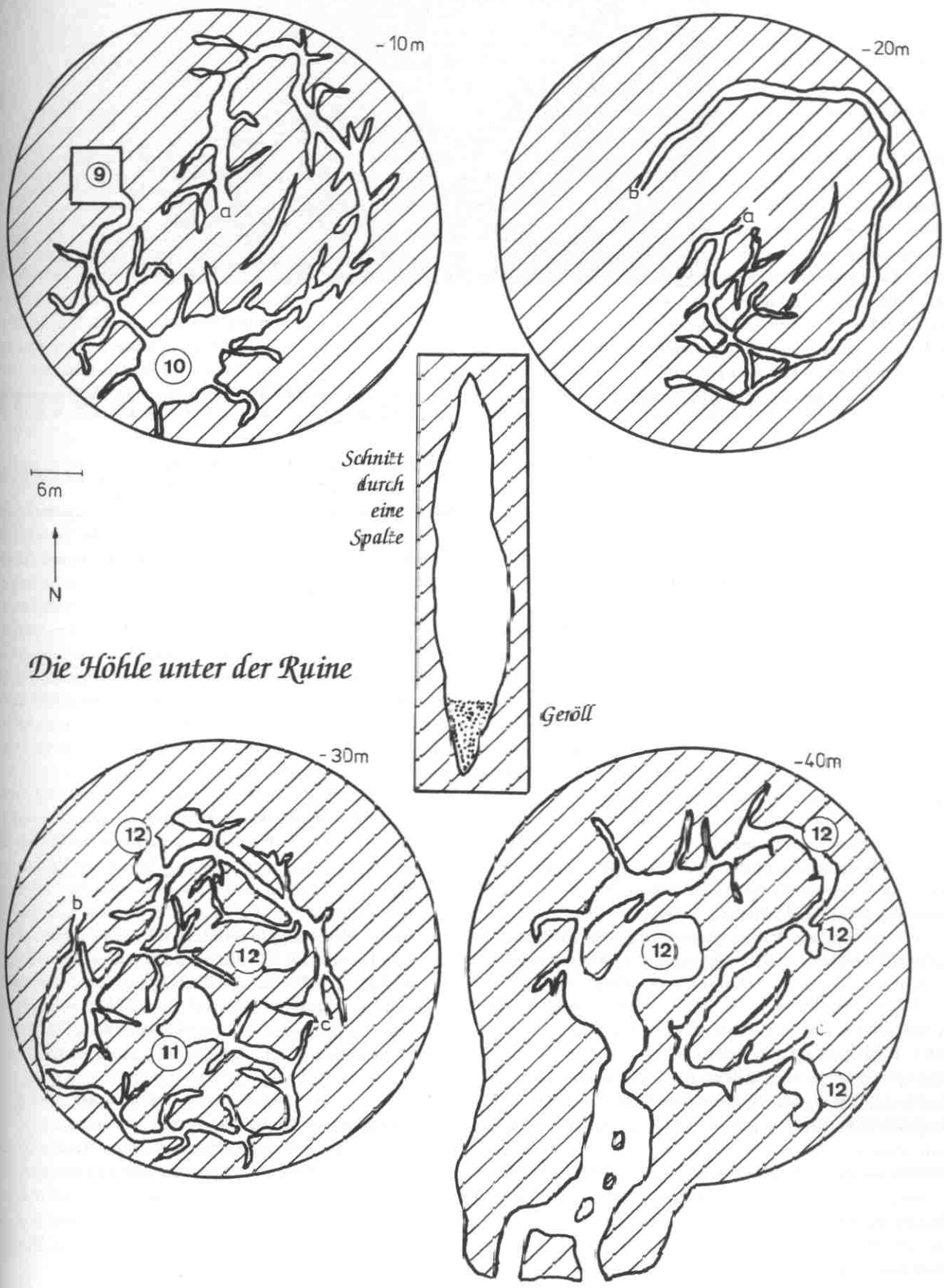
Aus diesen kleinen Höhlen und Felsnischen schlägt den Abenteurern ein strenger Tiergeruch entgegen. Die Höhlen dienen den Wölfen als Schlafplätze. Jedes Mal, wenn die Helden in die Nähe der Felsöffnungen kommen, prüfen Sie mit dem W6, ob etwas passiert. Bei 1–3 ist die betreffende Höhle leer. Bei einer 4 sind zwar W6 Wölfe in der Höhle, jedoch bemerken sie die Gruppe nicht, es sei denn, die Abenteurer ziehen laut plaudernd an der Öffnung vorbei. Bei 5 und 6 stoßen W6 Wölfe ein durchdringendes Geheul aus, und alle Artgenossen im Berg sind alarmiert.

Die große Höhle

Überraschend mündet der Gang in eine ungewöhnlich große Höhle. Der Boden ist hier bedeckt mit allerlei Tierknochen. Die Helden spüren deutlich, dass sie beobachtet werden.

Huschende Wolfsschatten bewegen sich in den Winkeln der Höhle. Aber da ist auch noch etwas anderes! Ein drohendes Knurren wird laut.

Nachts halten sich hier 4 Wulfen und 20 Wölfe auf. Tagsüber sind W6 dieser Kreaturen anwesend und W20 ihrer Wolfsbrüder. Durch das Eindringen der Gruppe fühlen sie sich bedroht und werden jeden Eindringling zähnefletschend anknurren. Die Wulfen wie auch die Wölfe werden jedoch niemanden angreifen, solange sie selbst nicht angegriffen werden oder die Leichen Erm Sens und Tanalis entehrt werden. Sollte es zu einem Kampf kommen, sind die Nachfahren Erm Sens intelligent genug, diesen abzubrechen, wenn er für sie aussichtslos wird. In diesem Fall werden die Gefährten jedoch noch einige Zeit von den Wölfen wie auch von den Wulfen verfolgt.



Die Höhle unter der Ruine

Finale



Für das Finale im Inneren des Burgberges bieten sich mehrere Spielvarianten an. Hier seien nur einige der Möglichkeiten aufgeführt.

Variante 1: Deutlicher Sieg der Phileasson-Gruppe

Beorn und Pardona haben das Tal der Türme scheinbar noch nicht gefunden, denn die Gefährten um Phileasson kommen lange vor ihnen an. Falls Sie diese Variante wählen, sollten Sie ihren Spielern einen Kampf gegen Wulfen und Wölfe gönnen, um ihnen das Gefühl eines erkämpften Sieges zu geben. Lassen Sie Ihre Helden den errungenen Triumph über Beorn ruhig feiern und auskosten. Möglicherweise ermuntert der Skalde Ohm Follker die Helden zu einem Spottlied auf Beorn, der in dieser Queste kläglich versagt hat, und das man ihm bei nächster Gelegenheit vortragen kann?

In diesem Fall wird sich Lailath an die Fersen der Phileasson-Gruppe heften und entweder versuchen, das Schwert mit Gewalt an sich zu bringen oder aber sich den Helden offenbaren und sie auf ihrem Weg nach Tie'Shianna begleiten.

Variante 2 a: Deutliche Niederlage der Phileasson-Gruppe

Diese Variante birgt eine gewisse Gefahr, denn Ihre Spieler könnten durch eine allzu deutliche Niederlage stark demotiviert werden. Aus diesem Grund sollten Sie diese Variante nur dann wählen, wenn Ihre Spieler einen Rückschlag als weitere Herausforderung ansehen.

Die Helden und ihre Gefährten finden zwar den Weg zur Ruine am Sturmhaupt, doch haben sie sich an anderer Stelle zu lange aufgehalten und finden die Leiche Erm Sens ohne Schwert vor. Dafür entdecken sie eindeutige Anzeichen dafür, dass ihnen Beorn zuvorgekommen ist. Darüber hinaus müssen sich die Helden einem Kampf gegen Wulfen und Wölfe stellen, denn Beorn und Pardona haben sich in den Höhlen nicht besonders ehrfürchtig verhalten.

Lailath wird in dieser Variante keine Rolle mehr spielen, denn sie ist auf der Suche nach Selflanatil und wird sich schon bald an die Fersen des neuen Schwertträgers heften.

Variante 2b: Knappe Niederlage der Phileasson-Gruppe

Eine weitere Möglichkeit besteht in der Verknüpfung von Variante 2 und 3. In diesem Fall kommen die Gruppen der beiden Kapitäne nahezu zeitgleich an der Ruine an, doch während sich Phileassons Gefährten den Weg durch das Labyrinth bahnen müssen, wagen Beorns Schergen einen gefährlichen Abseilakt in den Riss im Berg. So kommen sie knapp vor den Helden in der Grabhöhle an und können das Schwert erbeuten. Als Phileasson und die Helden kurze Zeit später in die Grabhöhle gelangen, schleicht sich die Magierin Belasca von hinten heran und zerstört den Monolith, der als Brücke dient, mit einem DESINTEGRATUS. Zwar müssen Beorn und seine Mitstreiter noch gegen Wölfe und Wulfen kämpfen, doch reicht ihnen der kurze Vorsprung, um mit dem Schwert davonziehen zu können.

Variante 3: Ein knapper und hart erkämpfter Sieg

Schon am Fuß der Ruine bemerken die Helden die Anwesenheit Beorns und seiner Gefährten in der Burg. Bis hierher sollten Sie den Spielern im Verlauf des Abenteuers immer wieder das Gefühl gegeben haben, den Vorsprung Beorns stetig verkürzt zu haben. Schließlich sind es aber doch die Abenteurer um Kapitän Phileasson, die den Leichnam Erm Sens als Erste finden. Beorn will seine Niederlage jedoch keinesfalls akzeptieren und versucht mit Gewalt, sich des Schwertes zu bemächtigen. Dabei geraten er und Phileasson dergestalt heftig aneinander, dass es zu einer handfesten Schlägerei der beiden konkurrierenden Gruppen kommt, die aber schnell von Shaya geschlichtet wird.

Lassen Sie an dieser Stelle ihre Spieler für ein paar Kampfrunden die Kräfte mit Beorns Schergen messen. Dabei sollte der Kampf auf keinen Fall über den Einsatz von Fäusten hinausgehen, schließlich darf nach den Regeln des Wettkampfs niemand getötet werden. Sollte dennoch einer der Helden zu 'unfairen' Mitteln wie Waffen oder Schadensmagie greifen, brechen Sie den Kampf in Gestalt der schlichtenden Shaya ab (Notfalls wird sie den Kämpfenden mit einem Heiligen Befehl Einhalt gebieten). Wird der Kampf auf 'faire' Weise nur mit Fäusten ausgetragen, wird Shaya vom ersten Schlag an versuchen, die Kämpfer zu trennen. Immer wieder schreit sie ins Kampfgeschehen hinein, bis sie es schließlich schafft, den Kampf zu unterbrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Hört gefälligst auf!", schreit Shaya euch an. "Ihr kennt die Regeln eures Wettkampfes – es darf niemand getötet werden!" Dann wendet sie sich an Lenya, die Travia-Geweihte in Beorns Gruppe, die die ganze Zeit über untätig dem Kampfgeschehen zugesehen hat: "Verdammt, Lenya! Warum

unternimmst du nichts?" Und dann wieder zu Beorns Mannschaft: "Ihr werdet es gefälligst akzeptieren, dass das Rennen um das Schwert von Kapitän Phileasson gewonnen wurde!" Schließlich tritt auch Lenya vor und schiebt Beorn sanft zur Seite: "Sie hat recht. Er hat gewonnen. So ist es nun mal."

Schlussendlich werden sich die Wege der beiden Thorwaler wieder trennen. Die Abenteurer um Phileasson kehren ins Tal der Türme zurück.

Schlussbemerkung

Falls Sie das Gefühl haben, dass der Grabraub in Erm Sens letzter Ruhestätte nicht zu den Charaktern Ihrer Heldengruppe passt, dann lassen Sie Beorn das Schwert erbeuten. In diesem Fall ist es aber wichtig, dass die Helden Ihrer Gruppe das zweite wichtige Artefakt, den *Largala'hen*, in ihren Besitz bringen.

Das nächste Ziel

Ganz gleich, wie das Rennen um das Schwert ausgeht, werden die Helden am Ende dieses Abenteuers auf die nächste Prophezeiung der Travia-Geweihten warten. Shaya kann allerdings nur von einem Traum berichten, den sie in der vergangenen Nacht hatte. In dem Traum, so Shaya, wurden die Gefährten von einem mysteriösen, dunklen Mann in Mendena erwartet, der am Hafen vor einem Schiff stand.

Der Lohn der Mühen

Ganz gleich, ob die Gefährten die Silberflamme erbeutet haben oder nicht, ist es eine beachtliche Leistung, der Spur des Erm Sen bis in die Burgruine gefolgt zu sein. Allein dafür hat jeder Spieler **300 Abenteuerpunkte** verdient. Wenn die Helden sich aus Rücksicht auf die Bewohner im Tal der Türme so verhalten, dass sie Gefechten mit den Wulfen möglichst aus dem Wege gehen und nicht alle dieser Kreaturen töten, so sollte dieses Verhalten mit weiteren Abenteuerpunkten belohnt werden.

Darüber hinaus haben sich die Helden **Spezielle Erfahrungen** in den Talenten *Fährtensuchen, Klettern, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Sagen/Legenden* und *Überreden* verdient. Außerdem sollte die Senkung einer vorhandenen Totenangst um eine Stufe erleichtert sein.

Anhang: Dramatis Personae

Sven Gabelbart

Erscheinung: Sven ist ein Thorwaler, wie er im Buche steht: groß, blond und blauäugig. Der Spitzname des knapp 30-jährigen rührt vom Kinnbart her, den er zu zwei Zöpfen geflochten hat.

Geschichte und Charakter: Sven hat Thorwal und dem Meer vor langer Zeit den Rücken gekehrt und sich im Norden einen Ruf als hartnäckiger, aber fairer Kopfgeldjäger erworben, der noch jeden flüchtigen Verbrecher eingefangen hat. Mit Nirka trifft er eine Frau, die ihn vom ersten Moment an fasziniert und mit der er sein Leben teilen wird. Eine ausführlichere Beschreibung finden sie in **Firuns Atem**.

Funktion und Kurzcharakteristik: meisterlicher, rechtschaffender Kopfgeldjäger, der durch die Umstände zum Gegner der Helden wird und mit Nirka die Liebe seines Lebens findet.

Besonderheiten: Starke Seekrankheit

Kampfwerte

MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 16
Orknase: INI 14+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+6 **DK** N
Skraja: INI 15+W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W+4 **DK** N
Schneidzahn: INI 15+W6 **FK** 17 **TP** 1W+4
LeP 41 **AuP** 42 **RS** 3 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Richtungssinn, Zäher Hund / Meeresangst 7 (Seekrankheit), Neugier 5

Sonderfertigkeiten: Kampfgespür, Ausweichen I, Betäubungsschlag, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Finte, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust)

Herausragende Talente: Hiebwaffen 14, Dolche 11, Wurfbeile 8, Fährtensuchen 10, Fesseln/Entfesseln 9

Lailath

Nach dem Tod ihres Bruders Nantiangel hielt es Lailath für ihr Schicksal, die Auserkorene zu sein, die das Schwert des Bewahrers zukünftig tragen soll. Nachdem sie Erm Sen in Ysilia aufgespürt hatte, forderte sie ihn siegessicher zum Duell. Doch der Nivese besiegte sie ebenfalls, und so teilte sie das Schicksal ihres Bruders. Wie der Zufall es will, sind es gerade die zwei Heimsuchungen bei den Helden, die ihr noch fehlen, um wieder als feste Gestalt auf Dere wandeln zu können. Sie bemerkt recht schnell, dass die Abenteurer um Kapitän Phileasson das gleiche Ziel verfolgen wie sie und heftet sich an ihre Fersen.

Kampfwerte

MU 14 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 15 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 10
Waffe: * **LeP** 32 **AuP** 36 **RS** *
Größe: 1,78 Schritt **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** saphirblau
Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Meeresangst 7
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Hitze), Wüstenkundig, Kulturkunde (Shiannafeya)
Herausragende Talente: Reiten 7, Sich Verstecken 9, Säbel 10, Bogen 9
Zauber: Orientieren Sie sich für die Auswahl der Zauber an den Listen der Firnelfischen Sippe (**WdH 81**) und der elfischen Kämpfer-Profession (**WdH 164**), mit folgenden Modifikationen: Eiszauber werden durch Erzvarianten ersetzt und der Zauber SOLIDIRID durch WEISSE MÄHN.
*) Lailaths Werte richten sich nach den Waffen und der Ausrüstung, die sie nach ihrer Fleischwerdung entwenden kann.

H'Rangas Kinder

Überarbeitet und ergänzt von Philipp Spreckels
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Michael Masberg und Martin Selbach.
Mit Textauszügen von Patric Gosse (Mendena).

Die Fluten des gift-grünen Eilands durchpflügend,
zu jagen Hranngars Getier,
Sturmvogels Flügel zerbrachen in ungleichem Kampf.

In der Ungeschlagenen an Tiger der Insel sich banden,
und fanden der Seeschlangen Todesnest.
In blutigem Wüten errungen der Untier Wehr.

Das Abenteuer

Auf dem Weg nach Mendena erfahren Phileassons Gefährten durch eine Prophezeiung, dass sie sich auf die Suche nach dem Reißzahn einer Seeschlange machen sollen. In Mendena heuern sie bei dem undurchsichtigen *Kapitän Bacha* an. Bedingung ist, dass sie ihm so lange bei der Haijagd helfen, bis die erste Seeschlange gesichtet wird. Es vergehen einige Wochen, während der die Helden das Handwerk der Haijagd lernen, bis es zu einem Zusammentreffen mit gleich zwei Schlangen kommt. Wahrscheinlich gelingt es der *Sturmvogel* nur schwer beschädigt, den tobenden Meeresgiganten zu entkommen. Zur Reparatur muss das Schiff den nächsten Hafen – *Boran* – anlaufen. In der belagerten Stadt hören die Helden erstmals vom *Friedhof der Seeschlangen*. Um dorthin zu gelangen, gelingt es Phileasson, den Freibeuter *Kodnas Han* für seine Unternehmung zu gewinnen. Mit Kodnas' Hilfe finden sie *die Grotte der Einkehr*, allerdings verwüstet und ohne einen einzigen intakten Reißzahn. Kurze Zeit später überschlagen sich die Ereignisse und die Helden finden sich in einem Kampf mit den Achaz-Priestern des Heiligtums um eine sterbende Seeschlage wieder. Nachdem die Seeschlangenzähne erbeutet worden sind, nimmt Kodnas Kurs auf sein Hauptversteck, nicht ohne vorher noch eine kaiserliche Bireme zu kapern.

Die Beorn-Saga

Nach der Übermittlung von Lenyas Vision macht sich Beorns Gruppe auf, um den darin vorkommenden Kapitän zu suchen. In Ilsur treffen sie schließlich auf die Ottajasko der *Drachen von Llanka*. Kapitän *Leif 'der Graue' Katlasson* erklärt sich bereit, Beorn auf seiner Suche zu begleiten. Nach einem Zwischenstopp in Jergan finden sie relativ schnell die Grotte der Einkehr und richten dort ein Massaker an einigen Achaz-Priestern an. Dabei erbeuten sie einige Seeschlangenzähne und vernichten die restlichen. Anschließend nehmen Beorn und Leif Katlasson Kurs auf Sinoda, wo man auf die nächste Vision wartet.

Sturmvogel

Die Prophezeiung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwei Tage ist es her, dass Shaya im Schatten der Drachensteine von einem dunklen Mann sprach, der euch in Mendena erwartet. In dieser Nacht habt ihr euer Lager nahe der Misa aufgeschlagen.
Dichter Nebel zieht vom Wasser herüber und verschluckt alle Geräusche. Gedämpft, fast wie aus einer anderen Welt, dringt das unruhige Schnauben der Pferde, die nur wenige Schritt vom Lager angepflockt stehen, an eure Ohren. Die Welt scheint sich auf den kleinen Lichtkegel des Feuers zu reduzieren, als Shaya gequält aufstöhnt. Unter Schmerzen schlägt sie beide Hände vors Gesicht, als hinter ihr eine schemenhafte Nebelgestalt erscheint und ihr die Hand auf die Schulter legt. Im selben Moment nimmt Shaya die Hände wieder vom Gesicht. Ihre Augäpfel sind grotesk verdreht und scheinen nur noch aus weißem Perlmutt zu bestehen, als sie mit Grabesstimme zu sprechen beginnt:

"Es wird kommen der Tag, an dem sich die Kinder des H'Ranga aus den Fluten der Meere erheben und ihre schrecklichen Schlangenleiber an Land wälzen, um ganze Städte zu Staub zu zermahlen. Selbst die geringsten unter den Kindern der Gottechse, die sich schon in diesen Tagen unruhig in den Abgründen der Meere winden, können mit ihren Leibern die gewaltigsten Schiffe zerdrücken wie die übermütige Kinderhand die Schale eines Eies.
Verschafft euch den unversehrten Reißzahn einer Seeschlange! Er gewährt euch Schutz in der Stunde, da keine Waffe von sterblicher Hand euch noch zu retten vermag. Vor der Ostküste Maraskans, das Meer durchpflügend, werdet ihr finden, was euch bestimmt ist."

In dieser Nacht hat der Namenlose seine Macht dazu benutzt, Phileasson und seine Gefährten in die Irre zu führen, indem er die Botschaft der Zwölfe verzerrte. So bemerkt Boron, der Shaya die Worte ihrer Prophezeiung in den Mund legt, nicht, dass der letzte Satz seiner Nachricht durch das Rattenkind

entstellt wird. Das Rattenkind hofft, Pardona einen Vorsprung zu verschaffen, indem es die Helden auf der Suche nach einer Seeschlange fehlleitet und sie lange Zeit vergeblich vor der Ostküste Maraskans kreuzen lässt. Der wahre letzte Satz lautet: *"An der Ostküste Maraskans, wo sich die Finsternis, das Meer und der Fels miteinander vermählen, werdet ihr finden, was ihr sucht."* (Eine verschlüsselte Botschaft, die zum Friedhof der Seeschlangen führen soll, an dem sich alte Seeschlangen zum Sterben niederlegen.)

Die Helden werden den Reißzahn der Seeschlange im nächsten Abenteuer brauchen, um sich gegen den spinnengestaltigen Dämon *Mactans* zu wehren, der allein durch den Schlangenzahn verwundet werden kann. Diese Verwundbarkeit zog sich Mactans zu, als er sich vor ca. 2.000 Jahren von der Erzdämonin Charyptoroth löste. Der erste Satz der Prophezeiung entspringt dem düsteren Gemüt Borons und hat nichts mit der Aufgabe zu tun. Er ist lediglich eine verschwommene Vision ferner Zeiten.

Die Route nach Mendena

Um so schnell wie möglich nach Mendena zu kommen, verlässt Phileasson das Tal der Türme gen Süden, um einen steilen Bergpfad zu den Quellen der Misa zu nehmen. Von dort geht es auf dem Wasser weiter. Zunächst in vier Tagen die kurvenreiche Misa hinab bis nach Vallusa, von wo aus ein Lastensegler die Gruppe in drei Tagen mit nach Mendena nimmt.

Sagen und Legenden: Seeschlangen aus Sicht der...

... Mittelreicher: Wenn überhaupt, kennen die Bewohner des Neuen und des Alten Reiches Seeschlangen nur aus den Messen der Efferd-Priester. In diesen erscheinen sie gänzlich als Geschöpfe der Erzdämonin *Charyptoroth* und somit als Feinde von Efferds Kindern.

... Thorwaler: Sie zählen die schuppigen Monster zur Brut der Gottschlange *Hranngar*, mit der Swafnir in einem ewigen Kampf liegt, der erst mit dem Ende der Welt seinen Sieger findet. Swafnir-Geweihte und Skalden behaupten, dass während der Hranngar-Tage zwischen den Jahren so viele Schiffe kentern, weil genau dann die Kinder der Gottschlange aus den Tiefen der Meere auftauchen, um die Menschen zu jagen. Mit ihren Giftzähnen sollen sie sogar Götter töten können (siehe auch **Westwind 56ff.**).

... Echsen: Diverse echsische Rassen verehren Seeschlangen als Kinder der *Charyb'Yzz* (siehe **Der Friedhof der Seeschlangen** Seite 127).

Mendena

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: 3.500
Herrschaft/Politik: Graf Hagen von Darbonia; Herzog Kunibald von Ehrenstein
Garnisonen: 30 Büttel, 1 Banner 'Wolfengarde'
Tempel: **Efferd**, **Praios**, Rondra, Rahja, Tsa, Travia, Ingerimm, Firun
Besonderheiten: Amazonenburg 'Löwenstein' (eine Tagesreise südlich)
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Herberge 'Gute Heimkehr' (Q3/P5/S30), Gästehaus 'Gänsedaune' (Q6/P6/ S8), Bierstube 'Tobrischer Hof' (Q7/P9), Taverne 'Voller Humpen' (Q4/P5)

Von Bord des Lastenseglers aus kann man schon von weitem das gut befestigte Mendena entdecken. Die am nördlichen Ufer der Flussmündung gelegene Grafenstadt ist von einer festen Wehrmauer umschlossen. Auch die nach Westen vorgelagerte Burg *Talbruck* zeugt von der Wehrhaftigkeit der Stadt. Herzog *Kunibald von Ehrenstein* hat hier seit dem *Zug der Oger* mit seinem Hofstaat Quartier bezogen, bis die tobrische Kapitale Ysilia wieder aufgebaut ist. Von hier aus hat man einen hervorragenden Blick über das Land und kann den Schiffsverkehr auf der Tobimora kontrollieren.

Außerhalb der Stadtmauern, östlich von Burg Talbruck, befinden sich drei Stadtviertel: *Osterfeld*, das eher bäuerlich-ländliche *Leichacker* und im Süden am Flussufer *Efferdswiesen*. Vornehmlich in letzterem haben sich Flüchtlinge des Ogerzuges aus dem Landesinnern angesiedelt.

Der *Flusshafen* Mendenas mit seinen hölzernen Anlegestellen liegt nahe der Mündung und hat bereits zahlreiche Sturmfluten überstanden. Von hier aus kann man durch eines der Stadttore geradewegs in die Stadt selbst gelangen.

Die *Altstadt* Mendenas besteht aus sieben Quartieren und ist auf zahlreichen größeren und kleineren Hügeln erbaut. Im Südosten liegt der geschäftige und eng bebaute *Handelshafen* innerhalb der Stadtmauern, nördlich davon schließt sich das *Marktviertel* an. In *Wulfenruh* entlang der nördlichen Stadtmauer leben die wohlhabenden Mendener in üppigen, umfriedeten Stadtvillen. Rund ein Dutzend solcher vornehmen Häuser stehen hier in leichter Hanglage. Einfachere, enge Fachwerkbauten findet man im *Flachsviertel*, wo noch heute Leinen gesponnen und verarbeitet wird. In der Nähe des Westtors schließlich liegt der *Jarlaksberg*. Gekrönt vom imposanten Standbild des Heiligen Jarlak wird der grasbewachsene Hügel von den Zunfthäusern der einheimischen Zünfte umrandet, die sich hier in ihrer architektonischen Pracht überbieten wollen. Eine Detaillierte Stadtbeschreibung und Karte Mendenas im Jahr 1029 BF finden Sie in **Der Unersättliche** ab Seite 66. Ihre Helden sollten die Chance nutzen, um ihre Talente, Zauber und Sonderfertigkeiten zu pflegen und neue zu erwerben.

Die Häfen

Neben dem Handelshafen kommt die meiste Ware durch den Flusshafen in die Handelsstadt Mendena. Hier legen vor allem Schiffe an, die den bedeutendsten Strom Tobriens, die Tobimora, befahren wollen oder es gerade hinter sich haben. Der Flusshafen liegt etwas außerhalb der Stadt, ein Weg führt von dort ins Hafenviertel. Hier reihen sich hohe Speicherhäuser aneinander, auf dem Markt werden vor allem Meerestiere und andere Nahrungsmittel feilgeboten, aber auch Waren aus Khunchom oder Festum. Kaschemmen, Kneipen und Bordelle für jede Geldbörse runden das Bild ab.

Ein wichtiger Wirtschaftsfaktor der Stadt ist, neben dem Fernhandel, die Fischfangflotte, ein Geschwader robuster Schiffe mit Matrosen aus aller Herren Länder, das Jagd auf die Meerestiere des Perlenmeers macht. (Während sich die Thorwaler

aus Phileassons Mannschaft mit den gewönlichen Seeleuten prächtig verstehen, kann es mit den hiesigen Walfängern schon mal zu Handgreiflichkeiten kommen.) Im Hafenviertel werden die Helden schnell auf die Spur von Kapitän *Bacha* (Seite 131) beziehungsweise auf seine Werber stoßen. Es reicht, einen Abend in einer der verräucherten Kneipen, *Admiral Doran* (Q5/P4), *Das gebrochene Ruder* (Q3/P3) oder *Krumme Rah* (Q1/P2), zu verbringen. Bacha ist der einzige, der sich auf das Wagnis einer Seeschlangenjagd einlässt. Die anderen Kapitäne im Hafen werden weder für Geld noch für gute Worte bei einem so tollkühnen Unternehmen ihr Schiff riskieren.

Die Werber

Zum ersten Mal hören Phileasson und seine Gefährten durch den Steuermann *Buckmann* (Seite 131) von Bacha. Dieser zieht Abend für Abend durch die einschlägigen Spelunken Mendenas, um neue Matrosen für die Haijagd auf der *Sturmvogel* zu werben. Für seeerprobte Männer und Frauen bietet er ein Handgeld von 10 Dukaten, für Bootsführer und gute Harpuniere sogar 30. Niemand meldet sich auf dieses sehr lukrative Angebot. Dem Maat begegnet man mit einer Mischung aus Angst und Respekt. Zu Handgreiflichkeiten kommt es nicht, denn ein kleiner Tocamuyac, dem man den Bösen Blick nachsagt, begleitet Buckmann bei seinen Auftritten als Werber. Sobald die beiden wieder gegangen sind, werden wüste Geschichten über Bacha und die *Sturmvogel* gesponnen. Es folgt eine Auswahl dieses Seemannsgarns. Jede Geschichte endet mit dem ausdrücklichen Hinweis, dass niemand, der seine Sinne noch beisammen hat, auf diesem Kahn anheuern würde.

- "Kapitän Bacha ist ein verfluchter Boron-Priester, was man schon leicht daran erkennen kann, dass er sich immer in Schwarz kleidet. Er hat mit dem Rabengott einen Pakt geschlossen, der ihm reichen Fang verspricht, wenn er dafür sorgt, dass bei jeder Fahrt eine Handvoll Seelen den Weg ins Totenreich antritt." *(falsch)*
- "Auf jeder Reise geht mindestens ein Fangboot der *Sturmvogel* verloren und die Besatzung endet als Haifischfutter." *(Diese Geschichte ist zwar übertrieben, doch ist es bei den gefährlichen Fangfahrten von Haijägern nicht ungewöhnlich, dass im Laufe der mehrmonatigen Reise einige Matrosen sehr schmerzhafte Begegnungen mit den Jägern der Meere haben.)*
- "Kapitän Bacha ist halb wahnsinnig vor Hass auf den *Mocha*, den größten Ifirnshai, den man jemals im Perlenmeer gesichtet hat. Im Kampf gegen diese fast 20 Schritt lange Bestie hat er vor 18 Monaten sein rechtes Bein verloren. Seitdem versucht er, den Weißhai zu stellen, doch obwohl er ihn schon mehrmals gejagt und zwei Bootsbesatzungen an ihn verloren hat, konnte er das Monstrum nicht erlegen." *(wahr)*
- "Der *Mocha* ist ein Seelenfresser. Ein Geschöpf des Namenlosen, das in die Welt gesetzt wurde, um den Menschen Unheil zu bringen. Die Seelen der Seeleute, die durch das Tier getötet oder verletzt werden, verfallen dem dunklen Gott. Auch Kapitän Bacha ist ein Gefolgsmann des Rattenkinds geworden und verfüttert seitdem die besten Harpuniere des Perlenmeers an den *Mocha*." *(falsch)*
- "Vor Jahren brachen die Masten der *Sturmvogel* während des Kauca vor Benbukkula. Die Mannschaft hat nach dem Unwetter an Land einige Bäume geschlagen, um daraus neue Masten zu zimmern. Aus Versehen fällten sie dabei auch einen Baum, der den auf dem Eiland lebenden Utulustämmen heilig war. *(wahr)* Daraufhin verfluchte der Schamane der Insel das Schiff. Er beschwor seine Götter, dass, solange auf diesem Schiff der Großmast aus dem Holz des geheiligten Tiik-Tok-Baums steht, die *Sturmvogel* vom Unglück heimgesucht werden solle." *(falsch)*

Nach all diesen Gerüchten dürften Ihre Helden sicherlich neugierig darauf sein, Kapitän Bacha selbst kennen zu lernen. Vielleicht haben sie ihn auch schon als den dunklen Mann wiedererkannt, von dem Shaya sprach. Die einzige Möglichkeit, Bacha zu begegnen, besteht darin, auf der *Sturmvogel* anzuheuern. Bacha ist dankbar für jeden Mann, der an Bord kommt, denn die Geschichten, die über sein Schiff kursieren, machen es ihm immer schwerer, eine Mannschaft zu bekommen. Er wird sich sogar darauf einlassen, gemeinsam mit Kapitän Phileasson und seinem Gefolge auf die Jagd nach einer Seeschlange zu gehen, sobald eines dieser Ungetüme gesichtet wird. Bacha vertraut dabei ganz darauf, dass die Wahrscheinlichkeit, ein solches Seeungeheuer aufzustöbern, sehr gering ist. Er selbst hat in den 25 Jahren, die er zur See fährt, erst dreimal solche Schlangen von weitem gesehen. Er lässt sich von jedem, der mit Phileasson an Bord kommt, das Versprechen geben, ihn für normale Heuer so lange bei der Haijagd zu unterstützen, bis man eines der 'Kinder H'Rangas' sichtet.

Schiffstaufe

Am Tag ihrer Abfahrt bemerken die Helden, dass sich auffällig viele festlich gekleidete Bürger im Hafen aufhalten. Dies

Weniger irdische Anleihen [Optional]

Es mag Ihnen nicht entgangen sein, dass die Hintergründe und Geschichten rund um die *Sturmvogel* mit zahlreiche Anspielungen auf Herman Melvilles *Moby Dick* versehen sind. Je nachdem, welchen Stil Ihre Spieler bevorzugen, kann dies unterschiedliche Reaktionen hervorrufen: Einige finden Freude daran, selbst einmal auf der Jagd nach dem große weißen Ungetüm zu sein und die Parallelen zum Roman zu entdecken. Andere hingegen sehen die Zitate aus dem Roman als Zeichen von Fantasielosigkeit beziehungsweise mangelnder Abgrenzung Aventuriens von der Realität. Welchem der beiden Typen Sie und Ihre Spieler sich zugehörig sehen, wissen Sie am besten. Für den Moby Dick Fan ist bereits gesorgt. Es folgen ein paar Hinweise und Tipps dafür, wie Sie das Abenteuer für die etwas kritischeren Spieler 'entschärfen' können.

Der Mocha
Streichen Sie den Mocha komplett aus dem Abenteuer oder ersetzen Sie ihn durch ein anderes maritimes Ungeheuer wie eine Seeschlange.

Kapitän Bacha
Statt eines Holzbeins ist der Kapitän durch einen steifen linken Arm gezeichnet, den er sich beim Kampf mit einem Seeungeheuer zugezogen hat.

Die Namen
Ändern Sie die Namen von Tashtego, Bacha, Buckmann, Pequod und dem Mocha nach belieben, um Parallelen zum Roman zu vermeiden.

ist darauf zurückzuführen, dass ein neues Schiff der Perlenmeerflotte zu Wasser gelassen wird. Die feierliche Schiffstaufe wird von der mendenischen Meisterin der Wogen *Efferdane Taufest* geleitet, nachdem Graf *Hagen* und Großadmiral *Rateral Sanin XII.* feurige Reden gegen die immer dreister werdenden maraskanischen Piraten gehalten haben. In Erinnerung an den im Rahja verstorbenen ehemaligen Reichsmarschall, Maraskan-Veteran und Oberhaupt des Ordens der Templer zu Jergan (Voltan von Rommilys) soll die *Voltanswoge* im Kampf gegen das maraskanische "Piratenpack" eingesetzt werden. Die Referenz zum Orden der Templer, der auf Maraskan für die Bekehrung mit Feuer und Schwert berüchtigt ist, steht für die neue Härte, mit der es Freibeutern wie Kodnas Han an den Kragen gehen soll. Zum Ende hin segnet die Efferd-Geweihte die Bireme. Begleitet wird sie dabei von vielen Seesoldaten und Matrosen mit dem Choral *Du regnest*.

Seeadler von Beilunk

Wenn sich die Spielercharaktere nicht unter den Schaulustigen befinden sollten, kriegen sie trotzdem vom Deck der *Sturmvogel* aus viel mit. Diese kann sowieso noch nicht ablegen, da die *Seeadler von Beilunk* etwas ungünstig im Hafen vor Anker liegt. Neben den abfälligen Bemerkungen einiger maraskanischer Matrosen dröhnen des Öfteren die Flüche Phileassons über den "Hornochsen von Kapitän" herüber, der, obwohl er die "gesamte Ostküste Aventuriens kartographiert hat" sich mit "seiner erbärmlichen Nussschale" nicht wie jeder andere einen eigenen Kai gesucht hat. Das Phileassons Flüche vor Ironie (und manchmal auch Neid) sprühen, kann jeder nachvollziehen, der das Schiff auch nur flüchtig betrachtet:

Das berühmte Flaggschiff der Perlenmeerflotte ist ein raubvogelgleicher Riese unter den Galeeren des Meeres. Trotz zweier Geschütztürme kann die mit drei havenischen Segeln und zahlreichen Rojern bestückte Galeasse eine ungeheure Geschwindigkeit aufnehmen, um ihren tödlichen, mit Kupfer überzogenen Rammsporn einzusetzen. Über diesem thront ein goldener Adler mit bedrohlich erhobenem Schnabel und ausgebreiteten Flügeln, die die Flanken der Vordertrutz bilden.

Ursprünglich für die Invasion Maraskans erbaut, dient das Schiff momentan eher zur Machtdemonstration der kaiserlichen Flotte im Perlenmeer. Diesen Aspekt weiß schließlich auch Phileasson zu würdigen, als er bemerkt: "Bei Swafnir. Wenn ich mir diese schwimmende Festung so ansehe, möcht' ich nicht in der Haut der maraskanischen Piraten stecken!"

Mehr Informationen zu Admiral Sanin und dem Flaggschiff der Perlenmeerflotte finden sie in **Die Suche nach dem Largala'hen** auf Seite 136, **EW 171** und dem Abenteuer **Blutige See**.

Diese Szene soll die Spieler schon auf tobrischer Scholle mit einigen Themen und Motiven vertraut machen, die für dieses und das nächste Abenteuer wichtig sind: die mittelreichische Militärpräsenz auf Maraskan, der Widerstand der Inselbewohner, die Freibeuter des belagerten Borans und Admiral Sanin.

Die Sturmvogel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch am Kai dümpelt ein prächtiger Haijäger – eine schwimmende Trophäensammlung, ein Kannibale unter den Schiffen, aufgeputzt mit den erjagten Gebeinen seiner Gegner. Die schanzkleidlose, offene Reling gleicht – mit den langen, scharfen Zähnen des Ifirnshais, die dort als Belegnägel eingelassen sind, um die hanfenen Muskeln und Sehnen des alten Schiffes festzumachen – dem Riesenrachen eines mörderischen Raubfischs. Anstelle des üblichen Festlandholzes sind die Blöcke und Rollen der Takelage aus kostbarem Meerelfenbein gefertigt. Statt eines neumodischen Rades findet man am Heck der *Sturmvogel* noch das klassische Ruder mit langer, geschwungener Ruderpinne aus der Rippe eines Knochenfischs.

Allem Seemannsgarn zum Trotz ist die *Sturmvogel* kein verfluchtes Schiff. Im Gegenteil, die Tatsache, dass sie schon fünfzig Jahre die See durchpflügt, spricht eher dafür, dass sie die besondere Gunst Efferds genießt. Der mit reichlich Stauraum versehene Dreimaster verfügt über einige leichte Geschütze, die zum Schutz gegen Piraten dienen. Für die Jagd auf Haie können sie nicht verwendet werden, da es fast unmöglich ist, einen der wendigen Räuber mit einer so schwerfälligen Waffe wie einem Aal aufs Korn zu nehmen.

Takelage: III (R1, R2, H1) **Länge:** 28 Schritt
Breite: 9 Schritt **Schiffsraum:** 302 Quader
Tiefgang: 4 Schritt **Frachtraum:** 160 Quader
Besatzung: 70 **Beweglichkeit:** mittel
Struktur: 5 [6]
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 5 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 1 schwerer Aal (Harpunen-Skorpion) voraus, 4 Hornissen (2 pro Breitseite)

1: Vordertrutz

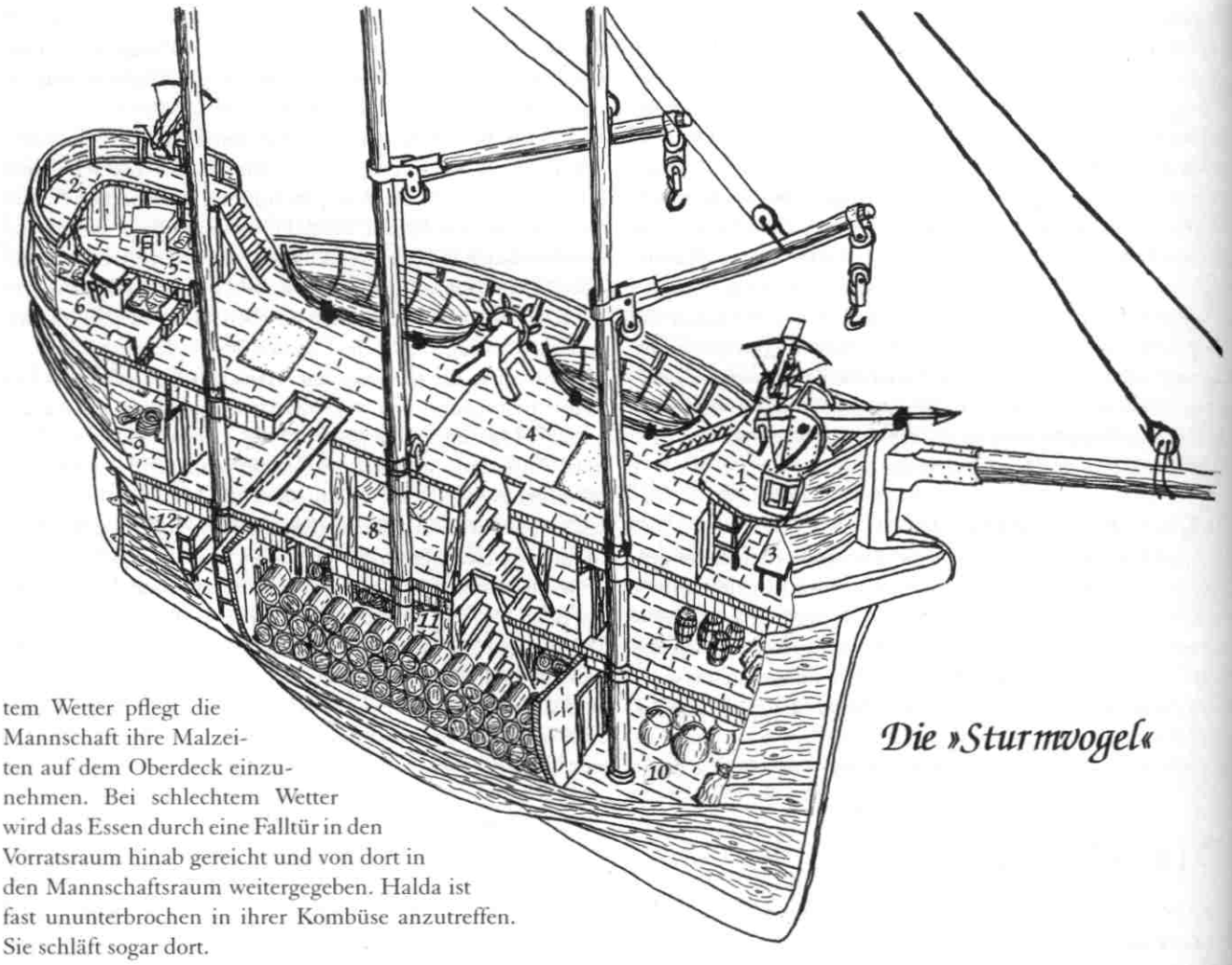
Zwei kurze Treppen führen auf die Vordertrutz. In Fahrtrichtung montiert ist dort ein schwerer Aal aufgebockt. Steuerbord und Backbord ist je eine Hornisse auf die Reling gesetzt. Alle Geschütze sind zum Schutz gegen schweres Wetter in Ölzeug eingeschlagen. Achtern befindet sich das Ankerspill, über das die beiden schweren Treibanker der *Sturmvogel* gehievt werden.

2: Achtertrutz

Auch auf die Achtertrutz führen zwei Treppen. Hier befindet sich die schon beschriebene auffällige Ruderpinne. Außerdem sind seitlich zwei Hornissen auf die Reling montiert. Nacht um Nacht wandert der ganz in Schwarz gekleidete Bacha hier auf und ab und hält Ausschau nach der gewaltigen weißen Rückenfinne seines Erzfeindes *Mocha*. Wie eine Totentrommel hört man dann auf dem stillen Schiff den eintönigen Takt, den sein weißes, aus einem Haiknochen gefertigtes 'Holzbein' während des Gehens schlägt.

3: Die Kombüse

Hier regiert *Halda* (Seite 132), die Schiffsköchin, zwischen kupfernen Töpfen, Pfannen und Regalen mit Kräutern und Gewürzen, die die Wände der großzügig angelegten Kombüse füllen. Wenn nicht gerade Haiöl eingekocht wird, ist dies der einzige Ort an Bord, an dem ein offenes Feuer brennt. Bei gu-



Die »Sturmvogel«

tem Wetter pflegt die Mannschaft ihre Malzeiten auf dem Oberdeck einzunehmen. Bei schlechtem Wetter wird das Essen durch eine Falltür in den Vorratsraum hinab gereicht und von dort in den Mannschaftsraum weitergegeben. Halda ist fast ununterbrochen in ihrer Kombüse anzutreffen. Sie schläft sogar dort.

4: Das Oberdeck

Auf dem Oberdeck herrscht drangvolle Enge. Gut vertäut liegen hier die vier Fangboote der *Sturmvogel*. Jedes der Boote kann sechs Mann aufnehmen, verfügt über einen kleinen Mast, den man gegebenenfalls aufrichten kann, und eine eiserne Ration, die die Besatzung drei Tage ernährt, falls der Kontakt zum Mutterschiff verloren geht. Am Vor- und am Großmast der *Sturmvogel* befinden sich in fünf Schritt Höhe schwere Eisenbeschläge, die es erlauben, dort schwenkbare Arme für Flaschenzüge anzubringen. Die Hebevorrichtungen braucht man, um die Fangboote zu Wasser zu lassen, die schweren Steinplatten der Ladeluken zu heben, um Frachtgut aus dem Stauraum zu holen sowie um die erlegten Haie an Bord zu hieven. Zur Bedienung der Kräne, aber auch zum Fieren der Segel benutzt man die zwei Spills mittschiffs. Sehr auffällig sind die leicht eingetieften, großen Steinplatten über den Ladeluken. Sobald bei der Haijagd die Boote von Deck sind, werden sie jeweils backbord und steuerbord auf den Platz eines der Boote gehoben. Auf den 2x3 Schritt großen Platten werden dann Holzkohlefeuer entfacht und zwei große Kessel zum Einkochen des Haifischtrans bereitgemacht. Bevor man die Feuer entzündet, holt die Mannschaft alle Segel ein und verstreut Sand auf den Decks, um die Brandgefahr so gering wie möglich zu halten. Unter den zwei kleineren Luken verbergen sich Treppen, die in die Mannschaftsquartiere führen.

5: Die Kapitänskajüte

Die meiste Zeit des Tages verbringt Kapitän Bacha zwischen diesen vier Wänden und den Regalen voller Seekarten, Bücher und nautischer Instrumente. Eingeschlossen in der Schublade seines mit Perlmutt eingelegten Schreibtisches hebt er einige Beutelchen Rauschkraut auf. Wann immer die Schmerzen in seinem grausam verstümmelten Bein zu groß werden, betäubt er sie durch die Droge. Die Narben der Wunde haben den Kapitän sehr wetterfühlig gemacht. Daraus erklärt sich sein außergewöhnlich hoher Talentwert in Wettervorhersage.

6: Kajüte des Heilers und des Steuermanns

Diese Kabine teilen sich der Steuermann *Buckmann*, den die Helden bereits an Land kennengelernt haben, und der Efferd-Geweihte *Pequod* (Seite 131), der an Bord als zweiter Steuermann und als Heiler fungiert. Die Kabine enthält zwei am Boden festgeschraubte Kojen, einen kleinen Tisch samt Stuhl und zwei Wandschränke, in denen die beiden Seeleute ihre persönliche Habe aufbewahren. (Der Geweihte lagert in seinem Schrank darüber hinaus eine große Auswahl verschiedener Kräuter, die als Schiffsapotheke dienen.) Ebenso wenig wie in der Kapitänskajüte sollten die Abenteurer hier einfach herumschnüffeln, denn obwohl weder Buckmann noch Pequod etwas zu verbergen haben, mögen sie es nicht, wenn man ihre Kajüte durchwühlt.

7: Der Vorratsraum

Außer Halda hat nur Kapitän Bacha einen Schlüssel zum Stauraum, in dem die Lebensmittelvorräte des Schiffes aufbewahrt werden. Hier findet sich alles, was man für eine mehrmonatige Reise braucht: Schiffszwieback, Pökelfleisch, eingekochtes

Obst und Gemüse, eingelegte Eier, Zucker, Salz, Gewürze, Mehl und ähnliche Dinge. Auf längeren Reisen ist dies der Raum, der das größte Interesse der Seeleute auf sich zieht.

8: Mannschaftsraum

Fast das ganze Mitteldeck wird von der Mannschaftsunterkunft eingenommen. Zwei Treppen führen vom Oberdeck hinab und gehen weiter in den Laderaum. An zahllosen Haken in der Decke sind die Hängematten der Mannschaft festgemacht. Tagsüber werden sie zu wurstförmigen Rollen verschnürt und dicht unter der Decke vertäut, um nicht im Weg zu sein. Es sind dann nur wenige Matten von Freiwachen belegt, die hier ein Nickerchen halten. Nachts hingegen sind fast alle Hängematten von der Decke herabgelassen und schaukeln im Takt der Meeresdünung. Zu jeder Hängematte gehören ein oder zwei Decken, in die sich die Schläfer einwickeln. Wenn Kapitän Phileasson und seine Gefährten auf der *Sturmvogel* anheuern, werden sie hier untergebracht. Entlang der Bordwände sind Dutzende eiserner Ringe ins Holz eingelassen. Sie dienen den Matrosen dazu, die Säcke und Seekisten, in denen sie ihr Hab und Gut aufbewahren, in mehreren Lagen übereinander festzuzurren. Über den Ladeluken, die tiefer hinab in den Stauraum führen, liegt ein Verschlag aus schweren Bohlen, auf denen Tische und Bänke befestigt wurden. Hier nimmt die Mannschaft bei schlechtem Wetter ihre Mahlzeiten ein oder vertreibt sich während der Freiwachen die Zeit mit Würfelspielen.

9: Der Geschirr-Raum

Hier lagert alles, was auf einem Schiff an Ersatzteilen benötigt wird. Etliche Seilrollen für Harpunen, Taue in verschiedenen Stärken, Reservesegel, Blöcke und Rollen für die Takelage, einige Rund- und Vierkantbalken, ein Sortiment unterschiedlicher Bretter, allerlei Werkzeug, zwei Fässer mit Fett und zwei Fässer mit Teer sowie Waffen, Hailanzen und Geschützmunition. Schlüssel zu diesem stets verschlossenen Raum besitzen nur der Kapitän, Buckmann, der erste Steuermann, und Gunhold, der Schiffszimmermann.

10: Der Kesselraum

Hier werden die beiden großen Kupferkessel aufbewahrt, die man zum Einkochen des Haifischtrans verwendet. Darüber hinaus lagern hier etliche Säcke Holzkohle und Sand.

11: Der Laderaum

Annähernd 100 Fässer sind entlang der Bordwände des Stauraums in zwei Reihen übereinandergestapelt. Sie dienen dazu, das Öl aufzunehmen, das man aus dem Speck der erlegten Haie kocht. Zu Beginn der Reise sind zwei Drittel der Fässer leer. Die restlichen sind mit Trinkwasser für die Mannschaft gefüllt. Jeweils fünf leere Fässer liegen sicher vertäut unterhalb der Ladeluken. Sie werden als erste an Deck gehievt, wenn die Haijagd beginnt, und machen dann den Weg frei, um die Trankessel aus dem benachbarten Stauraum zu holen. Jedes der Fässer hat einen Durchmesser von einem Schritt und ist knapp zwei Schritt lang. Gefüllt mit feinstem Haiöl hat ein solches Fass einen Wert von 150 Dukaten. Haiöl wird als Grundsubstanz für Salben verwendet oder zur Herstellung besonders lang und rußarm brennender Kerzen, wie man sie in den Tempeln ganz Aventuriens findet.

12: Der 'Herzraum'

Diesen Raum werden die Helden nur dann betreten, wenn Pequod sie dazu einlädt. Allein er und der Kapitän haben Schlüssel für diese Kammer. Hier werden die wertvollsten Organe der erlegten Haie aufbewahrt. Eingelegte Augen, die man in Al'Anfa als Delikatesse schätzt; Haifischzähne, die zu Pulver zerstoßen als potenzsteigerndes Mittel gelten; die Haut der Haie, die sich zu einem außergewöhnlich zähen Leder verarbeiten lässt; eingepökelte Haifischflossen, die ebenfalls eine Gaumenfreude sind; und die konservierten Herzen der Meeresungeheuer, denen man nachsagt, dass sie den Mut und die Kampfeslust eines Kriegers steigern. Angeblich kann man sie an Stelle des Blutes verwenden, das man gewöhnlich für die Herstellung von Mut- und Berserkerelixieren benötigt.

Chronopautos: Das Perlenmeer und das Besetzte Maraskan 1007 BF

Zur Zeit ist die Ostküste eine der sichersten Seeregionen Aventuriens. Unter dem Greifenbanner sorgt die mächtige Perlenmeerflotte entlang der Küsten und wichtigster Handelsrouten für Ordnung. Die Unabhängigkeit Araniens *995 BF* hat die Flotte zwar zahlenmäßig geschwächt, ihre Vormachtstellung gegenüber anderen Seemächten wie zum Beispiel dem Bornland ist aber unumstritten. Dennoch ist es dem Kaiserreich seit der Invasion Maraskans weder zu Land noch zur See gelungen, die Heilige Stadt Boran einzunehmen. Während im Landesinneren Rebellengruppen den Besatzungstruppen das Leben schwer machen, sind es im Osten und Süden der Insel die Schmuggler und Kaperfahrer Borans. Zur weiteren Ausgestaltung dieser Region sei Ihnen die Lektüre von **Blutrosen und Marskanen** aus der Box **Borbarads Erben** empfohlen. Beachten Sie aber, dass diese Spielhilfe die Region im Jahre 1022 BF darstellt.

Auf hoher See

Kapitän Bachas Ziel sind reiche Fanggründe, die 100 bis 200 Meilen vor der Ostküste von Maraskan liegen. Zuerst navigiert der Kapitän die *Sturmvogel*, an der Gefängnisinsel Rulat vorbei, hinaus aus der Tobrischen See, um nach der Durchquerung des Maraskan-Sundes das offene Perlenmeer anzusteuern.

Nur in Notfällen oder wenn der Vorrat an Frischwasser zu neige geht, lässt Bacha Kurs auf eines der wenigen, durch seichte Sumpfwälder schlecht anzufahrenden maraskanischen Küstendörfer nehmen. Sollte die lange Zeit auf dem Meer für einige Charaktere langweilig werden, so können Sie die Landgänge mit eigenen Szenarien und Abenteuern spicken. Beachten Sie hierbei aber, dass Sie grob im Zeitplan (Seite 295) bleiben und die Motivationen der Meisterpersonen beachten. Es bedarf zum Beispiel triftiger Gründe (wie der Namenlosen Tage), damit Bacha wertvolle Tage der Haijagd opfert und länger als nötig vor der Küste Maraskans ankert.

Begegnungen

Würfeln Sie einmal pro Reisetag oder stellen Sie sich eine individuelle Begegnungsabfolge zusammen:

1–2: Die Rückenfinne eines Ifirnshais wird gesichtet. Die weiter unten beschriebene Jagdprozedur wird eingeleitet.

3–4: Der Ausguck meldet einen Tigerhai. Die Mannschaft der *Sturmvogel* eröffnet die Jagd.

5–7: Ein Rudel kleinerer Haie, die über ein verletztes Meerestier herfallen, wird entdeckt. In der Hoffnung, dass bald auch größere Haie auftauchen, werden die Boote zu Wasser gelassen.

8–9: Die *Sturmvogel* kommt in eine Meeresregion, die Bacha als günstiges Fanggebiet betrachtet. Wie weiter unten beschrieben, werden Köder ausgelegt, und man hofft auf einen guten Fang.

10: Eine Bireme der Perlenmeerflotte hält die Sturmvogel an, um an Bord nach geschmuggelter oder zu verzollender Ware sowie steckbrieflich gesuchten Personen zu suchen. (Diese Begegnung findet höchstens einmal pro Woche statt.)

11: Ein maraskanischer Haijäger / Fischkutter kreuzt den Weg der *Sturmvogel*. Eine halbe Stunde tauschen die beiden Kapitäne Informationen über Jagdgebiete und Piraten aus. Auch die Matrosen können kurz untereinander den neusten *Kladj* austauschen:

- "Der Hafen von Jilaskan ist seit Tagen durch ein Sargasso (ein Tangfeld, siehe auch **Efferd 177**) blockiert! Efferd persönlich will die Nachkommen der Priesterkaiser dafür strafen, dass sie sich weigern, ihm im Hafen von Praiosdank einen Tempel zu erbauen." (*falsch*)
- "Die Drachen von Llanka haben vor Andalkan die Thalukke eines khunchomer Schmugglers aufgebracht. (*wahr*) Die Ottajasko arbeitet jetzt mit der mittelreichischen Maraskanflotte zusammen; es ist nur eine Frage der Zeit, bis auch Boran fällt!" (*falsch*)

12–13: Mächtige Wasserfontänen ausstoßend passiert eine Herde Grünwale das Schiff. Pequod, der Efferd-Geweihte, zelebriert daraufhin eine Messe.

14–15: Östlich der *Sturmvogel* passiert ein schwerfälliger, unter bornländischer Flagge segelnder Kauffahrerkonvoi den Horizont.

16–17: Das Schiff passiert einen Schwarm der äußerst seltenen Schuppensegler (fliegende Fische). Einige der Tiere fallen auf Deck und werden von Halda zur Ergänzung des Mittagessens eingesammelt.

18: Am Horizont wird eine Rauchfahne sichtbar. Als die *Sturmvogel* darauf zuhält, ist ein brennendes Schiff zu erkennen. Den Spuren nach wurde es Opfer von Piraten. An Bord ist die verbliebene Mannschaft damit beschäftigt, den Brand zu löschen, mithilfe der Helden sollte ihnen das auch gelingen. Von den Matrosen lässt sich in Erfahrung bringen, dass die Potte auf dem Weg nach Boran war, um Proviant und Munition für die Blockadeschiffe zu liefern, als sie von zwei maraskanischen Thalukken angegriffen wurde. Am Abend hält Pequod eine Messe für die wenigen Opfer des Überfalls, unter denen vor allem Seesoldaten und nur wenige Matrosen sind. (Diese Begegnung findet nur einmal statt. Fällt ein zweites Mal die 18, würfeln Sie erneut.)

19: Der Ausguck meldet eine riesige weiße Rückenfinne achteraus. Den ganzen Tag über folgt die *Sturmvogel* dem Ifirnshai. An Bord besteht kein Zweifel: Das muss der berüchtigte *Mocha* sein. Es scheint ganz so, als würde der Hai sein Spielchen mit Bacha treiben, um das Schiff immer weiter aufs Meer hinaus zu locken. Nachts verschwindet der *Mocha* schließlich, und als er am nächsten Tag bis gegen Mittag nicht wieder aufgetaucht ist, gibt Bacha Befehl, wieder auf den alten Kurs zu gehen. (Zu einem Kampf mit dem *Mocha* sollte es nicht kommen. Heben Sie sich das letzte Duell zwischen Bacha und dem Ifirnshai als ein eigenes Abenteuer auf.)

20: 100 Schritt backbord der *Sturmvogel* schäumt das Meer auf. Aus der brodelnden Gischt erheben sich, einander eng umschlingend, die Leiber zweier Seeschlangen. Offensichtlich scheinen sie das Schiff nicht zu bemerken. Wenn der Haijäger noch ein wenig weiter heran schert, sind die Ungeheuer in Reichweite der Hornissen auf der Vorder- und Achtertrutz. Die Informationen zum weiteren Verlauf dieser Begegnung entnehmen Sie dem Kapitel **Eine denkwürdige Begegnung.** (Sollten Sie, nachdem die Helden schon zwei Wochen durch das Perlenmeer kreuzen, noch immer keine 20 gewürfelt haben, so addieren Sie für jeden weiteren Tag auf See +1 zum Würfelergebnis, bis Sie auf 20 oder mehr kommen. Auf diese Weise ist auch bei Würfelpech garantiert, dass die Schlüsselbegegnung des Abenteuers stattfindet.)

Die Haijagd

Sobald sich die *Sturmvogel* in einem Gewässer aufhält, von dem sich Kapitän Bacha einen erfolgreichen Fang verspricht, oder wenn der Ausguck die Rückenflosse eines großen Hais gesichtet hat, beginnen an Bord die Vorbereitungen zur Jagd. Zunächst wird aus dem Stauraum ein Fass mit Schweineblut an Deck gebracht, das durch die Behandlung mit Kräutern und Salzen nicht geronnen ist. Das Blut mischt man dann mit zerkleinerten Fischkadavern und schüttet es als Köder über Bord. Anschließend werden die kleinen Jagdboote bemannt und zu Wasser gelassen, um auf die Haie zu lauern, die durch das Blut angelockt werden. Mit diesem Verfahren ködert man ganze Rudel von Streifen- und Fleckenhaien, doch da das Öl, das man aus ihrem Speck gewinnen kann, nicht annähernd so wertvoll wie das eines Tiger- oder Ifirnshais ist, ignorieren die Jäger die 'kleinen Fische' und warten, bis sich größere Beute nähert. Manchmal verwundet der Harpunier auch einige der kleineren Haie, und das Boot folgt dem blutenden Tier in der Hoffnung, dass größere Beute angelockt wird. So entfernen sich die Jagdboote häufig weit vom Mutterschiff.

Stellen Sie zu Beginn der Jagd genau fest, in welches der vier Beiboote der *Sturmvogel* sich die Abenteurer begeben und welche der sechs Bootspositionen sie einnehmen. In jedem der Boote gibt es vier Ruderer, einen Harpunier, dessen Aufgabe es ist, mit der Hailanze die Beute zu erlegen, und einen Steuermann, der das Boot für den Harpunier in die bestmögliche Wurfposition manövriert. Nachdem die vier Beiboote der *Sturmvogel* zu Wasser gelassen sind, würfeln Sie aus, welche Sorte Hai sich welchem Jagdboot nähert (Die Werte der unterschiedlichen Tiere finden Sie auf Seite 122):

1–5: Aus unerfindlichen Gründen kommt kein Hai in die Nähe des Bootes.

6–8: 2W6 Streifenhaie fallen über die Köder her.

9–11: W6 Fleckenhaie schnappen gierig nach den blutigen Fischkadavern.

12: Zwischen den Haien taucht auch ein Rochenwurm auf.

13–16: Um das Boot entwickelt sich ein tobendes Chaos. 2W6 Streifenhaie und W6 Fleckenhaie wetteifern um die Beute und stoßen mit ihren mächtigen Leibern immer wieder gegen die dünne Bootswand.

17: Um die Helden tost das Wasser von den Schwanzschlägen der 3W6 Streifen- und 2W6 Fleckenhaie, die sich wütend um

die Beute streiten. Es besteht die Gefahr, dass das Boot kentert. Eine *Boote Fahren*-Probe –4 der Ruderer und des Steuermanns entscheidet, ob sie das Boot in der Balance halten können. Scheitert mehr als die Hälfte der Proben (drei oder mehr), kentert das Fangboot und die Insassen dürften ein unerfreuliches Ende nehmen.

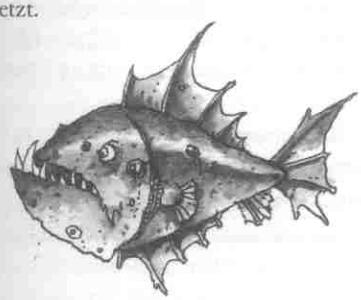
18–19: Plötzlich schiebt sich ein mächtiger Rücken durch das Gewimmel der kleineren Haie, die sich um die Beute zanken. Viele suchen auch das Weite vor dem großen Räuber, denn ein Tigerhai ist aufgetaucht, um sich seinen Teil der Beute zu holen.

20: Majestätisch teilt eine mehr als einen Schritt große, weiße Rückenflosse das Wasser. Ein Ifirnshai, einer der gefährlichsten Räuber in den Meeren Deres, steuert auf das Boot zu. Nun heißt es zeigen, was in den Helden steckt, denn der Ausgang eines solches Duells ist ungewiss. Sollte die Gruppe gewinnen und den erlegten Hai sicher an Bord der *Sturmvogel* bringen, haben sie einen Fang für über 600 Dukaten eingebracht.

Das Harpunieren

Die Hailanze ist ein tödliches Instrument, deren Handhabung größte Geschicklichkeit erfordert. An der Spitze einer etwas weniger als einen Schritt langen, rund geschmiedeten Stange befindet sich das zweischneidige Blatt der Lanze. Wie der Ogerfänger (**Aventurisches Arsenal**, Seite 20) hat auch diese Waffe an der Schneide zwei Widerhaken, die herausklappen, sobald man versucht, die Lanze aus der Wunde zu ziehen. Das andere Ende der Stange ist mit einem Gewinde versehen, mit dem das mörderische Tötungsinstrument auf einem hölzernen Speerschaft festgeschraubt wird. Am Ende des Holzschaftes ist ein eiserner Ring eingelassen, an dem der Jäger ein dünnes, aber zähes Seil befestigt. Dieses Seil ist am sogenannten 'Haihorn' im Bug des Bootes vertäut. Auf diese Weise geht die Hailanze nicht verloren, wenn der Harpunier einen Fehlwurf macht. Trifft er aber den Hai, sind der Fisch und das Boot auf Gedeih und Verderb miteinander verbunden, solange niemand die Leine kappt.

Ein Held, der noch nie in seinem Leben mit der Hailanze gejagt hat, kann entweder seinen Talentwert *Wurfspeere* oder seinen Fernkampf-Basiswert benutzen. In beiden Fällen sind alle seine Proben zusätzlich zu normalen Modifikationen noch einmal um 3 Punkte erschwert. Entscheidend für die Jagd ist auch die Geschicklichkeit des Bootssteuermanns. Bevor der Harpunier die Lanze schleudert, wird mit einer Probe auf *Boote fahren* bestimmt, ob der Steuermann das Boot für den Jäger in eine optimale Position gebracht hat. (Versagt er dabei, erhält der Harpunier einen – zusätzlichen – Malus von W6 bei dem Versuch, den Hai zu treffen.) Die Hailanze verursacht 2W6+2W20 Trefferpunkte. Die 2W6 Trefferpunkte erleidet der Hai sofort; von den 2W20 Trefferpunkten werden jeweils zwei in jeder folgenden Kampfrunde angerechnet. Eine Hailanze ist eine Fernkampfwaffe und wird gemäß der Tabelle für Speere eingesetzt.



Tödliche Duelle

Während die kleineren Haie schnell bezwungen sind, kann sich der Kampf mit einem Tiger- oder einem Ifirnshai über Stunden hinziehen. Solange die Bootsbesatzung den Hai an der mehr als 200 Schritt langen Leine hat, kann sie durch das Ungetüm nicht überraschend angegriffen werden. Da die Haie nur über eine sehr begrenzte Intelligenz verfügen, würfeln Sie mit W6 aus, wie sie sich verhalten:

1: In unmittelbarer Nähe des Bootes führt der Hai einen wahren Veitstanz auf, um die Harpune in seinem Rücken loszuwerden. Der Harpunier hat Gelegenheit, alle 5 Kampfrunden eine weitere Lanze nach der Bestie zu schleudern. (Es gibt nur 4 Hailanzen im Boot.)

2: Rasend schnell spult die Harpunenleine ab, bis das Boot mit einem Ruck vom Hai in Schlepp genommen wird. Der Hai erleidet durch die Widerhaken der Lanze in jeder Runde, die er das Boot schleppt, einen Schadenspunkt. (Würfeln Sie nach 2W20 KR erneut, wie sich der Hai verhält.)

3: Der Hai lässt die Spule ablaufen, schleppt das Boot W20 KR und taucht dann überraschend. Nur wenn es dem Harpunier gelingt, mit einer GE-Probe rechtzeitig das Seil zu durchtrennen, kann verhindert werden, dass das Fangboot in die Tiefe gezogen wird.

4: Der Hai taucht und verhält sich ruhig. Würfeln Sie nach einer Weile erneut!

5: Der Hai schwimmt in gerader Linie auf das Boot zu und versucht, es zu rammen. Bringen es die vier Ruderer und der Bootsführer gemeinsam auf mindestens drei gelungene *Boote Fahren*-Proben, gelingt ihnen im letzten Moment ein Ausweichmanöver. (Würfeln Sie erneut für das weitere Verhalten des Hais!) Kann die Besatzung nicht ausweichen, erleidet der Bootsrumpf eine je nach Hai variable Zahl Trefferpunkte, und jeder an Bord muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, um nicht ins Meer geschleudert zu werden. Wenn ein Matrose ins Wasser fällt, wird ein Hai immer zuerst diese Beute zur Strecke bringen, bevor er sich wieder dem Boot widmet.

6: Der Hai taucht eine Weile, um schließlich völlig überraschend aus der Tiefe das Boot zu rammen. Jeder an Bord muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe +2 ablegen, um nicht ins Wasser zu stürzen. Das Boot nimmt je nach Hai unterschiedlich viel Schaden. Ifirnshaie können bei einem Würfelresultat von 6 alternativ auch einen anderen Angriff durchführen. Sie tauchen aus der Tiefe hoch und versuchen, über die Reling hinweg einen Insassen im Boot zu attackieren. Würfeln Sie mit W6 aus, welche Position im Boot betroffen ist! (Bei 2-5 einer der vier Ruderer, bei 1 der Harpunier und bei 6 der Steuermann.) Bei einer missglückten KK-Probe wird das Opfer ins Meer gezogen. Die Abenteurer rechts und links des Angegriffenen haben eine freie Attacke auf den Hai. Helden, die durch einen Angriff aus dem Boot geschleudert wurden, kommen nach einer gelungenen *Schwimmen*- und einer *Klettern*- Probe sicher wieder an Bord. Scheitert nur eine der Proben, werden sie vom Hai angegriffen, bevor sie in Sicherheit sind. Der Kampf wird nach Maßgabe des Meisters oder den Regeln für Kämpfe im Wasser (**WdS 86f.**) abgewickelt. Stürzen mehrere Helden über Bord oder ist das Boot gekentert, bestimmen Sie nach dem Zufallsprinzip, wer angegriffen wird. Es gibt nur weniges, das Matrosen mehr fürchten als die tödlichen Kiefer eines Ifirnshais. Weil die Jagd nach großen Haien so gefährlich ist, eilen die Fangboote einander zur Hilfe, sobald ein Tiger- oder Ifirnshai auftaucht.

Die Jagdboote

Behandeln Sie ein Boot ähnlich wie eine Spielerfigur. Es verfügt über ein Äquivalent zur Lebensenergie, die Rumpfpunkte. Wann immer ein Boot getroffen wird und mit dem Schadenswurf die Stabilität (=Rüstungsschutz) überwürfelt wird, verliert das Fangboot Rumpfpunkte. Ist die Zahl der Rumpfpunkte auf Null gesunken, gilt das Boot als vollständig zerstört.

Haijagdboot
Rumpfpunkte: 20 **Stabilität:** 6

Haie

Haie sind räuberische Einzelgänger, die sich fast ausschließlich von ihrem Instinkt leiten lassen. Sie besitzen einen sehr feinen Geruchssinn und verfolgen eine Blutspur, sobald sie Witterung aufgenommen haben, über Meilen hinweg (Haie können mit einem Drittel ihrer maximalen GS praktisch unbegrenzt lange schwimmen). Haie ernähren sich von kleinen und mittelgroßen Fischen oder angeschlagenen größeren Beutestücken, die sie ohne Mühe erlegen können. Einen verletzten Menschen greifen sie in der Regel sofort an, dabei schrecken sie auch vor mehreren Gegnern nicht zurück. Sobald ein Hai ein Beutestück verzehrt hat und gesättigt ist, sinkt seine Angriffslust. Häufig werden aber durch den Blutgeruch weitere Haie angelockt, die auf Beute hoffen. Die einzige Chance für einen verletzten Schwimmer besteht also darin, so schnell wie möglich an Land oder auf ein Schiff zu kommen.

Der Fleckenhai

Fleckenhaie werden etwa eineinhalb bis zwei Schritt groß und sind sehr aggressiv, außerdem sondern sie beim Zubeißen ein Sekret ab, mit dem sie ihre Beute betäuben und lähmen. Die übliche Giftdosis der Fleckenhaie reicht zwar nicht aus, um einen Menschen mit einem einzigen Biss zu betäuben, aber da die Raubfische das Sekret bei jedem Biss absondern können, ist seine Wirkung nicht zu unterschätzen. Zweifellos wäre das Sekret als Waffengift sehr geeignet – da es aber nur schwer zu konservieren ist (einzig die Waldinsel-Utulus kennen eine geeignete Methode), wird es auf den aventurischen Märkten nicht angeboten.

Auftreten: Rudel
Größe: 8 bis 10 Spann **Gewicht:** bis 200 Stein
INI 12+1W6 **PA** 5 **LeP** 45 **RS** 1 **KO** 14
Biss: **DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+2 (+Gift)*
GS 10 **AuP** 35 **MR** 5 / 8 **GW** 12
Beute: 80 Rationen Fleisch, Tran (30 S)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser)
* Verursacht der Biss Schaden, so kommt zusätzlich das Gift des Fleckenhais zum Tragen (mehrmals): Stufe: 3, Wirkung: 1W6+2 SP; AT, PA, GE, FF, KK je –1 (sinken KK oder GE auf 0, so tritt vollständige Lähmung ein – das Opfer droht zu ertrinken. Die hervorgerufene Lähmung ist schmerzhaft und hält lange an: Pro Tag gewinnt man nur je einen Punkt der betroffenen Werte zurück.) Beginn: sofort. Bei gelungenem Resistenzwurf fällt nur der Schaden an.

Der Streifenhai

Der Streifenhai, dessen Rumpf der Länge nach schwarz und weiß gestreift ist, ist mit dem Tigerhai verwandt (siehe unten). Im Gegensatz zu seinem größeren Artgenossen findet man ihn auch in seichten Gewässern und in der Nähe von Riffen, wo sich oft ganze Jagdverbände angriffslustig tummeln.

Auftreten: Rudel
Größe: 12 bis 13 Spann **Gewicht:** um 300 Stein
INI 13+1W6 **PA** 4 **LeP** 50 **RS** 1 **KO** 14
Biss: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+4
GS 13 **AuP** 35 **MR** 5 / 8 **GW** 11
Beute: 140 Rationen Fleisch, Tran (70 S)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Verbeißen

Tiger- oder Riesenhai

Äußerlich ähneln die Tigerhaie sehr ihren kleinen Verwandten, den Streifenhaien, ihr Verhalten unterscheidet sich aber deutlich: Der Tigerhai liebt das offene Meer und dringt nie in seichte Gewässer vor. Während große Fischerboote extra hinausfahren, um den Raubfisch zu fangen, verläuft die Begegnung mit dem Tigerhai für einen einzelnen Schwimmer meist tödlich.

Auftreten: einzeln
Größe: 6 bis 8 Schritt **Gewicht:** 1,5 bis 3 Quader
INI 11+1W6 **PA** 0 **LeP** 100 **RS** 3 **KO** 14
Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+9 **GS** 16 **AuP** 35
MR 5 / 9 **GW** 17
Beute: 500 bis 1000 Rationen Fleisch, Tran (12 bis 20 D), Gebiss (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Verbeißen, großer Gegner

Ifirns- oder Weißhai

Der Ifirnshai bevorzugt die nördlichen Gewässer Aventuriens, ab und zu verirren sich einige von ihnen aber auch in die weniger kalten Meere Aventuriens. Wenn die Beute auf dem offenen Meer knapp wird, traut er sich auch bis in die Küstenregionen vor. Die Thorwaler jagen den Weißhai gerne, denn erstens liefert das Ungetüm eine Menge Fleisch und Tran und zweitens reißen diese blutgierigen Räuber auch die dem Efferd geweihten Delphine und angeschlagene Wale. Der Kampf mit einem Weißhai ist sehr gefährlich – nach dem Auslegen der Köder muss das Tier an der Wasseroberfläche gehalten werden. Dafür benutzt man Harpunen mit kurzen Leinen. Der Hai gerät jedoch leicht in Raserei, was für Boote (und sogar kleine Schiffe) zur Bedrohung werden kann.

Auftreten: einzeln
Größe: bis 12 Schritt **Gewicht:** bis 5 Quader
INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 130 **RS** 3 **KO** 14
Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W+13 **GS** 14 **AuP** 30
MR 5 / 10 **GW** 19
Beute: 1.500 bis 2.500 Rationen Fleisch, Tran (30 bis 60 D), Gebiss (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Raserei (5, erleidet Schaden), Verbeißen, sehr großer Gegner

Rochenwurm

Dieser sehr gefährliche rotgesprenkelte Fisch greift manchmal Boote und kleinere Schiffe an – genauer gesagt, er springt an Deck und kann dort eine Weile lang Unheil stiften. Bei Gefahr *rollt er sich zusammen und bringt sich mit einem Schwung* seines mächtigen, etwa 4 Schritt langen Steuerschwanzes in Sicherheit. Unter Wasser ist der Rochenwurm in der Lage, sich durch Säureabsonderung als Beute unbeliebt zu machen. Manchmal hüllen Rochenwürmer ihre Gegner auch mit dem Schwanz ein, um ein Opfer mit der Säure zu töten.

Auftreten: einzeln
Größe: 6 bis 10 Schritt **Gewicht:** um 750 Stein
INI 9+1W6 **PA** 4 **LeP** 67 **RS** 3 / 1** **KO** 17
Hieb: **DK** HNS **AT** 13 **TP** 1W6+6

Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W+5
GS 2/9 **AuP** 60 **MR** 5 / 8 **GW** 12
Beute: 350 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (teuer)
Besondere Kampfregeln: *Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Umklammern (8)*, Umreißen (4, Schwanzschlag gegen Beine), großer* Gegner
*) Mit einem gezielten Angriff gelingt es dem Rochenwurm, sein Opfer zu umklammern und seine Säure einzusetzen: pro KR RS –1 und 1W6+1 TP.
**) Der Bauch des Tieres ist nur schwach geschützt, jedoch nur einem *umklammerten* Opfer (nach Meisterentscheid) zugänglich. Ein Rochenwurm kämpft 2W6 KR an Deck eines Schiffes, dann muss er wieder für dieselbe Anzahl KR ins Wasser (einen Umhüllten nimmt er dabei mit).

Eine denkwürdige Begegnung

»Kinder von Schamaschtu und Bahamuth, die unbesiegbaren Würmer, so heißen bei den Tulamiden jene schrecklichen Kreaturen, die aus den Gedärmen Sumus gekrochen sind, um die Ozeane von Dere zu bevölkern. Gewaltig sind ihre geschuppten Leiber, und der Hieb ihres Schwanzes trifft ein Schiff härter als die mächtigsten Brecher im Rondrikan. Man sagt, wenn sich zum siebenten Mal ein siebentes Jahr wiederholt, finden sich die Meeresgiganten vor der verbotenen Insel ein, um ihre Brut zu zeugen. In diesen Tagen wird von geschuppten Händen viel Räucherwerk verbrannt, und geschlitzte Zungen rufen lispelnd lästerliche Flüche herab auf alle, die warmes Blut in den Adern führen. Mögen die Zwölf denen gnädig sein, die unwissend den Bug gen Sonnenaufgang wenden und im Osten der verbotenen Insel das Meer befahren, denn sie begeben sich in tödliche Gefahr.«
— Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan *oder:* Kreaturen am Rande der Welt, *Khunchom*, 355 BF

Der Kampf

Schon kurz nach seinem Erscheinen ist das oben beschriebene Buch durch die Inquisition verboten worden, so dass es leider nicht die Verbreitung finden konnte, die es verdient hätte, und die Seeleute, die im Sommer 1007 BF vor Maraskan kreuzen, als sich zum siebenten Mal das siebente Jahr wiederholt, wissen nichts von den reißenden Bestien, die sich unter ihrem Kiel tummeln.

Bacha hat nicht damit gerechnet, tatsächlich einer Seeschlange zu begegnen. Als dann zwei einander umschlingende geschuppte Meeresgiganten keine zweihundert Schritt achteraus aus dem Meer auftauchen, ist er zunächst völlig verblüfft. Die gewaltige Größe der Tiere lässt alle an Bord vor Schreck erstarren. Noch immer haben die Schlangen keine Notiz von der *Sturmvogel* genommen, als Phileasson als erster seine Fassung wiederfindet und energisch fordert, die Hornissen zu bemannen und das Schiff in eine günstige Schussposition zu bringen. Bacha zögert noch, als plötzlich die Seeschlangen ihre Häupter – groß wie Pferdefuhrwerke – wenden, sich aus ihrer Umschlingung lösen und auf das Schiff losgehen. Der Kampf mit einer Seeschlange ist mit keinem anderen Gefecht zu vergleichen, das die Helden bis jetzt erlebt haben.

Die Ungeheuer, die sich bis zu 20 Schritt aus dem Wasser aufrichten, um dann auf das Schiff hinabzustoßen, sind mit Nahkampfwaffen kaum zu verwunden, da sie sich nach jedem Zustoßen schnell wieder zurückziehen, um aufs neue die *Sturmvogel* zu attackieren. Deshalb ist es sinnvoller, Schuss- und Wurfwaffen sowie Kampfmagie einzusetzen. (Die kleinen, durch Hornwülste gut geschützten Augen der Tiere zu treffen, ist so gut wie unmöglich. Sollten Ihre Spieler partout darauf bestehen, es zu versuchen, teilen Sie ihnen mit, dass dies allein durch die Größe des Ziels eine Fernkampf-Probe +16 erfordert.) Meistens schnappen die Bestien mit ihren alles zermalmenden Kiefern einfach einen Matrosen von Bord, um ihn in ihrem gewaltigen Schlund verschwinden zu lassen. Jede dritte Attacke aber trifft das Schiff. Den Angriff einer Seeschlange auf herkömmliche Art und Weise parieren zu wollen, wäre – gelinde gesagt – leichtfertig. Stattdessen muss man eine Ausweichen-Probe ablegen, um den zuschnappenden Kiefern zu entkommen.

Doch keine denkwürdige Begegnung? [Optional]

Wenn die Seeschlangen zu unterliegen drohen, werden sie dazu über gehen, das Schiff unterhalb der Wasseroberfläche (außerhalb des Sichtbereichs der Helden) zu rammen. Wenn es Ihrer Gruppe trotzdem gelingt, die beiden Seeschlangen zu töten, sollten sie ihnen den Sieg zugestehen. Beachten Sie aber, dass mit solch einer Wendung das Ende dieses und der Anfang des nächsten Abenteuers stark abgeändert werden müssen. Streichen Sie in diesem Fall den Friedhof der Seeschlangen, verlegen Sie die nächste Prophezeiung nach vorne und gehen Sie zum Kontakt mit Kodnas Han über.

Die Flucht

Sehr schnell begreifen Bacha und Phileasson, auf was für einen aussichtslosen Kampf sie sich eingelassen haben, und geben unabhängig voneinander den Befehl, den letzten Fetzen Tuch zu setzen, um den Ungeheuern vielleicht noch zu entkommen. Dazu müssen 10 Mannschaftsmitglieder eine *Seefahrt*-Probe +5 bestehen. Doch auch durch dieses Manöver gelingt es der *Sturmvogel* nur einer der beiden Seeschlangen zu

entkommen. Die letzte Hoffnung der Mannschaft besteht darin, dass die Bestien in einer guten halben Stunde, bei Sonnenuntergang, ihre Angriffe vielleicht beenden. Bis dahin wählen Sie aus der folgenden Liste nach Belieben die Schäden aus, die der *Sturmvogel* durch die Seeschlangen zugefügt werden, und liefern Sie einen mehr dramaturgisch aufgebauten, als durch Zufallswürfe bestimmten Kampf. (Natürlich sollten Ihre Spieler nicht merken, dass der Ablauf des Geschehens schon vorskizziert ist. Geben Sie ihnen immer wieder eine vermeintliche Chance, den Seeschlangen zu entkommen.)

- Die Seeschlange fügt der Takelage leichte Schäden zu.
- Ein Segel wird zerfetzt. (Diesen Treffer sollten Sie nur einmal verwenden. Schaffen sechs Leute eine *Seefahrt*-Probe +5, kann noch während des Gefechtes ein Reservesegel auf die Rah genagelt werden.)
- Ein Schwanzschlag lässt den Schiffsrumpf erzittern. Einige Planken wurden eingedrückt, und das Schiff leckt leicht.

Die Großmastrah stürzt auf das Deck herab. Für jeden, der mittschiffs steht, besteht eine Gefahr von 1–2 auf W6, 3W6 Trefferpunkte zu erleiden.

- Bei einem Angriff wird eines der Schiffsgeschütze zertrümmert.
- Ein Schwanzhieb zerschmettert ein Stück Reling. Holzsplitter fegen über Bord. Bei einer 1–2 auf W6 erleidet man 2W6 Trefferpunkte.
- Ein Mast knickt ab und geht über Bord. Jeder Abenteurer würfelt mit W6. Bei einer 1 wird er unter den herab prasselnden Rahen, Blöcken und Segelfetzen begraben und nimmt 1W6 Trefferpunkte hin. Bei einer 2 wird der Held über Bord geschleudert. Schnellstmöglich müssen die letzten Taue, die den Mast noch mit dem Schiff verbinden, gekappt werden, damit die *Sturmvogel* nicht kentert. Gnade Efferd jenen Helden, die vielleicht in der Takelage des gebrochenen Mastes gearbeitet haben!
- Das Schiff erhält einen schweren Treffer unter der Wasserlinie. Ein großes Leck im Stauraum muss versiegelt werden. Der Schiffszimmermann ruft einige Leute zusammen, um das Loch in der Bordwand mit einem Pfropfen aus Segeltuch und Teer zu verstopfen. Drei Seeleute/Abenteurer müssen in Folge alle eine GE- und eine KK-Probe +4 bestehen, um das Leck zu versiegeln.
- Ein Jagdboot wird zerschmettert.
- Ein Schwanzschlag zerstört das Ruder der *Sturmvogel*. Das Schiff ist von nun an manövrierunfähig. Nach dem Kampf muss es von den unbeschädigten Booten geschleppt werden, um den nächsten Hafen zu erreichen.

Bei Sonnenuntergang beenden die Ungeheuer ihre Attacken, und die schwer angeschlagene *Sturmvogel* tritt eine dreitägige Reise an, die sie in den Hafen von Boran bringen wird. Notdürftig werden in dieser Zeit erste Reparaturen auf See vorgenommen, so dass sich Helden mit guten Werten in *Holzbearbeitung* und *Zimmermann* hervortun können. Ein Teil der Mannschaft wird rund um die Uhr eingesetzt, um das eindringende Wasser abzuschöpfen. Viele Seeleute sind verwundet und bedürfen der Pflege. Jeder an Bord fürchtet das Aufkommen eines Sturmes, denn das Schiff hätte kaum eine Chance, schweres Wetter zu überstehen.

Da die Gruppe schon im Kampf gegen die Seeschlange relativ wenig bewirken konnte, sollten Sie Helden mit hohem Sozialstatus und solchen mit kompetenten Werten in *Geographie* oder *Seefahrt* bei der Auswahl des anzusteuernden Hafens mitentscheiden lassen. In der Kaptitänskajüte dürfen sie dann mit Bacha und Phileasson über Seekarten brüten und diskutieren. Da Sinoda und Jergan aber jeweils über 400 Meilen weit entfernt sind, bleibt nach langem Hin und Her nur noch der Hafen von Boran.

Seeschlangen

Eine durchschnittliche Seeschlange misst etwa 30 Schritt in der Länge und hat einen Leibesdurchmesser von zwei Schritt. Es gibt jedoch immer wieder Berichte über noch größere Meeresbewohner ähnlichen Aussehens, die gehörnten Seeschlangen, die wohl eher zu den dämonischen Präsenzen als zu den gewöhnlichen Kreaturen zu rechnen sind (oder vielleicht ein Abart der Drachen darstellen). Selbst der Anblick einer `gewöhnlichen' Seeschlange sollte ausreichen, um jeden noch so Tapferen die Flucht ergreifen zu lassen – wenn es auf dem Wasser einen erkennbaren Fluchtweg gäbe. Die eigentlichen Gegner der Seeschlangen sind die Pottwale und die Riesenkraken, mit denen sie sich auf und unter Wasser heftige Duelle liefern. Einzelnen Schwimmern schenken die Seeschlangen nur selten Beachtung, und auch ein kleines Schiff ist relativ sicher vor diesen Ungetümen. Große Schiffe werden jedoch oft irrtümlicherweise für konkurrierende Meeresbewohner gehalten und erbarmungslos angegriffen. Eine solche Begegnung auf See ist selbst auf einem schweren Kriegsschiff eine gefährliche Angelegenheit.

Größe: 30 Schritt **Gewicht:** bis 45 Quader
INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 500 **RS** 3 **KO** 30
Biss: DK HNSP **AT** 8 **TP** 1W20+12
GS 10 **AuP** 150 **MR** 15 **GW** 20
Beute: bis 20.000 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (Leder, Luxusartikel), Zähne (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner

Brackige Wasser

Die Seeblockade

Die Kaiserlichen

Die "letzte freie Stadt Maraskans" wird nicht nur zu Land, sondern auch zu Wasser belagert. Eine Seeblockade, bestehend aus einem Dutzend kaiserlicher Biremen, Triremen und sogar einer Galeere der Perricum-Klasse, soll Boran von der Außenwelt abschneiden. Da die *Sturmvogel* aber offensichtlich auseinander zu brechen droht, begnügen sich die Seegardisten eines kurz anlegenden Patrouillenschiffs mit einer rudimentä-

ren Durchsuchung des Haijägers. (siehe auch Seite 120) Danach lässt man den Haijäger passieren. Direkte Hilfe dürfen die Helden von den Soldaten nicht erwarten, schließlich ist man "seit dem Ausbleiben des letzten Versorgungsschiffs" selber knapp an Vorräten.

Die Widerständler

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Boran liegt vor euch: ein Hafen an der Spitze einer Landzunge, zum Land hin abgeriegelt durch ein Labyrinth von Erdschanzen, die in den 20 Jahren der Belagerung durch kaiserliche Truppen errichtet wurden. Zur See verhindern zugespitzte, schräg in den Hafenschlamm gerammte Baumstämme, dass mehr als ein Schiff gleichzeitig die Hafeneinfahrt passieren kann. Als die *Sturmvogel* in den Hafen von Boran einläuft, seht ihr, wie auf den Befestigungstürmen mehrere schwere Geschütze auf das Schiff ausgerichtet werden. Zwei Ruderboote mit Bewaffneten legen vom Kai ab, um Schiff und Mannschaft zu begutachten.

Während die *Sturmvogel* von einer ganzen Batterie Geschütze aufs Korn genommen wird, gehen der Hafenkommandant und ein Dutzend Krieger an Bord. Schon mehr als einmal haben die Kaiserlichen versucht, mit einem getarnten Handelsschiff in den Hafen einzudringen und Truppen zu landen. Da die *Sturmvogel* offensichtlich in Seenot ist, hat sie bei der Überprüfung jedoch nichts zu befürchten. Nachdem dieser Punkt geklärt ist, weist der Hafenkommandant Lowang Kapitän Bacha einen Liegeplatz am Kai zu und verlässt mit seinen Soldaten das Schiff.

Boran

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: weniger als 6.000
Herrschaft/Politik: nominell Prinz Denderan und die Reste der Königlichen Armee; in Wirklichkeit ein Zweckbündnis zahlreicher Milizen und Freibeuterbanden gegen den gemeinsamen Feind
Garnisonen: ca. 250 bewaffnete Milizionäre, Freibeuter und Soldaten der Königlichen Armee. Dazu kommen 25 Gardisten des Prinzen; in der Zivilbevölkerung nennt jeder zweite einen Schnitter sein eigen und weiß auch mit ihm umzugehen.
Tempel: **Rur und Gror**, Efferd
Besonderheiten: gilt im Rur und Gror Glauben als heilige Stadt; Ziel der jährlichen Diskussstafette
Stimmung in der Stadt: Der trotzige Wille, die heilige Stadt zu halten, ist gepaart mit allgegenwärtigem Verfall und einer gewissen Lethargie nach zwanzig Jahren Belagerung.

Das 163 BF zur Zeit der Klugen Kaiser gegründete Boran (damals noch Borgis) ist die letzte freie Stadt des unabhängigen Königreiches Maraskans und ziemlich heruntergekommen. Die seit Jahrzehnten andauernde Belagerung durch kaiserliche Truppen hat die Einwohner zermürbt. Nicht, dass es häufig zu Gefechten käme, aber hinter dem mit Fallen versehenen 'Niemandsland' macht es ein dichtes System aus Posten und Schanzen nahezu unmöglich, Boran auf dem Landwege zu verlassen. Von einer sechs Schritt hohen Palisade geschützt, umfasst das Hauptzeltlager der mittelreichischen Truppen um die 200 Soldaten, Söldner und Abenteurer. Wegen dieser Blockade müssen alle Waren über See herangeschafft werden und kosten deshalb das Doppelte bis Dreifache des normalen Listenpreises. Dies hat unter anderem zur Folge, dass einige Gebäude, die vor der Belagerung sehr prachtvoll und majestätisch gewesen sind, heute einem bunten Flickenwerk gleichen: Man versucht, die Schönheit der heiligen Stadt zu erhalten, oft fehlt es aber an den richtigen Materialien.
Aus der Vogelperspektive ähnelt die heilige Stadt mit ihrer kreisförmigen Struktur einem Diskus. Um den zentralen Platz, an dem sich die *Fürstliche Residenz* und der *Tempel von Rur und Gror* befinden, ziehen sich Ringstraßen um Ringstraßen. Das Zentrum der Stadt weist rußgeschwärzte Wohntürme und Ruinen auf, die aus der Zeit der Arethiniden (Fürstengeschlecht von 327 bis 468 BF) stammen sollen – sie zeugen von der *Brandkatastrophe* vor elf Jahren. Vor dem großen Brand, so erzählt man sich, konnte man die Innenstadt über die mit Stegen verbundenen Türme umrunden, ohne auch nur einen Fuß auf den Boden setzen zu müssen. Während im Zentrum die mehrstöckigen Wohntürme das Stadtbild dominieren, weichen diese in den *äußeren Bezirken* der Stadt einfach gezimmerten Holzhütten und provisorischen Verschlägen aus Pfählen und Zeltplanen. Obwohl die Menschen auch hier auf engstem Raum leben, sieht man vermehrt kleine Obst- und Gemüsegärten. Neben Geflügel nennen viele Boraner hier einige Ziegen ihr Eigen, die sie auf den wenigen Grasflecken zwischen Stadtmauer und 'Niemandsland' weiden lassen.
Einen wichtigen Machtfaktor der Stadt bilden neben den Milizen die *Freibeuter*. Sie haben von Prinz Denderan einen Freibrief erhalten, der es ihnen erlaubt, im Namen des Maraskanischen Königreichs Schiffe aufzubringen und zu plündern, die unter kaiserlicher Flagge segeln. Sie bilden quasi die Seestreitmacht der Stadt und tragen in wesentlichem Maß zur Versorgung mit lebensnotwendigen Gütern bei. Wenn sie nicht gerade auf See sind, belagern diese zwielichtigen Gesellen in Scharen die Spelunken und Bordelle des Hafens, und es gehört nicht viel dazu, mit ihnen in Streit zu geraten. Das Gegenstück zu den Freibeutern sind die teilweise untereinander verfeindeten und konkurrierenden *Milizen*, zu denen man auch die Reste der Königlichen Armee zählen kann. Statt durch Uniformen machen sie ihre Zugehörigkeit durch unterschiedlich gefärbte Stirn- und Armbänder, sowie verschiedene Haarschnitte deutlich. Ob Milizen oder Freibeuter, die Gruppierungen beinhalten fast alle Altersgruppen. So kann es passieren, dass man sechzehnjährige Knaben, die die Zustände vor der Belagerung nur aus Geschichten kennen, zusammen mit vernarbten Veteraninnen, die dabei waren, als das garethische Heer bei Hemandu den Sieg davon trug, durch die Viertel patrouillieren sieht.

Ein Königreich für ein Schiff

Zu den berüchtigtsten Kneipen Borans, in denen man jederzeit maraskanische Freibeuter und bornische wie tulamidische Schmuggler antreffen kann, gehören die *Meerfrau* (Q3/P4), das *Wespennest* (Q3/P5/S5) und *Das Freie Eiland* (Q5/P7/S10). Da Phileasson und seine Gefolgsleute nach dem unglücklichen Verlauf des Kampfes mit der Seeschlange dringend ein neues Schiff für ihre Suche brauchen, wird sie ihr Weg zwangsläufig irgendwann in eine dieser Spelunken führen. Doch kein Kapitän eines Handelsschiffes würde sich freiwillig auf so ein tollkühnes Unternehmen wie eine Seeschlangenjagd einlassen, zumal sich das Pech, das Bacha hatte, schnell im Hafen herumspricht.

Halrech, der Fischer

Wenn nicht für ein Gebet, so können die Charaktere den Efferd-Tempel Borans doch aus Wissensdurst aufsuchen. Und tatsächlich: Nachdem eine Priesterin des Meeresgottes vom Unglück der *Sturmvogel* und Phileassons Queste hört, führt sie die Helden zu einem Obdachlosen ehemaligen Fischer, der seinen Rausch oft im Hinterhof des Tempels ausschläft. Einmal aufgeweckt, fragt der tatterige, alte Mann die Helden dann auch lallend, aber mit ehrlichem Interesse nach den Erlebnissen mit der Seeschlange. Mit glänzenden Augen erzählt er, wie er selbst schon zweimal Seeschlangen vor der Küste begegnet ist. Der Alte ist ganz offensichtlich noch betrunken und macht darüber hinaus den Eindruck, mehr als nur ein bisschen senil zu sein. Immer wieder wird seine Rede von Kicheranfällen unterbrochen, wobei er am ganzen Körper zittert. Obwohl Halrech hart am Rande des Wahnsinns steht, ist seine Geschichte doch wahr. Er wird den Helden vom "Friedhof der Schlangen" berichten und die Lage dieses Ortes beschreiben. Vorausgesetzt die Gefährten hören ihm lange genug zu ... Da der alte Fischer dem Alkohol verfallen ist, muss eine ausreichende Menge Branntwein fließen, um ihn in Redelaune zu halten. Wenn Sie es den Spielern nicht so einfach machen wollen, kann das Szenario **Klein Hilbert und die Rebellen** verwendet werden, um an die Informationen zum Friedhof der Seeschlangen zu gelangen.

Kodnas Han

»Damit sei kundgetan: Die Ergreifung oder belegte Erschlagung von Kodnas Han, Piratenkapitän der Thalukke 'Tiger von Maraskan', belohnen Wir mit 700 Golddukaten kaiserlicher Prägung.«
—gesiegelt durch Fürst Herdin I. von Maraskan, Tuzak, 1003 BF

Klein Hilbert und die Rebellen [Optionales Szenario]

Der exzentrische Magier und Saurologe *Rakorium Muntagonus* (**Erste Sonne 145f.**) plant wieder einmal eine Expedition in den Dschungel Maraskans. Diesmal will er durch Ausgrabungen den Mythen um die Echsenstadt *Akrabaal* auf die Spur zu kommen (**Blutrosen und Marasken 110**) und ist deswegen vor einem Monat mit seinem Schüler *Hilbert von Puspereiken* (**Raschtul 158**) in Boran angekommen.

Wahrscheinlich wird die Gruppe, sobald sie von dem 'Echsperten' hört, ihn aufsuchen, um Näheres über den Friedhof der Seeschlangen zu erfahren. Zu ihrem Pech hat sich Rakorium aber momentan in seinem Einzelzimmer eingeschlossen, um noch vor Beginn der Expedition die Analyse eines wichtigen Artefakts zu Ende zu bringen. Obwohl man ihn durch die Tür hören kann, geht er anfangs auf keinerlei Kommunikationsversuche ein. Sollten die Helden nach geraumer Zeit immer noch nicht abgezogen sein, oder beständig an seine Tür klopfen, öffnet der wirre Magier plötzlich die Tür. Anstatt die Gruppe aber zu grüßen, bellt er ihnen einen bornischen Fluch entgegen und schlägt, nachdem er sie an seinen Assistenten Hilbert verwiesen hat, die Tür wieder zu.

Der Wirt des Gasthauses kann die Helden an den Händler verweisen, zu dem sich der Assistent aufgemacht hat. Der 17-jährige Hilbert bemüht sich derzeit darum, im Auftrag seines Meisters Werkzeug und Proviant anzuschaffen sowie fähige Grabungshelfer und Kundschafter anzuheuern. Nach einigen Misserfolgen finden die Helden schließlich den richtigen Händler. Nach dem Assistenten Rakoriums gefragt, deutet er auf einen etwa hundert Schritt entfernten Wohnturm. Und tatsächlich: auf einer Brücke, die den Turm mit einem benachbarten Gebäude verbindet, scheint Hilbert mit einigen Maraskanern zu verhandeln, nur um kurz darauf+ von diesen niedergeschlagen und weggetragen zu werden. Hilbert hat gerade, ohne es zu wissen, mit *Harlijin von Achzûl*, dem Anführer der *Roaber*-Miliz, verhandelt. Harlijin, der bereits vor ein paar Jahren an Attentaten auf Fürst Herdin beteiligt war (siehe **AB 20**, Seite 8 und **AB 21**, Seite 7), hörte die Geschichten des Adepten über Akrabaal und handelte schnell. Mit Hilberts Hilfe hat er vor, die Echsenstadt zu erobern und die "tödlichen Verteidigungszauber" der unauffindbaren Stadt gegen die Besatzungstruppen Gareths zu richten.

Was nun geschieht, hängt ganz von den Vorlieben, Fähigkeiten und Reaktionen Ihrer Spielgruppe ab. Ob sie Puspereiken nach einer Verfolgungsjagd über die Dächer der Stadt, durch ein Kommandounternehmen oder mittels Verhandlungen mit den Roabern befreien, ist letztendlich egal. Als Belohnung können die Helden von dem stark verunsicherten Hilbert die benötigten Hinweise zur Auffindung des Friedhofs der Seeschlangen erhalten. Die Expedition Rakoriums wird ein desaströser Misserfolg, erst 15 Jahre später gelingt es seinem Schüler, das echsische Heiligtum *Ssel'Althach* zu finden und weitere Hinweise auf Akrabaal zu erlangen (siehe hierzu **Meister der Dämonen**, Seite 64).



Es gibt nur einen Kapitän in Boran, der für eine angemessene Summe Gold sein Schiff und seine Mannschaft riskieren würde, um Phileasson und seine Gefährten zum Friedhof der Seeschlangen zu bringen: *Kodnas Han*. Wenn die Helden im Hafen ankommen, ist der Pirat noch auf See, und die Gruppe muss ein paar Tage warten, bis sein Schiff, die *Tiger von Maraskan*, wieder einläuft. Ihre Helden sollten die Chance nutzen, um ihre Talente, Zauber und Sonderfertigkeiten zu pflegen und neue zu erwerben. Sobald Kodnas wieder in der Stadt ist, hat die Gruppe Gelegenheit, mit ihm Kontakt aufzunehmen. Wenn Phileasson ihn um Unterstützung bittet, besteht der Freibeuter auf einen Tag Bedenkzeit. Inzwischen lässt er durch seine Spione in Boran Informationen über Phileasson und seine Gefolgsleute beschaffen. Erst danach entscheidet er sich. Seine Bedingungen sind hart. Er verlangt 15 Dukaten für jeden Tag auf See. Wenn seine Leute dem Thorwaler im Kampf gegen eine Seeschlange beistehen sollen, fordert er, dass seine Gäste auch ihn in jedem Gefecht unterstützen. Kodnas braucht jeden Kreuzer, den er bekommen kann, denn in Festum liegt in einem Monat eine größere Warenlieferung für ihn bereit. Er befürchtet, dass man die Waren, inklusive der Spezialanfertigung einer Rotze, an jemand anderen weiterverkauft wird, wenn er nicht bald auftaucht. Eine Beschreibung des Piraten finden Sie im **Anhang** auf Seite 132.

Die Mannschaft der Tiger von Maraskan

Die Mannschaft des Freibeuterschiffes setzt sich aus maraskanischen Kämpfern, aber auch Halsabschneidern, Glücksrittern und üblen Schurken aus allen Gegenden Aventuriens zusammen. Die Stimmung ist rauer als auf der *Sturmvogel*, dafür ist jeder der Piraten ein entschlossener Kämpfer, der für Kodnas durchs die Niederhöllen gehen würde. Die Werte der Piraten finden Sie auf Seite 132.

Die Seeblockade – der Durchbruch

Anders als Kapitän Bacha kann Kondas es sich nicht leisten, von den *Garethjas* gefilzt zu werden oder auch nur in die Schussweite ihrer Rotzen zu geraten. Um sich nicht auf ein Kräftemessen mit den Blockadeschiffen einzulassen, spielt der Freibeuter gekonnt alle Vorteile der *Tiger von Maraskan* aus: Während eines nächtlichen Sturms haben die Galeeren mit ihrem geringen Tiefgang und ihrer leichten Bauweise mehr damit zu kämpfen, ein Kentern zu verhindern, als die nähere Umgebung im Blick zu behalten. Kodnas nutzt die Gunst der Stunde und schlüpft mit seiner wendigen Thalukke (*Seefahrt*-Proben für alle, die 'mit anpacken', während Kodnas am Steuer sitzt) durch das Netz der Blockadeschiffe.

Der Friedhof der Seeschlangen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach drei Tagen erreicht die *Tiger von Maraskan* einen Küstenstreifen im Südosten der Insel, von dem ihr euch sehr genau vorstellen könnt, dass dies der Friedhof der Seeschlangen sein könnte. Es ist schwer zu sagen, wo das Meer endet und die Insel beginnt, denn unzählige Inseln und Inselchen bedecken das flache, brackige Wasser – und manche von ihnen stellen sich auf den zweiten Blick als tückische, schwimmende Teppiche aus Tang heraus. Tote Bäume strecken sich in die Höhe wie vergessene Skelettfinger, und manche von ihnen erinnern an die kahlen Knochen gewaltiger Kreaturen, die halb im schwappenden Wasser versunken sind. Kaum ein Vogel ist zu sehen, dennoch schießen irgendwelche großen Schatten durch das Wasser, verstecken sich zwischen den bizarren Mangrovenwurzeln oder zeigen für wenige Augenblicke ihre schuppig schillernden Körper in der brennenden Sonne. Nach einiger Zeit entdeckt ihr die Felsklippen, von denen man euch berichtet hat und bei denen angeblich die Seeschlangen verschwinden.

Der Dutzende Rechtsmeilen umfassende Komplex gilt den Echsenmenschen der maraskanischen Eilande als heiliger Ort ihrer Göttin Charyb'Yzz. Hier vor der Küste treffen sich die Seeschlangen zur Paarung und zum Sterben. An vielen Stellen, wo den Klippen immerfeuchte, triefende Mangrovenwälder vorgelagert sind, lassen sich in schmalen Wasserläufen die riesenhaften Skelette der monströsen Schlangen finden. Die Zähne der Seeungeheuer sind das heiligste Gut der Priesterschaft: Sie betätigen sich unter anderem als Zahnputzer lebender Seeschlangen, die sich das gefallen lassen und still halten. Zähne von Seeschlangen, die außerhalb der heiligen Grotten verendet sind, werden geborgen und in den Heiligtümern verwahrt. Echsenkundler und Dämonologen haben beim Anblick dieser Gegend einen fahlen Geschmack im Mund, ist doch das *H'Ranga* (Rssahh: etwa 'Heiliges Wesen'), das die Achaz als Charyb'Yzz verehren, nichts anderes als die erzdämonische Wesenheit Charyptoroth. Doch das allein scheint noch nicht zu genügen, um ein mächtiges Unheiligtum wie dieses zu begründen: Vier Meilen westlich ist einigen Klippen ein Loch im Meeresgrund vorgelagert, das in schier unendliche Tiefen führt und in dem Yo'Nahoh hausen soll, der höchste Diener Charyptoroths. Auf der Klippe über der Pforte des Grauens steht eine große Stufenpyramide, in der die Charyb'Yzz-Priester und deren Sklaven wohnen. Mehr zu diesem Teil des Friedhofs der Seeschlangen finden sie in **Meister der Dämonen** ab Seite 79. Der Glaube der Echsenvölker wird in **WdG 199ff.** näher thematisiert.

Die Grotte der Einkehr

Vor Anker

Sobald Kodnas eine sichere Ankerposition vor den Felsklippen gefunden hat, bringt er das kleine Beiboot der *Tiger von Maraskan* zu Wasser. Phileasson rudert nun mit seiner Mannschaft zu den Klippen, unter deren Küstenwasser sich dunkel der Eingang einer Höhle abzeichnet. Ein langer überfluteter Gang (Nummer 1 auf der Karte) führt in die gewaltige Grotte. Um die Strecke tauchend zu bewältigen, muss eine *Schwimmen*-Probe +4 abgelegt werden. Berücksichtigen Sie dabei weitere Aufschläge, die sich durch Kleidung und Rüstung, sowie den Transport sperriger Waffen ergeben. (siehe hierzu **WdS 140f.**)

Bis zum Ufer

Nachdem die Helden auf der anderen Seite auftauchen, können sie zunächst nur schemenhaft die Ausmaße der Höhle erahnen. Eine längere Schwimmstrecke später stoßen sie

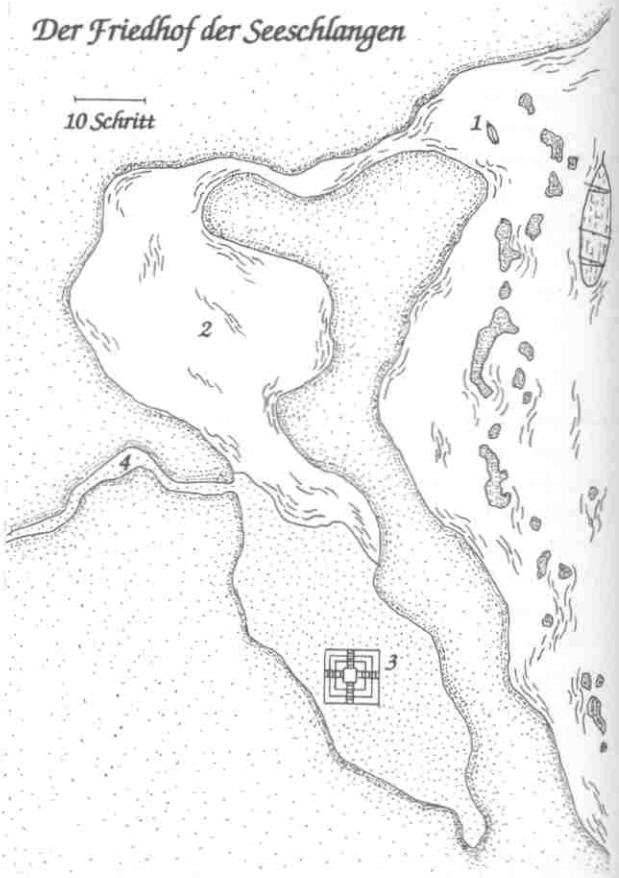
schließlich auf das leicht ansteigende Ufer der Grotte. Durch das dunkelblaue Licht einiger Gwen Petryl Steine an den Felswänden ist im Süden eine Stufenpyramide und im Westen ein aus der Höhle führender Gang auszumachen. Wenn die Helden selbst etwas mehr Licht riskieren, machen sie eine furchteinflößende Entdeckung: Nach der Tauchstrecke sind sie keineswegs über angespülte Steine und Äste gestolpert. Das Ufer der Grotte ist übersät mit den bleichen Gebeinen von Seeschlangen. Im Lichtschein schreckt sogar der 'kühne' Raluf auf, da der Findling, auf dem er meinte sich niedergelassen zu haben, in Wahrheit der Schädel einer Seeschlange ist. (Spätestens jetzt sind, falls vorhanden, Würfe auf *Totenangst* oder *Aberglaube* erforderlich.) Auch unterhalb der Wasseroberfläche befinden sich weitere Knochen von mehr als hundert Seeschlangen (2). Doch die nach dem ersten Schrecken überkommende Freude über den Fund wird schnell getrübt, denn es stellt sich heraus, dass sämtliche Reißzähne aus den skelettierten Kiefern herausgebrochen wurden. Die Helden werden sicher nicht lange brauchen, um zu erraten, wer ihnen zuvor gekommen ist. Eine genaue Untersuchung des Grottengrundes bringt die Splitter der zerschlagenen Schlangenzähne zu Tage. Unter der Aufsicht Pardonas haben die Begleiter Beorns nach einem Massaker an den hiesigen Achazpriestern gründliche Arbeit geleistet.

Die Stufenpyramide (3)

Folgt man einem kleinen, sich weiter nach Süden erstreckenden Rinnsal, trifft man bald auf eine mit fremdartigen Glyphen verzierte Stufenpyramide, wie man sie auch in den Sümpfen um Selem finden kann. Auch heute noch beeindruckt das aus dunkelgrünen Marmorquadern erbaute Heiligtum, wobei es sich hierbei nur um die Spitze einer viel größeren Pyramide handelt, die größtenteils unter Sand und Schlick begraben ist. Das uralte Bauwerk wirkte bereits verfallen, als die ersten von Bastrabun aus Yash'Hualay vertriebenen Echsen hier ankamen.

Vor der Pyramide können Phileassons Gefährten Spuren des von seinem Widersacher angerichteten Massakers finden. Vor dem Eingang liegen um einen Altarstein mit eingelassenem Weihebecken zerstörte Kultgegenstände und die Leichen von fünf Achaz-Priestern. Aufmerksame Helden, die nicht sofort alle Spuren verwischen, können nach genauer Untersuchung (*Fährtensuchen* +12, *Anatomie* +2 oder eine *Kriegskunst*-Probe) grob rekonstruieren, was hier geschehen ist: Die Priester müssen inmitten eines Rituals von einer Überzahl von Menschen überrascht worden sein. Die Wunden der Achaz wurden vor einigen Tagen durch scharfe Hiebwaffen (Äxte, Schwerter), Bolzen und Feuerzauber (IGNIFAXIUS) verursacht. Nach dem kurzen Kampf haben Beorns Leute die Leichen geplündert und alles von Wert mitgenommen. Was Beorn nicht wusste und ihn wahrscheinlich auch nicht gekümmert hätte: Es war das Ziel des Rituals, die Jähzornige Herrin der Nachtblauen Tiefen zu besänftigen und einen Bannspruch über eine in der Pyramide gefangene Kreatur (siehe unten) zu erneuern. Phileasson ärgert sich natürlich fürchterlich über den Vorsprung seines Kontrahenten, dessen brutale Vorgehensweise gegen das "Hranngargezücht" er aber durchaus verstehen kann. Schließlich befinden sich bei den Opfergaben der Achaz die verwesenden Überreste eines Delphins.

Wenn Ihre Helden sich nicht von den Horrorgeschichten Ohms über die Seeschlangenanbeter beeindrucken lassen (Aberglaube-Proben!), können sie durch den Eingang der Pyramide in einen mit bleichen Moosen und fluoreszierenden Flechten



bewachsenen Gang eintreten. Dem Rinnsal folgend, verhindert nach fünf Schritt eine große, mit kryptischen Zeichen und Bildern verzierte Steinplatte, vor der sich bereits knietief faulig stinkendes Wasser staut, ein Weiterkommen. Die nur noch vage erkennbaren Gravuren sind so alt wie die Pyramide selbst und in keiner bekannten Sprache verfasst. Stilisierte Bilder und Symbole zeigen Risso-ähnliche Wesen (Blaue Mahre), die eine monströse Kreatur an den Meeresboden ketten und über dieser eine Pyramide errichten. Das Aussehen der Kreatur lässt sich noch nicht einmal erahnen, da die hier ursprünglich eingesetzten Schmucksteine schon vor Jahrhunderten entfernt worden sind. Ein kompetenter Bergmann oder eine Verwandlungsmagierin würde mithilfe einiger Arbeiter in ein bis zwei Tagen sicherlich die Steinplatte entfernen können. So viel Zeit bleibt den Helden jedoch nicht: Nach den ersten Öffnungsversuchen beginnt die Pyramide leicht zu vibrieren und man hört aus den Tiefen des Gesteins den dunkel dröhnenden Schrei eines großen Wesens. Egal ob abergläubische Helden ihrem Nachteil erliegen oder nicht, der wiederum aus der Grotte herrührende Alarmschrei Ynus sollte sie aus der Pyramide hervorlocken. Weiter geht es nun mit **Schwarz geschuppte Wut**.

Gang ins Freie (4)

Im Westen führt eine aus dem Felsen gehauene Treppe aus der Grotte hinauf in den Dschungel, der sich hinter den Klippen der Küste erstreckt. Eine Meile entfernt von der Klippe im Dschungel befinden sich die Behausungen der hier angesiedelten Priesterschaft.

Schwarz geschuppte Wut

Auch wenn Ihre Helden in der Pyramide und im Dschungel suchen, werden sie keinen unversehrten Schlangenzahn mehr finden. Geben Sie Ihrer Gruppe Zeit, ihre Verzweiflung auszukosten.

Schließlich schreckt sie ein gewaltiger Schatten auf, der in die Grotte gleitet. Eine altersschwache, 80 Schritt lange Seeschlange kommt an diesen Ort, um zu sterben. Bis das Meeresungeheuer seinen letzten Atemzug getan hat, werden aber noch drei Tage vergehen. Falls die Abenteurer den Mut haben, das Tier anzugreifen, treffen sie auf einen Gegner, der kaum noch Widerstand leisten kann. Diesen Mut sollten sie auch aufbringen können, denn zur gleichen Zeit ist eine Gruppe Echsenmenschen unter der Führung des *H'Charyb'achaz* auf dem Weg zur Grotte. *Tscho'on'tak* (siehe **Anhang** Seite 133), wie der Hohepriester von den Waldmenschen des Perlenmeers genannt wird, plant den von Beorn begangenen Frevel mit Menschenopfern zu sühnen und das Heiligtum erneut zu weihen. Da man die Opfer (maraskanische Rebellen und Dorfbewohner) erst noch 'beschaffen' musste, kommt die Reisegruppe aus den Tiefen des westlichen Dschungels und hat somit noch keine Notiz von der Thalukke oder der Heldengruppe genommen. So ist es zuerst nur ein einzelner Achaz-Wächter, der, eventuell durch den Schrei der Kreatur in der Pyramide alarmiert, den Gang im Westen hinabsteigt. Nachdem er mit Schrecken realisiert, dass sich mehrere Menschen in der Grotte aufhalten, versucht er leise wieder davonzuschleichen (*Sinnenschärfe*-Probe +8, um ihn zu hören), zu fliehen (*Athletik*-Probe +7, um ihn einzuholen) und/oder den Hohepriester mit einem laut dröhnenden Muschelhorn zu warnen. Wie sich die Situation danach entwickelt, hängt ganz vom Vorgehen Ihrer Gruppe ab und kann atmosphärisch von Hektik und Zeitdruck bis zu schleichendem Horror und Wahnsinn variieren. Im Folgenden ein par Bausteine, die Ihnen bei der Ausgestaltung des Konflikts helfen sollen:

- **Verhandlungen** mit den Achaz sind zum Scheitern verurteilt. Tscho'on'tak glaubt in Shaya, Ohm und den Helden die Verantwortlichen für das Massaker an den Priestern gefunden zu haben und fühlt sich in seinem unbändigen Hass gegen alle Menschen bestätigt.
- Der **Gang ins Freie** lässt sich relativ einfach verteidigen oder versperren.
- Sollten die Helden die Achaz in einem **direkten Angriff** niederringen, ist es wichtig, dass Tscho die Flucht gelingt. Er wird fortan aus dem Hinterhalt versuchen, die Helden durch beschworene Dämonen zu vertreiben.
- Wenn die ersten Attacken der Achaz erfolglos bleiben oder der Zugang zur Grotte versperrt ist, geht der Hohepriester zu einer **Zermürbungstaktik** über. Vordergründig stacheln zwei Priester auf magischem Weg **Meeresraubtiere** der Umgebung und die verbliebenen Wächter-Achaz dazu an, die Helden vom Meer aus zu attackieren. Dies geschieht in langen Zeitabständen, so dass jede Regeneration unmöglich gemacht wird.

Hintergründig macht sich der schwarze Achaz daran, in einem langwierigen Ritual einen *Scylaphotai* (**WdG 220**), bei starken Gruppen wahlweise auch einen *Amrychoth* (**WdG 207**), zu beschwören, dem er befiehlt, Kodnas Thalukke zu versenken.

- Die **Kommunikation** der Gruppe mit der Mannschaft der *Tiger* kann durch die angelockten Meeresraubtiere zur lebensgefährlichen aber wichtigen Aufgabe erwachsen.

Wie auch immer der Konflikt mit den Achaz verläuft: Am Ende sollten die Helden es schaffen, mit zwei Seeschlangenzähnen wieder auf die Thalukke zu gelangen. Am liebsten würde der Hohepriester der Charyb'Yzz sofort einen Befehl an alle maritimen Untiere der Region erteilen, die *Tiger von Maraskan* in nasse Tiefen hinab zu reißen. Vorerst jedoch kann das Schiff des Freibeuters entkommen, da Tscho seine verbliebenden Kräfte dazu aufwendet, den Bann über die Kreatur in der Pyramide zu erneuern und die Grotte seiner jähzornigen Herrin neu zu weihen. Kodnas nimmt Kurs auf Beskan, 'die Affeninsel', wo er ein verstecktes Lager hat.

Sterbende Seeschlange
INI 3+1W6 **PA** 0 **LeP** 50 **RS** 3 **KO** 18
Biss: **DK** HNSP **AT** 4 **TP** 1W20+6
GS 2 **AuP** 100 **MR** 5 **GW** 7
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner

Wächter-Achaz
Echsische Axt: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** NS
Schwanzdolch: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+1 **DK** H
LeP 28 **AuP** 31 **KO** 12 **MR** 7 **GS** 7 **RS** 3
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Balance, Dämmerungssicht, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Finte, Gezielter Stich, Kältestarre, Schwanzschlag, Wuchtschlag

Tscho'On'Tak
Ritualstab: **INI** 10+W6 **AT** 11 **PA** 12 **TP** 1W+2 **DK** S
LeP 28 **AsP** 81 (61)* **AuP** 30 (25)* **KO** 12 **MR** 10 **RS** 2
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Balance, Defensiver Kampfstil, Dämmerungssicht, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Eiserner Wille II, Finte, Gedankenschutz, Schwanzschlag, Umreißen
Zauber und Paktgeschenke: Tscho'On'Tak ist, neben großen Fähigkeiten echsischer und charyptothischer Ritualmagie, in der Lage, einige hässliche Dinge mit Wasser anzustellen: Wände aus Wasser, würgende Wassertentakel, Wasser, das sich in ekelige Brühe verwandelt.
*) Tscho'on'tak hat bereits Kraft in die Beschaffung der menschlichen Opfer investiert und ist deshalb nicht vollkommen ausgeruht.

Seegreif voraus!

Kodnas Han und seine Piraten sind beeindruckt vom Mut und der Kampfkraft Phileassons und seiner Gefährten. Immer wieder gratulieren sie den "Seeschlangentötern" zu ihrer Heldentat. Trotz all des Lobes herrscht aber eine leicht angespannte Stimmung an Bord. Die Freibeuter fühlen sich durch die Helden beschämt, und in dem Bestreben, ihre eigenen Qualitäten zu beweisen, kann es durchaus geschehen, dass sich aus einem harmlosen Wettkampf im Armdrücken oder Messerwerfen eine handfeste Schlägerei entwickelt. Das ändert sich schlagartig, als am nächsten Morgen der Ausguck vom Mast "Seegreif voraus!" meldet. Der mit dem Fernrohr des Kapitäns ausgestattete Beobachter hat eine Bireme der kaiserlichen Perlenmeerflotte ausgemacht. Kodnas Han gibt darauf Befehl, seine persönliche Flagge, einen gelbschwarzen Tigerkopf auf rotem Grund, hissen zu lassen und das Schiff gefechtsklar zu machen.

Alle Einwände Shayas und der Helden fruchten nichts. Kodnas Han und seine Mannschaft wollen ihren Passagieren beweisen, dass auch sie heldenmütige Kämpfer sind. Während des Seegefechts, das nun entbrennt, ist es so gut wie unmöglich, nur als unbeteiligter Zuschauer am Rande zu stehen.

Während Phileasson zu seinem Wort steht und sich an den Kämpfen beteiligt, könnten einige der Helden in arge Bedrängnis kommen, wenn sie vor die Wahl gestellt sind, sich mit der Militärmacht des Mittelreichs anzulegen und vielleicht künftig als Pirat gesucht zu werden (siehe unten). Wenn sich einer der Gefährten ohne guten Grund aus dem Kampf hält, wird Foggwulf ihn nach dem Gefecht kurz zur Seite nehmen. Dort macht er ihm klar, dass sie an Bord der *Tiger* an einem Strang ziehen müssen – auch wenn das bedeutet sich mit den Mittelreichern anzulegen. Das Seegefecht zwischen der *Tiger von Maraskan* und der kaiserlichen Bireme *Muräne* kann nach den Regeln des DSA-Seekampfsystems aus **Efferd 124ff.** abgewickelt werden.

Das Gefecht

Beide Kapitäne wollen möglichst schnell ein Entermanöver einleiten. Nachdem die Matrosen der *Muräne* den Mast niedergelegt haben, befiehlt deren Kommandant, den Trommelrhythmus zu erhöhen, um die Galeere auf Rammgeschwindigkeit zu bringen. Kodnas Han gelingt es erst im letzten Moment, womöglich nur durch die Hilfe der Helden, dem fatalen Stoß auszuweichen und die *Tiger* in eine günstige Enterposition zu bringen. Nachdem beide Schiffe ihre Rotzen, Bögen- und Armbrüste haben sprechen lassen, entbrennt ein Hauen und Stechen auf beiden Decks. Relativ schnell wird aber klar, dass die Freibeuter deutlich überlegen sind, besonders wenn sich ein Schiffsmagier aus Olport unter den Helden befindet.
In Anbetracht der Tatsache, dass sie diesmal Gäste an Bord haben, verhalten sich die Freibeuter Borans ungewöhnlich ritterlich und schenken allen Seegardisten, die sich ergeben, das Leben. Das Aufteilen der Kriegsbeute erfolgt auf Beskan. Würfeln Sie verdeckt für jeden Helden, der von der Besatzung der *Muräne* gesehen wurde, einen W20. Bei einem Ergebnis von 18 oder mehr wird binnen eines Monats ein Steckbrief von ihm in allen Reichshäfen entlang der Perlenmeerküste verbreitet (siehe Seite 130). Zwei Tage nach dem Gefecht erreicht die *Tiger von Maraskan* das Piratenversteck auf Beskan.

Helden unter dem Greifenbanner [Optional]

Diverse Szenen der nunmehr fünften Queste können für Helden, die sich durch ihre Profession oder ihren Hintergrund dem Kaiserreich verpflichtet fühlen, durchaus zum Problem werden. Je nachdem, wie reichstreu der Charakter ist, macht es Sinn, ihn von der Kooperation mit den Milizen von Boran und der Kaperung der *Muräne* auszuschließen. Es wäre zum Beispiel möglich das Seegefecht mit den Kaiserlichen stattfinden zu lassen, nachdem Kodnas bereits einen Teil der Mannschaft auf Beskan hat an Land gehen lassen. Der Aufenthalt in Boran hingegen könnte unter einem anderen Licht gesehen werden, wenn der reichstreue Abenteurer vor Ablegen der *Tiger* von *Morfujida* angesprochen wird. Die als Rebellin getarnte KGIA-Agentin wirbt ihn an, wichtige Informationen über Kodnas Han und dessen Schlupflöcher zu sammeln und ihn zu sabotieren. Dem Spieler sollte aber klar sein, dass die Strafen der Piraten (sollte er auffliegen) dafür mitunter zum Tod führen können. Selbst Phileasson wird sich nach diesem Vertrauensbruch nicht ohne weiteres vor den Helden stellen.

Die Schiffe

Die *Muräne*
Takelage I: R1 **Riemen:** 4 x 20 [80]
Länge: 26 Schritt **Breite:** 5,3 Schritt
Tiefgang: 1,2 Schritt **Schiffsraum:** 55 Quader
Frachtraum: 14 Quader
Besatzung: 12 M + 80 R + 6 G + 15 S
Beweglichkeit: mittel [4] **Struktur:** 6
Geschwindigkeit vor dem Wind: 8 Meilen pro Stunde [3]
mit rauem Wind: 10 Meilen pro Stunde [4]
am Wind: 1 Meile pro Stunde [1]
gerudert (Marsch): 9 Meilen/ Stunde [3]
gerudert (Rammen): 19 Meilen/ Stunde [6]
Bewaffnung: 1 leichte Rotze voraus

Die *Tiger von Maraskan*
Takelage II: (H1, H1) **Länge:** 22 Schritt
Breite: 4 Schritt **Tiefgang:** 2 Schritt
Schiffraum: 50 Quader **Frachtraum:** 30 Quader
Besatzung: 12 M + 36 S + Foggwulfs Leute
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 6
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen pro Stunde [4]
mit rauem Wind: 15 Meilen pro Stunde [5]
am Wind: 7 Meilen pro Stunde [2]
Bewaffnung: 1 leichte Rotze (Bug)

Die Mannschaften

Seesoldaten der Perlenmeerflotte
Herausragende Eigenschaften: Balance; Verpflichtungen (Flotte des Neuen Reichs)
Entermesser: INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 30 **AuP** 35 **KO** 12 **RS** 3 **GS** 6 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Kampf im Wasser, Standfest, Wuchtschlag

Maraskanische Piraten
Herausragende Eigenschaften: Balance; Goldgier 7
Khunchomer: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
Dolch: INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 31 **AuP** 32 **KO** 15 **RS** 1-3 **GS** 6-8 **MR** 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

Der Lohn der Mühen

Für die erfolgreiche Lösung dieser Aufgabe hat sich jeder Ihrer Spieler **300 Abenteuerpunkte** verdient. Je nachdem, wie sehr Sie die Odyssee der *Sturmvogel* und die Aufenthalte in Boran und auf dem Friedhof der Seeschlangen ausgebaut haben, können Sie noch bis zu 100 weitere Abenteuerpunkte vergeben.
An **Spezielle Erfahrungen** erhalten alle Helden *Geographie*, hinzu kommen SEs für Charaktere, die sich besonders im Wasser hervorgetan haben (*Schwimmen, Boote Fahren, Seefahrt*), die in Boran zwischen den Milizen aktiv waren (*Gassenwissen,*

Menschenkenntnis, Überreden) und die wichtige Erkenntnisse in der Grotte herbei geführt haben (*Anatomie, Kriegskunst, Magiekunde*). Zudem dürfen sich alle Begleiter Phileassons den Charyptoroth-Paktierer Tscho'on'tak als Feind notieren, der bei einer späteren Begegnung versuchen wird, Rache an den Schändern des Heiligtums zu nehmen.

Anhang: Dramatis Personae

Dramatis Personae

Kapitän Bacha



Weder als sie anheuern noch während der ersten vier Tage auf hoher See werden die Helden Kapitän Bacha zu sehen bekommen. Er verlässt seine Kajüte nicht. Buckmann und die anderen Offiziere der *Sturmvogel* holen sich ihre Befehle im Kapitänsgemach. Am fünften Tag betritt Bacha zum ersten Mal das Deck: eine große, breitschultrige Gestalt, die Haut vom Seewind gegerbt und bronzen gefärbt. Dichtes, rabenschwarzes Haar wächst auf seinem Haupt; eine weiße Strähne hängt ihm in die Stirn. Vom Haaransatz über die Augenbraue und die linke Wange bis zum Hals hinab zieht sich eine dünne Narbe. Das von Verbitterung gezeichnete Gesicht zeugt vom unbeugsamen Willen, dem sich der Rest der Mannschaft fraglos unterwirft.

Ab dem fünften Tag erscheint der Kapitän häufig an Deck, um seine Runden zu drehen und mit kalten, grauen Augen die Arbeit der Mannschaft zu mustern. Am liebsten kommt er nachts heraus, um in der Einsamkeit endlos auf dem Achterdeck auf und ab zu wandern. Sein Verhalten ist seiner raubeinigen Mannschaft unheimlich, und niemand würde es wagen, seinen Befehlen zu widersprechen. Bei der Haijagd übernimmt Bacha selbst das Kommando über eines der Ruderboote und steht mit der Harpune in der Rechten wie ein gnadenloser Rachedämon im Bug.

Geb: 959 BF *Größe:* 1,88
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: ein brillanter Haijäger aber auch ein rachsüchtiger und unheimlicher Kapitän
Herausragende Eigenschaften: MU 17, IN 15, GE 14; Zäher Hund; Rachsucht, Einbeinig, Alpträume
Wichtige Talente: Wettervorhersage 18, Sternkunde 12, Seefahrt 16, Boote fahren 14
Beziehungen: gering

Kampfwerte

Entermesser: INI 12+W6	**AT** 16	**PA** 15	**TP** 1W6+4	**DK** N	
Harpune: INI 12+W6	**FK** 23	**TP** 1W6+4			
LeP 48	**AuP** 50	**KO** 16	**RS** 1	**MR** 8	**GS** 7

Buckmann, der Steuermann

Buckmann ist eine gedrungene, 1,66 Schritt kleine Gestalt mit ersten weißen Strähnen im blonden Haar. Er fährt mit Bacha schon seit 20 Jahren zur See und ist der einzige an Bord, der wenigstens ein wenig Einfluss auf den Kapitän hat. Der Steuermann ist mit seinen 51 Jahren der rangälteste Offizier an Bord und hat, wenn Bacha in seiner Kajüte ist, unbestritten das Kommando. Während der Haijagd bleibt er auf der *Sturmvogel* und sorgt dafür, dass alles zum Einbringen des Fangs bereit ist, wenn die Boote zurückkommen. Er trägt grobe Leinenkleidung und eine schwere, blaue Seemannsjacke. Im Grunde ist Buckmann ein herzensguter Mensch, nur abergläubisches Geschwätz über den Kapitän bringt ihn in Rage.

Kampfwerte

Entermesser: INI 12+W6	**AT** 13	**PA** 14	**TP** 1W6+3	**DK** N	
LeP 39	**AuP** 40	**KO** 15	**RS** 1	**MR** 5	**GS** 8

Pequod, der Heiler

Als zweiter Steuermann, Heiler und Efferd-Geweihter nimmt Pequod den wichtigsten Rang hinter Buckmann ein. Wie der Kapitän sondert auch er sich von der Mannschaft ab und verbringt viele Stunden in der Herzkammer tief im Schiffsbauch, wo er sich mit der Konservierung der kostbarsten Teile des Fangs beschäftigt. Immer, wenn die Fangboote zum Schiff zurückkehren, bringt er auf dem Achterdeck stehend Efferd ein Opfer dar, mit dem er im Namen der Mannschaft für die Gnade des Gottes dankt. Der 36 Jahre alte Pequod ist auch ein talentierter Heiler, und allein seiner Kunstfertigkeit hat Bacha es zu verdanken, dass er die grässliche Verstümmelung durch den *Mocha* überlebte.

Kampfwerte
Efferdbart: **INI** 12+W6 **AT** 13 **PA** 12 **T** **P**
1W6+4 **DK** NS
LeP 36 **AuP** 33 **KO** 13 **KeP** 20 **RS** 1 **MR** 6 **GS** 8

Tashtego, der Harpunier

Der anderthalb Schritt kleine Tocamuyac ist neben Bacha der erfolgreichste Harpunier der Mannschaft. Von Kopf bis Fuß tätowiert, meist nur mit einem Lendenschurz bekleidet und den Schädel, abgesehen von einer Haarsträhne an der linken Schläfe, kahlrasiert, wirkt Tashtego auf die meisten Matrosen trotz seiner geringen Größe unheimlich. Ein anderer Grund dafür ist sicherlich auch, dass er noch lange nicht alle Sitten seines Stammes abgelegt hat, der ihn vor Jahren in die Sklaverei verkaufte. So besteht er zum Beispiel darauf, von jedem Hai, den er erlegt, einen Becher Blut zu trinken. Während der Freiwachen sieht man ihn oft an Deck sitzen und mit kleinen Fischknochen würfeln. Der Sohn eines Schamanen versucht auf diese Weise, hinter die Schleier der Zukunft zu schauen. Meistens weiß er bereits im Voraus, ob ein Matrose bei der Haijagd ums Leben kommen wird. Ein Wissen, das er im Bewusstsein, dass *Kau-Cas* Ratschluss unumstößlich ist, jedoch für sich behält. Tashtego achtet jedoch darauf, mit jenen, auf die der Schatten der *Wind-Wasser-Frau* gefallen ist, nicht in einem Boot zu sitzen.

Kampfwerte
Entermesser: **INI** 14+W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W+3 **DK** N
Harpune: **INI** 12+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+3 **DK** S
LeP 38 **AuP** 43 **KO** 14 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Halda, die Schiffsköchin

Halda sieht man zwar selten an Bord, dafür hört man sie um so besser, wie sie den ganzen Tag lang – schrecklich schief die aktuellen Gassenhauer pfeifend – in ihrer Kombüse herumhantiert. Mit ihrem erstklassigen Essen sorgt die hagere, rabennasige Frau für gute Stimmung bei der Mannschaft. Meistens sieht man sie mit speckiger Lederschürze vor dem Bauch. Bei der Haijagd ist sie für das sachgerechte Einkochen des Trans zuständig. Halda hat eine ausgeprägte Höhenangst und würde um keinen Preis der Welt in die Wanten entern, um bei einem kritischen Segelmanöver zu helfen.

Matrosen

Bei dem Rest der Besatzung handelt es sich um Männer und Frauen, die aus allen Regionen Aventuriens bunt zusammengewürfelt sind. Alle Besatzungsmitglieder als individuelle Einzelpersonen zu gestalten, überschreitet mit Sicherheit das Talent auch des begabtesten Spielleiters. Nichtsdestoweniger besteht natürlich die Möglichkeit, noch einige weitere Meisterpersonen zu entwerfen.

Kampfwerte
Entermesser: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 37 **AuP** 36 **KO** 13 **RS** 1 **MR** 4 **GS** 8



Kodnas Han

Erscheinung: Der Pirat trägt weite Hosen und eine bunt bedruckte, kurze Weste. Seine Haut ist sonnenverbrannt. Ein dunkler Schnauzer und eine Augenklappe prägen sein Gesicht. Das einzelne grüne Auge zuckt unruhig hin und her, so dass er den Eindruck macht, ständig auf der Hut vor einer Falle zu sein.

Geschichte: Kodnas Han ist ein bekannter Pirat des Perlenmeeres. Fürst Herdin hat die ungeheure Summe von 700 Dukaten auf seinen Kopf ausgesetzt – ein Grund für Kodnas, nicht sofort auf jedes verlockende Geschäft einzugehen, sondern vorsichtig zu sein. Er kämpft somit lieber auf eigene Faust und träumt davon, einen bewaffneten Volksaufstand gegen die Besatzer von Maraskan zu organisieren. Ein Unternehmen, das er weder Prinz Denderan noch den Vertretern der zahllosen Exilregierungen zutraut. Zu diesem Zweck hat er bereits eine ganze Reihe versteckter Waffenlager angelegt. Darüber hinaus beliefert der Freibeuter alle Feinde des Kaiserreiches mit Waffen, und er verfügt über gute Verbindungen zu den meisten Schmugglern und Piraten an den Küsten des Perlenmeeres.

Weiterer Lebenslauf: Kodnas erlangt durch die Kaperung der *Murāne* zweifelhafte Berühmtheit und eine lang andauernde Feindschaft mit Admiral Sanin. Später entwickelt sich daraus im Kampf gegen die Blutige See ein Zweckbündnis und eine Art Hassliebe. In den Abenteuern **Blutige See** und **Goldene Flügel** kann es ein Wiedersehen mit dem Freibeuter geben.
Funktion: Nach der Havarie der *Sturmvogel* ist Kodnas der einzige Kapitän, der dreist genug ist, mit den Pechvögeln zur See zu fahren. Natürlich nur, weil für ihn eine ordentliche Summe Geld dabei herausspringt.

Geboren: 974 BF *Größe:* 1,77 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Freibeuter
Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE 17, KK 16; Herausragende Balance; Einäugig, Einbildungen (Verfolgungswahn), Gesucht II, Goldgier 8
Herausragende Talente: Akrobatik 12, Belagerungswaffen 12, Menschenkenntnis 13, Schwimmen 12, Seefahrt 16, Sinnenschärfe 12, Wurfmesser 14
Beziehungen: ansehnlich

Kampfwerte
Khunchomer: INI 14+W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W+5 **DK** N
LeP 45 **AuP** 46 **KO** 17 **RS** 2 **MR** 7 **GS** 8

Tscho'on'tak

Schon in seiner Kindheit zeigte der schwarzgeschuppte Achaz eine erstaunliche Verbundenheit mit der Allesverschlingenden Meeresherrin. Jahrelang terrorisierte er auf einer Seeschlange reitend die Waldmenschen des Perlenmeers. Diese kennen ihn noch heute unter dem Namen Tscho'on'tak (Mohisch; etwa 'Schwarz-Rausch-Langzahn'). Schließlich erreichte er 909 BF den Friedhof der Seeschlangen, deren Charyb'Yzz-Priester ihn sogleich zum Nachfolger des Hohepriesters ernannten. Eine ausführliche Beschreibung Tscho'on'taks finden Sie in **Efferd 172f.**
Weiterer Lebenslauf: Tscho überlebt die zweimalige Entweihung der Grotte der Einkehr und wird Jahre später ein Gefolgsmann Borbarads. Nach dessen Fall verstrickt er sich in Machtkämpfe mit Darion Paligan, um Reliquien und Heiligtümer Charyptoroths, und mit der Skrechu, um die Dominanz über die Achaz Maraskans.
Funktion: Perfider Gegner der Helden und Beispiel dafür, dass das Volk der Sterbenden Götter immer noch eine Bedrohung darstellen kann.

Geb: um 850 BF *Größe:* 2,19
Kurzcharakteristik: vollendeter Meereskundiger und -reisender, brillanter Dämonenbeschwörer und Beherrscher von Meereskreaturen, Menschenhasser
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 17; Balance, Dämmerungssicht, Gutes Gedächtnis, Tierempathie (Meerestiere); Arroganz 8, Eingeschränkter Sinn (Gehör)
Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten: Magiekunde 12, Schwimmen 14, Wildnisleben (Meer) 16; Eiserner Wille I, Gedankenschutz, Maraskan-, Meeres- und Sumpfkundig
Wichtige Zauber und Rituale: Tscho beherrscht zahlreiche Zauber und Rituale des (Un-)Elements Wasser meisterlich und hat zumindest kompetente Fähigkeiten in echsischer und charyptothischer Ritualmagie. Er kann unter anderem Wände aus Wasser und würgende Brühen hervorrufen sowie Seeschlangen und andere Meeresungeheuer herbeirufen.
Besonderheiten: Charyptoroth-Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis
Beziehungen: hinlänglich unter den echsischen Rassen



Die Suche nach dem Largala'hen

Überarbeitet und ergänzt von Dietrich Bernhardt
Mit Dank für Beiträge und Anregungen an Eva Hartel, Nina Jaeschke, Gregor Kuhn und Martin Selbach sowie den Testspielern Christian Brandt, Steffen Hanak, Eric Keiner und Birger Steinmüller.

Der goldnen Sonn gewaltig Ruder Zorn,
trieb mutige Otta tief in falsches Meeresland,
das vieler Schiffe toter Leiber barg.

Dort mit Hranngars Kindern eigener Kling
zweier Hetleut Rekker stritten gegen Spinnenleib,
doch einer nur errang des Albenerbes hohen Kelch.

Eine alte Geschichte

Nach dem Fall Tie'Shiannas (etwa 2.200 v. BF) flohen die meisten der überlebenden Fenvar zur 'Welt hinter den Nebeln', welche später zerbrechen und zu den Inseln im Nebel werden sollte. Einige Flüchtlinge waren mit Krankheiten infiziert. Hierzu gehörte auch die Mannschaft der *Anvarion-dharla*, die den Kelch *Largala'hen* in Sicherheit bringen sollte. Mit ihren letzten Atemzügen sicherte die sterbende Besatzung Schiff und Kelch, in der Hoffnung, dass andere Fenvar die *Anvarion-dharla* finden und den Largala'hen bergen würden. Doch dies geschah nie. Stattdessen trieb die Elfengaleasse im Laufe der Zeit ins Perlenmeer und geriet dort in ein Tangfeld.

Drei Jahrtausende später stieß der Chimärologe *Vespertilio* in Kuslik auf Textfragmenten der Svelinya-Horas-Zeit, die einen hochelfischen Kelch erwähnten, dem Macht über die Fruchtbarkeit ganzer Landstriche zugeschrieben wurde. Gemeinsam mit dem nach einem Kraftspeicher suchenden Dämonologen *Vermis* lokalisierte er den Largala'hen mit dämonischer Hilfe in einem Tangfeld. Die Entsendung niederer Dämonen zu seiner Beschaffung blieb erfolglos, so dass die beiden Magier 987 BF mit der charyptischen Thalukke *Rahjadinja* aufbrachen. Im Sargasso-Meer fanden sie die *Anvarion-dharla*, deren Sicherungen sie mittels des Dämons *Mactans* überwanden. Die Bergung des magischen Kelchs entzweite die Magier. Während sie um die Kontrolle des Dämons rangen, gelang es diesem, sich zu befreien. Er erbeutete den Kelch und verjagte die Magier. Im Laufe der Jahre vergrößerte Mactans das Tangfeld und schuf so das Sargasso-Meer. Während ihre Mannschaft verdurstete, überlebten Vespertilio und Vermis mithilfe des ABVENENUM. In den folgenden Jahren nahmen beide Magier Schiffe in Besitz, konstruierten alchimistische Destillen, versklavten gestrandete Seeleute und schufen Dienerwesen – besessen von dem Ziel, den Largala'hen an sich zu bringen. Und immer wieder rangen Mactans, Vespertilio und Vermis um den Kelch, den der Dämon jedoch bisher erfolgreich verteidigen konnte, während die Magier nach so manchem gescheiterten Überfall inzwischen vorsichtig geworden sind.

Das Abenteuer

Durch die Prophezeiung erfahren die Helden von ihrem nächsten Ziel im Sargasso-Meer. Kodnas Han überlässt ihnen den kleinen, ehemals mittelreichischen Botensegler *Stern von Silz* und sagt zu, sie bis an den Rand des Tangfeldes zu eskortieren. Derweil entsendet die Admiralität der Perlenmeerflotte Schiffe, um die Verantwortlichen für die Kaperung der *Muräne* zu finden. Kurz nach dem Aufbruch sichtet die *Seeadler von Beilunk* Kodnas' *Seetiger* sowie die *Stern von Silz* und nimmt die Verfolgung auf, die erst am Rand des Sargasso-Meeres endet.
Dort angekommen, erkunden die Helden das Tangfeld, den *Schiffsfriedhof* und stoßen auf die Spuren von Mactans und den beiden Magiern. Vermis kontaktiert die Helden in der Absicht, diese als Verbündete zu gewinnen. In der finalen Konfrontation mit dem Mactans gilt es, den Largala'hen zu erringen und nicht an Beorn oder einen der beiden Magier zu verlieren. An Bord der *Stern von Silz* können die Helden der Toten See entkommen.

Die Beorn-Saga

In Sinoda empfängt Pardona Lenyas Prophezeiung, die sie rasch entschlüsselt. Mit einem geraubten, für die Fahrt in den Tang gut geeignetem kleinen Schiff erreichen Beorns Leute das Sargasso-Meer, wo sie rasch auf Vespertilio stoßen und skrupellos ein Bündnis mit dem Chimärologen gegen den Mactans eingehen. Später wird Beorn auch Phileasson kontaktieren (siehe Seite 141). In der finalen Konfrontation mit dem Mactans, die womöglich zeitgleich mit den Aktionen der Helden abläuft, versucht Beorn Largala'hen und Selflanatil in seinen Besitz zu bringen (bzw. zu behalten), was ihm aber nicht in beiden Fällen gelingen sollte.

Reise zur Toten See

Beskan

Piratenstützpunkt

Nach der Kaperung der *Muräne* nimmt Kodnas Han Kurs auf seinen Stützpunkt, der in einer verborgenen Bucht der Insel *Beskan* liegt. Als die *Tiger* nach knapp zwei Tagen in die Bucht einläuft, versammeln sich jubelnde Freunde und Familienangehörige der maraskanischen Piraten. Obwohl der Unterschlupf schon seit Jahren benutzt wird, gibt es nur leichte, palmwedelgedeckte Bambushütten. Einige von diesen werden Kapitän Phileasson und seinen Gefährten überlassen. Am Abend folgt ein ausgelassenes Fest zu Ehren der "Seeschlangentöter" sowie des Sieges über die Besatzer.

Die Helden haben nach langer Zeit endlich einmal Gelegenheit zum Auspannen. Helden mit rustikalem Geschmack finden hier einige Vergnügungen. Zu diesen zählt auch der hiesige starke Rum, dem die Thorwaler eifrig zusprechen.

Die Zeit im Piratennest bietet den Helden Gelegenheit, die ein oder andere Kampfsonderfertigkeit zu erlernen (zur Verbreitung der Kampfsonderfertigkeiten, siehe **WdH 275**). Nach Meisterentscheid können sich unter den Piraten auch passende Lehrmeister für die Helden aufhalten, zum Beispiel eine maraskanische Tochter Satuarias (Schwarze Witwe), die einer Heldenhexen als Lehrmeisterin dienen kann.

Die Prophezeiung

Shaya rätselt über die letzte Prophezeiung und den Sinn der erbeuteten Seeschlangenzähne. In Gebet und Meditation sucht die Traviageweihte die Nähe ihrer Göttin, was ihr inmitten der Rur und Gror gläubigen Maraskaner nicht gerade leicht fällt. Eines Abends, als man nach einem gemeinsamen Mal am Feuer sitzt, wird Shaya erhört. Flammen spiegeln sich in ihren Augen, als sie leise aber bestimmt der ersehnten Vision ihre Stimme verleiht.

"Wo die See, die weder Meer noch Land ist, Schiffe hortet,
zwei alte Meister gefangen in des herrenlosen Sklaven Netz.
Schärft der geschuppten Herrn der Meere Waffen gegen des
Kelches Räuber,
auf dass der Fenvar Erbe Schlüssel zurückkehre in die verlorene
Stadt."

Bedeutung

Die See, die weder Meer noch Land ist, beschreibt das aus Tang bestehende Sargasso-Meer (siehe das gleichnamige Kapitel auf Seite 137). Mit den *zwei alten Meistern* sind Vermis und Vespertilio gemeint, die in der See *gefangen* sind. Als *herrenloser Sklave* ist Mactans weder Erzdämon noch Beschwörer Untertan. Mit *Netz* ist entweder das Sargasso-Meer oder – im übertragenen Sinne – der Plan des spinnengestaltigen Dämons gemeint. Die *geschuppten Herren der Meere Waffen* sind die Zähne der Seeschlangen, die es zu *schärfen* (in von Menschen verwendbare Waffen zu verwandeln) und gegen den Mactans als *des Kelches Räuber* einzusetzen gilt. Die letzte Zeile kann mehrdeutig interpretiert werden. Letztlich gilt es, die *Erbstücke der Fenvar* (Largala'hen und Selflanatil) zu ihren *Erben* (den Shiannafeya) *zurückkehren* zu lassen und mit diesen als *Schlüssel* in der *verlorenen Stadt* (Tie'Shianna) den Weg zu Orima, dem ‚spirituellen' *Erbe der Fenvar*, zu öffnen. Mehr zur Bestimmung des Kelchs erfahren sie im Abenteuer **Wie der Wind der Wüste.**

Deutung

Wichtig bei der Deutung der Prophezeiung ist die Schlussfolgerung, dass ein maritimer Schiffsfriedhof das nächste Ziel der Reise ist. Von den Maraskanern, die ein großes Interesse an kryptischen Prophezeiungen haben, ist zu erfahren, dass es in der Nähe ein großes, "Sargasso-Meer" genanntes Tanggebiet gibt, aus dem kein größeres Schiff zu entkommen vermag. Die Helden sollten außerdem die Notwendigkeit erkennen, die erbeuteten Seeschlangenzähne in brauchbare Waffen zu verwandeln.

Reisevorbereitungen

Ein Schiff für Helden

Das Sargasso-Meer ist alles andere als ein übliches Reiseziel. Da die Helden aber eine Seeschlange bezwungen haben, nimmt Kodnas Han ihr Bestreben ernst. Größere Schiffe sind für Erkundungen des Sargasso-Meeres ungeeignet. Ideal ist ein kleines Schiff mit geringem Tiefgang, das auch in dichtem Tang noch beweglich bleibt. Der Piratenkapitän hat einen solchen Segler, die *Stern von Silz,* vor kurzem erbeutet und überlässt ihn den Helden als Beuteanteil samt einigen Vorräten. Phileasson und Kodnas Han vereinbaren, dass der eigentlich nicht für Hochseefahrten gebaute ehemalige Botensegler der Perlenmeerflotte, von der *Tiger von Maraskan* bis zum Rand des Sargasso-Meeres begleitet wird. Werte der *Stern von Silz* finden Sie im Abschnitt **Von Tigern und Seeadlern**.

Zähne zu Schwertern

Aus den Seeschlangenzähnen sollten die Helden Waffen fertigen. Die leicht gebogenen, spitzen Zähne bestehen aus besonders hartem Elfenbein von graugelber Farbe und verfügen über scharfe Innenkanten. Die längsten Zähne erreichen einen Schritt Länge.

Schnitzkunst

Die Verarbeitung des Elfenbeins erfolgt in der Regel über das Talent *Holzbearbeitung* (alternativ *Bogenbau* für Pfeilspitzen). Detailtiere Regeln finden Sie in **WdS 182f.** Sie sollten sich nicht scheuen, diese an die Besonderheiten der Elfenbeinverarbeitung anzupassen.

Relativ einfach (+0) ist die Herstellung von Keulen, primitiven Beilen, sowie Pfeil- und Bolzenspitzen. *Etwas Übung* (+2) erfordert die Fertigung kurzer Spitzen für Speere oder reine Stichdolche. *Anspruchsvoll* (+5) ist die Herstellung von längeren, leicht gebogenen Klingen für Waffen bis zur Größe eines Kurzschwertes. *Ohne Übung kaum zu schaffen* (+9) ist die Fer-

tigung langer Klingen für Schwerter, Säbel oder Khunchomer. Letztlich schließen Zahnlänge und Material einige Waffen (zum Beispiel Anderthalbhänder und Fechtwaffen) aus.
Normales Schnitzwerkzeug lässt sich im Lager der Freibeuter auftreiben. Falls die Helden nach Handwerkern suchen, finden sie *Querijida* (zierliche Maraskanerin, Mitte 30, Zwillingsschwester von den Besatzern hingerichtet), die ein Händchen für Holz hat und auch mittelreichische Armbrüste instandsetzen kann (*Holzbearbeiten* 9, *Bogenbau* 7). Sie kann den Helden für etwas Elfenbein helfen, wird sie aber nicht ins Sargasso-Meer begleiten. Von den Gefährten der Helden kennt sich besonders Ynu gut mit der Holzverarbeitung aus. Beachten sie, dass die Verarbeitung des Elfenbeins einige Zeit benötigt.

Magische Nutzung der Seeschlange

Seeschlangenzähne und andere Körperteile können als sehr hochwertiges Paraphenalia bei Beschwörungen von Dämonen aus der Domäne Charyptoroths verwendet werden. Für das Abenteuer relevanter ist aber womöglich die Verwendung eines großen Zahns als wirkungsvolles Contra-Donarium (–6 bei Entschwörung, –2 bei Kontrollproben) bei der Bannung des Mactans.

Aufbruch

Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen, stechen *Stern von Silz* und *Tiger von Maraskan* bei Sonnenaufgang in See.

Von Tigern und Seeadlern

Hintergrund

Bedingt durch KGIA-Berichte über eine bevorstehende Flottenkonzentrationen der Al'Anfaner befinden sich der Reichserzadmiral und Befehlshaber der Perlenmeerflotte, *Rudon von Mendena*, und der Großadmiral der Westflotte, *Rateral Sanin XII*, auf Maraskan, um mit ein gemeinsames Manöver in der Südsee zu vereinbaren. Nach Kodnas Hans Überfall auf die *Muräne* übernimmt Sanin noch einmal das Kommando über 'seine' *Seeadler* und macht mit dem Flaggschiff der Perlenmeerflotte Jagd auf den maraskanischen Piraten, dessen Stützpunkt die Mittelreicher irgendwo an der Südspitze Maraskans vermuten.

Seeadler von Beilunk
Takelage: III (H1, H1, H1) [105]
Riemen: 6 x 24 [144] **Länge:** 43,8 Schritt
Breite: 6,3 Schritt **Schiffsraum:** 156 Quader [78]
Tiefgang: 1,7 Schritt **Frachtraum:** 31 Quader
Besatzung: 30 M + 144 R + 45 G +50 S [MSG: Q 17, R: Q 16]
Beweglichkeit: hoch [4] Struktur 16, Härte 1
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen / Stunde [5]
am Wind: 3 Meilen / Stunde [1]
gerudert (Marsch): 8 Meilen / Stunde [3]
gerudert (Rammen): 20 Meilen / Stunde [7]
Bewaffnung: 1 schwere und 2 leichte Rotzen voraus, 4 mittelschwere Rotzen (1 pro Turmseite), 4 Hornissen(Turm)

Stern von Silz
Takelage: I (H1) [35] **Länge:** 8 Schritt
Breite: 2.4 Schritt **Schiffsraum:** 10 Quader [5]
Tiefgang: 0,9 Schritt **Frachtraum:** 5,5 Quader
Besatzung: Phileasson und Gefährten [MSG: Q nach Helden]
Beweglichkeit: sehr hoch [6] Struktur 14, Härte 0
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen / Stunde [5]
am Wind: 4 Meilen / Stunde [1]
Bewaffnung: 1 Hornisse Achtern

Werte der *Tiger von Maraskan* finden sie in **H'Rangas Kinder** Seite 130.

Erste Sichtung

Ein sehr *sinnesscharfer* Held oder der Ausguck der *Tiger von Maraskan*, dem man besondere Wachsamkeit eingeschärft hat, sichtet eine schnell näher kommende, große Galeere. Kodnas Han und Phileasson geben Befehl, alle Segel zu setzen. Die *Tiger von Maraskan* gibt der verwundbareren *Stern von Silz* Deckung.
Die Helden können die folgenden Beschreibung jederzeit durch eigene Handlungen unterbrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr setzt Segel und wendet die *Tiger* vom sich nähernden Schiff ab, von dem im Licht der Praiosscheibe ein goldenes Funkeln ausgeht. Bald erkennt ihr beim Verfolger Ruderblätter und mehrere havenisch getakelte Masten; später auch das Greifen-Wappen der Perlenmeer-Flotte auf den Segeln und einen massiven Rammsporn am goldglänzenden, adlerförmigen Bug.
Ein goldglänzender Bug? Den kennt ihr doch! Damals in Mendena. Ihr auf der *Sturmvogel* und vor euch im Hafen eine Trireme mit vergoldetem Adlerbug! Eine Trireme? Die *Seeadler von Beilunk*! Das Flaggschiff der Perlenmeerflotte!
Langsam stabilisiert sich der Abstand, doch an ein leichtes Entkommen ist nicht zu denken. Am Bug und an den Türmen des feindlichen Schiffs bemerkt ihr Soldaten, die sich an Rotzen zu schaffen machen. Noch außerhalb der Schussweite bleibt zu hoffen, dass die mittelreichischen Rojer bald ermüden.
Einige Minuten verstreichen, während die *Seeadler* weiter zu euch aufschließt. Ihre Rotzen beginnen Kugeln auf die *Tiger von Maraskan* zu feuern, die ihrerseits die langsamere *Stern von Silz* deckt. Noch schlagen die Geschosse einige Hundert Schritt hinter dem Schiff ein. Hoffnung birgt der Wind, der leicht aufgefrischt hat und die *Seeadler* nicht mehr näher kommen lässt.

Kodnas Han wird sich nicht auf einen offenen Kampf mit der überlegenen *Seeadler* einlassen. Das Ziel der Gefährten sollte eine erfolgreiche Flucht sein, wozu entweder die eigene Geschwindigkeit erhöht oder die der Seeadler verringert werden sollte. Ideen und Aktionen der Helden sollten dabei eine möglichst große Rolle spielen. Gerade magisch begabte Helden

können hier zum Erfolg beitragen. Bedenken Sie, dass zur Besatzung der *Seeadler von Beilunk* zwei Schiffsmagier (Akademie Schwert und Stab und Magische Rüstung) gehören, die über einige Erfahrung in der Seekriegsführung verfügen (zum Beispiel die SF Fernzauberei, ein reichweitenvergrößerter GARDIANUM zu Schutz des Schiffs usw.). Allerdings nutzt das Neue Reich die offensiven magischen Möglichkeiten noch kaum, was auch daran liegt, dass ein Teil des 1030 BF gelehrten Canons (z.B. der IGNISPHAERO) noch unbekannt ist.
Da auch die Ausdauer der besten Rojer der Perlenmeerflotte begrenzt ist, sollte es gelingen, der *Seeadler* zu entkommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr nehmt den alten Kurs in Richtung Sargasso-Meer wieder auf. Kodnas Han lässt das Krähennest mit Doppelwachen besetzen und alle Lichter an Bord löschen. Als am Morgen die Sonne aufgeht, ist das Meer leer und keine Mastspitze der *Seeadler* weit und breit. Für den Rest des Tages reiten *Tiger von Maraskan* und *Stern von Silz* über die Wellenwipfel, ohne ein fremdes Segel zu sehen.
Der dritte Tag an Bord der *Stern von Silz* beginnt mit Sonnenschein, der bald von dunklen Wolken verdrängt wird. Die aufkommende steife Brise sorgt für hohe Geschwindigkeit, die es Verfolgern schwer machen sollte, euch heute einzuholen. Für Landratten ist die raue See reichlich unangenehm.

Erneute Sichtung der Seeadler

Wenn den Helden eine dauerhafte Reduktion der Geschwindigkeit der Seeadler gelungen ist, kommt es nicht zu dieser und der folgenden Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein Alarmruf eurer Wache reist die Schlafenden aus den Hängematten. Im Licht der aufgehenden Praiosscheibe erblickt ihr im Nordwesten das goldene Funkeln des euch wohl bekannten Schiffs. Offensichtlich hat auch Admiral Sanin des Nachts alle Lichter der Seeadler löschen lassen.

Phileasson und Kodnas Han geben Befehl, alle Segel zu setzen. Die seefahrenden Helden sollten nun eine *Seefahrt*-Probe ablegen, von deren Ausgang abhängt, wie gut ein erneutes Entkommen gelingt. Letztlich sollten beide Schiffe, entweder durch die Leistung der Besatzungen oder dank einer steifen Brise, der *Seeadler* entkommen, bevor diese ihre Geschütze effektiv einsetzen kann.
Kodnas vermutet, dass die *Seeadler* hinter ihm her ist. Eine Trennung von *Tiger* und *Stern von Silz* scheint nun, da man das Sargasso-Meer fast erreicht hat, sinnvoll. Als die *Tiger von Maraskan* im Licht der Nachmittagssonne verschwindet, treiben erste Tangbrocken im Meer.

Letztes Treffen

Bei Sonnenaufgang hat sich die See stark verändert. Während am Abend nur einzelne Tangbrocken auszumachen waren, treiben nun Hunderte auf der See. Gen Mittag steuert die *Stern von Silz* bei schwachem Wind weiter durch den dichter werdenden Tang gen Südosten, als einer der Helden (*Sinnenschärfe*-Probe) im Nordosten die Silhouette der *Seeadler von Beilunk* bemerkt. Ein weiteres Mal gibt Phileasson Befehl, jeden verfügbaren Fetzen Segel zu setzen (*Seefahrt-Probe*).

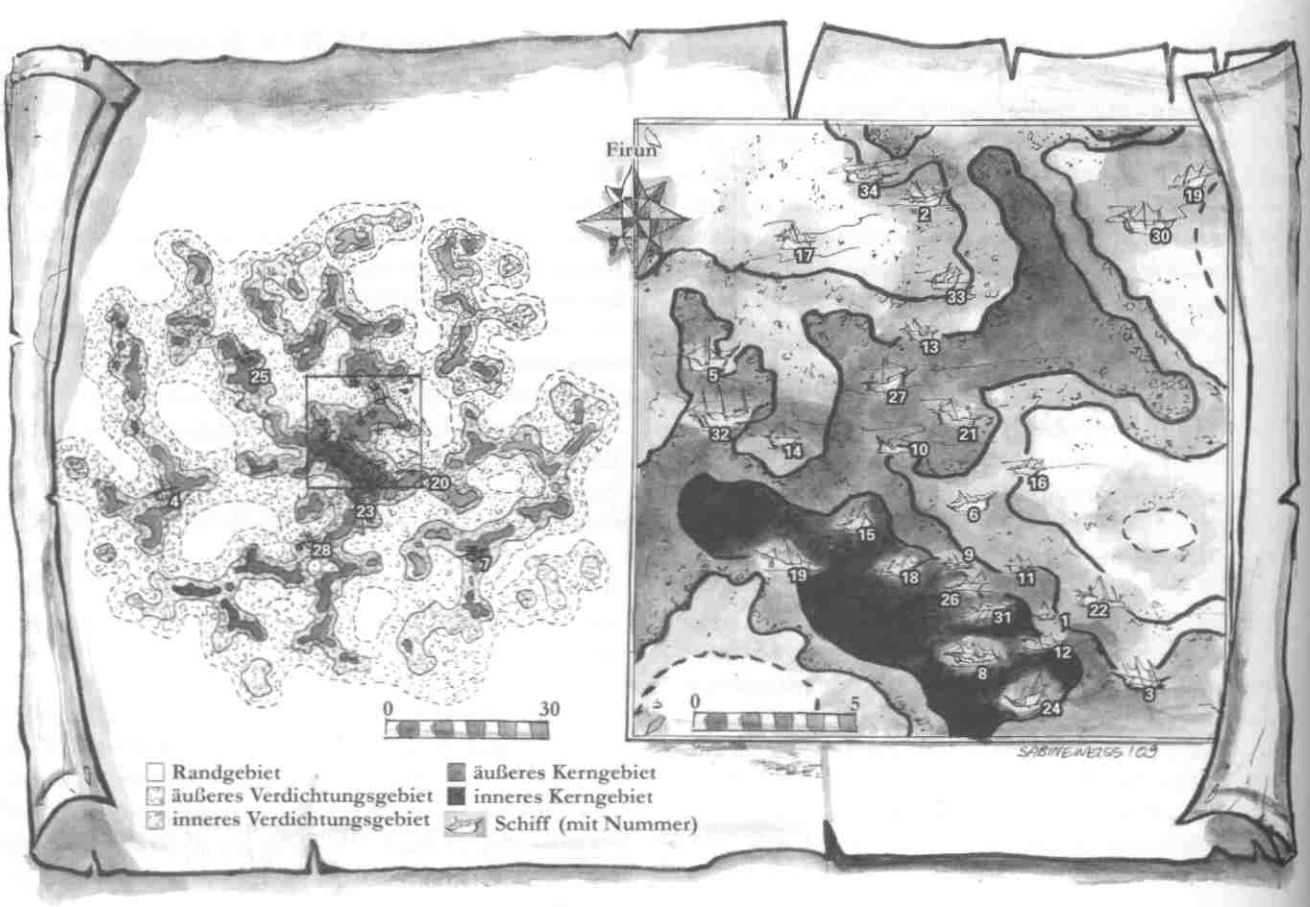
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Obwohl ihr euer Bestes gebt, kommt die *Seeadler* näher, während gleichzeitig immer mehr Tangbrocken die See bedecken. Als die Distanz unter eine Meile sinkt, beginnt das Schiff auf eure Nussschale zu feuern. Noch schlagen die Kugeln weit hinter euch ein, doch sie kommen näher. Ihr steuert tiefer in den Tang hinein und dennoch folgt euch die *Seeadler*. Aus der Ferne können einige von euch erkennen, dass auf der Brücke der Trireme Offiziere aufgeregt miteinander gestikulieren.

Nach dem Ende der Besprechung versucht ein Schiffsmagier an Bord der *Seeadler* unter Wirkung eines ADLERAUGE, Personen an Bord der *Stern von Silz* mittels mehrfach reichweitenmodifizierten PARALYSIS-Zaubern (ZfW 15 auf 15/14/13) zu versteinern. Phileasson ist sein erstes Opfer. Es ist an den Helden, das Schiff zu retten und womöglich den Magier auszuschalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als sich der Staub des arkanen Kräftemessens gelegt hat, befindet ihr euch in dichtem Seetang. Die Geschwindigkeit ist stark gefallen und der Abstand weiter geschrumpft. Über die Backbordreling spritzt von einer Kugel aufgeschäumte Gischt, vermischt mit Tang. "FESTHALTEN" brüllt Phileasson und reißt das Ruder herum. Langsam dreht sich die *Stern von Silz* nach links. Dann erneut ein Zischen, die Mäuler der Rotzen feuern. Ihr seht, wie die Kugel fliegt, ewig scheint sie zu fliegen, dann senkt sie sich und schlägt hinter der Steuerbordreling ein. Tang spritzt über die Bordwand. Diesmal hat es Phileasson geschafft.
Doch schon kurz darauf reißt eine Kugel ein Loch in das Segel – nur das Segel. Diesmal war Phex mit euch. Doch wie lange noch? Wie lange bis der Rumpf eurer Nussschale zerbirst? Die auf die Knie gesunkene Shaya fleht: "Oh Travia, gütige Mutter, wir flehen dich an, gewähre unserem Heim deinen Schutz, auf dass der übermächtige Feind nicht finde den Weg zu unserem Feuer." Dabei entzündet sie eine Kerze. Hoffnungsvoll blickt die Geweihte auf den Tang. Auch Ohm und Raluf stimmen ins Gebet ein. Dann der ersehnte Befehl des Admirals. Eine einzige Bewegung und die Ruder des mächtigen Kriegsschiffs stehen still. Wenig später hallt ein zweiter Befehl herüber. Langsam setzen sich die Ruderblätter in Bewegung – rückwärts! Die *Seeadler* gibt auf! Ihr habt es geschafft!

Das Sargasso-Meer

Im Folgenden finden Sie regeltechnische Vorschläge zur Erkundung der Toten See.
Wenn ihre Gruppe einen anderen Spielstil bevorzugt, sollten Sie auf diese Regeln verzichten und die Erkundung freier gestalten.



Die Gebiete des Sargasso-Meeres

Das Sargasso-Meer kann auf Grund der unterschiedlichen Stärke des Tangbodens grob in fünf Bereiche unterteilt werden. Zufallsbegegnungen können täglich bestimmt werden.

Landschaftstyp: Sargasso-Meer

Gebiet: 100 Meilen durchmessendes Tangfeld zwischen Maraskan und den Waldinseln der Charyptik, das Sargasso-Meer oder auch Tote See genannt wird.
Landschaft: Ein großer Tang- und Algenteppich; am Rand nur einzelne Tangbrocken; im Zentrum eine mehrere Schritt dicke, durchgehende Tangschicht.
Klima: Warm bis heiß und sehr feucht; schwül, wenn der erfrischende Wind ausbleibt; selten Stürme.
Wildvorkommen: Fische unter dem Tang (selten); diverse Vogelarten, Insekten, Ratten, Krebse (häufig); Fluginsekten, Schleimgetier (gelegentlich); Reptilien und Amphibien (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen:
sehr häufig: Sumpfegel, anderes Kleingetier
häufig: Fluginsekten, Ratten, Seemöwen
gelegentlich: Morfus, Moskitos, diverse Raubfische, große Spinnen, Scherenwürmer
selten: Riesen-/Vampirfledermäuse, Krakenmolche, Lederschwingen
Prägende Vegetation: Tang, Tang und nochmals Tang; Algen und ungenießbare Pilze, die verrotteten Tang abbauen
Essbare Pflanzen: Leicht giftige Algen (gelegentlich); ungiftiger Bewuchs (sehr selten)

Randgebiet

Erscheinung: Die See ist größtenteils (20 bis 80 Prozent) mit schwarzgrünem Tang bedeckt, der zu einzelnen, von freien Kanälen umgebenen Ballen und Inseln verklumpt ist.
Passage: Mit der *Stern von Silz* ohne große Probleme befahrbar (Kapitän: *Seefahrt (Steuermann)* +3; Matrosen: *Boote Fahren / Seefahrt*)
Tagesetappe: 60 Meilen. Pro fehlendem Punkt der schlechtesten Probe werden 6 Meilen von der bewältigten Tagesetappe abgezogen.
Erschöpfung: 1 Punkt pro Stunde, da häufig gesegelt werden kann
Zufallsbegegnungen (W20): 1–14 Keine; 15–18 Seemöwen bei der Jagd; 19 Stürmische See; 20 Lederschwinge (siehe **Sichtung der Lederschwinge** Seite 141).

Äußeres Verdichtungsgebiet

Erscheinung: Das Meer ist von einer durchgängigen dünnen Schicht blauschwarzen Tangs bedeckt, der hin und wieder von freien Flächen unterbrochen wird. Vereinzelt finden sich dichtere Tanginseln.
Passage: Per Schiff mit erheblichen Schwierigkeiten verbunden (Kapitän: *Seefahrt (Steuermann)* +5; Matrosen: *Boote Fahren / Seefahrt* +3)
Tagesetappe: 25 Meilen, –2,5 pro fehlendem Punkt der schlechtesten Probe
Erschöpfung: 2 Punkte pro Stunde, da nur noch selten gesegelt werden kann
Zufallsbegegnungen (W20): 1–15 Keine; 16 Nachts Geist

(siehe Seite 142); 17 Jagende Seemöwen; 18 Tanginsel mit Menschenknochen; 19 Stürmische See; 20 Lederschwinge (siehe **Sichtung der Lederschwinge** Seite 141)

Inneres Verdichtungsgebiet

Erscheinung: Die See ist mit einer dicken, durchgängigen Tangschicht bedeckt, auf der sich andere Pflanzen angesiedelt haben. Große Tanginseln sind häufig, während freie Wasserflächen nicht mehr zu finden sind.
Passage: *Per Schiff* äußerst schwierig (Kapitän: *Seefahrt (Steuermann)* +12; Matrosen: *Boote Fahren / Seefahrt* +8); *Zu Fuß* schwer zu finden (*Orientierung* +7), nur unter großen Strapazen zu bewältigen (*Wildnisleben* +10)
Tagesetappe: *Per Schiff* 10 Meilen, –1 pro fehlendem Punkt der schlechtesten Probe; *Zu Fuß* 4 Meilen –½ pro fehlendem Punkt der schlechtesten Probe
Erschöpfung: *Per Schiff* 3 Punkte pro Stunde, da unter schwierigen Bedingungen gerudert werden muss; *Zu Fuß* 4 Punkte pro Stunde
Zufallsbegegnungen (W20): 1–10 Keine; 11–12 Nachts Geist (siehe Seite 142); 13 Eingang der Höhle eines Scherenwurms (siehe Seite 151); 14 Sichtung von W20–2 Wolfsspinnen (siehe Seite 153);15 Morfu-Schleimspur; 16 Menschenknochen auf Tanginsel (siehe Seite 141); 17 Seemöwenkolonie; 18 Stürmische See; 19–20 Lederschwinge (siehe **Sichtung der Lederschwinge** Seite 141)

Äußeres Kerngebiet

Erscheinung: Dicker, abgestorbener, graubrauner Tang erhebt sich etwa anderthalb Schritt aus dem Wasser, ist vereinzelt von Pflanzen bewachsen. Ein leicht süßlicher Verwesungsgeruch liegt in der Luft.
Passage: *Per Schiff* unmöglich; *Zu Fuß* schwer zu finden (*Orientierung* +6) aber halbwegs begehbar (*Wildnisleben* +4)
Tagesetappe: 10 Meilen; –1 pro fehlendem Punkt der schlechtesten Probe
Erschöpfung: Sehr anstrengend (2½ Punkte pro Stunde)
Zufallsbegegnungen (W20): 1–10 kein besonderes Ereignis; 11–12 Nachts Geist (siehe Seite 142); 13 Eingang Höhle eines Scherenwurms (siehe Seite 151); 14 Sichtung von W20 Wolfsspinnen (siehe Seite 153); 15 Morfu-Schleimspur; 16 Menschenknochen auf Tanghügel; 17 Seemöwenkolonie; 18 stürmisches Wetter; 19–20 Lederschwinge (siehe **Sichtung der Lederschwinge** Seite 141)

Inneres Kerngebiet

Erscheinung: Dicker, abgestorbener, grauer Tang; unangenehmerer Geruch; viele gestrandete Schiffe
Passage: *Per Schiff* unmöglich; *Zu Fuß* auffindbar (*Orientierung* +3) und mit mäßiger Schwierigkeit gangbar (*Wildnisleben* +0)
Tagesetappe: 20 Meilen – 2 pro fehlendem Punkt der schlechtesten Probe
Erschöpfung: Mäßig anstrengend (1½ Punkte pro Stunde)
Zufallsbegegnungen (W20): 1–10 kein besonderes Ereignis; 11–12 Nachts Geist (siehe Seite 142); 13 Eingang Höle eines Scherenwurmse (siehe Seite 151); 14 Sichtung von W20+2 Wolfsspinnen (siehe Seite 153); 15 Morfu-Schleimspur; 16 Menschliche Knochen auf Tanghügel; 17 Seemöwenkolonie; 18 stürmisches Wetter; 19-20 Lederschwinge (siehe **Sichtung der Lederschwinge** Seite 141)

Erkunden

Überleben

Ernährung

Die durch dämonische Präsenz leicht giftigen Algen können zu einem essbaren Brei zerrieben werden. Jede Tagesration erfordert eine KO-Probe, bei deren Misslingen MU, KL, IN oder CH um einen Punkt sinken. Ernährt man sich wieder normal, so regeneriert sich täglich ein Punkt jeden Eigenschaft. Bei langfristigem Konsum sind bleibenden Schäden möglich. Durch den ABVENENUM oder einen Speisesegen lässt sich der Brei entgiften, wobei der abstoßende Geschmack bleibt.
Vermis und Vespertilio verarbeiten die Algen mittels alchemistischer Apparaturen zu einer essbaren, geschmacklosen und ungiftigen Masse.

Wasser

Regenwasser ist die einzige natürliche Süßwasserquelle, versickert aber rasch im Tang. Aus dem Meerwasser lässt sich mittels ABVENENUM, alchemistischer Apparaturen oder dem Trankssegen ebenfalls Trinkwasser gewinnen. Ein Großteil des 5,5 Quader fassenden Laderaums der *Stern von Silz* ist mit Frischwasserfässern für viele Wochen gefüllt. Zu Fuß kann natürlich weit weniger Wasser mitgeführt werden. Im Falle großen Durstes ruft Abdul einen Dschinn des Wassers, der große Mengen Süßwasser spenden kann.

Spieler-Erkundung

Kopieren und vergrößern Sie die Karten des Sargasso-Meeres. Anschließend befestigen Sie einige Blätter Papier auf und unter den Karten. Schneiden Sie mit einer kleinen Schere am Ort der *Stern von Silz* ein Loch in die Deckblätter, dessen Radius der Sichtweite (etwa *Sinnenschärfe*-TAW ÷ 3 Meilen) entspricht. Bewegungen von Schiff bzw. Helden setzen Sie durch Vergrößerung des freigelegten Abschnitts um.
Falls ihnen dieser Vorschlag nicht zusagt, können Sie die Umgebung auch selbst aufzeichnen, beschreiben oder ganz darauf verzichten, die Route der Erkundung von den Spielern selbst festlegen zu lassen.

An Bord der *Stern von Silz*

Die äußeren Bereiche des Sargasso-Meeres lassen sich mit der *Stern von Silz* erkunden, so dass Nahrung und Wasser in rauen Mengen mitgeführt werden können. Kapitän Phileasson steuert das Schiff (*Seefahrt (Steuermann)*), während mindestens sechs Gefährten das Schiff segeln oder rudern (*Boote Fahren* oder *Seefahrt*). Probenerschwernisse und erreichbare Tagesetappe hängen vom jeweiligen Bereich des Tangfeldes ab und sind bei dessen Beschreibung zu finden (siehe oben). Jeder fehlende Matrose erschwert die Proben der anderen um zwei Punkte.

Zu Fuß

Die dichteren Gebiete des Sargasso-Meeres können nur zu Fuß erkundet werden, so dass die Größe der mitführbaren Süßwasservorräte begrenzt ist. Es empfiehlt sich, einige Meisterpersonen zur Bewachung der *Stern von Silz* zurück zu lassen.

Ynu oder einer der Helden bestimmt als Führer den Weg (*Orientieren*-Probe; *Sumpfkundig* hilft). Die Strapazen der Erkundung verlangen allen eine *Wildnisleben*-Probe ab, die bei Misslingen der *Orientierungs*-Probe um deren fehlende Punkte erschwert ist.

Mögliche weitere Folgen misslungener *Wildnisleben*-Proben: (Helden mit Nachteil *Pechmagnet* bieten sich als ‚Opfer' besonders an und können auch ohne gescheiterte Probe in den Genuss einiger der folgenden Erlebnisse kommen.)

- **(–1 bis –3 TaP*)** Sumpfloch; Verlust des Schuhwerkes oder eines anderen Ausrüstungsgegenstandes
- **(–4 bis –6 TaP*)** Sumpfloch mit giftigen Bewohnern; W3 SP + Gift mit Stufe W6 (**ZBA 217**) oder beißende Krebse (W6+1 TP)
- **(–7 bis –9 TaP*)** Sumpfloch mit Morfu, 2W20 Blindfischen, Muräne oder Perlbeißer (siehe **ZBA 138**)
- **(–10 bis –12 TaP*)** Sumpfloch mit Krakenmolch (**ZBA 122**), Boronsotter (**ZBA 165**) oder Scherenwurm (Seite 151)
- **(–13 bis –15 TaP*)** Erkrankung mit Blutigem Rotz (ST 3) oder Brabaker Schweiß (ST 7) **WdS 155**
- **(ab –16 TaP*)** Erkrankung an einer Algenflechte, die sich ausbreitet und den Held innerhalb von zwei Wochen *Unansehnlich* macht. Heilung durch längeren Aufenthalt in Trockenklima oder Wüste, womit auch das alte Aussehen zurückkehrt.

Kontaktaufnahmen

Vermis

Spionage

Seit sich Beorn und Vespertilio verbündet haben, überwacht Vermis (siehe **Dramatis Personae**) das Innere des Sargasso-Meeres mittels eines manifestierten *Difars* (**WdZ 211**), der die Helden zu einem Zeitpunkt Ihrer Wahl entdeckt. Es hängt von der *Sinnenschärfe* der Helden ab, ob sie den kleinen, ungemein schnell über den Tang hastenden Dämon bemerken. Nachdem Vermis von den Helden erfährt, spioniert er diese durch einen unsichtbaren *Gotongi* (**WdZ 212**) aus. Helden mit *Gefahreninstinkt* fühlen sich verfolgt. Mittels eines passend modifiziertem ODEM lässt sich der Dämon entdecken, den der Magier dann zurückzieht. Nachdem Vermis sich überzeugt hat, dass die Gefährten nicht auf Vespertilios Seite stehen, will er sie als Verbündete gewinnen.

Eine Botschaft

Vermis entsendet einen Difar, der nachts in der Nähe der Helden ein gesiegeltes Pergament platziert, das der Wachhabende bei Sonnenaufgang entdeckt.

Wir empfehlen den folgenden Text abzuschreiben und dabei ein in Heldennähe befindliches Schiff samt zur wahrscheinlichen Anreisedauer passenden Zeitpunkt einzusetzen.

Verehrte Reisende,
wie es scheint, verschlug auch Euch eine üble Laune des Schicksals an diesen ungastlichen Ort, an dem mich aufzuhalten ich ebenfalls gezwungen bin. So Ihr mehr über die Tote See und ihre Gäste, zu denen seit jüngster Zeit auch ein einäugiger Thorwaler gehört, erfahren und die Möglichkeit einer Kooperation ausloten möchtet, würde ich mich freuen. Euch in ____ Tagen zur Praiosstunde bei ____ persönlich zu einer Unterredung zu treffen.
Mit vorzüglichster Hochachtung
Magus Vermis Gulmaktar

Verhandlungen

Vermis begibt sich frühzeitig zum Treffpunkt und erwartet die Helden dort mit einem für die Verhältnisse des Sargasso-Meeres erstaunlich wohlschmeckenden Buffet. Da er für Notfälle magisch wohl gerüstet ist, hält er weitere Vorsichtsmaßnahmen für überflüssig. Vermis will das Vertrauen der Helden erschleichen und muss hierfür vermeiden, von ihnen als finsterer Schwarzkünstler gesehen zu werden. Deshalb sind keine seiner Dienerkreaturen anwesen, sie warten jedoch außer Sichtweite.

Vorgeblich als Gegenleistung für einen Weg in die Freiheit bietet Vermis Nahrung, Wasser und Wissen. Um seine Chancen auf Erlangung des Kelchs zu wahren, benötigt er rasch eine schlagkräftige Gruppe. Er hofft, diese in Phileassons Gefährten gefunden zu haben. Aus eigener Erfahrungen weiß Vermis, dass Menschen unter magischem Zwang nicht in der Lage sind, ihr volles Potential zu entfalten, und versucht deshalb gar nicht erst, die Gruppe zur Kooperation zu zwingen. Statt dessen hegt er die Hoffnung, durch Phileasson an den Kelch zu gelangen und gleichzeitig seine falsche Identität zu waren. Er versucht, mehr über die Absichten der Helden zu erfahren, um sie so zu manipulieren, dass sie sich mit Mactans anlegen.

Von der *Tubaikans Zorn* möchte er die Gefährten möglichst fern halten, da vieles dort nicht zu seiner falschen Identität passt. Im Notfall wird er sie aber doch zu seinem Wohnsitz einladen, um nicht das Misstrauen seiner Verbündeten zu wecken. In diesem Fall trifft er entweder während der Anreise der Helden entsprechende Vorbereitungen oder gibt ein anderes Schiff als seinen Wohnsitz aus.

Der Magier hat ein starkes Interesse daran, den Illusionszauber DELICIOSO GAUMENSCHMAUS (**LCD 64**) zu erlernen, mit dem sich fade Nahrung beliebig würzen lässt, und ist hierfür zu größeren Gegenleistungen bereit. Gerne nutzt er entsprechende Verhandlungen auch als Ablenkung, um von anderen, ihm unangenehmen Gesprächsthemen abzulenken.

Es bleibt den Helden überlassen, ob bzw. inwieweit man mit Vermis zusammenarbeitet, und wie viel sie dabei über sein wahres Gesicht herausfinden. Bei Nachfragen der Helden zu seiner eigenen Geschichte verfährt Vermis nach der Maxime "So viel wie nötig und so wenig wie möglich."

Die (falsche) Geschichte

Vermis gibt vor, ein Magus aus Mirham zu sein (*wahr*), der vor fünf Jahren an Bord der *Königin Jalja* auf dem Weg nach Maraskan war (*falsch*), als das Schiff in das Sargasso-Meer geriet. Es gelang ihm dank des ABVENENUM, zu überleben (*wahr*). Bedauerlicherweise fiel die Mannschaft dem schleichenden Gift der Algen und aggressiven Raubtieren zum Opfer (*teilweise wahr*). Seit damals sucht er nach einem Weg in die Freiheit (*richtig, aber unvollständig*). Im Laufe der Zeit hat er sich intensiver mit den Algen beschäftigt und herausgefunden, wie man sie vom Gift befreit (*wahr*). Er hat sich auf einem gestrandeten Schiff eingerichtet und einige Seeleute gerettet (*richtig*), die ihm zur Hand gehen (*stark beschönigt*) und die er mit Wasser versorgt (*wahr*). Dank eines erschaffenen Artefaktes vermag er sich relativ frei über den Tang zu bewegen (*wahr*).

Zur Verfügung gestelltes Wissen

Es gibt noch einen Magier namens Vespertilio im Sargasso-Meer (*wahr*), der wohl einige Zeit vor Vermis hier strandete (*falsch*). Dieser Chimärologe hat wohl auch viele der seltsamen Kreaturen, unter anderem Mensch-Tier-Chimären, geschaffen (*wahr*). Konflikte um knappe Güter haben das Verhältnis getrübt (*stark beschönigt bis falsch*). Vor einiger Zeit erhielt Vespertilio Verstärkung durch einen Trupp Kämpfer, die einem einäugigen Thorwaler folgten (*wahr*).

Im Zentrum des Schiffsfriedhofs haust der mächtige Dämon Mactans auf einem alten, fremdartigen Schiff (*wahr*), der für das Sargasso-Meer und die Spinnen verantwortlich ist (*teilweise wahr*). Wie der Dämon dorthin kam, weiß Vermis nicht (*falsch*), aber vielleicht hat es etwas mit dem alten Schiff zu tun (*teilweise wahr*)? Der Dämon war schon da, als er strandete (*falsch*). Von einem elfischen Kelch hat er noch nie gehört (*falsch*), vielleicht hat das alte Schiff aber damit etwas zu tun (*wahr*). Elfen gibt es im Sargasso-Meer auf jeden Fall nicht (*wahr*).

Des Weiteren kann er den Helden vieles über Aussehen und Eigenarten des Sargasso-Meeres berichten, wird aber einiges erst auf Nachfrage enthüllen.

Überfall auf Vespertilio [Optional]

Vermis ist sich bewusst, dass auch Vespertilio den Kelch mithilfe seiner neuen Verbündeten erringen will. Wenn er denkt, dass die Helden dazu bereit sind, versuchen er sie zu einem Überfall auf Vespertilio zu bewegen. Vespertilios chimärologische Menschenexperimente nutzt er dabei als Angel zur Motivation der Helden. Im Idealfall wird er die Helden mit passenden Informationshäppchen dazu bringen, aus eigenem Antrieb einen Angriff zur Erlösung der gequälten menschlichen Versuchsobjekte zu unternehmen, ohne selbst diesen Vorschlag zu machen. Der Magier hofft, dass die von den Helden angerichteten Schäden Vespertilio im Ringen um den Kelch entscheiden schwächen. Er bietet an ihnen hierfür an, ein (temporäres) BRENNE TOTER STOFF-Artefakt anzufertigen, mit dem sie Vespertilios Schiff in Brand stecken können.

Die weitere Entwicklung dieser Szene bleibt ihren Helden überlassen. Beachten Sie, dass es zwischen Beorns und Phileassons Gefolge nicht zu Blutvergießen kommen sollte.

Eine Beschreibung von Vespertilios Schiff finden sie auf Seite 146.

Beorn

Sichtung der Lederschwinge

Beorn verbündet sich schon kurz nach seiner Ankunft mit Vespertilio. Der Magier lässt Lederschwingen ausschwärmen und das Sargasso-Meer beobachten, nachdem Beorn ihm von einer möglichen Ankunft Phileassons erzählt hat. Irgendwann entdeckt eine der Chimären die Helden (siehe Zufallsbegegnungen) und kehrt zu ihrem Herrn zurück, der diese daraufhin gelegentlich aus sicherer Distanz beobachten lässt.

Belasca

Da Beorn Vespertilio misstraut, beschließt er, mit Phileasson Kontakt aufzunehmen, um herauszufinden, was dieser vorhat. Wenn die Helden den Hort der toten Schiffe (siehe unten) erreicht haben, verwandelt sich Belasca in eine Elster, fliegt mit einem bunten Tuch im Schnabel zu den Helden und kehrt in etwa einem Dutzend Schritt Entfernung zur menschlichen Form zurück. Belasca versucht, einen Eindruck großer Selbstsicherheit zu erwecken und verbirgt (mehr oder weniger erfolgreich), dass es ihr unangenehm ist, unbekleidet im Tang zu stehen.

Verhandlungen

Belasca erklärt sich bereit, den Angriff auf den Spinnendämon mit Phileassons Gruppe zu koordinieren. Darüber hinaus schreckt sie vor keinerlei Lügen zurück, die die Helden erwarten, ist aber schlau genug, auf zu offensichtliche Unwahrheiten zu verzichten, die man ihr sowieso nicht glauben würde. Falls die Helden ihr drohen, wird sie sich, mit Verweis auf das Tuch in den Farben Tsas, unter den Schutz der Parlamentärflagge stellen und auf das zu Anfang der Saga gegebene Versprechen verweisen. Es gilt, zwischen dem Nutzen eines zeitgleichen Angriffs auf das Schiff des Mactans und der Gefahr, den Kelch an Beorn zu verlieren, abzuwägen. Letztlich hängt es von den Helden ab, welche Vereinbarung geschlossen wird.

Der Hort der toten Schiffe

Der von Ohm „Hort der toten Schiffe" getaufte Schiffsfriedhof befindet sich im Zentrum des Sargasso-Meeres. Bevor wir Ihnen die individuellen Schiffe bzw. Wracks im Einzelnen präsentieren, finden Sie im Folgenden einige Vorschläge für die Schrecken des Sargasso-Meeres, auf die Sie bei der Erkundung durch die Helden zurückgreifen können. Da Wiederholungen dem Spielspaß oft abträglich sind, raten wir von mehrfacher, unveränderter Verwendung identischer Vorfälle ab. Ein Held mit dem Vorteil *Zwergennase* sollte auf den Schiffen auf zusätzliche Fundstücke stoßen.

Archetypen

Leichenfund

Viele der gestrandeten Mannschaften versuchten aus der Sargasso-Meer zu entkommen, was aber nur einigen Glücklichen gelang. So können die Helden dort über viele sterbliche Überreste in verschiedenen Verwesungsgraden stolpern. Mithilfe der folgenden Liste können sie die jeweiligen Details eines Leichenfundes ermitteln. Wählen Sie die Punkte nach eigenem

Gutdünken oder bestimmen Sie diese zufällig per Würfelwurf. So es in letzterem Fall zu unsinnigen Ergebnissen (Jugendlicher Kapitän; Verhungerter mit Fundstück Nahrung) kommen sollte, interpretieren sie das Ergebnis um (Sohn der Kapitänin; Nahrung nicht erreichbar), wiederholen den Würfelwurf oder wählen ein passenderes Ergebnis. Auf *Totenangst* oder entsprechende *Einbildungen* sollten Sie entsprechend eingehen.

- *Verwesungszustand (W20):* 1 Frisch; 2–9 Verwesend; 10–20 Skelettiert
- *dominante Assfresser (W20) [2 Mal würfeln]:* 1–8 Keine; 9–10 Möwen (nicht bei Skeletten); 11–12 Ratten; 13 Morfu; 14–17 Würmer; 18–20 Fliegen (nicht bei Skeletten)
- *Person (W20):* 1–2 Sklave (Reste/Spuren von Kette/Fesseln; einfaches (verstecktes) bis besseres (erbeutetes) Fundstück); 3–18 Matrose (einfache Kleidung; einfaches Fundstück), 19–20 Offizier/Kapitän (bessere Kleidung; teures Fundstück)
- *Geschlecht (W20):* 1–10 Männlich; 11–20 Weiblich
- *Herkunft (W20):* 1–3 Tulamide; 4–6 Südaventurier; 7–9 Aranier; 10–12 Bornländer; 13–14 Maraskaner; 15–16 Mittelreicher; 17–18 Thorwaler; 19 Liebfelder; 20 Waldmensch
- *Alter (W20):* 1 Kind, 2–3 Jugendlicher, 4–15 Erwachsener, 16–19 Älterer, 20 Greis
- *Todesursache (W20):* 1–6 Verdurstet; 7–9 Ertrunken; 10–13 Im Tang stecken geblieben; 14–15 Im Kampf um Wasser gestorben; 16–19 Opfer der Spinnen; 20 Sturz (Lederschwingen)
- *Fundstücke (W20) [4 Mal würfeln, Details und Wert anhand anderer Ergebnisse festlegen]:* 1–2 Schmuck; 3 Waffe; 4 Religiöses; 5 Ware; 6–8 Schiffszubehör (Ruder, Navigationsgerät); 9–11 Nahrung; 12 Aufzeichnungen; 13–20 Nichts

Geistererscheinung

Viele Seeleute fanden im Sargasso-Meer ein schreckliches Ende und sind noch heute als Geister an den Ort ihres Todes gebunden. Einzelheiten eines Geistes können Sie anhand folgender Liste auswählen oder per Würfelwurf bestimmen. Für Details der Vorgeschichte können Sie die Liste des Archetypus Leichenfund konsultieren. Eine Verknüpfung beider Archetypen bietet sich an. Eine efferdgefällige Bestattung der sterblichen Überreste erlöst den Geist häufig, während ein von Shaya oder einem Heldengeweihten gesprochener Grabsegen dies fast garantiert. (Mehr Informationen zu Geistern finden sie in **WdZ 203f.**)

- *Art des Geistes (W20):* 1–10 *Gefesselte Seele*; 11–17 *Irrlicht*; 18–19 *Spuk*; 20 *Nachtalp*
- *Erscheinungsbild (W20 [nicht bei Irrlicht; alle durchscheinend]):* 1 Als Kind; 2–5 Wie zu Lebzeiten; 6–9 Wie im Tode; 10–11 Nach aktuellem Zustand der Leiche; 12–14 Erschreckend verzerrt (Schreckgestalt I); 15–16 Formen bildender Nebel; 17–20 Diffuser Nebel
- *Geisteszustand (W20):* 1–3 klar und Sprachbegabt; 4–6 klar; 7–11 halbintelligent; 12–15 unintelligent; 16–20 wahnsinnig
- *Strebt nach (W20 [Nachtalben +15]):* 1–10 Bestattung der sterblichen Überreste; 11–12 Vergebung eigener Sünden; 13–17 Erfüllung des letzten Wunsches; 18–19 Rache an Mörder; 20–35 Rache an allen / Rückkehr ins Leben

Geisterschiff

Wenn viele Menschen gemeinsam sterben, so kann dies ihre Geister nach dem Tode verbinden. Beim Tod einer Schiffsmannschaft kann so ein Geisterschiff entstehen. Als solche eignen sich im Sargssso-Meer besonders die Schiffe **3**, **8**, **10**, **12**, **17**, **19**, **20** und **25**, sowie eingeschränkt die Schiffe **13**, **14** und **24**.

Während die Helden abends auf oder bei einem verlassenen Schiff ihr Lager aufschlagen, werden sie von der Erscheinung der Geister überrascht. Bei Einbruch der Dämmerung setzt ein dünnes Wispern ein. Mit dem Versinken der Praiosscheibe werden die Manifestationen stärker, bis die Geistermannschaft beim Erlöschen des letzten Lichts des Götterfürsten vollständig präsent ist.

Jede Nacht erleben die *Gefesselten Seelen* die Qualen ihrer letzten Lebensstunden aufs Neue. Die für den Tod verantwortlichen Angreifer sind dabei nur in der Vorstellung der Geister präsent. Auch die eigene Existenz als Geist und die tägliche Wiederholung der Erlebnisse sind der Mehrheit der Geister nicht bewusst. Anwesende Helden werden als Teil der Geschichte wahrgenommen, was je nachdem, ob den Helden eine Rolle bei Mannschaft oder Angreifern zugewiesen wird, zu einer unterschiedlichen Ausgangssituation führt. Zu beachten ist, dass die immateriellen Waffen der Geister nicht in der Lage sind, den Helden direkten körperlichen Schaden zuzufügen, was aber nur den wenigsten Helden von Anfang an bewusst sein dürfte. Besonders gefährlich kann für die Helden ein *Spuk* werden, der Planken oder Teile der Reling unter ihren Füßen zertrümmert.

Die Details der Geschichte der letzten Stunden können Sie passend zu dem von ihnen als Geisterschiff ausgewählten Schiff festlegen.

Schon durch das Erleben der letzten Stunden der Besatzung können die Helden viel über das Schicksal der Besatzung und die Gefahren des Sargasso-Meeres erfahren, auch wenn die möglichen Angreifer nur in der Vorstellung der Geister existieren.

Wie schon zu Lebzeiten folgen viele Geister auch nach ihrem Tod einem Geisteranführer (häufig die Kapitänin bzw. der Kapitän), der im Gegensatz zu normalen Geistern auch in der Lage ist, mit den Helden zu kommunizieren. Seine Macht über das Geistergefolge birgt für die Helden einige Gefahren. Auch ist ein stark in die sich wiederholenden Ereignisse eingebundener Geisteranführer nur schwer von der Sinnlosigkeit seines Handels als Gefangener der sich wiederholenden Ereignisse zu überzeugen. Geschickter ist das Gespräch mit einzelnen Geisterindividuen, denen es gelang, sich aus der Herrschaft des Geisteranführers und ihrer Rolle in der sich wiederholenden Geschichte zu befreien. Natürlich steht den Helden auch frei, ohne weitere Nachforschungen vom Geisterschiff zu fliehen.

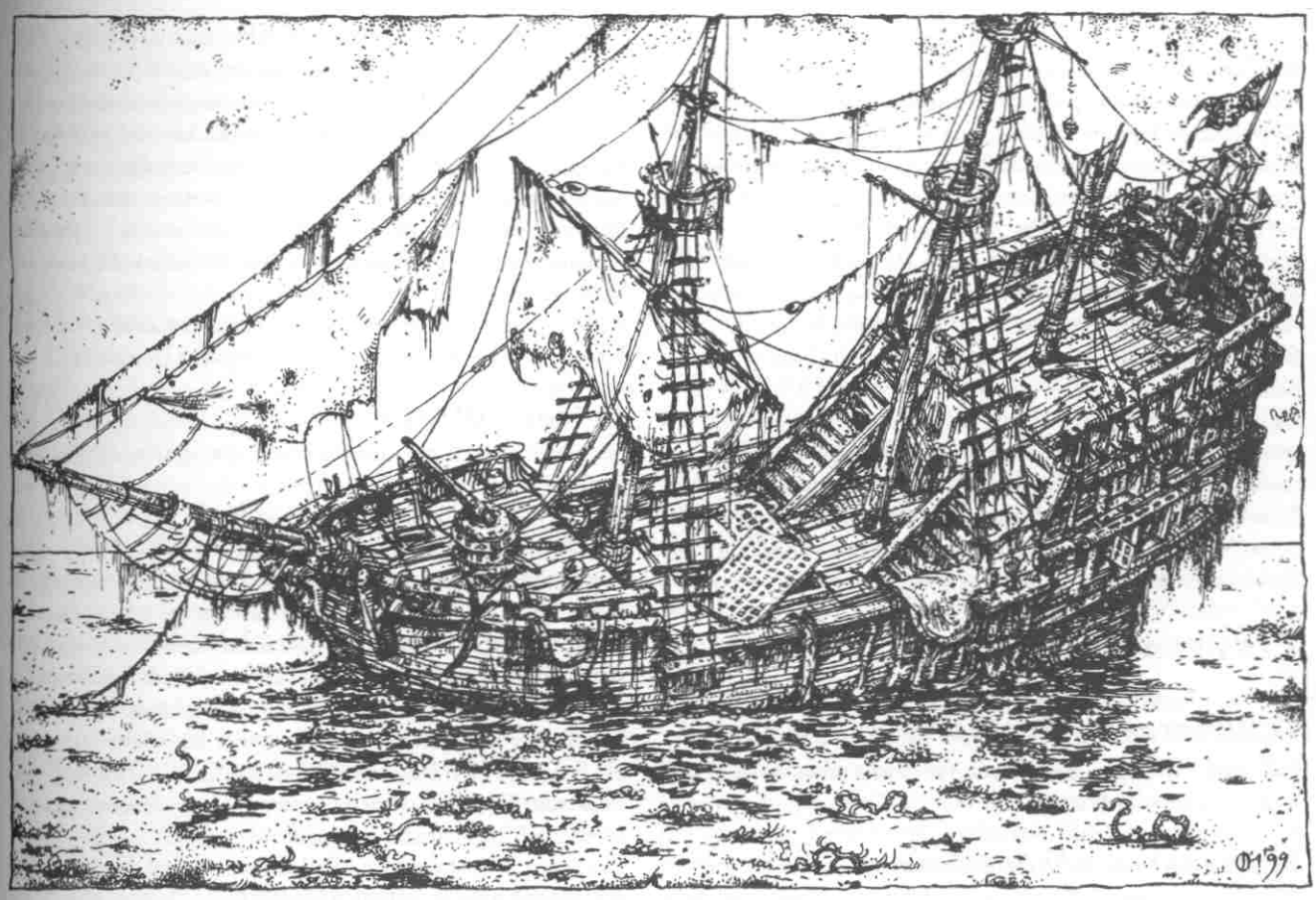
Erlöst werden die Geister bei Bestrafung der Schuldigen oder durch eine efferdgefällige Bestattung ihrer sterblichen Überreste samt Grabsegen, wobei bedingt durch die Anzahl der Geister eine Aufstufung der Liturgie sinnvoll ist. Eine nicht liturgisch unterstützte Bestattung verschafft nur einer Minderheit der Geister Erlösung.

Ein ausgiebige Beschäftigung mit dem Geisterschiff sollte den Helden tiefergehende Erkenntnisse über die Gefahren des Sargasso-Meeres bringen.

Wenn Sie möchten, können Sie das Geisterschiff-Ereignis mit einem der beiden folgenden Ereignisse kombinieren.

Brutschiff

Mactans (siehe **Dramatis Personae**) sorgt mit 'Brutschiffen' für die Vermehrung seiner Spinnen. Meist sind dies frühere Vieh- oder Sklavenschiffe, deren Fracht und Mannschaft nun als Nahrung dient. Geeignet sind hierfür die Schiffe **3**, **8**, **12** und **20**.



Das in Spinnweben gehüllte Brutschiff wirkt auf den ersten Blick verlassen, da viele Jungspinnen das Tageslicht meiden. Bei einer Erkundung kann das morsche Holz der Deckplanken für unvorsichtige Helden zur gefährlichen Falle werden. Der Stürzende durchschlägt dann die ebenso morschen Planken des Zwischendecks (3W6–3 SP) und landet inmitten Myriaden kleiner Spinneneier. Zum Zeitpunkt des Sturzes sind keine erwachsenen Spinnen in diesem Raum, doch lange werden diese ihre Brut nicht alleine lassen. Für die Helden gilt es, einen Weg in die Freiheit zu finden, ohne zu viele der größeren Spinnen auf sich aufmerksam zu machen. Besonders grauenerregend dürfte die Begegnung mit einem noch lebenden menschlichen Opfern sein. Für die Ausgestaltung der Flucht können sie sich an Spinnenhorrorfilmen wie dem schwarzweiß-Klassiker *Tarantula* oder einigen Szenen der *Alien*-Reihe orientieren. Es wird an dieser Stelle nicht genau festgelegt, wie viele und welche Spinnenwesen (siehe Seite 153) sich an Bord befinden. Bei einer Horror-Szene sollte die Gesamtzahl der Spinnen gegenüber den unvorbereiteten Helden eine übermächtige Bedrohung darstellen. Ist dies gegeben, so kann auch eine einzelne Spinne, vor der sich die Helden verbergen müssen, für Spannung sorgen. Wenn Sie eine kämpferische Lösung vorziehen, sollten die Anzahl der Spinnen entsprechend der Kampfkraft der Helden gewählt werden. Falls vorsichtige Helden einen Sturz vermeiden, kann sich die Begegnung auf den Blick ins Grauen beschränken oder durch Verzweiflungslaute noch lebender Opfer herbeigeführt werden. Wenn die Helden Gefangene befreien, stehen sie vor dem Problem, dass einige Stunden oder Tage später die in deren Eingeweiden abgelegte Spinneneier schlüpfen ihre Wirte töten, falls die Helden nicht eingreifen.

Gerettete Gefangene behindern das Vorankommen der Helden stark und sollten deshalb möglichst rasch zur *Stern von Silz* gebracht werden.

Das bei einer intensiven Beschäftigung mit dem Brutschiff erlangte Wissen über die Spinnenwesen des Mactans und deren Fähigkeiten sollte sich für die Helden im Rahmen der finalen Konfrontation auf der Elfengaleasse auszahlen. Mittels des Zaubers TIERGEDANKEN lassen sich weitergehende Erkenntnisse, zum Beispiel über die Knechtschaft durch den Mactans, gewinnen.

Chimärenschiff

Vespertilio führt seine chimärologischen (Menschen)-Rituale auf fremden Schiffen durch, um nicht unnötig die *Donnersturm* zu riskieren und Unruhe unter seinen Sklaven zu vermeiden. Wertvolle Ausrüstung nimmt er jedoch zwischen den Ritualen mit zurück zur *Donnersturm*. Als Orte chimärologischer Experimente eignen sich besonders die Schiffe **2**, **13**, **21** und **29**.

Von außen fällt das Chimärenschiff nicht sonderlich auf, doch wenn man seine Eingeweide erkundet, steigt einem bald ein unangenehm süßlicher Geruch in die Nase. Unterhalb der großen Ladeluke befindet sich der **Beschwörungsraum**, bei dem sofort das in einen Doppelkreis eingebettete, große Heptagramm ins Auge fällt. Am Rand desselben findet sich ein weiteres, von einem kleineren Doppelkreis umgebenes Heptagramm. Ein Held mit profunder Kenntnis magischer Zeichen kann die Doppelkreise als Bann- (groß) und Schutzkreis (klein) gegen Chimären identifizieren, während die Heptagramme zum Ritual der Chimärenerschaffung gehören.

Im benachbarten **Lagerraum** stehen zwei große, leere, behelfsmäßig wirkende Metallkäfige, deren Stangen mittels HARTES SCHMELZE verbunden wurden. Auf der anderen Seite des Lagerraumes finden sich versiegelte Tonamphoren und Glasgefäße mit häufig schreckenerregenden Inhalten mehr oder weniger misslungener Experimente. Besonders häufig sind dabei große dünne Hautlappen, sowie Menschenköpfe und Teile menschlicher Gliedmaßen zu sehen.

An den Gefäßen sind Zettel befestigt, auf denen in klarer Zhayad-Schrift Details zu den Geschöpfen vermerkt sind.
Noch weiter in den Tiefen des Lagerraumes hängt kopfüber eine schlafende, drei Spann große Chimäre. Am Rücken des Wesens, das einer übergroßen Fledermaus ähnelt, baumelt ein etwa faustgroßer menschlicher Kopf, der mit gequälten Lauten auf sich aufmerksam macht, sobald er die Helden hört. Dieser sprachfähige Chimärenteil hat keine Kontrolle über den restlichen Körper, der sich durch nächtliche Jagd auf Ratten und Kleingetier ernährt. Die Chimäre erwacht durch die Laute und flüchtet bei Erscheinen der Helden tiefer in die Dunkelheit des Schiffsrumpfs.
Das Wesen entkam nach einem fehlgeschlagenen Lederschwingen-Experiment. Seitdem kehrt es bei Abwesenheit Vespertilios tagsüber zum Schlafen an den Ort seiner Erschaffung zurück. Eine Beschäftigung der Helden mit dem Chimärenschiff sollte deren Wissen über Vespertilios Forschungen vergrößern und ihnen so auch bei der finalen Konfrontation helfen.

Einzelne Schiffe

1) Rumpf einer Schivone

Von dieser mittelgroßen Schivone sind nur noch der Kiel und wenige Spanten geblieben.

2) Zedrakke *Boronsstolz*

Diese gut erhaltene Viermastzedrakke weist keine sichtbare Beschädigung auf. Weder von Ladung, noch von Besatzung finden sich Spuren. Laut dem in der Kapitänskajüte zu findenden Logbuch transportierte das Schiff für das Al'Anfanische Grandenhaus Karinor Bauholz vom Bornland über Boran nach Al'Anfa. Unglückliche Winde trieben die *Boronsstolz* ins Sargasso-Meer, wo man auf Befreiung durch eine starke Brise hoffte. Nach sieben Tagen enden die Eintragungen plötzlich. Der kleine Boronschrein mit einer kostbaren Mohagoni-Statue der Heiligen und ersten Matriarchin des Al'Anfaner Kultes, *Velvenya Karinor*, ist weitestgehend unversehrt.
Hintergrund: *Vespertilio* überfiel die *Boronsstolz*, versklavte die Matrosen und plünderte die Ladung.

3) Zedrakke *Goldener Mhanadi*

In den geknickten Masten der mit Spinnweben überzogenen Dreimastzedrakke hängen etliche, etwa zwei Schritt große Kokons, die auch im Laderaum zu finden sind. An Bord befinden sich noch W6 Speispinnen (siehe 153).In einem kleineren Laderaum finden sich Kisten mit bei Eingeborenen beliebtem Tand sowie ein wohl verpackter, für den Gouverneur bestimmter, kostbarer tulamidischer Teppich.
Hintergrund: Die *Goldener Mhanadi* transportierte Rinder von Thalusa nach Port Stoerrebrandt und wurde nach der Strandung von *Mactans* als Brutschiff genutzt.

4) Tocamuyac Floß

Die verrottenden Bündel dieses runden Schilffloßes werden von primitiven Schnüren zusammengehalten.
Hintergrund: Als die Schamanin die Nipakaus (Geister) bei der Tangernte erzürnte, geriet das Floß ins Sargasso-Meer. Die Tocamuyac trugen ein kleineres Floß zum Rand des Tangs und entkamen.

5) Karracke *Rahjamund*

Drei zerbrochene Masten ragen aus einer auf der Seite liegenden Karracke, deren Planken größtenteils entfernt wurden. Die Laderäume des Schiffes wurden aufgebrochen und sind bis auf einige Ballen verschimmelnder Seide und ein sorgsam verpacktes Ballkleid leer. Auch die Geschützte wurden entfernt.
Hintergrund: Die Al'Anfanische Karracke unter Kapitänin Nerenja Klippstein transportierte echte und falsche Seide ins Neue Reich. Nach der Trennung von der Nordlandflotte geriet das Schiff ins Sargasso-Meer. Die Mannschaft verließ das Schiff. Später plünderte *Vermis* Ladung und Geschütze.

6) Holk-Wrack

Von dieser einstmals stolzen Holk sind nur noch Kiel und Spanten geblieben.

7) Thalukke *Stern von Ronishagen*

Vom gefährlich morschen Holz der scheinbar intakten Thalukke geht ein unangenehmer, muffiger Geruch aus. Im Rumpf verrottet eine Ladung tulamidische Stoffe. In einer verschlossenen Kiste der Kapitänskajüte findet sich neben einer zerbrechlichen Porzellanpuppe ein Schriftstück. Kapitän Tuleiman ibn Rahachmadi schreibt, leider ohne Jahreszahl, dass ein Sturm die *Stern von Ronishagen* in den Tang trieb und man nach acht Tagen versuchen würde, sich mit dem Beiboot zum Rand des Tangs durchzuschlagen.

8) Zedrakke *Glückshort*

Die völlig in Spinnennetze eingewobene Zedrakke hat schwere Schlagseite. Im Frachtraum finden sich aufgebrochene Kokons mit Dutzenden menschlicher Knochen in schweren Eisenketten.
Hintergrund: Das Sklavenschiff im Besitz des Grandenhauses Kugris brachte auf den Waldinseln gefangene Utulus nach Thalusa. Nach der Flucht der Mannschaft fielen die angeketteten Sklaven *Mactans* zum Opfer, der mit ihnen Spinnen züchtete.

9) Wrack einer Kogge

Von der kleinen Kogge sind nur noch wenige Teile des Rumpfs geblieben.

10) Thalukke *Zorn des All-Einen*

Viele Planken dieser Thalukke aus dem seltenen hellweißen Holz des Tiik-Tok Baumes fehlen. Auch der Lagerraum des Schiffs wurde geplündert. In der Kapitänskajüte findet sich eine leicht ramponierte Ausgabe des Buches "Also sprach Rastullah". An Deck liegen einige vom Salz konservierte Leichen mit zerschmetterten Schädeln.
Hintergrund: Das zu El Harkirs Piratenflotte zählende Piratenschiff geriet nach einem Gefecht mit der *Seeadler von Beilunk* ins Sargasso-Meer, wo es von *Vermis* geplündert wurde, der auch die Planken entfernte, um mit dem exotischen Holz zu experimentieren.

11) Namenlose Trireme

Von diesem großen Ruderschiff sind nur noch wenige Überreste des Rumpfes geblieben.

12. Karracke *Kaiserstolz*

Die kleine, auf der Seite liegende zweimastige Karracke ist von Spinnweben eingehüllt. Auf dem Schiff befinden sich leere Kokons mit menschlichen und tierischen Knochen, sowie

zwei ungeöffnete Kokons mit verwesenden Leichen und unfruchtbaren Spinneneiern. Im Lagerraum befinden sich W6 Speispinnen (siehe unten).

Hintergrund: Die *Kaiserstolz* transportierte Schafe von Maraskan nach Khunchom und geriet kurz nach dem Verlassen Sinodas in einen schweren Sturm, in dem die meisten Matrosen umkamen. Im Sargasso-Meer gestrandet, nutzte *Mactans* Schafe und Mannschaft zur Spinnenzucht.

13) Zedrakke Sultan Sheranbil

Die beiden Masten der kleine Zedrakke *Sultan Sheranbil* sind geknickt. Nicht nur viele Holzplanken, sondern auch ein Teil der geladenen liebfeldischen Weinfässer wurde geraubt. Zu Ralufs großer Freude ist hier noch ein Fass Premer Feuer zu finden. Dem Logbuch des Kapitän Gaftar ibn Tulefs ist zu entnehmen, dass die *Sultan Sheranbil* auf dem Weg von Brabak nach Mhanerhaven durch das Verschulden einer schläfrigen Deckwache ins Sargasso-Meer geriet. Die letzten Einträge berichten von Angriffen geflügelter Ungeheuer.

Hintergrund: Schiff und Ladung wurden von *Vespertilio* geplündert, der die Mannschaft zu chimärologischen Experimenten missbrauchte.

14) Thalukke Zorn des Khan

Die kleine einmastige Thalukke ist, mit Ausnahme der fehlenden Planken des Hauptdecks, unbeschädigt. Der Laderaum des für Al'Anfa bestimmten Schiffes ist halb leer, der Rest mit Reissäcken und thalusischem Tee gefüllt. In den Resten des Mobiliars der Kapitänskajüte ist ein schlecht erhaltener Einlagenschein der Nordlandbank über 200 Dukaten verborgen. Der letzte Eintrag des Logbuchs lautet:

"14. Peraine 1005 BF: Gestern letzten Tropfen Wasser getrunken. Wenn nicht bald ein Wunder geschieht, werden wir alle elend zu Grunde gehen. Smutje sagt, Tang würde leben. 15. Peraine 1005 BF: Smutje hatte Recht. Tang griff an. Konnten ihn mit Mühe zurückschlagen. Fünf Männer und eine Frau tot. Erwarten bang die Nacht."

Hintergrund: *Vermis* erbeutete die Ladung und versklavte die Mannschaft.

15) Holk Efferdstolz

Der Laderaum der unbeschädigten Dreimastholk *Efferdstolz* ist mit Karenwolle und vergammelten Pelzen gefüllt. Bei gründlicher Suche stößt man auf einen gut erhaltenen Pelzmantel. Weder Logbuch, noch Spuren der Mannschaft sind zu finden.

16) Bireme Prinzessin Emer

Mit Ausnahme des zerstörten Heckruders ist das Kriegsschiff des Neuen Reiches weitgehend unbeschädigt. Eine Abschrift der letzten Logbuchseite, dessen Original die Kapitänin mitnahm, berichtet von einer Piraten-Verfolgung, während der sich die *Prinzessin Emer* zu tief ins Sargasso-Meer wagte. Hinter einer massiven, mit einem hochwertigen Schloss gesicherten, hölzernen Tür liegt die wohl gefüllte Waffenkammer des Schiffes.

17) Kogge Katschenka

Der Gestank der im Lagerraum verrottenden tobrischen Wolle liegt über der Einmastkogge *Katschenka*. Die zwei Dutzend Leichen an Bord zeigen größtenteils Spuren eines gewaltsamen Todes. Bei einer der Leichen findet sich neben recht brauchbaren Seekarten das Logbuch. Diesem ist in schlechter werdender Schrift zu entnehmen, dass die *Katschenka* in Tang geriet, der nicht dick genug war, um Menschen zu tragen. Viele Waffen mit eingetrockneten Blutresten künden vom Schicksal der Matrosen, die einander im Kampf um Trinkwasser töteten, bevor die letzten Überlebenden Salzwasser tranken und starben.

18) Rumpf einer Karracke

Einsam ragen die Spanten einer großen Karracke, die hier schon vor vielen Jahrzehnte strandete, in den Himmel.

19) Zedrakke Ibn Mukadin

Die große Viermastzedrakke liegt mit schwerer Schlagseite im Tang. Im Laderaum fehlen etwa die Hälfte der früher transportierten Reissäcke. Über dem Schiff liegt ein leichter Verwesungsgeruch, der von abgenagten Leichen ausgeht, die an stumpfer Gewaltanwendung starben.

Hintergrund: Kapitän Dragomirs *Ibn Mukadin* geriet auf dem Weg nach Al'Anfa in einen Sturm, der das Schiff in den Tang trieb, wo es von *Vermis* angegriffen und geplündert wurde.

20) Karracke Gestrenge Orhima

Das Schiff des Kalifen ist von alten Spinnweben überzogen. Das Deck ist eingestürzt, im Lagerraum finden sich leere Kokons von knapp zwei Schritt Größe. Menschliche, noch immer mit schweren Lederriemen gefesselte Überreste enthüllen die *Gestrenge Orhima* als Sklavenschiff. Über der Kapitänskajüte hängt noch heute ein reich verzierter Khunchomer.

Hintergrund: Der *Mactans* erbeutete das Sklavenschiff und nutzte es zur Spinnenzucht.

21) Thalukke König Arkos

Die Masten der schlecht erhaltenen Zweimastthalukke, deren Planken zum Teil fehlen, sind schon vor langem gebrochen. Die Ladung bestand aus Salz (größtenteils noch vorhanden), sowie Porzellan und Glaswaren, von denen sich nur noch Scherben finden lassen. An Deck finden sich einzelne Leichen von Besatzungsmitgliedern, die sich zu Tode stürzten. Ein Logbuch ist nicht zu finden. Unter einer Planke verborgen findet sich ein rahjagefälliges Amulett aus Rosenquarz.

Hintergrund: *Vespertilio* überfiel das Schiff mit seinen Lederschwingen, aus deren Klauen einige Matrosen in den Tod stürzten.

22) Potte Prächtige Alara

Die Einmastpotte aus jetzt morschem Holz fuhr für das Haus Zornbrecht. Ihr Laderaum ist mit Säcken madigen aranischen Mehls gefüllt, das Ratten anlockt, welche die Beute von 2W6 Wolfsspinnen bilden. Das Logbuch ist durch Wasserschaden unleserlich geworden. Im Raum der Kapitänin findet sich eine spanngroße bemalte Alabaster-Statuette des nackten Schwertkönigs Raidri Conchobair in levthangefälliger Pose.

23) Geleitholk Rondrablitz

Aus den Trutzen der gut erhaltenen großen Holk *Rondrablitz* wurden die Hornissen entfernt. Laut Logbuch eskortierte das Schiff einen Konvoi zwischen Port Stoerrebrandt und Kannemünde, als es in den Tang geriet. Kapitänin Efferdane von Gradnochsjepengurken versuchte sich mit der Mannschaft zur freien See durchzuschlagen. Laut Logbuch bestand die Ladung aus Edelhölzern und kostbaren Gewürzen, von denen sich einige noch in einer fest verschlossenen Kiste finden.

24) Schivone *Kaiser Eslam*

Im Lagerraum der Dreimastschivone *Kaiser Eslam* befinden sich nur noch Reste der transportierten Leinenwaren. Kein Logbuch weist auf das Schicksal der Mannschaft hin.

25) Karracke *Ibn Bastrabun*

Auf dem Deck der zerfallenen Dreimastkarracke liegen die Überreste von fünf Menschen. Im Laderaum finden sich alte Amphoren mit Mhanadiwein. In der Kapitänskajüte findet sich ein etwa zwei Spann durchmessender Dereglobus. Laut Logbuch gehört die Karracke dem Khunchomer Händler Rotbrecher und transportierte Wein nach Al'Anfa. Eine schlafende Wache ließ das Schiff im Sargasso-Meer stranden, wo die Mannschaft des Nacht von unheimlichen Leuchterscheinungen heimgesucht und in Panik versetzt wurde. Hiermit enden die Einträge.

26) Unbekannte Holk

Der Rumpf besteht nur noch aus Kiel, Spanten und einigen Planken. Am Rest der Achtertrutz kann das Schiff mit Mühe als Holk erkannt werden.

27) Holk *Walbergsend*

An Bord der gut erhaltenen Dreimastholk finden sich weder Menschen noch Leichen. Der Laderaum ist mit Marmor und Alabaster gefüllt und enthält unter anderem eine Miniaturreplik (30 Stein) der weißen Rondra von Norburg. Logbuch und Beiboot fehlen.

28) Thalukke *Rahjadinja*

Die Zweimastthalukke hat starke Schlagseite. Der Lagerraum ist leer. Eine gründliche Suche fördert auf einer zerstörten Bretterwand im Lagerraum die grobe Skizze eines grinsenden fetten Magiers hervor, die offensichtlich als Zielscheibe für Wurfmesser gedient hat. Ähnlichkeiten mit Vermis sind nicht von der Hand zu weisen.

Hintergrund: Mit dieser charyptischen Thalukke erreichten *Vespertilio* und *Vermis* das Sargasso-Meer, dessen Gefahren die Seeleute später zum Opfer fielen.

29) Karracke *Stolz von Nebachot*

Die morsche Dreimastkarracke mittelreichischer Bauart transportierte al'anfanische Edelhölzer, die zum Teil fehlen. Statt eines Logbuchs findet sich in der Kajüte des Bordmedicus, neben einigen medizinischen Instrumenten, eine in Panik verfasste Notiz, die von fliegenden Dämonen berichtet, die des Nachts das Schiff heimsuchen.

Hintergrund: Das Schiff wurde von *Vespertilio* angegriffen und geplündert.

30) Zedrakke *Stern von Rakshazastan*

Eine morsche Dreimastzedrakke, deren Planken teilweise entfernt wurden. Der größte Teil der Ladung ist verschwunden. Der Rest besteht aus äußerst leichtem, hellgrünen Stein. Laut in der Kapitänskajüte zurückgelassenen Aufzeichnungen fuhr die *Stern von Rakshazastan* unter Ruban dem Rieslandfahrer (**EW 165**) und geriet auf der Heimreise in den Tang. Die Mannschaft verließ das Schiff mit der Absicht, sich zum Rand des Tangfeldes durchzuschlagen.

31) Elfengaleasse *Anvarion-dharla*

An dieses Schiff ist der Mactans gebunden. Eine ausführliche Beschreibung finden sie in **Das Ringen um den Largala'hen** auf Seite 146.

32) Zedrakke *Tubaikans Zorn*

Die große, mit goldenem Schnitzwerk überladene Viermastzedrakke ist Vermis' Basis im Sargasso-Meer. Hier halten sich auch die meisten seiner Geschöpfe auf. Das magisch gut gesicherte Schiff ist mit sechs Hornissen bestückt, auf deren Handhabung sich einige der etwa 30 an Bord befindlichen Sklaven verstehen.

Hintergrund: Die *Tubaikans Zorn* war das Flaggschiff des früheren Emirs von Thalusa, bevor es während eines Sturmes im Sargasso-Meer verloren ging. Der Fürst und einige Offiziere entkamen auf einem fliegenden Teppich.

33) Schivone *Donnersturm*

Die gut erhaltene, moderne Dreimastschivone verfügt über 5 Decks und dient *Vespertilio* als Basis. Achtern im Unterdeck befinden sich 14 menschliche, mit Algenextrakt gefügig gemachte Sklaven, während im Bug umfangreiche Trinkwasservorräte lagern. Im Heck des Zwischendecks liegen Lagerräume, während im Bug die Lederschwingen leben. Vespertilios Gemächer, samt eines Holzgolems, befinden sich unter dem Hecktrutz. Im Vordertrutz gibt es ein alchimistisches Labor, während sein Beschwörungsraum im obersten Hecktrutz liegt. Da Vespertilio und Beorn voreinander Geheimnisse haben, befindet sich Beorns Zeltlager in beiderseitigem Einvernehmen etwa 100 Schritt vom Schiff entfernt.

34) Thalukke *Zwillingsmond*

Die kleine wendige Thalukke *Zwillingsmond*, ursprünglich ein von der Perlenmeerflotte aufgebrachtes Schmugglerschiff, wurde von *Beorn* in Sinoda gekapert, der mit ihr vor nicht allzu langer Zeit das Sargasso-Meer erreichte. Nach dem Bündnis mit Vespertilio liegt die *Zwillingsmond* in der Nähe der *Tubaikans Zorn* und wartet auf Beorn, der einen Teil seiner Leute zur Bewachung seines Fluchtmittels zurück gelassen hat.

Das Ringen um den Largala'hen

Die Elfengaleasse Anvarion-dharla

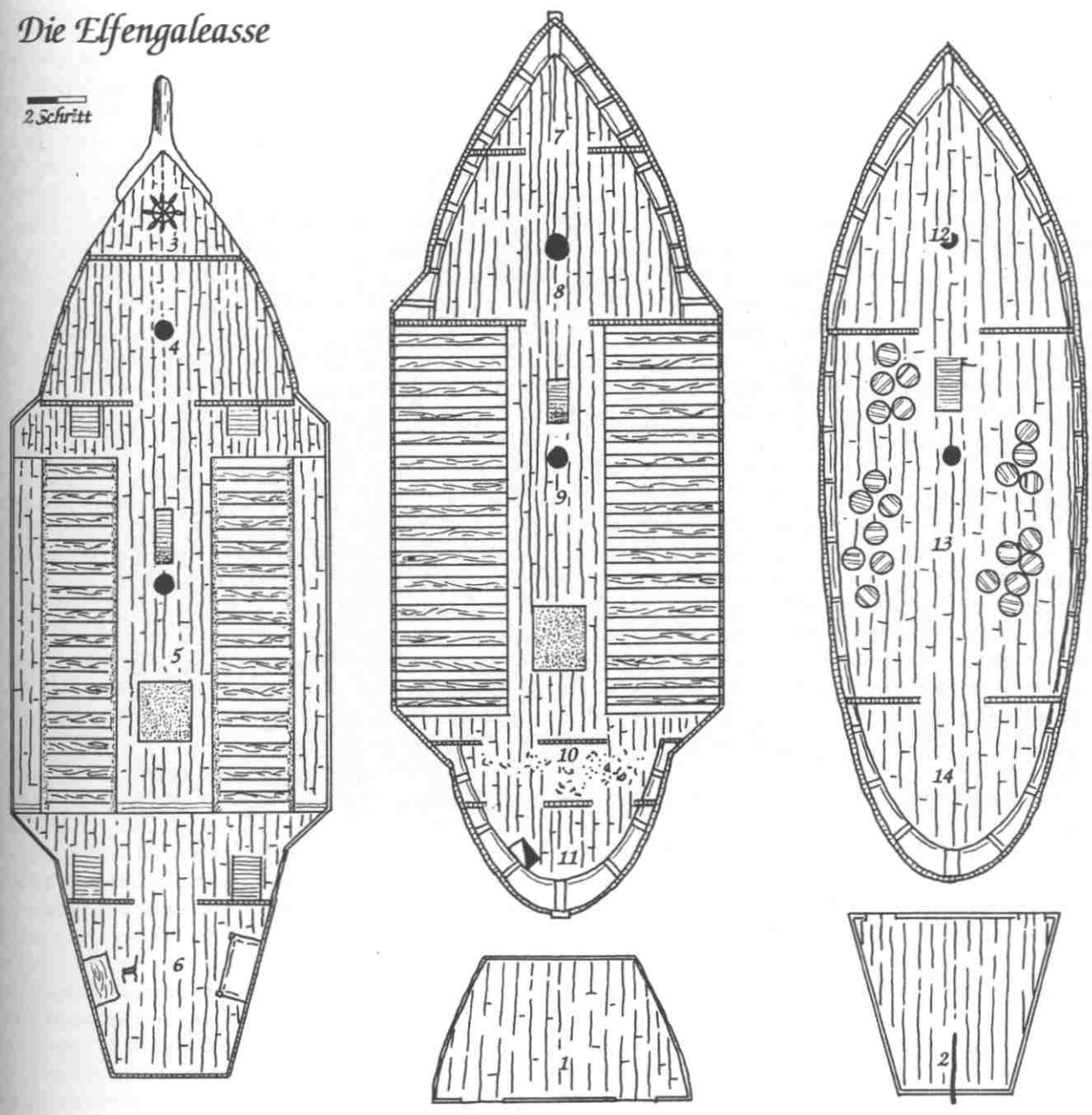
Erscheinung

Die Galeasse ist – zur Verbesserung der Verteidigung – fast vollständig in Spinnennetze eingesponnen. Das alte Holz ist zudem durch die Jahrhunderte auf See mit einer dünnen, weißlich schimmernden Salzkruste überzogen. Von den Masten stehen nur noch die Stümpfe.

Geschichte

Die Elfengaleasse *Anvarion-dharla*, benannt nach dem Held der Schlacht vom Totenmoor, wurde während der Spätzeit

Die Elfengaleasse



der Hochelfen in Liretena für den Krieg gegen das Reich von Yash'Hualay erbaut. Da die Echsen hochelfische Zauberschiffe zuvor sehr erfolgreich mit Antimagie außer Gefecht gesetzt hatten, konstruierten die Fenvar die *Anvarion-dharla* als eher magiearmes Ruderschiff. Mehr zur Geschichte des Schiffs erfahren sie auf Seite 134. Heute nutzt Mactans die Galeasse als Stützpunkt.

Magische Eigenschaften

Ein dem UNBERÜHRT VON SATINAV ähnelnder Zauber, der langsam von der dämonischen Präsenz des Mactans zersetzt wird, bewahrt das Holz des Schiffes vor dem Verrotten. Andere Zauber sind lange vergangen.

Räumlichkeiten

Neben der Beschreibung der Räumlichkeiten finden sich auch Angaben über die spinnenleibigen Bewohner. Diese reagieren selbstverständlich auf Aktionen der Helden und Befehle des Mactans, so dass ihr Aufenthaltsort dem Verlauf des Abenteuers angepasst werden sollte. Scheuen Sie sich nicht, die Anzahl der Spinnen an die Kampfkraft ihrer Gruppe anzupassen.

1) Die Vordertrutz

Wie das gesamte Oberdeck ist auch die Vordertrutz gegen Angriffe durch knapp oberhalb des Decks liegende Netze gesichert. In der Regel liegen hier **eine Höhlenspinne** und **zwei Speispinnen** auf der Lauer. Zwei steile Treppen führen vom Oberdeck auf die Trutz, in deren Mitte sich der Stumpf eines Mastes erhebt.

2) Das Achtertrutz

Vom Heck des über zwei steile Leitern zu erreichenden Achtertrutz wurde die *Anvarion-dharla* gesteuert. Heute lauern hier **drei Höhlenspinnen** auf Beute. Auch dieses Deck ist durch Spinnennetze gegen Angriffe aus der Luft gesichert.

3) Der Bug

Noch vor der Vordertrutz liegt ein kleines Deck, in dessen Mitte sich das Ankerspill erhebt. Auch dieser Bereich des Schiffes ist eingesponnen, doch halten sich hier keine Spinnen auf.

4) Raum der Klänge

In diesem Raum musizierten die Fenvar und sangen ihre Zau-

berlieder, wovon noch heute die Reste einiger Wandbilder künden. Dort, wo früher eine Tür auf das Oberdeck führte, hat der Mactans eine zwei Schritt große Bresche gebrochen.

5) Das Oberdeck
Ein drei Schritt schmaler Gang verbindet Vorder- und Achtertrutz und ließ der Besatzung gerade genug Platz, um die Takelage zu bedienen. An Back- und Steuerbord fällt der Blick durch große Öffnungen auf das tiefer gelegene Deck. Schmale Trittbretter ermöglichen die Verteidigung der Reling gegen Enterangriffe. Unmittelbar hinter dem Mast führt eine Treppe ins Innere. Weiter Achtern liegt eine Luke, durch die Proviant in die Laderäume gehievt wurde. Auch dieser Bereich ist durch Spinnweben geschützt, die sich einem Sonnensegel gleich zwischen den Masten ausbreiten, und wird von **sechs Speispinnen** und **elf Höhlenspinnen** gesichert.

6) Kajüte der Wogenlenker
Die Schiffe der Fenvar hatten keinen Kapitän, sondern wurden von einer „Wogenlenker" genannten Gemeinschaft gesteuert, die gemeinsam diese Kajüte bewohnte, von deren früherer Pracht wenig erhalten geblieben ist. Klebrige Spinnweben ziehen sich durch die Kammer, in deren hintersten Winkel **zwei** besonders große **Speispinnen** warten. Auch hierher hat sich Mactans gewaltsam Eintritt verschafft und ein großes Loch in die Wand gerissen.

7) Die Segelkammer
Früher wurden hier Taue, Segel und Ersatzteile für die Takelage aufbewahrt, die den Lauf der Jahrtausende aber nicht überstanden haben. Heute ist der Raum mit klebrigen Fäden zugesponnen und beheimatet **drei Speispinnen**, die mit ihren Schwestern aus Raum **8** jeden angreift, der sich dem Largala'hen nähert.

8) Unterkunft der Windreiter
In diesem Raum, der früher die Unterkunft der segelnden Elfen bildete, lauern **drei Speispinnen**, die den Largala'hen verteidigen. Ein großes Loch im vorderen Bereich des Kajütenbodens erlaubt es Mactans, sich auf das unterste Deck zu begeben.

9) Das Ruderdeck
Hier trieben durch Zauberei gelenkte Riemen die *Anvariondharla* voran, während die Fenvar selbst nur selten zum Ruder griffen. Durch die Öffnung zum Oberdeck ist es recht hell. Eine schmale Treppe weist den Weg zu Ober- und Unterdeck. Achtern befindet sich eine Ladeluke, durch die Vorräte zu den Stauräumen hinab gelassen wurden. Das Ruderdeck weist überraschend wenige Netze auf. Die in den Räumen **7** und **8** zu findenden Spinnen reagieren rasch auf Eindringlinge. Auch Mactans eilt, so er nicht anderweitig beschäftigt ist, bei einer Bedrohung des Largala'hen schnellstmöglich herbei.

10) Vorratsraum
In diesem Raum wurde ein Teil der benötigten Vorräte gelagert. Noch heute finden sich hier Reste kunstvoller Ton- und Kürbisgefäße. Wie auch in Raum **11** hat der Mactans große Löcher in die Kabinenwände gebrochen, um sich Zutritt zu verschaffen. **Drei Höhlenspinnen** bewachen diesen, zum Largala'hen führenden Raum.

11) Die Schiffskombüse
Am äußeren Ende des engen Raumes befindet sich, hinter Spinnweben verborgen, eine gemauerte Kochstelle. Hier hat der Mactans, so er ihn nicht benötigt, den Largala'hen (Beschreibung siehe Seite 153) mit klebrigen dämonischen Spinnenfäden fixiert. Die dämonische Macht, die den Kelch gefangen hält, ist mit profanen Mitteln kaum zu überwinden (*Immunität profane Waffen*) und auch auf magischem Weg ist hier nicht sonderlich viel zu erreichen (*Resistenz gegen magische Waffen*). Am erfolgversprechendsten ist eine Klinge aus Seeschlangenzahn, die die klebrigen Spinnenfäden rasch durchschneidet (*Verwundbarkeit*). In dieser Dämonischen Sicherung liegt auch der Grund dafür, dass es Vermis und Vespertilio bisher nicht gelangen, den Kelch mithilfe ihrer Dämonen oder Chimären an sich zu bringen.

12) Vorratsraum
Hier lagerte früher der größte Teil der Lebensmittelvorräte. Heute ist der Raum von Spinnenfäden durchzogen, in denen eine große Zahl bis zu zwei Schritt langer Kokons (siehe Raum **13**) hängt, um die sich **vier Wolfsspinnen** kümmern.

13) Raum der Lyr-Thara
Dies war die Unterkunft einiger Wogenkrieger, die im Kampf die Ruder bedienten, außerdem wurde hier Wasser in Keramikgefäßen aufbewahrt, deren Reste sich noch heute finden lassen. Der lichtarme Raum ist dicht mit Spinnenfäden durchzogen, welche die Sicht auf wenige Schritt beschränken. Zwischen den Fäden eingesponnen hängen fast zwei Dutzend längliche Kokons, in denen sich tote Seeleute befinden, die den Jungspinnen als Nahrung dienen und von **vierzehn Wolfsspinnen** bewacht werden (siehe Seite 153). Die Wände zu den Nachbarräumen **12** und **14** wurden von Mactans eingedrückt.

14) Der Stauraum
Dieser Raum wurde genutzt, um Fracht unterzubringen, und ist wie die Räume **12** und **13** von Fäden durchzogen. Drei Kokons werden von **drei Wolfsspinnen** bewacht.

Der Kampf

Der Ablauf der finalen Konfrontation sollte maßgeblich von den Entscheidungen der Helden bestimmt werden, so dass wir Ihnen hier keinen detaillierten Plan der Konfrontation vorlegen. Im Folgenden finden sie statt dessen alle wichtigen Informationen, mit deren Hilfe ihnen die Gestaltung eines spannenden Kampfes gelingen sollte.

Beteiligte

Wenn sich die Helden mit Vermis verbündet haben, so wird sich dieser samt einigen seiner Dienerkreaturen am Kampf gegen den Mactans beteiligen. Vermis fühlt sich kaum an eventuelle Absprachen und Versprechungen gebunden und strebt danach, den Kelch in die eigenen, gierigen Klauen zu bekommen.
Wurde der Angriff mit Beorns Mannschaft koordiniert, so ist auch dieser, in Begleitung Vespertilios, vor Ort. Sowohl Beorn als auch Vespertilio wollen den Kelch für sich und sind nicht bereit, ihn einander oder gar Phileasson zu überlassen. Wahrscheinlich wird Beorn seine Leute unabhängig von Phileasson in den Kampf führen.



Kenne deinen Gegner

Falls die Helden mit Vermis verbündet sind, so können sie von diesem viel über den Mactans erfahren, dessen Stärken und Schwächen er gut kennt. Dabei zahlt es sich aus, Vermis nicht mit kritischen Nachfragen über den Quell seines Wissens zu behelligen, da er in diesem Fall weit weniger mitteilsam wird. Sie können hier durchaus von einer recht guten Kenntnis der Kampfwerte und besonderen Eigenschaften ausgehen, auch wenn Vermis im Gespräch natürlich aventurische Umschreibungen verwendet. Besonders relevant ist das Wissen um die Immunität des Mactans gegen profane Waffen, seine Fähigkeit, erlittenen Schaden innerhalb kürzester Zeit zu regenerieren, sowie die magischen, durch den Kelch gestärkten Fähigkeiten des Dämons. Zu den Vermis bekannten ‚Schwächen' gehört, dass sich der Mactans nur mit einer beschränkten Zahl von Feinden gleichzeitig beschäftigen kann. Die Verwundbarkeit gegenüber Seeschlangenzähnen ist Vermis dagegen unbekannt. Wenn ihm die Helden aber von diesen erzählen, erinnert sich der Magier an einige Textpassagen, die sich in dieser Richtung interpretieren ließen.

Pläne schmieden

Es ist an den Spielern, einen Plan für die Schlacht zu schmieden. Dabei sind einige Dinge zu bedenken:

- Ein nächtliches Vorgehen erleichtert die unauffällige Annäherung, bringt den Helden im Kampf aber eher Nachteile.
- Wichtig ist das Ziel der Helden. Geht es ihnen nur um den Largala'hens, dann muss der Mactans nicht unbedingt besiegt werden. Vielleicht gelingt es den Helden, den Kelch auf heimliche Weise an sich zu bringen. Vielversprechend ist auch eine Ablenkung des Mactans durch einen Angriff, während andere Helden und Ynu unbemerkt zum Kelch vordringen.
- Sehen die Helden ihre Aufgabe eher darin, den Mactans heroisch zu bezwingen, wie Raluf energisch fordert, so kommt es darauf an, die eigenen Vorteile auszuspielen und die Stärken des Dämons nicht zum Zuge kommen zu lassen. Der größte Vorteil der Helden liegt in den verletzenden Waffen, von denen der Mactans nichts weiß. Hier empfiehlt sich ein gleichzeitiger offensiver Angriff möglichst vieler Helden, da ein langwieriger Kampf kleinerer Gruppen wohl zugunsten des Mactans ausgeht. Essenziell ist ein guter Schutz vor der Magie des Dämons. Besonders der GARDIANUM, der in der Variante 'Schild gegen Dämonen' gegen Mactans und alle seine Zauber wirkt, ist zu empfehlen. Auf kreative Ideen der Helden und Spieler sollten Sie gebührend eingehen. Vielleicht planen die Helden auch eine Verbannung des Mactans mittels PENTAGRAMMA (+19), was der Dämon mit allen Mitteln zu verhindern trachten wird.

Verhalten des Mactans

Da der Mactans nicht weiß, dass die Helden über Waffen verfügen, die ihn verletzen können, unterschätzt er die von ihren ausgehende Gefahr auf fahrlässige Weise und trifft keine besonderen Vorkehrungen, wenn er ihre Annäherung bemerkt. Zunächst plant er, die Helden lebendig einzufangen und an seine Spinnen zu verfüttern, weshalb er darauf verzichtet, ihnen aus der Entfernung mit Zaubern zuzusetzen. Auch sonst gibt sich der Dämon anfänglich keine sonderliche Mühe, in den Kampf einzugreifen. Er verlässt sich vollständig auf seine hohe Widerstandskraft gegen alle, nicht mit der Verwundbarkeit verbundenen Angriffe und belässt so auch den Largala'hen anfänglich an seinem Platz in der früheren Kombüse.

All dies ändert sich, sobald der Mactans feststellt, dass die Waffen der Helden eine Gefahr für ihn darstellen. Ab diesem Zeit-

punkt wird er intensiv Magie einsetzen, seine Dienerkreaturen opfern und defensiver agieren. Außerdem versucht er, durch Ausnutzung der räumlichen Gegebenheiten, einzelne Helden aus dem Kampf herauszuhalten, um diesen in die Länge zu ziehen.

Vermis und Vespertilio

Jeder der beiden Magier plant insgeheim, im entscheidenden Moment den Kelch an sich zu reißen, und setzt seine Kräfte bis zu diesem Zeitpunkt eher sparsam ein, solange keine anderweitige Notwendigkeit besteht.

Gestaltung der Konfrontation und gewünschtes Ergebnis

Da es nicht einfach ist, bei einer Konfrontation mit so vielen Beteiligten den Überblick zu bewahren, hier noch ein paar Tipps:

- Auch wenn Phileassons und Beorns Gruppen gleichzeitig anwesend sind, empfiehlt es sich, sie nicht zusammen, sondern getrennt agieren zu lassen. Zum Beispiel könnte Beorn versuchen, von außen durch den Rumpf einen Weg ins Schiff zu finden, während Phileasson übers Deck vordringt (und umgekehrt). Auch die Rolle der beiden Magier lässt sich reduzieren, indem sie erst abwarten und mit ihren Kräften haushalten und/oder ihre Kräfte in einer gegenseitigen Konfrontation verschleudern.
- Es wird davon ausgegangen, dass am Ende des Abenteuers sowohl Phileasson als auch Beorn eines der beiden Schlüsselartefakte erbeutet haben. Sowohl Kelch als auch Schwert können hierfür den Besitzer wechseln. Sie können Beorns Taktik anpassen, indem er, während die Helden den Mactans angreifen, den Kelch erbeutet oder seinerseits den Dämon angreift und somit den Helden ungewollt Gelegenheit gibt, den Largala'hen zu erlangen. Shaya und die Kapitäne achten darauf, dass es nicht zu einem Blutvergießen zwischen den beiden Gruppen kommt. Im Notfall können die Artefakte auch noch in Fasar oder in der Wüste den Besitzer wechseln, wofür allerdings einige Anpassungen des Abenteuers notwendig sind.

Die offizielle aventurische Geschichte geht davon aus, dass Mactans das Abenteuer, bedingt durch die Eigenschaft *Präsenz I*, übersteht. Auch Vermis und Vespertilio überleben das Finale und machen Jahre später die **Blutige See** unsicher (siehe auch das gleichnamige Abenteuer). Die Schicksale von Mactans und Magiern können in ihrem privaten Aventurien aber vom offiziellen Aventurien abweichen, ohne dass Sie schwerwiegende Probleme befürchten müssen.

Nachspiel

Nach der finalen Konfrontation gilt es, zur *Stern von Silz* zurückzukehren und mit dieser das Sargasso-Meer zu verlassen. Sollte Mactans nur wenig angeschlagen sein und die Helden mit dem Largala'hen flüchten, kommt es zu einer Verfolgung, die der schwere Dämon aufgrund der beschränkten Tragfähigkeit des Tang und seiner nun wieder stärkeren Bindung an die Elfengaleasse aber bald abbrechen muss.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält für den erfolgreichen Abschluss des Abenteuers **350 Abenteuerpunkte** und Spezielle Erfahrungen auf die Eigenschaft *Konstitution* und die Talente *Orientierung, Wildnisleben, Magiekunde, Kriegskunst, Boote Fahren* und *Seefahrt* sowie ein weiteres zur finalen Konfrontation passendes Talent.

Je nach Verhalten der Helden bei der Kaperung der *Muräne* und dem Kampf gegen die *Seeadler von Beilunk* können sich diese nun *Gesucht II (Perlenmeerflotte)* aufschreiben.

Anhang

Dramatis Personae

Vespertilio Organo

Erscheinung: Vespertilio ist ein spindeldürrer, hochgewachsener und vom Alter gezeichneter Mann mit schulterlangem, schlohweißen Haar. Er trägt eine zerschlissene graue Magierrobe und einen Zauberstab aus poliertem schwarzem Holz.

Geschichte: Vespertilio wurde 945 BF in Drôl geboren, studierte gemeinsam mit Vermis die arkanen Künste an der Akademie der vier Türme zu Mirham, deren Lehrplan sich deutlich vom heutigen unterschied. Nach der Examinatio als Jahrgangsbester ließ sich Vespertilio in Al'Anfa nieder. Aufgrund offensiv vertretener borbaradianischer Thesen musste er 973 in den Norden fliehen, wo er mit Pflanzen, Tieren und Humanoiden chimärologisch experimentierte.

Forschungen über die Möglichkeit, die Aggressivität der Chimären zu reduzieren, führten ihn auf die Spur hochelfischer Wachstumsmanipulation, die er als Abart der Chimärologie interpretierte. In Kuslik stieß Vespertilio 983 BF in einem Text der Svelinya-Horas-Zeit auf die Erwähnung eines hochelfischen Kelchs der Fruchtbarkeit, dem die Fähigkeit zugeschrieben wurde, in der Ödnis Leben zu schaffen. Bei der Suche traf er *Vermis*, der ebenfalls nach diesem suchte. Eine gemeinsame Dämonenbefragung brachte 986 BF die Erkenntnis, dass der Kelch im Perlenmeer verloren ging. Da die Beschaffung mittels niederer Dämonen scheiterte, brachen beide 987 BF mit einer kleinen Thalukke auf. Es gelang, die Elfengaleasse in einem Tangfeld zu lokalisieren und ihre Sicherungen mithilfe des Mactans zu überwinden. Als der Kelch zum Greifen nahe war, zerstörte die Gier ihre Allianz. Es gelang dem Dämon, die Kontrolle abzuschütteln und den Kelch zu erbeuten. Vespertilio floh und überlebte dank des ABVENENUM. Als die bornländische Schivone *Donnersturm* im Tang strandete, bot Vespertilio der verdurstenden Mannschaft Wasser gegen Gehorsam.

Weiterer Lebenslauf: Vespertilios erfolglose Suche nach der perfekten Chimäre führt ihn in *Asfaloths* Arme. Die Helden können ihm in **Blutige See** als Paktierer und Bordmagier der Dämonenarche Plagenbringer erneut begegnen.

Charakter: Forscher ohne Moral, der an Macht kaum interessiert ist
Funktion: Der Alliierte des Konkurrenten
Kurzcharakteristik: Brillanter Chimärologe, meisterlicher Dämonologe, kompetenter Beherrscher und Kenner des Sargasso-Meeres

Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 18 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 10 **KO** 11 **KK** 9
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung Magier, Vollzauberer, Gesucht I (Hand Borons), Neugier 7
LeP 26 **AsP** 61 **MR** 13
Zauberstab: INI 11+W6 **AT** 9 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** NS
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Sargasso-Meer), Konzentrationsstärke, Form der Formlosigkeit, Regeneration I & II, diverse Bann- und Schutzkreise, Zauberkontrolle, Chimärenmeister u.a.
Talente und Zauber: *Menschenkenntnis* 13, *Überreden* 10, *Magiekunde* (Chimärologie) 17, *Philosophie* 10 *Pflanzenkunde* 11, *Tierkunde* 16, *Abrichten* 12, *Alchimie* 16, ABVENENUM 17, CHIMAEROFORM 20, BLICK IN DIE GEDANKEN 12, DESINTEGRATUS 13, HARTES SCHMELZE 14, INVOCATIO MAIOR 12, INVOCATIO MINOR 13, PARALYSIS 15, SALANDER 15, TLALUCS ODEM 14, WEICHES ERSTARRE 14
Besonderheiten und Ausrüstung: Vespertilio trägt ein aufladbares BALSAM-Amulett (15 LeP), dass bei einer Verletzung (5+ SP) ausgelöst wird; Die Robe ist mit einem GARDIANUM (Schutz gegen Zauber und Dämonen) mit Schildstärke 25 verzaubert, der auf Zauber der entsprechenden Merkmale reagiert. Der Zauberstab trägt unter anderem Kraftfokus, Merkmalsfokus (Dämonisch gesamt), sowie zwei Zauberspeicher (TRANSVERSALIS, BALSAM [15 LeP])

Sklaven

Das Gift des Tangs macht Menschen bei längerfristiger Einnahme leicht beeinflussbar. Vespertilio gelang es, das bei der Nahrungsgewinnung anfallende Gift zu konzentrieren. Er nutzt es, um Sklaven gefügiger zu machen und die Eigenwilligkeit der von ihm erschaffenen Kreaturen zu senken.

Lederschwingen

Die Lederschwingen sind Mensch-Fledermaus-Chimären. Ihre Erscheinung ist äußerst widerwärtig. Der Kopf ist eine groteske Parodie eines menschlichen Hauptes. Anstelle von Armen entsprießen dem menschlichen Rumpf lederne Schwingen und dort, wo Beine sein sollten, wachsen zwei muskulöse Arme aus dem Rumpf, die in schlanken, krallenbewehrten Händen enden.
Sie folgen den Befehlen des Zauberers, der aber zu stolz auf seine Geschöpfe ist, um sie leichtfertig aufs Spiel zu setzen. Gemeinsam sind zwei dieser Kreaturen stark genug, einen durchschnittlichen Menschen durch die Lüfte zu tragen. Sie sind nicht in der Lage, eine menschliche Sprache zu sprechen, und ernähren sich von Algenbrei und Fischen.

Kampfwerte
Beschwörung +26
Krallen: INI 9+W6 **AT** 11/15* **PA** 4/8 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 30 **RS** 1 **AuP** 50 **KO** 13 **MR** 10 **GS** 18/2* **LO** 15
KL 6 **GW** 7
* am Boden/ in der Luft
Besondere Eigenschaften: Flugangriff, Doppelangriff, Flugangriff/Umreißen, Lebenssinn, Schreckgestalt I, leichte Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten, mittlere Empfindlichkeit gegenüber Tsa geweihten Objekten

Scherenwürmer

Scherenwürmer sind gut 150 Stein schwere Hummer-Morfu-Chimären. Der Vorderleib ähnelt einem großen Hummer samt gefährlicher Scheren. Der Hinterleib entspricht einem Morfu und ist mit übel riechendem Schleim überzogen, der dem Wesen die Bewegung durch und unter dem Tang erleichtert. Scherenwürmer lauern in oder unter dem Tang auf Beute, deren Bewegungen sie mit ihren Fühlern registrieren

Kampfwerte
Beschwörung +26
Krallen: INI 4+W6 **AT** 2x12* **PA** 4 **TP** 2W6+2 **DK** H
LeP 40 **RS** 4/1** **AuP** 40 **KO** 14 **MR** 10 **GS** 3/4* **LO** 15
KL 1 **GW** 10
* am Boden/im Wasser
** Hummer/Morfuleib(meist im Tang)
Besondere Eigenschaften: Hinterhalt(8), Gezielter Angriff/Festkrallen, leichte Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten, mittlere Empfindlichkeit gegenüber Tsa geweihten Objekten, Gelände(Sumpf)

Vermis Gulmaktar

Erscheinung: Ein kleiner, korpulenter Mann mit ölig schwarzem Haar und einer Vorliebe für kostbare, aber geschmacklose Kleidung.
Geschichte: Vermis wurde 945 BF in Al'Anfa geboren und studierte gemeinsam mit Vespertilio in Mirham. Wie Vespertilio interessierte sich auch Vermis für die Erschaffung künstlichen Lebens, legte den Schwerpunkt aber eher auf die Belebung unbelebter Materie. Nach Vespertilios Flucht verließ auch Vermis Al'Anfa, arbeitete als Artefaktmagier und studierte in Brabak die Künste der Beschwörung. Im Laufe der Zeit erkannte Vermis, dass die Macht eines Magus primär durch seine astrale Kraft und die Möglichkeit, sie zurückzugewinnen, begrenzt ist. Die Blutmagie bot keine Lösung, da sich nur wenige Zauber von ihr speisen ließen. So wandte sich Vermis der Kraftspeicherforschung zu. 983 BF stieß er auf die Spur eines mächtigen künstlichen hochelfischen Kraftspeichers. Bei der Suche nach dem Kelch stellte Vermis überrascht fest, dass auch Vespertilio diesen suchte. Erfreut über falsche Schlussfolgerungen seines Rivalen, war er zur Kooperation bereit, die sie letztlich ins Sargasso-Meer führte. Nach der Befreiung des Mactans überlebte Vermis mithilfe des ABVENENUM und eines beschworenen Jagddämons (Thalon). Später entdeckte er die prächtige Zedrakke *Tubaikans Zorn*, die er zu seinem Stützpunkt ausbaute. Inzwischen verfügt Vermis über alchemistische Möglichkeiten, Nahrung und Wasser zu gewinnen.
Weiterer Lebenslauf: Nach dem gescheiterten Ringen um den Largala'hen tritt Vermis im Abenteuer **Blutige See** als Agrimoth-Paktierer an Bord einer Dämonenarche erneut in Erscheinung.

Charakter: Intriganter, genusssüchtiger, machtgieriger Magier
Funktion: Möglicher Verbündeter der Helden mit schmutziger Weste
Kurzcharakteristik: meisterlicher Dämonologe und Artefaktmagier, kompetenter Beherrschungsmagier und Kenner des Sargasso-Meeres.
Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 12
LeP 31 **AsP** 70 **MR** 11
Zauberstab: INI 11+W6 **AT** **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** NS
Flammenschwert: INI 11+W6 **AT** 7 **PA** 12 **TP** 1W6+7 **DK** HN
Flammenschwert ferngelenkt (Reichweite 7 Schritt):
INI 11+W6 **AT** 15 **PA** – **TP** 1W6+7 **DK** HN **GS** 3

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (zentrales Sargasso-Meer), Bannschwert, Konzentrationsstärke, Form der Formlosigkeit, Meisterliche Regeneration, Schutzkreis gegen niedere Dämonen und gehörnte Dämonen, Zauberkontrolle, Matrixverständnis, diverse wahre Dämonennamen (nicht Mactans), Integra-Ritual

Talente und Zauber: *Überreden* (Manipulieren) 16 (18), *Menschenkenntnis* 15, *Pflanzenkunde* 8, *Alchimie* 10, *Sternkunde* 12, *Ritualkenntnis* (Gildenmagie) 13, ABVENENUM 14, ARCANOVI 17, BLITZ DICH FIND 13, ERINNERUNG VERLASSE DICH 13, FULMINICTUS 10, GARDIANUM 12, HORRIPHOBUS 13, IMPERAVI 12, INVOCATIO MAIOR 18, INVOCATIO MINOR 15, MAGISCHER RAUB 8, PARALYSIS 15, STEIN WANDLE 16

Besonderheiten und Ausrüstung: BALSAM-Halskette (15 LeP) mit Auslöser Verletzung (ab 5 SP); FULMINICTUS-Ring 7 ZfP*(Welle der Schmerzen), 3 Ladungen, Auslösewort "Zertaubra"; nicht aufladbarer TRANSVERSALIS-Stirnreif, der durch das Zelemja Wort *Zerwaklis* ausgelöst wird und den Träger zur *Tubaikans Zorn* teleportiert, wobei das Artefakt zurückbleibt und bei der nächsten Person, die es berührt, ein SCHWARZ UND ROT mit 30 AsP und 8 ZfP* auslöst; Agribaal-Kette mit PANDÄMONIUM-ähnlicher, antielementarer Humus-Zauberwirkung (40 Rechtsschritt und 11 ZfP*), Auslöser Schlüsselwort, muss monatlich in menschliches Blut getaucht werden; IMPERAVI-Ring, Schlüsselwort "Dominatius", 10 ZfP*, zwei Ladungen; aufladbarer PSYCHOSTABILIS-Ring 8 ZfP*, reagiert auf magische Aura; GARDIANUM-Schärpe (Schutz gegen Dämonen, Schildstärke 32), reagiert auf Zauber; Agribaal-beseelte Stiefel, die eine ungehinderte Bewegung über den Tang ermöglichen.
Zauberstab mit unter anderem Kraftfokus, Merkmalsfokus Dämonisch gesamt, zwei Zauberspeicher(PARALYSIS (13 ZfP*), Brenne (Flammeninferno)), Flammenschwert

Diener

Zu Vermis Gefolge gehören zwei Dutzend gestrandete Seeleute, die ihm dienen, um nicht verdursten zu müssen. Seit einem gescheiterten Aufstand setzt Vermis bei besonders widerspenstigen Sklaven selbst gefertigte, von Agribaalim besessene Armreife ein.

Golems

Im Laufe der Jahre erschuf Vermis aus dem Holz gestrandeter Schiffe einige Golems verschiedener Größe, welche die Zedrakke *Tubaikans Zorn* bewachen und das Machtgleichgewicht mit Vespertilio und dem Mactans bewahren. Auch hat er einen aus abgestorbenem Tang bestehenden unauffälligen Golem erschaffen, den er gerne bei der Inbesitznahme fremder Schiffe nutzt. Da die Herstellung der Golems äußerst kräftezehrend ist, achtet Vermis darauf, diese nicht zu gefährden.

Humanoider Mohagoni-Golem (groß)
Beschwörung +21
Fäuste: INI 8+W6 **AT** 10 **PA** 4 **TP** 3W6 **DK** NS
LeP 90 **RS** 3 **AuP** 200 **KO** 17 **MR** 10 **GS** 6 **LO** 15 **KL** 1
Besondere Eigenschaften: Verwundbarkeit (Feuer), Resistenz gegen magische Angriffe, leichte Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten, mittlere Empfindlichkeit gegenüber Tsa geweihten Objekten, Immunität Merkmal Form

Mactans

Erscheinung: Dieser fast zwei Schritt hohe Dämon besitzt einen drei Schritt langen, aufgedunsenen, nackten Leib, einer Spinne nicht unähnlich. Auf dem Rücken des Chitinpanzers sitzen fünf orangefarbene Hörner. Dort, wo bei Spinnen normalerweise das Haupt sitzt, quellen einige Dutzend dünner Tentakel aus dem Leib des Mactans. Aus der Vorderseite wächst die Parodie eines Schnabels.
Geschichte: Vespertilio und Vermis beschworen den Mactans, um die Sicherungen der Elfengaleasse zu überwinden. Als beide sich zerstritten und um die Kontrolle des Dämons rangen, konnte sich dieser ihrer Beherrschung entziehen und den Largala'hen erbeuten, der seine Macht noch verstärkte. Später ließ er das Sargasso-Meer mithilfe des Kelches anwachsen und nutzte die Besatzungen der gestrandeten Schiffe als Nahrungsquelle für die Vergrößerung der Spinnenpopulation.
Charakter: Ein Wesen aus fremden Sphären, dessen Pläne in der Finsternis verborgen bleiben
Funktion: Der fast unbezwingbare Feind

INI 18+3W6 **PA** 17 **LeP** 130 **AsP** 70 **RS** 7
Tentakel: DK NS **AT** 15 **TP** 1W+7
Schnabel: DK H **AT** 15 **TP** 2W+6
GS 6 **MR** 15 **GW** 19
Besondere Kampfregeln und -manöver: 5 Aktionen pro KR (maximal 2 Angriffe, maximal 2 Paraden mit den Tentakeln, maximal eine Attacke und eine Parade mit dem Schnabel), in einer Kampfrunde in der ein Mactans mit dem Schnabel angreift, kann er nicht gleichzeitig zaubern, großer Gegner, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit.
Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Bindung an Elfengaleasse, Existenz, Geisterpanzer, Herrschaft über Spinnenwesen, Resistenz gegen magische Angriffe, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, (unter anderem) Immunität gegen profane Waffen und die Merkmale Eigenschaften, Form und Illusion, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, Paraphysikalität I, Präsenz I, Regeneration II, Schreckgestalt 1 (Mut Probe + 9 sonst MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK, INI –W6), Verwundbarkeit Seeschlangenzähne
Zauberfähigkeiten: ARACHNEA, AUGE DES LIMBUS, GRANIT UND MARMOR, GROSSE VERWIRRUNG, PANDAEMONIUM, PARALYSIS, PLUMBUMBARUM, SALANDER (nur in Spinnenwesen), SPINNENRUF (siehe KRÄHENRUF; alle Spinnenarten) auf ZfW 12+; halbe Zauberdauer; nur halbe Erschwernis durch Modifikationen; Die Zauber nehmen fast immer die Form von Spinnennetzen an.

Geschöpfe

Der Mactans verfügt über die Fähigkeit, allerlei Spinnenwesen zu beherrschen. Ursprünglich waren Spinnen im Sargasso-Meer kaum zu finden. Die meisten entstanden erst, als der Mactans begann, andere Lebewesen in Spinnen zu verwandeln. Da sich diese Methode langfristig als sehr kräftezehrend erwies, begann der Dämon mit der Spinnenzucht auf 'Brutschiffen' (Siehe Seite 142).

Höhlen- und Baumspinnen

Die schwarzen, haarigen Tiere haben die Elfengaleasse mit Dutzenden von Spinnennetzen gegen Luftangriffe der Lederschwingen gesichert. Sie erreichen einen Rumpfdurchmesser von fast anderthalb Schritt und ein Gewicht von hundert Stein.

Kampfwerte

Biss: INI 7+2W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6 +2(+Gift)* **DK** H
LeP 25 **RS** 2 **AuP** 20 **KO** 13 **MR** 9/8 **GS** 5 **GW** 5
Besondere Eigenschaften: Hinterhalt(6), Netz(4), Gelände (Höhle / Baum)

*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmals): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je –1, Beginn: 3 KR, Dauer. Die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

Wolfsspinnen

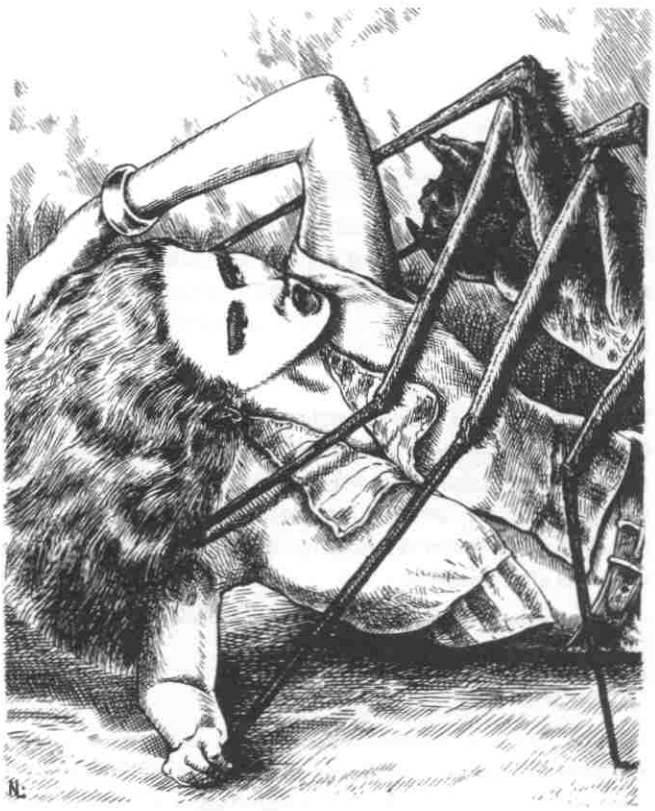
Wolfsspinnen werden bis zu zwei Spann groß und besitzen ein dichtes, schwarzbraunes Fell, das ihnen den Namen Wolfsspinne eingebracht hat. Sie jagen in Rudeln von W20 Tieren.

Kampfwerte

Biss: INI 11+W6 **AT** 10 **PA** 0 **TP** 1W6 +1 **DK** H
LeP 10 **RS** 0 **AuP** 20 **KO** 6 **MR** 9 **GS** 7 **GW** 4
Besondere Eigenschaften: Gezielter Angriff(SP statt TP)

Speispinnen

Diese seltene Spinnenart verfügt über eine besonders heimtückische Angriffswaffe. Sie ist in der Lage, klebrige Spinnwebfäden auf ihre Opfer abzuschießen. Es zeugt von der Intelligenz der Speispinne, dass sie einen Nahkampf meidet, bis sie ihre Beute für wehrlos hält. Diese Spinnen sind durch einen metallisch blau schimmernden Chitinpanzer geschützt.



Kampfwerte

Speiangriff: **INI** 3+3W6 **AT** 18* **PA** 5 **TP** * **DK** NSP
Biss: **INI** 3+3W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W6 **DK** H
LeP 10 **RS** 1 **AuP** 25 **KO** 12 **MR** 9 / 8 **GS** 6 **GW** 5
Besondere Eigenschaften: Netz(2)

*) Die Spinne speit alle 2 KR einen klebrigen Faden nach dem Opfer, das dem Faden nur mit einer Ausweichen-Probe gegen den halben Ausweichwert entgehen kann. Verwenden Sie die Regeln zum Wurfnetz (**WdS 131**), für jeden weiteren Treffer steigt der Netzwert um 2. Erst wenn das Opfer wehrlos ist, versucht die Spinne es auszusaugen.

Der Largala'hen

Beschreibung: Ein schlanker, zwei Spann langer, mit Perlen besetzter Kelch. Stiel und Fuß bestehen aus sechs gewundenen Strängen eines dem Mammuton ähnlichen, matt weißen Materials (Alicorn) mit silbrigen Einschlüssen, die in Form komplexer elfischer Ornamente ineinander verwoben sind. Die in Form einer sich öffnenden Rosenblüte gearbeitete Schale ist innen mit einem klaren, silberdurchsetzten Kristall (Kashra) überzogen, der bei Dunkelheit bläulich leuchtet.

Wirkung: Nach dem Singen der hochelfischen Schlüsselstrophe (*Singen* und *Asdharia* +8, +0 mit zweistimmigem Gesang) füllt sich der Kelch mit bläulichem Nebel, der getrunken verlorene Astralenergie zurück gibt. Das Artefakt regeneriert jede Nacht 5W6 AsP, bis es sein maximales Speichervolumen von 100 AsP erreicht hat.

Schlüsselstrophe:

A' Largala'hen iama'nurdi Orima *(O Largala'hen Sein Orimas)*
Feydha gwanchal *(Ich aus dem Volk der Fey)*
nurd mandra lyrima *(erbitte Wachstum des Meeres der Kraft)*

Hintergrund und Besonderheit: Der Largala'hen wurde in der Frühphase der hochelfischen Expansion um 7.500 v. BF von Orima geschaffen. Nach ihrem als Entrückung empfundenen Verschwinden übernahm der Kelch rituelle Funktionen im Kult um die vergötterte Elfe, und wurde bis zum Untergang Tie'Shiannas im Rosentempel, dem früherem Sphärenschiff *Rilmandra*, aufbewahrt. Nach dem Untergang der Stadt ging er an Bord der *Anvarion-dharla* verloren. Heute assoziieren die Shiannafeya den verschollenen Kelch mit der verlorenen Fruchtbarkeit ihres Volkes. Vor etwa zwei Jahrzehnten erlangte der Mactans Macht über den Kelch und nutzt ihn seither zur Vergrößerung seiner Macht.

Wert: Bei einem finanzkräftigen Sammler gut tausend Dukaten für ein hochelfisches Kunstwerk / mehrere zehntausend Dukaten oder einen Meuchler der Hand Borons für einen der potentesten Kraftspeicher Deres.

Kategorie: selbstaufladender künstlicher Kraftspeicher
Typ und Ursprung: Kraft, Verständigung / hochelfisch
Auslöser: Schlüsselstrophe (siehe oben)
Astralenergie: 126/13
Thesis: unbekannt
Komplexität: +11/ 24 ZfP*
Wirkender Spruch: Keiner vorhanden, Kraftspeicher
Besonderheiten: Unzerbrechlichkeit, Gespür des Schöpfers (Orima), schmutzabweisend. Die AsP-Regeneration in 2 Schritt Radius wird um 1 reduziert, wenn das Artefakt mehr als 15 AsP regeneriert. Kann sich einem Nutzer verweigern, sofern dieser nicht über große magische Macht gebietet.

Artefaktanalyse

ODEM

(1–2 ZfP*) Der Kelch ist eindeutig magisch, (3–6 ZfP*) die Aura sehr stark, (7–11 ZfP*) harmonisch, nicht dämonisch und wirkt gesättigt. (12 ZfP*) Sie erstreckt sich leicht über das Artefakt hinaus.
Mit genügend ZfP* können abklingenden Reste einer (von Mactans stammenden) chaotischen Aura erkannt werden.

ANALYS +30

Offensichtliches (0–3 ZfP*): Der bindende Spruch des Artefaktes ähnelt dem ARCANOVI. Die dominante Repräsentation wirkt strukturiert organisch und weist damit Ähnlichkeiten zur heutigen Magie der Elfen auf. Das wahrscheinlich hochelfische Artefakt wird vom Merkmal Kraft dominiert.
Deutliches (4–7 ZfP*): In diesem rein hochelfischen Artefakt ist viel permanente Kraft gespeichert. Überraschenderweise gibt es keinen wirkenden Spruch. Dafür sind die Merkmale Kraft und Verständigung in dieser Variante des Arcanovi stark eingelagert.
Detailliertes (8–12 ZfP*): 13 pAsP sind gespeichert. Die Flussrichtung der von außen kommenden Matrixfäden zeigt zum Artefakt hin. Es scheint Kraft aus der Umgebung zu sammeln. Die Struktur des Kelchs wurde magisch verstärkt.
Verborgenes (13–18 ZfP*): Das Artefakt ist ein sich aus der Umgebung aufladender Kraftspeicher, der durch eine Schlüsselstrophe aktiviert wird und seine Kraft dann ins Innere entlässt. Rehermetisierung und Auslösung sind unbeschränkt. Das Speichervolumen entspricht grob dem Zweifachen eines Zauberwirkers. (Nur bei sich aufladendem Speicher erkennbar. Die Rehermetisierungsrate übersteigt die eines Zauberwirkers deutlich.)
Vollständig Entschlüsselt (19+ ZfP*): Die auslösende Asdharia-Schlüsselstrophe (siehe oben) wird erkannt, genauso eine feine Kraftlinie (Gespür des Schöpfers), die das Artefakt mit anderen Sphären (Orima) verbindet.



Wie der Wind der Wüste

Überarbeitet und ergänzt von David Heise
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an
Martin Selbach

In der Türme Stadt eine Vision zu finden,
einen Kampf zu bestreiten der tulamidischen Art,
zu folgen einem sterbenden Mann.

Der sengenden Hitze, dem Durst widerstehend,
das trockene Meer zu durchqueren gewesen,
zu schenken den Geächteten neues Leben.

Den Alben des Sandes Kling' und Kelch übergeben,
stiegen hinab die Rekken in Gleißende Stadt,
der Vorfahrn der Alben vergangenes Schicksal zu sehen.

Die Prophezeiung

Noch während die Helden mit der *Stern von Silz* die Sargasso-See verlassen, erhalten sie die siebte Prophezeiung. Shaya steht am Morgen, nachdem die Helden aus der Sargasso-See aufgebrochen sind, an Deck, um sich ihrem Morgengebet zu widmen. Während die Beteiligten an Deck den Sonnenaufgang genießen, wird es auf dem Schiff immer wärmer. Schon bald perlen allen Anwesenden dicke Schweißtropfen über das Gesicht. Eine Erklärung für die unnatürliche Hitze lässt sich nicht finden. In dem Moment, in dem die Praiosscheibe gänzlich aufgegangen ist, scheint es so, als würde sie sich dem Schiff nähern. Beschreiben Sie, wie die Sonne in Form einer großen gleißenden Feuerscheibe stetig auf das Schiff zurast und die Hitze ins Unerträgliche ansteigt – so heiß, dass allen auf und mittlerweile auch unter Deck schwindelig wird und die ersten leicht brennbaren Gegenstände in Flammen aufgehen (zum Löschen fühlen sich alle Umstehenden zu schwach). Erst kurz bevor die Feuerscheibe das Schiff erreicht – zu einem Zeitpunkt, an dem die Helden das Gefühl haben, zu verbrennen – verschwindet sie in einer Explosion, die die Gefährten für einige Sekunden blendet. Wenn sie sich wieder gefangen haben, ist die Temperatur wieder normal und die Praiosscheibe hängt wieder am Firmament – so, als wäre nie etwas passiert. Es gibt weder Brandspuren noch sind die Gegenstände an Bord erhitzt. Lediglich Shaya hat einen Beweis, dass es mehr als nur ein Tagtraum war. Sie sitzt mitten an Deck in einem Kreis von brennenden Lettern, die auf den Planken züngeln und die siebte Prophezeiung wiedergeben:

"Findet den, der sprechet wahr, im Basar der Stadt Fasar.
Erfüllt des Träumers Visionen, er wird euch sicher führen,
lebendigen Stein zu berühren, tief im Sand der Aeonen."

Das Abenteuer

Die Prophezeiung führt die Helden mitten in das Herz der Wüste Khôm zur sagenumwobenen versunkenen Stadt Tie'Shianna. Zunächst müssen die Gefährten jedoch nach Fasar, wo sie einen Propheten ausfindig machen sollen, der "Wahres predigt" – keine leichte Aufgabe in einer Stadt, in der es von Trickbetrügern und Aufschneidern nur so wimmelt. Dort werden sie auf *Ben Aram* stoßen, der die Vision hat, eine Karawane auszurüsten, die die Ärmsten der Armen aus Fasar retten und für einen Neuanfang in ein fruchtbares Tal im Westen führen soll. Ein solches Unterfangen ist natürlich keine leichte Aufgabe, denn nicht umsonst gilt die Khôm als eine der gefährlichsten Regionen auf Dere. Doch nicht Räuber oder wilde Tiere stellen die größte Gefahr für die Karawane dar, sondern die Verpflegung von 70 Bettlern in der sengend heißen Wüste. Ohne eine ausreichende Zahl an Lasttieren für Wasser und Lebensmittel werden die Aussichten, unbeschadet die Khôm zu durchqueren, verschwindend gering. Ein Ausweg besteht darin, dass die Helden für Ben Aram am großen Pferderennen im Hippodrom von Fasar teilnehmen, denn als Siegespreis winken 15 Kamele – ein wahrhaft fürstlicher Preis, der über Gedeih und Verderb der Bettlerkarawane entscheiden kann. Unmittelbar nach dem Rennen verlässt Ben Aram mit seiner Gefolgschaft die Stadt.

Die Reise der der Bettler führt sie an das Stammesgebiet der *Beni Geraut Schie*. Die verschleierten Wüstenelfen begegnen den Bettlern jedoch freundlich, denn sie wissen bereits, dass

Die Beorn-Saga

Beorn verlässt die Sargasso-See und erreicht Fasar über Zorgan, wo er fünf weitere Thorwaler anheuert. Dort schließt er sich dem Propheten *Berengar* an und zieht mit ihm in die Khôm, um den "Quell der blauen Rose" (siehe **Der Prophet Berengar**) zu finden. Auch sein Weg führt ins Gebiet der Beni Geraut Schie, die ihn zunächst gefangen nehmen. Schnell stellt sich heraus, dass Beorn eines der beiden Artefakte mit sich führt und dass das zweite Artefakt ebenfalls auf dem Weg ist. So warten die Beni Geraut Schie mit Beorn auf Phileassons Gruppe, um schließlich mit beiden ins versunkene Tie'Shianna hinabzusteigen. Vermeintlich von den Göttern gesegnet, gelangt Beorn, der mittlerweile ohne Pardona unterwegs ist, direkt aus Tie'Shianna zu den *Inseln im Nebel* und trifft erst dort wieder auf die Gefährten um Phileasson (siehe Seite 250).

sich bei Ben Arams Karawane das zweite Artefakt (*Selflanatil* oder *Largala'hen*) befindet, das der hohe König Fenvarien im Tempel der Orima aufbewahren ließ. Unter Führung von *Urdiriel*, deren Urahnin Priesterin der Orima war, geleiten die Beni Geraut Schie die Thorwaler Kapitäne und ihre Gefolgsleute in die Wüste und befreien einen Teil des alten Tie'Shianna von den Sandmassen, unter denen die alte Elfenstadt begraben liegt. Gemeinsam steigen die beiden verfeindeten Gruppen in den Sandkrater hinab, denn nur durch den Einsatz beider Artefakte ist es möglich, die Statue der Orima im *Rosentempel* kurzfristig zu beleben und Informationen darüber zu erhalten, wo der alte Hochkönig zu finden ist.

Der Weg nach Fasar

Für Phileasson und seine Gefährten gibt es verschiedene Wege, um nach Fasar zu gelangen. Lassen Sie die Helden zusammen mit Phileasson überlegen, welche Route gewählt wird. Die wahrscheinlichste Route ist der Seeweg nach Khunchom und von dort über Land. Alternativ ist auch die etwa gleichlang dauernde Route über Zorgan möglich. Die Reise verläuft ohne besondere Vorkommnisse.

In Khunchom (oder Zorgan) können sich die Helden einige Tage von den Strapazen der Sargasso-See erholen, während Phileasson das Schiff in bare Münze umsetzt und Pferde für die Gruppe organisiert. Darüber hinaus erhält die Gruppe zusammen 100 Dukaten für ihren persönlichen Bedarf – eine neue Garderobe und ein Badehausbesuch dürften ganz oben auf der Liste stehen. Da der Schiffsverkauf etwas Zeit in Anspruch nimmt (schließlich ist es ein gekapertes Schiff), können die Helden die Chance nutzen, ihre in den letzten Abenteuern gewonnene Erfahrung in der Stadt gewinnbringend umzuwandeln – die *Drachenei-Magierakademie* in Khunchom, die *Schule des Seienden Scheins* in Zorgan (**WdZ 277** und 288), *Nerida Shirinhas Schule der Fechtkunst*, die *Schreiberschule* oder das *typographische Institut* (**Erste Sonne 72** und **124**) sowie die Vielfalt an weiteren Lehrmeistern bieten sicherlich jedem Helden Gelegenheit, seine Talente, Zauber, Sonderfertigkeiten et cetera zu pflegen und einige AP loszuwerden. In Fasar abgekommen heißt es dann, den wahren Propheten zu finden.

Vorboten Borbarads [Optional]

Für Spielgruppen, die im Anschluss an die Wettfahrt die Borbarad-Kampagne spielen wollen, bietet es sich an dieser Stelle an, das Prolog-Abenteuer **Staub und Sterne** einzuflechten. Legen Sie hierfür die Reiseroute der Helden über Khunchom. Der aus dem Abenteuer resultierende Umweg über die Gor ist überschaubar und liegt nahezu direkt auf dem Weg. Obgleich Phileasson und eventuell einigen Helden dieser Umweg im Hinblick auf die knappe Zeit widerstreben mag, sollten sich – vor allem von Shaya – genügend überzeugende Argumente dafür finden lassen. Sollten sie schon im Vorfeld das Gefühl haben, dass der Appell an das Heldentum Ihrer Spielercharaktere nicht ausreichen wird, können Sie ...

- ... Shaya schon vor Ankunft in Khunchom mit einem Gefühl (gegebenenfalls Visionen) einbringen, dass es in dieser Queste nicht um Schnelligkeit geht und beide Parteien sie vermutlich nur gemeinsam beenden können (Beorn also auf Phileasson warten muss).
- ... die *Stern von Silz* gerade noch einem Sturm entkommen und in den Hafen von Khunchom einlaufen lassen. Die Gruppe erreicht die Kunde vom Schiffbruch Beorns, der den restlichen Weg nach Khunchom über Land zurücklegen muss und somit einige Tage Rückstand hat.
- .. beide Gruppen – Phileassons und Beorns – auf Anraten Shayas, die Visionen um die Gor hatte, zusammen dieses Abenteuer erleben lassen. (Die vermeintliche Lenya wird sich Shayas Rat anschließen, da sie nicht weiß, inwiefern dieses Szenario mit der Wettfahrt zusammenhängt und sich nur auf Shayas Aussagen verlassen kann.)

Anzupassen sind in **Staub und Sterne** lediglich der zeitliche Rahmen (es findet kein 'offizielles' Gauklertreffen statt) sowie die Tatsache, dass die Helden nach Befreiung der Verschleppten nicht nach Khunchom zurückkehren werden.

Darüber hinaus haben Sie weitere Möglichkeiten, die Borbarad-Kampagne in diesem Abenteuer langfristig vorzubereiten:

Falls Sie das Prolog-Abenteuer erst später spielen wollen, können Sie bereits jetzt den Karawanenführer *Rafim* (**Staub und Sterne**, Seite 63) einführen, der die Reisegruppe einen Teil der Strecke nach Fasar (mit oder ohne Karawane) begleitet.

In Fasar können Sie einigen der vermeintlichen Propheten Visionen, Prophezeiungen oder Orakelsprüche in den Mund legen, die in der Borbarad-Kampagne eine Rolle spielen. Beispiele sind Fragmente der Al'Anfanischen Prophezeiungen, der Prophezeiungen des Nostria Thamos (siehe **Die blinde Sila**, Seite 159) oder die Orakelsprüche von Fasar. Achten Sie allerdings darauf, die Hinweise nur bruchstückhaft und derart verzerrt wiederzugeben beziehungsweise den Propheten derart unglaubwürdig darzustellen, dass die Helden nicht auf die Idee kommen, ihm anstelle von Ben Aram zu folgen.

Fasar

»Jeder, der schwer bewaffnet ist oder über eine Persönlichkeit verfügt, ist ein Fürst in Fasar, solange er sich nicht in die Interessen eines schwer Bewaffneten oder einer Persönlichkeit einmischt.«
—Vanjescha Stoerrebrandt, Fernhändlerin aus Gareth

Die sagenumwobene Stadt lässt sich mit keiner der anderen bedeutenden Metropolen des Kontinents vergleichen. Ohne Verteidigungswall und einheitliche Verwaltungs- und Machtzentrale fehlen Fasar zwei ansonsten bestimmende Komponenten des städtischen Lebens. Wer hier etwas auf sich hält oder etwas zu verlieren hat, verfügt über eine möglichst große Anzahl Söldner – in Fasar regiert weit mehr als in allen anderen Städten Aventuriens die Macht, nicht zuletzt in Form von Geld und Gewalt.

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: um 37.000 (zirka 81 % tulamidisch-stämmig, 15 % mittelländisch, 2 % Angroschim)
Herrschaft/Politik: mehrere konkurrierende Machthaber, unter anderem der Fürst von Fasar, *Khajid ben Farsid*. Einzelne Viertel der Stadt unterstehen den 'Erhabenen', die ihren Machtanspruch vor allem mit Gewalt durchsetzen. Aus diesem Grund besitzt jeder Erhabene eine eigene kleine Armee von Söldnern, Geldeintreibern und Verwaltern (Wesire), die in dem jeweiligen Viertel für 'Ordnung' sorgen (nicht selten kommt es zu Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Einflussgruppen).
Tempel: alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, zudem die Halbgötter Kor, Nandus, Aves, Marbo und Levthan sowie diverse alt-tulamidische und Ferkina-Gottheiten und einige kleinere Bethäuser Rastullahs.
Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in **Erste Sonne 92ff.**

Ebenso chaotisch wie die Machtverhältnisse ist auch die Siedlungsstruktur. Die Stadt Fasar besteht aus 18 Stadtteilen, die sich jedoch nur grob voneinander abgrenzen lassen. In fast jedem Stadtteil zeigt sich den Helden ein kurioses Bild: Die durchgehend engen Gassen (nicht zuletzt, weil überall Stände von Händlern aufgebaut sind) werden von halb-verfallenen, eingeschossigen und oft fensterlosen Lehmgebäuden gesäumt, die von Mensch und Kleinvieh gemeinsam bewohnt werden. Dazwischen tummeln sich mehrstöckige Prunkbauten der Reichen ebenso wie die **viel-geschossigen Türme** (Tulamid.: Aburja) der Erhabenen, die mit ihren bis zu 20 Geschossen und 60 Höhenschritt zu den höchsten Gebäuden Aventuriens zählen. Auf den höheren Etagen sind viele Türme über ein Netzwerk von **Brücken** miteinander verbunden, deren Benutzung allein den Erhabenen und ihren Begünstigten vorbehalten ist. Prägend für das Stadtbild sind auch die vielen **Zelte der Novadis**, die zwar beschlossen haben, in der Stadt zu leben, es aber immer noch ablehnen, innerhalb fester Mauern zu wohnen. Sehenswert ist auch der größte **Basar (Al'Suq)** im Zentrum. Hier gibt es nahezu alles, was für Geld den Besitzer wechseln kann, sowohl Legales wie Illegales. So findet man hier neben den üblichen Gegenständen auch Hehlergut aus halb Aventurien, Kuriositäten und magische Artefakte, Gifte, Liebestränke, Heil- und Rauschkräuter. Keine Erhabenentürme, wohl aber die ans Brückennetz angeschlossenen Türme zweier reicher Einheimischer, finden sich in **Keshal Isiq**, dem größten Armenviertel von Fasar. Das Besondere an diesem Viertel ist die gewaltige *Murak'-al'Kira-Arena*, die die Helden im **Pferderennen** noch kennen lernen können.

Die Suche nach dem Propheten

Aufgabe der Helden ist es, in Fasar die wichtigsten Propheten aufzuspüren und sich schließlich für einen von ihnen zu entscheiden. Hierfür werden sie sicher einige Tage benötigen, die Sie nutzen können, um ihnen die Stadt und ihre Eigenheiten näherzubringen: vom ungewöhnlichen Leben in Fasar, den Machtverhältnissen und den Erhabenen sowie den Bettlern und Propheten. Erfahrungsgemäß tappen die Helden, die ja die Stadt und ihre (un)geschriebenen Gesetze zu Beginn noch nicht kennen und vieles erst noch herausfinden müssen, gleich in mehrere Fettnäpfchen. Erkundigen Sie sich bei Bedarf unauffällig vor Betreten der Stadt bei den Spielern, wie ihre Helden gekleidet sind (insbesondere die Farben ihrer Kleidung), welche Ausrüstung sie auf der Suche nach dem Propheten mitschleppen, wo sie ihr Erspartes tragen und so weiter. Inwieweit Sie den Aufenthalt in Fasar ausgestalten, hängt letztlich auch mit Ihren Plänen für das Pferderennen zusammen. Nachfolgend finden Sie die wichtigsten Eigenheiten der Stadt, die genügend Anknüpfungspunkte für kleine Szenarien liefern sollten.

Geld und Handel

- Wer verschwenderisch mit Geld umgeht, wird sich sehr bald des ungeteilten Interesses einiger Taschendiebe erfreuen. Haben die Helden keine entsprechenden Vorkehrungen getroffen, sollten sie zumindest einen Teil ihrer Barschaft einbüßen (sofern erschwerte *Sinnenschärfe*-Proben fehlschlagen).
- Alle Waren werden hier zunächst für das Doppelte der Listenpreise angeboten. Wer aufs Handeln verzichtet, ist selber schuld, denn auch bei einer missglückten Probe auf das Talent *Feilschen* zahlt man zum Schluss nur selten 50 % mehr als üblich. Eine besonders gut geglückte Probe hingegen sollte mit 20 % Rabatt belohnt werden.
- Fasar ist eine Hochburg des Fälschergewerbes. Die eine oder andere Errungenschaft entpuppt sich nachträglich als wert- und wirkungsloser Ramsch (zum Beispiel ein als Heiltrank verkaufter Melissentee oder ein vermeintlich magisches Artefakt, das letztlich nicht einmal einen nennenswerten Materialwert besitzt). Vor solchen Reinfällen können sich die Helden nur durch (gut) gelungene *Schätzen*- beziehungsweise andere passende Talentproben bewahren.

Tag- und Nachtleben

- Es ist in Fasar nicht unüblich, unter freiem Himmel zu übernachten, obwohl eine Vielzahl an Karawansereien und Rasthäusern den Reisenden 'sichere' Obhut verspricht.
- Viele der wenigen Übernachtungsmöglichkeiten sind aufgrund des anstehenden Rennens (siehe **Das Pferderennen**) auf Tage restlos ausgebucht – natürlich mit der Anmerkung, dass ein höheres Entgelt eine kurzfristige 'Umbelegung' ermöglichen könnte.
- Es gibt Hunderte von Bettler in Fasar. Üblicherweise werden diese ignoriert oder für bestimmte Dienste gekauft. Sie zu verscheuchen oder gar zu beleidigen, wagen nur die einflussreichsten Erhabenen. Fremde werden nicht mehr oder weniger bedrängt als Einheimische. (Wenn sich die Helden Ben Aram angeschlossen haben, werden sie von keinem Bettler mehr behelligt – im Gegenteil, sie stehen dann sogar unter dem Schutz der Bettler, die zwar niemandem in Fasar mit Gewalt, jedoch auf ihre Weise, durch ihre bloße Anwesenheit bedrohen können.)
- Fasar ist eine Stadt, in der nackte Gewalt regiert. Ihre Helden können sich hier Dinge herausnehmen, für die sie in anderen Städten sofort im Kerker landen würden. Sie werden

erst dann auf massiven Widerstand stoßen, wenn sie sich in die Geschäfte eines der Erhabenen oder seiner Begünstigten einmischen.

Die Erhabenen

Die Nutzung der Brückenstraßen Fasars ist allein den Mächtigen der Stadt vorbehalten. Verstöße gegen dieses ungeschriebene Gesetz werden streng geahndet. Zudem wird jedem Erhabenen eine Farbkombination zugeschrieben, die von den Söldnern oder Bediensteten des Erhabenen getragen wird. Fremde tun gut daran, diese Farbkombination zu vermeiden. Es kommt regelmäßig vor, dass Reisende, die unwissentlich die Farben eines Erhabenen trugen, in lebensgefährliche Intrigen verwickelt wurden. Um ein wenig Stimmung zu schaffen und die Neugier Ihrer Helden befriedigen zu können, seien hier einige der Wichtigeren unter den Erhabenen vorgestellt.

Malik Bey ibn Hachir Bey
Malik ist selbsternannter Herrscher über alle Novadis der Stadt und Sultan, ein Titel, den ihm heute niemand mehr streitig zu machen wagt. Zu Macht und Reichtum ist er gekommen, weil er von jedem Novadi, der in der Stadt seine Güter verkauft, einen Tribut verlangt. Gardisten, die man an ihren roten Kopftüchern erkennt, dienen ihm zur Durchsetzung seiner Interessen.
Farben: rotes Kopftuch, rote Schärpe

Lazlo Fitz Stratzburg
Ein schweres Los hat der Vorsteher des goldenen Tempels, den der Praios-Kult in Fasar unterhält. Kein Mächtiger der Stadt verfügt über so viele Brücken wie der Tempel. Der Bote des Lichts hat Lazlo sogar zwei Greifenreiter der Garether Tempelgarde überlassen, um die Macht der Kirche zu demonstrieren. Trotzdem geht der Kreuzzug gegen den Rastullah-Unglauben nicht recht voran. Einige Ketzer behaupten sogar, diese Fehlschläge hätten Lazlo Fitz Stratzburgs Verstand umnebelt.
Farben: Gold, Rot-Gold, Weiß / Sonnenscheibe (gemäß Praios-Kirche)

Habled Al'Fessir ben Cherek
Dieser gerissene Kaufmann handelt mit allem, was für Geld zu bekommen ist, und bösartige Verleumder sagen ihm auch nach, dass er gelegentlich eine Karawane seiner Konkurrenten überfallen lässt und ihre Waren über Strohmänner auf dem Basar verkauft. Habled unterhält beste Beziehungen zu den Fasarer Dieben und Meuchlern. Er gehört mit Sicherheit zu den bestinformierten Männern der Stadt. Im Gegensatz zu anderen gibt er diese Informationen für angemessene Gastgeschenke auch weiter, wenn er Fremde zum Tee empfängt.
Farben: Himmelblau

Tariq ben Rashman
Der sechzigjährige 'Marawedi-Mogul' ist der zweitgrößte Geldverleiher der Stadt, der in erster Linie in Großprojekte, darunter auch in Expeditionen, investiert. Er ist treuer Anhänger Mawdli Sahuds.
Farben: Weiß, mit darauf gestickten goldenen Münzen.

Mawdli Sahud
Eigentlich gibt es unter den Mawdliyat, die die berühmte *Rechtsschule von Fasar* unterhalten, keinen Vorsteher, doch immer wenn die Gelehrten des Rastullah-Glaubens sich nicht einig werden, gibt das Wort des ehrenwerten Sahud den Ausschlag. Die Mawdliyat verfügen über keine bewaffneten Truppen, doch es wäre töricht, ihre Macht zu unterschätzen, denn sie brauchten nur wenige Stunden, um alle Rastullah-Gläubigen der Stadt aufzuwiegeln.
Farben: keine

Weitere wichtige Personen …
… sind der Hehler und Sklavenhändler *Chalum ibn Merkhaban* (siehe **Das Pferderennen**), der Fürst der Stadt *Khajid ben Farsid* (grüne Mäntel und Spitzhelme mit grünem Pferdeschwanz), der brutale Schlachthausbesitzer *Narreb ibn Salman* (rot-gelb gestreift), die blinde Hochgeweihte des Rahja-Tempels *Reshalia Ai Djer Khalil*, die zugleich als Hochgeweihte der örtlichen Ferkina gilt (**Erste Sonne 98**; rot gefärbte Schleier und Lederharnische), und *Thomeg Atherion*, Leiter der *Akademie der geistigen Kraft* (**Erste Sonne 151**; schwarze Roben mit weißen Handschuhen).

Fälscherware? (Optionales Szenario)

Ein Held ersteht einen Gegenstand, der sich nachträglich als wertlos entpuppt. Entsprechende Rückverhandlungen mit dem Händler verlaufen erfolglos und führen im Falle von Handgreiflichkeiten seitens der Helden zum Eingreifen der im jeweiligen Viertel vorherrschenden Ordnungsmacht …

Falsche Farbe? (Optionales Szenario)

Die Helden werden aufgrund der Farbkombination eines Helden mit Söldnern eines Erhabenen verwechselt und von einem Einheimischen gebeten, sich doch mal "um einen zahlungsunwilligen Kunden zu kümmern", was bei Ablehnung aufgrund der Proteste des Händlers die örtliche, bei Zustimmung aufgrund der lautstarken Proteste des Kunden die gegnerische Ordnungsmacht auf den Plan ruft und in beiden Fällen die Helden, die de facto gar nicht zu den Angehörigen eines Erhabenen gehören und sich nur unwissend dafür ausgeben, nicht gut dastehen lässt.

Besondere Heldentypen im Land der ersten Sonne
Sollten in Ihrer Gruppe außergewöhnliche Heldentypen vertreten sein, können Sie diesen mit entsprechender Aufmerksamkeit begegnen. Die Tulamiden tendieren diesbezüglich gerne zum Extrem: **Elfen** werden als Dschinne angesehen, die für ihre Freigiebigkeit bei der Erfüllung von Wünschen bekannt sind (entsprechend groß kann der Andrang vor allem junger, aber auch älterer Tulamiden sein). **Nivesen** sind nahezu unbekannt (und werden interessiert beäugt). **Abdul** wird aufgrund seines geistigen Zustands und seinen wirren Äußerungen teilweise für einen Propheten gehalten. **Waldmenschen** wie Ynu werden es ebenfalls nicht immer leicht haben, gelten sie in den Augen vieler Älterer und Alteingesessener doch als Sklaven, die dankbar sein sollten, im Land der ersten Sonne nun Kultur und ein richtiges Leben erfahren zu dürfen. In den großen Städten wie Fasar kommt es eher selten zu kulturellen Zwischenfällen, beim einfachen Volk– insbesondere in abgeschiedenen Oasen der Khôm – können sie dagegen umso heftiger ausfallen.

Die Propheten von Fasar

In Fasar wimmelt es von falschen Propheten, religiösen Träumern und Verrückten jeder Schattierung. Es sollte den Gefährten Phileassons nicht leicht fallen, unter all diesen obskuren Gestalten den richtigen herauszufinden. Zwischen Predigern, die von goldenen Städten in den Wolken oder dem Untergang der Stadt durch gewaltige Regenfluten erzählen, finden sich nur wenige Männer und Frauen, die eine verständliche und nachvollziehbare Geschichte vortragen (verlangen Sie insbesondere *Gassenwissen*-Proben). Es obliegt den Helden, Nachforschungen über die Visionen und Hintergrundgeschichten der Propheten der engeren Wahl anzustellen, um letztlich einen Propheten nach dem anderen als "wahren Prediger" und im Hinblick auf die siebte Prophezeiung auszuschließen. Hilfreich ist vor allem eine längere Beobachtung der Propheten (*Gassenwissen*, *Sich Verstecken*, *Sich Verkleiden*) sowie das Einholen von Informationen der Einheimischen (*Gassenwissen*, *Überreden*).

Die blinde Sila

Die blinde *Sila* predigt von einem mächtigen "Verderber", der nach langer Zeit in den Niederhöllen wieder einen Leib bekommen und mit seinen Ungetümen das gesamte Land vernichten wird – wenn Wasser blutig, Brunnen sauer, Regen brennend und Land schimmelig wird. Rettung bringt nur eine geheime Stadt in der Wüste, in der Bäche von Milch und Honig fließen. Der Weg dorthin ist angeblich allen Sehenden verschlossen, doch berichtet Sila, dass das Augenlicht ein geringes Opfer für das Überleben sei. Sila ist eine junge Frau, die ein schlichtes weißes Gewand trägt. Ein ebenfalls weißer Verband verhüllt ihre blutig entzündeten Augen. Nachforschungen ergeben, dass die Frau tatsächlich zwei Jahre in der Wüste verschwunden war. Seit ihrer Rückkehr predigt sie von dem Verderber und der wunderlichen Stadt. Silas fanatischste Anhänger beweisen ihren Glauben, indem sie sich selbst blenden.

Deutung im Spiel: Wahr ist an ihrer Geschichte die Vision vom Verderber – eine Anspielung auf die Rückkehr Borbarads und die Verse III.2 und V.5 der Al'Anfanischen Prophezeiungen Nostria Thamos' (derer sie sich aber nicht bewusst ist). Auch die Stadt in der Wüste trifft einen Kern der Wahrheit, wenngleich die Bäche aus Milch und Honig sicherlich nur im übertragenen Sinn zu verstehen sind. Wegfallen sollte Sila als 'Wahre Prophetin' allerdings durch die Tatsache, dass sie nicht bereit ist, ‚Sehende' zu führen, und dass ihre Geschichte vom Untergang fast ganz Aventuriens doch etwas zu weit gegriffen ist (was selbst Kenner der Borbarad-Kampagne überzeugen sollte).

Der Prediger Aytan

Aytan predigt mit beredter Stimme das Wort Rastullahs. Vor allem auf die Novadis, die nur kurz in der Stadt verweilen, macht er großen Eindruck, und man sollte seinen Einfluss außerhalb Fasars nicht unterschätzen. Er redet weniger vom Krieg gegen die Ungläubigen als von der dringend erforderlichen Einigung der Stämme der Khôm. Nur ein vereintes Novadivolk wird der drohenden Gefahr, die unmittelbar bevorsteht, begegnen können. Der junge Aytan genießt trotz seiner niederen Herkunft hohes Ansehen in Fasar. Eine typische Predigt von Aytan finden Sie in **Raschtul 95**.

Deutung im Spiel: Mit seiner Predigt beschreibt Aytan ziemlich treffend die anstehenden Ereignisse und die Zukunft der Tulamiden. Den Helden sollte jedoch bei näherem Blick auffallen, dass Aytan nicht vorhat, die Helden irgendwohin zu führen – schon gar nicht zur versunkenen Stadt Tie'Shianna. Stattdessen können sie bei entsprechenden Nachforschungen feststellen, dass Aytan in engem Kontakt zu den Mawdliyat steht und von ihnen heimlich unterstützt wird, was schließlich die (wahre) Vermutung nahelegt, dass für ihn die Gewinnung neuer Gläubiger und die Stärkung des Rastullah-Glaubens im Vordergrund stehen.

Der rebellische Jojossa

Ein gefährliches Leben führt *Jojossa*. Er predigt von der Gottlosigkeit der Stadt und von einem schrecklichen Strafgericht, das die Metropole treffen wird. In seinen Visionen spricht er von einem Fasar, das von einer Hand regiert wird, von einer Zeit, in der die Erhabenen durch einen mächtigen Fürsten in die Schranken gewiesen werden. Verständlicherweise reagieren die Oberen der Stadt auf diese aufrührerischen Reden äußerst empfindlich, und schon des Öfteren wurden Mordanschläge auf den Propheten unternommen. Bislang hatte Jojossa jedoch Glück. Sie können Ihre Spieler über seine Bedeutung täuschen und auf eine falsche Spur locken, indem Sie Phileasson und dessen Gefährten Zeugen eines gescheiterten Mordanschlags werden lassen.

Deutung im Spiel: Leider ist auch Jojossa nicht der Mann, der Ihren Helden weiterhelfen wird, denn er will Fasar nicht verlassen. Zunächst wird er sich den Helden gegenüber diesbezüglich zwar aufgeschlossen zeigen, wenn ihm jedoch klar wird, dass sie ihn nicht bei seinen rebellischen Reden (und der Gewinnung weiterer Anhänger) unterstützen wollen und ein ganz anderes Anliegen haben, wird sich seine Bereitschaft, mit ihnen zu ziehen, schlagartig wandeln.

Der Prophet Berengar

Nur wenige schenken *Berengars* Reden Glauben, obwohl er regelmäßig viele Zuhörer hat. Die meisten halten ihn eher für einen begabten Märchenerzähler als für einen Propheten. Der schielende alte Mann, der einen leicht verwirrten Eindruck macht, erzählt, wie er sich vor langer Zeit in der Wüste verirrte und fast verdurstet wäre, als er zwischen Felsen verborgen "den Quell der blauen Rose" fand. Verschleierte hätten ihn dort gepflegt und ihm, der schon ein alter Mann war, durch einen Zaubertrank seine Jugend zurückgegeben. Nachdem er viele Wochen in der Obhut der Verschleierten verbracht hatte, erwachte er eines Morgens allein in der Wüste. Seitdem ist es seine Lebensaufgabe, den Quell wiederzufinden.

Deutung im Spiel: Berengars Visionen sind ebenso wie Ben Arams wahr und entsprechen der siebten Prophezeiung der Helden. Berengar hatte sich vor langer Zeit in der Wüste verirrt, als er durch eine Gruppe Beni Geraut Schie gefangen genommen wurde. Ohne es zu wissen, hatte er sich in die Nähe des versunkenen Tie'Shianna begeben. *Urdiriel*, "die blaue Rose" (siehe **Augen der Wüste**, Seite 169) rettete dem Propheten das Leben, weil ihr offenbar wurde, dass er eines Tages ein verlorenes Artefakte Tie'Shiannas zurückbringen würde. Um die Helden jedoch von Berengar abzubringen (ihr Ziel ist der Prophet Ben Aram), müssen Sie versuchen, Berengar möglichst subtil als falschen Propheten darzustellen (umso größer ist später die Überraschung beim Wiedersehen in **Kei Urdhasa**). Dass er sich jeden Abend in einem Rasthaus betrinkt, das *Zur blauen Rose* heißt, es in seinen Erzählungen einmal 50 und dann wieder 100 Jahre her ist, dass er diesen wundersamen Quell gefunden hat, und dass er von den Verschleierten seine

"Jugend zurück bekam", sollten eigentlich Grund genug sein, um Ihre Gruppe von dieser Spur abzulenken.

Der Prophet Ben Aram

Ben Aram (siehe **Anhang**) ist keine Gestalt, die so sehr unter den Propheten Fasars herausstieht, dass die Abenteurer bereits am ersten Tag in der Stadt auf ihn stoßen werden. Seine Predigten sind beherrscht von schrecklichen Visionen über einen großen Krieg, der um die Khôm ausgetragen wird, und dem elenden Tod, der die Armen der Stadt dann erwarten wird. In seinen Träumen habe er aber ein fruchtbares und sicheres Tal im Westen, jenseits der Khôm gesehen, in das er all jene führen möchte, die dem Unheil entgehen möchten. Wenn die Abenteurer auf den Propheten treffen, haben sich ihm bereits über 70 Bettler, die Ärmsten der Armen, angeschlossen.

Deutung im Spiel: Im Gegensatz zu den anderen Propheten ist die Geschichte von Ben Aram ohne Ausnahme wahr; seine Vision wird sich in Kürze – nicht zuletzt durch die Hilfe der Helden – erfüllen. In seinen Prophezeiungen nimmt Ben Aram viele Details aus dem Krieg mit dem mächtigen Al'Anfa vorweg. (Sollten Ihre Spieler den anstehenden Khômkrieg kennen, können Sie sie mit einigen wahren Details und Andeutungen – beispielsweise "einem gewaltigen, schwarzen Sand fressenden Raben" – füttern.)

Stellen die Helden Nachforschungen über Ben Aram an, können sie seinen im Anhang aufgeführten Hintergrund zusammentragen, ein weiteres Indiz für seine 'wahren' Intentionen. Haken die Helden bei Ben Aram nach, können sie zudem in Erfahrung bringen, dass die Reisevorbereitungen bereits in einem fortgeschrittenen Stadium und nur noch wenige Besorgungen (darunter die letzten Lastkamele, siehe **Das Pferderennen**) zu tätigen sind. Schwieriger ist es, die Helden (und die Spieler) von der Idee zu überzeugen, einen Treck von 70



Bettlern – von denen nicht wenige alt oder krank sind – durch die Wüste Khôm zu begleiten, zumal Ben Aram selber noch nicht weiß, wohin 'genau' ihn die Reise hinführen wird (siehe **Ein Alveranskommando?**).

Das Pferderennen

Ben Aram hat sein gesamtes Hab und Gut verkauft, um die Reise durch die Wüste zu finanzieren und die Karawane auszurüsten. Denn nur eine ausreichende Menge von Lastkamelen, beladen mit Wasser und Lebensmitteln, kann garantieren, dass der Zug der Bettler den Marsch durch die Wüste überlebt. Allerdings reichte sein Vermögen nicht, um genügend Kamele zu kaufen, die einen sicheren Marsch durch die Wüste versprechen.

Eine letzte Möglichkeit, dennoch an die dringend benötigten Lasttiere zu kommen, sieht Ben Aram somit im großen Pferderennen, das in zwei Tagen in der Arena ausgetragen werden soll. Deshalb ist ihm sehr daran gelegen, die Chance auf den Gewinn wahrzunehmen.

Der Erhabene *Chalum ibn Merkhaban*, seines Zeichens Hehler und Sklavenhändler (**Erste Sonne 100**; Vorgänger *Zordan Keshts*), möchte den schlechten Ruf, den er in Fasar genießt, unbedingt aufbessern. (Wollen doch die Gerüchte nicht abreißen, dass er vor allem aus den Stadtvierteln der Ärmsten heimlich Freie in die Sklaverei verschleppen lässt.) Er hat deshalb beschlossen, an die alte Tradition der Rennen im *Hippodrom* anzuknüpfen. Schon seit Wochen sind Steinmetze damit beschäftigt, die Arena zu restaurieren, und alle bedeutenden Pferdezüchter im Umkreis von Hunderten von Meilen wurden bereits zum Rennen eingeladen. Mit dem ungewöhnlichen Preis, den Chalum ausgesetzt hat, will er vor allen Dingen die berühmtesten Reiter der Novadis in die Stadt locken, denn wer auf einen Schlag 15 Kamele gewinnt, ist über Nacht reich genug, eine eigene Sippe zu gründen.

Für Sie gibt es zwei Möglichkeiten, das Rennen mit Ihrer Spielgruppe zu spielen:

1. Helden mit einem (sehr) guten *Reiten*-Wert nehmen als Reiter teil (siehe **Regeln für das Rennen**, nächste Seite).

2. Einer der Bettler, der Novadi *Alev* (siehe **Teilnehmer**, Seite 163), reitet für Ben Aram. Aufgabe der Helden ist es, das Rennen derart zu manipulieren, dass Alev einen der vorderen Plätze erlangt (**Hinter den Kulissen**, Seite 163). (Zudem kann ein Spieler die Rolle Alevs übernehmen.)

Natürlich können Sie auch beide Varianten gleichzeitig spielen, wenn Sie alle Ihre Helden beschäftigen wollen.

In allen Fällen stellt Ben Aram aus seinem restlichen Besitz maximal drei erprobte Pferde (Tulamiden; *Reiten*-Bonus von 2 Punkten) zur Verfügung und bezahlt das Startgeld in Höhe von fünf Piastern für jeden Reiter, der antritt.

Das Hippodrom

Eines der prächtigsten Bauwerke aus der Zeit kaiserlicher Besatzung ist die *Murak'-al'Kira-Arena* von Fasar, ein gewaltiges Hippodrom aus dem grünen Marmor des Raschtulswalls, das mit einer Fläche von 380 mal 120 Schritt nur wenig Vergleichbares in Aventurien findet. Das große Oval, das 12.000 Zuschauern

Ein Alveranskommando?

Erfahrungen haben gezeigt, dass das Vorhaben Ben Arams bei einigen Spielern beziehungsweise Helden auf Ablehnung stößt. Einen derart großen Zug teils gebrechlicher Bettlern durch die lebensfeindliche Wüste zu führen, grenzt in vielen Augen an Irrsinn. Nachfolgend seien einige Gründe angeführt, die Sie in der Argumentation gegenüber den Spielern und Helden unterstützen sollen.

Die Reiseroute
Die Route Ben Arams durch die Wüste gen Westen ist – soweit er den Weg erahnen kann – so kurz wie möglich gehalten und führt entlang einer wohl bekannten Karawanenroute durch die Khôm. Insofern besteht Hoffnung, entlang ausgebauter Wasserstellen durch die Wüste zu ziehen. Eine Schiffspassage für 70 Bettler ist zwar günstiger, würde aber direkt in die Kriegszone und den Seemachtbereich Al'Anfas führen. Auch der Weg durch Almada fällt weg. Der Kronverweser von Almada, Khorim Uchakbar, hat auf Anfragen Ben Arams bereits vorab die Durchreise verweigert, da er seine Städte und Straßen nicht von einem Zug Bettler beschmutzt sehen will. Zudem befürchtet Ben Aram, dass er für eine längere Reise nördlich der Khôm entlang nicht mehr lange genug leben wird (siehe **Dramatis Personae**).

Der 'falsche' Prophet
Sollten Ihre Helden sich dennoch gegen Ben Aram und für einen anderen Propheten entscheiden (vermutlich Berengar), so können Sie diesen und den nächsten Abenteuerabschnitt dennoch retten: Die Helden übernehmen Ben Arams Treck – der dann von Beorn nach Tie'Shianna geführt wurde – erst ebendort und mit der nächsten Prophezeiung, wenn Beorn aufgrund seiner plötzlichen Abreise die Bettler allein lässt.

Die Shiannafeya
Sollten sich die Helden mit Einheimischen unterhalten (und ihr Anliegen des Wüstenmarsches offenbar werden), streuen Sie hier und da neben Gerüchten und Hinweisen zur Wüste Khôm auch Sagen über die Beni Geraut Schie ein (siehe **Sagen und Legenden** im **Anhang**).

Platz bietet, wird allerdings nur genutzt, wenn ein einflussreicher Geldgeber die Bettler und Obdachlosen vorübergehend aus der Ruine vertreibt und Rennbahn sowie Publikumsränge halbwegs instand setzen lässt. Denn ebenso sprichwörtlich wie die Pracht dieser Bahn ist auch ihre Baufälligkeit.

Regeln für das Rennen

Da sich über achtzig Reiter für das Rennen gemeldet haben, werden die Wettkämpfe über drei Tage verteilt in mehreren Durchgängen stattfinden. Es treten jeweils sechs Bewerber in jedem Rennen an. Die jeweils drei ersten haben sich für das Rennen am nächsten Tag qualifiziert, die anderen scheiden aus.
Spielen Sie das Rennen mit dem Plan der Rennbahn, der diesem Buch beiliegt, und sechs unterscheidbaren Spielmarken (Münzen, Zinnminiaturen etc.).

Rennbeginn

Vor dem Rennen wird für alle sechs Reiter, die zum Wettstreit antreten, die Startbahn bestimmt. Dies kann entweder mit einem W20 oder über den Einfluss der Reiterparteien (siehe **Hinter den Kulissen**) bestimmt werden. Der niedrigste Wurf oder der für das Rennen beste Einfluss erhält die günstige – weil besonders kurze – Innenbahn, die zweitniedrigste Zahl bzw. der zweitbeste Einfluss startet auf der Bahn rechts neben der Innenbahn, usw.
Der Reiter mit der höchsten Initiative zieht als erster. Haben zwei Reiter den gleichen Wert, zieht derjenige zuerst, der am nächsten zur Innenbahn steht.

Rennfortschritt

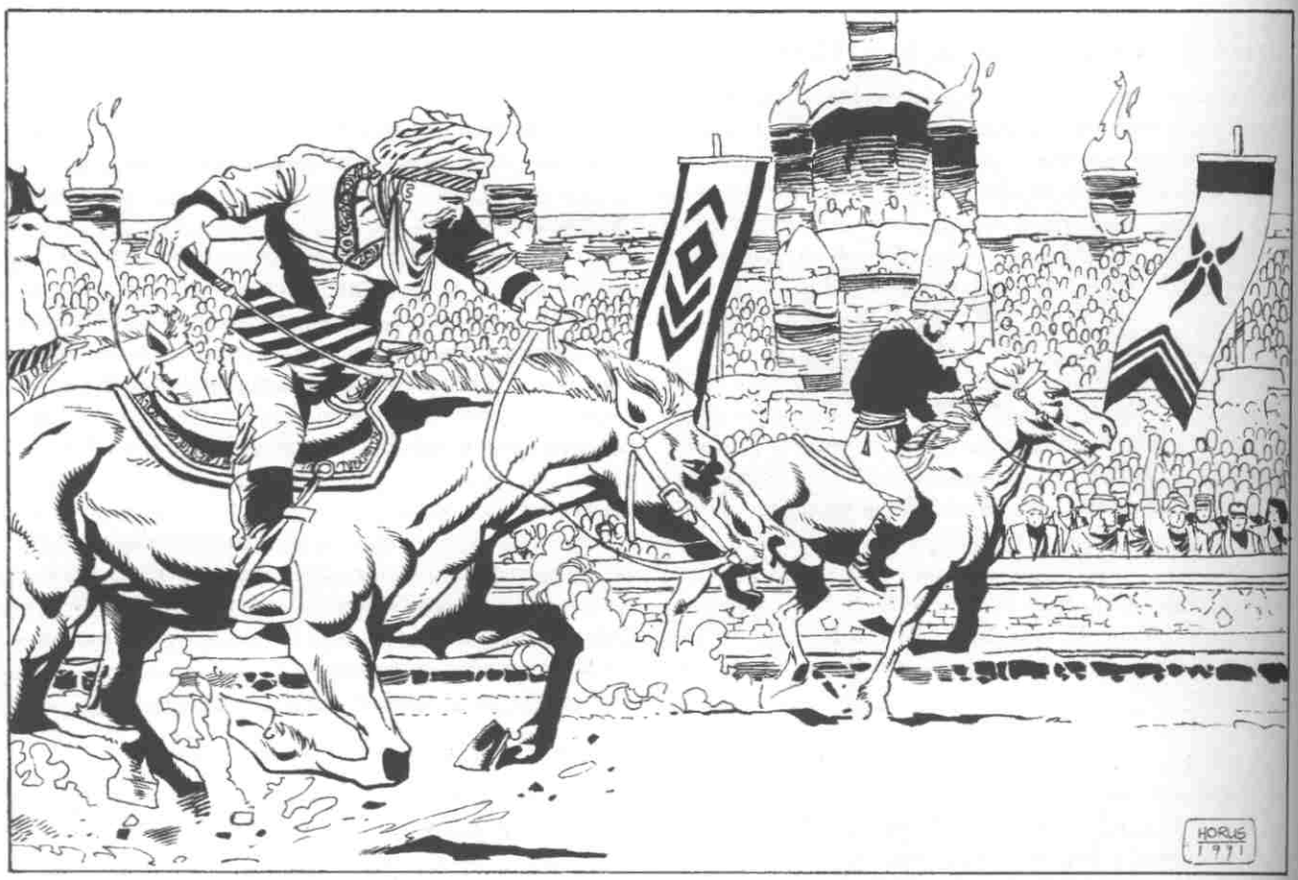
Um festzustellen, wie weit sich ein Reiter in einem Zug vorwärts bewegt, muss eine *Reiten*-Probe abgelegt werden, zuzüglich etwaiger Zuschläge oder Boni aus den Rennvorbereitungen (**Hinter den Kulissen**). Bei einem Erfolg darf der Reiter TaP*/2 Felder vorwärts galoppieren. Bei misslungenen Proben rückt der Teilnehmer nicht vor und die Anzahl verfehlter TaP wird zur Hälfte als Zuschlag in die nächste Runde übernommen. Die Werte der Reiter finden Sie bei den **Teilnehmern**.

Bahnwechsel und Abdrängen

Selbst wenn ein reitender Held oder Alev beim Start auf der Außenbahn platziert ist, ist das noch kein Debakel. Es besteht die Möglichkeit, sich langsam weiter nach innen vorzuarbeiten. Um auf eine andere Bahn überzuwechseln, darf der Reiter ein Feld diagonal ziehen. Ein solches Manöver kostet allerdings zwei Bewegungspunkte. Besser platzierte Reiter können auf diese Weise auch abgedrängt werden, denn sollte auf dem Feld, auf das man diagonal zieht, bereits eine Figur stehen, so wird diese automatisch um eine Bahn nach außen abgedrängt. So kann es leicht passieren, dass der Spieler, der zu Beginn einer neuen Spielrunde als erster startet und sich auf die Innenbahn vorarbeitet, um mehrere Bahnen nach außen abgedrängt wurde, nachdem alle anderen gezogen haben. (Wenn Sie wollen, können Sie die Reiter dabei auch Abdräng- und Abwehr-Manöver in Form vergleichender *Reiten*- und *Attacke-/Parade*-Proben durchführen lassen.)

Publikum und Kämpfe

Im Rennverlauf ergibt sich regelmäßig die Gelegenheit, dass die Reiter untereinander agieren. Der aufgewirbelte Staub, aufgestellte Fahnen, Sonnensegel und etwaiges Gedränge der Reiter sorgen dafür, dass die Reiter zumindest vom Schiedsgericht unbeobachtet Einfluss auf den Rennverlauf nehmen können. Nebeneinander Reitende können sich attackieren (waffenlos, es sei denn, sie haben einen Dolch oder ähnliches an den Teilnehmer-Kontrollen vorbeischmuggeln können) und dadurch für Aufschläge bei nachfolgenden *Reiten*-Proben der Konkurrenten sorgen (die Schadenspunkte ergeben den Zuschlag). Attacken auf das Pferd (ein Frevel unter Tulamiden!) sind im Rennreiten schwieriger (+3), erwirken jedoch doppelten Zuschlag. Weitere Regeln zum Kampf zu Pferd finden Sie in **WdS 100ff.** (beachten Sie, dass für das Rennreiten etwas andere Regeln gelten als für das Lanzenreiten – Sie können also Zuschläge individuell modifizieren).
Darüber hinaus wirkt sich das Verhalten des Publikums auf die Motivation (und Zuschläge) der Reiter aus. Wird ein Reiter vom Publikum bevorzugt, kann es für diesen aufgrund des Jubel, der Rufe und sogar Fahnen einen Bonus von bis zu 3 Punkten auf



seine Proben geben. Besonders faires Verhalten wird entsprechend durch die Gunst des Publikums belohnt – letztlich zählt für Tulamiden die Reitkunst! So kann es sein, dass ein Reiter, der Attacken oder sonstige Hindernisse mehrfach übersteht und sich weiter bemüht, im nächsten Rennen das Publikum auf seiner Seite hat.

Spielverlauf

Am ersten Renntag ermitteln die 48 Rennteilnehmer in 8 Rennen die 24 Reiter für den nächsten Tag. Am zweiten Tag werden in 4 Rennen die 12 Reiter für den Finaltag ermittelt. Um im späteren Verlauf des Wettbewerbs die Spannung für die Zuschauer zu erhöhen (und zu Beginn die Pferde der Favoriten zu schonen), laufen die Rennen am ersten Tag über eine Runde und am zweiten Tag über zwei Runden. Am Finaltag finden dann am Vormittag zunächst die beiden Qualifikationsrennen für das Finale statt. Am Abend werden dann unter großem Getöse und mit entsprechenden Feierlichkeiten die Finalreiter in die Arena geleitet, die dann in 3 Runden den Sieger ermitteln. Wenn sich nicht-reitende Helden nicht **Hinter den Kulissen** bemühen wollen, können die Spieler für eine oder mehrere der Meisterpersonen würfeln.

Teilnehmer

Von den 48 Reitern (abzüglich Ben Arams Reiter) sind knapp die Hälfte *unerfahrene* Rennteilnehmer meist tulamidischer Herkunft, die auf ihr Glück hoffen oder teilnehmen, um sich vor Freunden und Familie zu beweisen. Ein weiteres Dutzend Reiter kann als *erfahren* eingestuft werden, während die restlichen Reiter als *Veteranen* gelten – ernst zu nehmende Gegner, von denen einige als Favoriten in dem Rennen gelten. Die Angaben zur Unterstützung geben wieder, inwiefern der Reiter auf finanzielle / magische / sonstige Unterstützung im und um das Rennen zurückgreifen kann (siehe auch **Hinter den Kulissen**).

Reiter (unerfahren / erfahren / veteran)
CH 11 /12 / 13 **GE** 12 / 13 / 14 **KK** 11 / 12 / 12
Sonderfertigkeiten: – / Aufmerksamkeit, Reiterkampf / Kampfreflexe
Talente: Reiten 4+W6* / 7+W6** / 10+W6**
*) zuzüglich Modifikation durch Erfahrung des Pferdes sowie durch Pferderasse von W6–4
**) wie zuvor, nur W6–3

Ser Diego de Lobo (veteran)
CH 12 **GE** 18 **KK** 14
Sonderfertigkeiten: wie Reiter (veteran)
Talente: Reiten 13 (+4)
Motivation / Zielsetzung: als Zweitgeborener ohne Aufgabe zieht der Sohn des Markgrafen der almadanischen Baronie Inostal mit seinem außergewöhnlichen Rappen durch die Tulamidenlande und bestreitet vor allem aus Langeweile regelmäßig Pferderennen
Unterstützung: gering / mittel (durch begleitenden Magier) / –

Hahmud al'Kira (veteran)
CH 14 **GE** 16 **KK** 13
Sonderfertigkeiten: wie Reiter (veteran), sowie SF Kriegsreiterei
Talente: Reiten 15 (+3)
Motivation / Zielsetzung: ist das Siegen gewöhnt, entsprechend eingebildet, abfällig und unsympathisch; reitet für den Erhabenen Habled ben Cherek und hat – nicht selten auf illegale Weise – im letzten Jahr viele Rennen gewonnen
Unterstützung: groß / mittel / mittel

Alrik Jergenfels (veteran)
CH 11 **GE** 15 **KK** 15
Sonderfertigkeiten: wie Reiter (veteran)
Talente: Reiten 12 (+3)
Motivation / Zielsetzung: reitet für Stratzburg, um dessen Einfluss zu vergrößern
Unterstützung: mittel / – / groß

Alev (erfahren)
CH 12 **GE** 14 **KK** 12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe
Talente: Reiten 13 (+2)
Motivation / Zielsetzung: junger, vom Leben gebeutelter Novadi, dessen Lebenstraum das Reiten ist
Unterstützung:* – / – / –
*) sollte er für die Helden reiten, liegt es an diesen, Alev zum Sieg zu verhelfen

Hinter den Kulissen

Obwohl das eigentliche Rennen auf der Sandbahn bestritten wird, spielt sich ein Großteil davon hinter den Kulissen ab. Hinter den verschiedenen Reiterparteien stehen nicht selten Einflussreiche oder Erhabene, die durch einen eigenen Sieg ihren oder durch eine Niederlage der Gegner deren Ruf im Volk beeinflussen wollen. Schließlich zählt die Reitkunst im Land der ersten Sonne zu den bedeutendsten Talenten, und die Siegpartei genießt (zumindest vorrübergehend) ein hohes Ansehen. Aus diesem Grund versuchen die Parteien, Pferd und Reiter durch herkömmliche wie magische Mittelchen und Zauber zum Sieg zu verhelfen und die Konkurrenten auf gleichem Wege zu sabotieren (was natürlich alles in keinster Weise erlaubt ist und von den Schiedsleuten mit Ausschluss vom Rennen geahndet werden kann).
Die Helden und Ben Aram stehen nun inmitten dieser Intrigen und müssen zusehen, nicht ins Kreuzfeuer zu geraten. Am Rennen unbeteiligte Helden können für entsprechende Abwehrmaßnahmen sorgen oder gar ihrerseits versuchen, für ihren Reiter einen Vorteil zu erlangen.

Einige beispielhafte Szenen

Die **Praioskirche** rund um Lazlo Stratzburg hat ein besonderes Auge auf zwölfgöttergläubige Mitbewerber und wird es sich nicht nehmen lassen, auf vergangene oder aktuelle Verfehlungen an Praios (soweit sie diese ermitteln können) hinzuweisen und sie dazu zu drängen, für die nächsten Tage Buße im Tempel zu tun und dem Rennen fern zu bleiben. Denn Stratzburg sieht das Rennen als eine sehr gute Gelegenheit, um durch den Sieg eines Reiters des Praios die Rastullah-Gläubigen von ihrem falschen Glauben zu überzeugen. Helden, die in einer offensichtlichen Beziehung zu Praios stehen (oder aber keinen 'guten Draht' zum Sonnengott haben wie Hexen und Druiden – notfalls auch Ynu) werden unter Umständen direkt von einem Getreuen Stratzburgs unter Druck gesetzt.

Die Helden können miterleben, wie einer der Reiter von einem **vermummten hinkenden Mann** mit seltsam grauen Augen ein gut gefülltes Geldbeutelchen erhält. Im nächsten Rennen kommt es zu einem Zwischenfall zwischen ebendiesem Reiter und dem stärksten Konkurrenten von Hahmud in diesem Rennen, bei dem beide Reiter aus dem Rennen scheiden. Die Helden können später auf der Tribüne einen hinkenden, grau-äugigen Mann sehen, der sich mit ben Cherek unterhält. (Er wurde natürlich von ben Cherek beauftragt, den Reiter zu bestechen, damit dieser das Rennen beeinflusst.)

In der Nacht auf den dritten Tag kommt es zu einem **mysteriösen Unfall**, bei dem einer der Halbfinal-Teilnehmer sein Leben lassen muss. Hinweise auf die näheren Umstände gibt es nicht, lediglich einen rot-gelb gestreiften Stofffetzen … (Ein „untrüglicher" Hinweis auf Machenschaften der Reiterpartei um den Erhabenen Salman – als Beweis vor den Rennschiedsrichtern jedoch nicht ausreichend.)

Ein zauberkundiger Held kann erkennen, dass der Magier von Ser de Lobo vor jedem Rennbeginn **heimlich magische Gesten** vollführt und den Adligen möglichst unauffällig beim Aufstieg auf seinen Rappen an den Beinen berührt. Eine magische Untersuchung von Ser de Lobo im Rennen zeigt, dass dieser unter der Wirkung eines ATTRIBUTO (Gewandtheit) steht. Erhebliche Ablenkung seines magischen Begleiters lässt den Zauber jedoch fallen (und de Lobos Gewandtheit sinkt um 2).

Der Bettler *Mechmed* (siehe **Der Marsch durch die Wüste**) hat gesehen, wie Hahmuds Pferd ein "**Mittelchen**" bekommen hat. Nachforschungen ergeben, dass es sich um *Atmonbrei* handelt (**ZBA 229**), der bei körperlichen Talenten unterstützt (Proben erleichtert um 2). Der Brei ist nicht nachweisbar, sodass man Hahmud nicht belasten kann. Allerdings können die Helden selber versuchen, an den seltenen und teuren Brei zu gelangen, um das eigene Pferd zu stärken oder Hahmuds Pferd zu schwächen (eine zweite Verabreichung in 2 Tagen wandelt den Bonus in einen Malus). Eventuell erweist sich auch Mechmeds besonderes Talent *Taschendiebstahl* als hilfreich, um an das Mittel zu gelangen.

Weitere Möglichkeiten

Es gibt darüber hinaus noch weitere Möglichkeiten, dass Rennen außerhalb der Arena auszugestalten, die Sie den unterschiedlichen Parteien – auch den Helden – je nach Bedarf unterschieben können. Um den Rennverlauf zu beeinflussen, bieten sich verschiedene Hilfsmittel an:
Die **Pflanzen** Carlog, Cheriacha oder Krötenschemel-Gift können zur Beeinträchtigung von Konkurrenten, Horuschenöl oder Mibel-Absud zur Stärkung der eigenen Partei angewendet werden (siehe **ZBA 232ff.**). Die Pflanzen können allesamt öffentlich oder, im Falle der illegalen Mittel, unter der Hand am Basar erworben werden. Ebenso eignen sich magische **Elixiere** zur Beeinflussung körperlicher Eigenschaften und Talente (je nach Ihrem Gutdünken ebenfalls am Basar erhältlich … und vielleicht auch eine unterhaltsame Grundlage für das Zwischenspiel **Fälscherware**, wenn das Elixier eine andere Wirkung zeigt). Magische Charaktere können das Rennen mit **Zaubern** beeinflussen (zum Beispiel AXXELERATUS, MOVIMENTO oder STILLSTAND). Sie sollten dann jedoch darauf achten, den Zauber nicht zu offensichtlich zu wirken. So erhalten Charaktere mit gildenmagischer Repräsentation beispielsweise einen Aufschlag von 7 Punkten für gestenloses Zaubern (spontane Modifikation "Veränderte Technik", siehe **WdZ 20**). Geweihte Charaktere haben die Möglichkeit, durch ein **Mirakel** den *Reiten*-Wert oder eine entsprechend genutzte Eigenschaft zu erhöhen.

Natürlich sind auch **weltliche Sabotagen** möglich: das Anschneiden von Reitergeschirr, das Abfüllen von Konkurrenten am Vorabend mit Raschtulswaller (schwerer Rotwein der Region), Ferdoker oder schlichtweg Drohungen sind nur einige Beispiele. Körperliche Gewalt wird in der Regel jedoch keine der Parteien anwenden – schließlich ist das Rennen auch eine Frage der Ehre (wenngleich auch in unterschiedlichem Ausmaß). Zudem ist es eine gute Taktik, durch entsprechende Propaganda die Gunst des Publikums auf bestimmte Reiter zu lenken (siehe **Publikum und Kämpfe**). So könnte Alev als sympathischer Neuling an Beliebtheit zunehmen, während Hahmud sich durch unfaire Aktionen die Gunst des Publikums verspielt …

Des Gewinners Preis …

Um einen Anreiz für gute Reiter zu schaffen, an diesem Rennen teilzunehmen, hat Chalum neben den Kamelen noch weitere Prämien ausgelobt: Wer bei einem Rennen am ersten Tag einen ersten Platz belegt, erhält dafür eine Siegesprämie von 5 Piastern. Reiter, die eines der Rennen des zweiten Tages gewinnen, bekommen einen prächtig ziselierten Khunchomer (Wert 500 S) als Belohnung. Dem Gewinner des Rennens am dritten Tage winken schließlich die 15 Kamele. In diesem Fall bekommt auch derjenige, der 'nur' den zweiten Platz macht, noch einen Preis – ein feuriges Shadif-Streitross im Wert von 640 Dukaten! Wie auch immer das Rennen ausgeht: Ohm wird in den nächsten Tagen eine passende Geschichte erdichten, in der die Helden gut wegkommen.

Der Marsch durch die Wüste

Die Karawane der Bettler

Bis auf ein wenig Handgeld, dass Ben Aram für den Erwerb von Nahrung, Wasser und Ausrüstung unterwegs sowie am Zielort für den Bau des Dorfes aufbewahrt, hat er sein ganzes Vermögen gegeben, um die Karawane der Bettler so gut wie möglich auszurüsten. Es erfordert eine enorme Menge von Kamelen, um das Nötigste an Wasser, Lebensmitteln und Ausrüstung zu transportieren.

Die Kamele

29 Kamele besitzt Ben Aram. 19 davon sind *erprobte* Jungkamele, 10 gelten als *geschult*. Sollten die Helden das Rennen im Hippodrom gewonnen haben, steigt die Zahl der Kamele um 15 *geschulte* auf 44.

Qaimuyan (Lastkamel)
LeP 70 **RS** 1 **KO** 20 (21)
GS 2 / 12 / 14 **MR** 1 / 8 **GW** 9
LO 7 (8) **KK** 28 **TK** 260 (350)
Die Werte in Klammern gelten für geschulte Kamele. Siehe auch **ZBA 117**.

Wasser

Da das Wasser nur etwa 3–4 Tage genießbar ist, wird schnell deutlich, dass die Trinkwasserversorgung der Karawane zum größten Problem werden wird. Jeder Teilnehmer der Karawane braucht täglich vier Maß Trinkwasser. Bei fast 80 Personen (Bettler und Helden) sind das 320 Maß Trinkwasser täglich. Jeder Bettler trägt selbst etwa 6 Maß Wasser in einem Ziegenlederschlauch bei sich, deshalb werden zwei Kamele benötigt, damit die Karawane Trinkwasser für 3–4 Tage mit sich führen kann. Bei jeder sich bietenden Gelegenheit wird der Wasservorrat vollständig erneuert.
Die Kamele selbst benötigen keinen transportablen Wasservorrat; sie können sechs Tage ohne Wasseraufnahme auskommen, benötigen danach aber entsprechend viel (150 Maß pro Kamel). In diesem Zusammenhang wird den Gefährten die wichtige Rolle der Kundschafter übertragen, die der Karawane vorausreiten und nach Wasser suchen (**Suche nach Wasser**).

Nahrung

Kritisch ist auch die Nahrungsversorgung. Wenn die Helden das Rennen im Hippodrom nicht gewonnen haben, kann die Karawane nur Nahrung für 10 Tage mit sich führen, ansonsten reicht die Transportkapazität, um die Bettler 20 Tage lang zu ernähren. Die Nahrung, die man unterwegs zu sich nimmt, ist nicht gerade abwechslungsreich. Es gibt Hirsebrei, Fladenbrot, Datteln, harten Ziegenkäse, getrocknetes Obst und als einzigen Luxus gelegentlich Tee mit etwas Honig.
Weitere Transportgüter bestehen aust Werkzeug und Ausrüstung wie Zelte, Decken, Kochgeschirr und so weiter.
Um nicht den Überblick zu verlieren, können Sie eine tabellarische Liste über die Ausrüstung und Größe der Bettlerkarawane führen. Diese Liste würde mit folgenden Startdaten ab Fasar beginnen:

Reisetag: 1
Kamele: 29 (44)
Bettler: 72
Wasser: für 3 Tage
Nahrung: für 10 (20) Tage
Geld: 1.700 Dukaten (1.400 Dukaten)

Sollte Ben Arams Partei das Rennen im Hippodrom gewonnen haben (Werte in Klammern), können zehn Tagesrationen Nahrung mehr transportiert werden. Zudem können dann neben den zwei bis drei Bettlern, die bereits auf dem Kamel reisen müssen (wie *Mansour*, siehe **Anhang**), eine weitere Handvoll der schwächsten Bettler reiten.
In der Spalte Geld ist aufgeführt, wie viele Dukaten Ben Aram noch besitzt, um unterwegs bei wandernden Nomaden und Handelskarawanen die Vorräte der Karawane zu ergänzen.
Abschließend gilt es noch zu berücksichtigen, dass die Langsamsten im Zug das Tempo bestimmen. Kleine Kinder und Krüppel schaffen nicht mehr als höchstens 20 Meilen pro Tag. Die Karawane wird inklusive einiger Ruhetage zirka 7 Wochen bis zum Tal aus den Visionen des Ben Aram brauchen. Die Wassersucher, die der Karawane vorausreiten, können Tagesdistanzen von 60–80 Meilen bewältigen. (Ein erfahrener Reiter wird übrigens gelegentlich absteigen, um das Kamel für ein paar Meilen am Zügel zu führen, damit wieder zu Kräften kommen kann. Während der heißesten Tageszeit zu reiten, ist

unüblich und äußerst strapaziös.) Eine Beschreibung ausgewählter Bettler finden Sie im **Anhang**, Seite 176.

Die Reise durch die Wüste

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Marsch durch die Wüste am Spieltisch darzustellen. Der erste Weg besteht darin, die Reise möglichst genau nachzuspielen, indem Sie für jeden Tag anhand der Tabellen den Spielablauf bestimmen. Als zweite Variante können Sie sich von den Tabellen inspirieren lassen, um ohne Zurhilfenahme eines Würfels Spielsituationen zu konstruiert, die den eigenen Vorstellungen einer Wüstendurchquerung entsprechen. Ansonsten haben Sie natürlich auch die Möglichkeit, die Reise völlig frei zu gestalten. Sie können dann beliebige Ereignisse und Begebenheiten für die Wasser- und Nahrungsbeschaffung zusammenstellen. Im Allgemeinen bietet es sich für derart lange Reiseabschnitte an, die ersten Tage detailliert auszuspielen und dann den Rest der Reise in einem Zeitraffer zu präsentieren, bei dem nur die außergewöhnlichen Ereignisse hervorgehoben werden.

Das Ziel der Reise ist Ben Aram zu Beginn nur vage bekannt (Richtung Westen), sodass die Karawane stets von Oase zu Oase beziehungsweise (nach der Durchquerung der Khôm) von Ortschaft zu Ortschaft reist. Eine Vorausplanung ist kaum möglich, da es verschiedene Routen in die westliche Region hinter der Khôm gibt (zumal die Angabe "westlich der Khôm" sehr weit gefasst ist). An jedem größeren Wegpunkt hat er jedoch eine konkrete Vorstellung davon, in welche Richtung – das heißt zu welcher nächsten Oase oder Ortschaft – es weitergeht. Die Route, die die Gruppe letztlich entlang zieht, führt von Fasar über Mirina (am Raschtulsturm vorbei) zu den Oasen Alam-Terekh, El'Ankhra, Terekh und Achan, und von dort zwischen Goldfelsen und Hohen Eternen über Tashbar nach Thegûn und Neetha. (Auf dem Weg zwischen El'Ankhra und Terekh macht die Gruppe unfreiwillig einen Umweg über Kei Urdhasa und Tie'Shianna.) Sollte in der Gruppe der Helden niemand die Rolle als Karawanenführer übernehmen können, können Sie kurzerhand *Mansour* (siehe Seite 177) zum ehemaligen Karawanenführer umfunktionieren.

Chrononautos: Die Khôm 1008 BF

Zu der Zeit, in der Phileasson und seine Gefährten durch die Wüste Khôm ziehen, entwickeln sich die Beziehungen zwischen Al'Anfa und dem Kalifat zunehmend schlechter. Im *Rondra 1008 BF* erklärt Al'Anfa aufgrund El'Hakirs "Korsarenstück" dem Kalifat offiziell den Krieg, sodass die Gefährten in Fasar und in den größeren Oasen Gerüchte und Befürchtungen um einen Einfall der Al'Anfaner aufschnappen können. Zudem nehmen kriegskundige Helden wahr, dass vielerorts Vorbereitungen auf einen Krieg herrschen: Junge Novadi üben mit Säbeln, um im Falle eines Krieges mit ihrer Sippe zu ziehen, tulamidische Krieger tragen prunke Rüstungen zur Schau, und man widmet sich verstärkt kämpferischen Spielen als anderen Gebaren. An einen richtigen Krieg glaubt allerdings noch niemand so richtig, zumal Al'Anfa in vielen Augen "viel zu weit weg ist, als dass sich die Gewissenlosen in die Wüste trauen". Für die Gruppe Phileassons stellt der Krieg in diesem Abenteuer noch keine Bedrohung dar. Die ersten größeren Übergriffe finden erst statt, wenn die Gruppe die Wüste bereits verlassen hat (siehe **Aventurisches Archiv I** und **Erste Sonne 24f.**).

Tagesablauf der Karawane

Der Tagesablauf der wandernden Karawane ist immer gleich: Kurz vor Sonnenaufgang nimmt man ein hastiges Frühstück ein und sattelt die Kamele, um während der kühlen Morgenstunden ein möglichst großes Stück Weg zu bewältigen. Zur Mittagszeit zwingt die Hitze die Karawane zur Rast. Jeder sucht ein möglichst schattiges Plätzchen, Zeltplanen werden als Sonnenschutz aufgespannt und so weiter. Nach der Mittagsruhe zieht die Karawane bis Sonnenuntergang weiter. Abends werden alle Tiere abgesattelt und angebunden. In der Nacht sinken die Temperaturen dagegen drastisch ab, so dass die mitgeführten Decken und Zelte genutzt werden müssen. Auch wenn die Helden weitab der Karawane auf Wassersuche sind, sollten sie sich an diesen Tagesablauf halten. Gelangt die Karawane in eine der wenigen größeren Oasen auf der Reiseroute, so legt sie dort eine mehrtägige Rast ein, bis alle Vorräte wieder aufgefüllt sind und sich die Reisenden und ihre Lasttiere erholt haben. Näheres zum Umgang mit den extremen Wetterbedingungen der Wüste siehe Seite 167.

Aufgaben der Helden

Die Helden haben in der Karawane eine besondere Stellung, sie gehören mit Ben Aram und seiner Tochter zur Führungsriege. Je nach Talenten können Sie Ihren Helden verschiedene Aufgaben von Ben Aram übertragen, der als ehemaliger Kaufmann nur wenige Kenntisse von solchen Unternehmungen hat, allem voran organisatorische Dinge wie die Verteilung von Nahrung/Wasser, die Beladung der Kamele, das Einplanen von Ruhepausen und Routen, Lage und Aufbau der Zeltstadt, Wacheinteilungen und so weiter. Darüber hinaus sollten Sie Phileasson und seine Gefährten in alles einbeziehen, was das Überleben der Karawane betrifft: Verhandlungen mit Oasenbesitzern, Auskundschaftungen sowie die überaus wichtige Suche nach Wasserstellen. Sollten in Ihrer Gruppe keine Helden sein, die das Überleben in der Wüste sichern können, können Sie ihnen wüstenkundige Bettler zur Seite stellen. Ben Aram wird darauf bestehen, dass sich zumindest einige der Gefährten an der Wassersuche beteiligen, allein schon um den Bettler vor Übergriffen durch Einheimische oder Räuber zu schützen.

Suche nach Wasser

Aufgrund der geringen Haltbarkeit ist die Suche nach Wasser eine der zentralen Aufgaben der Karawane. Sobald der Zug das Gebiet der Khôm erreicht hat, wird geprüft, ob es den Wassersuchern gelingt, eine Quelle oder Oase zu finden, die das nächste Ziel der Bettler wird. Ben Aram wird nur im Notfall eine Wasserstelle verlassen, wenn noch nicht feststeht, wo die nächste zu finden ist. Die Novadis halten die Lage der Wasserstellen geheim. Mit ihrer Hilfe ist nicht zu rechnen.

Es ist üblich, mindestens zu zweit zu reiten, da ein einzelner Wassersucher, dessen Kamel strauchelt oder dem ein ähnliches Missgeschick widerfährt, in der Wüste verloren ist. Nur einer dieser Reiter darf die Proben ablegen, die zur Suche nach Wasser erforderlich sind. (Es erhöht die Spannung, wenn Sie als Spielleiter die Talentproben verdeckt auswürfeln.) Wurde eine Wasserstelle gefunden, die (zumindest annähernd) auf der Reiseroute der Karawane liegt, bricht diese am nächsten morgen dorthin auf.

Begegnungen in der Wüste

Grundsätzlich sollten Sie mit Begegnungen in der Wüste sparsam umgehen, denn die Karawane stellt allein aufgrund ihrer Größe für die meisten Tiere und Menschen kein lohnendes Ziel dar. Die nachfolgenden Vorschläge gliedern sich einerseits in Begegnungen für Kundschaftergruppen (**K**) oder für die gesamte Gruppe (**G**) und andererseits in Begegnungen in der Wüste (**W**) oder an Oasen und Wasserstellen (**O**).

Treibsand [K/G/W]

Gelingt keine Probe auf *Wildnisleben* +3 oder *Sinnesschärfe* +6, so geraten einige Kamele in ein tückisches Treibsandfeld, aus dem sie nur mit gelungenen KK-Proben der Helden entweichen können (Ausrüstungs- oder gar Kamelverlust seien Ihnen überlassen). Ynu deutet diesen "Sand, der alles verschlingt" als schlechtes Omen.

Hinterhalt [K/W/O]

Die Helden geraten in einen Hinterhalt von W6+1 berittenen Wüstenräubern, welche die Abenteurer restlos ausplündern wollen, ihnen aber Sonnenschutz und zwei Wasserschläuche lassen würden.

Wüstenräuber
Säbel: **INI** 9+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 33 **RS** 2 **KO** 12 **MR** 2

Kameldiebe [G/W/O]

Bei dieser Alternative folgt eine Gruppe von W10+10 Wüstenräubern der Karawane. Sie wissen, dass bei den Bettlern nicht viel zu holen ist, und haben es einzig auf die Kamele abgesehen, die den Zug begleiten.

Mherwedböcke [K/G/W/O]

Die Gruppe trifft auf einen Lagerplatz wandernder Nomaden. Sie wird freundlich aufgenommen und bewirtet. Mit etwas Verhandlungsgeschick können die Helden hier 2W20 Mherwedböcke für je 22 S erwerben. Bei einer guten *Feilschen*-Probe gehen die Novadis sogar auf 19 S herunter. (Ein Mherwedbock liefert 40 Fleischrationen.)

Wüstenskorpion [K/O]

Ein Wüstenskorpion (**ZBA 175**) attackiert während einer Rast einen der Wassersucher.

Kampfwerte
INI 5+1W6 **PA** 0 **LeP** 4 **RS** 2 **KO** 11
Stachel: **DK** H **AT** 13 **TP** 1W3+2 (+Gift)*
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (12), Winziger Gegner (AT+4)
* Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Wüstenskorpions zum Tragen (einmalig): Stufe 4; Wirkung 1W20 SP / 2W6 SP; Beginn: sofort; Dauer: 2 SP/KR / 1 SP/KR, bis zuvor ermittelte Schadenswirkung vollständig.

Sandsturm [K/W]

Die Kundschafter geraten in einen örtlich begrenzten Sandsturm, der eine knappe Viertelstunde anhält. Die Auswirkungen können von Blessuren (W6 SP) bis hin zu schweren körperlichen Beeinträchtigungen (2W20 SP) aufgrund nicht vorhandener Deckung oder dem Verlust eines Kamels führen.

Dattelpalmen [G/O]

Um die Wasserstelle stehen wilde Dattelpalmen. Die Bettler können genügend Datteln für eine Tagesration abernten.

Händlerkarawane [G/O]

Eine Händlerkarawane hat an der Wasserstelle ihr Nachtlager aufgeschlagen. Die Händler sind gerne bereit, Ben Aram Lebensmittel zu verkaufen, verlangen aber 150 % des üblichen Preises.

Ärger mit dem 'Gesindel' [K/G/O]

Die Oasenbauern reagieren unfreundlich auf die Gruppe. Sie haben Angst, von dem 'Gesindel' bestohlen zu werden. Wenn es den Helden nicht gelingt, zu vermitteln, kommt es zu Schlägereien.

Sandlöwen [G/W/O]

3W6 Sandlöwen (**ZBA 128**) folgen den Bettlern und fallen über die Kranken und Schwachen der Karawane her.

Kampfwerte
INI 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 48 **RS** 2 **KO** 15
Prankenhieb: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+5
Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 2W6+2
MR 0 / 8
Beute: 100 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (4), Anspringen (10) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Weitere Begegnungen

Weitere Begegnungen können ein herrenloses Kamel, das eingefangen und dem Bestand der Karawane zugeführt werden kann (*Abrichten*), Begegnungen mit einer Riesenameise (**ZBA 68**) oder die Überreste einer ausgetrockneten Oase / einer verdursteten Karawane sein.

Erkauftes Tränkrecht [Optional]

Auf dem Weg zur Oase *El'Ankhra* erscheinen in der Mittagshitze ein Dutzend Novadi-Krieger einer der Sippen vom Stamm der *Beni Ankhara*, um der Karawane der Bettler das Weiterziehen zu verbieten. Der Hairan der Krieger fürchtet um die geringen Wasserreserven seiner Region und wäre daran interessiert, die Karawane auf das Gebiet einer 'verfeindeten' Sippe (ebenfalls vom Stamm der Beni Ankhara) umzuleiten. Für die Karawane würde dies ein Umweg von etlichen Tagen bedeuten, was Ben Aram im Hinblick auf die wenigen Wochen, die ihm noch verbleiben, nur ungern tun möchte. Dies wird er aber so – zumindest vor seiner Tochter – nicht vortragen und stattdessen auf den engen Zeitplan, die Nahungs- und Wasser-

Das Leben in der Wüste

Eine detailliertere Beschreibung der Region und der hier dargelegten Regeln finden Sie in **Raschtul 9f.** und **36f.** Weitere Regeln für Reisen in der Wüste lassen sich in **WdS 143** und **147** nachlesen. Auf Wunsch können Sie folgende ergänzende Regeln verwenden:

Sonnenbrand: Je nachdem, wie lange die Helden ungeschützt der Sonne ausgesetzt sind, kann es zu Hautverbrennungen zwischen 1W3 und 2W6 SP kommen. Passende Kleidung inklusive Kopfbedeckung hilft, diesen Schaden zu vermeiden.

Hitzeschlag: Ohne Kopfbedeckung muss ein Held nach 6 Stunden eine KO-Probe ablegen, um nicht 1W6 LeP und 2W6 AuP zu verlieren, 1 Punkt Erschöpfung in Kauf zu nehmen und alle Eigenschaften um 1 Punkt zu senken. Überdies leidet er an Übelkeit, Fieber und unscharfer Sinneswahrnehmung. Für jede weitere Stunde ohne Kopfbedeckung ist die KO-Probe um jeweils 1 zusätzlichen Punkt erschwert.

Mittagshitze: Wenn die Helden in den vier heißesten Stunden des Tages keine Pause an einem schattigen Platz einlegen, müssen sie jede Stunde eine Hitzeschlag-Probe (siehe oben) ablegen, Kopfbedeckung schützt in diesem Fall nicht. Wenn die Helden darauf bestehen, in der Mittagszeit durchzureiten, erhöht sich ihr Wasserverbrauch außerdem um zwei Maß – eine Tatsache, die sie aber erst dann bemerken, wenn ihre Wasserschläuche fast leer sind.

Wetter

Für alle Bestandteile des Wetters – allgemeine Wetterlage, Bewölkung, Niederschlag, Wind, Temperatur – finden Sie Richtlinien in folgenden Tabellen, die jeweils aufeinander aufbauen. Beginnen Sie für die tägliche Wetterbestimmung mit der allgemeinen Wetterlage und arbeiten Sie sich bis zur Temperatur vor. Addieren Sie die Modifikatoren der Wetterlage auf die Würfe der entsprechenden Tabellen.

W20	Wetterlage	Modifikatoren
1–16	sonnig und klar	Wind –1, Temperatur +2
17–18	leichte Bewölkung	Wind +1, Temperatur –0
19	starke Bewölkung	Wind +2, Temperatur –1
20	heftiger Gewitterregen*	Wind +1, Temperatur –3

**) Das Gewitter dauert etwa eine Stunde, danach gilt das Wetter des nächsten Tages.*

W6	Windstärke
0	Windstill
1	Leichter Windzug
2	Leichte Brise
3	Frische Brise
4	Steife Brise
5	Starker Wind
6	Sturm
7	Sandsturm*
8	Sandsturm mit Orkanböen*

**) Ein Sandsturm dauert in der Khôm oft etliche Stunden, manchmal sogar Tage. Am betreffenden Tag wird die doppelte Menge Trinkwasser verbraucht. Wenn der Sturm vorüber ist, beginnen Sie auf der Windtabelle mit einem Ergebnis von 1.*

W6	Tagestemperatur*	Irdisch
bis 1	mäßig warm	etwa 20°C
2–3	sehr warm	etwa 30°C
4–5	heiß	etwa 45°C
6–7	sehr heiß	etwa 55°C
8	glühende Hitze	etwa 65°C**

**) Die Nachttemperatur ist etwa 20 Grad kälter – unter Umständen also sogar am Gefrierpunkt, was ohne entsprechende Maßnahmen die Trinkwassergefäße und damit die gesamte Wasserversorgung der Karawane gefährden kann.*
***) ebenfalls doppelter Trinkwasserverbrauch*

Wassersuche

Der erste Würfelwurf zur Wassersuche wird je Kundschafter-Gruppe mit einem W20 durchgeführt. Er gibt Auskunft darüber, ob in der Richtung, die die Wassersucher einschlagen, überhaupt eine Quelle zu finden ist.

Mit Proben auf *Fährtensuchen* und *Wildnisleben* (erschwert um den angegebenen Zuschlag) prüfen Sie, ob es den Helden gelingt, anhand von Tierspuren beziehungsweise vegetativer Verhältnisse eine Wasserstelle ausfindig zu machen. Wüstenkundige erhalten entsprechende Erleichterungen von 3 Punkten auf die Proben sowie einen Abzug von 2 auf das Ergebnis, das Sie mit dem W20 für die Wassersuche erwürfelt haben.

W20	Chancen auf eine erfolgreiche Suche
1–3	gute Chance; *Fährtensuchen* +2, *Wildnisleben* +3
4–7	durchschnittliche Chance; *Fährtensuchen* +4, *Wildnisleben* +4
8–11	schlechte Chance; *Fährtensuchen* +7, *Wildnisleben* +8
12–20	kein Wasser in dieser Richtung

Wenn Sie möchten, können Sie noch die Entfernung der Fundstelle zur Karawane (3W20 Meilen), die Qualität des Wassers (1–2: notdürftige Versorgung; 3–4: trübes Wasser, 2 Tage haltbar; 5–6: vier Tage haltbares, reines Wasser), die gefundene Menge (mehrere W20 Maß) oder die Art der Oase (siehe **Raschtul 36**) würfeln.

Dadurch ist es möglich, je nach Fund unterschiedliche Spannungsbögen aufzubauen (schließlich benötigen die Kamele spätestens alle sechs Tage Unmengen an Wasser, während die Bettler notdürftig mit einem schlechten Fund überleben können).

Finden die Kundschafter nicht rechtzeitig oder genug Wasser, treten in Kürze die Auswirkungen des Wassermangels ein (siehe **Der Tod in der Wüste**; die genauen Regeln, auch zur Erschöpfung, finden Sie in **Raschtul 10**).

vorräte und die mit dem Umweg verbundenen Unsicherheiten verweisen.

Die Gruppe um Phileasson hat verschiedene Möglichkeiten, Einfluss auf das Geschehen zu nehmen:

Können sie Ben Aram davon überzeugen, einen anderen Weg einzuschlagen, schenkt der Hairan ihnen sogar W20 Ziegen (je 45 Portionen Fleisch) und führt sie an einer Wasserstelle vorbei zum feindlichen Sippengebiet. Für einen entsprechenden Obulus von 100 Dukaten und zwei Kamelen (sowie entsprechenden *Menschenkenntnis-* und *Überreden-*Proben) wäre der Anführer der Krieger bereit, die Karawane 'nicht gefunden zu haben'. Entscheiden die Helden dagegen, der geplanten Route ohne eine Einigung zu folgen, so zieht der Hairan ein Dutzend weiterer Krieger zusammen und versucht, die Karawane mit Gewalt von seinem Boden zu vertreiben. (Die Werte entsprechen etwa denen der Wüstenräuber oben.)

Auf Abduls Spuren

In der Oase El'Ankhra kommt es zu einer ungewöhnlichen Begegnung. Während die Karawane in die Oase einzieht, gibt es einen kleineren Aufruhr. Eine Delegation der Rashduler Pentagramm-Akademie, angeführt von Magister *Zulqaman Al'Ghulshach* (siehe **Dramatis Personae**), bahnt sich mit herrischen Gesten einen Weg durch die Bettler. Fluchend und scheuchend versuchen sie, auf die andere Straßenseite zu gelangen. Der wirre Abdul gerät dabei in ihren Weg und wird, eher ungewollt, vom Magister zu Boden gestoßen. Nach einem kurzen Augenblick, in dem der Magier den zu Fall gebrachten Bettler mit verächtlicher Miene betrachtet, erhellt sich sein Blick und er beginnt, Abdul mit Fragen zu bedrängen ("Werter Collega, Euch nach so langer Zeit wieder zu sehen." / "Wir haben versucht, Euch zu kontaktieren" / "Man wartet in Punin noch sehnsüchtig auf Euren Traktat über die Magica Lacerta"). Als Abdul zunächst nicht auf den Magier reagiert und ihn dann mit einem Kichern unterbricht, ist Zulqaman sichtlich verwirrt (sowie leicht erbost) und schaut die herbeieilende Shaya sowie die hoffentlich zur Hilfe kommenden Helden fragend an. Primär einem offenkundigen Magier, gegebenenfalls einem passenden Geweihten oder einem anderen Helden von Rang (ansonsten Shaya) stellt er sich als "Zulqaman Al'Ghulshach Ay Rashdul, Magister Invocationis, ehemaliger Schüler und Kollege von *[er deutet auf Abdul]* Magister al Mazar", vor.

Zulqaman ist ein ehemaliger Kollege von Abdul. Beide haben einige Jahre gemeinsam an der Rashduler Magierakademie gelehrt, bis Abdul 994 BF aufgrund von Differenzen mit dem Akademie-Leiter *Dschelef ibn Jassafer* seines Amtes enthoben wurde. Seitdem waren Zulqaman und Abdul in regelmäßigem Kontakt, um sich über Abduls Forschungen auszutauschen. Mit der Entführung Abduls durch Handlanger Pardonas am 1. Namenslosen 1006 BF brach dieser Kontakt ab. Von Zulqaman können die Helden einige Hintergrundinformationen zu Abdul in Erfahrung bringen, die ihn gegenüber den Helden wahrscheinlich in ein neues Licht stellen:

Abdul heißt mit vollständigem Namen *Abdul al Mazar* und war Abgänger sowie Magister der Pentagramm-Akademie zu Rashdul (983–994 BF).

Seine Lehrgebiet waren die Beschwörung (dämonisch sowie elementar) und die Philosophie. In der Forschung legte er zunächst Schwerpunkte auf die Echsenmagie.

In den letzten Jahrzehnten bezog er die Namenlosen-Forschung mit ein. Es schien, dass Abdul hier einige Anknüpfungspunkte zwischen den Forschungsgebieten wiederentdeckt hatte, die angeblich zu grundlegend neuen Erkenntnissen in der Beschwörung führen sollten. (Aufgrund seiner gewagten Thesen wurde Abdul dann aus der Akademie entlassen.)

Seitdem forschte Abdul in seinem Domizil in der Oase Yiyimris. Vor zwei Jahren brach der Kontakt ab. Zulqaman war seither im Glauben, dass Abdul sich wieder auf einer seiner Forschungsreisen befindet.

Darüber hinaus können Sie noch weitere Informationen aus der Beschreibung Abduls in den **Gemeinsamen Anhängen** einfließen lassen, sofern Zulqaman darauf Zugriff haben kann.

All diese Informationen gibt Zulqaman jedoch erst Preis, nachdem er sich über den (Geistes-) Zustand Abduls und den Gegebenheiten seines Auffindens erkundigt hat. Für ihn ist der Zustand Abduls bedauernswert und "eines echten Magus' unwürdig". Er schließt damit das Kapitel seiner 'Freundschaft' zu Abdul und betrachtet ihn nun nur noch als verwirrten alten Mann, der für ihn und die Gemeinschaft der Gelehrten keinerlei Nutzen mehr bringt. Die Helden können Zulqaman am Abend schon nicht mehr antreffen, da dieser noch am Nachmittag in Richtung Yiyimris aufgebrochen ist (siehe **Dramatis Personae**).

Der Tod in der Wüste

Die Wüste Khôm ist eine der lebensfeindlichsten Regionen Deres. Folglich sollten Sie sich auch nicht scheuen, dies anhand der Bettler drastisch zu zeigen. Von den 72 Bettlern, die Fasar verlassen, werden sicherlich nicht alle den Marsch durch die Wüste überstehen. Insbesondere die Alten und Schwachen sind der Hitze, den teils gravierenden Temperaturunterschieden zwischen Tag und Nacht, dem Kampf um Wasser und Nahrung und den sonstigen Gefahren nicht gewappnet. Schildern Sie in passenden Momenten diese Tragik: So kann der ein oder andere Bettler einem Hitzschlag erliegen, entkräftet zusammenbrechen (die Anstrengung und/oder der Wassermangel war zu groß) oder aufgrund nächtlicher Kälte erfrieren. Je ungeschickter sich die Helden in der Erledigung ihrer Aufgaben anstellen, desto drastischer können Sie die Auswirkungen schildern. So sollte sich ein Tag ohne Wasser (der sicherlich ein- bis zweimal vorkommen wird) auch im Zustand der Karawane widerspiegeln (die Schwächsten werden dies, sofern keine Ruhepause folgt, vielleicht nicht überleben). Einem zweitägigen Wassermangel wird bereits ein Dutzend Bettler erliegen – ab dem dritten Tag passiert dies stündlich. Dramaturgisch passend wäre, wenn einer der Bettler (beispielsweise aus dem **Anhang**), mit dem Sie die Gruppe näher vertraut gemacht haben, ebenfalls Opfer der Strapazen der Wüste wird.

Um zu große Verluste zu verhindern, haben Sie noch Shaya und Abdul zur Verfügung, die in größter Not durch ein Wunder (Speisung der Hungernden Seelen) oder einen Gewitterregen (WETTERMEISTERSCHAFT) für die letzte Rettung sorgen können. Natürlich steht Ihnen auch offen, die Karawane im letzten Moment ein rettendes Wasserloch finden zu lassen oder den Bettlern durch eine barmherzige Nomadensippe ausreichend Wasser zuzuspielen. Geplant ist, dass etwa 50–60 Bettler die Reise zum Tal überstehen (wobei die genaue Zahl nicht festgelegt ist). Die Nordmänner der Gruppe, Phileasson, Ohm und Raluf, haben übrigens ebenfalls sichtlich mit den klimatischen Verhältnissen zu kämpfen. Sie brauchen 6 Maß Trinkwasser pro Tag.

Tie'Shianna

Augen der Wüste

Zwischen den Oasen El'Ankhra und Terekh streift die Karawane das Gebiet der Beni Geraut Schie. Vor einigen Tagen haben diese Beorn und seine Gefolgsleute aufgegriffen. Von ihm wissen sie, dass die zweite 'Reliquie' (Silberflamme oder Largala'hen) im Besitz der Beschützer des Bettlerzugs sein soll. Seitdem beobachten einige Späher der Wüstenelfen neugierig die Karawane. Schildern Sie den Helden, dass sich ein Gefühl einstellt, beobachtet zu werden. Einige Zeit später beginnen auch die Bettler, die 'fremde Präsenz' zu fühlen, und wenden sich verängstigt an die Helden. Spuren oder ähnliches sind jedoch nicht zu finden, dafür sind die Wüstenelfen zu gut mit der Wüste vertraut.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist kurz vor Mittag, als ihr in der Ferne hinter den Dünen eine Staubwolke sehen könnt, die sich langsam auf euch zubewegt. Kurze Zeit später lichtet sich der aufgewirbelte Sand, und ihr erkennt eine Schar in blauen Tüchern vermummter Reiter, die auf euren Treck zureitet. In Rufreichweite senken sie ihr Tempo. Eine Reiterin löst sich aus der Schar und kommt auf euch und Ben Aram zu. Sie nimmt das Kopftuch ab und enthüllt das Antlitz einer Elfe: "Sanyasala, feyiama. Ich bin Urdiriel von den Shiannafeya."

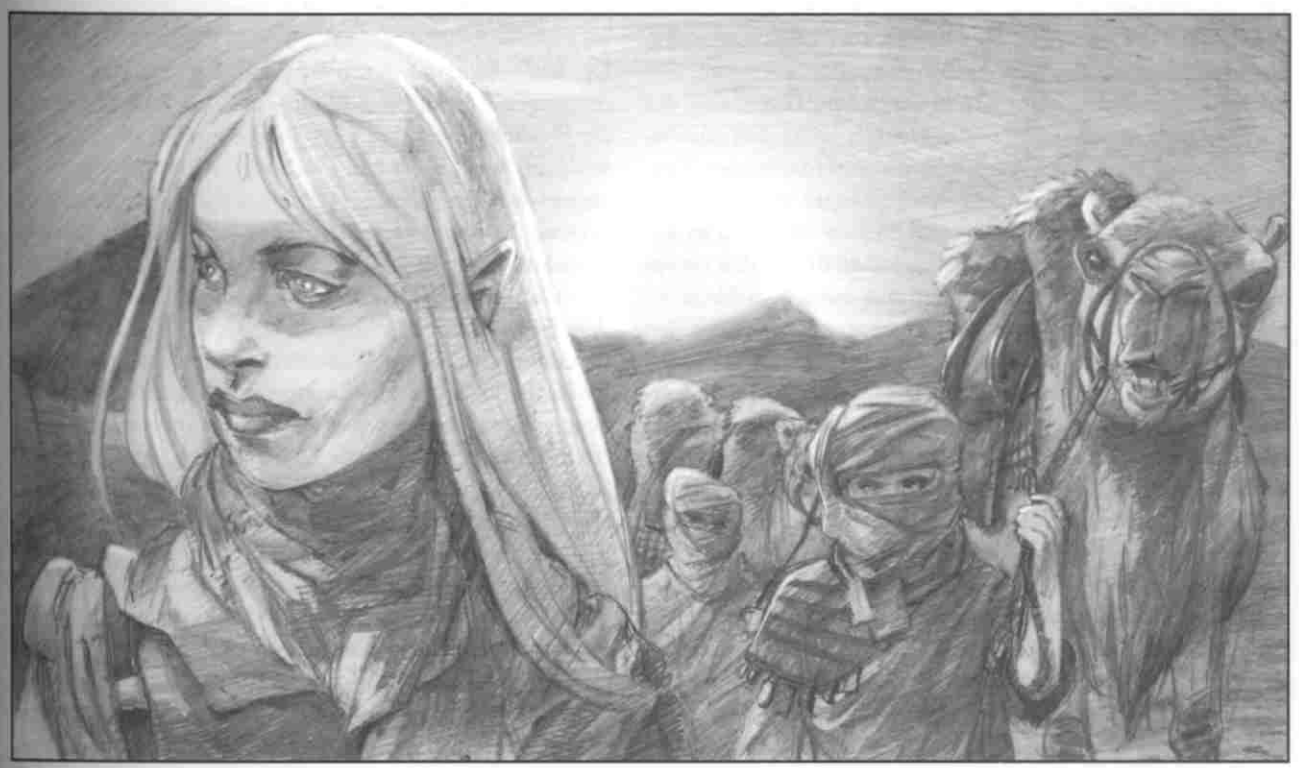
Sobald sich die Späher sicher waren, dass die Gruppe das zweite Artefakt besitzt, haben sie Urdiriel benachrichtigt. Die Führerin der Wüstenelfen reitet der Bettlerkarawane darauf mit großem Gefolge entgegen, um sie in die nicht weit entfernte Oase *Kei Urdhasa* zu geleiten.

Die Beni Geraut Schie

Auf dem Weg zur Oase haben die Helden und die Bettler die Gelegenheit, die Wüstenelfen etwas näher kennen zu lernen. Vor allem die Bettler werden den Vermummten zunächst ängstlich begegnen, zu lange waren sie den Gerüchten um die "Wüstendämonen" ausgesetzt. Schnell zeigt sich jedoch, dass von den zurückhaltenden Kriegern keine Gefahr ausgeht. Den Helden und insbesondere dem Träger der 'Reliquie' begegnen die Elfen mit Ehrfurcht, schließlich sind die Artefakte für die Wüstenelfen Symbol der geraubten und nun wiedergekehrten Hoffnung. Sollte die Gruppe im Besitz von Selflanatil sein, werden einige Elfen den Träger bitten, einen Blick auf das Schwert werfen zu dürfen. Sie lassen es sich nicht nehmen, den Helden persönlich zu dafür zu danken, dass sie Selflanatil "aus den Händen des wolfsgestaltigen Handlanger Pyrs" (gemeint ist Erm Sen) befreit haben.

Kei Urdhasa

Zwei Tage, nachdem die Bettler auf die Elfen getroffen sind, gelangt die Gruppe nach Kei Urdhasa. Dort angekommen, kümmern sich die weiterhin zum größten Teil verschleierten Elfen um Bettler und Kamele. Ebenfalls in der Oase ist Beorn mit seinem Gefolge, der seit Tagen auf Phileassons Ankunft wartet. Er befindet sich nicht mehr in Begleitung Pardonas: Die vermeintliche Travia-Geweihte hat in der Wüste vorgetäuscht, an einem Fieber gestorben zu sein, um sich unauffällig von der Gruppe lösen zu können. Die Ereignisse des anstehenden Khômkrieges erscheinen ihr derzeit wichtiger als die Suche nach der versunkenen Stadt (zumal sie diese noch zu gut kennt und sie nicht erwartet, dort unter dem Sand nach all den Jahren etwas 'interessantes' zu finden). Aufmerksamen Helden fällt auf, dass Beorn trotz der Tatsache, dass er ein 'Gefangener' der Wüstenelfen ist und seine Geweihte verloren hat, sehr positiv gestimmt ist (was sich auf seine wiedererlangte Freiheit von Pardona zurückführen lässt).
Eine Veränderung fällt den Helden auch an Beorns Magierin Belasca auf. Sie ist mittlerweile sehr hochnäsig und geradezu größenwahnsinnig geworden, denn das mit Pardona auch ihre



Die Oase für den eiligen Leser
Einwohner: 217
Herrschaft/Politik: unabhängig vom Kalifat; Stammesrat unter der Führung Urdiriels
Tempel: keine
Beschreibung: kleine Oase mit einem Felsquell; erstaunlicherweise ohne Bauten aus Stein oder Lehmziegeln wie in anderen Oasen – die Elfen leben seit Jahrhunderten in Erinnerung an den Fall Tie'Shiannas lediglich in sandfarbenen Zelten, stets bereit, mit der Rückkehr Fenvariens endlich in die 'Welt hinter den Nebeln' aufzubrechen. (Aus der Ferne ist die Oase kaum zu erkennen, da sie – anscheinend zufällig – derzeit von Dünen umrandet und so vor fremden Blicken geschützt ist.)

unerschöpflichen Kraftreserven dahin sind, (siehe **Mandranna** auf Seite 303 in den **Gemeinsamen Anhängen**) ist ihr noch nicht aufgefallen.
Urdiriel heißt ins Garethi übersetzt übrigens 'die blaue Rose', weswegen auch der Prophet Berengar sein Ziel erreicht hat. Die Helden können ihn irgendwo in der Oase auffinden, wo er glückselig auf das ewige Leben hofft. Die Elfen werden den wirren Mann bis zum seinem Lebensabend, der aufgrund seines Alters nicht mehr fern ist, in der Oase dulden und noch vor der Abreise der Elfen aus der Wüste wird Berengar eines friedlichen Todes sterben.

Ein neues Zeitalter

Während Urdiriel ihre Gäste in Kei Urdhasa bewirten lässt, erzählt sie Phileasson und seinen Gefährten vom Schicksal ihres Volkes (siehe **Anhang**). Die Elfen glauben, dass nach den Jahrtausenden der Diaspora mit der Rückkehr beider Reliquien nun eine Epoche beginnt, in der die Kultur der Elfen erneut aufblühen wird: die Zeit der 'Rückkehr des hohen Königs' sei angebrochen. Nachdem nun beide Artefakte, nach denen die Gesandten der Shiannafeya (wie Nantiangel oder Lailath) teils jahrhundertelang gesucht haben, wieder in Händen der Elfen sind, möchte man sie in den Tempel der Orima bringen, wo sie dereinst Teil der Riten und des Glaubens der Elfen waren.
Urdiriel erwartet, dass die beiden Kapitäne und ihre Gefolgschaft als Überbringer der Artefakte und Erneuerer der Hoffnung am nächsten Tag in das versunkene Tie'Shianna hinabsteigen. Auf welche Weise sie in die unter tausenden Tonnen von Wüstensand begrabene Stadt gelangen werden, verrät Urdiriel nicht. Bis dahin haben die Helden Zeit, sich in der Oase auszuruhen. Die Stimmung zwischen den beiden Gruppen ist grundsätzlich friedlich, sofern im vorherigen Abenteuerabschnitt nichts passiert ist, was dagegen spräche. Nach den gemeinsamen Erlebnissen in der Sargasso-See können sich die Gefährten der beiden Kapitäne austauschen (Magier werden sich wahrscheinlich insbesondere mit Belasca unterhalten und dabei eventuell ihre Veränderung wahrnehmen), denn für Feindseligkeiten gibt es hier keinen Anlass. (Im Gegenteil, unter 'Seinesgleichen' fühlen sich die meisten in der Oase wohler als bei den Elfen, über die man in Fasar eher Unheimliches gehört hat.) Andererseits herrscht eine unterschwellige Anspannung, denn beide Gruppen wissen, dass der Wettstreit am folgenden Tag weitergeht und beide Gruppen mit denselben Ausgangsbedingungen starten – wenn auch nicht klar ist, was am passieren wird und wann dieser Abschnitt des Wettkampfes als 'erfolgreich absolviert' gilt.

Arrangieren Sie, dass einige Helden am Abend noch in der Oase unterwegs sind. Diese können dann ein interessantes Spektakel beobachten: Ein Dutzend Elfen versammelt sich etwas abseits der Oase, und nacheinander imitiert jeder Elf ein Pferdewiehern. Kurz darauf erscheinen wie aus dem Nichts ebensoviele weiße Pferde, auf denen die Elfen dann in die Nacht hinausreiten. Nachdem alle außerhalb der Sichtweite sind, tritt Urdiriel auf die beobachtenden Helden zu und erläutert ihnen, dass die Reiter ausgeschickt werden, um Verstreute der Sippe zurückzuholen und die Sippe auf die Rückkehr des Königs vorzubereiten.

Das Sturmauge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Früh am Morgen verlasst ihr das Lager, um mit fast allen der 200 Beni Geraut Schie in die Wüste zu reiten. Nach einigen Meilen halten die Elfen ihre Kamele an. Urdiriel kommt zu euch und erklärt, ihr hättet euer Ziel erreicht. Zu euren Füßen würde Tie'Shianna liegen … doch weit und breit ist nichts als das unendlich erscheinende Dünenmeer zu sehen.
Einige Augenblicke später steigen auch die übrigen Wüstenelfen ab, verteilen sich in einem weiten Kreis und versenken sich in Meditation. Die 'Blaue Rose' rät euch, den Kreis zu verlassen, und geleitet euch ein Stück abseits.
Kurz nachdem die Elfen gemeinsam ein mehrstimmiges Lied anstimmen, beginnt der Boden zu beben! Plötzlich peitschen Sandkörner an euch vorbei durch die Luft. Während das Beben immer weiter anschwillt, habt ihr den Eindruck, als würde eine nicht greifbare Kraft um euch herum an dem Boden der Wüste zerren. Langsam formt sich vor euren Augen die düstere Säule einer alles vernichtenden Sandhose. Die tosende Sandsäule wächst zu gewaltigem Umfang, bis sie den weiten Kreis der Elfen fast ausfüllt. Für einen Augenblick meint ihr sogar, ein Gesicht in der Säule zu erkennen. Dann hört ihr eine dröhnende Stimme aus der Mitte des Wirbels: "Challa abda maswehi?" [*Übersetzt etwa: „Was stört ihr wieder?"*]

Die Elfen haben in einem Salasandra mit vereinter Kraft den mächtigen Elementaren Meister *N'Draas* geweckt, den schon die Hochelfen vor über 5.500 Jahren mithilfe des *Elementaren Schlüssels des Erzes* riefen, um mit seiner Hilfe das gerade erst gegründete Tie'Shianna aufzubauen. Alle paar Jahrhunderte befreien die Shiannafeya zusammen mit dem Elementar die Ruinen der Metropole von den Sandmassen, um der Priesterin der Orima den Zugang zum Rosentempel zu gewähren – was mit dem Tod der letzten Priesterin vor rund 400 Jahren zum letzten Mal geschehen ist. Nach kurzen Verhandlungen zwischen Urdiriel und dem trägen Elementar, in denen sie ihm ein Ende des 'regelmäßigen' Anrufens verspricht, erklärt sich N'Draas ein letztes Mal bereit, die Stadt freizulegen. In einer gewaltigen Sandsäule sammelt er die Sandmassen, die Tie'Shianna bedecken, und legt dadurch einen Trichter frei, dessen Spitze einen Teil Tie'Shiannas von jeglichem Sand befreit. In dem brausenden Sandwirbel, der über dem Trichter schwebt, öffnet er darauf hin ein kleines Tor, durch das die Gruppen unbeschadet in den Krater und zur Stadt hinabsteigen können (Mut-/Raumangst-Proben!). Zum Schutz gegen umher wirbelnden Sand werden die Gruppen Phileassons und Beorns noch mit einem LEIB DES ERZES (Ausgedehnte Aura) belegt.

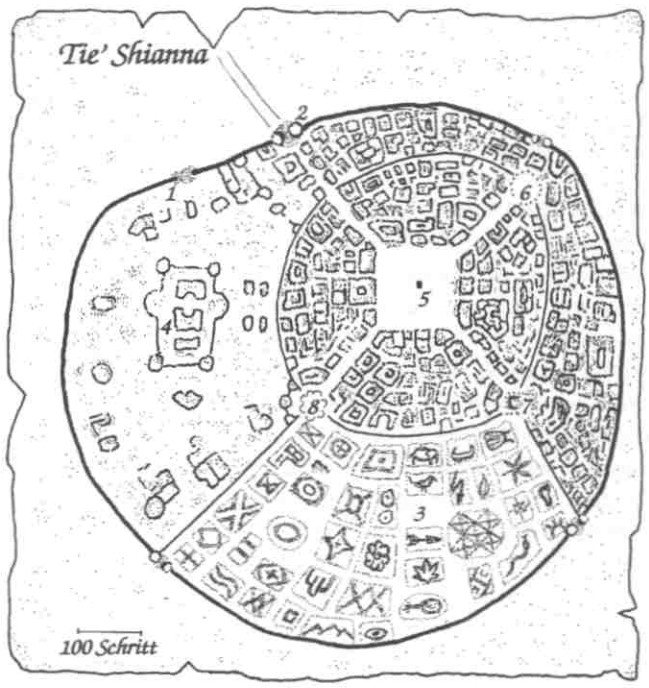
Die versunkene Stadt

Nur ein Teil der versunkenen Elfenstadt wird durch den Sturm des Elementar freigelegt: der Tempelbezirk in der Nähe der Nordmauer. Nach einem Abstieg von einer Viertelstunde (*Klettern*-Probe +3) stehen die Gefährten Phileassons auf dem Grund des dreihundert Schritt tiefen Sandkraters. Es herrscht ein diffuses, vom Staub getrübtes Licht, und ein Blick in den Himmel zeigt die Unterseite einer gewaltigen, sich langsam drehenden Sandsäule, die die gesamte Breite des Kraters ausfüllt (vor allem Ynu ist dies sehr unheimlich, und er wird sich stets in der Nähe eines liebgewonnenen Helden aufhalten).

Erkundung Tie'Shiannas

Helden haben nur zwei Stunden Zeit, die Reste der einstigen Hochstadt der Elfen zu erkunden und den Tempel der Orima zu finden, um dort mehr über den Verbleib des Hochkönigs zu erfahren – mehr Zeit konnten die Elfen N'Draas nicht absprechen. In der Stadt gibt es nicht viel zu holen außer den Eindrücken, welche Pracht dereinst in Tie'Shianna herrschte und mit welcher Gewalt diese von den Heerscharen des Namenlosen zerstört wurde. Zu finden ist nicht viel: Alle Gegenstände von Nutzen oder größerem Wert wurden nach dem Fall der Stadt geplündert; das meiste Übrige ist dem Zahn der Zeit und den späteren Sandmassen zum Opfer gefallen. (Wenn Sie möchten, können Sie die Helden den ein oder anderen Gegenstand aus Zeiten Tie'Shiannas finden lassen, der in der Regel jedoch schwer von Satinavs Wirken geprägt sein wird.)

Zusammen mit der hier herrschenden Windstille und dem fernen Rauschen der Sandsäule ergibt dies ein gespenstisches Bild. Jegliches Zeitgefühl geht hier unten schnell verloren, insbesondere da die Sonne zur Orientierung nicht sichtbar ist. Umso mehr drängt Urdiriel vor dem Abstieg noch darauf, dass die Gruppen zügig voranschreiten sollen. Begleiten kann sie den Abstieg in die Stadt aufgrund des Salasandras nicht. Beide Gruppen werden die Stadt übrigens zusammen erkunden. Weder Phileasson noch Beorn möchten riskieren, den anderen aus den Augen zu verlieren und dadurch eventuell einen Vorteil zu verschenken. Folglich bleibt an vielen Stellen für intensive Untersuchungen keine Zeit, es sei denn, die Helden können die Bedeutung für die Queste glaubhaft machen.



1) Die Stadtmauer

Wenn die Helden am Boden des Kraters ankommen, stehen sie vor der **titanischen Mauer**, die die Elfen im Zweiten Drachenkrieg als Schutz gegen die immer häufiger ins Reich vorstoßenden Echsen Zze Thas errichteten. Die Mauer reicht über 25 Schritt in die Höhe. Vom Sand zerriebene Ziegelreliefs von Elfen, die über eine Armee von Echsenmenschen triumphieren, schmücken das Mauerwerk. So gewaltig wie die Dimensionen der Mauer ist auch das Ausmaß der Zerstörung. Knapp 50 Schritt im Westen erkennen die Helden eine so breite Bresche im Wall, dass zehn Elefanten sie Schulter an Schulter durchschreiten könnten. In gleicher Entfernung östlich können die Helden einen Trümmerhaufen in der Mauer entdecken (2), wobei die Reste von Türmen vermuten lassen, dass es sich hier um eine Art Tor gehandelt hat.

2) Das Löwentor

Es gehört nicht viel Phantasie dazu, sich vorzustellen, dass der große Trümmerhaufen zwischen den beiden **Turmruinen**, die sich hier über die Stadtmauer erheben, einst ein prächtiges Tor gewesen ist. Noch immer finden sich Reste der Messingbeschläge, die vor Jahrtausenden die hölzernen Flügel des Portals schmückten. Ungewöhnlich ist, welche Mühe sich die Eroberer bei der Zerstörung der Löwenreliefs, die die Türme schmückten, gegeben haben. Ohne Ausnahme wurden die Köpfe der Raubkatzen durch Keulenschläge zertrümmert. *Kazak* selbst, einer der Heerführer des Namenlosen (siehe unten), leitete den Angriff auf dieses Tor, dass mit dem schwarzen Schattenlöwe, dem heiligen Symbol der Zerzal, geschmückt war. Es war sein letzter Befehl, alles zu zerstören, was an das Götterpantheon der Hochelfen erinnerte. Helden, die sich zwischen den baufälligen Ruinen der Türme bewegen, können leicht eine Schuttlawine auslösen und werden bei einer 20 auf W20 von herabstürzenden Steinen getroffen (3W6 Trefferpunkte).

Das Löwentor war eines der am stärksten befestigten Tore Tie'Shiannas. Im Nordosten, Südosten und Südwesten standen einst seine Schwestertore: das Kristall-, das Sonnen- und das Drachentor.

3) Die lebenden Häuser

Dieses Viertel Tie'Shiannas hat eine eigenartige Struktur. Unter dem Sand verborgen liegen Hunderte von **Mosaiken**, die sich oft in seltsamen Mustern aneinanderreihen. Die Ränder der Mosaikflächen sind von zum Teil gestürzten Säulen und Pfeilern gesäumt. Dazwischen liegen Trümmer von gitterartigen Holzverstrebungen.

Die Helden sind hier auf die kärglichen Reste der 'lebenden Häuser' gestoßen. Schon in alter Zeit gab es zwischen den verschiedenen Elfensippen unterschiedliche Auffassungen zu Wohnkultur und Naturnähe. Während die einen verspielte Paläste (4) errichteten, hätten andere am liebsten in wilder, unberührter Natur gelebt. Jene naturverbundenen Sippen waren es auch, die die 'lebenden Häuser' entwarfen. Als Fußboden schufen sie jeweils ein prächtiges Mosaik oder, wenn sie noch naturverbundener waren, eine Wiese. An den Rändern der abgesteckten Bodenfläche errichteten sie eine Reihe aus Säulen,

die ein hölzernes Gittergerüst trugen. Anstelle von normalen Wänden ließen sie Hecken wachsen. Das Dach bildete eine besonders dicht wachsende Weinlaubsorte. Hecken und Weinranken wurden fast nicht beschnitten und wucherten schnell zu Gebilden, die von Ferne wie Hügel aussahen. All diese Pracht ging mit der Vernichtung Tie'Shiannas auf immer verloren. Was blieb, sind einsame Säulen und rissige Mosaike.

4) Zerfallene Pracht

Eine unübersichtliche Trümmerlandschaft macht dieses Stadtviertel zu einem regelrechten Labyrinth. Trümmer von längst versiegten Jadebrunnen bedecken die zahlreichen Plätze. Zum Teil stehen noch etliche Schritt hohe Fassaden reich verzierter **Wohnpaläste**. Nur edelste Materialien wurden zum Bau verwendet. Geäderter Marmor aus *Carhaneola*, weicher, fast durchscheinender Alabaster aus dem Reich der *Sumurrer* und unzerstörbar dem Verfall trotzender polierter Basalt. Säulen, Mauern und Portale sind überladen mit ornamentalen Blumenreliefs und Weinranken. Die Arbeiten sind so vollkommen, dass die Helden meinen, versteinerte Pflanzen vor sich zu haben. Wie auch im Himmelsturm wurden viele der Paläste mithilfe einer Ur-Form des METAMORPHO geformt. Viele der alten Paläste wurden während der Eroberung durch die Heerscharen des Namenlosen zerstört. Was unversehrt blieb, brach im Laufe der Jahrhunderte unter den Sandmassen ein, die sich über der versunkenen Stadt auftürmten. So ist nur noch ein schwacher Abglanz der alten Pracht erhalten geblieben.

5) Der Platz der alten Götter

Im Zentrum des Tempelviertels befindet sich ein mit rissigen weißen Marmorplatten ausgelegter Platz, von dem aus drei Prozessionswege zu Tempeln der Elfengötter Nurti (6), Zerzal (7) und Orima (8) führen. (Die anderen Tempel liegen außerhalb dieses Tempelbezirks.)

Der Obelisk

Zwischen dem staubigen Dunst, der die Sicht behindert, ziehen Schlieren eines unheimlichen, halbstofflichen Rauchs über den Marmor. Vage können die Helden einen Schatten wie eine gigantische Schwertklinge aus der Mitte des Platzes ragen sehen, der sich beim Näherkommen als ein großer, schwarzer Obelisk entpuppt. Sieben Schritt breit und 49 Schritt hoch ist dieses Siegeszeichen, das dem Namenlosen nach seinem Triumph über das Elfenvolk errichtet wurde. Alle vier Seiten des Pfeilers berichten von unterschiedlichen Aspekten des Sieges.

So zeigt die *westliche* Seite in Bildfresken die Pracht des alten Tie'Shianna. Unter vielen architektonischen Wundern fällt ganz besonders ein Tempel in Gestalt einer gewaltigen Rosenblüte auf, der über einem kleinen Platz, flankiert von fünf großen Rosenknospen, schwebt. Die *nördliche* Seite des Obelisken zeigt auf seinen Bildern den Triumph der Soldateska des Namenlosen, die in endlosen Kolonnen durch Mauerbreschen in die Gleißende Stadt einfällt. Selbst abgebrühten Veteranen dürften die Bilder auf der *östlichen* Seite des Pfeilers Schauer des Entsetzens über den Rücken jagen. Unsäglich sind die Szenen des makaberen Festes, das die Schergen des Namenlosen zur Feier des Sieges zelebrierten. Die *südliche* Seite des Steines ist mit tief eingekerbten Hieroglyphen einer längst vergessenen Sprache bedeckt, vermutlich eine Huldigung an den siegreichen Dreizehnten Gott. Sollte ein Magier auf die Idee kommen, die Zeichen mittels eines XENOGRAPHUS zu entziffern, kann er ebendiese Huldigung an den Namenlosen lesen – sein Name ist der Inschrift jedoch nicht zu entnehmen. Allerdings setzt sich der Magier dabei der schieren Verführungskraft des Gottes aus, eine Wirkung, die später in ähnlicher Form in den *13 Lobpreisungen des Namenlosen* (WdZ 88f.) übernommen wurde: Für jede Spielrunde, die der Magier die Hieroglyphen entziffert und liest, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe wie bei einer Berührung der purpurnen Schwaden (siehe unten) notwendig, bei deren Misslingen die unten beschriebenen Auswirkungen auftreten. Allerdings erhält der Magier interessante Erkenntnisse über den Namenlosen und die anderen Götter, die ihm jede zweite Spielrunde eine Spezielle Erfahrung *Götter/Kulte* einbringen (bis maximal 10). Das vollständige Lesen des Textes dauert 10 Spielrunden.

Purpurne Schwaden

Eine unberechenbare Gefahr stellen die purpurnen Schwaden dar, die vom Obelisken ausgehend über den Platz ziehen, denn sie tragen die düsteren Einflüsterungen des Namenlosen mit sich. Ein Held, der mit den Schwaden in Berührung kommt, setzt sich der Verführung des Namenlosen aus. Schildern Sie mit jeder Berührung in zunehmender Intensität, wie der Held eine uralte Entität spürt. Er hat das Gefühl, mit einer schier unendlichen Macht konfrontiert zu sein; in kurzen Visionen nimmt er den Ältesten aller Götter wahr, den Urgott, mit dem alles begann und mit dem alles enden wird ... sowie die Falschheit und das geringwertige Dasein der sogenannten 'Zwölf Götter'. Es drängt sich dem Helden das Gefühl auf, er habe bisher den falschen Glauben gelebt und als wäre der Namenlose zu Unrecht verurteilt und in die Große Bresche gekettet worden.

Um diesen falschen Einflüsterungen zu widerstehen, ist für jede Berührung eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 zu würfeln, zusätzlich erschwert um die Anzahl der bisherigen Einflüsterungen (Berührungen). Misslingt die Probe, ist die Seele des Helden vorübergehend dem Namenlosen-Glauben näher getreten. Spieltechnisch bedeutet dies, dass der Held in einem innerlichen Glaubenskampf steckt und beginnt, an den Dingen, an die er bisher geglaubt hat, zu zweifeln; für jede misslungene Probe sinken Klugheit und Intuition für den Rest des Tages um einen Punkt. Erst mit den Ruhephasen in der Nacht kann der Held pro Tag je einen Punkt 'regenerieren'. Sinkt einer dieser Werte unter 5, verfällt der Held dem Namenlosen-Glauben. Inwiefern sich dies äußert – ob sofort oder erst im Laufe der nächsten Wochen, und ob es den anderen Helden auffällt – sei Ihnen überlassen. Eine mögliche Variante wäre, den Spieler im Geheimen über den Glaubenswechsel zu informieren, um daraus ein eigenes Abenteuer begleitend oder nach der Kampagne zu machen.

Ein Held, der unbehelligt bis vor den Stein gelangen will, um die Meißelungen im Stein zu betrachten, muss zwei *Athletik*- oder *Akrobatik*-Proben +3 bestehen. Um die Bedrohung der Schwaden zu demonstrieren, können Sie einen Söldner aus Beorns Truppe sorglos durch sie hindurch zum Obelisken gehen lassen, der kurz vor dem Obelisken (nach etlichen Berührungen mit den Schwaden) augenscheinlich nachdenklich stehen bleibt, zu den Gefährten blickt, um dann wie im Berserkerrausch den Nächststehenden zu attackieren.

6) Das Heiligtum der Nurti

Am Ende dieser Prozessionsstraße findet sich nur wenig, das an einen Tempel erinnert. Einige Säulen mit längst verdorrten Weinranken, ein zerschlagenes Bodenmosaik und eine

zerschmetterte Statue ist alles, das von diesem Heiligtum geblieben ist. Einst war dieser Ort der Schöpfergöttin Nurti geweiht, doch als erschaffende Muttergöttin hatte sie der zerstörerischen Gewalt der Krieger des Namenlosen am wenigsten entgegenzusetzen. So wurde ihr lebender Tempel aus Hecken und Ranken vollständig zerstört. Nur ein Wunder ließ sich nicht gänzlich vernichten: Wer die Relikte der ihr geweihten Statue genau betrachtet, wird darin eine sich ständig verändernde Frauengestalt erkennen. Versuchen die Helden, das Standbild wieder zusammenzufügen, werden die angelegten Trümmerstücke auf wundersame Weise wieder Teil der Statue. (Ein Zeichen der noch wirkenden – wenn auch schwachen – Macht Nurtis.)

7) Das Heiligtum der Zerzal

Von liegenden Schattenlöwen aus rotem Sandstein gesäumt, führt eine Prozessionsstraße in den Südosten des Tempelbezirks. Die Eroberer haben sich große Mühe gemacht, alle Häupter der ruhenden Löwen – in anderen Regionen oft auch als Luchse dargestellt – zu zerschlagen. Auf halbem Wege mischt sich ein neuer Ton unter das unablässige Surren des entfernten Sturmes, der wie ein schweres, gequältes Atmen klingt. Weiter entlang der Straße, in den zerstörten Überresten des Tempels der Zerzals, zeichnet sich der Schemen eines liegenden Riesen ab. Bei der gewaltigen Gestalt handelt es sich um den Feldherren **Kazak**, der, obwohl tödlich verletzt, dazu verdammt ist, nicht sterben zu können. Anstelle von menschlichen Beinen hat er zwei Pferdebeine mit glühenden Hufen. Darauf sitzt ein menschenähnlicher Leib, doch auch der Kopf des einstigen Feldherren ist der eines gewaltigen Hengstes. Kazak gelang es zwar, das Heiligtum der Zerzal zu zerstören, doch schleuderte die Hohepriesterin der Göttin ihm einen Eichenpfahl ins Herz, den sie von ihrer Herrin selbst erhalten hatte. Kazak ist zu sehr verletzt, um sich zu bewegen oder zu reden. In nie versiegendem Strom fließt noch immer dunkles Blut aus seiner Wunde. Solange der Pfahl in seinem Herzen steckt, ist dieses Monstrum nur noch dazu fähig, seine tiefgrünen Reptilaugen mit den geschlitzten Pupillen zu bewegen und damit den Schritten der Helden zu folgen. Herausziehen können die Helden den Pfahl nicht – nur ein Priester der Zerzal kann ihn wieder entfernen. Ebenso wenig ist es für die Helden möglich, Kazak zu töten.

8) Das Heiligtum der Orima

Die süd-westliche Prozessionsstraße ist ebenfalls gesäumt von zerstörten Statuen. Aus den Resten ist zu erahnen, dass sie einst eine Elfe mit verbundenen Augen darstellten, die ein Schwert sowie einen Kelch oder ein Füllhorn in den Händen hielt. Die Straße führt zum Tempel der Orima. Um diesen vor der Zerstörung zu bewahren, versuchte die Priesterschaft der Göttin, ihn in eine andere Sphäre zu versetzen. Doch der verderbliche Einfluss des Namenlosen war bereits so groß, dass das Wunder versagte. Stattdessen wurde der Tempel dazu verdammt, ständig zwischen verschiedenen Sphären hin- und hergerissen zu werden, ohne länger als wenige Minuten an einem Ort verweilen zu können. Aus diesem Grund ist es unmöglich, auf herkömmliche Weise in den Rosentempel einzudringen. Wenn die Helden den Tempelplatz betreten, ist dieser zunächst leer. Einen kurzen Augenblick erscheint der Tempel dann in Form eines gewaltigen steinernen Bauwerks über ihren Köpfen, um wenig später wieder zu verschwinden.

Der einzige Weg in den Tempel führt durch die blauen, mehrere Schritt großen Skulpturen **stilisierter Rosenknospen**, die den Platz umgeben. Nähert man sich ihnen, so öffnen sich die steinernen Blüten und aus ihrem Inneren ergießen sich Kaskaden eines überderischen Lichtes. Sobald jemand in eine geöffnete Blüte steigt, schließen sich die Blätter um ihn und er wird sicher in eine der *Einführungskammern* des Rosentempels (**A**) teleportiert. Bis zu vier Helden können gleichzeitig auf diese Weise teleportiert werden.



A) Einführungskammern

Wenn die Helden die Rosenknospen benutzen, werden sie in eine der Einführungskammern des Rosentempels teleportiert. Im ganzen Tempel leuchtet ein mattes, blaues Licht unbekannten Ursprungs. Obwohl hauchdünn, ist es unmöglich, den fugenlos verarbeiteten blauen Stein der Wände zu zerschlagen. Von den Einführungskammern geht es entweder auf einen *Balkon* (**B**) oder in eine *Kammer der Meditation* (**D**).

B) Balkone

Auf den wie Blütenblätter geschnittenen *Balkonen* (**B**) bietet sich den Helden ein unvergessliches Schauspiel, denn von dort können sie in die Sphäre blicken, in der sich der Tempel gerade befindet. Lediglich eine magische Kuppel schützt den größten Teil des Heiligtums vor dem oft zerstörerischen Einfluss der Sphären.

C) Tore in eine andere Welt

Von den Balkonen führen jeweils zwei Treppen auf tiefer liegende *Terrassen* (**C**). Von oben gesehen wirken sie im Gegensatz zu allen anderen Tempelbereichen gealtert und leicht verwittert, stellenweise sind sie von Ruß geschwärzt – die Terrassen sind nicht mehr von der Schutzaura umgeben. Sollten die Gefährten Phileassons die Treppen überschreiten, dringen sie somit in die andere Sphäre ein und sind nicht mehr vor ihren Auswirkungen geschützt. (*Gefahreninstinkt* – oder Klugheit – vermag vor törichten Aktionen zu warnen.)

Befinden sich Helden auf einem Balkon oder einer Terrasse, wechselt die Globule, in der sich der Tempel befindet, einmal pro Spielrunde (W6):

1: Die Helden befinden sich über dem **Tempelplatz** von Tie'Shianna. Nicht weit entfernt über ihnen tobt der Standsturm. Die Sicht ist deswegen deutlich behindert.

2: Die Helden sind von einer unheimlichen **Dunkelheit** umgeben (Regeln wie DUNKELHEIT, **LCD 69**). Ein leises, schmatzendes Geräusch ertönt, das bis ins tiefste Mark geht und an den Grundfesten des Verstandes rüttelt (Auswirkungen wie SCHRECKGESTALT II (+10), **WdZ 235**). Das Betreten der Terrasse ist nur mit gelungener Mut-Probe +10 möglich. Charaktere, die sich auf der Terrasse befinden oder diese betreten, werden zudem von einer amorphen Masse ins Nichts gerissen (2W6 SP pro KR; KK-Probe, um zum Balkon zurückzugelangen). (Der Tempel befindet sich in einer der Kammern von Saz'Nagorel, **WdZ 362**.)

3: Der Rosentempel befindet sich tief **unter Wasser**; nur ein dünner, schimmernder Film (die Schutzbarriere) schützt vor den Wassermassen. (Die Helden erhalten Raumangst +1.) Auf der Terrasse befindliche Helden müssen zum Balkon zurück tauchen (*Schwimmen [Tauchen]*-Probe +8), um nicht zu ertrinken (siehe die Regeln zum Tauchen in **WdS 140**).

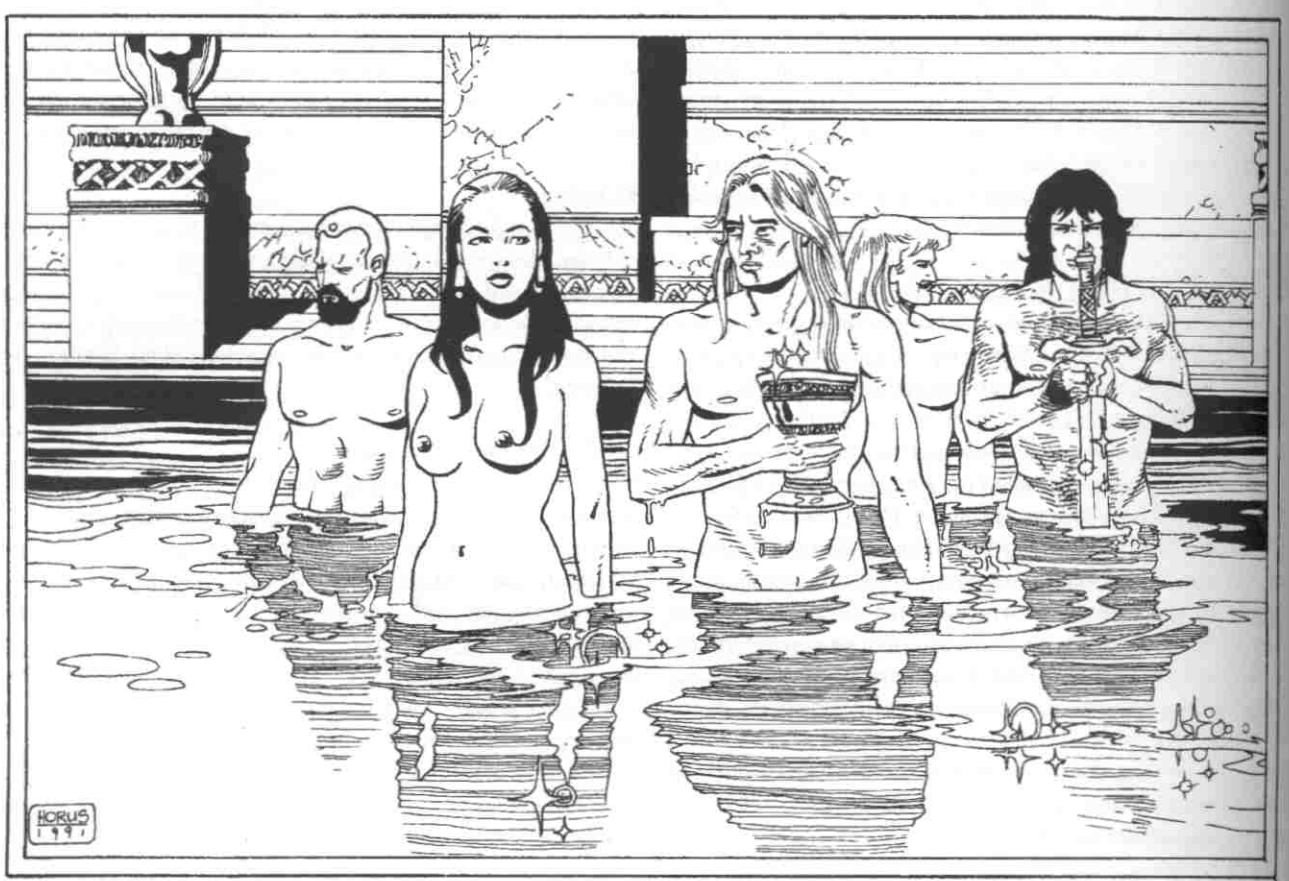
4: Blendendes Licht umgibt die Helden, **lichtumstrahlte Gestalten** von humanoiden Kriegern schweben außerhalb des Rosentempels und winken den Helden freundlich zu. Einer der strahlenden Krieger nähert sich und bietet den Helden einen goldenen Kelch mit einer roten Flüssigkeit an. Wer (auf der Terrasse) davon trinkt, erhält augenblicklich alle verlorenen LeP zurück und darf seine Lebensenergie sogar permanent um 1W3 Punkte erhöhen. (Der Tempel befindet sich in einer unbekannten Globule.)

5: Über dem schwebenden Rosentempel erstreckt sich ein schier endloser, vielfarbiger **Feuerozean**. Die Schutzbarriere kann die Hitze nur zum Teil abhalten (weswegen die Terrassen und Balkone zum Teil auch rußgeschwärzt sind). Helden auf dem Balkon erhalten W6 SP pro Minute, auf der Terrasse W6 SP pro KR – im Innern des Tempels steigen die Temperaturen zwar, aber man ist vor Schaden sicher. Tief unten erkennen die Charaktere ein Meer sowie einige Inselgruppen, die aufgrund der Entfernung winzig klein wirken. (Derzeit schwebt der Rosentempel in der Globule Tharun, auf halbem Wege zwischen Sonne und 'Erdboden', **WdZ 362**.)

6: **Purpurner Nebel** umgibt den Tempel. Er befindet sich in einer Globule des Namenlosen und ist hier seinem Zorn ausgesetzt. Einzig die von Orima bei der Entrückung des Tempels noch gewirkte Schutzaura verhindert, dass der Tempel von der Macht des Namenlosen überrollt wird. Rund um die Schutzaura knistert und kreischt es ohrenbetäubend, wo die Schwaden mit der Barriere kollidieren. Die Helden haben das Gefühl, dass etwas Uraltes und Mächtiges sie beobachtet. Für auf der Terrasse befindliche Helden gelten dieselben Regeln wie auf dem **Platz der alten Götter**. Charaktere innerhalb der Kuppel erfahren lediglich abgeschwächte Visionen ohne Auswirkungen.

D) Die Kammern der Meditation

Die Wände dieser Kammer sind mit Reliefs von Elfen geschmückt, die sich ihrer Gewänder entledigen und in ein meditatives Gebet versenken. Um von hier weiter in die *Kammern des heiligen Wassers* (**E**) vorzudringen, müssen Kleidung und Waffen abgelegt werden, denn mit diesen ist ein Passieren des Zugangs zu **E** nicht möglich. Ein Zauber der einstigen Orima-Priesterinnen, der ähnlich dem FORTIFEX das Durchqueren anorganischer Materie verhindert, sollte Nachlässigkeit bei den Elfen verhindern und dafür sorgen, dass "jeder gleich vor die Göttin tritt". Lediglich *Largala'hen* und *Silberflamme* können als der Göttin 'geweihte' Artefakte mitgenommen werden.



E) Die Kammern des heiligen Wassers

Diese etwas tiefer gelegenen Kammern sind hüfthoch mit köstlich kühlem Wasser überflutet. Wandreliefs zeigen Elfen, die sich waschen. Ein schwaches bläuliches Licht dringt aus den Türöffnungen, die weiter in den Tempel führen. Die Gefährten sollten sich hier einer rituellen Waschung unterziehen, bevor sie in das Allerheiligste des Tempels eintreten (spieltechnische Auswirkungen gibt es jedoch keine). Beorn und seine Mannen werden diese Waschung vornehmen (was zu Spekulationen über den späteren 'Sieg' Beorns – das Erlangen der Flöte – führen könnte, sollten sich die Gefährten Phileassons nicht reinigen).

F) Das Allerheiligste

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der Mitte des Raumes seht ihr die lebensgroße Marmorstatue einer Elfe mit verbundenen Augen. Ihre Hände sind vorgestreckt, ganz so, als würde sie erwarten, dass man ihr ein Geschenk reicht. Beorn und Phileasson treten vor und heben die beiden magischen Artefakte, als die Statue beginnt, mit blauem Licht zu pulsieren und zum Leben zu erwachen. Mit langsamen, geschmeidigen Bewegungen nimmt die Elfenstatue Schwert und Kelch entgegen, und es scheint, als ob die beiden Gaben schon immer zu ihr gehörten. Für einen Augenblick denkt ihr, einen zufriedenen Gesichtsausdruck zu erkennen, als ihr in eurer eigenen Sprache mit altertümlich klingendem elfischen Akzent vernehmt: "Habt Dank, Helden aus dem Norden!"

Bei der Statue handelt es sich um ein Bildnis der als Schicksalsgöttin verehrten Orima, der Herrin des Tempels. Durch die Rückführung der Artefakte ist sie für kurze Zeit in Tie'Shianna manifestiert, um den Gefährten Hinweise auf den Verbleib des Königs zu geben. Die entrückte Orima ist bereits so schwach, dass ihr nur jenes Wissen zur Verfügung steht, das die wenigen Elfen besitzen, die noch an sie glauben – also die Beni Geraut Schie und einige Elfen auf den Inseln im Nebel (siehe hierzu das zehnte Abenteuer **Inseln im Nebel**). Es folgen beispielhafte Auskünfte, die die manifestierte Orima geben kann, wenn sie danach befragt wird:

- Wer bist Du? — *"fae Orima – ich bin Orima"*
- Was geschah mit dem Elfenvolk / mit Tie'Shianna? — *'Einst war Tie'Shianna die gleißende Stadt. Doch dann kamen die Horden des Dhaza und nahmen ihr ihren Glanz. Viele derer, die überlebten, flüchteten sich in eine 'Welt hinter den Nebeln', wo sie noch heute leben."*
- Wie können wir die Stadt / die Elfen retten, was müssen wir tun? — *"Findet den König Fenvarien, der dereinst über Tie'Shianna und die 'Welt hinter den Nebeln' herrschte. Er allein kann das Elfenvolk vor dem Untergang bewahren."*
- Wie / wo sollen wir den König finden? — *"Reist zu der 'Welt hinter den Nebeln' und findet jenen, der bis zuletzt an Fenvariens Seite stand. Nur er wird euch den Weg zum Schicksal des Königs zeigen können."*
- Was sind / wo finden wir die 'Welt hinter den Nebeln'? — *"Die 'Welt hinter den Nebeln' liegt zwischen dem Diesseits der bekannten Welt und dem Jenseits einer unbekannten. Kein Weg eines Sterblichen führt dorthin, doch könnt ihr den Pfaden der Meinigen folgen. Zu meinen Füßen findet ihr eine Flöte. Spielt auf ihr, und ihr habt den Wunsch frei, den der Diener meinem Volk noch immer schuldig ist."*

Nach der letzten Antwort schauen sich Beorn und Phileasson an, und im selben Augenblick stürmen beide auf die Statue Orimas zu. Tun Sie nun hinter dem Sichtschirm des Spielleiters so, als würden Sie unparteiisch auswürfeln, welcher der Kapitäne sich die Knochenflöte nehmen darf. Natürlich fällt diese Entscheidung zu Gunsten Beorns aus, schließlich ist die Schicksalsgöttin blind und kann nicht erkennen, wer hier die wahren Helden sind. Sobald Beorn die Flöte in Händen hält, spielt er eine kleine Melodie und wünscht sich und seine Gefährten zu den Inseln im Nebel. Augenblicklich verschwinden er und sein Gefolge (mitsamt aller Ausrüstung und Kleidung in der Vorkammer). Wieder sind Phileasson und seine Gefährten auf sich allein gestellt. Die Manifestation der Orima hat das Götterbild verlassen. Das letzte, was die Helden von ihr hören (*Sinnenschärfe* +5), ist ein leise gehauchtes "*til baka*" (altelfisch für "zurück").

Durch die Rückführung der Artefakte ist auch die Reise des Rosentempels beendet. Das Heiligtum der Orima hat seinen festen Platz im Tempelbezirk Tie'Shiannas wiedergefunden. Es führen damit zwei Wege aus dem Rosentempel: Entweder seilen sich die Gefährten von den *Terrassen* (C) 20 Schritt bis auf den *Tempelplatz* ab, oder sie rufen in einer der Einführungskammern "til baka". Im letzteren Fall werden sie in eine der fünf Rosenknospen auf dem Tempelplatz zurückteleportiert, die sich anschließend öffnet, um die Helden ins Freie zu entlassen.

Rückkehr aus Tie'Shianna

Sobald Phileasson und seine Gefährten den Rosentempel verlassen haben, erkennen sie, dass die Kraft des Elementars nachlässt. Sandmassen fluten bereits in den künstlich geschaffenen Krater zurück. Gestalten Sie die Flucht aus Tie'Shianna so dramatisch wie möglich, aber auf keinen Fall tödlich. Ihre Helden haben in den letzten Stunden wahrlich genug durchgemacht! Für den Aufstieg durch den Hang aus gleitendem Sand, der zurück in die Wüste führt, sind eine Reihe erfolgreicher *Klettern*- und *Körperbeherrschungs*-Proben erforderlich.

Der Dank der Verschleierten

Nach zwei Stunden, kurz bevor die Sandsäule in sich zusammensinkt, gelingt es den Gefährten Phileassons, Tie'Shianna zu verlassen. Über die 'Welt hinter den Nebeln' wissen die Beni Geraut Schie wenig zu berichten (siehe **Anhang**). Als Dank für den Dienst am Volk der Verschleierten stattet Urdiriel die Karawane der Bettler mit Lebensmitteln für 20 Tage aus. Auch die zurückgebliebene Ausrüstung von Beorns Leuten (weitere 10 Kamele) wird Phileasson anvertraut. Obwohl die Anführerin der Wüstenelfen den Helden auch weiterhin das Gastrecht anbietet, drängt Ben Aram darauf, so schnell wie möglich weiterzuziehen.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held, der dieses Abenteuer überstanden hat, hat sich **350 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Daneben gibt es noch **Spezielle Erfahrungen** in *Fährtensuchen, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Orientierung, Sagen/Legenden* und *Wildnisleben*, sowie eventuell *Etikette, Reiten* und *Sprachen (Tulamidya und Isdira)*. Darüber hinaus steht den Helden der Erwerb der *Sonderfertigkeit Wüstenkundig* für Dreiviertel der angegebenen Kosten offen.

Anhang

Dramatis Personae

Ben Aram

Geb.: 952 BF
Herausragende Talente: *Prophezeien*
Kurzcharakteristik: Ursprünglich war Ben Aram ein mittelständischer Kaufmann, doch vor Monaten hatte er die ersten Visionen vom schrecklichen Krieg, den Tar Honak entfesseln wird. Seitdem verfolgen ihn Träume von einer Stadt im Südwesten, die zu gründen ihm bestimmt ist. So hat Ben Aram einen großen Teil seiner Güter verkauft, um eine Karawane von Bettlern auszurüsten und aus Fasar zu führen.
Verwendung im Spiel: Wenn sich die Gefährten Phileassons dazu entschließen, Ben Aram zu folgen, wird der Prophet sie fortan bei allen wichtigen Fragen ins Vertrauen ziehen. Bauen Sie als Spielleiter Ben Aram als eine gütige, positiv gestimmte Vaterfigur auf. Im Grunde seines Herzens verabscheut er jede Art von Gewalt, sollte sie jedoch unvermeidlich sein, legt er Planung und Ausführung etwaiger Kämpfe in die Hände der Helden.

Ben Aram ist Mitte Fünfzig und wie viele wohlhabende Männer seines Alters ein wenig beleibt. Sein Haar ist schlohweiß und ein Großteil seines Gesichts hinter einem wild wuchernden Bart verborgen. Seit er sich angewöhnt hat, in schlichten Gewändern in die Armenviertel Fasars zu gehen, um dort zu predigen und Spenden an die Armen zu verteilen, genießt er unter den Bettlern der Stadt hohes Ansehen, obschon einige der Heimatlosen nicht an seine prophetische Sendung glauben und ihn für verrückt halten.
Erfolgreich konnte der Prophet bislang selbst vor seiner Tochter verbergen, dass er sterbenskrank ist. Im Laufe des Wüstenmarsches kann heilkundigen Helden (*Heilkunde Krankheiten*) auffallen, dass sich Ben Arams Gesundheitszustand stets verschlechtert. Obwohl er versucht, die Auswirkungen zu verheimlichen, fällt spätestens im Dschungel von Meridiana auf, dass es mit seiner Gesundheit nicht gut bestellt ist: Er atmet schwerer, kann körperliche Anstrengungen deutlich schwieriger verkraften und hustet zeitweilig sogar Blut. Er selber weiß bereits in Fasar, dass er nur noch wenige Wochen zu leben hat. Folglich wird er versuchen, sein Vorhaben zügig voran zu treiben, will er doch seiner Tochter ein neues und vor allem sicheres Leben ermöglichen. Kurz nachdem Ben Aram mit der Karawane sein Ziel im achten Abenteuerabschnitt erreicht hat, wird er tatsächlich sterben, wenn auch auf unerwartete – dagegen aber nahezu schmerzfreie – Weise (siehe **Der Tod des Propheten**, Seite 186).

Zulqaman al'Ghulshach ay Rashdul

Eine Beschreibung Zulqamans finden Sie in **Rashtul 154**. Beachten Sie dabei, dass die Beschreibung einen fast 20 Jahren älteren Zulqaman zeigt. Zum jetzigen Zeitpunkt ist er noch ein in der Akademie angesehener Magister, obgleich sich bereits die Weichen in sein späteres 'düsteres' Leben stellen. Dazu trägt nicht zuletzt der Kenntnisstand um Abduls Zustand bei, denn einer seiner nächsten Wege führen ihn in Abduls Domizil nach Yiyimris, das er jetzt verlassen weiß und wo er sich der Aufzeichnungen seines ehemaligen Kollegen annimmt. Die Erkenntnisse, die er dabei vor allem über die allgemeine Dämonologie und die Magie der Echsen gewinnt, sind letztlich der entscheidende Schritt, die ihn in den nächsten Jahren zu einem Experten auf dem Gebiet der Dämonologie werden lassen.

Die Bettler von Fasar

Da die Bettler aus den Elendsvierteln Fasars auch im nächsten Abenteuer eine bedeutende Rolle spielen, ist es wichtig, dass die Helden Gelegenheit haben, ein persönliches Verhältnis zumindest zu einigen von ihnen zu entwickeln. Je stärker die Bindung zwischen Helden und Bettlern, desto mehr rollenspielerische Möglichkeiten bieten sich Ihnen im nachfolgenden Abenteuerteil. Dazu müssen Sie aus der Masse von über 70 Pilgern einige Charaktere herausarbeiten, die in einer besonderen Beziehung zu den Gefolgsleuten Phileassons stehen. Um Ihnen diese Aufgabe zu erleichtern, werden nachfolgend einige Bettler exemplarisch vorgestellt.

Abdallah

Beschreibung: Abdallah ist ein fünfjähriges Waisenkind. Der kleine Junge hat den ganzen Kopf mit Schorf überzogen und starrt vor Dreck. Gekleidet ist er in ein viel zu großes Hemd, das sein ursprünglicher Besitzer auf den Lumpenhaufen geworfen hat.
Einbindung ins Spiel: Abdallah ernennt sich selbst zum Schutzpatron eines Helden, der kein Wort Novadi spricht. Abdallah wird den Gefährten meist im Wege herumstehen, aber zugleich einen Charme an den Tag legen, dem man nur widerstehen kann, wenn man ein Herz aus Stein hat. Und wer weiß, vielleicht hilft Abdallah einem der Helden vielleicht wirklich mal aus der Patsche.
Fähigkeiten: Abdallah ist magisch begabt, ohne dass er oder jemand anderes davon weiß. Ein magiekundiger Held könnte sich seiner annehmen und während der Reise den Grundstock einer magischen Ausbildung legen. Und wer weiß, vielleicht ergibt sich daraus eine längere Geschichte …

Aischa

Beschreibung: Aischa ist die zierliche, dunkelhaarige Tochter von Ben Aram. Sie hat einst für ihren Vater die Gespräche mit Handelspartnern geführt und so gelernt, sich in der von Männern dominierten Mhanadi-Region durchzusetzen.
Einbindung ins Spiel: Aischa ist von Anfang an bei allen wichtigen Gesprächen, die Ben Aram führt, beteiligt und erweist sich dabei als begabte Diplomatin. Aischa ist besessen von der Idee, die Ziele ihres Vaters erfüllt zu sehen – eine Manie, die bis zur völligen Aufgabe ihres eigenen Charakters geht. Sie steht den Helden stets als Ansprechpartnerin zur Verfügung und bringt sich meist mit guten Ratschlägen und Hinweisen in deren Überlegungen ein. Je schwächer ihr Vater wird, desto mehr Aufgaben übernimmt sie (zunächst unbewusst) von ihm. So wächst sie langsam in die Rolle der Führerin des Bettlerzuges und übernimmt letztlich auch die Leitung des Dorfes (siehe **Der Prophet zieht weiter**).
Fähigkeiten: Überreden (Feilschen), Rechnen

Barmak

Beschreibung: Barmak hat in seinem Leben nie mehr besessen als die paar Lumpen, die er auf dem Leib trägt. Dennoch hat er die Manieren eines wohlerzogenen Edlen und bezaubert die Menschen durch sein aristokratisches Flair. In jüngeren Jahren ist er als Hochstapler durch die Lande gereist, und oft gelang es ihm, sich für Wochen in das Vertrauen reicher Familien zu schleichen, indem er sich als zu Unrecht verbannter Fürstensohn ausgab. In die Jahre gekommen, ist er heute das Idol der Kinder, mit denen er viel Zeit verbringt.
Einbindung ins Spiel: Er macht sich einen Spaß daraus, die Helden mit Geschichten über seine Vergangenheit zu beeindrucken, und spinnt ein so feines Gewebe aus Wahrheit und Lügen, dass sich die Helden bis zum Schluss nicht darüber im klaren sein sollten, ob er nun ein verbannter Grafensohn aus dem Lieblichen Feld ist oder doch nur ein charmanter Gauner.
Fähigkeiten: Barmak ist außerordentlich begabt in gesellschaftlichen Talenten (insbesondere *Etikette*) und kann den Helden sicherlich noch das ein oder andere beibringen (SE *Etikette*).

Canan

Beschreibung: Die hübsche Canan trat bis vor wenigen Tagen als Tänzerin und Schauspielerin in einem Schmierentheater auf. Als der Besitzer dieses zweifelhaften Ensembles vor einer Woche kundtat, dass er sie heiraten wolle, ist die Schauspielerin kurzerhand untergetaucht und hat sich dem Zug der Bettler angeschlossen, um schnellstmöglich aus Fasar wegzukommen.
Einbindung ins Spiel: Während der Wanderschaft versucht sie mit allen Mitteln, einen Helden dazu zu überreden, mit ihr nach Vinsalt zu reisen, wo sie ihre schauspielerische Karriere fortsetzen will. Ein Flirt mit Canan ist im Bereich des Möglichen, besonders, wenn es sich um einen Helden mit hohem Charisma-Wert handelt. Da die Reise im späteren Verlauf am Rande des lieblichen Feldes entlang führt, bietet sich vielleicht die Gelegenheit, dass ein Held Canan dabei unterstützt, einen Fuß in dieser fremden Stadt zu fassen (zumindest die wichtigsten Kontakte beispielsweise in Neetha zu knüpfen, denn alleine wird sie sich nicht von der Gruppe lösen).
Fähigkeiten: Gutaussehend, *Tanzen*, *Schauspielerei*

Eysel

Beschreibung: Eysel ist eine kränkelnde, junge Frau, die dem Zug der Bettler nur mit Mühe folgen kann. Sie wurde wegen ihrer Liebe zu einem Gaukler aus ihrer Sippe verstoßen. Als ihr Geliebter an der blauen Keuche starb, rutschte sie in das Milieu der Bettler ab. Eysel betrachtet ihr Leben als gelebt und hofft nur noch darauf, dass es ihrer kleinen dreijährigen Tochter Sirka in der neuen Siedlung, die Ben Aram gründen will, eines Tages besser gehen wird.
Einbindung ins Spiel: Als dramaturgisches Mittel könnten Sie Eysel während der Reise sterben lassen, wobei sie einen Held oder eine Heldin mit ihren letzten Worten darum bittet, dass sie Sirka sicher in Ben Arams gelobtes Tal bringen, damit das Mädchen einmal ein besseres Leben haben wird, als sie es hatte.

Mansour

Beschreibung: Mansour ist ein 35jähriger, von Schicksalsschlägen gebrochener Mann. Ehemals gehörte er zur Diamantgarde von Khunchom und führte dort einen Trupp, der sich den 'Aufträgen' des Großfürsten annahm, die in die Wüstenregionen führte. In einem Gefecht wurde er jedoch so schwer verletzt, dass ihm beide Beine amputiert werden mussten. Seitdem muss er sich unter die Bettler mengen und gelangte so nach Fasar. In den Jahren nach seiner Verwundung hat er gelernt, sich recht geschickt auf seine Hände aufgestützt fortzubewegen. Trotzdem braucht er auf dem Pilgerzug ständig Hilfe, denn es ist ihm selbstverständlich unmöglich, den ganzen Tag auf Händen zu laufen.
Einbindung ins Spiel: Einer der Abenteurer kann sich seiner annehmen, ihn tragen oder in einem Korb auf seinem Kamel mitnehmen. Mansour ist umgänglich, aber oft merkt man ihm an, mit welch stummer Verbitterung er den Helden nachblickt und wohl denkt, dass auch er noch ein stolzer Krieger sein könnte, wenn nur einige Dinge ein wenig anders gelaufen wären. Wenn er in dieser Stimmung an Alkohol kommt, wird er sich sinnlos betrinken und zum Schluss weinend zusammenbrechen, um lauthals mit seinem ungerechten Schicksal zu hadern. Denkbar ist auch, dass er sich am Morgen nach einer solchen Nacht aus Scham aus dem Lager fortstiehlt, um darauf zu warten, dass die Sonne und die Wüste seinem Leben endlich ein Ende bereiten. Unter Umständen kommt Mansour die Rolle des Karawanenführers zu, bei der er dann noch einmal aufblühen kann (siehe **Die Reise durch die Wüste**). Die ihm dann übertragene Aufgabe kann ihm vielleicht helfen, über seine Verbitterung hinweg zu kommen.
Fähigkeiten: Gibt man Mansour einen Kurzbogen, entpuppt er sich als ein exzellenter Schütze (Fernkampf (Kurzbogen): 19); darüber hinaus ist er *wüstenkundig*.

Mechmed

Beschreibung: Mechmed ist ein 15-jähriger Novadi, der sich in Fasar durch kleine Diebstähle am Leben erhalten hat. Er ist sehr beeindruckt von den Predigten Ben Arams und glaubt fest, dass er als Sklave enden wird, wenn er in der Stadt bleibt.
Einbindung ins Spiel: Es fällt Mechmed zunächst schwer, seine Gewohnheit abzulegen, sich einfach zu nehmen, was er braucht,. Später gibt er alles, was er den Helden gestohlen hat, wieder zurück. Er kommt mehr und mehr zu der Überzeugung, er sei zum Krieger geboren, und wünscht sich nichts sehnlicher, als von einem der Abenteurer in den Künsten des Kampfes unterrichtet zu werden.
Fähigkeiten: *Taschendiebstahl, Schleichen*

Die Shiannafeya

Geschichte

Nach dem Fall Tie'Shiannas und der Entrückung Zze'Thas, die letztlich zur Wandlung von 'Pyrdacors Garten' in die Wüste Khôm führte, hat sich eine Gruppe von Elfen zusammengeschlossen, um Tie'Shiannas Hinterlassenschaften bis zur Rückkehr des verschwundenen Hochkönigs zu bewachen. Während die meisten Überlebenden in die 'Welt hinter den Nebeln' flüchteten, zog sich eine Handvoll enger Getreuer Fenvariens nach der dem Fall der Stadt in die umliegenden Regionen zurück, aus denen sie erst viele Jahrhunderte später in die dann entstandene Wüste zurückkehrten. Seitdem sind einige tausend Jahre vergangen, und so hat sich, isoliert von

anderen Elfenvölkern, in der Khôm eine eigene Kultur der Wüstenelfen – die Shiannafeya – herausgebildet. Im Laufe der Zeit passte der Elfenstamm sich dem Leben in der Wüste und in Teilen auch den Kulturen der anderen Wüstenvölker an. Um 1.900 v. BF. ließen sich die Elfen in der Nähe Tie'Shiannas an einer Wasserquelle nieder und gründeten dort die Oase Kei Urdhasa, um stets über die Stadt zu wachen.

Kultur

Die Kultur der Shiannafeya ist vom Kontrast der gleißenden Stadt Tie'Shiannas und der grünen Pracht ihrer einstigen Heimat einerseits und dem Leben in der unerbittlichen Khôm andererseits geprägt. Nur ihre Überzeugung, dass mit der Rückkehr von Kelch und Schwert – von denen letzteres erst 'vor kurzem' verloren ging (**Auf der Spur des Wolfes**) – auch Fenvarien zurückkehren wird, lässt die Elfen hoffnungsfroh aus ihrer ansonsten melancholischen Stimmung ausbrechen. Der Glaube an die drei Götter Nurti, Zerzal und Orima ist mit dem Tod der letzten Priesterin stark gewichen, zumal sie seit fast zwei Jahrtausenden kein Zeichen der Götter mehr erhielten.
Über die 'Welt hinter den Nebeln' – die mittlerweile zu den *Inseln im Nebeln* geworden ist – wissen sie nur, dass das alte Volk es mit verzauberten Schiffen über das westliche Meer erreicht hat und die Welt der Fenvar dort immer noch erblüht.

Totenritus

Gontarin

Obwohl sich im Laufe der Zeit durch den Einfluss anderer Kulturen viele Bräuche der Shiannafeya gewandelt haben, ist der alten Totenritus "nach Gontarin gehen" seit den Tagen Tie'Shiannas fast unverändert geblieben: Mit dem Leichnam des Verstorbenen ziehen einige die Wüstenelfen ans Meer und legen ihn dort in ein mit Zauberrunen versehenes Boot. Sie glauben, dass das Boot (und mit ihm das 'Licht') des toten Gefährten über die im Meer der Sieben Winde gelegene Insel *Gontarin*, die den letzten festen Übergang zu den Inseln im Nebel aufweist, letztlich Eingang in das *Reich unter den Wellen* haben kann (siehe **Totenkult** der **Inseln im Nebel**, Seite 238).Derartige Prozessionen sind bisher nur alle Jahrhunderte einmal vorgekommen, denn meist handelte es sich bei Toten der Shiannafeya um **Schwertsucher**, für die keine rituelle Bestattung durchgeführt werden konnte. Die anderen Toten werden in Katakomben unter Kei Urdhasa bis zu ihrem Abtransport gelagert.

Die Schwertsucher

Aufgrund ihrer Ferne zum Meer haben die Shiannafey eine 'Notlösung' geschaffen: Immer wenn ein Elf auszog, um *Selflanatil* oder den *Largala'hen* zu suchen, und eine Bestattung gemäß den Riten nicht möglich wäre, hat man ihn mit einem Zauber versehen, der seine sterblichen Überreste zu Sand verwandelt – in dem Glauben, dass der Wind sein 'Licht' zum Meer und von dort in das Reich unter den Wellen trägt. Dieser, auf einer Ur-Version des LEIB DES ERZES basierende Zauber wurde auch auf Lailath und Nantiangel in **Auf der Spur des Wolfes** angewendet. (Ein Zeichen für die stark auf das Element Erz geprägte Magie der Wüstenelfen.) Dass ihr Licht jedoch nie den Weg zum Meer fand, sondern sie stattdessen als Nachtalpe auf Dere gebunden waren, zeigt, wie tief bei einigen der Shiannafeya die Hoffnung und das Verlangen nach der Rückkehr der Artefakte (und damit des Königs) verwurzelt ist.

Sagen und Legenden

Von anderen Völkern der Wüste werden die Wüstenelfen, die auf Tulamidya *Beni Geraut Schie* (etwa: 'Söhne derer ohne Gesicht') genannt werden, als eigener Stamm und mit eigenem Gebiet in der Khôm geduldet. Zu groß ist die Furcht vor den "unheimlichen Kasemiten". Einige typische Gerüchte der Einheimischen über die Shiannafey sind im Einzelnen:
- "In der Wüste leben Dämonen, verschleierte Wesenheiten, die den Sand beherrschen."
- "Hütet Euch vor den Beni Geraut Schie, das sind Söhne ohne Gesicht."
- "Es ist noch niemandem gelungen, einen von denen lebend zu fangen – bei meinem Quai'Chelar, die zerfallen zu Staub!"
- "Solltet Ihr einmal kurz vor dem Verdursten sein, so ruft die Schatten des Sandes. Sie retten Euch das Leben!"
- "Es sind unbesiegbare Kämpfer. Noch nie hat jemand gegen sie gewonnen."

Darüber hinaus gibt es auch Informationen und Gerüchte über die Beni Geraut Schie als Stamm:
- "Die Beni Geraut Schie haben ein eigenes Gebiet in der Wüste, dass von allen anderen Stämmen akzeptiert wird."
- "Es liegt irgendwo zwischen den Gebieten der Beni Ankhara, der Beni Erkin und der Beni Terkui. Aber die genaue Lage kennen die wenigsten."
- "Man sagt, die Geraut Schie haben kein festes Lager, sondern ziehen nachts durch die Wüste."
- "Der Vater meines Vaters hat einmal die Stadt der Beni Geraut Schie gesehen. Von goldenem Glanz soll sie sein, mit Gebäuden größer als die Türme hier in Fasar".
- "Sie leben schon länger in der Wüste als alle anderen Völker. Aber dennoch ist ihre Sippe sehr klein."

Weitere Informationen über die Wüstenelfen finden Sie in **ALuT 119** und **Raschtul 169**.

Der Prophet zieht weiter

Überarbeitet und ergänzt von Markus Pfitzner
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Jan-Heinrich Bunnefeld, Isabelle Pfitzner und Sebastian Watermeier

Geschlagen vom Blender, der Wüste entkommen.
Der Prophet, stets sicher den Bettlern voran,
wies Weg der neuen Heimat entgegen.

Inmitten von Urwald und kriechend Getier,
bei Wilden und schuppig Gezücht,
die Schale der Bettler zerbrach.

Das Abenteuer

In diesem Abenteuer wird es die Aufgabe der Helden sein, die Bettler aus Fasar auf dem weiteren Weg in ihre neue Heimat zu begleiten. Zunächst geht es durch das Lieblichen Feld, wo man dem Bettlerzug mit Misstrauen begegnet. Der weitere Weg führt über den Knüppeldamm durch die Sümpfe am Loch Harodrôl, bis sich die Karawane schließlich durch den dichten Regenwald zu ihrer neuen Heimat vorarbeiten muss. Am Ziel angekommen gilt es, mit den Gefahren des Regenwaldes zurechtzukommen, freundschaftliche Beziehungen zu den benachbarten Waldmenschen und Achaz herzustellen und den Aufbau des Dorfes voranzutreiben. Gänzlich friedlich wird aber auch dieses Abenteuer nicht verlaufen; die blutigen Intrigen eines Echsenpriesters werfen schon jetzt ihre Schatten voraus.

Chrononautos: Meridiana 1008 BF

Nach den Auftaktereignissen um den Khômkrieg (siehe Seite 165) und nachfolgendem Säbelrasseln haben sich die Beziehungen zwischen Al'Anfa und dem Kalifat weiter verschärft. Schließlich sticht die alanfanische Armada *Anfang Firun* unter Führung von Tar Honak in See und erobert die Stadt Selem. Kurz darauf kommt es zur Schlacht am Szinto, in der das aus Unau herbeigeeilte Heer der Novadis vernichtend geschlagen wird. *Anfang Tsa* greifen mengbillaner Truppen auf Seiten Al'Anfas in den Krieg ein und besetzen die Hafenstadt Port Corrad und schon am *17. Tsa* müssen die Novadis eine weitere Niederlage in der Schlacht von Unau einstecken. Die endgültige Eroberung der Stadt nimmt allerdings nochmals einen ganzen Monat in Anspruch.
Bis auf die Besetzung Port Corrads durch mengbillanische Truppen werden die Helden kaum etwas vom Khômkrieg mitbekommen, da die Bettler ihre Stadt tief im Regenwald gründen.
Nähere Informationen zum Khômkrieg finden Sie im **Aventurischen Archiv I** und in **Raschtul 24f.**

Durch Wüste, Sumpf und Regenwald

Mit leeren Händen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure Gefährten haben kein Wort gesprochen, seit ihr Tie'Shianna verlassen habt. Jetzt, zurück in der Oase Kei Urdhasa, machen die ersten ihrem Frust Luft. Mehr als einmal habt ihr seit Beginn der Reise euer Leben für diese Wettfahrt riskiert, mehr als einmal seid ihr um Haaresbreite einem Freiflug auf Golgaris Schwingen entkommen. Und doch hatte Beorn im entscheidenden Moment immer die Nase vorn, während ihr nun mit leeren Händen dasteht. Worte von Aufgabe und Sinnlosigkeit einer Fortführung der Wettfahrt liegen geradezu in der Luft, doch wagt sie niemand auszusprechen.
Schließlich steht Kapitän Phileasson auf, blickt jeden von euch lange und eindringlich an und ergreift das Wort:
"Ich spüre die Zweifel, die euch plagen. Der eine oder andere denkt vielleicht sogar darüber nach, das Rennen aufzugeben – jetzt, da Beorn einen scheinbar uneinholbaren Vorsprung hat. Aber ich werde hier nicht aufgeben – *wir* werden hier nicht aufgeben. Wir haben eine Aufgabe zu erfüllen, nämlich die Bettler weiter auf ihrem Weg zu geleiten. Bei *Swafnir*, ich sage euch, das Glück ist mit den

Tüchtigen, lasst uns also unsere Aufgabe angehen – mit der gleichen Kraft, dem gleichen Mut wie bisher. Ich glaube nicht, dass die Wettfahrt für uns verloren ist. Beorn mag seinen Weg gefunden haben, doch im Gegensatz zu ihm haben wir noch unseren göttlichen Beistand! [*Phileasson blickt Shaya an*] Lasst uns also eine Heimat für die Bettler finden, lasst uns unsere Aufgabe erledigen, auch wir werden unseren Weg finden – die Götter sind auf unserer Seite – das wohl!"

Die Prophezeiung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem satten Orange am östlichen Horizont kündigt sich ein weiterer, brütend heißer Tag in der Khôm an, als ihr von einem leisen, sirenenhaften Gesang geweckt werdet. Ihr erhebt euch von eurem Lager und seht Shaya mit geschlossenen Augen im Schneidersitz ein paar Schritt entfernt von euch sitzen und leise singen.
Plötzlich, kaum wahrnehmbar, hört ihr das leise Donnern entfernter Brandung. Eine Brandung? Hier, mitten in der Khôm? Das Donnern wird schnell lauter und eindringlicher. Als ihr euch verwundert umblickt, seht ihr eine ganze Herde von Shadifs mit fliegenden Mähnen über den Kamm einer Düne preschen. Mit donnernden Hufen wühlen sie den Sand der Wüste auf und hinterlassen eine breite und dunkle Spur. So schnell die Pferde aufgetaucht sind, so schnell sind sie auch wieder hinter der nächsten Düne verschwunden. Doch die Pferde haben mehr als nur eine breite Schneise im Wüstensand zurückgelassen. Als ihr noch einmal genauer die Spuren der Pferde verfolgt, erkennt ihr einzelne Buchstaben, Silben und Wörter im Sand.
Als ihr Shaya anblickt, starrt sie euch mit entrücktem Blick an, verdreht die Augen und fällt ohnmächtig zur Seite.

Gelingt einem der Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +3, erkennt er den gesamten Text der Prophezeiung im Sand. Sollte keinem der Helden die Probe gelingen, lesen Sie nur den Teil außerhalb der Klammer vor.

(Der Weg zum Ruhm ist geprägt von Mühsal. So helft, das kostbare Samenkorn) zu pflanzen in das Tal aus den Träumen eines alten Mannes, und etwas wird geschaffen sein, das länger währt als der Ruhm eines Sterblichen.
Kannst Du nicht fliegen wie ein Adler, klettre nur Schritt für Schritt bergan - auch wer mit Mühe den Gipfel gewann, hat die Welt zu Füßen liegen.

Deutung

Die Aufgabe der Helden besteht darin, den Bettlern beim Aufbau ihres Dorfes zu helfen und sie vor den Gefahren des Regenwaldes zu schützen. Dem Dorf *Brokscal*, das Ben Aram gründen wird, ist es bestimmt, einmal eine berühmte und freie Stadt zu werden, wenn der Ort die Schwierigkeiten in den ersten Wochen der Besiedlung übersteht. Dass das Schicksal der Bettler und des Dorfes das fehlende Bindeglied auf der Suche nach dem verschollenen Hohen König Fenvarien ist, können die Helden zu diesen Zeitpunkt allerdings noch nicht erahnen.



Die Kabashpforte

Zwischen den Hohen Eternen und den Goldfelsen führt eine gewundene Passstraße durch die zerklüfteten Ausläufer der beiden Gebirgsketten. Auf diesem Weg fallen immer wieder kriegerische Novadireiter in das Liebliche Feld ein, um Städte und Dörfer des stolzen Königreichs zu plündern.
Der Pass wird ständig von Patrouillen der königlichen Truppen beobachtet. Sehr schnell werden die Bettler, die drei Tage für die Passage brauchen, entdeckt. Da die Grenzreiter nicht sicher sind, was sie von diesem zerlumpten Zug, begleitet von einer Handvoll Söldner, halten sollen, melden sie den Vorfall per Botenreiter in Methumis, während sie die Karawane weiterhin aus einiger Entfernung beobachten. Den Kaiserdrachen *Shafir*, der hoch über dem Pass wacht, brauchen die Bettler hingegen nicht zu fürchten. Wenn Sie den Passübergang mit der einen oder anderen Begegnung mit wilden Tieren würzen wollen, können Sie sich an den Abschnitten *Südländische Gebirge* und *Südliche Regengebirge* in der Spielhilfe **ZBA 283 ff.** orientieren.

Die Eskorte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist noch keine zwei Tage her, dass ihr die Hügellandschaft zwischen den Hohen Eternen und den Goldfelsen hinter euch gelassen habt. Mit Misstrauen begegneten euch die Bewohner der kleinen Dörfer, durch die ihr bislang gereist seid. Im Süden nähert sich nun eine Staubwolke über die Straße nach Neetha. Speerspitzen blinken in der Sonne. In militärischer Ordnung rückt eine Reiterschwadron heran. Über ihr flattert ein Banner mit einem weißem Berggipfel auf blauem Grund.

Vor zwei Tagen berichtete eine Grenzpatrouille dem Stadtkommandanten von Methumis, dass sich aus der Wüste ein Zug seltsamer Gestalten der Grenze des Lieblichen Feldes nähert. Dieser sandte darauf einen reitenden Boten an *Kapitanya Ira von Kelb*, die Kommandantin der Leichten Kavallerie in Neetha. Umgehend machte sich die Offizierin darauf mit der 1. Schwadron Oberfelser leichter Reiterei auf den Weg, um die Grenzverletzung zu überprüfen. Schnell erkennt die erfahrene Kriegerin, dass die Karawane, abgesehen von den wenigen 'Söldnern' (damit meint sie Phileasson und sein Gefolge), ungefährlich ist. Um die Bauern der Region zu beruhigen, die bei Fremden, die aus der Khôm kommen, immer mit dem Schlimmsten rechnen, beauftragt sie den jungen Ensignio (Fähnrich) *Silvolio di Sanceria*, mit 10 Reitern den Zug der Bettler in den nächsten drei Tagen bis nach Neetha zu eskortieren. Dabei achten die Kavalleristen streng darauf, dass sich die Bettler nicht bei den reifen Früchten der Obsthaine bedienen.

Den jungen Ensignio Silvolio di Sanceria können die Helden übrigens im Rahmen der Ereignisse um die Königsmacher-Kampagne etwa 20 Jahre später wiedertreffen.

Neetha

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 5.800
Wappen: In Silber rote Schwerter, rote Brücke, blaue Wellen
Tempel: Rondra, Efferd, Hesinde, Phex, Praios, Rahja, Tsa, Horas
Ausgewählte Gasthöfe und Tavernen: Hotel *Chababien* (staubige Eleganz, Q8/P9), Herberge *Blinder Fährmann* (voll, schmutzig, Q2/P3); Tavernen: *Grüne Schlange* (Gelehrte, Q6/P5), *Rostiger Anker* (Seefahrer, Q4/P5), *Füchsin* (Einwanderer, Phex-Gläubige, Q4/P3), *Rote Alena*, *Thariso*, *Zyklopin* (alle volkstümlich, Neethaner Nudeln, Musik und Gesang, Q2–4/P1–3)

Neetha, auch 'die weiße Wacht' genannt, ist die südlichste Stadt des Lieblichen Feldes und mit starken Garnisonen bestückt. Seit dem Wunder an der Thalionmel-Furt im Jahr 767 BF nahe der Stadt begegnet man den Tulamiden mit einer Mischung aus Geringschätzung und Furcht. Nur knapp entging die reiche Hafenstadt damals der Plünderung durch ein Novadi-Heer. So mag es nicht verwundern, dass die Stadtväter nicht mehr als 20 Bettler aus Ben Arams Zug zur gleichen Zeit innerhalb ihrer Mauern dulden wollen. Auch dieses Entgegenkommen treffen sie nur, damit sich Ben Aram schnellstmöglich mit Proviant und Reittieren für die Weiterreise eindecken kann und "seine stinkende Bande" bald wieder verschwindet.

Ben Aram wird versuchen, in Neetha die Kamele zu verkaufen. Für den Weitermarsch durch Sümpfe und Dschungel sind die Tiere absolut ungeeignet. Statt dessen ist es sinnvoll, Maultiere für den Transport der Lasten einzusetzen. Da die Geschäfte unter Zeitdruck abgeschlossen werden und Kamele in Neetha nicht gerade ein begehrtes Handelsgut sind, macht Ben Aram erhebliche Verluste. So erhält er jeweils drei Maulesel für zwei Kamele. Handelserfahrene Helden können Ben Aram durch gelungene *Überreden*-Proben (Feilschen) bei seinen Geschäften unterstützen und einen besseren Preis erzielen (**WdS 25**).

Nach drei Tagen vor den Toren der ungastlichen Stadt zieht die Karawane über die Handelsroute weiter gen Süden nach Drôl. Auch die Oberfelser Reiter unter dem Kommando des Ensignio Silvolio di Sanceria verabschieden sich von den Helden und reiten zurück.

Drôl

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 2.100
Wappen: Rote Rose auf Gold
Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios
Ausgewählte Gasthöfe und Tavernen: Logenhaus *Geronsklinge Siebenstreich* (nur die erlesensten Delikatessen; Q10/P10), Hotel *Am Palast* (beliebt bei Landadligen und Großgrundbesitzern; Q6/P5/S30), Gasthaus *Ratsstuben* (Treffpunkt der Handwerker und Kleinhändler; Q5/P4), Gaststube *Rosenstadt* (beliebt bei Patriziern und reisenden Händlern; Q6/P6), Bordell *Purpurkammern* (Unterhaltung im südlichen Stil; Q6/P7)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach vier ereignislosen Tagen erreicht ihr die freie Stadt Drôl an der Mündung des Harotrud. Hinter der Stadt erheben sich mächtige Felsklippen, an denen sich donnernd die Brandung bricht. Ein leichter Wind weht einen frischen Duft von Meeresbrise und Rosenblüten zu euch herüber. Prächtige Blumengirlanden – echt oder auch gemalt – schmücken die Häuser, Lagerschuppen und Hausgiebel sind mit filigranem Schnitzwerk verziert.

Vor dem Stadttor wird der Zug der Bettler von der Stadtwache erwartet. Die Büttel betonen, dass eine Unterbringung innerhalb der Stadtmauern nicht möglich ist und bieten den Fremden eine Lagerstatt an einem der Seitenarme des Harotrud an. Der Zutritt zur Stadt ist den Bettlern gestattet, allerdings nur tagsüber und nur zum Einkaufen. Ben Aram, dem das schwüle Klima des Südens schlecht bekommt, wird die Helden bitten, ihn beim Kauf von Bauwerkzeug zu unterstützen. Nutzen Sie für diesen Einkauf die Preislisten in **Meisterschirm 28ff.** Handelserfahrene Helden können *Überreden*-Proben (Feilschen) einsetzen, um die Preise zu senken (**WdS 25**). Zusätzlich investiert er bis auf 1.000 Dukaten sein gesamtes Vermögen in den Kauf von 80 Tagesrationen Lebensmittel, Saatgut und Vieh, das zum Grundstock der künftigen Herden seines Dorfes werden soll (Goldfelser Klippziegen, Warunker Braune, Selemferkel und verschiedene Arten Geflügel). Auch hier können handelserfahrene Helden Ben Aram mit einigen gelungenen Proben unterstützen.

Gerüchte

Die Händler der Stadt sind zufrieden über die unerwartet guten Geschäfte mit den Bettlern. Daher warnen sie vor den Gefahren des Dschungels und dem Risiko, in der Wildnis eine Siedlung zu gründen. Wenn die Helden sich ein wenig umhören, können sie folgende Gerüchte aufschnappen:

- "Im Dschungel gibt es Tiere, so groß wie Hügel. Sie zerbrechen die Holzpalisaden eines Dorfes, als wären es Strohhalme!" *(falsch)*
- "Nicht die wilden Tiere sind gefährlich, sondern die Sklavenjäger aus Mengbilla. Der Wald wimmelt nur so von ihnen,

seit in Al'Anfa Höchstpreise für Rudersklaven bezahlt werden." *(teilweise wahr)*

- "Wenn euch die Echsenmenschen auf dem Knüppeldamm behelligen, werft ein wenig Metall in den See und sie werden euch in Frieden lassen. Von diesen harmlosen Geschöpfen habt ihr nichts zu befürchten." *(wahr)*
- "Hütet euch vor den wilden Eingeborenenstämmen im Regengebirge. Sie greifen mit Giftpfeilen aus dem Hinterhalt an. Bevor ihr merkt, dass ihr angegriffen werdet, ist es auch schon zu spät. Angeblich sammeln sie die Köpfe all derer, die versuchen, in ihr Gebiet einzudringen." *(teilweise wahr)*

Der Knüppeldamm

Der Weg zwischen Drôl und Port Corrad führt an vielen Stellen durch sumpfiges Gebiet und ist deswegen auf besondere Art befestigt worden, um für die vielen Händler, die die piratenverseuchte Straße von Sylla meiden wollen, passierbar zu bleiben. Der Knüppeldamm ist ein für sumpfiges Gelände angelegter Fahrweg aus Rundhölzern. Diese werden nach Entwässerung der Trasse durch Seitengräben, Entfernung der Schlammschicht und dem Aufbringen einer Sandschicht aneinandergelegt und durch Langhölzer miteinander verbunden. Der so entstandene Weg ist stabil genug, um selbst schweren Ochsengespannen Halt zu geben. Fast täglich können die Helden hier auf große Wagenkolonnen treffen.

Vor der Errichtung des Knüppeldamms waren lange Verhandlungen mit den hier lebenden Achaz notwendig, um die Erlaubnis zum Bau des Damms zu erhalten. Die Priesterschaft von H'Rezxem und die Stammesoberen der Echsenstämme stimmten schließlich unter der Bedingung zu, dass jeder, der die alte echsische Kultstätte der Stehenden Steine passiert, den Echsengöttern ein metallenes Opfer zu bringen hat. Meist reicht hier eine alte Kupfermünze, Händler mit Wagen und Lasttieren opfern auch schon mal etwas mehr. (H'Rezxem ist ein geheimes Tal, in dem sich zahlreiche Heiligtümer der Echsenmenschen befinden. Das **Tal der Echsengötter** wird das Ziel der Helden im nächsten Abenteuer sein.)

Findige Händler verkaufen wegen dieses Brauchs an den Stadttoren von Drôl und Port Corrad Altmetall an jeden, der den Knüppeldamm benutzen will.

Sollte einem ihrer Helden eine *Götter/Kulte*-Probe +5 gelingen, kann er seinen Gefährten von den Echsengöttern berichten, die ehrfurchtsvoll *H'Ranga* genannt werden. Wie auch im Zwölfgötterglauben sind unter dem Namen H'Ranga mehrere Götter zusammengefasst, denen verschiedene Bereiche des Lebens und Seins der Echsen zukommen und deren Namen für Nicht-Achaz beinahe unaussprechlich sind.

Der Marsch durch die Sumpflandschaft führt vorbei an unübersichtlichen Schilfmeeren, unterbrochen von Wasserflächen und Mangrovenwäldern, in denen riesige Bäume wurzeln. Gelegentlich sind auch Pfahlbauten abseits des Weges zu sehen, die von den Achaz verlassen wurden, als die Straße über den Knüppeldamm freigegeben wurde.

Der Marsch über den Knüppeldamm dauert ungefähr 8 Tage. Sobald am Südostende von Loch Harodrôl der Grund wieder sicherer wird, schwenkt die Karawane in südliche Richtung, um sich durch die dicht bewaldeten nördlichen Ausläufer des Regengebirges vorzuarbeiten. Ben Aram gerät beim Anblick des Regengebirges ins Schwärmen und verkündet, dass es nun nicht mehr weit sein könne, bis man das Ziel erreicht habe. Trotz seiner Zuversicht fällt es ihm immer schwerer, die Anzeichen seiner Krankheit zu verbergen. Helden, die neben ihm laufen oder reiten, hören deutlich, wie schwer der Prophet atmet – das schwüle, feucht-warme Klima des Regenwaldes bereitet Ben Aram immer größere Probleme. Auch seine Tochter Aischa, vor der er die Krankheit eigentlich zu verbergen versucht, hat längst den kritischen Zustand ihres Vaters registriert, lässt sich ihm gegenüber aber nichts anmerken.

Magische wie auch karmale Heilung helfen Ben Aram nur kurzfristig. Wenn die Helden ihm nach einem seiner blutigen Hustanfälle mittels Magie oder göttlicher Hilfe zu neuer Kraft verhelfen, hält dieser Zustand nur bedingt an. Spätestens zwei Tage später wird der Prophet erneut die gleichen Symptome zeigen. Suchen die Helden daraufhin Rat bei Shaya, wird sie ihnen erklären, dass seine Zeit bald gekommen sei und es nicht Aufgabe der Götter ist, das Leben eines Menschen unendlich zu verlängern – und sei er noch so rechtschaffen.

Durch den Morast

Den Grund des sicheren Dammes zu verlassen, kann schnell tragisch enden. Allzu leicht verirrt man sich im Nebel oder verschwindet auf immer in einem bodenlosen Sumpfloch. Die unheimlichen Geräusche aus dem Schilf und den Tiefen der Mangrovenwälder tun ein übriges, um allzu neugierige Helden von einem unvorsichtigen Ausflug jenseits des Dammes abzuhalten. Sollte dennoch einer der Gefährten das Gelände genauer erkunden wollen, würfeln Sie einmal pro Spielrunde mit einem W20 die Beschaffenheit des Bodens aus:

Sumpf

1–5: Der Held bewegt sich über festen Grund.

6–9: Der Abenteurer muss knietief durch fauliges Wasser waten, um vorwärts zu kommen.

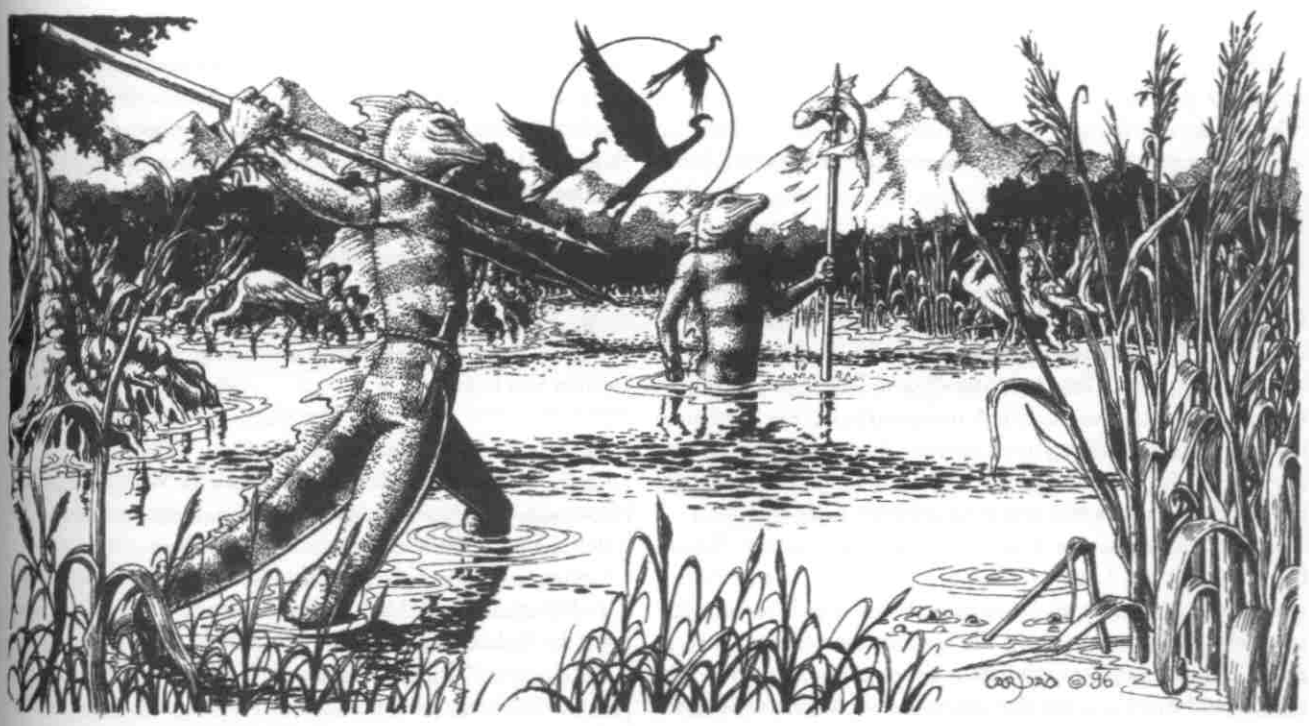
10–12: Um weiterzukommen, muss der Held hüfthohes Wasser durchwaten.

13: Der Held gerät unversehens in ein gefährliches Schlammloch (eine gelungene Probe auf *Gefahreninstinkt* +5 warnt ihn rechtzeitig vor der Gefahr), aus dem er sich mit KK- oder GE-Proben +5 mühselig heraus kämpfen muss. Zur Hilfe eilende Gefährten können bei rechtzeitiger Warnung die Proben mit ihrer Unterstützung erleichtern. Jede missglückte Probe kostet den Helden 1W6 AuP. Ein ins Schlammloch geratener Held kann durchaus den ein oder anderen Ausrüstungsgegenstand verlieren.

14–20: Hier kommt der Held nur schwimmend vorwärts. Wer sich ins Wasser begibt, muss mit einigen unangenehmen Begegnungen unterhalb der Wasseroberfläche rechnen (Sumpfegel, Riesenkaimane, etc.)

Mithilfe der Liste *Südliche Sümpfe* (**ZBA 284**) können Sie sich über die Flora und Fauna dieser Region orientieren, über das Reisen im Sumpf ist der gleichnamige Abschnitt in **Raschtul 14ff.** hilfreich.

Berücksichtigen Sie bei den stattfindenden Begegnungen, dass diese nicht nur die Helden, sondern auch die über 50 Bettler beeinflussen können. Die Wahrscheinlichkeit, dass einer der Bettler von einer aufgeschreckten Schlange gebissen oder von Sumpfegeln befallen wird, ist also weitaus höher, als dass es einen der Helden trifft. Aber auch in solchen Fällen sind Wissen und Können der Helden gefragt, zum Beispiel bei Proben auf *Heilkunde Wunden* oder *Heilkunde Gift*.



Der Opferplatz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schon seit Stunden führt euch euer Weg durch den dichten Dunst eines Mangrovenwaldes. Nie gehörte Schreie und Rufe von Tieren scheinen aus der Tiefe des Waldes zu kommen und doch dringen sie mit einer unheimlichen Lautstärke an euer Ohr, gerade so, als säßen diese Tiere nur einen Steinwurf entfernt. Plötzlich zeichnen sich im Nebel vor euch einige verwitterte Menhire ab, Zeugen einer längst vergangenen Kultur. Noch während ihr gebannt die uralten Steine betrachtet, taucht neben dem Knüppeldamm eine Gruppe von Echsenmenschen aus dem brackigen Wasser auf.

Der größte unter den zwölf Achaz, die aus dem Wasser steigen, scheint zugleich der Anführer zu sein. Er trägt ein prächtiges Obsidianmesser an einer Lederschnur um den Hals. Die anderen Echsenmenschen sind mit Fischspeeren bewaffnet. Höflich, aber bestimmt fordern sie die Helden und Bettler in einem stark zischelndem Garethi auf, den Echsengöttern ein Opfer darzubringen.
Warten Sie an dieser Stelle kurz die Reaktion der Helden ab. Wenn sie zögern, den Forderungen der Echsenmenschen nachzukommen, werden Phileasson und Ben Aram mit gutem Beispiel vorangehen und je eine große Kupfermünze in das seichte Wasser werfen. Die Bettler werden sofort diesem Beispiel folgen. Wenn die Helden ihrer Spieler ebenfalls ein Opfer bringen, ziehen sich die Achaz nach einer zischelnden Dankeslitanei in den Sumpf zurück.
Sollten Ihre Helden dagegen das Opfer verweigern oder sich gar aggressiv verhalten, verschwinden die Achaz wortlos. Bei einer gewaltsamen Auseinandersetzung sollten Sie dafür sorgen, dass zumindest der Anführer der Achaz entkommen kann. In beiden Fällen – die Helden verweigern das Opfer oder legen es gar auf eine Auseinandersetzung mit den Achaz an – wird nur wenige Stunden später eine bis aufs äußerste gereizte Hornechse aus dem Sumpf stürmen und den Zug der Bettler angreifen.

Hornechse

INI 6+1W6	**PA** 4	**LeP** 100	**RS** 4 (Schädel 8)	**KO** 14
Horn: DK H	**AT** 11	**TP** 2W6+2		
Trampeln: DK H	**AT** 6	**TP** 2W20		
GS 8	**AuP** 30	**MR** 6/10	**GW** 15	

Beute: 300 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Hornplatte (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Niederwerfen (Horn, 9), Überrennen (11, 3W6+5, wenn auf trockenem Boden), Trampeln, Raserei (4, bei 6 bis 20 auf 1W20), großer Gegner

Auch in den Tagen nach dem Angriff der Hornechse kommt es immer wieder zu Zwischenfällen. Unsichtbare Gegner schleudern vergiftete Speere nach den Last- und Reittieren, Kaimane bedrohen den abendlichen Lagerplatz etc. Obwohl niemals ein Achaz zu sehen ist, sollte Ihren Helden klar sein, dass dies die Rache für das ungebührliche Verhalten gegenüber den Echsengöttern ist.
Sobald sich der Zug der Bettler mehr als eine Tagesreise von Loch Harodrôl entfernt hat, hören diese Zwischenfälle auf.

Die Waldberge

Nach einer letzten Rast nahe dem kleinen Ort *Heldenrain* verlässt der Zug der Bettler den Knüppeldamm in südlicher Richtung und bahnt sich mühsam den Weg durch dichtes Unterholz. Ein scheinbar undurchdringliches Dickicht aus Gestrüpp, herabhängenden Lianen, mannshohen Schachtelhalmen und jungen Baumschösslingen macht ein Vorwärtskommen nahezu unmöglich. Dennoch weist der an der Spitze reitende Ben Aram den Helden immer wieder einen Weg, der die Karawane trotz aller Widrigkeiten verhältnismäßig gut vorankommen lässt. Wie in der Khôm hält Ben Aram den Zug oft unvermittelt an und verharrt dann minutenlang bewegungslos und tief in sich gekehrt auf seinem Maultier, bis er schließlich den weiteren Weg vorgibt.

Schließlich, nach vier endlosen Tagen – die Karawane der Bettler hat gerade einen weiteren Höhenzug überwunden – verkündet Ben Aram freudestrahlend, dass das Ziel nun endlich erreicht sei. Er deutet auf das Tal unterhalb des Hügels und beschreibt es als genau das Tal, welches er in seinen Visionen gesehen habe.

Die neue Heimat

Das Tal, durch das die Karawane nun zieht, erstreckt sich über mehrere Meilen in östlicher Richtung. Im Norden wird es durch Bergketten begrenzt, durch den Talgrund schlängelt sich ein knöcheltiefer Bach mit morastigen Ufern. Der Südhang steigt gemächlich an, in seinem oberen Bereich lichtet sich der Dschungel und gibt ein breites Plateau frei, das sich für den Bau eines Dorfes geradezu anbietet.

Am Abend erreicht der Zug der Bettler das Plateau. Schon beim Aufbau des Lagers schmieden die Bettler eifrig Pläne, wie das zukünftige Dorf aussehen soll. In ihrem Übereifer geraten einige der zukünftigen Siedler lautstark aneinander, so dass die Helden als Streitschlichter einschreiten müssen. Nach dem Abendessen kündigt Ben Aram an, am nächsten Morgen unverzüglich mit der Planung des Dorfes zu beginnen.

Die Planungen erweisen sich jedoch weitaus schwieriger als gedacht. Zunächst einmal müssen eine ganze Reihe Bäume gefällt und bearbeitet werden. Dann gilt es, den Aufbau des Dorfes zu planen: Auch hier gibt es wieder verschiedene Meinungen: Einige der Siedler möchten das neue Dorf in der Tradition tulamidischer Dörfer aufbauen (Typisch tulamidische Dörfer haben keine Durchgangsstraße, statt dessen führt ein Stichweg zum zentralen Dorfplatz, um den die einzeln ummauerten Bauernhöfe angeordnet liegen.), andere wiederum sind der Meinung, dass man das Dorf den örtlichen Begebenheiten des Dschungels anpassen sollte. Lassen Sie nicht nur die Helden mitdiskutieren, sondern auch Ynu zu Wort kommen, der hier sicherlich eine große Hilfe sein kann. Er wird den Siedlern den Rat geben, das Dorf so aufzubauen, dass es vor den Gefahren des Dschungels möglichst gut geschützt ist. Des weiteren wird er zu bedenken geben, dass nur von wilden Tieren oder feindlichen Kriegern Gefahr ausgehen kann, sondern auch von den Wetterverhältnissen. Ein vorschnell aufgebautes Dorf könnte während der Regenzeit ohne weiteres fortgeschwemmt werden. Shaya, die während der letzten Wochen einige der heidnischen Bettler zum zwölfgöttlichen Glauben bekehren konnte, wird zudem vorschlagen, zunächst ein Gemeinschaftshaus in der Mitte des Dorfes zu errichten, in dem auch ein kleiner Travia-Schrein Platz finden soll. Der Vorschlag wird von den bekehrten Bettlern mit großer Zustimmung angenommen. Sobald der Aufbau des Dorfes grob festgelegt ist, wird die Ankunft in der neuen Heimat mit einem kleinen Fest begangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die Sonne hinter den Baumspitzen im Westen versinkt, kommen die Bettler in der Mitte des Zeltlagers zusammen. Ben Aram öffnet feierlich ein Fass Dattelwein, das er extra für diesen Anlass aufgespart hat. Jeder der Bettler und auch ihr bekommt einen kleinen Anteil des süßen Getränks, um auf die Zukunft anzustoßen. Schließlich steigt der Prophet auf einen großen Stein, blickt sich um und wartet, bis alle um ihn herum erwartungsvoll schweigen, um dann das Wort zu ergreifen.

"Die Zeiten, da ihr mit der Schale in der Hand in den Straßen Fasars um Almosen gebettelt habt, sind nun vorbei. Vergessen sind die Strapazen des langen Marsches, den ihr auf euch nahmt, um ein besseres Leben zu führen. Hier nun liegt eure Zukunft, und sie liegt in euren eigenen Händen. Mit gemeinsamer Kraft und Arbeit werdet ihr euch und euren Kindern ein neues Leben erschaffen. Die Schale des Bettlers ist zerbrochen – und so wie der Tulamide die zerbrochene Schale nennt, soll der Name unseres Dorfes auf immer an das erinnern, was seine Gründer einst waren. Ich möchte diesem Dorf den Namen Brokscal geben."

Der Namenswunsch Ben Arams wird mit allgemeiner Zustimmung angenommen. Noch bis tief in die Nacht hinein feiern die Siedler, bis die Müdigkeit ihren Tribut fordert.

In der grünen Hölle Meridianas

Nachdem die Bettler mit dem Bau ihres Dorfes begonnen haben, kommen auch auf die Helden neue Aufgaben zu. Es gilt die Umgebung zu erkunden, sich mit den neuen Nachbarn zu arrangieren und auf die Jagd zu gehen.

Auf die Frage der Helden, ob und wie es mit der Wettfahrt weitergehen wird, kann Phileasson keine Antwort geben. Er ist der Meinung, dass die Aufgabe noch nicht erfüllt ist und dass man sich nun darauf konzentrieren solle, beim Aufbau des Dorfes zu helfen. Auch Shaya kann von keinen Träumen berichten, die auf eine Weiterführung der Wettfahrt hoffen lassen. Den Helden bleibt somit nur, die Siedler zu unterstützen und auf eine Prophezeiung oder Vision zu warten.

Wichtige Ereignisse

Die nun folgenden Ereignisse sind mit festen Daten verbunden und sollten in der hier beschriebenen Reihenfolge gespielt werden, da sie mit anderen Ereignissen, auf die die Helden keinen Einfluss haben, verbunden sind. Weitere Ereignisse, die zwischendurch eingefügt werden können, folgen im nächsten Abschnitt.

Erste Erkundungen

Zeit: ca. 10. Hesinde

Ort: Nähere Umgebung Brokscals

Nachdem sich die Dorfbewohner an die Arbeit gemacht haben, tritt Ben Aram an die Helden heran. Er teilt ihnen im Vertrau-

en mit, dass die Vorräte schon bald zur Neige gehen werden, und bittet sie, die nähere Umgebung zu erkunden und nach Möglichkeit Wild zu erlegen, um die Vorräte aufzustocken.
Wenn Sie die Jagd nur am Rande der Erkundungen abhandeln wollen, empfiehlt es sich, auf die Regeln der Meta-Talente (**WdS** 189ff.) und die Liste *Regenwald* (**ZBA 284**) zurückzugreifen. Für eine ausgedehnte Ausgestaltung der Erkundungen und der Jagd können Sie die Ereignisse ab Seite 190 heranziehen.

Neue Nachbarn

Zeit: 11. bis 16. Hesinde
Ort: Brokscal, nähere Umgebung

Trommeln

Am Morgen des dritten Tages hören die Helden rhythmisches Trommeln, das tief aus dem Dschungel zu kommen scheint. Nach etwa einer Stunde wird es unterbrochen, nur um kurze Zeit später erneut einzusetzen. Helden, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 gelingt, stellen fest, dass die Trommelschläge nach jeder Unterbrechung aus einer anderen Richtung kommen. Die Bettler in Brokscal tauschen ängstliche Blicke aus, selbst Ynu ist nicht sonderlich erfreut: "Trommeln der Oijaniha, sie haben Dorf entdeckt." Auf die Frage, ob die Oijaniha (siehe Seite 192) gefährlich seien, antwortet Ynu kurz: "Nein, nicht gefährlich. Fressen Stinktiere." Schon eine einfach gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* enthüllt, dass Ynu kein besonders guter Lügner ist. Auf die Frage, was es mit den Stinktieren auf sich habe, wird er antworten: "Stinktier tabu für alle. Oijaniha aber jagen und fressen Stinktier!"
Auch Ben Aram ist über die Trommeln beunruhigt und bittet die Helden, zusammen mit Ynu das nächste Dorf der Eingeborenen aufzusuchen, um ihnen mitzuteilen, dass man in Frieden gekommen sei und keinerlei kriegerische Absichten hege. Obwohl er der Meinung ist, dass das Trommeln nichts Gefährliches bedeutet, hat Ynu doch Vorbehalte, die Oijaniha aufzusuchen. Er kennt Gerüchte von einem speziellen Brauch, mit dem die Oijaniha Eindringlinge in ihr Stammesgebiet 'willkommen' heißen, verschweigt dies jedoch gegenüber den Helden.
Den ganzen Tag über folgen die Gefährten dem Geräusch der stetig lauter werdenden Trommelschläge, bis Ynu schließlich verkündet, dass man sich ganz in der Nähe eines Oijaniha-Dorfes befinde und es erst mal besser wäre, sich zu verstecken und zu beobachten. Verlangen Sie an dieser Stelle Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* von den Helden, um unentdeckt zu bleiben. Solange kein Patzer geworfen wird, sollten die Oijaniha nichts von der Anwesenheit der Gruppe bemerken. Steigern Sie die Spannung nach misslungenen Proben, indem Sie beschreiben, wie ein Oijaniha-Krieger bis auf wenige Schritt an das Versteck der Abenteurer herankommt, nach kurzer Zeit aber wieder unverrichteter Dinge umkehrt.

Bei den Oijaniha

Bei misslungenen Annäherungsversuchen oder einer offenen Annäherung an das Dorf werden die Oijaniha sofort in heller Aufregung sein und die Gefährten wild gestikulierend und mit viel Geschrei umringen. Die Krieger des Stammes schneiden dabei furchteinflößende Grimassen, um sich Respekt zu verschaffen.

Zur Rolle Ynus

Für die ersten Erkundungsgänge im Dschungel empfiehlt es sich, die Helden von Ynu begleiten zu lassen. Er kann ihnen die Gefahren des Dschungels zeigen, ihnen beibringen, wie man auch in der Wildnis schnell einen trockenen Lagerplatz aufbaut usw. Nach einem solchen Erlebnis ist es auch durchaus möglich, den Spielern bereits im Abenteuer eine Spezielle Erfahrung in Natur-Talenten zu gewähren.
Achten Sie beim Spiel mit Ynu stets darauf, dass die Handlungsfreiheit weiterhin bei Ihren Spielern liegt. Bei späteren Erkundungen in der Wildnis können Sie dann auf Ynu als Begleiter verzichten, so dass die Helden allein mit den Gefahren der 'Grünen Hölle' zurechtkommen müssen.

Das weitere Vorgehen der Helden hängt nun allein vom Verhalten der Helden ab. Ynu wird sie immer wieder warnen, jetzt nichts Unüberlegtes zu tun und auf keinen Fall zu den Waffen zu greifen. Sollte trotz der Warnungen ein Held seine Waffe ziehen, greifen die Stammeskrieger sofort an. Dabei werden die Oijaniha jedoch niemanden töten, sondern stets versuchen, ihre Gegner soweit außer Gefecht zu setzen, dass sie sie gefangen nehmen können. In einem solchen Fall werden alle Helden das **Ritual des Todeslaufs** absolvieren müssen (siehe unten).

Blutiger Brauch: Der Todeslauf

Fremde Eindringlinge haben bei den Oijaniha meist nur die Chance zu überleben, wenn sie den gefürchteten Todeslauf lebend überstehen. Der Gefangene muss sich bis auf seinen Lendenschurz entkleiden und versuchen, eine vorher festgelegte Tabuzone zu erreichen, die sich meist außerhalb des Dorfes befindet. Dabei wird er von zwei mit Messern bewaffneten Kriegern verfolgt bzw. gehindert. Erreicht der Gefangene die Tabuzone vor seinen Verfolgern, wird er von den Oijaniha in Freundschaft begrüßt. Schafft er es jedoch nicht, wird er höchstwahrscheinlich als Schrumpfkopf enden.
Sollten Ihre Helden das eher zweifelhafte Vergnügen haben, den Todeslauf bestehen zu müssen, liefern Sie ihnen einen spannenden Wettlauf auf Leben und Tod. Regeln zur taktischen Bewegung finden Sie in **WdS 138**. Lassen Sie aber keinen Helden aus purem Würfelpech zum Schrumpfkopf werden – sollte ein Abenteurer nicht offensichtlich die Niederlage suchen oder andere Dummheiten begehen, lassen Sie ihn nach einem spannenden Rennen um Haaresbreite vor den Oijaniha-Kriegern am Pfahl ankommen.
Optional können Sie die Helden immer noch aushandeln lassen, dass nur einer der Helden stellvertretend für seine Gefährten den Todeslauf bestehen muss. Denkbar wäre auch, dass die Anzahl der 'Todesläufer' auf einen gesenkt wird, wenn es einer der Helden schafft, einen Stammeskrieger im Zweikampf zu besiegen.

Oijaniha-Krieger (unerfahren / erfahren / Veteran)
LeP 22 / 28 35 **AuP** 28 / 37 / 42 **MR** 0 / 2 / 4
GS 8 / 8 / 9 **RS** –
AT 11 / 14 / 17 **PA** 11 / 12 / 16 **FK** – / 12 / 17
INI 10+W6 / 12+W6 / 18+W6 **TP** nach Waffe
Sonderfertigkeiten: – / Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte oder Wuchtschlag, Waffenlos: Hruruzat / Ausweichen II und III (PA 18)
Typische Waffen: Speer, Blasrohr

Behalten die Helden die Nerven und verhalten sich trotz der tobenden Menge weiter ruhig, wird schon bald der Häuptling des Dorfes hinzukommen, um mit den Helden zu reden (Ynu wird übersetzen). Viele der Krieger sind davon überzeugt, dass die Ankunft der Blasshäute, die sie für Sklavenjäger halten, nichts Gutes zu bedeuten hat. Nur mit Argumenten sind die Waldmenschen jedoch nicht vom Gegenteil zu überzeugen. Lassen Sie immer wieder durchblicken, dass der eine oder andere Krieger sehr neugierig auf einen bestimmten Ausrüstungsgegenstand der Helden ist. Gibt ein Held einen für die Oijaniha kostbaren Ausrüstungsgegenstand her, wird er als Dank einen typischen Gegenstand des Stammes dafür erhalten. Typische Tauschgegenstände der Waldmenschen sind Schmuck, Felle, Kräuter, Gifte und sonstige Tinkturen. Somit können durch einfache Tauschgeschäfte freundschaftliche Beziehungen zu den Oijaniha aufgebaut werden.
Zur Gestaltung der Begegnung mit den Oijaniha kann die Tabelle **Gesetze, Bräuche, Tabus** in **Meridiana 153** genutzt werden.

Der Tod des Propheten

Zeit: 17. Hesinde
Ort: Brokscal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Seit mehr als einer Woche seid ihr nun schon mit dem Aufbau des Dorfes und dem Erkunden der Umgebung beschäftigt. Wie jeden Morgen treibt Ben Aram gemeinsam mit den Hirtenjungen des Dorfes die Tiere zusammen, um sie auf die saftigen Wiesen ins Tal zu führen.
Ben Aram ist noch keine halbe Stunde fort, als einer der Hirtenjungen wild gestikulierend und laut schreiend den dünnen Pfad zum Dorf herangestürmt kommt. "Kommt schnell Effendis, wir brauchen Hilfe – El'Aram ist von einer Schlange gebissen worden!" ruft er euch außer Atem zu und macht auch schon kehrt, um wieder zurückzulaufen.

Den Siedlern steht das Entsetzen ins Gesicht geschrieben. Ihnen ist anzusehen, dass sie am liebsten alles stehen und liegen lassen würden, um Ben Aram zur Hilfe zu eilen. Doch *Aischa*, Ben Arams Tochter, reagiert kühn und sicher. Sie bittet die Gefährten, schnell ins Tal zu laufen, um zu helfen. Doch so sehr sich die Helden auch beeilen – für den Propheten kommt jede Hilfe zu spät. Als die Helden am Ort des Geschehens ankommen, liegt Ben Aram von Krämpfen geschüttelt und kalt-nass verschwitzt abseits des Weges, die beiden Hirtenjungen knien neben ihm. Weder *Heilkunde-Gift*-Proben noch magische oder karmale Heilung können den Propheten retten – Ben Aram stirbt, noch bevor die Helden einen Zauber oder ein Wunder wirken können.

Bis zum Mittag ist der Leichnam des Toten in einem der Zelte aufgebahrt, wo jeder einzelne der Siedler Abschied nehmen kann. Zeitgleich beginnen die Siedler am höchsten Punkt des Dorfes mit der Aufschichtung eines Scheiterhaufens, denn Ben Aram hat noch zu Lebzeiten verfügt, dass sein Leichnam verbrannt werden solle. Nach der Trauerfeier in der Abenddämmerung wird seine Leiche den Flammen übergeben. Noch vor dem lodernden Feuer spricht Aischa, die nun an die Stelle ihres Vaters getreten ist, den Siedlern Mut zu. Sie ist fest davon überzeugt, dass der Tod ihres Vaters die letzte Prüfung sei, die die Siedler zu bestehen hätten, und dass es nun die Aufgabe aller gleichermaßen sei, das Werk ihres Vaters fortzuführen und zu vollenden. Trotz Aischas ermutigender Worte ist die Stimmung unter den Siedlern in den nächsten Tagen sehr gedrückt.

Toter Echsenpriester

Zeit: Mitte Firun
Ort: Westlich von Brokscal

Während einer Erkundung nordwestlich von Brokscal entdecken die Helden die Leiche eines toten Achaz. Bei dem Toten handelt es sich um *Xzelfasr*, einen Kristallomanten des H'Szint-Tempels von H'Rezxem. Als er das Mordkomplott des *Xch'War* (siehe unten) durchschaute, fasste er den Plan, sich mit dem Hohepriester H'Rezxems bei der Kultstätte am Knüppeldamm zu treffen, um ihn zu warnen. Sein Vorhaben wurde jedoch entdeckt und Xch'War ließ ihn töten.
Xzelfasr war die Gefahr, in die er sich begab, durchaus bewusst, deswegen fertigte er in den Tagen vor seiner heimlichen Abreise aus H'Rezxem ein Artefakt, das sein Wissen um das Mordkomplott in sich aufnahm. Wenn die Helden den toten Achaz finden, hält er in seiner rechten Hand eine faustgroße Kristallkugel. Wer die Kugel in die Hand nimmt, wird zunächst einen leichten Schlag spüren, bevor die Kristallkugel die in ihr gespeicherten Bilder übermittelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als du die Kristallkugel in die Hand nimmst, durchfährt dich ein leichter Schlag. Wie gebannt blickst du in die Kugel, die in deiner Hand zu kleben scheint. In ihrem Innern erkennst du das Bild einer über vier Schritt hohen Raubechse, die mit ihrem gewaltigen Gebiss einen Waldmenschen bei lebendigem Leib zerreißt. Echsenmenschen, die offenbar kultische Handlungen durchführen, aber auch aufrecht laufende Kaimane beobachten das blutige Schauspiel. Ihr Anführer, selbst ein kräftiger, aufrecht laufender Kaiman, der die Raubechse zu kontrollieren scheint, trägt ein Diadem mit Rubinen, im Hintergrund ist ein gepflasterter Platz zu erkennen, der von zwei mächtigen Steintribünen umgeben ist. Plötzlich gibt der Anführer der Echse ein Zeichen, die daraufhin in einer Nebelwand verschwindet.
Aus der Nebelwand jedoch taucht ein neues Bild auf: alte, verwitterte Menhire in einem Sumpf und ein großgewachsener Achaz mit Obsidiandolch. Dann beginnt das Bild langsam zu verschwimmen. Zuletzt kannst du noch undeutliche Bilder bedrohlich bemalter Flugechsen und Menschen, die gefesselt durch ein sumpfiges Tal geführt werden, erkennen. Dann gleitet die Kugel aus deiner Hand.



Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* ergibt, dass der Achaz durch von oben herabgeschossene Pfeile tödlich getroffen wurde, während eine *Fährtensuchen*-Probe +3 zeigt, dass er noch etwa 50 Schritt gegangen sein muss, nachdem er die tödlichen Treffer erlitt. Etwa 50 Schritt abseits seines Fundortes können die Helden mehrere unbefiederte, pfeilartige Geschosse finden, die wie eine Mischung aus Pfeil und Bolzen aussehen.

Ein zauberkundiger Held kann mit einem NEKROPATHIA versuchen, Kontakt mit dem Toten herzustellen, um ihn zu befragen. Xzelfasr wird dann alle Fragen nach bestem Wissen beantworten.

Jedes Mal, wenn ein intelligentes Wesen die Kugel berührt, werden die oben beschriebenen Bilder ausgelöst. Insgesamt hat Xselfasr fünf Ladungen in der Kristallkugel gespeichert, die Helden sollten also 'sparsam' mit der Kugel umgehen. Selbst wenn die Gruppe keine magische Untersuchung (siehe Kasten) durchführt, sollte ein magiekundiger Held auch ohne *Magiekunde*-Probe wissen, dass die meisten Artefakte nur begrenzte Ladungen haben und sich nicht wieder aufladen lassen, weshalb die Kugel am besten in einem Stoff- oder Lederbeutel transportiert werden sollte.

Zu diesem Zeitpunkt lebt der Hohepriester *Zza-Xel* am Kultplatz beim Knüppeldamm noch. Selbst wenn die Helden ihn aufsuchen, um ihn zu warnen, wird er ihnen keinen Glauben schenken. Vielmehr vermutet er hinter der Warnung durch Menschen eine Intrige, um einen Keil zwischen die Echsen zu treiben. Eine Woche später ist er tot – die Söldner haben ihren blutigen Auftrag erfüllt, werden jedoch schon bald selbst Opfer von Xch'Wars mörderischem Plan.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden (oder eine der Meisterpersonen) die Kristallkugel an sich nimmt. Sie kann sich im Finale von **Im Tal der Echsengötter** noch als sehr wichtig erweisen.

Die Helden werden zu diesem Zeitpunkt mit den Informationen aus der Kristallkugel noch nicht allzuviel anfangen können, doch die Ereignisse des nächsten Abenteuers werfen bereits ihre Schatten voraus und ziehen die Helden allmählich in ihren Bann.

Magische Analyse der Kristallkugel

Eine magische Untersuchung durch einen ODEM kann ohne Zuschläge durchgeführt werden, der ANALYS ist jedoch mit einem Aufschlag in Höhe von +10 belegt (Kristallomanten +8). Ergebnisse der ANALYS-Untersuchung:

0-3 ZfP*: Der bindende Spruch ist ein ARCANOVI, alle wirkenden Sprüche liegen in der kristallomantischen Repräsentation vor.

4-7 ZfP*: Außer der kristallomantischen Repräsentation ist keine weitere zu erkennen. Im nicht aufladbaren Artefakt wirkt nur ein Zauber in mehreren Ladungen. Bei dem Zauber handelt es sich um einen BLICK IN DIE GEDANKEN (mit REVERSALIS). Es stehen noch vier unverbrauchte Ladungen zur Verfügung. Insgesamt wirken im Artefakt 5 pAsP. Eine Beseeltheit oder Besessenheit kann ausgeschlossen werden.

8-12 ZfP*: Pro Ladung sind nur zwei Sprüche vorhanden: Ein BLICK IN DIE GEDANKEN mit einem REVERSALIS.

13+ ZfP*: Die Zauberwirkung wird durch bloße Berührung eines intelligenten Wesens ausgelöst.

Das Mord-Komplott des Xch'War

Xch'War ist schon seit vielen Jahren Vorsteher im Tempel der Kriegsgottheit *Kr'Thon'Chh* in H'Rezxem. Mindestens ebenso lange träumt er davon, die Völker der Echsen zu alter Macht zurückzuführen. Doch als einer von mehreren Tempelvorstehern steht es ihm nicht zu, die Geschicke der Echsen in dieser Region zu lenken, dazu müsste er das Amt des Hohepriesters bekleiden. Dieses Amt hat aber zur Zeit Zza-Xel, Tempelvorsteher des *Zsahh*-Kultes, inne – und es sieht nicht danach aus, als ob Zza-Xel in absehbarer Zeit dieses Amt niederlegen würde. Daher fasst Xch'War den Plan, mit Gewalt in das Amt des Hohepriesters zu gelangen. Er heuert einige menschliche Söldner an, die als Kaufleute getarnt den Knüppeldamm überqueren und den Hohepriester bei der Kultstätte umbringen sollen. Als Xselfasr sich zur Kultstätte am Knüppeldamm aufmacht, um seinen Herrn zu warnen, lässt Xch'War auch ihn töten. Auch die von Xch'War angeheuerten Söldner finden ein blutiges Ende. Anstatt ihnen die noch ausstehende Hälfte des Blutgeldes zu zahlen, lässt Xch'War auch sie töten (siehe Seite 196). Damit sind alle Hinweise und Zeugen seines Komplotts aus dem Weg geräumt. Es sei denn, er hat einen Fehler gemacht oder etwas übersehen ...

Port Corrad

Zeit: Ende Firun / Anfang Tsa
Ort: Hafenstadt Port Corrad

Aischa bittet Phileasson, mit einem Teil seiner Gefolgsleute nach Port Corrad zu reisen, um dort zusätzliche Lebensmittel und weiteres Saatgut zu kaufen. Auf dem Weg dorthin können

die Helden auf den Stamm der *Shokubunga* (siehe Seite 192) treffen, die in der weiteren Umgebung der Hafenstadt leben. In der Stadt selbst, aber auch schon unterwegs können die Helden folgende Gerüchte aufschnappen:

- Beim Opferplatz der Achaz am Knüppeldamm hat es vor einer Wochen ein schreckliches Massaker gegeben. Alle Priester wurden auf brutalste Weise niedergemetzelt. Von den Tätern fehlt jede Spur. (*wahr*)
- Die Achaz haben sich mit den Mengbillanern zusammengetan, um sich im Schatten von Al'Anfas Kriegstreiberei Port Corrad zu sichern. (*falsch*)
- Angeblich wollen die Achaz-Stämme vom Loch Harodrôl den Knüppeldamm sperren, solange die Verantwortlichen für das Massaker nicht gefunden sind. (*teilweise wahr*)
- Aus Mengbilla sind Truppen aufgebrochen, um Port Corrad im Namen Al'Anfas zu besetzen. (*wahr*)
- Die mengbillaner Truppen bestehen aus Söldnern, die sich ihren Sold stets in der eroberten Stadt selbst holen. Mit anderen Worten sind sie plündernde Räuber ohne jegliche Kriegerehre! (*falsch*)

Kurz darauf, in der ersten Tsawoche, wird der Knüppeldamm tatsächlich geschlossen. Die letzten Händler, die ihn noch überqueren dürfen, berichten, dass die Achaz damit drohen, jeden zu töten, der den gesperrten Damm zu benutzen versucht. Als sich auch die Gerüchte über herannahende mengbillanische Truppen verdichten, steigen die Preise auf den Märkten merklich an; Port Corrad ist von der Außenwelt abgeschnitten. Da niemand weiß, wie sich die Mengbillaner bei ihrer Besetzung verhalten werden, beginnen viele Einheimische, Vorräte anzulegen. Jeder, der Port Corrad nicht unbedingt seine Heimat nennt, versucht die Stadt zu verlassen. Auch die Helden sollten sich spätestens jetzt auf den Rückweg machen.

Port Corrad 1008 BF
Einwohner: ca. 1000
Herrschaft/Politik: die Händlerfamilie Rhudainer herrscht seit mehr als 100 Jahren über die Stadt
Tempel: Boron, Efferd, Phex, Travia
Gasthöfe: 'Kors Heimstatt' (Q3/P3/S19), Hotel 'Goldene Bucht' (Q6/P10/S16)

Die goldenen Zeiten der kleinen Hafenstadt gehen in diesen Wochen definitiv zu Ende. Seit Wochen kursieren bereits Gerüchte, dass mengbillaner Truppen auf dem Weg seien, um die Stadt im Namen Al'Anfas zu besetzen.
Anfang Tsa bestätigen sich die Vermutungen und Port Corrad wird über Nacht von mengbillaner Bezirksgardisten unter Kriegsrecht gestellt – der Handel kommt vorerst zum Erliegen, willkürliche Verhaftungen und Verschleppungen sind an der Tagesordnung.

Ramon Fontanoya

Zeit: variabel
Ort: Dschungel

Die Helden sind noch keine zwei Stunden im Dschungel unterwegs, als sie auf eine Lichtung gelangen. Am gegenüberliegenden Ende der Lichtung stehen zwei Maultiere, daneben Packsättel und ein Mann mittleren Alters, der mit tief ins Gesicht gezogenem Hut unter einem Baum döst. Der Mann trägt ein ärmelloses Hemd und alte, abgetragene Hosen, seine Füße stecken in ebenso alten und abgetragenen Lederstiefeln, neben ihm liegt griffbereit ein schlankes Rapier.
Sprechen die Helden ihn an, stellt er sich als "Ramon Fontanoya, freischaffender Magier auf Forschungsreise" vor. Er erzählt kurz angebunden, dass er aus Chorhop stamme, wo er ein Schüler von *Gaiomo Kalando* war. Sein Spezialgebiet sei die echsische Magie, weswegen er sich zur Zeit im Dschungel aufhalte. Zum Beweis seiner Tätigkeit kann er einige Bücher aus seinen Packsätteln hervorkramen, die sich tatsächlich mit der Zauberei der Kristallomanten beschäftigen. Entsprechende Werke können Sie der **Magischen Bibliothek** (**WdZ 76ff.**) entnehmen. Ein kleines Stück Pergament wird er jedoch stets vor den Helden verstecken – nämlich jenen Abschnitt aus dem Buch der Namen, auf dem sein eigener Name vermerkt ist und der verhindert, dass ein Beschwörer ihn kontrollieren könnte (s.u.).
Berichten die Helden vom Dorf der Siedler, wird er sich anbieten, die Helden zu begleiten und zu helfen, wo er kann. Mit seinen Sprachfähigkeiten könnte er den Helden z.B. helfen, die Dörfer der umliegenden Achaz-Stämme aufzusuchen und Kontakt mit deren Bewohnern aufzunehmen.
Die Begegnung mit Ramon ist keinesfalls Zufall, vielmehr legt er es darauf an, sich finden zu lassen. Und dies nicht ohne Grund. Ramon ist in Wirklichkeit ein Quitslinga, ein Diener aus dem Gefolge des Erzdämons Iribaar (siehe **WdZ 220**). Von Kennern werden die Quitslinga auch "Täuscher" genannt, da sie es perfekt beherrschen, sich in andere Gestalten zu verwandeln. Bis heute hat noch niemand einen solchen Dämon in seiner ursprünglichen Form zu Gesicht bekommen.

Ramon als Spielercharakter [Optional]

Eine besonders heimtückische Variante, Ramon in die Gruppe einzugliedern, besteht darin, einen der Spieler, der gerade seinen Charakter verloren hat, in die Rolle Ramons schlüpfen oder einen Gastspieler diese Rolle übernehmen zu lassen. Indem Sie den Dämon mittels eines Spielers in die Runde aufnehmen, verhindern Sie, dass die übrigen Spieler dem neuen Gefährten allzu misstrauisch begegnen. Eine solch wichtige Rolle sollten Sie allerdings nur einem Spieler überlassen, dem Sie diese Herausforderung zutrauen. Des weiteren muss sich der Spieler im Klaren darüber sein, dass Ramon die Gefährten nach dem nächsten Abenteuer wieder verlassen wird. Wenn Sie Ramon auf diese Weise in die Gruppe integrieren wollen, ist es auch möglich, ihn schon früher zur Gruppe stoßen zu lassen.

Kampfwerte
Rapier: INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 40+2W20* **AuP** unendlich **AsP** 70+3W20*
RS 2 **MR** 12 **GS** 6
Talente: Taschendiebstahl 10, Spionage 12, Tarnung 16
Zauber: 150 ZfP in Zaubern mit dem Merkmal Illusion, dazu weitere 80 ZfP in den Merkmalen Einfluss, Eigenschaften und Form
Besondere Eigenschaften: Existenz, Gestaltwandel, Regeneration I, Tarnung
*) Ein Gestaltwandel kostet den Quitslinga jeweils 1W6 LeP und AsP permanent.

Ramons wahres Anliegen ist es, wieder in den Besitz des Buches der Namen zu kommen, das durch einen unglücklichen Zufall in den Besitz einiger Echsenpriester geriet und in dem die Wahren Namen etlicher Quitslinga verzeichnet sind. Wer sich auch nur ansatzweise mit Dämonologie beschäftigt, weiß, dass die Kenntnis von Wahren Namen Macht über Dämonen bedeutet. Da das Buch der Wahren Namen aber in einer Kultstätte im Tal der Echsengötter aufbewahrt wird und somit unter göttlichem Schutz steht, ist es den Dämonen unmöglich, es ohne fremde Hilfe zurückzuerlangen.

Seine wahren Absichten wird Ramon frühestens im Tal der Tempel offenbaren. Spielen Sie ihn bis dahin als nützlichen Helfer, der sich um kranke Siedler kümmert und die Helden unterstützt, wo er kann. Auch hier sollten Sie darauf achten, dass Ramon den Spielerhelden nicht die Handlungsfreiheit nimmt.

Sollten Sie Bedenken haben, dass Ihre Spieler die Zusammenarbeit mit einem Dämon grundlegend ablehnen, empfehlen wir Ihnen, Ramon Fontanoya zu streichen oder zu ersetzen. Mögliche Alternativen zu Ramon finden Sie im nächsten Abenteuer auf Seite 204.

Flugechsen und vergiftete Speere

Zeit: 9. und 10. Tsa
Ort: Brokscal

In den Mittagsstunden des 9. Tsa bemerken einige Siedler 'seltsame Vögel', die in luftiger Höhe über dem Dorf kreisen. Nach einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 können die Helden erkennen, dass es sich um Flugechsen handelt, die darüber hinaus bunt bemalt sind.

In der folgenden Nacht zum 10. Tsa werden dann einige Rinder durch vergiftete Pfeile getötet. Die Pfeile ähneln denen, die bei dem toten Echsenpriester gefunden wurden. Da die Rinder von Flugechsenreitern getötet wurden, ist es unmöglich, eine Spur zu finden, anhand derer sich feststellen lässt, woher die Achaz kamen. Eine Probe in *Heilkunde Wunden* verrät jedoch eindeutig, dass die Pfeile von oben kamen. Aischa fordert Phileasson und seine Gefolgsleute daraufhin auf, einen Teil der kräftigeren Siedler im Gebrauch von Waffen zu unterweisen (Proben auf *Lehren* und das entsprechende Kampftalent). Mehr als zwei Wochen lang kommt es zu keinen weiteren Zwischenfällen, so dass es den Anschein hat, der Zorn der Priesterschaft sei verraucht.

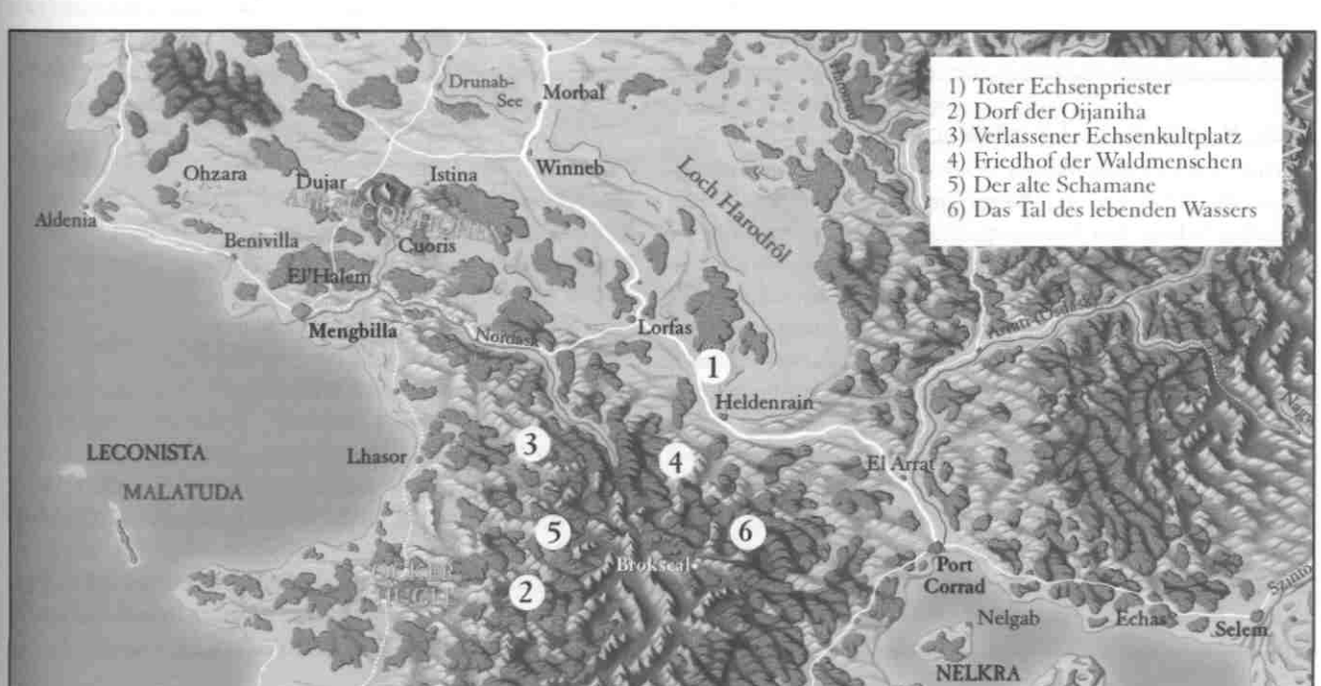
Abergläubische Eingeborene/ Die letzte Expedition

Zeit: Ende Tsa / Anfang Phex
Ort: Brokscal / Regengebirge

Eine kleine Abordnung der Oijaniha kommt nach Brokscal. Sie bitten um Hilfe, weil in den letzten Tagen sieben ihrer Jäger spurlos im Wald verschwunden sind. Da sie sehr abergläubisch sind, vermuten sie einen bösen Fluch hinter dem Verschwinden ihrer Stammesbrüder. Aischa bittet Phileasson, die Oijaniha mit seinen Gefährten zu begleiten und nach dem Rechten zu sehen. Da das Dorf mittlerweile durch eine Palisade umgeben ist und sich einige Bettler als recht geschickt im Umgang mit den improvisierten Speeren und Bögen erwiesen haben, wähnt sie Brokscal auch dann in Sicherheit, wenn Phileasson und seine Krieger den Ort für eine Weile verlassen. Shaya bleibt im Dorf, um sich um einige Siedler kümmern, die an Blutigem Rotz erkrankt sind. Außerdem ist es wichtig, dass alle übrigen Gefährten zusammen mit Ramon Fontanoya an der Unterstützung der Oijaniha beteiligt sind. Bei der Ankunft im Dorf der Oijaniha sind die Stammesmitglieder in heller Aufregung, denn erneut ist einer der jungen Männer verschwunden.

Lassen Sie die Helden die nächsten Tage die Oijaniha bei der Spurensuche im Regenwald begleiten, verlangen Sie immer wieder Proben auf *Sinnenschärfe* und *Fährtensuchen*. Die gesuchten Stammesbrüder bleiben allerdings verschwunden, das Einzige, was die Helden finden können, sind die zerbrochenen Waffen der Gesuchten. Nach mehreren Tagen im Dickicht des Regenwaldes geleiten die Stammeskrieger die Gefährten zurück nach Brokscal.

Welche böse Überraschung die Helden in Brokscal erwartet, erfahren Sie im nächsten Abenteuer.



Weitere Ereignisse

Die hier beschriebenen Geschehnisse und Begegnungen können Sie mit denen aus dem vorangehenden Abschnitt kombinieren oder sie zwischendurch einschieben.

Auf der Jagd

Helden, die sich zum Jagen in den tiefen Dschungel wagen, werden nicht immer auf Tiere treffen, die sich bereitwillig als Beute anbieten. Vor allem in einer Umgebung wie dieser müssen die Helden mit Tieren rechnen, die ihrerseits angreifen und eine ernste Gefahr darstellen. Handeln Sie die Jagd zunächst nicht über die schnelle Variante mit den Meta-Talenten ab, sondern konfrontieren Sie Ihre Spieler mit den Tieren aus der folgenden Liste. Würfeln Sie dazu für jeweils zwei Stunden Jagd eine Begegnung aus. Durch gelungene Proben auf *Tierkunde* (die je nach Tier erschwert werden sollten), können Sie den Helden nähere Informationen zu den Tieren geben, zum Beispiel, ob das Fleisch des Tieres genießbar ist, etc. Würfeln Sie die Proben verdeckt und scheuen Sie sich nicht, den Helden bei misslungenen Proben auch mal eine falsche Information an die Hand zu geben.

1: Zwergelefant

Zwergelefanten werden kaum zwei Schritt groß, im Regenwald trifft man sie vor allem an Wasserläufen oder auf Lichtungen an. Die Stoßzähne sind stark gebogen und können eine Länge von bis zu vier Schritt erreichen.

Auftreten: einzeln bis 2W6 Tiere
Schulterhöhe: 8 Spann **Gewicht:** 1000 Stein
INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 90 **RS** 3 **KO** 20
Stoßzähne: DK HNS **AT** 12 **TP** 2W6
Trampeln: DK H **AT** 6 **TP** 2W20
GS 12 **AuP** 50 **MR** 0/7 **GW** 14
Jagd: +4, Angriff
Beute: 500 Rationen Fleisch, Haut (Fell oder Leder, teuer), Stoßzähne (3 D je Stein / pro Zahn bis zu 30 Stein)
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (Stoßzähne, 12), Überrennen (15, 4W6), Trampeln, großer Gegner

---

2-5: Karnickel (Rotpüschel)

Karnickel sind wahre Meister in allen möglichen und unmöglichen Fluchtbewegungen, doch kann man ihnen mit einem gezielten Schuss den Garaus machen. Sollte der erste Schuss jedoch fehlgehen, werden die Karnickel mit einem Schlag im Unterholz verschwinden. Karnickel wittern beim ersten Anzeichen von Gefahr Unheil und werden schon bei einem verdächtigen Knacken im Geäst die Flucht ergreifen. Verlangen Sie nach der Entdeckung der Karnickel zusätzliche *Schleichen*-Proben, wenn sich die Helden den Tieren weiter nähern wollen.

Auftreten: 1W6 Tiere
LeP 5 **RS** 1 **MR** 0 **GW** 1
Jagd: +12, Flucht
Beute: 1 Ration Fleisch, Fell (besser)

6-8: Baumspinne

Die Baumspinne ist eine südländische Abart der Höhlenspinne, mit einer deutlich ausgeprägten Kreuzzeichnung bei Männchen wie Weibchen. Sie spannt keine Netze, sondern klebrige Fäden zwischen Boden und Bäumen. Sobald sich ein Opfer in den Fäden verfangen hat, kommt sie aus ihrem Versteck hervor und macht sich über ihre Beute her.
Verlangen Sie von dem Helden, der an der Spitze der Gruppe läuft, eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe, um die tückische Falle zu entdecken. Misslingt die Probe, gerät der Held in die dicht gesponnenen Fäden. Ganz gleich, ob er durch die Hilfe seiner Gefährten von den Fäden befreit werden kann oder nicht, wird die Baumspinne aus ihrem Versteck hervor eilen und den ihr am nächsten stehenden Helden angreifen.
Gelingt die *Sinnenschärfe*-Probe, können die Helden ihrerseits versuchen, die Spinne hervorzulocken, indem sie zum Beispiel einen Köder in die Fäden werfen.

Auftreten: einzeln
Körpergröße: 7-8 Spann **Gewicht:** 30–40 Stein
INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2 **KO** 13
Biss: DK H **AT** 8 **TP** 1W6+2 (+Gift)*
GS 5 **AuP** 20 **MR** 9/8 **GW** 5
Beute: Gift (2 D)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle/Baum)
*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je –1; Beginn: 3KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

9-12: Otan-Otan

Die zwergengroßen Affen verbringen die meiste Zeit hoch oben in den Bäumen, wo sie sicher sind vor den Angriffen der großen Raubkatzen. Sollte es zu einer Begegnung mit den Otan-Otans kommen, lassen Sie ihre Spieler *Sinnenschärfe*-Proben würfeln. Der Spieler mit dem besten Ergebnis sieht die Tiere zuerst.

Auftreten: 1W3+2 Tiere
Größe: 7 Spann/ 5,5 Spann* **Gewicht:** bis 100 Stein/ bis 65 Stein*
INI 6+2W6 **PA** 9 **LeP** 35/ 28* **RS** 2 **KO** 16
Biss: DK H **AT** 11 **TP** 1W6+2**
GS 8 **AuP** 40 **MR** 3/ 5 **GW** 7
Jagd: +2, Flucht (einzelne Tiere) oder Angriff
Beute: bis 40 Rationen Fleisch (zäh), Fell (wertlos)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wald)***
*) Männchen/ Weibchen
**) Einige Otan-Otans können Waffen verwenden. Der AT-Wert bleibt gleich, DK und TP entsprechen der verwendeten Waffe. Otan-Otans besitzen eine KK von bis zu 17 und erhalten demzufolge auch TP-Boni.
***) Ein Otan-Otan kann sich durch flinke Kletterei schnell aus dem Kampfgeschehen bringen oder einen erneuten Angriff starten.

13-15: Würgeschlange

Die goldbraunen Würgeschlangen (*mohisch*: *Boa*) greifen ihre Opfer aus dem Hinterhalt – meist von Bäumen herab – an und versuchen, es durch Umschlingen zu erdrücken. Die größten dieser Tiere erreichen eine Länge von 10 Schritt und einen beinahe mannsdicken Körperumfang. Lassen Sie bei der Begegnung mit einer Würgeschlange Proben auf IN +9 würfeln, um zu überprüfen, ob einer der Helden den Hinterhalt der Schlange entdeckt. Misslingen alle Proben, wird die Schlange einen der Gefährten mit einem Biss angreifen (AT –5) und versuchen, ihn zu umschlingen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vorsichtig und leise bewegt ihr euch durch den dichten Wald, um keines der Tiere in der Nähe aufzuscheuchen. Pfeilschnell schießt plötzlich der schlanke Körper einer Schlange aus dem Geäst über euren Köpfen hervor und schnappt nach [*Name des Helden*].

Würfeln Sie an dieser Stelle die AT der Schlange aus. Gelingt sie, so beginnt die Schlange sofort damit, ihr Opfer zu umschlingen und zu erdrücken. Die Helden haben nun entweder die Möglichkeit, ihren Gefährten mit gezielten Schlägen auf den Körper der Schlange zu befreien (Achtung: Misslungene AT treffen den Gefährten!) oder aber Hand an die Schlange zu legen und sie mit reiner Körperkraft vom Umschlingen abzuhalten. Dabei bleibt die Schlange allerdings in der Schulter ihres Opfers verbissen. Um den Gefährten aus der Umschlingung der Schlange zu befreien, sind insgesamt 25 KK-Punkte notwendig. Bei einem Patzer verfallen alle bis dahin angesammelten Punkte, bei einem Glückswurf lässt die Schlange sofort los.

Auftreten: einzeln
Körperlänge: bis 10 Schritt **Gewicht:** 150 bis 250 Stein
INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 60 **RS** 1 **KO** 15
Biss: DK H **AT** 10* **TP** 1W6+2
Würgen: DK H **AT** 15* **TP** KR x 1W6 (A)
GS 2 **AuP** 50 **MR** 6/ 8 **GW** 12
Beute: 100 bis 200 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)
Besondere Kampfregeln: Würgen (20), Hinterhalt (9)
*) Sobald die Schlange sich an einem Gegner festgebissen hat, versucht sie, ihn zu umschlingen.

16-19: Alligator

Der Alligator kann sich im Wasser schnell und fast lautlos bewegen. Anders als die Riesenkaimane greift er aber nicht in blinder Wut an, sondern schwimmt lautlos heran, um dann überraschend anzugreifen.

Auftreten: zunächst einzeln, dann 1W3+1 weitere Tiere binnen 2W6 KR
Körperlänge: bis 15 Spann **Gewicht:** 150 bis 200 Stein
INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 45 **RS** 4 **KO** 16
Schwanz: DK N **AT** 12* **TP** 1W6+2
Biss: DK H **AT** 12* **TP** 2W6
GS 6/ 7 **AuP** 35 **MR** 6/ 8 **GW** 10
Beute: 60 bis 70 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Kampf im/ unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen/ Niederwerfen (10)
* Der Alligator hat 2 AT pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

Lassen Sie ihre Spieler bei einer Begegnung mit Alligatoren zunächst eine Probe auf *Fährtensuchen* ablegen und die Helden einer frischen Zwergelefantenspur folgen, die sie im weiteren Verlauf zwingt, durch einen kleinen, knietiefen Fluss zu waten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Anzahl der frischen Spuren lässt auf fette Beute hoffen. Gerade als ihr durch einen knietiefen Fluss watet, um der Spur zu folgen, passiert es: Wie aus dem Nichts schnellt der weit aufgerissene Rachen eines Alligators aus dem Wasser und greift [*Name des Helden*] an.

Bestimmen Sie an dieser Stelle, welcher der Gefährten von dem Angriff betroffen ist und würfeln Sie die AT des Alligators aus. Schlägt die Biss-AT fehl, steht dem Alligator noch eine zweite AT mit seinem Schwanz zu.

20: Dschungeltiger

Beinahe lautlos kann der schwere Dschungeltiger durch das Dickicht des Dschungels schleichen oder geduckt abwarten, um in einem günstigen Moment seine Beute hinterrücks anzugreifen.

Auftreten: einzeln
Körperlänge: 16 Spann **Gewicht:** 220 Stein
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 50 **RS** 2 **KO** 16
Prankenhieb: DK H **AT** 16 **TP** 1W6+5
Biss: DK H **AT** 16 **TP** 2W6+3
GS 14/ 4* **AuP** 50 **MR** 1/ 8 **GW** 12
Jagd: +10, Angriff
Beute: 100 Rationen Fleisch (zäh), Fell (Luxusartikel), Zähne (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Anspringen (10)/ Verbeißen, Gezielter Angriff/ Doppelangriff (Prankenhieb & Biss), Niederwerfen (2, Prankenhieb), Gelände (Dschungel), Hinterhalt (12)

Begegnungen mit Waldmenschen

Während der Jagd oder Erkundungen ist es immer wieder möglich, dass die Helden auf ein Dorf oder eine Gruppe Waldmenschen treffen. Doch Waldmensch ist nicht gleich Waldmensch – während der eine Stamm neugierig auf die Fremdlinge reagiert, schießen die Krieger eines anderen Stammes schon mit Giftpfeilen, bevor man sie überhaupt sehen kann.

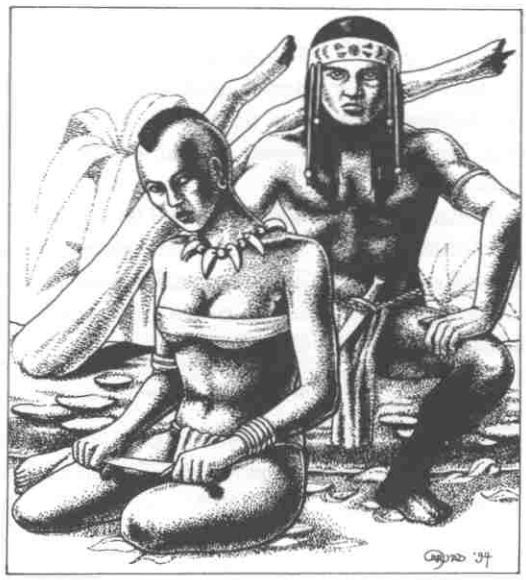
Chirakah

Gebiet: nördliches Regengebirge
typische Haartracht: kurz
Siedlungsform: Lehmhütten

Die Chirakah galten noch vor über fünfhundert Jahren als extrem gefährlich, doch wurden sie von ehrgeizigen Geweihten der Tsa und Travia missioniert. Sie legten ihre Waffen nieder, schnitten ihre einst stolzen Mähnen zu kurzen Bürstenschnitten und fingen an, zu den Zwölfgöttern zu beten. Dank ihres inzwischen 'zivilisierten' Lebensstils kommen die Chirakah mit den 'Blasshäuten' am besten zurecht, bei den anderen Stämmen gelten sie jedoch als Verräter, die mit Sklavenjägern gemeinsame Sache machen. Die Dörfer aus strohbedeckten Lehmhütten der Chirakah findet man nördlich von Brokscal, wo sie vor allem Mais anbauen. Viele Chirakah verdingen sich auch als Pfadfinder oder Söldner in den Heeren Südaventuriens.

Mohaha

Gebiet: westlich des gesamten Regengebirges
typische Haartracht: lang und offen, Pferdeschwanz
Siedlungsform: Langhäuser, Runddorf



Die Mohaha sind der wohl am weitesten bekannte Stamm in Aventurien. Doch wenn der Aventurier von einem 'Moha' spricht, dann meint er meistens einen Waldmenschen, ohne aber die verschiedenen Stämme unterscheiden zu können. Als Heiler und Giftmischer sind die Mohaha über ihre Stammesgrenzen hinaus bekannt, ihre Gifte, Kräuter, Tinkturen und vor allem ihr Beerenwein ist hoch begehrt.
Der größte aller Waldmenschenstämme siedelt westlich von Brokscal im Tiefland in Langhäusern auf Pfählen, während ihre Stammesbrüder in den höheren Lagen Runddörfer aus Laubhütten bevorzugen. Als Hüter des Tempels von Gulagal fühlen sie sich von allen Stämmen *Kamaluq* am nächsten und können mit fremden Religionen am wenigsten anfangen.

Shokubunga

Gebiet: Süd-Elemitische Halbinsel, Arratistan
typische Haartracht: Bürsten oder Stacheln
Siedlungsform: Lehmkegelhütten

Die Shokubunga, einer der größten Stämme, lebt in kegelförmigen Lehmhütten. Eine solche Lehmkegelhütte wird entweder von einer Kleinfamilie oder einem halben Dutzend junger Krieger bewohnt, die sich erst noch im Kampf bewähren müssen, bevor sie eine Familie gründen dürfen. Ihre althergebrachte Lebensweise als Jäger und Sammler haben die Shokubunga größtenteils aufgegeben. Einige Sippen jagen überhaupt nicht mehr, sondern leben ausschließlich von Rinderzucht, Wegelagerei oder Überfällen auf Siedlerdörfer. Shokubunga sind bei den Chirakah und den Achaz rund um das Loch Harodrôl gleichermaßen gefürchtet, da sie mit Gift und den Waffen der Weißen kämpfen. Am ehesten können die Helden auf dem Rückweg von Port Corrad auf diesen Stamm treffen.

Oijaniha

Gebiet: westliches Regengebirge
typische Haartracht: lang und offen, Stirnband
Siedlungsform: Runddorf

Die Oijaniha gelten als die tapfersten aller Stämme und sind als Giftpfeiljäger gefürchtet. Das zumeist lang und offen getragene Haar schmücken sie gern mit kunstvoll bestickten Stirnbändern. Von allen Stämmen des Regengebirges haben sie ihre Kultur am ursprünglichsten bewahrt. 'Blasshäuten' begegnen sie mit großem Misstrauen – nicht selten werden sie von den Stammeskriegern umzingelt, gefangen genommen und nach uralter Tradition auf einen Todeslauf geschickt: Verfolgt von zwei mit Messern bewaffneten Stammeskriegern muss jeder Einzelne ein zuvor festgelegtes Ziel erreichen: Schafft er es, wird er in Freundschaft begrüßt. Schafft er es nicht, wird der Schädel des Delinquenten mit großer Wahrscheinlichkeit schon bald den heiligen Pfahl schmücken.
Die typischen Runddörfer der Oijaniha sind vor allem südlich von Brokscal zu finden.

Yakosh-Dey

Gebiet: oberer Südask
typische Haartracht: kahl, Haarbürste
Siedlungsform: Pfahlhütten

Der größte der kleinen Stämme siedelt in einem kleinen Gebiet östlich von Chorhop am oberen Südask. Die stolzen Yakosh-Dey haben sich aufgrund der Lage ihrer Dörfer zwischen Wildnis und Zivilisation zu gewieften Händlern entwickelt. Sie liefern Felle, Kräuter und vor allem Sklaven aus ihren Kriegszügen gegen andere Stämme, wohingegen besonders Waffen und Werkzeuge aus Eisen bei ihnen sehr begehrt sind. Das bedeutet allerdings nicht, dass die Yakosh-Dey nicht gefährlich wären – schon manch leichtfertiger Kaufmann endete nach einer Handelsexpedition zu diesem Stamm als Schrumpfkopf.

Echsendörfer

Die meisten Echsendörfer sind einfach und zweckmäßig aufgebaut. Innerhalb einer stabilen Palisade stehen schlichte Holzhütten dicht beieinander, lediglich die Hütte des Schamanen steht etwas abseits. Innerhalb der Siedlungen halten die Achaz Schlangen als Haustiere, die Jagd auf alles Ungeziefer machen. Felder sucht man in der Umgebung der Siedlungen vergebens, da die Achaz in erster Linie Jäger, Fischer und Sammler sind.
Ihre Behausungen sind meist einfache Hütten aus stabilen Holzstangen oder geflochtenen Bastmatten. In jeder Hütte findet sich eine Schlammgrube, in die sich die Achaz während der Mittagshitze zurückziehen. Die Nest-ähnlichen Schlafräume, Werkräume und auch ein Großteil der Vorratsräume werden dagegen trocken gehalten.
Menschen begegnen sie scheu, aber friedfertig. Vorbehalte hegen sie lediglich gegen Zwerge, von denen sie glauben, dass sie ihnen ihre Zaubergrundlage, die Edelsteine, rauben wol-

len. Zwerge riechen für die geruchsempfindlichen Achaz herb, aber nicht abstoßend. Einige Überlieferungen der Achaz besagen, dass ihr Volk mit den Elfen nie besonders gut ausgekommen ist, und manche Achaz glauben sogar, dass es überhaupt keine Elfen mehr gibt. Ein Elf riecht für die Achaz nach Magie und frischem (also ungenießbarem) Obst.

Achaz tragen kaum Kleidung, kriegerische Echsen schützen sich mit Rüstungen aus Knochen oder Leder, manch einer versucht auch, seinen Gegner durch bunte Bändern am Körper zu beeindrucken.

Größere Dörfer besitzen bis zu einem halben Dutzend Flugechsen, die von erfahrenen Kriegern zur Jagd benutzt werden. Diese Tiere erreichen Spannweiten von fast vier Schritt und können bis zu 100 Stein tragen.

Flugechse

Spannweite: 3 bis 4 Schritt **Gewicht:** 50 bis 80 Stein
MU 10 **KL** 2 **IN** 5 **CH** 3
FF 4 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 17
INI 8+1W6 **PA** 3/ 5* **LeP** 35 **RS** 1
Biss/ Klauen: DK H **AT** 6/ 11* **TP** 1W6+3
GS 1/ 12 **AuP** 80 **MR** 6 **GW** 8
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gelände (Sumpf)
*) Kampfwerte am Boden/ in der Luft. Die Flugechse greift zunächst stets im Sturzflug an. Erst wenn sie flugunfähig ist, geht sie in den Nahkampf am Boden über.

Echsenkrieger

Speer: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** S
Schleuder: INI 10+1W6 **FK** 12 **TP** 1W6+2
LeP 25 **RS** 2–4 **KO** 10–13 **AuP** 30 **MR** 6 **GS** 8
Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Echsenveteran

Speer: INI 16+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** S
Echsische Axt: INI 16+1W6 **AT** 14 PA 12 **TP** 2W6+3 **DK** N
LeP 32 **RS** 4–6 **KO** 12–15 **AuP** 35 **MR** 7 **GS** 8
Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfreflexe, Wuchtschlag

---

Verlassener Echsenkultplatz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am späten Nachmittag gelangt ihr auf einen Hügel, auf dem einige geborstene Steinpfeiler stehen, von Schlingpflanzen überwuchert. Bei genauerem Hinsehen entdeckt ihr Zeichnungen von streng geometrischen Mustern auf den Steinen.

Lassen Sie Ihre Spieler ein paar Vermutungen anstellen, was es mit diesem Ort auf sich haben könnte. Ein Held mit guten Kenntnissen in *Sternkunde* erkennt in der Anlage ein verfallenes Observatorium. Verbringen die Helden die Nacht auf dem Hügel, werden sie feststellen, dass die Anlage auf das Sternbild der Schlange und jene acht rötlichen Sterne, die als die *Acht Rubine* bekannt sind, ausgerichtet ist.

Ein Held, dem nach dem Hinweis auf die Acht Rubine eine *Sagen/Legenden*-Probe +3 gelingt, weiß von verschiedenen Sagen, die das Sternbild mit dem geraubten Beschwörungsdiadem der Kaiserin Hela-Horas, mit Ingerimms Steinen der Kraft oder den Magiermogulen vom Gadang verbinden.

Mehr zu Astrologie und Sternenbildern finden Sie in **GA 189 ff.**

Friedhof der Waldmenschen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schon zum zweiten Mal innerhalb kurzer Zeit entdeckt ihr entlang des Pfades, dem ihr folgt, einen etwa zwei Schritt hohen Pfahl mit seltsamen Schnitzereien und schwarzen Federn. Zu euerm Erschrecken ist dieser Stab auch noch mit einem Schrumpfkopf behängt. Augen und Mund zugenäht, ist dieser Kopf nicht größer als die Faust eines erwachsenen Menschen.

Die Helden nähern sich dem Totenkultplatz eines Eingeborenenstammes. Ein gefährliches Unterfangen, denn die Waldmenschen mögen es nicht, wenn der Frieden ihrer Ahnen durch fremde Eindringlinge gestört wird. Die Zeichen auf den Wegen sollten die Abenteurer davor warnen, weiterzugehen.

Der Totenkultplatz ist durch das schamanistische Ritual TABUZONE (**WdZ 163**) geschützt. Wer ihn betreten will, muss eine um 5 Punkte erschwerte Mut-Probe ablegen. Misslingt die Probe, wird der Held von einer unheimlichen Furcht davon abgehalten, den Totenkultplatz zu betreten.

Der Satuul des Chipkawa [Optional]

Gelingt den Helden die Mut-Probe und setzen sie ihren Weg unbeirrt fort, stoßen sie schließlich auf einen von Höhlen durchzogenen Hügel. Holzpfähle mit schrecklichen Dämonenfratzen, bunte Amulette aus Federn, Tierknochen und Steinen schmücken die Eingänge der Höhlen. Haben die Gefährten diesen Ort einmal betreten, ist es zu spät – sie haben den *Satuul* (siehe **Meridiana 151**) des Chipkawa, der einst von Sklavenjägern getötet wurde, geweckt, der in den Körper eines Helden fährt (ein Charakter mit dem Nachteil Medium sollte hier bevorzugt behandelt werden). Ein unbändiger Hass auf alle Fremden hindert die Seele des Waldkriegers daran, seinen Frieden zu finden. Der besessene Held bemerkt jedoch nichts von der Veränderung, die mit ihm vorgeht. Erst in der Nacht übernimmt Chipkawa die Kontrolle über den Körper seines Opfers. Er schleicht sich heimlich aus dem Lager und sammelt giftige Pflanzen für Anschläge auf die Gruppe. So legt er seinen schlafenden Gefährten Samthauch-Blüten neben ihr Ruhelager oder präpariert den Weg, den man am nächsten Tag einschlagen will, mit Schlingen und angespitzten Bambusstäben, die mit Wurara bestrichen sind.

Entdecken die anderen Helden die nächtlichen Ausflüge des besessenen Helden und folgen ihm, können sie ihn bei seinen Aktivitäten beobachten und auch hören, wie er in der Sprache der Waldmenschen Selbstgespräche führt. Der Geist kann durch einen Schamanen der Waldmenschen wie z.B. Choichio (siehe unten) ausgetrieben werden, aber auch ein erfahrener Magier kann mit einem GEISTERBANN +10 dafür sorgen, dass der Held vom Geist befreit wird.

Samthauch

Typ: Droge / Atemgift
Dosis und Wirkung: Die Pollen von zwei Blüten, konzentriert eingeatmet, erzeugen rauschhafte Träume (1W6 Stunden ekstatisches Delirium, danach 3W6 Stunden schwerer Kater: gute Eigenschaften –2). In Überdosierung (Pollen von 5 Blüten) findet Samthauch Anwendung als schweres und oftmals tödliches Atemgift, das einem Opfer ins Gesicht geblasen wird (Stufe 5, 2W6 SP pro Stunde für W6 Stunden).

Der alte Schamane

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euer Weg führt euch aus dem dichten Gestrüpp des Regenwaldes durch ein von schroffen Felswänden eingefasstes Tal. Schon von weitem sind bizarre Bilder und Schriften auf den Felsen zu erkennen.

Wenn die Helden die Felsen näher betrachten, entdecken sie Bilder von Echsen- und Schlangengöttern, jagenden Achaz und mehrere Tempelanlagen in einem sumpfigen Tal, das beiderseits von hohen Steilwänden eingeschlossen ist. Als die Helden das Tal wieder verlassen, entdecken sie eine bewohnte Höhle, vor der ein alter Mann hockt. *Choichio* gehört keinem der Waldmenschenstämme an und gerade deshalb wird seine Weisheit und seine unparteiischen Ratschläge von allen Stämmen geschätzt, deren Schamanen und Häuptlinge ihn regelmäßig aufsuchen. Er ist am ganzen Körper tätowiert und begegnet den Helden zunächst zurückhaltend und misstrauisch, kleine Geschenke bauen jedoch schnell ein grundlegendes Vertrauen auf. Er spricht die Sprache der Helden in einigen Bruchstücken und lädt sie in seine Höhle ein. Dort erzählt er den Abenteurern, dass die Felszeichnungen von den Echsenpriestern aus H'Rezxem stammen, der Name des Tals – *tataiok-Pam-ya*, das Tal der sprechenden Steine – stammt jedoch von den Waldmenschen.

Bauen die Helden ein freundschaftliches Verhältnis zu dem alten Schamanen auf, können sie ihn auch wegen anderer Probleme aufsuchen und befragen.

Das 'Tal des lebenden Wassers'

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder einmal tretet ihr aus dem dichten Regenwald heraus und blickt hinab in ein wunderbar unberührtes Tal. Durch das Tal windet sich ein kleiner Bach, der von einem Wasserfall auf der gegenübergelegenen Talwand gespeist wird.

Auch dieser Ort ist für die Waldmenschen tabu, doch da jeder das 'Tal des lebenden Wassers' aus Erzählungen kennt, sind hier keine Tabuzeichen angebracht. Im Wasserfall 'lebt' ein Elementargeist, den die Chirakas vor langer Zeit – noch vor ihrer Missionierung – verärgert haben. Seitdem erschreckt er die abergläubischen Waldbewohner, wenn sie dem Wasserfall zu nahe kommen. Er zeigt ihnen grotesk verzerrte Spiegelbilder, wenn sie ins Wasser schauen, lässt sie durch einen Regenschauer verfolgen, der sich auf eine unheimliche Weise nur auf ihre engste Umgebung erstreckt, und ähnliches mehr. Wie sich der Elementargeist gegenüber den Helden verhält, hängt von deren Auftreten ab.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten am Ende dieses Abenteuers zunächst pauschal **250 Abenteuerpunkte**. Weitere AP können Sie für gutes Rollenspiel vergeben. Als Beispiele seien hier enge Beziehungen zu einer Person aus den Reihen der Bettler genannt oder – für Geweihte – die Initiative zum Bau einer Kapelle in Brokscal. Auch für gutes Rollenspiel beim Feilschen im Lieblichen Feld können Sie weitere AP verteilen.
Spezielle Erfahrungen können sich die Helden in den Talenten *Überreden* (Feilschen), *Wildnisleben*, *Sinnenschärfe* und weiteren, häufig benutzten Talenten und Zaubern gutschreiben. Halten die Helden sich zudem sehr oft bei den Waldmenschen auf, können Sie deren *Kulturkunde* in Zukunft verbilligt erwerben.

Das Tal der Echsengötter

Überarbeitet und ergänzt von Markus Pfitzner
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Jan-Heinrich Bunnefeld, Isabelle Pfitzner und Sebastian Watermeier

Oh weh! Des Propheten Lebenslicht erlosch,
und schuppige Neider die Bettler in hohe Walstatt verschleppt
um blutig brüllend Götzen zu preisen.

Die Rekker folgten dem Grauen in sein Heimesstat.
Mit unheilvoll Hilfe und List und viel Glück,
zu entzweien die schuppige Schar.

Das Abenteuer

Die Helden finden bei ihrer Rückkehr das Dorf der Siedler zerstört und niedergebrannt vor. Auch wenn noch nicht klar ist, was aus den Siedlern geworden ist, bieten sich die Stammesjäger und -krieger sogleich an, sie bei der Austragung der Blutrache zu unterstützen, wenn die Helden dies wünschen. Doch zunächst muss erst einmal die Fährte derer aufgenommen werden, die für die Zerstörung des Dorfes verantwortlich sind. Die Spur führt nach Westen, wo die Helden schon nach wenigen Tagen auf ein Massaker stoßen. Schließlich stehen die Abenteurer um Phileasson am Fuße des Chap Mata Tapam (*mohisch*: etwa 'Berg-der-an-Seele-frisst'), wie ihn die Waldmenschen nennen.
Der Aufstieg zur Hochebene von H'Rezxem erweist sich als extrem schwierig, dennoch gelangen die Helden letztlich in das Tal der Echsengötter und stehen dem Verantwortlichen für die Zerstörung Brokscals gegenüber.

Verbrannte Erde

Das Ende Brokscals?

Als die Helden nach längerer Zeit wieder nach Brokscal zurückkehren, finden sie die mühsam aufgebaute Siedlung vollkommen zerstört vor. In die Palisade sind mehrere Breschen geschlagen, einige Hütten wurden zerstört, andere – darunter auch das Gemeinschaftshaus mit dem Travia-Schrein –niedergebrannt. Arrangieren Sie die Rückkehr nach Brokscal so, dass die Helden nicht allein, sondern in Begleitung einiger freundlich gesinnter Waldmenschen sind (siehe **Die letzte Expedition** auf Seite 189). Wichtig an dieser Erkundung ist zudem, dass Shaya nicht dabei ist. Lassen Sie die Geweihte auch schon bei vorherigen Expeditionen hin und wieder im Dorf zurück, weil sie sich um Kranke kümmern will, etc.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach langen Tagen im Dschungel kehrt ihr endlich nach Brokscal zurück. Wieder einmal regnet es, doch davon bekommt ihr wenig mit. Vielmehr macht euch die Hitze unter dem dichten Blätterdach zu schaffen. Eure verschwitzte Kleidung klebt euch am Leib, während die Moskitos und andere Stechmücken anscheinend nie müde werden, euch zu belästigen.
Plötzlich liegt ein leichter Geruch von kalter Asche in der Luft. Kurz nachdem ihr die letzte Biegung des Trampelpfades zum Dorf passiert habt, bestätigen sich eure Befürchtungen. Vor euch liegt Brokscal, oder vielmehr das, was davon übrig ist: Zerstörte oder niedergebrannte Hütten, Reste der Palisade, und dort, wo einst das Gemeinschaftshaus mit dem Travia-Schrein stand, befindet sich eine Ruine aus Asche und verkohlten Holzbalken.

Die Zerstörung des Dorfes liegt zu diesem Zeitpunkt bereits eine Woche zurück. Als 'offizielle Vergeltungsaktion' für den Mord an Zza'Xel griff Xch'War mithilfe einiger Marus und zweier Hornechsen, die er mittels eines Blutsteines beherrschte, das Dorf an und ließ alle Hütten zerstören. Die Siedler des Dorfes leisteten kaum Widerstand und wurden von den Echsen verschleppt. Haben die Helden eine freundschaftliche Verbindung zu einem der Siedler aufgebaut, können Sie sie nun den Leichnam dieses Siedlers finden lassen, um ihre Emotionen zu schüren.
Der andauernde Regen hat sein Übriges getan, um die meisten Spuren zu verwischen. Bei einer gelungenen Probe auf *Fährtensuchen* +5 können die Helden Spuren eines großen und schweren Tieres sowie einiger Reptilien ausmachen. Ein Held, dem zusätzlich eine *Tierkunde*-Probe +5 gelingt, erkennt die gefundenen Spuren als die einer Hornechse und die eines Kaimans.
Die Stammesmitglieder, die die Helden nach Brokscal begleitet haben, beteiligen sich ebenfalls an der Spurensuche und können den Helden mitteilen, dass die Spuren aus der Richtung "she-mu-hocca-dao" (*mohisch:* etwa 'Sonne, die im Meer verbrennt – Westen') kommen und auch in die gleiche Richtung zurückführen. Zudem bieten sich die Waldmenschen sofort an, die Helden bei der Blutrache zu unterstützen und weitere Krieger zur Hilfe zu holen.

Die Prophezeiung

Ein Held, der die Trümmer des Gemeinschaftshauses näher untersucht, wird nach kurzer Zeit auf eine Tontafel aufmerk-

sam, die unter einem heruntergestürzten Balken liegt. Zum Glück ist der Balken nicht direkt auf die Tafel gestürzt, so dass sie die Hitze der Flammen überstanden hat. Noch während der Kampf um Brokscal tobte, schrieb Shaya die 9. Prophezeiung auf der Tafel nieder. Unter einer dünnen Schicht Asche finden die Helden folgenden Text:

»Die Zeit der blutigen Schwerter ist angebrochen, doch vergeht euch nicht an etwas, dessen Macht ihr nicht abschätzen könnt. Es ist nur einer, den ihr besiegen müsst. Manchmal muss man sich mit dem Bösen verbünden, um das Böse zu besiegen. Handelt im Sinne des göttlichen Phex, und ihr werdet vielleicht wiederkehren.«

Der Text enthält eine verborgene Warnung davor, die Götter, die von den Echsenmenschen angebetet werden, als Phantasiegestalten abzutun. Auch Ramon bietet den Helden wie selbstverständlich seine Hilfe an, denn er erkennt nun seine Chance, an das Buch der Namen zu gelangen. Damit hat die Priesterschaft einen weiteren mächtigen Feind auf Seiten der Gefährten um Phileasson.

Die Verfolgung

Noch während die Helden in den Trümmern Brokscals nach Hinweisen auf die Täter suchen, haben Xch'War, seine Handlanger und die verschleppten Siedler bereits mit dem Aufstieg nach H'Rezxem begonnen. Somit beträgt ihr Vorsprung etwa eine Woche, was die Helden zu diesem Zeitpunkt allerdings nicht wissen. Vermitteln Sie den Spielern das Gefühl, dass jeder Tag Verzögerung auf der Suche nach Shaya und den Siedlern deren Tod bedeuten könnte. Um zum Chap Mata Tapam zu gelangen, müssen die Helden zunächst die nördlichen Ausläufer des Regengebirges in westlicher Richtung durchqueren und sich schließlich auf der Westseite des Gebirges nach Süden wenden. Verlangen Sie unterwegs immer wieder Proben auf *Fährtensuchen*, um den Echsen und verschleppten Siedlern auf der Spur zu bleiben. Nach zwei Tagen stoßen einige Krieger, die von ihren Stammesbrüdern alarmiert wurden, zu den Helden, um ihnen bei der Befreiung zu helfen. Zunächst treffen die Abenteurer aber auf ein weiteres Massaker, bevor sie nach fünf Tagen am Fuße des Chap Mata Tapam stehen, wo die Spuren der Täter enden. Auch während der Verfolgung können Sie noch eine Begegnung aus den **Weiteren Ereignissen** (siehe Seite 190) einfügen.

Ein Massaker

Verlangen Sie am dritten Tag der Verfolgung immer wieder Proben auf *Sinnenschärfe*. Sobald einem der Helden eine Probe gelingt, bemerkt er einen bestialisch-fauligen Gestank. Kurz darauf gelangen die Helden auf eine Lichtung, die mit den Leichen von etwa 20 Söldnern übersät ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein bestialischer Gestank liegt in der Luft. Zwar seid ihr an einiges gewöhnt, doch dieser Gestank vernebelt geradezu eure Sinne. Schon kurz darauf führt euch diese erschreckende Fährte auf eine kleine Lichtung abseits eures Trampelpfades. Dort liegen im kniehohen Gras die verstümmelten Leichen von etwa 20 weißen Männern und Frauen. Tausende Fliegen, Mücken und andere Insekten tanzen über den blutigen Leibern, die bereits von den Aasfressern des Dschungels angenagt wurden.
Ynu spuckt verächtlich aus, nachdem er einen der Leichname umgedreht hat. "Ha-scho-ma-ha – Sklavenjäger" lautet sein ebenso verächtlicher Kommentar.

Auch wenn für die Waldmenschen klar ist, dass hier eine Gruppe von Sklavenjägern ihr verdientes Ende gefunden hat, sollten die Helden die Toten näher untersuchen. Zwölfgöttergläubigen Helden sollte zudem in den Sinn kommen, die Toten borongefällig zu bestatten.
Entgegen des Urteils der Waldmenschen handelt es sich bei den Toten nicht um Sklavenjäger, sondern um jene Söldner, die vor einigen Wochen das Massaker am Knüppeldamm angerichtet haben. Auf dieser Lichtung sollten sie das Blutgeld für den Mord an Zza-Xel und seinem Gefolge erhalten. Doch anstatt die Söldner auszuzahlen, übte ihr Auftraggeber Xch'War Rache an ihnen. Dies mag auf den ersten Blick widersprüchlich erscheinen, doch für Xch'War ist es unvorstellbar, die Mörder ihrer gerechten Strafe entgehen zu lassen.

Nähere Untersuchungen

Wenn die Helden die Leichen näher untersuchen, finden sie bei einem der Söldner ein sehr sorgsam geführtes Auftragsbuch. Das Buch ist zwar leicht blutverschmiert, doch finden sich auf den letzten Seiten Einträge, die beschreiben, wie die Söldner von einem geheimnisvollen Echsenmann mit einem breiten Armreif aus purem Gold den Auftrag zur Ermordung der Priester am Loch Harodrôl erhalten. Der Armreif weckte scheinbar die Gier des Söldners, denn er hat ihn detailgenau gezeichnet: Ein goldenes Diadem von etwa einem halben Spann Länge, besetzt mit Rubinen und dem Relief einer Raubechse, die einen Menschen verschlingt. Das Buch gibt auch Auskunft über die Bezahlung: Die erste Hälfte des versprochenen Blutgeldes hatten die Söldner bereits erhalten, die zweite Hälfte sollte ihnen nach Durchführung des Auftrages auf einer Lichtung in den nördlichen Ausläufern des Regengebirges übergeben werden.
Des Weiteren finden die Helden überall auf der Lichtung vereinzelt die merkwürdigen, unbefiederten Eisenpfeile. Mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* +5 können sie trotz des schlimmen Zustands der Leichen erkennen, dass die Söldner von spitzen, herabfallenden Gegenständen getroffen wurden. Kommen die Helden nicht von selbst darauf, erkennen sie (oder einer ihrer Gefährten) nach einer einfach KL-Probe, dass es sich hier um die gleichen herabfallenden Pfeile handelt, die sie bereits bei dem toten Echsenpriester gefunden haben (siehe Seite 186).
Insgesamt können bei den Söldnern Goldstücke im Wert von 60 Dukaten gefunden werden, dazu Waffen wie Säbel, Langdolch oder Khunchomer.

Chap Mata Tapam: Der Aufstieg nach H'Rezxem

Die Spuren führen die Helden zu einem schroffen Felsmassiv, das sich etwa 2.000 Schritt in die Höhe erstreckt und dessen Gipfel von Wolken umgeben ist. Nicht unweit der Stelle, an der die Helden aus dem Regenwald hervortreten, beginnt eine gewundene Treppe, die den Berg hinaufführt.

Die Waldmenschen nennen diesen Berg "Chap Mata Tapam", was übersetzt soviel heißt wie 'Berg-der-an-Seele-frisst', und ist für sie tabu. Auch wenn für die Helden klar sein sollte, dass sie den Berg bezwingen müssen, um Shaya und die Siedler zu befreien, sind die Krieger wegen des Tabus unschlüssig, ob sie die Helden auf den Gipfel begleiten sollen oder nicht. Sie haben versprochen, bei der Blutrache zu helfen, werden aber nun durch das Tabu davon abgehalten. So entsteht eine hitzige Diskussion unter den Kriegern, bis sie letztendlich entscheiden, am Fuß des Berges auf die Helden zu warten.

Die Treppe

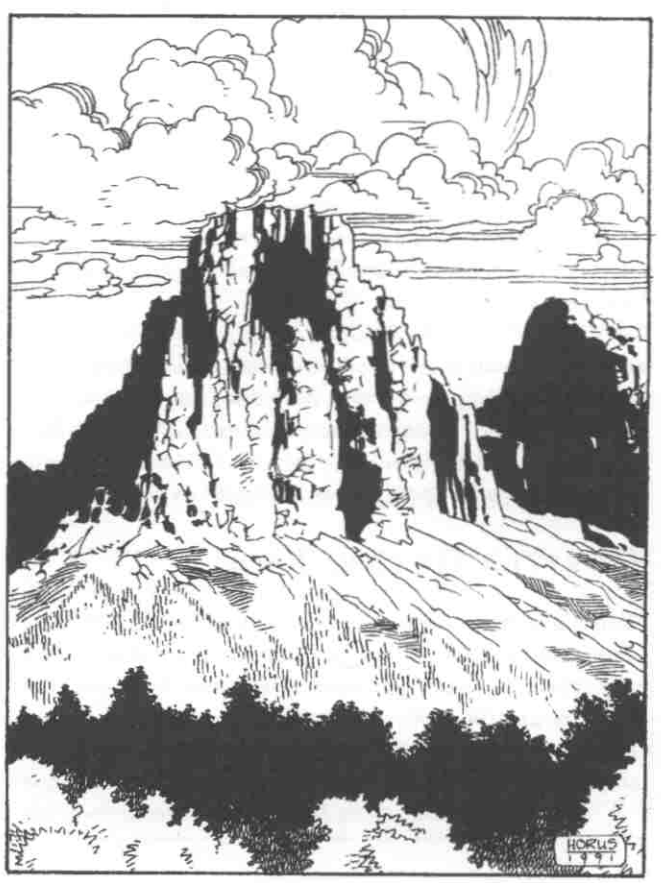
Insgesamt 3.315 Stufen führen hinauf zur Hochebene von H'Rezxem – zum Tal der Echsengötter. Die verwitterte Treppe wird unterbrochen von acht Altären jener H'Ranga, die über die Treppe wachen und alle Warmblüter davon abhalten sollen, ins Tal zu gelangen. Nur das Opfern von den Göttern gefälligen Gaben vermag die Flüche, die auf den einzelnen Abschnitten der Treppe liegen, zu bannen. Wird den Göttern nicht geopfert, werden die Gefährten die Auswirkungen der Flüche überstehen müssen. Diese zeigen sich in den meisten Fällen in einem erhöhten Aberglauben, den fremden Göttern gefrevelt und sich ihren unbändigen Zorn zugezogen zu haben. An manchen Altären kommen weitere Nachteile wie Höhenangst oder Meeresangst hinzu. Ein einmal erhaltener Nachteil kann nicht durch nachträgliches Opfern rückgängig gemacht werden. Diese Nachteile sind aber keineswegs permanent, sondern können nach der Ankunft im Tal der Echsengötter durch wachsendes Selbstvertrauen schnell wieder abgebaut werden. Vor allem sollen die Nachteile dazu dienen, eine Angst der Helden vor einer Macht darzustellen, die sie nicht kennen und deshalb nicht einschätzen können. Um die Treppe zu meiden, wird sich der Dämon Ramon mit einem ADLERSCHWINGE in einen Raben verwandeln und den Weg

Treppe steigen, klettern oder fliegen?

Für die Helden stellt sich nun die Frage, ob sie die Treppe nehmen oder einen anderen Weg wählen. Sollten die Helden allzu freimütig die Treppe wählen wollen, entgegnen Sie ihnen in Person von Ohm, dass die Treppe "ein von Menschen oder was auch immer" angelegter Weg ist und ihnen jederzeit etwas begegnen könnte, dem man nicht gewachsen ist. Zudem ist man auf einer Treppe als Hinaufsteigender in einer deutlich schlechteren Position, falls es zum Kampf kommt.

Den Berg abseits der Treppe hinaufzuklettern, stellt eine immense Herausforderung dar und sollte nur gewagt werden, wenn die Helden ausreichend Seile und Kletterhaken dabei haben, um eine Seilschaft zu bilden oder über magische Fähigkeiten wie den SPINNENLAUF verfügen. Nur wenn die Helden untereinander gesichert sind, kann ein tödlicher Sturz abgefangen werden, der aber dennoch Verletzungen nach sich ziehen kann. Erschweren Sie die *Klettern*-Proben der Helden je nach vorhandener Ausrüstung und beachten Sie die Regeln zum Schaden durch Stürze (WdS 144).

Ebenso besteht eine Möglichkeit, den Weg zum Gipfel durch Helden auszukundschaften, die über Flugfertigkeiten verfügen (Hexen, ADLERSCHWINGE). Ein fliegender Held wird allerdings schnell feststellen, dass das Fliegen entlang einer Bergwand ein riskantes Unternehmen ist, da hier unberechenbare Fallwinde auftreten. So kann es durchaus passieren, dass eine Hexe auf ihrem Besen plötzlich starken Turbulenzen ausgesetzt ist und all ihr fliegerisches Können aufwenden muss, um den Sturz abzufangen. Dennoch ist am Berg zu erkennen, dass in immer kürzeren Abständen Nischen und kleine Ebenen die Treppe unterbrechen. Wagen sich fliegende Helden allzu hoch hinauf, könnten sie zudem von Flugechsen angegriffen werden.



zum Gipfel fliegend zurücklegen. Nur einmal – am Altar der Charyb'Yzz (denn deren Boden kann er betreten, ohne Schaden zu nehmen) – wird er sich in bekannter Form den Helden zeigen und melden, dass die Treppe bis oben hin frei ist. Bevor Sie Ramon in einen Raben verwandeln, denken Sie an die Identität, die Sie ihm gegeben haben (siehe unten). Spielen Sie ihn als einen Magier, wird es niemanden verwundern, wenn er einen Zauber wie den ADLERSCHWINGE beherrscht. Bei allen anderen Identitäten müssen Sie Ramons Verhalten an der Treppe anpassen.

Erster Altar: Zsahh

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bevor ihr die erste Stufe der Treppe betretet, entdeckt ihr einen kleinen Altar. Im Stein sind Reliefs von seltsam geformten Pflanzen und Tieren zu erkennen. Links und rechts des Altars sind kleine, verwitterte Statuen von Echsenmenschen zu erkennen, die sich häuten. In einer Opferschale findet ihr einige verwelkte Blumen.

Dieser erste Altar sowie die ersten 1.664 Stufen der Treppe sind der *Zsahh* geweiht, der Göttin von Wiedergeburt und Erneuerung. Helden, denen eine einfache *Götter/Kulte*-Probe gelingt, kommen auf die Idee, der Göttin ein Opfer darzubringen, um sie milde zu stimmen. Geweihte Helden spüren nach einer gelungenen IN-Probe +3, dass hier eine fremdartige Göttermacht wirkt.
Gleichsam mit der Höhe beginnt auch ein leichter Wind, die Helden zu umwehen. Doch das ist nicht alles. Haben die Helden der Göttin kein Opfer dargebracht, hört zunächst der Held mit dem höchsten IN-Wert leise Stimmen im Wind, kurz darauf werden auch alle anderen darauf aufmerksam.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Längst hast du es aufgegeben, die Stufen zu zählen, als du die Ohren spitzt – da war doch was! Du hörst plötzlich Stimmen, die der Wind an dein Ohr trägt. Aber es sind keine Worte, nein, es klingt vielmehr wie ein gequältes Stöhnen, das langsam lauter wird. Dann hören es auch alle anderen: Aus dem Wind klingt das klagende Stöhnen Tausender verdammter Seelen, die in den Tiefen der Niederhöllen darauf warten, erlöst zu werden.

Verlangen Sie an dieser Stelle eine *Selbstbeherrschungs*-Probe von Ihren Helden, die um den Wert eines möglicherweise bereits vorhandenen Aberglaubens erschwert ist. Wem die Probe nicht gelingt, erhält einen Punkt auf den Nachteil Aberglaube, alle anderen machen sich nichts aus den Klagelauten.

Zweiter Altar: Kha

Nach 1.664 endlos wirkenden Stufen erreichen die Helden eine kleine Ebene, wo sie erneut einem Altar gegenüberstehen, in dem eine aus Stein gehauene Schildkröte zu erkennen ist. Der Altar und die nächsten 832 Stufen sind *Kha* geweiht, der Göttin der Ewigkeit, der Geschichte, der Schrift und der Bewahrung der Gesetze der Ewigkeit.

Echsengötter und Heldenwissen

Nur Helden mit echsischer Kulturkunde (Stammes-Achaz, Archaische Achaz) sollten die Altäre der H'Ranga nach einer einfachen *Götter/Kulte*-Probe erkennen und entsprechende Opfergaben zuordnen können. Für Helden, die sich nicht mit der Kultur und dem Glauben der Echsen auskennen, wird es da schon weitaus schwieriger: Bei ihnen sollten sie die Probe nur zulassen, wenn sie über den Vorteil Akademische Ausbildung (Gelehrter, Magier) verfügen oder aber selbst Geweihte sind. Hier ist dann davon auszugehen, dass sie möglicherweise in der Theorie mit dem Echsenglauben in Kontakt gekommen sind (Bücher, Reiseberichte, etc.). Belegen Sie die Proben von Akademikern und Geweihten mit entsprechend hohen Aufschlägen. Mehr Informationen zu den H'Ranga finden Sie in **WdG 199 ff.**

Sobald die Helden den nächsten Treppenabschnitt in Angriff nehmen, strömen auf jeden einzelnen Erinnerungen ein: früheste Kindheitserinnerungen, der Tag, an dem man von zu Hause fortging, um die Welt zu sehen, aber auch die jüngsten Ereignisse der Wettfahrt. Verlangen Sie erneut eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die diesmal um 1 Punkt und die Höhe des Aberglaubens erschwert ist. Wer die Probe nicht schafft, dessen Aberglaube-Wert steigt um einen weiteren Punkt, zudem verliert er sich in seinen Gedanken an die Zeit und den Sinn des Lebens. Lesen Sie den betreffenden Spielern abgesondert von den anderen den folgenden Text vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Monoton steigst du die Treppe hinauf, Stufe um Stufe, Schritt für Schritt, jede Bewegung läuft inzwischen von allein. Deine Gedanken schweifen ab, du fragst dich, wie und warum du eigentlich an diesen Ort gelangt bist. Du siehst Bilder vor deinem geistigen Auge, Bilder vom Beginn der Wettfahrt, als die beiden Drachenboote Seite an Seite Thorwal verließen, du denkst an jenen Tag zurück, als du deine Heimat verließest, um die Welt kennen zu lernen. Sogar früheste Kindheitserinnerungen stürmen auf dich ein und dir ist, als wären diese erst gestern gewesen. Plötzlich wird dir klar, dass dir nur eine bestimmte Zeit zum Leben gegeben ist. Du fragst dich, wie viel Zeit dir überhaupt noch bleibt, wie und ob man sich überhaupt an dich erinnern wird. Was wäre, wenn dies dein letzter Tag wäre? Hast du Spuren hinterlassen, an die sich die Welt erinnern wird?
All diese Gedanken wühlen dich auf, lassen dich unsicher in deinem Tun werden. Du fragst dich, ob ein Weitergehen überhaupt noch Sinn macht – du bleibst stehen und setzt dich von Zweifeln geplagt auf die Treppe.

Lassen Sie nun die zweifelnden Helden ihre Bedenken vortragen und warten Sie die Reaktion der übrigen Gefährten ab. Diese sollten nun durch aufmunterndes Handeln – Proben auf *Heilkunde Seele*, *Überreden*, *Überzeugen*, Weisheitssegen zur Stärkung des Muts, Märtyrersegen zur Erhöhung der *Selbstbeherrschung* oder schlicht und ergreifend gutes Rollenspiel – die zweifelnden Helden zum Weitergehen bewegen.

Dritter Altar: H'Szint

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erreicht eine kleine Ebene, auf der ein mit Schlangen verziertes Becken steht. Aus dem Becken heraus ragt die filigran gearbeitete Steinstatue einer Schlange mit grünen Kristallaugen, die euch anfunkeln. Im Becken entdeckt ihr die Reste einer vertrockneten Reptilienhaut.

Die Gefährten stehen nun vor dem Altar der *H'Szint*, der auch die folgenden 416 Stufen geweiht sind. Helden mit dem Nachteil Angst vor Schlangen werden größte Schwierigkeiten haben, den nächsten Treppenabschnitt zu meistern, denn der Fluch wird zuerst sie treffen und dann auf alle anderen Helden übergehen. Sobald sich alle Helden auf der Treppe befinden, sehen Helden mit der entsprechenden Angst sämtliche Stufen mit Schlangenleibern bedeckt. Große und kleine Schlangen, in allen Farbvariationen, Gift- und Würgeschlangen mit glitschig schimmernder Haut winden sich auf den Stufen. Zwar sehen die anderen Helden die Schlangen in diesem Moment noch nicht, doch trifft der Fluch recht bald auch sie. Gehen Sie in der Reihenfolge vor: Helden mit niedriger Intuition sehen die Schlangen zuerst, dann folgen alle anderen, bis schließlich alle das Gefühl haben, bis zu den Knöcheln in einem Meer von zischelnden Schlangen zu waten.
Gelingt den Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +1 zzgl. Aberglauben-Wert, sehen sie wieder die normale Treppe. Alle anderen müssen sich mit dem Gefühl, einer weiteren Gottheit gefrevelt zu haben, durch das Schlangenmeer vorarbeiten und erleiden einen weiteren Punkt im Nachteil Aberglaube sowie 5 Punkte auf den Nachteil Angst vor Schlangen.

Vierter Altar: Charyb'Yzz

Am Ende der 416 Stufen stoßen die Gefährten erneut auf einen Altar. Dieser komplett aus leuchtend blauen Gwen-Petryl-Steinen bestehende Opferstein und die folgenden 208 Stufen sind der *Charyb'Yzz* geweiht, Göttin des Meeres, des Wassers, des Regens und der Flut.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch bevor ihr das nahe Ende der Treppe erreicht habt, seht ihr ein schwach schimmerndes, blaues Licht, dessen Ursprung sich anscheinend hinter dem letzten Treppenabsatz verbirgt.
Nachdem ihr die letzten Stufen bewältigt habt, steht ihr vor einem Altar, der gänzlich aus blau leuchtenden Gwen-Petryl-Steinen gefertigt ist. Die Gottheit dieses Altars ist als übergroße Seeschlange neben anderen Kraken und Meeresungeheuern dargestellt. Aus ihrer Mitte fließt ein kleiner Rinnsal in die Opferschale, die ebenfalls aus Gwen-Petryl gefertigt ist und einen Wasserstrudel darstellt, der alles, was der Göttin geopfert wird, in die Tiefe zu ziehen scheint.

Jeder Held, der einen Blick in den Strudel der Opferschale wirft, wird von seinem Anblick gefesselt. Der Strudel beginnt sich in den Augen des Helden langsam zu drehen und wird dann immer schneller. Gleichzeitig vernimmt der Held das Rauschen des Meeres, das mit der Schnelligkeit des Strudels schnell zu einem lauten Tosen anwächst. Nur wenn dem Held eine um 3 Punkte erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt oder er von seinen Gefährten (die übrigen Abenteurer sollten eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, um zu bemerken, dass etwas nicht stimmt) aus dem Bann gerissen wird, kann er sich von dem Anblick lösen. Der Held leidet fortan unter Meeresangst 5, sein Aberglaube steigt um 2 Punkte, es sei denn, ihm gelingt eine weitere um 2 Punkte und dem Aberglauben-Wert erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe. Die Gefährten, die zur Hilfe heraneilen, sollten ebenfalls eine einfache Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen, um dem Versuch zu widerstehen, in die Opferschale zu blicken.

Fünfter Altar: Ssad'Huar

Nach 208 anstrengenden Stufen erreichen die Helden das nächste Plateau. Dort steht der Altar der *Ssad'Huar*, der eine feiste Kröte zeigt, die auf einem Kristallei hockt. Deutlich vor dem aus grünen Stein gebauten Altar ist eine Erdmulde zu erkennen, die der Göttin des Lebens, der Erde und der Geburt als Opferschale dient.
Wieder sind es die nun folgenden 104 Stufen, die den Gefährten zu schaffen machen. Die Erdverbundenheit der Ssad'Huar ist hier deutlich zu spüren, so dass die Helden nach jeweils zehn Stufen eine KK-Probe ablegen müssen. Misslingt diese Probe, erleidet der Held 1W6 Punkte Erschöpfung.
Ein Abenteurer kann maximal Erschöpfung in Höhe seiner Konstitution erleiden, jeder Punkt darüber hinaus wird als Überanstrengung gewertet. Pro Punkt Überanstrengung steigt die BE eines Helden um 1 Punkt, die effektive Konstitution sinkt um einen Punkt (abgeleitete Werte wie LE, MR, AE sind nicht betroffen, sehr wohl aber die Werte für Wundschwelle und Resistenzproben). Sobald eine Überanstrengung in Höhe der Konstitution erreicht ist, bricht der Held erschöpft zusammen. Um 1 Punkt Erschöpfung abzubauen, benötigt ein Held 1 Stunde Rast oder Schlaf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Stufe um Stufe schleppt ihr euch voran, doch mit jedem Tritt fällt euch das Vorwärtskommen schwerer. Die dünne Luft in dieser Höhe macht euch mehr und mehr zu schaffen. Oder lastet ein Fluch auf diesen Stufen? Sind hier überderische Kräfte am Werk, die verhindern wollen, dass ihr euch dem Gipfel nähert? Welche göttliche Strafe erwartet denjenigen, der den Gipfel erreicht?

Nur mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 zzgl. Aberglaube-Wert gelingt es den Helden, die Gedanken an göttliche Strafe unbeachtet zu lassen. Gelingt die Probe nicht, steigt der Aberglaube um weitere 2 Punkte.

Sechster Altar: Chr'Ssir'Ssr

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Treppe fordert ihren Tribut – mit den letzten Kraftreserven schleppt ihr euch auf die nächste Ebene. Nach einer kurzen Verschnaufpause erkennt ihr den in die Felswand gehauenen Altar: Eine Flugechse, die mit ihren riesigen Flügeln eine Opferschale hält. In der Opferschale liegt neben den verwesten Kadavern von Vögeln auch ein Vogel, der noch nicht allzu lange tot zu sein scheint.

Der Anblick des weiteren Weges macht nicht gerade Mut: Zwar können die Helden schon die nächste Ebene erkennen, doch gilt es, 52 extrem enge Stufen, die durch eine Steilwand führen, zu überwinden. Links der Treppe ragt die schroffe Felswand bis in die niedrig hängenden Wolken hinauf, rechts gähnt ein Abgrund, in den zu stürzen den sicheren Tod bedeuten würde. Verlangen Sie Proben auf den Nachteil Höhenangst, sofern vorhanden. Ein Held, dessen Höhenangst bei diesem Treppenabschnitt zum Tragen kommt, könnte zu einem echten Problem für die Gefährten werden, wenn er sich zum Beispiel weigert, weiterzugehen oder aber nach der Hälfte des Weges verkrampft stehen bleibt.

Die 52 Stufen bergen jedoch weitaus mehr Tücken als nur den gähnenden Abgrund, denn dieser Treppenabschnitt ist *Chr'Ssir'Ssr* geweiht, Gott der Luft, des Windes und des Sturms. Schon nach den ersten Stufen bekommen die Gefährten die Auswirkungen dieses Gottes zu spüren. Stellen Sie mit verdeckten MU-Proben fest, welcher Held die Treppe vorbehaltlos in Angriff nimmt und welcher sich eher zögerlich an die Treppe heranwagt. Helden mit dem Nachteil Höhenangst erleiden die Hälfte ihrer Höhenangst als Probenaufschlag.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit zitternden Knien setzt du den ersten Fuß auf die erste Stufe. Keine zwei Spann neben dir gähnt ein mehrere Hundert Schritt tiefer Abgrund: Ein falscher Tritt, und du findest dich in Borons Hallen wieder. Dein Mund ist trocken, du spürst deinen Herzschlag im ganzen Körper, kalter Schweiß rinnt dir von den Schläfen. Du nimmst all deinen Mut zusammen und ziehst den Körper nach – und stehst auf der ersten Stufe. In deinem Kopf gibt es nur einen einzigen Gedanken: Nur nicht nach unten sehen! Immer einen Fuß vor den anderen setzen! Doch trotz der ständigen Ermahnung blickst du immer wieder in den Abgrund, denkst immer wieder an den freien Fall.

Helden, denen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 gelingt, konzentrieren sich nur auf die Treppe und lassen sich nicht vom furchterregenden Anblick der Tiefe ablenken. Gelingt die Probe hingegen nicht, führt dies zu einer Höhenangst mit Wert 5 und der Held wagt sich weder vor noch zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder blickst du in die Tiefe, die Angst vor der Höhe breitet sich im ganzen Körper aus. Mit Händen und Füßen suchst du Halt auf der Treppe, du hast das Gefühl, die Stufen neigen sich dem Abgrund zu, so als würdest du schon bald haltlos in die Tiefe rutschen. Du drängst dich an die Felswand, möglichst weit weg von der tödlichen Tiefe. Doch dann passiert es – dein rechter Fuß rutscht weg, du stürzt zwei Stufen nach unten. Du schreist auf, krallst dich an einem glatten Stein fest, findest Halt und spürst nur noch Panik und Angst. Was immer dort oben auf dem Berg sein mag – die Götter dieses Berges wollen nicht, dass ihr den Gipfel erreicht.

Neben der Höhenangst sollte sich auch die Furcht vor einer Götterstrafe in den Köpfen der Helden ausbreiten. Verlangen Sie erneut eine um 3 Punkte und dem Aberglauben-Wert erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe. Nur wem die Probe gelingt, kann sich den Gedanken an einen möglichen Frevel entziehen, alle anderen erleiden weitere 3 Punkte auf ihren Aberglauben.

Siebter Altar: Unbekannte Gottheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem mehr als flauen Gefühl im Magen habt ihr die Steilwand hinter euch gelassen und das nächste Plateau erreicht. Doch statt einer Statue oder Opferschale blickt ihr auf eine ungeordnete Anhäufung geschmolzener Steine. Fragend blicken euch eure Gefährten an.

Bei diesem Altar handelt es sich um die Überreste des *Pprsss*-Kultes, der vor etwa 10.000 Jahren vom Drachen Pyrdacor vernichtet wurde. Auch im Tal der Echsengötter stehen noch die Überreste eines Tempels, doch haben die Helden von dieser Gottheit nichts mehr zu befürchten. Die Steine können gefahrlos berührt werden, sie sind bereits vor Jahrtausenden erkaltet. Schüren Sie bei den Helden dennoch die Angst, dass sie auch hier eine ungeahnte Teufelei erwartet, und genießen Sie die Versuche der Helden, den Hintergrund des Altars zu ergründen.

Die nun folgenden 26 Stufen zur nächsten Ebene können gefahrlos überwunden werden, sie enden vor einem kleinen Höhleneingang.

Achter Altar: Kr'Thon'Chh

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Verglichen mit den anderen Treppenabschnitten waren die letzten 26 Stufen relativ leicht zu überwinden. Nun steht ihr vor dem mannshohen Eingang einer Höhle. Links und rechts sind Reliefs von furchterregenden Echsen zu erkennen. Aus der Höhle entströmt ein unangenehmer Geruch. Etwas abseits des Höhleneingangs führt eine breite Treppe mit nur 13 Stufen weiter auf den Gipfel.

Helden, denen eine Probe auf *Sinnenschärfe* +3 gelingt, erkennen den Verwesungsgeruch, der aus der Höhle strömt. Die Gefährten haben nun die Wahl, entweder weiter die Treppe hinaufzusteigen oder aber die dunkle Höhle zu erkunden. Helden mit dem Nachteil Neugier sollten überprüfen, ob sie nicht zu neugierig sind, um einfach weiter zu gehen.

In der Höhle bietet sich ein Anblick des Grauens. Schon nach wenigen Schritt öffnet sich der Höhlengang in einen größeren Hohlraum, an dessen Ende ein grausamer Altar steht: Ein blutüberströmter Opferstein, verziert mit unzähligen Reißzähnen, manche bis zu 15 Finger lang. Vor dem Altar liegen im Halbkreis die Leichen von 13 Siedlern aus Brokscal: Frauen, Kinder, Greise – auf das Übelste zugerichtet, regelrecht abgeschlachtet. Nur Helden, denen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 gelingt, können den Anblick der Opfer ertragen, alle anderen verspüren einen unwiderstehlichen Drang, die Höhle verlassen zu wollen oder sich zu übergeben.

Die letzten 13 Stufen sind – wie auch schon die Höhle und der darin befindliche Altar – *Kr'Thon'Chh* geweiht, Gott des Krieges, des Kampfes und der Eroberung. Sobald die Gefährten die erste der 13 Stufen betreten, dringt entfernter Schlachtenlärm an ihr Ohr, der mit jeder Stufe eindringlicher wird. Die Treppe ist breit genug, um von allen Gefährten gleichzeitig erklommen zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr die erste Stufe betreten, als weit entfernter Schlachtenlärm an euer Ohr dringt. Ihr hört die Kampfschreie von mehr als tausend Kämpfern, Söldnern und Kriegern. Mit jeder Stufe rückt die Schlacht näher, wird der Kriegslärm lauter, die Schreie deutlicher. Dann, nach etwa sechs Stufen, könnt ihr die Krieger sehen: Eine ganze Armee wild entschlossener Echsenmenschen stürmt auf euch zu und überrennt euch, noch bevor ihr zu irgendeiner Reaktion fähig seid. Mit Speeren und Messern metzelt man euch nieder – dann umfängt euch Dunkelheit und Stille. Ein leises Rauschen dringt an euer Ohr, ihr hört Stimmen von weit entfernt, schlagt die Augen auf – und erkennt eure Gefährten, die über die gesamte Breite der Treppe verstreut liegen. Verwundert blickt ihr euch an: Was war das?

Das Tor von H'Rezxem

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Geschafft – der letzte Treppenabschnitt führt euch auf eine Hochebene. Zahlreiche Ruinen und stark verwitterte Statuen zeugen davon, dass hier einmal ein Kultplatz gewesen sein muss. Am südlichen Ende des Platzes befindet sich ein noch erhaltener Steinbogen mit blank polierten Steinflächen. Hinter dem Steinbogen führt eine breite Treppe hinab in ein kesselartiges Tal, das sich auf einer Länge von etwa drei Meilen nach Norden erstreckt.

Je nachdem, zu welcher Tageszeit die Helden das Tor von H'Rezxem erreichen, können sie Zeuge eines einzigartigen Lichtschauspiels werden. Bei Sonnenschein werden die Lichtstrahlen von den angeschrägten und polierten Steinflächen des Bogens reflektiert, so dass das Tor in gleißendem Licht erstrahlt. Beschreiben Sie ihren Helden diese Situation und heben Sie die Einzigartigkeit dieses 'Lichtbogens' hervor.

Die Folgen der Treppe

Im Verlauf des Aufstiegs nach H'Rezxem haben die Helden bereits die H'Ranga fürchten gelernt, was sich nun in ihrem Aberglauben-Wert ausdrückt. Wann immer nun die Helden auf einen Achaz treffen, sollte dieser Nachteil zum Tragen kommen, als halber Aufschlag auf Eigenschafts- und Kampf-Proben oder einfacher Aufschlag auf Talentproben. Vor allem im Kampf gegen die Marus oder wenn die Helden einen Tempel oder gar ein Heiligtum eines der H'Ranga betreten, sollte dieser Nachteil deutlich zu spüren sein. Erst wenn die Helden bemerken, dass ihnen nicht alle Achaz im Tal feindlich gesinnt und die Echsenmenschen keine Überderischen Wesen sind, können Sie den Aberglauben-Wert langsam senken. Auch ein Sieg im Kampf gegen die Marus kann dazu beitragen, den Wert langsam zu verringern.

Die Flugechsen des Chr'Ssir'Ssr

Lassen Sie die Helden, während sie den Talkessel von oben herab betrachten, eine Probe auf *Sinnenschärfe* würfeln. Der Held mit dem besten Ergebnis sieht plötzlich eine Flugechse aus dem Nebel heranfliegen. Um von den Flugechsen unentdeckt zu bleiben, muss den Gefährten eine Probe auf *Sich Verstecken* gelingen. Würfeln Sie die Proben verdeckt, um die Spieler im Unklaren zu lassen, ob sie entdeckt wurden oder nicht.

Die insgesamt acht Flugechsen sind beim *Tempel des Chr'Ssir'Ssr* (4) untergebracht. Sowohl Priester als auch Wachen des Tempels beherrschen es, auf dem Rücken der Echsen sitzend die gefürchteten Pfeile abzuwerfen. Sie waren es auch, die das Massaker an den Söldnern anrichteten. Allerdings wurden auch sie von Xch'War getäuscht – er hatte ihnen versichert, mit dieser Tat die Schuldigen für das Massaker am Loch Harodrôl zu bestrafen. Ebenso war es einer der Echsenreiter, der – von Xch'War hypnotisiert – den Echsenpriester umbrachte, der Zza-Xel vor dem Anschlag warnen wollte (siehe **Der tote Echsenpriester**, Seite 186, im vorherigen Abenteuer).

Jede Flugechse kann einen Reiter und bis zu sechzig Metallpfeile tragen. Diese nach vorn gewichteten Pfeile verursachen W6+6 SP und haben eine panzerbrechende Wirkung (Die Wundschwelle bei Treffern durch diese Pfeile liegt bei KO/2 – 2). Die Pfeile können sowohl einzeln als auch im Bündel zu 20 Stück geworfen werden.

Die Helden sollten sich bewusst sein, dass eine zu nah an sie heranfliegende Flugechse nicht unbedingt angreifen muss, sondern sich darauf beschränken könnte, sie zu beobachten und Alarm zu schlagen.

Flugechsen

Spannweite: 3 bis 4 Schritt **Gewicht:** 50 bis 80 Stein
INI 8+1W6 **PA** 3 / 5* **LeP** 35 **RS** 1 **KO** 13
Biss / Klauen: **DK** H **AT** 6 / 11* **TP** 1W6+3
GS 1 / 12 **AuP** 80 **MR** 6 **GW** 8
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gelände (Sumpf)
* Kampfwerte am Boden / in der Luft

Patrouillierende Marus

Gleich zu Anfang ist entscheidend, ob es zu einem Gefecht mit den Marus kommt, die den Pfad durchs Tal bewachen. Dort, wo der Regenwald in den Sumpf übergeht, lagern zwölf Marus nahe des Weges, um etwaige Eindringlinge abzufangen. Verlangen Sie *Schleichen*-Proben, um festzustellen, ob die Helden von den Wächtern entdeckt werden. Sollte dies der Fall sein, ist Xch'War gewarnt. Drohen die Helden im Kampf gegen die Marus zu unterliegen, lassen Sie die Krieger und Jäger der Waldmenschen, die eigentlich am Fuß des Berges warten wollten, in den Kampf eingreifen. Geplagt von Zweifeln, die Gefährten im Stich gelassen zu haben, haben sie trotz des Tabus den Aufstieg gewagt. Siegen die Helden, werden schon bald die Leichen der Echsen (falls nicht versteckt) gefunden. Fliehen sie, werden die Wachen Xch'War verständigen, und eine große Suchaktion beginnt, an der sich Wächter aus allen Tempeln beteiligen. Werden die Gefährten gefangen genommen, müssen auch sie unter scharfer Bewachung im Steinbruch arbeiten. Ramon wird es in jedem Fall gelingen, zu entkommen. Da er weiterhin auf die Hilfe der Gefährten angewiesen ist, wird er schon nach kurzer Zeit versuchen, die Helden zu befreien.

Verlangen Sie *Wildnisleben*-Proben +2, wenn die Gruppe von Echsen verfolgt wird. Sobald eine Probe gelingt, finden die Helden im Unterholz oder in den von Höhlen durchsetzten Felswänden ein Versteck, das ihnen für W20 Stunden Zuflucht bietet. Wenn ein Versteck aufgespürt wird, kommt es zum Gefecht mit einem der Suchtrupps, den Sie beliebig aus den verschiedenen Tempelwachen zusammenstellen können. Es sollten sich auch Priester der kriegerischen Kulte bei den

Suchtrupps befinden. Werden die Helden nicht aufgespürt, bricht man nach drei Tagen die Suche in dem Glauben ab, dass die Eindringlinge das Tal wieder verlassen haben.

Unverhoffte Hilfe

Am Ende des ersten Tages, an dem sich Phileasson und seine Gefährten im Tal der Tempel aufhalten, wird *Zsintiss*, die Tempelvorsteherin des H'Szint-Kultes (siehe Seite 211),durch ihre dämonischen Späher über die Anwesenheit der Helden informiert sein, egal wie diese sich verhalten. Alle Bewegungen und Gespräche werden von nun an durch die Quitslinga überwacht. Den Täuschern gefällt es zwar nicht, jene zu verraten, die sie vielleicht erlösen könnten, doch sind sie durch die Macht des *Buches der Namen* dazu gezwungen, Zsintiss' Befehlen zu gehorchen. Allein auf dem geweihten Grund der Heiligtümer und der obersten Etage der Priesterhäuser sind die Abenteurer vor den Nachstellungen der Dämonen sicher. Auch Ramon kann diese Orte nicht betreten. Zsintiss wird so schnell wie möglich persönlichen Kontakt zu den Abenteurern suchen und die Gruppe bei allen Plänen gegen Xch'War unterstützen. Sie fördert auch heimliche Verhandlungen mit den Priestern oder Tempelvorstehern anderer Kulte, um eine Allianz gegen Xch'War aufzubauen. Für eine Allianz gegen Xch'War kommen jedoch nur die Diener der Zsahh und der H'Szint infrage, da sich Xriskls, Tempelvorsteher des Kha-Kultes, betont neutral verhält und die Tempelvorsteher Yszassar (Charyb'Yzz) und Ssirissa (Chr'Ssir'Sr) auf Xch'Wars Seite stehen. Darüber hinaus verschafft sie den Helden die Möglichkeit, sich im Priesterhaus der H'Szint zu verstecken. Ramon wird Zsintiss meiden, denn er fürchtet, dass sie seine wahre Identität erraten könnte.

Ebenfalls Unterstützung können die Helden im Zsahh-Tempel finden, vor allem dann, wenn man Beweise für das Komplott des Xch'War vorlegt. Im Gegensatz zu Zsintiss hegen die Priester der Zsahh keine selbstsüchtigen Motive, um gegen Xch'War vorzugehen.

Unter Echsen

Die Helden befinden sich nun im Tal der Echsengötter. Sollten sie schon vorher von den Flugechsen entdeckt worden sein, ist die Wahrscheinlichkeit, auch von den Marus, die am Eingang zum Tal patrouillieren, entdeckt zu werden, entsprechend höher.

Den Helden sollte bewusst sein, dass ihre Aufgabe nicht nur darin besteht, die Siedler zu befreien, sondern auch das Buch der Namen zu stehlen (siehe Abschnitt **Der wahre Ramon** auf Seite 204) und Xch'War das Handwerk zu legen, damit die Siedler zukünftig in Frieden leben können.

Das Tal der Tempel

Das Tal der Tempel ist eingeschlossen von steilen Felswänden, im Norden ist es von dichtem Regenwald bewachsen, der im Süden sehr viel lichter wird. Irgendwo aus dem Dunst des Nebels, der stets über dem Talkessel hängt, ist das Rauschen eines Wasserfalls zu vernehmen.

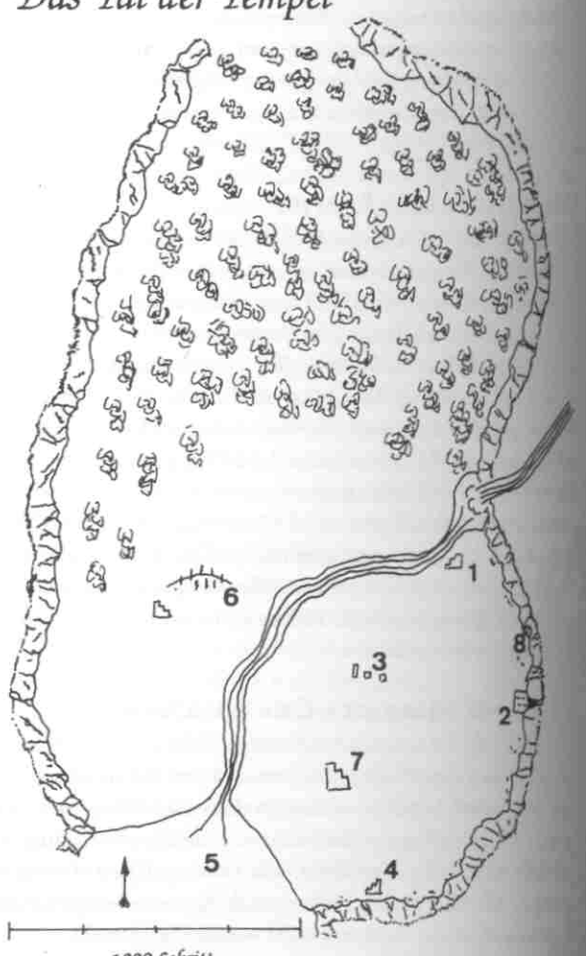
Das Heiligtum der Zsahh (I)

Tempelvorsteher: –

Das Priesterhaus der Zsahh liegt unmittelbar neben dem Wasserfall, der sich ins Tal ergießt. Das sich im Sturz ständig verändernde Wasser, der Quell des Lebens, ist den Echsenpriestern heilig. Neben der Quelle stehen einige mit Federn, Echsenhäuten und Bändern geschmückte Bäume. Täglich bringen die Echsen hier eine neue Kleinigkeit an oder nehmen etwas fort, so dass der Schmuck der Bäume sich ständig verändert.

Unter den Zsahh-Anhängern herrscht immer noch Niedergeschlagenheit wegen des Mordes an Zza-Xel. Der Leichnam ihres Tempelvorstehers und Hohen Priesters von H'Rezxem war so übel zugerichtet, dass an eine Wiederbelebung nicht zu denken war. Das Massaker haben neben der Dienerschaft nur noch sechs Priester und acht Wachen überlebt. Ein neuer Tempelvorsteher wurde immer noch nicht gewählt. Obwohl es zu Zza-Xels Lebzeiten ständig Streit zwischen ihm und Xch'War gab, kann sich keiner im Priesterhaus vorstellen, dass der neue Hohepriester die Schuld an Zza-Xels Ermordung trägt. Wenn die Helden mit dem Buch des Söldnerführers einen eindeutigen Beweis für den Mord vorlegen, erhalten sie dagegen die ungeteilte Unterstützung aller Bewohner dieses Priesterhauses. Die Zsahh-Geweihten werden versprechen, sich für die

Das Tal der Tempel



Freilassung der Siedler einzusetzen, und bieten den Helden ihre Wohnstätte als Versteck an. Um Verletzte werden sie sich fürsorglich kümmern und sich bemühen, das Leben der Siedler in ihrer Gefangenschaft so angenehm wie möglich zu gestalten. Nehmen die Gefährten zuerst Kontakt mit den Tempeldienern der Zsahh auf, können sie von hier aus versuchen, mithilfe der Zsahh-Priester Kontakt zu den anderen Tempelvorstehern und -dienern herzustellen, um sie zu einem Bündnis gegen Xch'War zu bewegen. Einen offenen Aufstand wagen die Zsahh-Geweihten nicht, da kriegerische Auseinandersetzungen gegen ihren Glauben verstoßen. Die Wunder der Zsahh liegen auf dem Gebiet der Heilung.

Das Heiligtum des Kr'Thon'Chh (2)

Tempelvorsteher: Xch'War

Das Heiligtum des Kr'Thon'Chh ist ein großer gepflasterter Platz, der auf zwei Seiten von gemauerten Tribünen begrenzt wird. An der Ostseite erheben sich die Klippen, die das Tal schützend einfassen. Dort zeigt sich der Eingang zu einer großen Höhle. An der Westseite des Platzes steht das Priesterhaus des Kultes.

Unter den Tribünen

Unter den Tribünen liegen zwei große Hallen mit gewölbter Decke. In der nördlichen Halle ist ein gewaltiges Arsenal altertümlicher Waffen untergebracht. Die Halle unter der südlichen Tribüne wird ständig schwer bewacht. Im vorderen Bereich der Halle befinden sich Schlafplätze für mehr als zwanzig Echsen. Ein großer Teil der Schlaflager aus Farnen und Moos wird offensichtlich seit einiger Zeit nicht mehr genutzt. Die Halle ist groß genug, um bis zu 200 Kriegern Quartier zu bieten. Von beiden Höhlen führen schmale Gänge unter den Platz.

Die Brutkammer

Unter dem Tempelplatz liegt ein gewaltiger, runder Saal. In seiner Mitte ruht ein mächtiger Blutstein, um den trübes, rotes Licht spielt. Hunderte von Eiern der unterschiedlichsten Größen sind in Kreisen um diesen Stein angeordnet. Einige der Eier sind aufgebrochen, aus den anderen ist noch nichts geschlüpft. Auf menschliche Gemüter wirkt der Saal zutiefst beunruhigend. Die Eier stehen unter dem Schutz des Kr'Thon'Chh. Wenn jemand versucht, sie zu beschädigen, erwacht der uralte Gott bei einer 1–2 auf W20 und es löst sich ein roter Blitz vom Blutstein in der Mitte des Saals, trifft den Frevler und verursacht 2W20 Schadenspunkte. Aus den zerbrochenen Eiern sind die Marus geschlüpft, die Xch'War als Tempelwachen einsetzt. Die größeren unter den Eiern sind uralte Leviatan-Eier, die der Tempelvorsteher erst kürzlich im Grabmal des *Kih'Charr Rsz* fand. Aus ihnen sollen nach den Wünschen Xch'Wars die kommenden Herrscher des neuen Echsenreiches schlüpfen.

Der 'Sohn des Krieges'

In der Höhle wird der Schlinger des Tempels gefangen gehalten, eine gewaltige Raubechse, die mit einer schweren eisernen Fessel an die Höhlenwand gekettet ist. Xch'War hat die Raubechse schon als Jungtier auf die Jagd nach Menschen abgerichtet. Seit die Sklaven im Tal sind, darf sich der Schlinger deshalb nicht mehr frei bewegen. Von den sieben Waldmenschen, die ins Tal verschleppt wurden, um der Raubechse geopfert zu werden, leben noch fünf. Sie werden in einer kleinen Zelle in der Höhle gefangen gehalten.

Die Kr'Thon'Chh-Priesterschaft verehrt den Schlinger als heiliges Tier und hat ihm den Namen 'Sohn des Krieges' gegeben. Sie sehen in ihm die fleischgewordene Mordlust und Zerstörungskraft ihres Gottes.



Schlinger
Größe: um 4 Schritt **Gewicht:** 1.200 Stein
INI 9+1W6 **PA** 5 **LeP** 110 **RS** 3 **KO** 20
Biss: **DK** HN **AT** 14* **TP** 2W6+4
Schwanz: **DK** NS **AT** 6* **TP** 1W6+4
GS 12 **AuP** 25 **MR** 6/10 **GW** 17
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (10, Schwanzangriff), Gelände (Sumpf), sehr großer Gegner, Raserei (5, Hälfte der LeP verloren), Verbeißen
*) Der Schlinger kann in einer KR mit Biss und Schwanz zwei verschiedene Gegner attackieren.

Die Tempelruine des Pprsss (3)

Nahe dem Fluss finden sich die Reste eines zerstörten Priesterhauses und auf einem Hügel die Ruine eines Heiligtums. In diesem Bereich wächst nichts, obwohl die Zerstörung offensichtlich schon lange zurückliegt. Bei genauerer Untersuchung der Ruinen zeigt sich, dass die Steine von Priesterhaus und Heiligtum geschmolzen sind und die Bauwerke wie erhitztes Wachs in sich zusammensanken. Dass diese Tempelanlage einst dem Herrscher- und Sonnengott Pprsss geweiht war, bis Pyrdacor dessen Kult in Aventurien auslöschte, weiß heute im Tal niemand mehr.

Das Heiligtum des Chr'Ssir'Ssr (4)

Tempelvorsteherin: Ssirissa

Nahe dem See im Süden des Tals der Tempel ragt ein breiter Felsvorsprung aus der Klippenwand, die das Tal schützt. Dahinter scheinen sich Höhlen zu verbergen. Eine schmale, aus dem Fels gehauene Treppe führt zu dem Vorsprung. Die breite Felsterrasse wird von den Flugechsenreitern als Landeplatz genutzt. Am Rand des Abgrunds steht ein Altar. Hier werden in regelmäßigen Abständen Vögel geopfert. An hohen Festtagen des Kultes bringt man Chr'Ssir'Ssr auch Menschenopfer dar. In ein buntes Federkleid gehüllt stürzt man sie vom Rand der Klippe.

Weiter hinten gibt es einige große Höhlen in der Steilwand. Hier sind die Reittiere der Priesterschaft untergebracht. Unter normalen Umständen halten sich dort W6 Flugechsen auf. Die Tiere werden von mindestens zwei Tempelwachen bewacht.

Das Heiligtum der Charyb'Yzz (5)

Tempelvorsteher: Yszassar

Am südlichen Ende des Tals der Tempel ergießt sich der Fluss in einen grünlich schillernden Teich. Eine algenbedeckte breite Treppe führt ins Wasser. Im Schlamm finden sich Spuren unförmiger Füße mit Schwimmhäuten. Sollten die Helden in den See steigen, werden sie feststellen, dass die Sicht in dem trüben Wasser nicht weiter als zwei Schritt reicht. So erkennen sie das Priesterhaus und den Tempel erst, wenn sie unmittelbar davor stehen.

Der wahre Ramon

Früher oder später wird sich Ramon den Charakteren offenbaren. Er wartet einen günstigen Moment ab und stellt sich dann als ein gestaltwandelndes Wesen aus einer fremden Welt vor. Das Wort Dämon wird er dabei tunlichst meiden – selbst dann, wenn die Helden ihn direkt danach fragen, wird er ausweichend antworten. Zum Beweis kann er ohne weiteres das Aussehen eines der Gefährten annehmen und sich auch sofort wieder zurückverwandeln. Er erläutert, dass er dringend ein Buch (das *Buch der Namen*) aus dem Priesterhaus des H'Szint-Kultes in seinen Besitz bringen muss, um einige seiner Gefährten aus der Knechtschaft der Zsintiss zu befreien. Auch erklärt er, dass die oberen Etagen der Priesterhäuser und die Heiligtümer geschützt sind, was es magischen Geschöpfen wie ihm unmöglich macht, sie zu betreten. Er bittet die Helden deshalb, ihm mit dem Diebstahl des Buches einen Gefallen zu tun. Als Gegenleistung verspricht Ramon nicht nur seine tatkräftige Unterstützung bei der Befreiung der Siedler, sondern er deutet auch an, dass er einen Weg zur *Welt hinter den Nebeln* weiß – womit die Gefährten wieder im Rennen wären.

Die Vorschläge, die Ramon unterbreitet, sind durchaus ernst gemeint, doch sollten die Helden nicht den Fehler machen, ihm das *Buch der Namen* zu geben, bevor er seinen Teil der Abmachung erfüllt hat. Sonst ist es gut möglich, dass der Quitslinga auf Nimmerwiedersehen verschwindet.

Falls die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, wird Ramon ihnen vorschlagen, er könne in die Rolle verschiedener Hohepriester schlüpfen und so Unfrieden zwischen den Priesterschaften im Tal der Tempel stiften. Wichtig ist jetzt vor allem, die Verbündeten von Xch'War (Ssirissa und Yszassar) dergestalt zu verärgern, dass der Hohe Priester ihre Unterstützung verliert. Damit büßt er nicht nur einen großen Teil seiner Truppen ein, sondern vor allem die Möglichkeit, die Gruppe durch die Flugechsen noch weit über die Grenzen des Tals hinaus verfolgen zu lassen. Das Bündnis ist leicht zu zerschlagen, wenn Ramon betont arrogant gegenüber den beiden Tempelvorstehern auftritt. Zum Beispiel könnte er von beiden in Zukunft einen Kniefall verlangen, oder dass sie Kr'Thon'Chh als oberstem aller Götter huldigen. Auch beim Spiel mit Ramon gilt natürlich, dass Sie Ihre Spieler nicht zu 'Zuschauern' eines NSC degradieren. Integrieren Sie Ramon in die Handlung der Helden und achten Sie darauf, dass die Handlungsmacht auf Seiten der Helden bleibt, bis hin zu einer indirekten Steuerung Ramons durch Spielerhand.

Neben diesem Intrigenspiel kann Ramon die Unruhe im Tal noch verstärken, indem er einige Auftritte als Geist von Zza-Xel inszeniert. Dabei beschuldigt er Xch'War des Mordes an Zza-Xel und seinen Priestern. Beachten Sie bei all den hier vorgestellten Vorschlägen, dass solche Ideen in erster Linie von Ihren Spielerhelden kommen sollten.

Damit ist dann die Prophezeiung der Travia-Geweihten eingetreten, denn mit dem Dämon Ramon, der gegen Xch'War agiert, haben sich die Helden "mit dem Bösen verbündet, um das Böse zu besiegen".

Alternativen zu Ramon [Optional]

Eine der Schwierigkeiten dieses Teilabenteuers ist die Zusammenarbeit mit dem Quitslinga. Nicht jedem Spieler mag die Zusammenarbeit mit dem Bösen gefallen, von den Helden ganz zu schweigen. Um zu verhindern, dass die Spielerhelden das Bündnis mit Ramon nach dessen Offenbarung schlichtweg ablehnen und das Abenteuer in einer Sackgasse endet, sollten Sie sich über einen alternativen Hintergrund dieser Meisterperson Gedanken machen.

Ramon streichen

Eine Möglichkeit besteht darin, Ramon Fontanoya komplett wegzulassen. Platzieren Sie in diesem Fall das Modell des Zauberschiffs anstatt des Buches im H'Szint-Tempel. Die Helden können das Modell abschließend als Geschenk der Priesterschaft überreicht bekommen – als Dank für die Aufdeckung von Xch'Wars Plänen.

Ramon als wirklicher Magier

Ramon Fontanoya sagt von Anfang an die Wahrheit. Er ist tatsächlich ein Magier, der sich auf die Erforschung echsischer Magie spezialisiert hat. Er kennt einige Gebräuche der Achaz, kann für die Helden übersetzen und weiß von einem uralten elfischen Artefakt, das in H'Rezxem aufbewahrt wird – einem magischen Schiff. Allerdings kennt er sich nicht so gut aus, als dass er den Helden die Altäre der Treppe erklären könnte.

Dies sollen nur zwei Vorschläge sein, wie Sie das Abenteuer auch ohne den Dämon Ramon zu einem erfolgreichen Ende bringen können. Selbstverständlich steht es Ihnen offen, eigene Varianten zu entwickeln und zu spielen.

Am Boden des Sees ist ein Tempel der Gottechse Charyb'Yzz aus der steil aufsteigenden Felswand geschlagen. Anstelle von Marus versehen hier Krakonier den Wachdienst. Im Allerheiligsten befindet sich ein mit gewundenen Seeschlangenreliefs verzierter Abfluss, durch den das Wasser des Sees das Tal verlässt. Um diesem zwei Meilen langen, unterirdischen Wasserlauf zu folgen, müssten die Helden im Wasser atmen können. Am Ende erwartet jeden Wagemutigen allerdings eine böse Überraschung, denn der Wasserlauf tritt aus einer senkrechten Felswand aus und stürzt 50 Schritt in die Tiefe.

Das Heiligtum der H'Szint (6)

Tempelvorsteherin: Zsintiss

H'Szint ist neben Zsahh die einzige Echsengottheit, von der man mit Sicherheit weiß, dass sie keine Menschenopfer begehrt. Sie ist die Göttin der Veränderung, des Wandels und der Magie. Ihr Heiligtum liegt auf einem kleinen Hügel, über den in asymmetrischen Mustern stehende Steine verteilt sind.

Mit einer *Sternenkunde*-Probe +3 können die Helden die reich verzierten Steine als Sternwarte und Himmelskalender erkennen. Der Kundige kann mit ihrer Hilfe nachts den genauen Stand des Sternenjahrs ermitteln. Seit neuestem experimentiert die Priesterschaft mit flachen Edelsteinen, die unter Anwendung besonderer Formeln geschliffen und zu einem merkwürdigen optischen Gerät vereint angeblich Ausblicke in vergangene und zukünftige Sternenkonstellationen gewähren.

Das Heiligtum der Kha (7)

Tempelvorsteher: Xriskls

Das Auffälligste an der Umgebung um das Priesterhaus der Kha ist, dass es nichts gibt, was auch nur entfernt wie ein Heiligtum aussieht, so wie man es von den anderen Priesterunterkünften kennt. Auch macht das Gebäude einen ziemlich heruntergekommenen Eindruck. Nur wenige Wachen und Diener lassen sich sehen.

Das Heiligtum des Kha-Kultes ist in seiner Art einzigartig im Tal der Tempel, denn es bewegt sich! Die Priester verehren eine gewaltige Drachenschildkröte, deren mächtiger Panzer dicht mit Farn und verkrüppelten Büschen bewachsen ist. So kann man die Schildkröte, wenn sie sich nicht bewegt, leicht für einen kleinen Hügel halten.

Der Kha-Kult beschäftigt sich mit der Ewigkeit. Die Priester sind der festen Überzeugung, dass die Schildkröte *Xangyam* schon seit dem Anbeginn von Aventurien existiert und auch nach Deres Untergang weiterleben wird. Für sie ist das Tier die verkörperte Ewigkeit. Die Schildkröte bewegt sich frei durch das Tal. Tagsüber schläft sie meistens und auch nachts wechselt sie nur selten ihr Lager. Es halten sich ständig einige Priester und Tempelwachen in ihrer Nähe auf.

Steinbruch (8)

Südöstlich des Wasserfalls liegt ein Steinbruch, in dem die entführten Siedler Frondienste für die Echsen leisten. In einem weit in die Klippe vorgetriebenen Oval brechen sie Steine, die zur Restaurierung baufälliger Priesterhäuser verwendet werden. Neben dem Steinbruch befinden sich einige Höhlen, in denen die Quartiere der Siedler liegen.

Die Siedler dürfen sich frei im Tal bewegen, befinden sich dabei aber meist in Begleitung einiger Achaz. Ausbruchsversuche halten sie für sinnlos, denn sie fürchten, bei der Flucht über die Treppe an der Nordwand des Chap Mata Tapam jämmerlich umzukommen, da sie die Schutzrituale nicht kennen – ein Irrtum, denn die Flüche auf den verschiedenen Treppenabschnitten richten sich nur gegen diejenigen, die das Tal betreten, nicht aber gegen jene, die es verlassen wollen.

Außerdem droht Xch'War, jeden Fluchtversuch mit der Hinrichtung von zwei Gefangenen zu ahnden. So kommt es, dass sich die Siedler trotz geringer Bewachung in ihr Schicksal ergeben haben. Morgens und abends werden sei einmal von ihren Wächtern durchgezählt, um eventuelle Fluchtversuche aufzudecken.

Die Siedler wurden entführt, weil alle Tempelvorsteher übereinstimmend der Meinung waren, dass Menschen wesentlich besser für schwere Arbeit geeignet sind als Echsen. So werden sie für Aufgaben wie das Herausbrechen und den Transport von Steinblöcken eingesetzt, während die Achaz die eigentliche Restauration an den Priesterhäusern und die feinen Steinmetzarbeiten übernehmen.

Die Pläne der Tempelvorsteher Xch'War, Ssirissa und Yszassar gehen jedoch sehr viel weiter. Sie wollen ihren Göttern weitere Priesterhäuser errichten, große Lebensmittel- und Waffenlager anlegen und in naher Zukunft eine Armee aus Priestern und Tempelwachen aufbauen. Mit den geeinten Kräften dieser Armee und der ausgebrüteten Leviatanim soll dann zumindest ein Teil der alten Macht der Echsen wiederhergestellt werden.

Sklaven

Sich unter die Siedler zu mischen, die nun als Sklaven im Tal arbeiten müssen, ist relativ leicht. Da für die Echsen, wie Ramon zu berichten weiß, alle Menschen gleich aussehen, wird man die Helden nicht erkennen. Sie müssen sich nur um die morgendlichen und abendlichen Zählungen drücken bzw. in die Rolle eines Bettlers schlüpfen, der bei der Zählung fehlt. So ist es einfach, die Gefangenen ständig über alle Pläne der Gruppe informiert zu halten.

Xch'War das Handwerk legen

Um die Siedler zu befreien, müssen die Helden den mächtigen Tempelvorsteher und Hohepriester Xch'War beseitigen – an ihm führt kein Weg vorbei. Solange dieser in Amt und Würden ist, ist an eine Befreiung der Siedler nicht zu denken. Da auch Zsintiss ein Interesse daran hat, Xch'War aus seinem Amt als Hohepriester zu entfernen, wird sie den Gefährten vorschlagen, ihm öffentlich den Prozess zu machen, um so unter den Echsenpriestern eine breite Zustimmung seiner Entmachtung zu erreichen.

Andere Mittel und Wege

Sollten Ihre Spielerhelden andere Pläne zur Entmachtung des Hohepriesters als den Prozess entwickeln, scheuen Sie sich

nicht davor, diese auszuspielen. Bedenken Sie jedoch die Folgen und Gefahren, die durch andere Mittel und Wege auf die Helden zukommen könnten:

Xch'War meucheln
Einige Helden könnten ob der vielen Opfer (allein 13 in der Altarhöhle neben der Treppe) auf die Idee kommen, Xch'War eigenhändig übers Nirgendmeer zu befördern. Dies kann aufgrund der Gefahren eines solchen Unterfangens sehr spannend sein, doch dürften vor allem Rondra verehrende Helden ein Problem mit einem Mord haben. Die größte Gefahr besteht darin, erwischt zu werden. Damit hätte dann Xch'War seinerseits triftige Gründe, einen Prozess anzustreben. Und nach all dem, was über Xch'War bekannt ist, sollten die Helden wissen, dass der Hohepriester nicht gerade ein Mann ist, der lange zögert, wenn es um die Bestrafung eines Schuldigen geht.

Entscheidungskampf gegen Xch'War
Helden, die sich einem rondragefälligen Leben verschrieben haben, schlagen möglicherweise vor, den Tempelvorsteher zu einem Kampf zu fordern und so eine Entscheidung herbeizuführen. Die Herausforderung eines Menschen hält Xch'War allerdings für mehr als anmaßend, sind Menschen in seiner Vorstellung doch eine minderwertige Rasse. Die Gefahr in der Herausforderung zu einem Kampf besteht letztlich darin, dass der Hohepriester dann gewarnt ist und weiß, was die Fremden vorhaben.

Entführung und Erpressung
Wer sich weder mit einem Prozess beschäftigen noch mit einer Ermordung des Hohepriesters anfreunden will, kommt vielleicht auf die Idee, die Siedler freizupressen. Die Eier unter einer der Tribünen bieten in diesem Fall ein ideales Ziel. Doch sind Entführungen und Erpressungen selten von Erfolg gekrönt. Selbst wenn die Helden dadurch eine Freilassung der Siedler erreichen sollten, haben Sie damit längst noch nicht das so dringend benötigte *Buch der Namen* in ihrem Besitz. Zudem wird sich Zsintiss an einem solchen Unternehmen kaum beteiligen, denn ihr Ziel ist es nach wie vor, Xch'War loszuwerden und selbst zur Hohepriesterin aufzusteigen.

Der Prozess

Zsintiss sieht in der Ankunft der Gefährten um Phileasson die Gelegenheit, sich an die Spitze der Priesterschaft zu putschen. Dies ist auch der Grund, warum sie die Gefährten unterstützt, wo sie kann. Berichten ihr die Helden von dem ermordeten Xselfasr und von den toten Söldnern, schlägt sie vor, Xch'War den Prozess zu machen. Allerdings verlangt sie eine sorgfältige Planung des Prozesses. So hält sie es für dringend notwendig, dass Xch'War keine Verbündeten oder Fürsprecher mehr an seiner Seite hat – dafür müssen dann die Helden mithilfe Ramons sorgen.
Sobald Ssirissa und Yszassar nicht mehr auf der Seite des Hohepriesters stehen, werden die Helden unter dem Schutz der Wachen und der Priesterschaft des H'Szint-Kultes, angeführt von der Tempelvorsteherin Zsintiss, zum Platz des Kr'Thon'Chh-Kultes geleitet, um die Beschuldigungen gegen Xch'War vorzubringen. Wie es das Schicksal will, trägt der Hohepriester auch an diesem Tag genau jenes Stirnband, welches detailgetreu im Buch des Söldnerführers beschrieben ist.

Die Anschuldigungen, die die Helden vorbringen, verbreiten sich wie ein Lauffeuer im gesamten Tal, und so füllen sich schon bald die Tribünen beiderseits des Platzes mit Angehörigen sämtlicher Kulte.
Xch'War reagiert kühl und gelassen auf die Anschuldigungen, da er nicht damit rechnet, von der Minderheit der Menschen, die er ohnehin für nicht gleichwertig hält, angeklagt und verurteilt werden zu können. Doch muss er recht schnell erkennen, dass die vorgebrachten Beweise (das Buch des Söldnerführers, die Kristallkugel) die anderen Priester des Tales überzeugen und er nichts zu seiner eindeutigen Entlastung vorzubringen hat. Mit folgenden Argumenten wird sich Xch'War versuchen zu verteidigen:

- Das Buch, das die Helden vorlegen, ist eine Fälschung. Um die üble Qualität des Machwerks zu kaschieren, hat man es gründlich mit Blut verschmiert.
- Menschen haben den Echsen von jeher übel mitgespielt. Die falschen Ankläger sind in Wirklichkeit Spione, die ein Wiedererstarken der Echsen unter seiner Führung verhindern sollen.
- Dass die Söldner, die er auf der Lichtung hat ermorden lassen, den Anschlag auf Zza-Xel ausgeführt haben, wusste er durch eine Vision, die ihm sein Gott gegeben hat.
- Alle Vorfälle im Tal haben sich in relativ kurzer Zeit ereignet. Der Tod Zza-Xels liegt aber schon viele Wochen zurück. Vielleicht sind die menschlichen Eindringlinge darin verwickelt und haben alles nur inszeniert, um ihn in ein schlechtes Licht zu rücken.

Ein toter Zeuge

Auch wenn sie von den anderen Priestern des Tals als glaubhaft eingestuft werden, so erkennt Xch'War die vorgebrachten Beweise nicht als solche an. Er verlangt eindeutige Beweise oder gar einen Zeugen für diese "frevlerischen Beschuldigungen" – solange man nur Hinweise, aber keine unerschütterlichen Beweise für seine Schuld hat, sieht er in dem Prozess lediglich ein schlecht inszeniertes Komplott der anderen Tempelvorsteher, ihn seines Amtes als Hohepriester zu entheben.
Ein möglicher Zeuge wäre eben jener toter Söldnerführer, dessen Leichnam auf der Lichtung unweit des Chap Mata Tapam liegt. Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, die Leiche durch einige Priester des Chr'Ssir'Ssr mithilfe der Flugechsen zu bergen und seinen Geist mittels Magie zu befragen,

Freispruch beim Prozess

Natürlich birgt auch der hier vorgestellte Prozess seine Gefahren. Eine zu schnell herbeigeführte Gerichtsverhandlung ohne Planung und Beweise hat wenig Aussicht auf Erfolg. Die Helden sollten sich also gut überlegen, ob sie wirklich über die nötigen Argumente und Beweise verfügen, damit das echsische Tribunal Xch'War schuldig spricht. Dazu zählen zum einen das Auftragsbuch des Söldnerführers sowie die Kristallkugel des toten Echsenpriesters. Die Helden sollten auch bedenken, dass Xch'War natürlich versuchen wird, diese Beweise zu entkräften.
Gehen Ihre Helden also zu leichtfertig an den Prozess heran, machen Sie ihnen das Leben schwer und schrecken Sie nicht davor zurück, in Gestalt eines Richters mit dem Freispruch des Hohepriesters zu drohen.

könnten Sie in Gestalt einer Meisterperson Hinweise auf diese Möglichkeit geben.
Sobald der Leichnam geborgen und nach H'Rezxem gebracht worden ist, kann ein magiebegabter Held (oder Zsintiss) mit einem GEISTERRUF den Geist des Söldnerführers herbeirufen und befragen, wer ihm den Auftrag zu den Morden am Knüppeldamm gegeben hat. Nach kurzer Pause wird der Geist dann auf Xch'War zugehen und auf ihn deuten. Damit ist für die Priester des Tales die Schuld ihres Hohepriesters bewiesen. Noch an Ort und Stelle wird er seines Amtes enthoben und in Gewahrsam genommen. Am nächsten Tag, so die Entscheidung des Tribunals, soll das Urteil verkündet werden.
Sollte keiner der Helden den GEISTERRUF beherrschen, so lassen sich in der Bibliothek des H'Szint-Priesterhauses einige von Menschenhand gefertigte Schriftrollen zur Magie finden, aus denen der Spruch mit einem ZfW von 5 gesprochen werden kann.

Eine Warnung

Noch in der Nacht vor der Urteilsverkündung wird Ramon die Helden vor einer Verschwörung warnen. Die Quitslinga, die für Zsintiss spionieren, haben herausgefunden, dass sich Xch'War für den Fall seiner Verurteilung mit Gewalt gegen eine Bestrafung zur Wehr setzen wird. Seine Tempelwachen, die sich noch immer an ihren obersten Priester gebunden fühlen, sollen die Ankläger noch auf dem Tempelplatz umbringen.
Zsintiss gibt diese Information bewusst nicht weiter, denn sie spekuliert zum einen darauf, dass ihre bisherigen Verbündeten Xch'War in ihrem letzten Gefecht so schwere Verluste beibringen, dass sie danach das Amt der Hohepriesterin im Tal der Tempel antreten kann. Zum anderen käme eine solche Tat einem bedingungslosen Schuldgeständnis gleich.

Der Kampf gegen Xch'War

Die Helden können sich auf zwei sehr unterschiedliche Arten auf den Kampf, der auf die Urteilsverkündung folgen wird, vorbereiten. Stehlen sie rechtzeitig das *Buch der Namen* und händigen es nicht den Quitslinga aus, so können sie die Dämonen dazu zwingen, auf ihrer Seite zu kämpfen. Sie werden den Gefährten dann in Gestalt von Baumdrachen beistehen und den Abzug aus dem Tal decken.
Sollten die Abenteurer sich weigern, ihnen nach Verlassen des Tals das Buch auszuhändigen, wird sich Ramon, der nicht in ihrem Bann steht, gegen sie wenden, um das Buch in seine Gewalt zu bringen. Da sich das Artefakt nicht mehr auf geweihtem Boden befindet, hat er dabei keine Probleme.
Eine zweite Möglichkeit besteht darin, die Siedler das Waffenlager unter der nördlichen Tribüne stürmen zu lassen. Mit den Waffen, die sie dort erbeuten können, haben sie gute Chancen gegen die geschwächte Streitmacht des Xch'War, der nur noch die Wächter seines eigenen Tempels auf seiner Seite hat. Die Helden werden auch im Eifer des Gefechts immer wieder von Ramon daran erinnert, das *Buch der Namen* nicht zu vergessen.
In jedem Fall wird es Xch'War gelingen, den 'Sohn des Krieges' freizulassen und ihn gegen die Menschen einzusetzen. Die Wachen der verschiedenen Echsenkulte verhalten sich während der Kämpfe neutral. Zwar sind sie von Xch'Wars Schuld überzeugt, doch scheuen sie sich, gegen einen Tempelvorsteher vorzugehen und fürchten ein Einschreiten des Kr'Thon'Chh. Erst wenn die Niederlage Xch'Wars absehbar wird, stellen sie sich auf die Seite der Helden.
Liefern Sie den Helden einen Kampf auf Messers Schneide. Der Ausgang des Kampfes sollte keineswegs von vornherein klar sein. Der 'Sohn des Krieges', von Xch'War entfesselt, wird zunächst auf der Seite seines Herrn kämpfen. Sobald er jedoch bemerkt, dass Xch'War sich ergibt, wird er sich ihm zuwenden und ihn mit seinen mächtigen Zähnen zerreißen – denn Kr'Thon'Chh duldet keine Anhänger, die Niederlagen einstecken.

Tempelfrevel

Dem Helden, der das *Buch der Namen* entwendet, mag der Diebstahl zunächst erstaunlich leicht vorkommen. Im Allerheiligsten des Priesterhauses halten sich keine Wachen auf. Das Buch ist durch keine offensichtlichen Fallen gesichert, allein die unheimliche Aura des Raumes mag abergläubischen Naturen ein wenig zu schaffen machen.
Bevor der betreffende Held das Allerheiligste jedoch verlässt, kann er kurz den Schatten einer übergroßen Schlange sehen. Sollte er den Raum daraufhin noch einmal genauer überprüfen, findet er dennoch kein Reptil.
Erst nachdem die Gruppe den Chap Mata Tapam hinter sich gelassen hat, machen sich die Auswirkungen des Fluchs bemerkbar, den der Dieb durch den Tempelfrevel auf sich geladen hat. Durch das unbefugte Wegnehmen des Buches wurde der Zauber REPTILIA NATTERNNEST (siehe **LCD 217**) auf den Dieb ausgelöst. Wann immer er nun länger als drei Minuten an einem Ort verweilt, werden sich alle Reptilien und Amphibien im Umkreis von 100 Schritt auf ihn zubewegen. In einer Stadt, im ewigen Eis oder auf hoher See mag dieser Fluch nicht weiter auffallen, im tiefsten Regenwald jedoch kann er bei der vorhandenen Artenvielfalt sehr schnell tödlich wirken. Der Spruch währt solange, bis er erkannt und mit einem HERBEIRUFUNG VEREITELN (siehe **LCD 109**) gebannt wird.

Der Weg zurück

Sobald die Kämpfe zu Ende sind, gestattet man allen Gefährten und Siedlern freien Abzug aus dem Tal. Die Priester sehnen sich nach Ruhe, um ihre internen Probleme ordnen zu können. Der Diebstahl des Buches wird erst bemerkt, wenn die Bettler das Tal verlassen haben. Zsintiss kann sich über diesen Diebstahl nicht bei den anderen Tempelvorstehern beklagen, denn damit würde sie gleichzeitig gestehen, sich der Dienste von Dämonen bedient zu haben. So bleibt die Tempelvorsteherin zuletzt als betrogene Betrügerin zurück.
Nach Verlassen des Tals fordern die Quitslinga das *Buch der Namen* von den Helden. Zum Tausch bieten sie eine mit kostbaren Einlegearbeiten verzierte Holztruhe, die offensichtlich elfischen Ursprungs ist. In ihr befindet sich das filigrane Modell eines Schiffs. Die Dämonen erklären, dass dieses Schiff, sobald man es in das Wasser des westlichen Ozeans setzt, "zur rechten Größe anwachsen wird und seine Passagiere zur Welt hinter den Nebeln bringt".
Eine magische Überprüfung zeigt ohne weitere Umstände die starke magische Aura, die das Modell umgibt. Auch hat es entfernte Ähnlichkeit mit der Elfengaleasse, die den Helden von ihrem Abenteuer im Perlenmeer bekannt ist. So schwer es ihnen fallen mag, den Helden bleibt nichts übrig, als den Quitslinga zu trauen und sich auf den Handel einzulassen, denn auf dem Gipfel des Chap Mata Tapam oder im Dschungel lässt sich kein Beweis dafür erbringen, ob die Dämonen versuchen, sie zu täuschen.

Magische Analyse des Schiffs

Die Probe auf den ANALYS ist um 12 Punkte erschwert und kann nur ungefähre Angaben hervorbringen, da die im Artefakt wirkenden Sprüche in einer heute nahezu unbekannten Repräsentation vorliegen. Allerdings kann die Probe durch einen vorbereitenden ODEM, durch Magiekunde oder die Kenntnis der elfischen Repräsentation erleichtert werden.

0 bis 3 ZfP*: Der bindende Spruch ist ein INFINITUM in einer der elfischen nicht unähnlichen Repräsentation.

4 bis 7 ZfP*: Im Artefakt wirken mindestens drei Zauber unterschiedlicher Merkmale. Zudem ist es beseelt.

8 bis 12 ZfP*: Die Artefaktseele ist stark ausgeprägt. Insgesamt wirken drei Zauber in dem Schiffsmodell.

13 bis 18 ZfP*: Die im Artefakt gebundenen Sprüche ähneln in ihrer Form den bekannten Sprüchen TRANSFORMATIO, LEIB DER WOGEN (unbekannte Variante) und PLANASTRALE ANDERWELT.

Der Rückweg nach Brokscal verläuft ohne besondere Ereignisse. Aus den Vorräten im Tal der Tempel hat man den Siedlern und Helden ausreichend Lebensmittel mitgegeben, um sie für die nächsten Wochen zu versorgen. Ein großer Teil des Viehs, das nach dem Überfall auf das Dorf in den Dschungel geflohen ist, kann wieder eingefangen werden.

Nach der Rückkehr in das zerstörte Brokscal werden die Gefährten schon bald zum Aufbruch drängen, um zur 'Welt hinter den Nebeln' aufzubrechen. Ob sie der Bitte Aischas nachkommen, noch einmal beim Aufbau des Dorfes zu helfen, liegt bei Phileasson und den Helden. Auf jeden Fall wird man ihnen zu Ehren ein gebührliches Abschiedsfest feiern. Zum Abschluss der Feierlichkeiten wird ein Gedenkstein enthüllt, der die Namen all jener Abenteurer trägt, die die Siedler beschützt haben.

Ynu zurücklassen [Optional]

An dieser Stelle haben Sie als Spielleiter erneut die Möglichkeit, sich von einer Meisterperson zu 'befreien', ohne ihn gleich zu Boron schicken zu müssen.

Endlich zurück in seiner Heimat, packt Ynu nun doch das Heimweh und er möchte zurück zu seinem Stamm. Kapitän Phileasson wird auch diese Entscheidung akzeptieren und die Helden werden sich von Ynu verabschieden müssen.

Der Lohn der Mühen

Zwar haben sich die Helden durch das Besteigen der Treppe einige Nachteile beschert, doch sollten diese im Verlauf des Aufenthaltes im Tal wieder abklingen.

Für die Befreiung der Siedler und die Erfahrung mit den Echsenkulten hat sich jeder Held **350 Abenteuerpunkte** verdient. Helden, die sich, wie in der Prophezeiung der Shaya angedeutet, besonders phexgefällig erwiesen haben, dürfen sich weitere 50 Punkte gutschreiben.

Dazu kommen noch **Spezielle Erfahrungen** in *Fährtensuchen, Geographie, Götter/Kulte* (auch eine Spezialisierung H'Ranga ist möglich), *Magiekunde, Sagen/Legenden, Selbstbeherrschung* und *Überreden* sowie einem benutzten Waffentalent und die verbilligte Sonderfertigkeit Kulturkunde: Archaische Achaz.

Anhang

Die Priesterhäuser im Tal

Im Gegensatz zu den Heiligtümern sehen sich die Priesterhäuser im Tal der Tempel sehr ähnlich. Es sind dreistufige Stufenpyramiden, zu deren Dach zwei breite Treppen führen. In diesen Gebäuden sind die Wächter und Diener des Tempels sowie die Novizen, Priester und auch der Tempelvorsteher untergebracht.

Das unterste Geschoss hat glatte Außenwände. Auf der zweiten Ebene sind an der Außenwand Reliefs angebracht, welche die Blüte des Kultes während Pyrdacors Herrschaft zeigen, wohingegen die Reliefs der dritten Ebene allein die Gottheit preisen, deren Priester das große Haus bewohnen. Die Diener der Tempel setzen sich aus jungen Achaz der Region zusammen. In vielen Echsendörfern um das Loch Harodrôl ist es üblich, die Heranwachsenden eine bestimmte Zeit lang zum Kultdienst in das Tal der Tempel zu schicken. Aus ihnen erwählt die Priesterschaft manchmal einen Novizen, der sich dann auf immer dem Dienst am Tempel verschreibt. Für berühmte Jäger unter den Achaz gilt es als besondere Ehre, ein oder zwei Jahre in der Wache eines Tempels zu dienen. Auch die meisten Priester im Tal der Tempel sind einfache Achaz.

Die Räumlichkeiten der Priesterhäuser

Die Götterstiege (1)

Auf jeden Tempel führen zwei breite Treppen. Die linke ist den Priestern der jeweiligen Tempel vorbehalten, um auf die verschiedenen Terrassen des Tempels zu gelangen. Die rechte Treppe hingegen darf auch von den anderen Echsen benutzt werden.

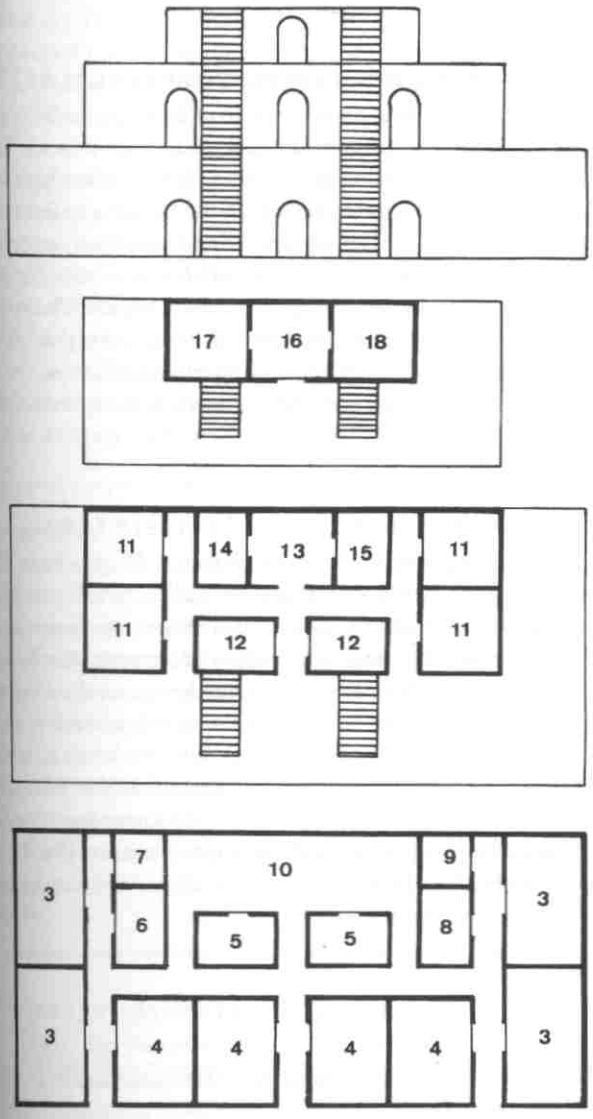
Gänge (2)

Ein Labyrinth von ein Schritt schmalen und drei Schritt hohen Gängen durchzieht die untere Ebene des Priesterhauses.

Die Unterkünfte der Tempeldiener (3)

In diesen großen Kammern sind jene jungen Achaz untergebracht, die freiwillig in den Dienst des Tempels getreten sind. Aus Farnen und Blättern sind am Boden primitive Schlafstätten hergerichtet. Einige kleine Tongefäße dienen jedem Achaz zur Aufbewahrung von Nahrung und persönlichen Gegenständen. Bis zu acht Diener sind in jedem dieser Räumen untergebracht.

Das Priesterhaus



Die Unterkünfte der Tempelwachen (4)

Diese Kammern unterscheiden sich kaum von denen der Tempeldiener. Einzig einige an die Wände gelehnte Waffen sind Belege für den kriegerischen Charakter der Bewohner. In jedem dieser Räume können bis zu sechs Krieger untergebracht werden (üblich sind vier). In den Kammern und im Bereich der Tempeleingänge und Treppen halten sich immer mindestens zehn Wachen auf.

Die Vorratskammern (5)

In diesen beiden Räumen werden die Essensvorräte der Gemeinschaft gelagert.

Das Lager (6)

In dieser Kammer werden Dinge des täglichen Bedarfs aufbewahrt. So finden sich hier Tongefäße, Schreibgriffel, Tierhäute, Farbtöpfe usw.

Das Eisenlager (7)

Jeder Tempel besitzt seinen eigenen Metallvorrat. Überwiegend benutzt man die Erze zur Produktion von Schmuck, doch werden in den Tempeln des Chr'Ssir'Ssr, des Kr'thon'chh und der Charyb'Yzz auch Waffen und Rüstungen gefertigt.

Die Werkstatt des Edelsteinschleifers (8)

Allen Echsen ist eine besondere Zuneigung zu edlen Steinen zu Eigen. Man erzählt sich phantastische Geschichten über das kostbare Altargerät versunkener Echsentempel und den prächtigen, unermesslich wertvollen Schmuck, den die Priesterschaft zu ihren Zeremonien anlegt. Manches davon ist Übertreibung, doch gewiss steckt mehr als nur ein Körnchen Wahrheit in den Geschichten über die gewaltigen Schatzkammern echsischer Tempelstädte. So unterhält z.B. jeder Tempel seinen eigenen Edelsteinschleifer, der nicht nur neuen Schmuck anfertigt, sondern sich auch um die Restauration alter Stücke kümmert. Eine wichtige Rolle spielen Edelsteine in den Ritualen der Kristallomanten (siehe **WdZ 139 ff.**).

Die Kammer des Edelsteinschleifers (9)

Die Bedeutung des Edelsteinschleifers wird dadurch unterstrichen, dass er neben dem Tempelvorsteher im ganzen Priesterhaus der einzige ist, der eine Kammer allein bewohnt. Der Raum ist kaum eingerichtet. Es gibt ein Schlaflager aus Farn. Einige Schmuckkistchen und Tongefäße bergen persönliche Habe. An der Westwand steht ein kleines Regal mit Schriftrollen zu den Themen Edelsteinschleifen, Schmuckherstellung und Mechanik – jedoch allesamt in *Chrmk*, der Schrift des echsischen *Rssahh* abgefasst, das kaum einem Helden geläufig sein dürfte.

Die Tempelküche (10)

Dieser Raum dient nicht nur als Küche. Hier findet auch das Zusammenleben der Wachen und Diener statt. Es wird gespeist, geredet und gespielt. Fast immer halten sich hier tagsüber 10 bis 15 Achaz auf. Mit einer menschlichen Küche kann dieser Raum nur bedingt verglichen werden. Die großen, raumbeherrschenden Feuerstellen, die die Helden aus ihrer Heimat kennen, gibt es hier nicht, denn die Echsenmenschen nehmen den größten Teil ihrer Nahrung roh zu sich (siehe den Abschnitt *Essen und Trinken* in **Meridiana 135f.**).

Die Priesterzellen (11)

Karg eingerichtet sind auch die Räume der Priester. Hier finden sich ebenso wie bei den Dienern Schlafstätten aus Farn und Blättern. Einige kleine Tongefäße bergen persönliche Gegenstände. Jeweils zwei Priester sind in jeder Kammer untergebracht.

Die Zellen der Novizen (12)

Hier sind die Echsen untergebracht, die die Position eines Priesters anstreben und nach jahrelangen Unterweisungen vielleicht auch erreichen werden. Die Kammern unterscheiden sich in nichts als der Größe von den Unterkünften der Priester. Jeweils zwei Novizen teilen sich eine Kammer.

Die Meditationskammer (13)

Auf den Reliefs dieser Kammern finden sich Darstellungen der verschiedenen Aspekte des jeweils verehrten Gottes. Oft liegt in der Mitte der Kammer auf einem Sockel ein faustgroßer, kostbar gefasster Edelstein. Ein Versuch, diesen Edelstein zu stehlen, hätte einen ähnlichen Fluch zur Folge, wie ihn die Helden schon auf der langen Treppe erlebt haben – allerdings nicht temporär, sondern permanent. Priester und Novizen ziehen sich in diesen Raum zurück, um durch Meditation ihrer in fernen Sphären versinkenden Gottheit Kraft zufließen zu lassen.

Die Bibliothek (14)

Dieser Raum unterscheidet sich deutlich von den meisten Bibliotheken, die Ihre Helden kennen. Hier gibt es nicht die üblichen Regale mit verstaubten Wälzern. Das Alter der Texte, die hier gelagert werden, zählt zum Teil nach Jahrtausenden! Bücher überstehen solche Zeiträume nicht. Stattdessen findet man sehr viele Ton- und Steintafeln, mit Schriftzeichen bedeckt, die kaum einem Aventurier geläufig sein dürften. Es handelt sich um die Schriftsprache der alten Echsenreiche, die selbst unter Echsen nur noch von Priestern gelesen werden kann. Nur ein Regal ist mit Papyrus- und Schlangenlederrollen gefüllt. Diese Texte sind alle 'neueren' Datums. Die Quellen umfassen mythologische Erzählungen, Beschreibungen von Kulthandlungen, Tempelgeschichten und dramatische Spiele, die zu Ehren der Götter abgehalten wurden.

Die Kammer der Unterweisung (15)

Hier werden die Novizen durch die Priester in die Riten des Kultes und in die Lehren des Tempels eingeführt. Ein Adept wird dabei jeweils durch zwei Priester betreut. Der Raum ist karg und enthält nichts, was den Schüler während des Unterrichts ablenken könnte.

Das Allerheiligste (16)

Auf einem kleinen Altar oder in einer Nische werden in der Kammer jeweils die wichtigsten Kultobjekte der verschiedenen Priesterhäuser bewahrt (Bei H'Szint zum Beispiel das *Buch der Namen* oder bei Charyb'Yzz der edelsteinverzierte Schädel des ersten Hohepriesters dieser Gottheit.). Ständig wird in diesen Räumen in Pfannen oder Kohlebecken Räucherwerk verbrannt. Hier etwas zu stehlen, ist ein todeswürdiges Unterfangen, denn wenn die Götter der Echsen mancherorts auch die 'Sterbenden' genannt werden, so besitzen sie doch noch immer eine gewisse Macht.

Die Kammer des Tempelvorstehers (17)

Diese Räume werden jeweils von den Obersten des Tempels bewohnt, wobei es sich sowohl um männliche als auch um weibliche Achaz handeln kann. Je nach Geschmack variiert die Einrichtung dieser Räume stark. So hat *Xch'War* sein Gemach zum Beispiel voller Waffen und Kampftrophäen gehängt, *Zsintiss* hingegen legt Wert auf kostbare Stoffe. Lassen Sie bei der individuellen Beschreibung dieser Räume Ihrer Phantasie freien Lauf. Vergessen Sie im Spiel aber nicht, wie gefährlich es ist, in eines dieser Gemächer vorzudringen. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass die Gefährten Phileassons im Verlauf des Abenteuers mehr als eine oder zwei dieser Kammern zu sehen bekommen.

Die Schatzkammer des Tempels (18)

Den durchschnittlichen Zwerg dürfte das Begutachten der Reichtümer, die in dieser Kammer aufgehäuft liegen, auf Stunden beschäftigen. Es finden sich goldene, mit Perlen und Edelsteinen verzierte Masken, kostbares Altargerät, Kultbilder, Schmuck und Waffen, die bei Feierlichkeiten an die Dienerschaft und die Wachen des Tempels ausgeliehen werden, und Geschenke für den Tempel, die sich in Jahrhunderten zu wahren Bergen angehäuft haben. Es ist unmöglich, den Wert dieser Schätze zu bestimmen. Der Diebstahl eines dem Tempel geweihten Gegenstandes lenkt unweigerlich einen Fluch auf den Dieb. Auch hier können Sie sich an den Auswirkungen der Treppe orientieren.

Dramatis Personae

Priesterechsen

Xch'War – Tempelvorsteher und Hoher Priester

Xch'War gehört zur Rasse der Marus und hält sich für die Reinkarnation des berühmten Leviatanim-Feldherrn Kih'Charr Rsz aus A'Kr'Urabaal, auf dessen Fundamenten das heutige Mengbilla liegt. Er ist von fanatischem Glauben besessen und will den sterbenden Göttern wieder zu alter Macht verhelfen. Sein erstes Ziel, vom Tempelvorsteher des Kr'Thon'Chh zum Hohen Priester im Tal aufzusteigen, hat er durch den Mord an Zza-Xel erreicht.

Xch'Wars Auftreten ist äußerst beherrscht. Fast nie verfällt er in den bei seiner Rasse so gefürchteten Blutrausch. Über seine Fähigkeiten als Priester hinaus verfügt er über hypnotische Kräfte. Einem Einzelnen ist es fast unmöglich, dem Willen des Priesters zu widerstehen (*Selbstbeherrschungs*-Probe +7), und als begnadeter Redner hat er selbst unter den Wachen der anderen Tempel viele Anhänger, die sich für seine Ideen begeistern. Spielen Sie Xch'War als genialen Bösen, als einen Versucher, der im Zweifelsfall auch nicht davor zurückschreckt, Ihren Helden das Angebot zu machen, sich an seinen Plänen zu beteiligen und seine Macht zu teilen. (Solche Pakte halten selbstverständlich nur, solange sie Xch'War nützlich sind. Danach wird er die Abenteurer ohne Gewissensbisse dem 'Sohn des Krieges' opfern.)

Bisher bestand Xch'Wars einziger Fehler darin, während der Verhandlungen mit den Söldnern sein unverwechselbares Armband nicht abzulegen. Dazu passend trägt er mittlerweile ein Diadem aus Rubinen, wie es die Gefährten aus der Vision des sterbenden Echsenpriesters Xzelfasr bereits kennen.

Kurzcharakteristik: brillanter Krieger, meisterlicher Redner, kompetenter Geweihter

Kampfwerte

Säbel: INI 19+W6	**AT** 18	**PA** 15	**TP** 1W+3	**DK** N
Schwanzschlag: INI 18+W6	**AT** 18	**PA** 17	**TP** 2W+4(A)	**DK** H
Biss: INI 18+W6	**AT** 18	**PA** –	**TP** 1W+5	**DK** N

LeP 40 **AuP** 43 **RS** 5 **KO** 16 **MR** 9 **GS** 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I, Biss, Doppelangriff, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Schwanzschlag, Waffenloser Kampfstil (Hruruzat), Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 11, Überreden (Spezialisierung Aufwiegeln) 14

Mirakel und Liturgien: Xch'War setzt seine karmale Kraft nur sehr selten und mit großer Mühe ein, Mirakel und Liturgien ähneln denen der Kor-Geweihten (**WdG 57**).

Tempelvorsteherin Ssirissa

Am Fuß der Treppe, die zum Felsvorsprung führt, liegt das Haus der Priesterschaft des Chr'Ssir'Ssr. Hier ist Ssirissa, die *Vorsteherin des Tempels, anzutreffen. Sie ist in die Pläne des* Xch'War zur Machterweiterung des Tempels eingeweiht und unterstützt sie in vollem Umfang. Von den Hintergründen der Ermordung des Zza-Xel weiß sie dagegen nichts. Legen die Helden eindeutige Beweise für die Machenschaften des Xch'War vor, haben sie die Möglichkeit, Ssirissa auf ihre Seite zu ziehen. Proben auf *Überzeugen* oder *Überreden* können dieses Vorhaben unterstützen.

Werden Späher auf die Gefährten Phileassons aufmerksam, während sie ins Tal der Tempel eindringen, wird die kriegerische Ssirissa persönlich die Verfolgung der Abenteurer anführen.

Kurzcharakteristik: Meisterliche Flugechsenreiterin und Kriegerin

Kampfwerte

Wurfspeer (3): INI 12+W6 **FK** 16 **TP** 1W6+4*

LeP 29 **AuP** 31 **RS** 3** **KO** 14 **MR** 8 **GS** 8

Herausragende Talente: Reiten (Spezialisierung Flugechse) 14

Mirakel und Liturgien: Ssirissa hat schon seit Jahren keine Mirakel oder Liturgien mehr gewirkt, die in ihren Auswirkungen den Wind- und Wetterliturgien der Efferd-Geweihtenschaft (**WdG 62**) ähneln würden.

*) Treffer mit dieser Waffe verursacht eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2–2.

**) Ssirissa besitzt einen magischen Fußreif, der ihren Rüstungsschutz in kritischen Situationen vorübergehend um sechs Punkte erhöht.

Tempelvorsteher Yszassar

Yszassar, der Tempelvorsteher (der übrigens auch dem Volk der Krakonier angehört), wird sich unter keinen Umständen auf die Seite der Abenteurer schlagen. Durch Visionen weiß er von ihren 'Untaten' im Perlenmeer, und in seinen Augen war das, was sie mit dem Reißzahn der Seeschlange taten, Gotteslästerung. Sollte er auf die Anwesenheit der Helden im Tal aufmerksam werden, wird er sie verfolgen und keine Gelegenheit auslassen, die Gruppe ans Messer zu liefern. Der Tod durch Ertränken ist seiner Meinung nach das einzig angemessene Ende für diese Frevler.

Orientieren Sie sich an den Werten für Krakonier (Seite 212), falls Sie für den Tempelvorsteher Yszassar spieltechnische Werte benötigen.

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Geweihter, Paktierer der Charyptoroth (Charyb'Yzz) im 5. Kreis der Verdammnis

Tempelvorsteherin Zsintiss

Die schlangenleibige Zsintiss ist, ohne es zu wissen, eine Chimäre aus einem alten Nest der Skrechu (**GA 249**) bei Mirham. Sie gelangte nach H'Rezxem, um dort den Einfluss ihrer Herrin zu mehren und wird dereinst von ihr 'geweckt', um ihr dann auch offiziell zu dienen. Sie ist eine glühende Verehrerin der H'Szint, ihr ganzer Stolz ist das *Buch der Namen*, der kostbarste Besitz ihres Tempels.

Die besondere Fähigkeit der Quitslinga, eine beliebige Gestalt anzunehmen, kommt Zsintiss' intriganten Machenschaften sehr entgegen. Ständig lässt sie zwei oder drei der Dämonen in Gestalt von Schmetterlingen, Libellen oder kleinen Echsen durch das Tal streifen und für sich spionieren. Von Anfang an wusste sie deshalb um das Komplott des Xch'War. Sie war es, die den Zsahh-Priester Xzelfasr über *den geplanten Anschlag auf seinen Herren informierte und* ihn losschickte, um den Hohen Priester des Tals der Tempel zu warnen. Egal wie vorsichtig sich die Abenteurer verhalten, wenn sie in das Tal eindringen – Zsintiss wird schon am ersten Tag von ihrer Anwesenheit erfahren. Bald nimmt sie Verbindung zur Gruppe auf und wird sie bei jedem Anschlag gegen das Triumvirat von Ssirissa, Yszassar und Xch'War unterstützen. Dies tut sie freilich nicht aus Nächstenliebe, sondern mit dem Kalkül, dass sie selbst zur Hohen Priesterin aufsteigen wird, sobald die Macht der drei Tempelvorsteher gebrochen ist. Sie wird auch versuchen, die Helden zu hintergehen, denn sie hat ein Interesse daran, dass die Siedler weiterhin im Tal bleiben, um Sklavendienste zu leisten.

Spielen Sie Zsintiss als listenreiches und verschlagenes Wesen, in dem die Charaktermerkmale der Schlange das Menschliche überschatten. Gehen Sie dabei aber so bedächtig vor, dass Ihre Spieler lange an die Aufrichtigkeit von Zsintiss glauben.

Kurzcharakteristik: Meisterliche Intrigantin, kompetente Dämonologin und Geweihte

Tempelvorsteher Xriskls

Xriskls, der Tempelvorsteher, ist ein sehr alter Achaz und interessiert sich nicht für die Intrigen der anderen Priestergruppen im Tal. Es ist schon schwer, ihn überhaupt dazu zu bringen, sich mit den Gefährten Phileassons auf ein Gespräch einzulassen, in dem es um etwas anderes als Xangyam geht. Xriskls dazu zu bewegen, den durch Kha voraus-



bestimmten Ablauf der Ewigkeit zu ändern, indem er in einen Machtkampf eingreift, ist dagegen völlig undenkbar. Der Tempelvorsteher schlägt sich weder auf die Seite Xch'Wars noch auf die der Helden. Er beobachtet lediglich, was geschieht, um dies später an Xangyam weiterzugeben.

Kurzcharakteristik: Brillanter Geweihter, meisterlicher Philosoph und Historiker

Weitere Geschuppte

Priester und Tempeldiener

Die folgenden Werte für Diener, Wachen und Priester können je nach Alter und Tempelzugehörigkeit variieren. Diese Spieldaten gelten ausschließlich für Achaz. Sollten andere Kreaturen in den Tempeln Dienst tun, so werden sie in den dazugehörigen Abschnitten vorgestellt.

MU 7–15 **FF** 9–17 **KL** 8–17 **GE** 9–17
IN 10–19 **KO** 9–16 **CH** 8–16 **KK** 7–15

Rassentypische Vor- und Nachteile: Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn; Dunkelangst, Eingeschränkter Sinn (Gehör) Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeiten (Singen, Stimmen Imitieren, Musizieren)

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):
LeP 24 / 27 / 32 **AuP** 24 / 28 / 34 **MR** 7 / 8 / 8
GS 8 / 8 / 9 **RS** 2 + Rüstung
AT 11 / 14 / 17 **PA** 11 / 12 / 16 **FK** 10 / 14 / 18
INI 10+W6 / 12+W6 / 18+W6
TP 1W TP(A) (Schwanzschlag, Fäuste; DK H) oder je nach Waffe
Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Wuchtschlag / Kampfreflexe, Überrennen, Waffenloser Kampfstil (Hruruzat)
Typische Waffen: Speer, Echsische Axt, Blasrohr, Wurfnetz, Schleuder
Typische Rüstungen: Mattenschild, Mattenrücken, Brustplatte
Mirakel und Liturgien: Das Wirken göttlicher Kraft variiert zwischen den einzelnen Gottheiten der H'Ranga teilweise recht stark. Zu den einzelnen Mirakeln, Liturgien und Zaubern siehe **WdG 206ff.**

Marus

Die an aufrecht gehende Kaimane erinnernden Marus haben relativ schwach entwickelte Arme, deshalb wechseln sie im Kampf häufig die Waffenhand. Erfahrene Marus kämpfen sogar mit zwei Säbeln. Ihre Hinterbeine sind dagegen sehr muskulös und ein Tritt ihrer krallenbewehrten Füße reißt tiefe Wunden. Im Kampf verfallen die Marus nach einiger Zeit in einen blindwütigen Kampfrausch, der ihnen gewaltige Kräfte und eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit verleiht. Stets missgelaunt, ist Töten das Einzige, was den wenig intelligenten Marus vorübergehende Befriedigung zu verschaffen scheint.

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt **Gewicht:** um 95 Stein
MU 10–18 **FF** 7–15 **KL** 6–15 **GE** 9–17
IN 8–16 **KO** 10–19 **CH** 7–15 **KK** 9–18

Rassentypische Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz, Natürliche Waffen (Gebiss, Schwanz), Schnelle Heilung; Blutrausch, Kältestarre, Raubtiergeruch, Schwache Arme*

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):
LeP 28 / 34 / 40 **AuP** 32/ 36 / 43 **MR** 7 / 8 / 9
GS 8 / 8 / 9 **RS** 2+Rüstung
AT 13 / 16 / 18 **PA** 9 / 13 / 15 **INI** 10+W6 / 11+W6 / 18+W6
TP 2W6+4 TP(A) (Schwanzschlag, DK H), 1W6+5 (Gebiss, DK N) oder je nach Waffe
Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Wuchtschlag / Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil (Hruruzat)
Typische Waffen: Säbel
Typische Rüstungen: Iryanrüstung oder erbeutete Rüstung
*) Nachteil Schwache Arme: Nach jeder zehnten ununterbrochenen Aktion eines Arms ist eine KK-Probe +4 nötig, um die Waffe nicht fallen zu lassen.

Krakonier

Krakonier sind äußerst kräftig und untersetzt. Sie haben eine geschuppte Haut und einen großen Kopf, der an den einer Kröte erinnert. Der gedrungene, fette Körper endet in stämmigen, kurzen Beinen, die Füße haben Schwimmflossen. Einmal am Tag muss ein Krakonier für mindestens eine Stunde ins feuchte Element, da seine Haut sonst austrocknet. Zudem besitzen Krakonier einen faustgroßen Nervenknoten zwischen Herz und Schulter, der an Land für die Umstellung von Kiemen- auf Lungenatmung sorgt. Fällt dieses Nervenzentrum aus, muss der Krakonier an Land elendig ersticken.

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt **Gewicht:** um 85 Stein
MU 8–18 **FF** 8–16 **KL** 7–15 **GE** 8–16
IN 8–16 **KO** 10–18 **CH** 8–15 **KK** 9–17

Rassentypische Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen*, Begabung Schwimmen, Natürlicher Rüstungsschutz, Landangst 10–12, Raubtiergeruch

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):
LeP 27 / 30 / 37 **AuP** 28 / 31 / 40 **MR** 7 / 9 / 11
GS 6/ 6 / 7 **RS** 3+Rüstung
AT 11 / 15 / 17 **PA** 11 / 13 / 16 **INI** 7+W6 / 11+W6 / 15+W6
FK – / 15 / 19 **TP** je nach Waffe
Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser / Aufmerksamkeit, Wuchtschlag / Kampfreflexe, Niederschlagen
Typische Waffen: Speer, Dreizack, Säbel
Typische Rüstungen: Lederharnisch, Fischhautrüstung (wie Lederharnisch)
Mirakel und Liturgien: Die Priester der Charyb'Yzz sind zumeist Paktierer der Charyptoroth und wenden daher die entsprechenden Regeln an (siehe *Der Pakt mit Charyptoroth*, **WdZ 244**), die sie meist und für den Kundigen erstaunlicherweise wirklich für das Wohl ihrer Gemeinde einsetzen. Die wenigen anderen Priester, die keine Paktierer sind, verfügen nur über geringe magische Kräfte, die aus der eigenen magischen Begabung stammen.
Besonderheiten: Das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzentrum ist nur mit einem gezielten Stich/Schlag +10 zu treffen. 1–10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen W20 KR erstickt.
*) Krakonier können an Land nur kurze Zeit ohne Benetzung ihrer Haut überleben.

Inseln im Nebel

Überarbeitet und ergänzt von Philipp Spreckels
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Martin Selbach. Textauszüge von Stephanie von Ribbeck (Kulturbeschreibungen).

Mit Zauberwoge durch neblige Schleier,
gen Westen zu Alben vergessener Land,
zu erfahren wo des gekrönten Träumers Verließ sich befindt.

Auf Inseln im Nebel, wo Helden der Vorzeit wandeln noch heut',
wo alte und wilde der Alben durch blutig' Holmgang entzweit,
den letzten Gefährten des Königs sie fanden.

Wieder die Hetleut im Kampfe verbunden,
gemeinsames Schwert den schlangleibig Fürst biss hart.
Mit kupfernem Kessel geborgen, was Träumers Gefährten vergaß.

»Einst war eine große Insel, und sie war wie der Leib des Königs. Nur Wenige hatten Zutritt zu dieser Insel, denn sie lag verborgen hinter den Nebeln. Sie war Leben und Freude für den König, doch konnte sie nicht ohne ihn sein wie er nicht ohne sie.
War er krank oder verletzt, dann zogen Stürme über die Inseln und verschlangen die Küsten, und wenn ihm üble Dinge träumten, dann zogen Ungeheuer durch Wald und Meer.
Tanzte er jedoch und sang mit seinen Vertrauten, dann blühte die Insel und war eine Pracht für jeden, der sie sah.«
— Elu Silbersang, bekannter Elfenbarde, neuzeitlich

Das Abenteuer

Die zehnte Prophezeiung führt die Helden weit nach Westen in eine nebelumwobene, fremde Welt. An Bord des Zauberschiffes *Taubralir* überqueren sie das Meer der Sieben Winde und dringen in ein Inselreich vor, das keines Menschen Fuß je betreten hat: Das Land jener Elfen, die vor über 3.000 Jahren dem Untergang Tie'Shiannas entronnen sind und sich auf der Flucht vor den Schergen des Namenlosen hier niedergelassen haben. Auf den Inseln begegnen die Helden mancherlei Gestalten aus der elfischen Mythologie und werden in einen seit Jahrhunderten währenden Konflikt hineingezogen: Den Bruderkrieg zwischen den '*Alten*' und den '*Wilden*', zwei Elfenvölkern, die sich durch die Abwesenheit ihres gemeinsamen Hohen Königs Fenvarien erbittert befehden. (Zur Geschichte der Inseln im Nebel siehe Seite 236.)
Das Abenteuer, das die Helden auf den Inseln im Nebel erleben, ist das größte und komplexeste auf ihrer Reise mit Phileasson. Es unterteilt sich in drei Abschnitte:

Erster Akt – Die Äußeren Inseln

Zunächst werden die Abenteurer mit ihrem Schiff zwischen den *Äußeren Inseln* kreuzen und die erstaunlichsten Abenteuer erleben. Diese Episoden erfüllen nicht allein den Zweck kurzweiliger Unterhaltung, sondern sie geben den Helden Einblick in die Vergangenheit des Elfenvolkes. Je nach Geschmack kann man hier sehr viel Zeit verbringen oder auch nur die notwendigsten Abenteuer bestehen. Besonders reizvoll ist es dabei, die Spieler in Episoden aus der Vergangenheit zu verwickeln, mit denen sie sich im Rahmen der Suche nach Fenvarien schon intensiv beschäftigt haben, zum Beispiel der Blüte und dem Untergang der Gesellschaft im Himmelsturm. Am Ende dieser Irrfahrt steht die Gefangennahme der Gruppe durch die *Vislani* (dem Clan der Barden & Krieger).

Zweiter Akt – Die Inneren Inseln

Mit dem Aufenthalt in den Kerkern von Ta'Lisseni beginnt der zweite große Abschnitt dieses Abenteuers. Im Angesicht des Todes entkommt die Gruppe mit dem Gefangenen *Faelanthîr* ins Hinterland und taucht in die Geschichte des Untergangs von Tie'Shianna ein. Dort finden sie heraus, dass Faelanthîr in seiner früheren Inkarnation an der Seite Fenvariens gekämpft hat und mit dem Hochkönig gefangen genommen wurde. Gemeinsam steuert man nun die *Inneren Inseln* an, um Faelanthîrs verlorene Erinnerungen an die Gefangenschaft (und somit den Aufenthaltsort Fenvariens) zurück zu holen. Dort sind sie Zeugen des Bruderkriegs der 'Alten' und 'Wilden' und werden wahrscheinlich sogar in die Auseinandersetzungen verwickelt. Noch viel bedeutsamer ist allerdings, dass ihnen vorgeführt wird, welch wichtige Rolle *Beorn* in diesem Konflikt spielt. Die Abenteurer erfahren, dass ihr Gegenspieler schon seit geraumer Zeit bei den Elfen weilt und sein seefahrerisches Können in die Dienste der 'Wilden' gestellt hat. Sehr schnell werden sie erkennen, dass bei der Lösung ihrer Aufgabe kein Weg an Beorn vorbei führt. Dieser zeigt sich dabei sehr kooperativ, denn es liegt in seinem Interesse, die Inseln im Nebel endlich wieder verlassen zu können und die Reichtümer, die er hier angehäuft hat, nach Thorwal zu bringen. Bevor die Helden aber gemeinsam mit Beorn zur *Verlorenen Insel* aufbrechen können, gilt es noch, den "*alten Weisen*" aus der Prophezeiung zu finden, ohne den Faelanthîrs Erinnerungen verloren bleiben. Informationen über diese Figur erhält man am leichtesten in den Städten der 'Alten'. Hier lernen die Helden dann auch, dass nicht allein die tyrannischen Vislani das Sagen haben, und andere Clans sie durchaus gastfreundlich empfangen. Nachdem das Bündnis mit Beorn herbeigeführt ist und der 'Alte Weise' gefunden wurde, kann mit der Planung der Expedition zur Verlorenen Insel begonnen werden. Als Generalprobe für die Schlagkraft ihres neuen Bündnisses können die Helden in Zusammenarbeit

mit Beorn und *Shadruel*, dem *„jungen Weisen"*, in einem Kommandounternehmen *Taubralir* aus dem Hafen von *Bardibrig* stehlen. Für ein schnelles Verlassen der Inseln im Nebel nach dem Überfall auf die Verlorene Insel empfiehlt es sich außerdem, das Zauberschiff rechtzeitig zurückzuerobern.

Dritter Akt – Der Schlangenkönig

Mit der Fahrt zur Verlorenen Insel beginnt der letzte Abschnitt der Abenteuer auf den Inseln im Nebel. Beorn wird mit seiner gesamten Flotte in See stechen. Die 'Wilden' werden für diese Expedition gewonnen, indem man ihnen in Aussicht stellt, bei dem Überfall gefangene Kameraden zu befreien. Während das Gros der Truppen einen schweren Angriff auf die Siedlungen der Echsen durchführt, versuchen Phileasson und die Helden, sich zum *Turm des Schlangenkönigs* durchzuschlagen. Nur mithilfe des magischen *Kessels der Cammalan* und zweier elfischer Weiser kann es gelingen, Faelanthîrs Erinnerung an sein früheres Leben wiederzuerwecken.
Dort wird das Zauberritual vollzogen, nach dessen Ende die Gefährten von dem 'wiedergeborenen' Faelanthîr erfahren können, wo sie den gefangenen Fenvarien in Aventurien zu suchen haben. Nachdem sie diese Information erlangt haben, empfiehlt es sich, die Inseln im Nebel auf dem schnellsten Weg zu verlassen, um sich nicht der Rache des Schlangenkönigs auszuliefern. Beorn wird allerdings darauf bestehen, dass die Helden noch einen Abstecher nach *Deriono* unternehmen, damit er seine vergrabenen Schätze an Bord nehmen kann.

Sie müssen als Meister der hier dargestellten Handlungsabfolge nicht zwangsläufig folgen. Gehen Sie ruhig auf die Interessen und Vorlieben Ihrer Spieler ein und machen Sie Änderungen und Ergänzungen, wo es Ihnen richtig erscheint. Nutzen sie die Chance, ihnen eine völlig neue Welt zu zeigen und wahren Entdeckergeist in ihnen zu wecken.
Da das Abenteuer sehr lange dauert, sollten Sie erwägen, einen Teil der Speziellen Erfahrungen und Abenteuerpunkte schon nach Verlassen der Äußeren Inseln oder anderen bestandenen Abschnitten zu verteilen.

Gen Westen

Die Prophezeiung

Ein unbestimmbares Gefühl zieht *Shaya* in den Westen. Nach dem Aufbruch aus Brokscal übernimmt sie zusammen mit Ynu die Führung der Gruppe und bringt die Gefährten zu einer sandigen kleinen Bucht irgendwo zwischen Mengbilla und Chorhop. Dort angekommen, bittet sie um einen Tag Ruhe, um – in Meditation versunken – die vielen verwirrenden Bilder zu ordnen, die auf sie eindringen. Auf einem der Hügel nahe der Bucht steht ein einsamer Grabstein, den ein zerbrochenes Rad, das Zeichen Borons, schmückt. Dort lässt sich die Geweihte nieder, um die Kraft zu einer neuen Prophezeiung zu sammeln. Dabei duldet sie keinen der Abenteurer in ihrer Nähe.
Der Namenlose versucht auf subtile Weise, den Aufbruch ins zehnte Abenteuer zu verzögern, obwohl er immer noch nicht ahnt, welches Ziel die Zwölfe mit der Wettfahrt bezwecken. Um eine offene Konfrontation mit den Zwölfgöttern zu vermeiden, muss er dabei allerdings verschlungene Wege gehen. Er kann die Prophezeiung zwar stören, jedoch nicht verhindern. Während Shaya in Trance fällt, erscheint ihr eine weißgewandete junge Frau und reicht der Travia-Geweihten Papier und Feder, damit sie die göttliche Botschaft niederschreiben kann, die sie empfängt. Als dieses Werk vollendet ist, nimmt die Dienerin des Namenlosen das Schriftstück an sich und zerschneidet es in acht Teile. Diese legt sie in den Schoß der entrückten Geweihten, um sich kurze Zeit später in Nichts aufzulösen. Als Shaya aus der Trance erwacht, weiß sie von all dem nichts mehr. Verwundert betrachtet sie die Papierstreifen in ihrem Schoß und kehrt mit ihnen in das Lager der Abenteurer zurück. Als Spielleiter verfahren Sie am besten so, dass Sie den folgenden Orakelspruch auf ein Stück Papier schreiben und zwischen den einzelnen Zeilen durchtrennen. So haben Ihre Spieler das Rätsel greifbar vor Augen, vor dem Phileasson und seine Gefährten nun stehen.

Im Westen hinter den Nebeln liegen Inseln, die nicht den Schutz der Zwölf kennen.

Dort leben die Erben derer, deren versunkene Pracht ihr schauen durftet; und der Bruder vergießt das Blut des Bruders,

denn es gibt keinen, der von allen anerkannt wird, so lange der eine noch lebt, der zur Legende wurde.

Der Tod wird in eurer Mitte wüten, und es ist gut so,

denn nur durch die zweite Geburt des königlichen Gefährten, werdet ihr erfahren, wo der hohe König gefangen gehalten wird.

Der Weg zurück führt über den Rand eines Kessels, den die Lebenden eine Nacht vor den Krallen des alten Feindes schützen müssen.

Ihr braucht die Macht eines alten und des jungen Weisen, den Weg zu finden und das Ritual zu vollenden.

Achtet gut auf das verzauberte Holz, das euch den Weg durch den Nebel gewiesen hat, denn nur mit seiner Hilfe werdet ihr den Weg zurück in eure Welt finden.

Deutung

Es ist recht unwahrscheinlich, dass Ihre Spieler sofort die richtige Anordnung der Texte herausfinden, wenn Sie Ihnen die Papierstreifen geben. Lassen Sie sie zunächst im Unklaren über die korrekte Reihenfolge. Mithilfe der Informationen, die die Abenteurer auf den Inseln im Nebel sammeln, werden sie mit der Zeit alleine die richtige Lösung finden.

Die entschlüsselte Botschaft der Prophezeiung bedeutet, dass die Helden weit im Westen eine andere Welt finden werden, denn während sie glauben, nur durch dichte Nebelschwaden zu segeln, bringt das Zauberschiff *Taubralir* sie in eine Globule, die losgelöst von Aventurien existiert. Da sie Aventurien verlassen, sind der Macht der Zwölfgötter Grenzen gesetzt. Auf den Inseln im Nebel *"leben die Erben derer, deren Pracht die Helden bereits schauen durften."* Eine zweideutige Aussage, denn es leben hier sowohl ein Teil der Elfen, die den Untergang Tie'Shiannas überlebten, als auch Abkömmlinge von Echsenvölkern, die die Sterbenden Götter verehren. Der Satz *"Der Bruder vergießt das Blut des Bruders"* deutet den Krieg an, den die 'Alten' und 'Wilden' gegeneinander führen. Dazu kommt es, weil die Elfen mit Fenvarien einen von allen anerkannten Führer verloren haben. Einen neuen König kann es aber erst dann geben, wenn feststeht, dass Fenvarien tot ist.

Um herauszufinden, wo der hohe König gefangen gehalten wird, müssen die Helden den *"königlichen Gefährten"* (Faelanthîr) helfen, die Erinnerung an sein früheres Leben zurück zu erlangen. Nur von ihm können sie erfahren, wo der König der Elfen zu finden ist. Der einzige Weg besteht darin, Faelanthîr im *"Kessel"* der Cammalan, den die Echsen den Elfen vor langer Zeit raubten, wiederzubeleben. Da es unmöglich ist, den Kessel aus dem Turm des Schlangenkönigs zu stehlen, müssen die Helden ihn *"eine Nacht"* lang gegen die Angriffe der Echsen verteidigen, während der 'Alte' und der 'Junge Weise' das Zauberritual vollziehen.

Die Inseln im Nebel können die Helden nur mithilfe des Zauberschiffes *Taubralir* wieder verlassen. Deshalb ist es wichtig, dass sie auf das *"verzauberte Holz"* – sprich ihr Schiff – gut acht geben, denn sonst laufen sie Gefahr, für immer in dieser fremden Welt gefangen zu sein.

Das Schiff in der Truhe

Als Shaya von den Hügeln zurückkommt, verlangt sie, das Schiff in der Truhe zu sehen, das die Gefährten Phileassons als Lohn von den Quitslinga erhalten haben. Lange mustert sie das Schiffsmodell, und schließlich verkündet sie, dass zur Morgendämmerung die richtige Zeit sei, um festzustellen, ob das Schiff zur rechten Größe anwachsen und seine Passagiere zur 'Welt hinter den Nebeln' bringen werde, wie die Quitslinga behaupteten, als sie es den Helden übergaben. Danach verteilt Shaya die Papierstreifen und erklärt den Gefährten, dass sie diese in ihrem Schoß gefunden habe, als das meditative Zwiegespräch mit ihrer Göttin beendet war. Diese rätselhaften Orakelfetzen würden, in der richtigen Reihenfolge aneinandergelegt, ihre kommende Aufgabe schildern. Bis zum nächsten Morgen bleibt den Helden noch Zeit, um über dieses mysteriösen Orakel zu rätseln.

Die Taubralir

Taubralir, die 'Zauberwoge', nennen die Elfen dieses Schiff. Einst gab es viele Segler wie diesen, und es war den Hochelfen ein Leichtes, zwischen den Sphären zu reisen. Nun ist das Wissen verloren, diese mächtigen Artefakte herzustellen, und nicht allein die Vislani, der Clan der Krieger und Barden, werden die Helden um *Taubralir* beneiden. Für eine detaillierte magische Analyse und Hintergrund des Zauberschiffs siehe Seite 208.

Funktion und Handhabung

Das Schiff vermag die Gruppe nicht nur durch den Limbus zu geleiten, sondern auch seine Größe zu verändern. Setzt man es in ein Gewässer, so wächst es zu der Größe an, die seine Besitzer gerade brauchen. Je nach Besatzung nimmt es die Form eines kleinen, wendigen Seglers bis hin zu einer mächtigen Galeasse an. (Mehr als 250 Krieger und Seeleute vermag das Zauberschiff nicht zu transportieren.) Steuert man das Zauberschiff auf den Strand einer Insel, so schrumpft es, sobald alle von Bord gegangen sind, wieder auf seine ursprüngliche Modellgröße zusammen.

Proviantprobleme gibt es auf dem Zauberschiff nicht. Die frische Milch und das Wasser in seinen Vorratsamphoren gehen niemals zur Neige, und auch das süße, weiße Brot und das köstliche Obst, das in Schüsseln bei den Amphoren steht, erschöpft sich nicht, egal wie viel die Helden davon essen. (Bringt man diese Zaubergefäße allerdings von Bord des Schiffs, auf dessen Astralkraft sie angewiesen sind, verlieren sie ihre Funktionstüchtigkeit.) Die Nahrung, die das Schiff zu bieten hat, ist zwar ausgewogen, doch schon bald dürften die Charaktere den Geschmack von Fleisch, Geflügel oder Fisch vermissen, so dass jede Insel in der 'anderen Welt', die Aussicht auf eine erfolgreiche Jagd verspricht, zu einer großen Verlockung für die Gefährten werden wird.

Die *Taubralir* nimmt selbstständig Kurs auf die größte Insel im näheren Seegebiet und sucht sich dort eine sichere Bucht, sofern nicht von der Besatzung gegensätzliche Segelmanöver ausgeführt werden.

Es ist für die Gefährten Phileassons von größter Wichtigkeit, *Taubralir* vor Schaden zu bewahren, denn selbst der geschickteste Bootsbauer auf den Inseln im Nebel vermag dieses Zauberschiff nicht zu reparieren. Alles, was an Holz, Tauen oder Segeltuch ergänzt wird, hat nicht die Fähigkeit, mit dem Rest des Schiffes zu schrumpfen oder zu wachsen, sondern behält seine ursprüngliche Größe – und ein gleichwertiges Schiff ist auf den Inseln im Nebel nicht zu finden.

Taubralir*

Besatzung: 9–12 **Beweglichkeit:** sehr hoch [5] **Struktur:** 18
Härte 1
Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde [6]
am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: keine; die Zauberweber der Fenvar stellten die 'Bewaffnung' der hochelfischen Schiffe dar.
*) Bei neun bis zwölf Besatzungsmitgliedern.

Die Äußeren Inseln

Aufbruch in eine andere Welt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Zeit zum Aufbruch ist gekommen! Ein leichter Dunst steigt über dem Meer auf und wird von den ersten Strahlen der aufgehenden Sonne in silbernes Licht getaucht.
Während ihr euch noch den Schlaf aus den Augen reibt, steht der kleinen Thorwalerin das Wasser bereits bis zur Hüfte, als sie das Zauberschiff absetzt. Lange Zeit passiert nichts, quälend lange Minuten wartet ihr und keiner von euch, noch nicht einmal Abdul, wagt es auch nur laut zu atmen. Das Rauschen der Wellen füllt eure Ohren, während ihr das kleine Schiff fest im Blick habt. Als ihr euch schon enttäuscht abwenden wollt passiert es!
"Bei Swafnir!" Das kleine Modell wächst! Knarzend und ächzend, wie ein alter Waldschrat dehnen und strecken sich die silberweißen Planken, Spaten und der Mast des Zauberschiffs. In Windeseile ist die *Taubralir* zu einem schnittigen, offenen Segelboot angewachsen, das genau die richtige Größe aufweist. Eine leichte Brise lässt das strahlend weiße Segel anschwellen, in dessen Zentrum eine dunkelblaue, stilisierte Woge prangt.
Wie auf ein unsichtbares Zeichen treibt das Boot auf euch zu, so dass ihr ohne Probleme sein wie Perlmutt schimmerndes Deck betreten könnt. Schnell ist eure Ausrüstung an Bord gebracht und ebenso schnell nimmt das Gefährt wie von Geisterhand gesteuert Kurs auf die offene See. Im Licht der aufgehenden Sonne segelt ihr gen Westen – was euch und eure Gefährten wohl in der Welt hinter den Nebeln erwarten wird?

Wie von selbst entführt die *Taubralir* die Helden in einen immer dichter werdenden Nebel. Ohne das Dazutun der Charaktere findet das elfische Zauberschiff seinen Weg durch den Nebel in jene andere Welt, die Aventurien so nahe liegt und doch für normale Schiffe unerreichbar bleibt. Der Nebel ist in dieser Nacht so dicht, dass die Gefährten kaum die sprichwörtliche Hand vor Augen sehen können – und seltsamerweise auch nicht das Wasser unter ihrem Boot.
Nur diejenigen Charaktere, die bereits Erfahrungen mit *Limbusreisen* gemacht haben, werden merken, dass sie sich im 'Äther' befinden. Eine schleichend farbloser werdende Umgebung sowie ein leichtes Gefühl von Schwerelosigkeit und Kälte könnte sie an die Zwischenwelt des Limbus erinnern. Der Übergang ist fließend. Nur einmal, spät in der Nacht, hören sie unheimliche Geräusche, so als würden große Körper nahe des Bootes durch das Wasser gleiten. Am nächsten Morgen lichtet sich der Nebel ein wenig. Es wird hell, ohne dass die Sonne oder ein anderes Gestirn am Himmel zu sehen wären. Auch wird die Sicht über dem Wasser nie ganz klar. Obwohl sich der Nebel gehoben hat, bleibt für das menschliche Auge alles ein wenig unwirklich und verschwommen, ganz so, als blicke man durch den durchscheinenden Schleier einer tulamidischen Tänzerin. Allein elfische Charaktere haben dieses Problem nicht, sie sehen so scharf wie immer.
Es steht Ihnen natürlich frei, die Limbusreise weiter auszugestalten. So könnte *Taubralir* an der 'Priesterkrone' vorbeischweben, die der Schlangenkönig damals verloren hat, oder Spuren von Hochelfen entdecken, die sich während der Belagerung Tie'Shiannas auf den Weg zur Globule machten, ihr Ziel aber nie erreicht haben (z.B. Wrackteile eines *Taubralir*-ähnlichen Schiffs, dass vor Jahrtausenden von Dämonen zerrissen wurde). Detaillierte Informationen zu Begegnungen und Spiel im Limbus können Sie in **WdZ 358** und **Meister der Dämonen** Seite 195ff. finden.

Die Globule

Zeitverlauf

Schon einmal im Verlauf dieser Kampagne haben Ihre Charaktere die Grenzen von Aventurien überschritten und sind in eine andere Welt eingedrungen, in der auch der Zeitverlauf einem anderen Rhythmus folgte. Damals im *Silvanden Fae'den Karen* verbrachten sie nur eine Nacht im Zauberwald der Niamh, und doch kam es den Helden so vor, als wären sie eine ganze Woche dort gewesen. Ein ähnliches Phänomen gilt auch auf den Inseln im Nebel. Für die Helden scheint die Zeit normal zu vergehen – in Aventurien verstreichen derweil jedoch nur die Tage, die die Helden mit *Taubralir* durch den magischen Nebel fahren. Für die hier lebenden Elfen verläuft die Zeit dagegen völlig normal, das heißt wenn sie an Bord des Zauberschiffes nach Aventurien reisen würden, wären für sie ca. 3.000 Jahre seit ihrem Exodus vergangen. Voraussichtlich werden ihre Abenteurer Wochen damit beschäftigt sein, diese neue Welt zu begreifen und ihre Aufgabe zu lösen. Auf jeden Fall dauert es so lange, dass die Frist von 80 Wochen, die ihnen die Hetfrau Garhelt für die 12 Stationen ihrer Wettfahrt gestellt hat, während des Aufenthalts auf den Inseln im Nebel abgelaufen wäre, würde hier die Zeit normal verstreichen. Raluf und auch Ohm werden immer häufiger auf das offensichtliche Scheitern Phileassons hinweisen, je näher die Frist rückt, und damit für einige Unruhe in der Mannschaft sorgen. In Wirklichkeit sind die Gefährten aber nur etwa eine Woche unterwegs.

Magie und Götterwirken

So wie auf den Inseln im Nebel die Zeit anders verläuft als in Aventurien, so hat diese Globule auch einen anderen Fluss der magischen Energien als Aventurien. Im Klartext heißt dies, dass *Zauber und Rituale*, die nicht in der Elfischen Repräsentation gewirkt werden, hier mit einem Malus von +6 belegt sind. Nach jeder erfolgreichen Anwendung sinkt der Malus der entsprechenden Zauberhandlung um einen Punkt. Alle Zauber der Elfischen Repräsentation erhalten in dieser Globule eine



Erleichterung von 6, Elfenlieder eine von 2 Punkten. Alles Ungemach, das die Zauberkundigen auf den Inseln im Nebel erleiden, dürfte jedoch durch das zusätzliche Wissen, das sie hier gewinnen können, wieder aufgewogen werden (siehe **Übliche Zauber und Sprachen** Seite 238). Noch wesentlich härter als die Magiebegabten sind die *Geweihten* von der Andersartigkeit dieser fremden Welt betroffen. Hier, wo der Glaube an die elfischen Götter (von dem an die Zwölf ganz zu schweigen) nahezu ausgestorben ist, fällt es den Geweihten sehr schwer, eine Verbindung zu ihren Göttern herzustellen. Jede Mirakel-Probe und auch Liturgie muss deshalb mit einem Malus von +7 durchgeführt werden. Ist der Geweihte gar von einer großen Anzahl ungläubiger Insel-Elfen umgeben, so kann sich dieser Malus sogar noch erhöhen (siehe **WdG 244**). Im Gegensatz zu den Zauberhandlungen wird dieser Abzug bei Erfolg nicht automatisch kleiner, sondern es bedarf langer Zeit, um ihn zu verringern. Für jeden Monat, in dem ein Geweihter mindestens ein erfolgreiches Wunder oder eine Liturgie in Gegenwart von Elfen aus dieser Globule vollbracht hat, verringert sich der Abzug auf künftige Proben um einen Punkt.

Seefahrt

Ohne Sonne bei Tag und ohne Mond und Sterne bei Nacht fehlen den Seeleuten bei der Navigation zwischen den Inseln, aber auch dem Wanderer an Land, wesentliche Orientierungshilfen. Trotz der fehlenden Gestirne gibt es Ebbe und Flut. Erschwert wird diese Situation auch noch durch die trügerischen Sichtverhältnisse. Deshalb ist es selbst für erfahrene Seeleute sehr schwierig, hier ihren Kurs beizubehalten. Alle *Orientierungs*-Proben sind in dieser Globule um 4 Punkte erschwert und ohne den Vorteil *Zeitgefühl* ist es nahezu unmöglich, die Tages- oder Nachtzeit zu bestimmen. Durch die stockfinsteren Nächte erleiden die Kampfwerte und andere betroffene Talente einem Malus von 4 bei Fackelschein und von 8 bei völliger Dunkelheit.

In einem Zeitraum von 24 Stunden legt die *Taubralir* etwa 120 Meilen zurück – das entspricht einem Zentimeter auf der Karte. Legen Sie vor Beginn des Segeltages fest, wer in den einzelnen Wachen am Ruder des Schiffes steht, um es zu steuern. Jeder der Steuerleute muss eine *Orientierungs*-Probe +4 bestehen, um *Taubralir* auf Kurs zu halten. Ist die Mehrzahl der Proben geglückt, läuft das Schiff den gewünschten Kurs. Bei einem Patt oder bei überwiegend missglückten Proben bestimmen Sie mit einem Würfelwurf die Himmelsrichtung, in welche das Schiff zufällig unterwegs ist. Gefahren wie Riffen und Untiefen weicht das Zauberschiff auch ohne Einwirken des Steuermanns aus. Es ist ebenfalls unmöglich, die *Taubralir* in einen der großen Strudel zu steuern. Das Zauberschiff weicht diesen Seegebieten ohne Hilfe der Mannschaft aus.

Wenn die Gefährten Phileassons während ihrer Abenteuer auf den Inseln im Nebel die *Taubralir* verlieren und auf einem normalen Schiff weitersegeln, gelten alle diese Vergünstigungen nicht. In kritischen Situationen muss dann die gesamte Mannschaft *Boote Fahren* bzw. *Seefahrt*-Proben ablegen, um komplexe Segelmanöver zu meistern.

Um den Aspekt der Entdeckungsfahrt zu stärken, bietet es sich an, die Karte des Inselarchipels den Spielern erst Stück für Stück zu offenbaren. So könnten Sie (oder die Spieler) parallel zum Spielgeschehen eine Seefahrtskarte zeichnen, die den Stand der Entdeckungen der Spieler wiedergibt oder sich der Methodik aus **Die Suche nach dem Largala'hen** (Seite 139) bedienen.

Schiffsverlust

Es ist fast unvermeidlich, dass die Gefährten Phileassons im Laufe der Abenteuer *Taubralir* an die Vislani verlieren.

Wenn die Gruppe die *Taubralir* schon vor Ta'Lisseni verliert, sollte sie entweder vom Volk des Meeres gerettet werden oder Gelegenheit haben, sich ein kleines Boot zu stehlen. Es ist nicht ratsam, ein Boot zu stehlen, das in Zusammenhang mit den Manifestationen der mythologischen Vergangenheit des Elfenvolkes steht. Diese Schiffe werden den Helden schon sehr bald auf offener See unter den Füßen verschwinden. Bei einem Schiffbruch auf den Äußeren Inseln müssen sich die Gefährten selbst ein Boot bauen bzw. auf die eine oder andere Art an eines der Boote der Meeres-Elfen gelangen. (Bootsdiebstahl gilt bei diesen übrigens als das verachtungswürdigste aller Verbrechen.) Versuchen die Abenteurer, sich selbst zu helfen, brauchen sie drei Tage, um ein halbwegs seetüchtiges Floß zustande zu bringen. Die Arbeit an einem kleinen Boot erstreckt sich über mehrere Wochen. Phileasson, Raluf und Ohm bringen genügend Fachwissen und handwerkliches Geschick mit, um einen Bootsbau zu organisieren. Helden mit einem angemessenen TaW in *Zimmermann* oder *Holzbearbeitung* können beim Schiffsbau leitend tätig werden.

Bedenken Sie dabei, dass der Bootsbau die Helden durch die Gesetzesmäßigkeiten dieser Globule – im Hinblick auf das Wettrennen – nur wenig Zeit kostet. Hier bietet sich also eine erstklassige Gelegenheit, eine abgekämpfte Abenteurergruppe bei einem Monat Zwangsurlaub wieder zu Kräften kommen zu lassen. Schildern Sie in einigen knappen Sätzen, wie der Bootsbau langsam Fortschritte macht, und investieren Sie nicht zu viel Spielzeit in diese Episode. Auf den Inneren Inseln ist es am einfachsten, an der Küste nach einem Lager vom Volk des Meeres zu suchen oder nach einer Küstenstadt der 'Alten' Ausschau zu halten. Auf diese Weise kommen die Gefährten schneller zum Erfolg als bei dem Versuch, selbst ein Boot zu zimmern.

Auf hoher See

In der direkten Umgebung einer Insel können Sie einmal pro Tag mit einem W6 bestimmen, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei 1–4 gibt es keine nennenswerten Zwischenfälle. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 würfeln Sie mit einem W20 auf folgender Tabelle. Ist keine Insel in der Nähe, dann steigt die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung. Hier kommt es nur bei einem Ergebnis von 1–3 auf W6 zu keinem Zwischenfall. Andererseits steht es Ihnen natürlich frei, die Reihenfolge der Begegnungen und Inseln nicht dem Zufall zu überlassen, sondern nach dramaturgischen Gesichtspunkten festzulegen.

1: Ein Totenboot vom Volk der 'Wilden'

Alle Elfenvölker in dieser Welt bestatten ihre Toten in Booten, die sie auf dem *Lyr*, dem Ozean, treiben lassen. Ein magisches Zeichen auf dem Bug verhindert, dass diese Boote am Festland stranden. So treiben sie manchmal monatelang auf See, bis sie von einem der drei großen Strudel erfasst und versenkt werden. Die Totenboote des Volkes der Wildnis sind sehr schlicht. Es handelt sich um grob zurecht gehauene Einbäume, die durch einen Ausleger stabilisiert werden, oder um Kähne, die aus zusammengebundenen Schilfrohren gefertigt sind.

Der Tote liegt nackt in dem Boot, so wie er das Licht der Welt erblickte. Im Schiff befinden sich keine Gaben für die Reise ins 'Reich unter den Wellen'. Siehe auch **Totenkult**, Seite 238.

2: Die Galeasse

Ein mächtiges Schiff mit eingeholten Rudern und havenisch getakelten Segeln kommt der *Taubralir* entgegen. An Bord ist keine 'Menschenseele' zu sehen. Auch auf Rufe hin gibt es keine Reaktion. Steigen die Helden an Bord der Galeasse, finden sie ein blutverschmiertes Deck. (In der Bauweise ähnelt das Elfenschiff der Galeasse des Sargasso-Meeres, Seite 146.) Einige Indizien weisen auf einen Kampf hin. Bei näherer Untersuchung können die Spitzen einiger abgebrochener Pfeile und das zerbrochene Blatt eines reich ornamentierten Thorwaler Schneidzahns (!) gefunden werden. Steigen die Gefährten bis zu Unterkunft der Segelmannschaft hinab, finden sie dort sorgsam aufgebahrt die mehr als hundert toten elfischen Besatzungsmitglieder der Galeasse. Das Schiff wurde von Beorn und seinen Gefolgsleuten aufgebracht und geplündert. Danach richteten die 'Wilden' ihre erschlagenen Brüder für die letzte Fahrt her. Am Bug des Schiffes finden sich auch die für die Totenboote des Elfenvolkes charakteristischen Zauberrunen.

3: Ein Totenboot vom Volk des Meeres

Auch hier handelt es sich um ein Auslegerboot, das aber sorgfältig gezimmert wurde und ein aus Naturfasern geflochtenes Segel aufweist. Auf den Segeln dieser Boote ist immer ein Meerestier abgebildet (Muscheln, ein springender Delphin, ein fliegender Fisch etc.). Die Toten sind bekleidet, aber auch hier gibt es keine Gaben für die Reise ins 'Reich unter den Wellen'.

4: Ein Totenboot des 'Alten Volkes'

Ein prächtiges kleines Segelboot aus kostbaren Hölzern und Elfenbein kreuzt den Weg der Helden. Ein wunderbares, seidenes Segel spannt sich im Wind. Auf einer Bahre aus Kissen, Teppichen und kostbaren Pelzen liegt ein Toter des 'Alten Volkes'. Seine Waffen und sein kostbarstes Hausratsgerät wurden ihm für die Reise ins Boot mitgegeben. Ohne weiteres lässt sich hier Beute im Wert von Hunderten von Dukaten machen. Finden die 'Alten' bei den Helden im weiteren Verlauf des Abenteuers Gegenstände, die aus den Totenbooten gestohlen wurden (z.B. solche, die als der persönliche Besitz eines berühmten Toten gekennzeichnet sind), verurteilt man die Diebe zum Tode. Dies stellt eine weitere Möglichkeit dar, den Helden *Taubralir* abzunehmen und sie nach **Ta'Lisseni** (Seite 230) zu bringen.

5: Der reisende Sänger

Ein kleines, schönes Segelboot kreuzt den Weg der Galeasse. Ein Mann in schlichten Gewändern bedient das Segel. Er stellt sich als *Brianissim* vor. In Tücher eingeschlagen liegt vorn im Boot eine Harfe. Auf Einladung Ohms kommt Brianissim gerne an Bord, um die Mannschaft mit Liedern und Märchen zu unterhalten.

Nach einigen Stunden wird Brianissim die Helden wieder verlassen, um seine Suche nach *Tibanna* fortzusetzen. Sollten sich die Gefährten weigern, ihn gehen zu lassen, stimmt er auf seiner Zauberharfe ein *Friedenslied* (**WdZ 136**) an. Brianissim können Sie einsetzen, um der Gruppe Informationen über die Globule zuzuspielen. Mehr über die Geschichte des reisenden Sängers können die Abenteurer von den Elfen aller drei Völker oder von Tibanna erfahren.

6: Die Insel der Tibanna

Beim Näherkommen auf die nächste Insel stellen die Helden fest, dass diese auf den Wellen zu treiben scheint. Als die Helden auf der Insel landen, sehen sie, wie mehrere Seehunde eilig ins Wasser fliehen. Am Strand sitzt eine wunderschöne dunkelhaarige Frau. Sie schaut die Helden irritiert an, denn sie hat noch niemals Geschöpfe mit Bärten und runden Ohren gesehen. Wenn sie ihre Scheu überwunden hat, weiß sie viel über die Inneren Inseln zu erzählen. Alles Wissen über die Äußeren Inseln hat sie allerdings vergessen. Laufend fragt sie nach einem Mann namens Brianissim, denn sie glaubt, es sei für sie sehr wichtig, ihn wiederzutreffen. Warum das so ist oder wer Brianissim ist, weiß sie allerdings nicht mehr.

Brianissim war ursprünglich eine mythologische Figur, die auf den Äußeren Inseln beheimatet war. Er galt als König der Märchenerzähler und verbrachte seine Zeit mit einer Fürstin, die seine Erzählungen zwar schätzte, ihn aber nicht liebte. *Tibanna*, eine Vislani, kam auf die Insel der Fürstin, um den Barden zu befreien. Doch als sie einen Mann aus Feuer bekämpfen musste, um zu ihrem Geliebten zu kommen, scheiterte sie, und noch heute trägt sie feurige Male an den Händen. Brianissim aber wurde durch ihr Werben zu einer Gestalt aus Fleisch und Blut. Als Tibanna zum zweiten Mal zu dieser Insel kam, war der Mann aus Feuer kein Hindernis mehr für sie, doch sie verlor sich in dem Labyrinth, in dem die Fürstin Brianissim gefangen hielt. Als sie wieder zu sich kam, war sie allein auf einer treibenden kleinen Insel und hatte alles Wissen um die Äußeren Inseln vergessen. Brianissim aber gewann durch den zweiten Versuch der tapferen Tibanna seine Freiheit von der Fürstin, die nur seine Fabeln liebte, und seitdem kreuzt er in einem kleinen Boot auf dem Ozean und sucht Tibanna. Wenn sie sich finden, müssen sie sich einer letzten Prüfung unterziehen, um für immer vereint zu sein.

Die traurige Geschichte von Brianissim und Tibanna kennen die Elfen aller drei Völker. Vielleicht gelingt es den Helden, die Liebenden zu vereinen. (Eine aventurische Version dieser Legende können Sie in **Licht und Traum 17** nachlesen.)

7: Das Volk des Meeres

Seit den ersten schlechten Erfahrungen mit Beorn ist das Volk des Meeres vorsichtiger geworden. Als eine kleine Flotte der Meerelfen in Sichtweite der *Taubralir* kommt, fächern diese zu einer sichelartigen Kampfformation auf. Sofern sich die Helden nicht aggressiv verhalten, löst sich eines der Boote aus der Kampfordnung und kommt näher.

Auf typisch thorwalsche Art suchte Beorn auch bei den Meerelfen nach Beute, und es kam nicht nur zu Verletzten. Daraus resultiert das Misstrauen, mit dem diese den Gefährten Phileassons zunächst begegnen. Stellen sich die Abenteurer als friedfertig heraus, wird das Verhältnis zunehmend offener und freundlicher. Über den Bruderkrieg wollen sie nur wenig erzählen, da sie sich aus allen Streitigkeiten herauszuhalten versuchen. Dafür besitzen sie Informationen über einige der Äußeren Inseln und können viel über die seltsamen Wesen erzählen, die den Lyr bevölkern. Wenn sich die Helden als besonders zuvorkommend erweisen und sich durch Gastgeschenke oder auf andere Weise beliebt machen, wird das Volk des Meeres sie einige Tage auf ihrer Reise begleiten.

8: Das lebende Schiff

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Horizont sichtet ihr eine kleine Gruppe von Bäumen. Eine Insel! Doch nein! Irgendetwas stimmt da nicht. Fast scheint es, als bewege sich diese Insel über den Wellen.

Je näher die Helden kommen, desto merkwürdiger erscheint das Phänomen, mit dem sie hier konfrontiert werden. Es handelt sich in Wirklichkeit um einen Baum und zwei weniger große Ableger, die mit ihren Wurzeln und Ranken vollständig ein großes Schiff überwuchert haben. An vielen Stellen ist das Wurzelwerk so dicht, dass man die Planken des Schiffes entfernen könnte, ohne dass das Schiff Wasser fassen würde. Von diesen *Baumschiffen* gibt es nur sieben auf den Inseln im Nebel.

Manchmal kommt es in dieser Welt vor, dass ein Elf und eine Dryade eine Verbindung eingehen. Doch nur wenn ein *Sternenträger* (siehe Seite 243) und eine Dryade, die in einer Strandeiche lebt, zueinander finden, vereint sich genügend Zauberkraft, ein solches Schiff zu schaffen. Ein Schößling der Eiche wird in das Herz des Schiffes gepflanzt, so dass die Dryade ihren angestammten Baum verlassen kann. Durch Magie beschleunigen dann Elf und Dryade das Wachstum des jungen Keims. Doch selbst auf diesem Wege dauert es Jahrhunderte, bis ein großes Schiff entstanden ist. Das Wesen des Baumes, in den so viel magische Kraft geflossen ist, verändert sich mit der Zeit, so dass seine Wurzeln und Äste die Fähigkeit erlangen, sich nach dem Willen der Dryade zu bewegen. So werden Schiff und Baumnymphe zu einer Einheit, die in unvergleichlicher Vollkommenheit auf die seglerischen Anforderungen des launischen Lyr reagieren.

Wenn die Gefährten einem solchen Schiff begegnen, empfängt man sie mit freundlicher Distanz. Nur der Sternenträger pflegt Umgang mit den Helden, die Dryade werden die Gefährten niemals zu Gesicht bekommen, so dass sie glauben müssen, dass dieser Elf allein das Schiff lenkt. Verhalten sich die Abenteurer an Bord eines Baumschiffes aggressiv, dann finden sie sich unversehens durch Wurzeln und Ranken gefesselt. Besonders freundlich werden die Charaktere dagegen aufgenommen, wenn sie sich an den alten Brauch halten, als Gastgeschenk ein wenig Humus an Deck des Schiffes zu verstreuen. Der Sternenträger ist weise genug, um den Helden Auskunft auf alle Fragen über die Inseln im Nebel geben zu können. Oft ist er allerdings nicht gewillt, Fremden all zu viele Geheimnisse zu verraten.

Drei Sternenträger, denen die Gefährten bei verschiedenen Begegnungen mit Baumschiffen treffen können, sind:

Ammantillada

'Der Fruchtbringende' ist ein lebenslustiger, leutseliger Geselle. Er besitzt das größte aller Baumschiffe, und nur sein Schiff ist von einer ganzen Schar Kinder bevölkert, die er mit seiner Gefährtin gezeugt hat. Den Helden wird es vorkommen, als seien sie mitten in ein Koboldnest geraten, denn Ammantilladas Nachwuchs schreckt vor keiner Albernheit zurück. Was nur noch eine Hand voll Personen wissen: Ammantillada ist der letzte lebende Priester der Fruchtbarkeitsgöttin Nurti und ein Überlebender aus Tie'Shianna.

Faelandel
'Der Windmeister' scheint zunächst ein sehr zurückhaltender Elf zu sein. Doch der Schein trügt, schon bei der kleinsten Provokation wird er aufbrausend. Je nachdem, wie die Gefährten mit ihm klarkommen, werden sie in den nächsten Tagen besonders günstigen oder widrigen Winden ausgesetzt sein. Faelandels Launen sind besonders dem Volk des Meeres bekannt, wo man den Helden endlose Geschichten über diesen Sternenträger erzählen könnte.

Lynissel
'Die Blitzschleuderin' ist eine knabenhafte Elfe mit kurzgeschorenen Haaren. Sie nimmt eine Sonderstellung ein, denn soweit bekannt ist sie die einzige Frau, die mit einer Dryade zusammenlebt. Die Helden sollten ihr mit Vorsicht begegnen, denn die kämpferische Elfe hat sich schon zweimal an Strafexpeditionen gegen Beorns Flotte beteiligt und ist auf die zerstörerischen "Rundohren" nicht gut zu sprechen.

Yrbilya
Das Baumschiff Yrbilyas, das ursprünglich ein gewöhnlicher Katamaran der Meeres-Elfen war, ist die Geliebte Faelanthîrs. Mehr zu ihr erfahren Sie auf Seite 236.

9–10: Die Galeasse der Vislani

Diese Begegnung kann für Ihre Abenteurer leicht tödlich enden. Es handelt sich um ein schwerbewaffnetes Kriegsschiff der Vislani, das zur gnadenlosen Jagd auf die Schiffe Beorns und seiner Verbündeten abgestellt wurde. Wegen der runden Ohren werden Phileasson und seine Gefährten sofort für Freunde Beorns gehalten, und die Vislani an Bord der Galeasse gehören nicht zu den Elfen, die viele Fragen stellen oder sich lange Erklärungen anhören. Im Zweifelsfalle werden sie ohne Vorwarnung das Gefecht eröffnen. Wenn die Charaktere an Bord von *Taubralir* sind, werden die Vislani versuchen, durch gespielte Freundlichkeit und einen überraschenden Angriff in den Besitz des Zauberschiffes zu gelangen. Sie werden auf jeden Fall vermeiden, das Zauberschiff zu beschädigen. Die einzige Chance der Gefährten besteht in schneller Flucht. Die Segeleigenschaften der beiden Schiffe sind fast gleichwertig. Die Galeasse ist etwas schneller, dafür ist das Schiff der Helden wendiger.
Die Verfolgungsjagd regeln Sie am besten über *Boote Fahren*- und *Seefahrts*-Proben: Phileassons Mannschaft sollte mittlerweile höchst erfahren im Umgang mit jeder Art von Schiff sein. Die Mannschaft der Galeasse hat in *Boote fahren* einen Talentwert von 8, KK 11 und GE und KO 14. (*Taubralir* gewährt einen Bonus von 3 Punkten auf die *Boote Fahren*-Probe.) Nähert sich die Elfengaleasse, kann das Schiff der Gefährten beschossen werden. Die Elfen treffen bei 1–4 auf W6. Bei jedem Treffer wird ein Test mit 2W6 für das Schiff der Helden erforderlich. Ist das Würfelergebnis kleiner/gleich der Anzahl der Treffer, die das Schiff bereits erhalten hat, ist es manövrierunfähig. Die Elfengaleasse leitet dann ein Entermanöver ein. Zum Entergefecht kommt es auch, wenn das Schiff der Elfen in direkte Nähe zieht. Ein Kampf ist aussichtslos. An Bord der Galeasse befinden sich 50 *Geisterkrieger* (siehe **Anhang**) und mehr als 30 Vislani. Die Elfen versuchen, möglichst viele lebende Gefangene zu machen, um sie nach Ta'Lisseni (auf Shaltyr) zu bringen. Ob die Helden das Rennen gewinnen oder von den Elfen gefangen werden, liegt in Ihrer Hand.

Schiffe auf dem Lyr

Vislanigaleasse
Takelage: III (R1, H1, H1) **Länge:** 40 Schritt
Breite: 6 Schritt **Schiffsraum:** 270 Quader
Tiefgang: 2 Schritt **Frachtraum:** 90 Quader
Besatzung: 80 **Beweglichkeit:** mittel [4]
Struktur: 15, Härte 1
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen/Stunde [5]
mit rauem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]
am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 4 Hornissen (2 pro Breitseite)

Kleines Segelschiff
Takelage: III (H1, H1, H1) **Länge:** 26 Schritt
Breite: 4 Schritt **Schiffsraum:** 80 Quader
Tiefgang: 2 Schritt **Frachtraum:** 35 Quader
Besatzung: 40 **Beweglichkeit:** mittel [4]
Struktur: 12
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [4]
mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: keine

Otta aus Beorns Flotte
Takelage: I (R1) **Länge:** 36 Schritt
Breite: 7 Schritt **Schiffsraum:** 150 Quader
Tiefgang: 1,5 Schritt **Frachtraum:** 50 Quader
Besatzung: 70 **Beweglichkeit:** sehr hoch [5]
Struktur: 18, Härte 2
Geschwindigkeit vor dem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
mit rauem Wind: 22 Meilen/Stunde [6]
am Wind: 10 Meilen/Stunde [4]
gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 17 Meilen/Stunde [6]
Bewaffnung: 1 Harpun-Aal

11–12: Reiter über den Wassern

Als die überlebenden Elfen aus Tie'Shianna flohen und die Diaspora ihres Volkes begann, übernahmen es *Lariel* und einige Getreue, die Spuren der Fliehenden zu verwischen und die Häscher des Namenlosen in die Irre zu führen. Es war eine verbitterte Schar, und schnell wurden sie bei ihren Feinden berühmt für ihre unelfische Grausamkeit. Auch nachdem sich das Heer, das Tie'Shianna zerstörte, schon längst in alle Winde zerstreut hatte und die überlebenden Elfen in Sicherheit waren, suchten Lariel und seine Reiter jene Völker heim, deren Krieger sich an der Vernichtung der Gleißenden Stadt beteiligt hatten. Der Name Lariel wurde zum Synonym für Tod und Vernichtung. (Die Achaz kennen noch heute den Rachegeist *Hl'Arel*, der über Wind und Wasser die Völker der Schuppigen heimsucht.)
Viele Jahre durchstreiften seine Reiter das ehemalige Reich der Elfen, von den Dschungeln der Echsen bis zu den Tälern des Raschtulswalls, bis sie an der Ostküste in eine Falle gerieten, die ihnen einige Menschen gestellt hatten. Um nicht von Menschenhand zu sterben, jagte die wilde Schar im vollen Galopp in den Abgrund. Damit sie niemals wiederkehren könnten,



um die Lebenden heimzusuchen, legte ein Schamane, der die menschlichen Streiter begleitet hatte, einen Bann über die toten Elfen, der es ihnen unmöglich machte, jemals wieder an Land zu kommen. Gleichzeitig verhindert der mächtige Zauber allerdings auch, dass sie zurück ins Licht gehen können. So streift die prächtig anzuschauende Reiterschar noch heute ruhelos über den Lyr. Noch immer sind sie auf der Suche nach Rundohren, um Rache am menschlichen Geschlecht zu nehmen.

Der Fluch des Zauberers bewirkt, dass Lariels Reiter für jeden Kampf körperliche Gestalt annehmen und Schmerzen und Ängste eines Gefechtes durchleiden, als wären sie am Leben. Da sie exzellente Krieger sind, stellt die Auseinandersetzung mit den Reitern über den Wassern eine der größten kämpferischen Herausforderungen dar, die den Abenteurern auf den Inseln im Nebel droht. Wenn die Helden zu sehr geschwächt sind, sollten Sie diese Begegnung deshalb überspringen,.

Die Weisen (siehe **Zwei alte Narren**, Seite 259), die die Geschichte der Reiter kennen, wissen neben dem Waffengang noch einen anderen Weg, sich dieser wilden Schar zu erwehren. Streut man Sand oder Erde auf das Deck eines Schiffes, so können Lariel und seine Getreuen das Boot nicht entern. Schleudert man ihnen gar Erde (oder einen ARCHOFAXIUS) entgegen, so sind sie für einen Tag gebannt.

Bei einem Angriff nähern sich die Reiter über den Wassern in vollem Galopp, um ihre Feinde zunächst mit einer Wolke von Pfeilen zu überschütten. Dann reißen sie ihre Pferde herum und scheinen zu fliehen, jedoch nur, um überraschend eine zweite Attacke zu reiten. Tollkühne Salti schlagend springen sie dann aus den Sätteln ihrer Pferde über die Bordwand und stürzen sich in den Nahkampf. Da es sich bei Lariel und seinen acht Gefährten um eine besondere Art von Geistern handelt, erscheinen sie jeden Tag aufs Neue, egal, wie oft man sie im Kampf besiegt hat. Das heißt, dass die Abenteurer den Reitern mehrmals begegnen können, selbst wenn sie sie schon einmal zurückgeschlagen haben.

Für Spielercharaktere aus dem Volk der Steppenelfen kann diese Begegnung eine tiefe Sinnkrise auslösen, gilt Lariel doch als Stammvater ihres Volkes. Eine Sagenrepräsentation Lariels werden die Helden im Innern Shaltyrs wiedertreffen (siehe **Eingekesselt** auf Seite 231).

Lariels Reiter

Reitersäbel: INI 18+W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W+6 **DK** N

Elfenbogen: INI 19+W6 **FK** 24 **TP** 1W+5*

LeP 45 **AsP** 25 **AuP** unendlich **KO** 14 **MR** 12 **GS** 9 (Beritten 18) **RS** 3

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht; Sensibler Geruchssinn 8; Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Umreißen;

Zauber: Beliebte Zauber der Reiter sind BLITZ DICH FIND, AXXELERATUS BLITZGESCHWIND und NEBELWAND. Letzteren setzen sie ein, um über dem Wasser eine Nebelbank zu schaffen, aus deren Deckung sie überraschend ihren zweiten Angriff vortragen.

* Die Reiter verwenden ein Pfeilgift. Stufe 7; Wirkung: (einmalig) 1W6 SP/SR, maximal 10 SP pro Pfeil.

13: Der Harneh

Mitten im Lyr wird ein kleines Felsenriff gesichtet, auf dem sich etwas bewegt. Beim Näherkommen können die Helden einen bärtigen jungen Mann erkennen, der ihnen zuwinkt.

Beim Harneh handelt es sich um ein sehr seltsames Geschöpf. Seine spitzen Ohren weisen auf eine elfische Herkunft hin, wohingegen der Bartwuchs ein sehr menschliches Merkmal ist. Sämtliche Elfen meiden den Umgang mit dem Harneh, denn

für sie ist er die Verkörperung von dem, was sie als *badoc* bezeichnen. (Auch wenn dieser Begriff für das Volk der 'Alten' sicherlich eine andere Bedeutung hat als für aventurische Elfen.) Sobald die Helden auf Rufweite an das Felsenriff herangekommen sind, wird der Harneh anfangen, sie in haarsträubende Diskussionen über Zerzal, Nurti und die Welt zu verwickeln. Nichts was die Helden einbringen, kann ihn von seinem dualistischen Weltbild abbringen. Nur die rätselhaften und zusammenhangslosen Einwürfe Abduls vermögen den Harneh aus dem Konzept zu bringen. Wie der Harneh auf diesem kargen Eiland – das zu verlassen er sich weigert – überleben kann, ist ein Rätsel. Einige behaupten, er würde sich wahrscheinlich von Luft und Illusionen ernähren.

14: Der Tiburon

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein gewaltiger geschuppter Rücken taucht gut 100 Schritt backbord von euch aus den Fluten. Inmitten schäumender Gischt nähert sich ein Meeresungeheuer eurem Schiff und droht euch zu rammen.

Nicht wenige Helden und Meisterpersonen dürften bei dieser Beschreibung Panik bekommen, erinnert der schuppige Leib doch an die Seeschlangen und den desaströsen Kampf mit diesen in **H'Rangas Kinder**.
Der Tiburon gehört zu den Meeresungeheuern, die der Phantasie der Vislani entsprungen sind und mit der Zeit Realität wurden (siehe Seite 224). Das massige, oft mehr als 30 Schritt lange Ungeheuer scheint Schiffe als Rivalen zu betrachten. Allein vor den Baumschiffen und der *Taubralir* hat es Angst; alle anderen Wasserfahrzeuge sind potentielle Beute. Die kleinen Segler des Volks der Meere kentern schon bei der ersten Attacke des Tiburon. Ruderboote und kleine Segler können dem Angriff des Tiburon nur dann ausweichen, wenn der Hälfte der Besatzung eine *Boote Fahren*-Probe +5 gelingt. Ein großes Schiff entgeht dem Rammstoß des Ungeheuers, wenn der Steuermann eine *Seefahrt*-Probe +8 schafft. Selbst Galeeren und große Segler können unter der Wucht der Rammstöße leckschlagen und sinken. Beim ersten Treffer durch den Tiburon sinkt ein großes Schiff bei einer 1 auf W20, beim zweiten Treffer bei 1–2 auf W20 usw. Wie die Helden in den Städten der 'Alten' erfahren können, gibt sich das Meeresungeheuer meist zufrieden, wenn ein Matrose als Opfer über Bord geworfen wird. Diese Geste der Unterwerfung veranlasst es, wieder in den Fluten zu verschwinden, während das Opfer zwischen den säbellangen Zähnen des Ungeheuers ein schreckliches Ende nimmt. Sollte es zu einem Kampf kommen, orientieren Sie sich an den Werten des aventurischen Grünwals (**ZBA 185**).
Auch wenn der Tiburon ein Schiff nicht anzugreifen wagt, folgt er ihm oft tagelang und verhindert so, dass Boote ausgesetzt werden können, um die Bordvorräte auf einer Insel zu ergänzen.

15: Die Meerherrin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein weiteres Mal hat sich die unheimliche, völlig lichtlose Nacht der anderen Welt über euer Schiff gesenkt. Wenige Stunden, nachdem es dunkel geworden ist, erscheint ein Leuchten vor dem Bug des Schiffes. Bei genauem Hinsehen ist eine von Licht umgebene Frauengestalt zu erkennen, die sich aus der Tiefe der See langsam der Wasseroberfläche nähert. Mit beiden Händen hält sie ein Fischernetz.

Bei der leuchtenden Frauengestalt handelt es sich um *Neriella*, die Meerkönigin, eine weitere Figur, die der Phantasie der Vislani entsprungen ist. Da es sich bei den Geschichten über Neriella um relativ junge Schöpfungen handelt, die noch nicht sehr fest im mythologischen Bewusstsein der Elfen verankert sind, unterliegt die Meerkönigin den Regeln der sich verschiebenden Realitätsebenen (siehe unten). Überprüfen Sie also zunächst, wie real die Begegnung ist. Die Meerkönigin wird versuchen, die Nachtwache mit ihrem Netz einzufangen und über Bord zu zerren. (Neriellas Angriffe glücken bei 1–14 auf W20.) Misslingt die Ausweichen-Probe, gibt ein Wurf mit W6+6 an, um wie viele Punkte eine *Entfesseln*-Probe des Opfers erschwert ist. Das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1. Wer sich nicht innerhalb von 8 KR von dem Zaubernetz befreien kann, wird von Neriella in die Tiefen des Lyr hinab gezogen. Die Gefangenen können unter Wasser atmen und müssen der Königin W20 Tage dienen. Die von dem Bann der Meerkönigin erlösten Helden tauchen – sich an ein Stück Treibgut klammernd – im Kielwasser des Schiffes ihrer Gefährten wieder auf. Die Fähigkeit zur Wasseratmung haben sie dann verloren.

16: Das versteinerte Schiff

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein seltsam geformtes Riff erhebt sich backbord aus der See. Es sieht aus wie ein großes steinernes Schiff. Beim Näherkommen könnt ihr sogar steinerne Gestalten an Bord des Seglers erkennen. Am Heck steht eine Tür offen.

Bei den steinernen Schiffen handelt es sich um einen wichtigen Bestandteil in einer neuen Sage, die die Vislani entwickeln. Sie wollen ein Meerungeheuer schaffen, das Schiffe versteinert. Ein Teil der Vislani hat allerdings starke Bedenken gegen diese Schöpfung, denn die Erfahrungen mit dem Tiburon und anderen Kreaturen haben gezeigt, dass diese Ungeheuer durchaus auch ihren eigenen Schiffen gefährlich werden. So existieren bislang nur die steinernen Schiffe, um die das Volk der Meere mittlerweile viele Gerüchte gesponnen hat. Nutzen Sie diese Begegnung, um Ihre Helden nervös zu machen. Hinter der offenen Kajütentür findet sich übrigens nichts Besonderes.

17–18: Die Spiele der Wasserelementare

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Völlig überraschend verwandelt sich die bislang ruhige See in ein Inferno aus brodelnder Gischt. Die Wucht des plötzlichen Sturmes reißt euch von den Beinen. Es ist ratsam, sich irgendwo festzuklammern oder besser noch festzubinden, um nicht über Bord gerissen zu werden. Im Toben des Sturms sind Lachen und unverständliche Rufe zu hören.

Die Helden sind die Opfer einiger ausgelassener Wasserelementare (**WdZ 202**) geworden. Diese haben nicht vor, den Helden etwas Böses zu tun, sind aber ziemlich rau in ihren Späßen. Bei 1–4 auf W6 machen sie sich einen Jux daraus, die

Seefahrer zu erschrecken und bis auf die Knochen zu durchnässen. Danach verschwinden sie, und die See ist wieder ruhig. Bei einem Würfelergebnis von 5 oder 6 wird das Schiff im wahrsten Sinne des Wortes zum Spielball der Elemente. Zwei Gruppen von Wasserelementaren spielen mit dem Schiff und versuchen, es mit Sturmwellen in unterschiedliche Meeresbereiche abzudrängen. Dieses 'Spiel' dauert W6 Stunden, und jeder an Bord nimmt 2W6 Schadenspunkte durch Prellungen und geschlucktes Meerwasser. Anschließend bestimmen Sie nach eigenem Ermessen, wie weit das Schiff vom Kurs abgetrieben wurde. Eventuell haben die Spieler nun jede Umgebungsreferenzen aus den Augen verloren und wissen nicht mehr, in welchem Teil des Archipels sie sich befinden.

19: Tückische Riffe

Die Helden geraten in ein Seegebiet, über dem ein leichter Nebel liegt. Am sich verändernden Laut der Wellen können seeerfahrene Charaktere (*Seefahrt* +4) erkennen, dass Riffe in der Nähe sein müssen. Vorsicht ist geboten. Befinden sich die Helden an Bord der *Taubralir*, besteht keine Gefahr. Das Zauberschiff weicht ganz von allein allen gefährlichen Riffen aus. An Bord eines beliebigen anderen Bootes sieht dies anders aus. Ein Abenteurer mit einem hohen Talentwert in *Sinnenschärfe* muss sich in den Bug des Schiffes stellen, um nach Riffen Ausschau zu halten. Seinen Kommandos folgend macht der Rest der Mannschaft *Boote Fahren*-Proben, um den Riffen auszuweichen. Bestimmen Sie mit W6, wie vielen Riffen ausgewichen werden muss. Verlangen Sie für jedes einzelne eine *Sinnenschärfe*- Probe +2 vom Ausguck. Schlägt seine Probe fehl oder verpatzt die Mehrzahl der Mannschaft den Wurf auf *Boote fahren*, bestimmen Sie mit W20 auf folgender Tabelle die Konsequenzen.

1–15: Das Schiff schrammt über ein Riff, nimmt aber keinen ernsten Schaden (dies merken die Gefährten aber erst nach eingehender Untersuchung des Schiffsrumpfs).

16–17: Das Schiff hat sich auf einem Riff festgefahren. Die Helden müssen warten, bis die Flut sie wieder befreit.

18–19: Einige Planken im Rumpf des Schiffes werden eingedrückt. Das Boot nimmt Wasser. Schaffen die Helden eine *Holzbearbeitung*-Probe +5 oder *Zimmermann* +2, kann der Schaden noch auf See notdürftig behoben werden. Misslingt die Probe, wird ein Teil der Mannschaft in Schichten Wasser lenzen müssen. Wird das Schiff an Land gezogen, lässt sich der Schaden durch eine einfache *Holzbearbeitungs*-Probe binnen drei Tagen beheben.

20: Das Schiff nimmt schweren Schaden, als es über das Riff läuft. Das Ruder ist zerstört und das Schiff bewegt sich steuerlos weiter über See, bis es strandet. Bestimmen Sie, wohin das Schiff auf seinem weiteren Kurs getrieben wird.

20: Das Unwetter

Völlig überraschend und ohne Vorzeichen schlägt das bislang milde Wetter in einen Sturm um. Mannshohe Wellen tauchen das Deck in tobende Gischt.

Segeln die Charaktere auf *Taubralir*, besteht keine Gefahr, dass das Schiff kentert oder vom Kurs abkommt. Trotzdem tut jeder Held gut daran, sich an einem festen Gegenstand anzubinden (*Fesseln/Entfesseln*-Probe!), damit er nicht über Bord gespült wird. Jeder Abenteurer erleidet während des Sturmes W6 SP durch Prellungen und Salzwasser, das er schluckt.

Befinden sich die Gefährten an Bord irgendeines anderen Schiffes, ist ihre Lage weit ernster: Die gesamte Mannschaft muss drei *Seefahrt*-Proben bestehen, um das Schiff möglichst unbeschadet durch den Sturm zu bringen. (Die einzelne Probe gilt jeweils als bestanden, wenn die Mehrheit der Helden den Wurf schafft.) Bei jeder missglückten Probe erleidet jedes Mannschaftsmitglied W6 Schadenspunkte. Bestimmen Sie in welche Richtung das Schiff abgetrieben wird. Der Sturm dauert 20 Stunden, und das Schiff legt pro Stunde 10 Meilen zurück. Wenn es dabei einer Insel zu nahe kommt, erleidet die Mannschaft bei misslungener Probe automatisch Schiffbruch. Jeder an Bord verliert 2W6 LeP und muss sich durch eine *Schwimmen*-Probe +3 an Land retten oder erleidet weitere 1W6 SP.

Die Äußeren Inseln

Allgemein

Mit wenigen Ausnahmen sind alle Kreaturen, die die Äußeren Inseln bevölkern, Inkarnationen des mythologischen Bewusstseins der Elfen. Es sind die Monster und Helden der Märchen- und Sagenwelt der Inselbewohner.

Für die meisten Inseln gilt, dass sich ein skizzierter Handlungsablauf, den Sie als Spielleiter bunt ausschmücken sollten, immer wieder abspielt. Dabei kann es sich um kurze Szenen wie den Kampf eines Helden gegen ein Ungeheuer handeln, aber auch um sehr komplexe Ereignisse, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken.

Leben und Sterben

Die Lage der Inseln folgt einer abstrakten Logik und spiegelt keinesfalls eine chronologische Reihenfolge der auf ihnen manifestierten Mythen wieder, sondern deren Bekanntheitsgrad: Im selben Maße, wie eine Geschichte im Laufe der Jahrhunderte wächst und an Popularität gewinnt, wächst auch die Insel und bewegt sich langsam zum Zentrum der Spirale. Eine gegenläufige Bewegung und einen Schrumpfungsprozess macht die Insel durch, wenn der Inhalt der Geschichte langsam aus dem mythologischen Bewusstsein der Elfen verschwindet. So liegen Inseln, auf denen sich eine gerade entstehende Geschichte manifestiert, und Inseln, auf denen sich eine uralte, fast vergessene Sage abspielt, Seite an Seite am äußeren Ende der Spirale. Durch den über Jahrtausende andauernden Bruderkrieg zwischen den 'Alten' und den 'Wilden' und das Massensterben der Gliederfäule wird die Märchen- und Sagentradition heute nicht mehr so gepflegt wie in vergangenen Zeiten. Niemand (außer Brianissim) weiß mehr alle Geschichten, und nur die kriegerischen Barden des Clans der Vislani kennen mehr als einige Dutzend.

Wird eine Geschichte gänzlich vergessen, verschwinden zunächst die Personen, von denen sie handelte, dann die Schauplätze und schließlich die ganze Insel. Gerade bei den äußersten Inseln der Spirale werden die Abenteurer daher die Erfahrung machen, dass sich nur noch vage Spuren einer Handlung, die sich hier einmal abspielte, finden lassen.

Detailgrad

Sowohl die Insel als auch ihre 'Bewohner' sind von ihrem Bekanntheitsgrad abhängig. Das Wissen der Sagengestalten beschränkt sich auf das, was auch die Insel-Elfen von ihnen wissen. So kann es vorkommen, dass Personen, die eher am Rande einer Geschichte stehen, nichts über ihre Kindheit wissen, sofern diese in der Sage keine Rolle spielt. (Weist man sie auf solch eklatante Erinnerungslücken hin, stürzt sie dies bis zum Ende der Sage meist in eine tiefe Sinnkrise. Es kann aber auch sein, dass sie den Erklärungen der Helden keinen Glauben schenken.) Ähnlich verhält es sich auch mit den Schauplätzen der Legenden. Während die 'Hauptschauplätze' einer Sage detailiert ausgeschmückt sind, können Örtlichkeiten am Rande der Geschichte detailarm und ‚unfertig' erscheinen. (Die Bücher einer unwichtigen Bibliothek enthalten nur leeren Seiten und ein Wohnpalast ist bar jeder Möbel und Bewohner.) Umgekehrt gewinnen die Inseln, je näher sie am Zentrum der Spirale liegen, an Details und gleichzeitig an Realismus.

Einfluss der Helden

Die Spielercharaktere selbst werden von den 'Bewohnern' fast aller Inseln im Sinne der jeweiligen Sage als gewöhnliche Elfen wahrgenommen. Sollten in der ablaufenden Geschichte Menschen aber eine Rolle spielen, werden sie auch als solche erkannt. (So z.B. auf der **Insel Chalwens**.)
Wie schon erwähnt, können die Helden bei hohen Realitätsgraden durchaus die Handlung einer Geschichte beeinflussen. Das Schlachtenglück kann gewendet werden und berühmte Sagengestalten können durch sie ums Leben kommen. Trotzdem wird die Geschichte mit Beginn des nächsten Zyklus wieder auf die gleiche Weise beginnen, als ob die Helden nie dort waren. Nur ihre erlittenen Verletzungen erinnern die Helden noch daran, wie real ihr Eingreifen war.

Realitätsdichte

Jedesmal, wenn Ihre Heldengruppe eine der Äußeren Inseln betritt, sollten Sie auf der folgenden Tabelle auswürfeln, welchen Grad von Realität die Bewohner zurzeit besitzen. (Da die Bekanntheit der Sage und damit der Realitätsgrad der Insel in Richtung der Inneren Inseln immer mehr zunimmt, sollten Sie ab der *Verlorenen Insel* 1 und ab *Shaltyr* 2 Punkte zu Ihrem Wurf dazu zählen.) Wann immer Sie es im Verlauf des Spielgeschehens für passend halten, besteht die Möglichkeit zu einem Prüfwurf.

1: Die Insel scheint völlig unbewohnt zu sein. Außer einigen wildlebenden Tieren können keine Lebewesen ausgemacht werden.
2: Manchmal sind unerklärliche Stimmen und Geräusche zu vernehmen. Die Urheber dieser Laute bleiben allerdings unsichtbar.
3: Schemenhafte Gestalten der mythologischen Bewohner dieser Insel können wahrgenommen werden. Die Bewohner der Insel können die Gefährten Phileassons allerdings nicht wahrnehmen und reagieren weder durch Worte noch durch Taten auf sie.
4: Die 'Bewohner' der Insel sind klar zu erkennen, ansonsten gilt, was unter 3 beschrieben ist.
5: Die 'Bewohner' der Insel sind deutlich zu erkennen, wenn sie auch immer noch nicht in einer Gestalt aus Fleisch und Blut manifestiert sind. Sie reagieren auf die Abenteurer, und Gespräche sind möglich. Die Inselbewohner sind sowohl zur Anwendung von Magie in der Lage als auch für Zauber der Helden empfänglich.
6+: Die Inselbewohner sind jetzt aus Fleisch und Blut. Begegnungen werden wie unter normalen Umständen abgewickelt. Gebäude kann man betreten, Gegenstände benutzen.

Beachten Sie, dass alles, was die Helden von den Äußeren Inseln mitnehmen, auch weiterhin den Regeln der sich verschiebenden Realität unterliegt, sofern nicht ausdrücklich das Gegenteil genannt wird. Das heißt zum Beispiel, dass ein Zauberschwert, das ein Held irgendwo 'abgestaubt' hat, mitten in einem Gefecht vorübergehend verschwinden kann. Würfeln Sie beim Realitätstest eine 1, kehrt das betroffene Objekt sogar dahin zurück, von wo der Held es mitgenommen hat.
Bei fast allen Abenteuern, in die die Helden auf den Äußeren Inseln verwickelt werden können, besteht die Möglichkeit, gefährliche Situationen zu entschärfen, indem sich die Realitätsebene überraschend verschiebt, so dass tödliche Gegner in Sekunden zu ungefährlichen Schemen werden.

Die Abenteuer auf den Äußeren Inseln

Die Abenteuer auf den Äußeren Inseln dienen dazu, Ihre Spieler langsam mit der neuen Welt, in der sie sich bewegen, vertraut zu machen. Sie erhalten erste Hinweise auf die Lösung ihrer Aufgabe, wie zum Beispiel die verschiedenen Orakelsprüche, die ihnen den Weg weisen, aber auch Rätsel aufgeben. Am meisten faszinieren dürfte die Helden allerdings, dass sie auf einigen Inseln in Geschehnisse aus der Vergangenheit verwickelt werden, deren letzten Spuren sie im Laufe ihrer eigenen Abenteuer schon begegnet sind. So können sie z.B. den völlig intakten Himmelsturm erkunden und einen Teil der Geschichte seines Untergangs bis hin zur Schlacht auf dem Eis

Weitere Inseln

Natürlich ist es möglich zu den unten aufgeführten Inseln, noch weitere, eigene Geschichten des Elfenvolkes beizufügen, denn Inseln, die noch zu 'füllen' wären, gibt es mehr als genug. Nutzen Sie die komplette dichterische Freiheit aus, schließlich stellen die Inseln keine historische Realität, sondern nur die elfischen Überlieferungen dar. Ob zum Beispiel die Feinde der Hochelfen wirklich immer so blutrünstig und barbarisch waren, wie sie dargestellt werden, kann bezweifelt werden. Als Inspirationsquellen bieten sich neben **Licht und Traum** (Der Sphärenwanderer, Zeolith und die Quelle des Nurti, Isiriel, Mandalya, Vayavinda ...) auch die geschichtlichen Überblicke von **Bär** (Erste Kriege der Hochelfen gegen Namenlose Scharen aus dem Osten) und **Raschtul** (Tie'Shianna und Pyrdacors Garten) an. Wenn Sie schon jetzt planen, nach der Saga die thematisch darauf aufbauende Trilogie um die Hochelfenstadt Simyala (siehe den Kampagnenband **Im Schatten Simyalas**) zu spielen, macht es Sinn, verstärkt auf die Elfenmetropole Bezug zu nehmen. Zögern Sie nicht, und benutzen Sie die Äußeren Inseln auch dazu, gewisse Geheimnisse und Unklarheiten aus vergangenen Abenteuern aufzuklären.
Bei aller Faszination sollten Sie sich aber davor hüten, sich auf den Äußeren Inseln zu verlieren; dies ist immerhin nur *ein* Teil des Abenteuers auf den Inseln im Nebel.

nacherleben; die Belagerung Tie'Shiannas mitzuerleben ist sogar für den Fortgang der Handlung zwingend erforderlich. Das wunderlichste Erlebnis in dieser Hinsicht dürfte wohl die Begegnung mit dem mythologischen Abbild Fenvariens sein, des Mannes, den zu finden sich langsam als Hauptaufgabe der Suche herausstellt, in die die Gefährten Phileassons verwickelt wurden.

Die Äußeren Inseln sollten Ihre Helden so lange beschäftigen, wie sie die Abenteuer auf ihnen als kurzweilig empfinden. Segelt die Gruppe an einer Begegnung vorbei, von der Sie der Meinung sind, dass sie unbedingt stattfinden sollte, haben Sie keine Skrupel, das Szenario kurzerhand auf eine andere Insel zu verlegen!

1: Felsiges Eiland

Eine kleine Insel aus Felsen und Dünen taucht vor den Helden auf, die nur von Seevögeln und Krebsen bewohnt wird. Manchmal lassen sich auf Inseln dieses Typs Spuren von Lagerplätzen der Meeres-Elfen finden. Dass man auf ein regelrechtes Lager dieses vagabundierenden Volkes trifft, ist sehr selten. (Diese Beschreibung können Sie in leichten Variationen als Standard für Inseln verwenden, auf denen keine besonderen Vorkommnisse vorgesehen sind.)

2: Eine Waldinsel

Eine große bewaldete Insel hebt sich aus dem Lyr. Sie lädt geradezu zu einer Jagd ein, und die flachen Sandstrände bieten sichere Ankerplätze für die Nacht.

In der elfischen Mythologie gibt es unzählige Geschichten von Helden, die einen Teil ihres Lebens in Wäldern verbrachten oder aber jahrelang Wälder auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Wild durchstreiften. Diesen Typus repräsentieren die relativ häufig auftretenden Waldinseln. Dass es in den Wäldern tatsächlich zu einer Begegnung kommt, ist relativ unwahrscheinlich. Es können auf den verschiedenen Inseln übrigens auch die unterschiedlichsten Typen von Wald und deren benötigtes Klima angetroffen werden. Mangrovensümpfe mit trügerischem Grund (Shian'wa), Mischwald (Simyala), karge Bergwälder (Adha'Rhianvar) oder dichter Dschungel – das ehemalige Siedlungsgebiet der Hochelfen reichte einst von Tie'Shianna bis Ometheon und von den heutigen Küsten Albernias bis zum Ehernen Schwert.

3: Die Schlacht auf dem Eis

Bei der Annäherung an die Insel spüren Phileasson und seine Gefährten, wie es kontinuierlich kälter wird. Sehr scharfäugige Helden (*Sinnenschärfe* +8) können schon vom weiten firnelfische Eissegler im 'Landesinnern' entdecken. Eine Erforschung der Insel kommt ohne Winterkleidung nicht in Frage, denn jeder längere Aufenthalt würde mit Sicherheit zum Kältetod führen. Wenn die Spielercharaktere keine entsprechende Kleidung mit sich führen, können Sie am Rande der Insel ein aufgegebenes Eisseglerwrack einbauen, das die nötige Ausrüstung geladen hat.

Nach einigen Stunden Marsch stoßen sie auf ein Lager aus vertäuten Eisseglern, das von verängstigten, schlecht für den Aufenthalt in der Kälte ausgerüsteten Elfen bevölkert wird. Es handelt sich um die Überlebenden des Massakers im Himmelsturm, das Pardona angezettelt hat. Kaum haben die Gefährten Phileassons das Lager erreicht, als sich von Norden eine weitere Flotte von Eisseglern nähert. Es sind *Pyrdona* (schmerzhaft schöne Elfe mit goldenen Augen) und ihr Gefolge, die unter dem Banner der geflügelten Sonne anrücken, um die Flüchtigen zu vernichten. Emetiel und die anderen haben gegen die erdrückende Übermacht keine Chance. Was folgt, ist weniger eine Schlacht als ein Gemetzel. Als der Sieg Pardonas schon sicher scheint, stößt ein gewaltiger goldener Drache (Pyrdacor) vom Himmel, stellt sich schützend vor die letzten Ratselfen und schlägt Pardona in die Flucht. Die überlebenden Elfen errichten ihren Toten nach der Schlacht einen gewaltigen Grabhügel und segeln dann nach Süden (siehe auch **Das Grab im Eis** Seite 36).

4: Blutige Rache

Diese Insel ist dicht bewaldet. Am Strand steht ein prächtiger Hirsch und schaut übers Meer. Dann wird er vom Pfeil eines unsichtbaren Jägers im Wald niedergestreckt.

Die Episode mit dem Hirsch hat für die Helden keine Bedeutung. Bis sie am Strand ankommen, ist der Kadaver des toten Tiers verschwunden. Erforschen sie die Insel weiter, können sie Zeugen eines Überfalls von Vislani und Geisterkriegern auf ein kleines Dorf der 'Wilden' werden. Erbarmungslos wird vom Clan der Barden und Sänger alles niedergemacht, was ihnen vor die Schwerter kommt. Da es sich um kein sehr großes Gefecht handelt, könnte hier ein Eingreifen der Helden leicht eine Wende zu Gunsten der 'Wilden' herbeiführen. (Vorausgesetzt die Begegnung hat einen Realitätsgrad von 5 oder 6.) Die Werte der Vislani finden Sie auf Seite 240, die der Geisterkrieger auf 262.

Diese Episode kann auch auf einer beliebigen anderen Insel angesiedelt werden und dient zur Stimmungsmache gegen die Vislani, mit denen die Helden später noch ernstere Auseinandersetzungen haben werden.

5: Beorn 'der Städtezerstörer'

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Weit vor euch auf dem Meer könnt ihr eine große Menge gestreifter Segel beobachten, wie sie auf Drachenbooten üblich sind. Die Flotte nähert sich zielstrebig einer langgestreckten Insel.

Wenn die Helden sich vorsichtig nähern, können sie Zeugen der Manifestation der neuesten Legende auf den Inseln im Nebel werden. Sie handelt von *Beorn 'dem Städtezerstörer'*, und dies ist kein Geringerer als ihr alter Rivale Beorn. In der Vision auf dieser Insel manifestiert sich die Zerstörung von Djanilla, der 'Perle', der ersten Stadt, die durch Beorn und die 'Wilden' dem Erdboden gleich gemacht wurde. Das Gros des Heeres greift vom Meer aus den Hafen an, während eine kleine Gruppe von Elitekämpfern durch die Kanalisation ins Innere Djanillas vordringt, um den Verteidigern in den Rücken zu fallen. Die Schlacht dauert nur wenige Stunden. Danach wird die Stadt zwei Tage lang geplündert und niedergebrannt.

Der Realitätsgrad ist bei dieser neuen Legende noch nicht sehr hoch. Diese Vision ist ein leichter Vorgeschmack auf das, was Phileasson und seine Gefährten auf den Inneren Inseln erwartet. Betrachten die Helden Beorn und seine Gefährten genauer,

so fällt ihnen auf, dass diese sehr viel schöner, erhabener und eleganter aussehen als in ihrer Erinnerung. Hierin verbirgt sich der erste Hinweis darauf, dass die Äußeren Inseln nicht die vergangene Realität sondern die subjektive Vorstellung der Insel-Elfen darstellt. In diesem Fall liegt die legendenschaffende Initiative bei den 'Wilden', die Beorn sehr viel positiver und heroischer wahrnehmen als er in Wirklichkeit ist. (Somit werden auf der Insel auch die Spielercharaktere als heroische Gefährten Beorns wahrgenommen.) Später wechseln die Vislani allerdings ihre auf Beorn bezogene Vorgehensweise: Während sie derzeit noch alle Informationen über den Untergang Djanillas totschweigen, werden sie später umso abscheulichere Geschichten über Beorn 'den Städtezerstörer' verbreiten (siehe hierzu das Abenteuer **Schreckensbilder** in der Anthologie **Auf Elfenpfaden** Seite 75f.). Momentan nutzt Beorn die Stadt als Versteck und Stützpunkt für seine Kaperfahrten (siehe **Djanilla 'die Perle'** Seite 250).

6: Das Haupt des Königs

Eine kleinere Insel mit einem prächtigen Palast schält sich langsam aus dem Dunst des morgendlichen Nebels. Von weitem sieht der Palast verlassen und ein wenig heruntergekommen aus.

Der erste Eindruck trügt nicht. Der Palast ist tatsächlich verlassen. Nur im obersten Gemach des höchsten Turmes erwartet die Helden eine Überraschung. Dort ruht in einer goldenen Schüssel, die auf einem alten Thron steht, ein Schädel, der die Helden anspricht, sobald sie das Gemach betreten. Er verspricht ihnen, etwas über ihre Zukunft zu verraten, wenn sie ihn samt der Schüssel auf ein Fenstersims stellen, damit er aufs Meer blicken kann. Bei seinen Überredungsansätzen gleitet der Schädel oft vom Thema ab und verliert sich in philosophischen Fragen: Wer bin ich? Warum bin ich tot? Warum will ich überhaupt das Meer sehen? Erfüllen die Abenteurer ihm diesen Dienst, verkündet der Schädel folgenden Orakelspruch:

"Wer einem schlummernden Freund helfen will, muss sich manchmal mit einem lebenden Feind verbünden."



Bald wird sich zeigen, dass die Gefährten Phileassons nur mit Beorns Hilfe das Ritual am Kessel der Cammalan vollziehen können.

7: Das Hoffest

Eine schöne Insel mit tropischen Wäldern und sumpfigen Niederungen. Inmitten der Insel liegt ein großer elfischer Clanspalast, dessen Bewohner zu Ehren einer Delegation von Achaz und Marus aus dem Echsenreich Zze Tah ein prächtiges Hoffest geben. Auf dem Höhepunkt des Festes wird ein Maru-Krieger versuchen, den Clanältesten der Elfen zu ermorden. Die Helden werden von einer elfischen Jagdgruppe zu diesem Fest eingeladen. Auch hier gelten die Regeln der Realitätsverschiebung.

Diese Insel bezeugt, dass die beiden Nachbarvölker, die 'Pyrdacors Garten' (das Gebiet der heutigen Wüste Khôm) besiedelten, trotz zahlreicher Vermittlungsversuche immer wieder aneinander gerieten. Sollte einer der Spielercharaktere *Rssahh* beherrschen so kann er die echsischen Gesandten trotzdem nicht verstehen. Da nur noch eine Handvoll Insel-Elfen diese Sprache beherrschen, sind die 'Sprachbeiträge' der Echsen auf dieser und anderen Inseln zu unverständlichem Kauderwelsch verkommen, das zwar echsisch klingt, aber keinen Sinn mehr ergibt.

8: Die Heerfahrt des Serleen

Die große Insel, die sich aus dem Meer erhebt, ist mit einem dampfenden, dichten Urwald bedeckt. Mit 100 Gefolgsleuten kämpft sich der elfische Held *Serleen* durch die grüne Hölle des Dschungels, um seine Braut *Lafadiel* aus den Händen der Echsen zu befreien. Sie soll in *Ss'kr'm* von Leviatanim dem blutrünstigen Krr'Thon'Chh geopfert werden. Es bieten sich zahllose Gelegenheiten für haarsträubende Abenteuer. Eine Version dieser Legende wird noch heute bei den Auelfen des Yaquirtals erzählt (siehe **Licht und Traum 14**). Dem ersten Sohn des Paares, *Ornaval*, können die Spieler in der Kampagne **Das Jahr des Greifen** begegnen.

Auch diese Insel unterliegt den Regeln der wechselnden Realitäten.

Zu den Grenzstreitigkeiten der Fenvar mit Ss'kr'm siehe auch **Die Insel** Seite 252. Kampfwerte der Maru-Krieger finden Sie hingegen auf Seite 212 und 254.

Leviatan

Die Leviathanim, auch Herrenechsen genannt, sind Wesen der aventurischen Frühzeit und waren zu Zeiten des Drachen Pyrdacor eine mächtige Rasse. Ein Leviatan misst vom Kopf bis zur Schwanzspize etwa sechs Schritt, in hockender Lauerstellung hat er eine Körperhöhe von immerhin noch gut drei Schritt. Er besitzt den Schwanz und die vorderen Klauen eines Drachen, sein Rumpf, die Hinterbeine sowie der mit großen Augen versehene Kopf ähneln einem riesigen Frosch. Anstelle von Schuppen hat er eine ätzende, harte Warzenhaut. Mit seinen Beinen kann er viele Schritt weit

springen und mit seinen Klauen fürchterliche Wunden reißen, doch berüchtigt ist der Leviatan vor allem für seine hohen magischen Kräfte, die denen eines Drachen vergleichbar sein sollen.

LeP 70 **AuP** 70 **AsP** 65 **MR** 13 / 10
GS 2 / 5 / 7* **RS** 3
AT 15 **PA** 12 **INI** 8+1W6 **TP** je nach Waffe
Besondere Kampfregeln: Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag, Niederwerfen (6, Schwanzangriff gegen Beine), sehr großer Gegner, Überrennen**
Typische Waffen: Klauen (2W+3 TP , DK HN), Schwanz (1W+4 TP, DK N), Axt (3W+5 TP, DK NS), Speer (2W+6 TP, DK SP)
Vor-/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz, Ätzende Haut, Kälteempfindlich
Magie: vorwiegend Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften* und *Hellsicht* (meisterlich bis brillant), zudem entweder *Herrschaft* oder *Illusion* (kompetent bis meisterlich). Weitere einzelne Zauber je nach Meisterentscheid.
*) Kriechen / Schwimmen / Springen
**) Der Leviatan kann aus der ruhenden Bewegung etwa 15 Schritt weit springen. Nutzt er dies zum Angriff, wird es wie das Manöver Überrennen geregelt (AT +4; falls nicht pariert: TP+11)

9: Die Insel der Dryaden

In dem wunderschönen, lichten Laubwald dieser Insel leben mehrere verführerische Dryaden, die nicht den Regeln der wechselnden Realität unterliegen. Es ist wahrscheinlich, dass der eine oder andere unter den Helden dem Charme der Dryaden erliegt und sich nur noch durch Gewalt oder sehr viel Überredungskunst dazu bewegen lässt, diese Insel wieder zu verlassen. Die Dryaden entfernen sich nicht weiter als zehn Schritt von dem Baum, mit dem sie verbunden sind. Für mehr Informationen zu Dryaden und anderen Feenwesen siehe **ZBA 95f.**

10: Der Himmelsturm

Erneut wird es immer kälter, während sich das Schiff der Gefährten einer großen, schneebedeckten Insel nähert. Weit im Landesinneren kann man schwach die Silhouette eines gewaltigen Felspfeilers erkennen. Um ins Innere der Insel aufzubrechen, benötigen die Helden eine Winterausrüstung. Wenn sie darüber verfügen, können sie nach einem Tagesmarsch den Fuß des Himmelsturms erreichen. Dort werden sie freundlich aufgenommen und können verschiedene Episoden aus der Geschichte dieser Elfensiedlung erleben, zum Beispiel das jährliche Rennen zur Nordküste von Yeti-Land, eine Expedition in den 'Süden', den Bau des großen Eisseglers, Ometheons erste Begegnung mit Pyrdona oder das Massaker im Ratssaal. Mehr über die Geschichte Ometheons finden sie im zweiten Teilabenteuer dieses Bandes ab Seite 38. Was nach der Schlacht auf dem Eis geschah, wurde den Bewohnern der Inseln im Nebel nicht überliefert und schlägt sich folglich nicht in der Vision des Himmelsturms nieder.
Nutzen Sie die Gelegenheit, um einige Rätsel und Unklarheiten der ersten beiden Questen aufzudecken, deren Lösungen sich Ihrer Gruppe immer noch nicht offenbart haben. Vor allem eine genauere Darstellung Pardonas bietet sich hier an. Bei der Darstellung der Insel müssen Sie sich nicht sklavisch an den Aufbau des Himmelsturmes halten, da sich die Geschichte über die Jahrtausende sehr stark verklärt hat. So könnte das 'Kleine Meer' auf einer anderen Etage liegen oder gar gänzlich anders (z.B. als heiße Thermen) dargestellt werden.

11: Der Thron der Winde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine felsige Insel liegt vor euch. Von See aus könnt ihr einige wilde Rinder zwischen den Klippen grasen sehen. Auf einem steilen Felsen, der sich hoch über das Wasser erhebt, ist ein prächtiger, aus Stein gehauener Thron zu erkennen.

Dagal der Wahnsinnige ist einer der bedeutendsten Lichtelfen der elfischen Mythologie. Anders als Madaya, die als einzige letztlich das Opfer erbrachte, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, ersann Dagal im Kampf gegen den Namenlosen in seinen Liedern, so heißt es, das ganze Leben und Sterben der Elfen.
Nach den Sagen der hier lebenden Elfen hat der Barde oft auf diesem Thron gesessen, um über das Meer zu schauen, sich zu entspannen und an neuen Texten und Melodien zu arbeiten. Noch heute übt der verzauberte Thron (der einen Teilaspekt des 'echten' in der Grünen Ebene gelegenen Throns Dagals darstellt) seinen Einfluss auf jeden aus, der sich für mehr als nur einen Augenblick auf ihm niederlässt. Kommt einer der Charaktere auf die Idee, sich hier zu setzen, bestimmen Sie mit W6, was ihm widerfährt (nichts was den Helden hier begegnet, unterliegt den Regeln der wechselnden Realitätsebenen). Klären Sie die Helden erst dann über die Veränderungen auf, die sie durchmachen, wenn sie die Insel wieder verlassen haben. So vermeiden Sie, dass sich plötzlich jeder setzen will. Selbstverständlich hat nur jeweils das erste Setzen Auswirkungen. Wer sich auf Dagals Thron niederlässt, fühlt sich zugleich von der Welt entrückt und von einer unnennbaren Gefahr beunruhigt.
1–3: Bruchstückhafte, meist unbedeutende Szenen der elfischen Geschichte stürmen auf den Geist des Helden ein und verursachen starke Kopfschmerzen, bis dieser sich losreißt.
4–5: Der Held beginnt spontan auf seinem Instrument geradezu schmerzhaft schöne Melodien zu spielen oder zu singen. Je länger das Lied dauert, desto mehr wandeln sich die sphärischen Harmonien in eine disharmonische Kakophonie des Schreckens.
6: Es passiert scheinbar nichts. Berührt vom Wahnsinn Dagals leidet der Held W6 Tage an einer 'Lähmung' seines Geistes (KL–4).
Für weitere Informationen zu Dagal siehe **Im Schatten Simyalas** auf den Seiten 122ff.

12: Die Seuche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
An der Küste der Insel vor dem Boot ist eine blühende Hafenstadt zu sehen. Rote Fahnen und Wimpel wehen von allen Türmen und erwecken den Eindruck, dass die Stadt für bevorstehende Feiertage festlich beflaggt wurde.

Rot ist bei den Elfen der Inseln im Nebel die Farbe der Trauer, denn rot ist die Tracht der *Tlaskelem*, jenes Clans der 'Alten', der für das Einbalsamieren der Toten zuständig ist. Die Ge-

fährten nähern sich der Vision des Hauptsitzes der Vislani, *Bardibrig*. Diese Phantominsel entspringt der Erinnerung an die Zeit der großen Seuche, als die Gliederfäule Tausende von Elfen dahinraffte. Bardibrig gehörte zu den Siedlungen, die am schwersten unter der Krankheit zu leiden hatten.

Es spielen sich dramatische Szenen ab. Der Hafen liegt voller Totenboote, und an den Kais stehen die rotgewandeten Tlaskelem, um gehetzt und oft selber vom Tode gezeichnet die Rituale der Einbalsamierung zu vollziehen. Weil die Leichen nicht verbrannt werden und die Tlaskelem völlig überfordert sind, liegen Berge von Toten im Hafen, und es ist unmöglich, der hochgradig ansteckenden Seuche Herr zu werden. Viele versuchen, aus den Städten in die Wälder zu fliehen, doch die 'Wilden' machen gnadenlos alle nieder, die die Stadt verlassen, denn noch geben sie sich der Hoffnung hin, ein Übergreifen der Gliederfäule auf diese Art verhindern zu können. Für die Helden besteht in der Stadt Ansteckungsgefahr, wenn die Realität 6 beträgt. Es handelt sich um eine Krankheit der 10. Stufe, die auch für die Helden mit dem Tode enden kann. Auch wenn die Symptome nicht identisch sind, so ist der Krankheitsverlauf mit dem der *Zorgan-Pocken* (**WdS 158**) zu vergleichen, was den Verlust von Lebenspunkten angeht. Im Gegensatz zu den Pocken verrotten den Helden jedoch bei lebendigem Leib die Glieder. Für jeden LeP, den ein Held während der Krankheit verliert, würfeln Sie auf W20 und ordnen die Ergebnisse wie folgt zu: 19–20 = Kopf, 15–18 = Brust, 9–14 = Arme (Ungerade Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm) , 7–8 = Bauch, 1–6 = Beine (ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade rechtes Bein). Erleidet eines der Gliedmaßen auf diese Weise so viele SP wie die dreifache Wundschwelle des Kranken, so gilt es als verrottet. Sobald die Helden die Umgebung der Insel verlassen und beim Prüfwurf zur sich verschiebenden Realität eine 1 würfeln, sind sie vollständig von der Krankheit geheilt. Auch verdorrte Gliedmaßen regenerieren sich. Nur Tote werden nicht wieder lebendig.

Die Szenen auf dieser Insel sollten die Helden an ihre Erlebnisse bei den Nivesen in **Der Unglückswolf** erinnern; dessen Mechanismen zur Seuchenbekämpfung (Seite 68) können Sie auch auf diese Szene übertragen. Eine detaillierte Beschreibung Bardibrigs finden Sie auf Seite 244.

13: Die Kristallinsel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein gleißendes Licht am Horizont erweckt eure Aufmerksamkeit. Als ihr euch nähert, wird es so hell, dass man seine Augen beschirmen muss, um nicht geblendet zu werden. Erst als das Licht langsam verblasst und die sternenlose Nacht hereinbricht, kann man das große, strahlende Gebilde richtig betrachten. Eine mächtige, kristallene Insel erhebt sich vor euch aus dem Lyr. Die Öffnungen von Grotten, in deren Tiefe Lichter zu leuchten scheinen, laden zum Besuch ein.

Im verzauberten Labyrinth im Inneren der Kristallinsel ist das 'Licht' eines Elfen gefangen und sucht vergebens nach einem Ausgang. Daraus resultiert das geisterhafte Leuchten, das man bei Nacht sehen kann. Tagsüber bricht sich tausendfach das Tageslicht an den spiegelnden Außenflächen der Insel und blendet die Seefahrer schon von Ferne. Es ist gefährlich, sich in das Kristalllabyrinth der Insel zu wagen, dessen zahlreiche Öffnungen schon manchen Seefahrer lockten. Wer sich eine Spielrunde lang durch die schillernden Gänge und Grotten bewegt hat, ohne deutliche Wegmarkierungen zu hinterlassen, findet nur bei einer *Orientierungs*-Probe +8 aus dem Labyrinth heraus. Es sind zwei Proben pro Tag erlaubt. (Beachten Sie, wie viel Nahrung die Helden mit sich führen.)

14: Die Insel der Katzen

Eine Insel mit flachen, grasbewachsenen Hügeln hebt sich aus dem Meer. In ihrer Mitte steht ein prächtiger Palast, der den Eindruck erweckt, als wäre er eben erst verlassen worden. Frischbezogene, kostbare Betten laden zum Verweilen ein. In einem großen Saal ist eine gewaltige Tafel mit den erlesensten Speisen gedeckt. Goldene Becher und Teller zeugen vom Reichtum des verschwundenen Hausherren und seines Gefolges. Wunderbare Waffen und Schilde sind an den Wänden aufgehängt. Die einzigen Lebewesen, die sich in all der Pracht zeigen, sind einige Katzen, die den Helden vertrauensselig um die Beine streichen.

Diese Insel ist verflucht, und wer immer versuchen sollte, ihre Kostbarkeiten zu rauben, wird sich bei der Rückkehr zum Schiff am Strand in eine Katze verwandeln. Abhilfe kann hier nur ein VERWANDLUNG BEENDEN +9 schaffen. Wer nur das Gastrecht beansprucht, kann hier allerdings ungefährdet speisen und die Nacht verbringen. So dürfte zumindest Shaya nicht Gefahr laufen verwandelt zu werden. Notfalls könnte es auch Abdul gelingen, die Gruppe durch einen seiner spontanen Zauberausbrüche zu retten.

15: Die Insel der Chalwen

Turmhoch erheben sich die Klippen der Insel, aus deren Innern der Wind ein tiefes Seufzen an die Ohren der Helden heranträgt. Um die Felsklippen zu überwinden, die die kleine Insel auf allen Seiten umgeben, ist eine *Klettern*-Probe +4 abzulegen. Kaum haben die Helden die Klippen erklommen, werden sie von einer Gruppe bärtiger Männer mit auffallend großen, runden Ohren empfangen. Die archaisch anmutenden Wächter des *Tals der Seufzer* stammen aus dem Volk der Sumurrer, das der Riesin *Chalwen* nahestand. Nachdem diese die Helden als Angehörige ihres Volkes 'erkannt' haben, geleiten sie die Gruppe hinab.

Das Herz der Insel ist ein wunderschönes Tal, welches von zahlreichen Rinnsalen durchflossen wird. Aus einer der steilen Felswände ist ein gewaltiger Thronsessel herausgeschlagen, auf dem eine Gigantin sitzt. Mit geschlossenen Augen und schlaftrunkener Stimme begrüßt sie die Gruppe und fragt, ob sie wegen eines Orakels gekommen seien. Wenn die Helden dies bejahen, herrscht für einen Augenblick Stille, bis die Riesin Chalwen mit Donnerstimme verkündet:

"Zwei alte Narren sind die weisen Brüder, die seit tausend Jahren dem Geheimnis der Insel der Pferde nachspüren und vor dem Treiben der Vislani die Augen verschließen. Sie haben die Macht, die Mauern des Vergessens einzureißen und den Strom der Erinnerungen wieder fließen zu lassen."

Dieser Spruch steht in Verbindung mit der Prophezeiung der Shaya, die die Helden in diese Globule führte. Einer der beiden Brüder wird der 'Alte Weise' sein, dessen Hilfe die Gefährten brauchen, um mit dem Kessel der Cammalan die Erinnerungen

Faelanthîrs an sein früheres Leben zurückzuholen. Wenn die Abenteurer der Riesin Speis und Trank aus ihren Vorräten schenken, wird sie noch einen zweiten Orakelspruch verkünden.

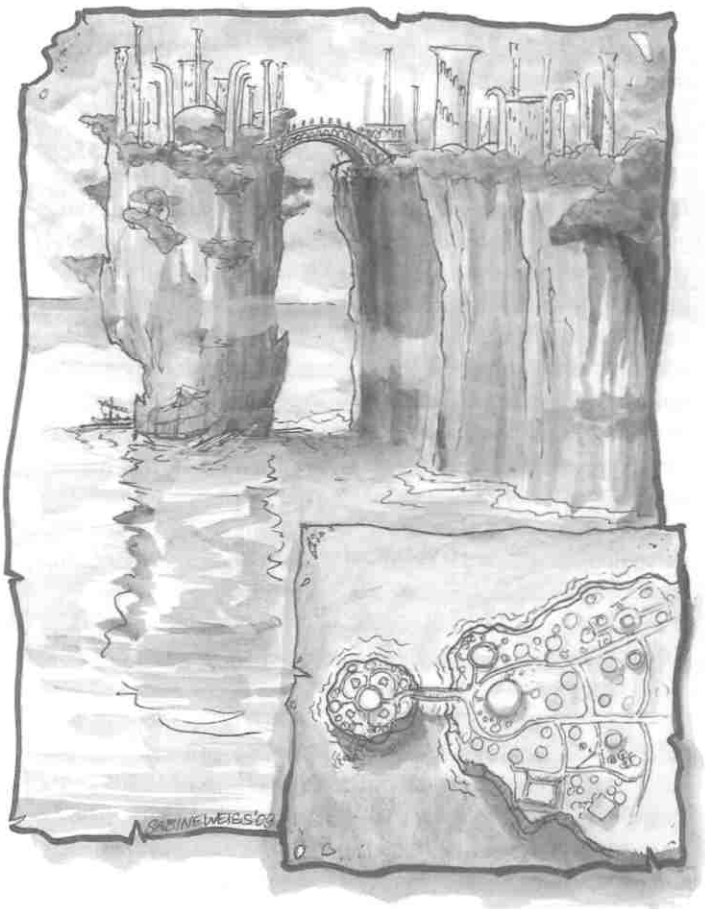
"Ein Auge ist auf euch gerichtet, und der euch beobachtet, ist entschlossen, den Weg zurück mit oder ohne eure Hilfe zu nehmen."

Der einäugige Beorn, der schon seit vielen Monaten auf dem Inselarchipel gefangen ist, ohne einen Weg zurück nach Aventurien finden zu können, wartet verzweifelt auf die Ankunft Phileassons, um sich notfalls mit Gewalt die Möglichkeit zur Rückkehr zu verschaffen.
Wenig später kommen die Talwächter wieder und drängen die Gruppe hektisch zum Aufbruch. Sie machen den Eindruck, als ob sie sich vor einem herannahenden Unwetter fürchten würden. Und tatsächlich, einige Minuten nachdem das Schiff der Gefährten abgelegt hat, ziehen sich um die Insel die geballten Kräfte der Elemente zusammen. Aus (hoffentlich) sicherer Entfernung können die Spielercharaktere zusehen, wie die Insel in einem urgewaltigen Sturm aus Luft, Feuer, Erde und Wasser vergeht. Unter den durchdringenden Schmerzensschreien Chalwens versinkt die gesamte Insel in den Fluten des Lyr.
Auch wenn die Spieler dies nicht ahnen können, der Untergang Chalwens markierte vor über 3.300 Jahren den Beginn des **Zweiten Drachenkrieges**, als Pyrdacor die prophetische Riesin mit der Macht der ihm verbliebenen Elemente bezwang (siehe auch **Efferd 178** und **Roter Mond 141f.**).

16: Der Kesselraub

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Seit nun schon drei Stunden folgt ihr den Steilklippen der Insel, um eine Anlegestelle zu finden und euren Vorrat an Fleisch aufzufüllen Kurz bevor ihr euch zum Beidrehen entschieden habt, tauchen in der Ferne die Umrisse einer Stadt auf den Klippen auf. Sicher an die hundert Schritt über der Brandung klammert sich die Metropole an die Felsen des Festlandes und einer den Klippen vorgelagerten Felsensäule, verbunden nur durch eine elegant geschwungene Brücke. Doch wie soll man hier anlanden?

Erst wenn Phileasson und seine Gefährten auf wenige Meilen an Gwandual heran sind, entdecken sie den *Hafen* der Stadt. Am Fuß der Klippen befinden sich schwimmende Anlegestellen, die auch für einen erfahrenen Seefahrer eine echte Herausforderung darstellen. Nachdem das Gefährt vertäut ist, können die Abenteurer sich durch einige große *Muscheln* (in ihrer Funktion den Rosenknospen aus Tie'Shianna ähnlich, siehe Seite 173) zur eigentlichen Stadt hinauf teleportieren.
Die Fremden werden hier freundlich willkommen geheißen und in den *Palast der weisen Cammalan* eingeladen. Dieser befindet sich auf der steil aufragenden, dem Festland vorgelagerten Insel, die nur über eine kunstvolle Brücke erreicht werden kann. Der Palast, ehemals ein Tempel der Nurti, beeindruckt durch seine breite, frei tragende Kuppel, unter deren Zentrum der berühmte *Kessel der Wiedergeburt* aufgebahrt ist. Er ermöglicht es, das 'Licht' kürzlich verstorbener Elfen aus dem '*Reich unter den Wellen*' zurückzuholen und erneut mit ihren



Körpern zu vereinen; allerdings nur (und das weiß keiner der Insel-Elfen), wenn das 'Licht' des Verstorbenen nicht schon vom 'Reich unter den Wellen' ins *Große Licht* übergegangen ist. Gerüchteweise soll Cammalan den Kessel einst mit einigen anderen mächtigen Sternenträgern geschaffen haben.
Obwohl Gwandual sicherlich eine der prächtigsten Städte ist, die die Helden auf den Äußeren Inseln bestaunen dürfen, hat die Stadt ihren Zenit bereits hinter sich gelassen. Der frühere Sitz der Könige von Tie'Shianna in der Globule hat durch die Gliederfäule mehr als drei Viertel seiner Bevölkerung verloren. Doch schon vorher haben zerstörerische Erdbeben und Sturmfluten ganze Stadtteile in den Abgrund stürzen lassen. Die Brücke, die sich tollkühn über den Abgrund erstreckt, ist ein Symbol für die sprichwörtliche Zerrissenheit der Stadt.

Der Überfall

Genau in dieser Nacht wird Gwandual von den *Heerscharen des Schlangenkönigs* überfallen, der persönlich den Angriff leitet. Da die ohnehin beschädigten Verteidigungsanlagen Gwanduals hoffnungslos unterbesetzt sind, haben die wenigen Elfen den Angreifern fast nichts entgegenzusetzen. Während der Ablenkungsangriff einiger Maru- und Krakonier-Verbände auf den Hafen unter hohem Blutzoll abgewehrt wird, dringt ein kampfstarkes Kommandounternehmen aus Achaz-Kristallomanten und den *Geflügelten* (Seite 262) in den Palast der Cammalan ein. Trotz heftiger Gegenwehr gelingt es ihnen, die Elfenzauberin niederzuringen, die verzweifelt versucht, den Kessel zu verteidigen. Zwölf Geflügelte sind notwendig, um den schweren Kessel zu der gekaperten Galeasse zu fliegen, auf der der Schlangenkönig vor der Küste wartet. Erst durch den Besitz des Kessels fühlt dieser sich auf der Verlorenen Insel sicher, denn würden die Elfen ihn nun angreifen, könnte er seine toten Krieger durch die Kraft des Kessels beliebig oft

wiederbeleben und würde so mit Sicherheit über jeden Feind triumphieren. Weitere Informationen zum Schlangenkönig siehe Seite 260.

17: Die Insel der Duellanten

Einer kleinen Insel vorgelagert sieht die Mannschaft eine lange, schmale Sandbank vor sich. Zwei Elfen liefern sich dort ein erbittertes Gefecht, und das helle Klirren aufeinanderschlagender Schwerter ist noch weit über die See zu hören. Gilana und Rancalena liefern sich hier ein Duell um die Gunst des schönen Sayllaite. Beide haben sich geschworen, die Sandbank nicht zu verlassen, bis sie ihre Rivalin getötet haben. Da es sich bei den zwei Elfen jedoch um absolut gleichwertige Kämpferinnen handelt, zieht sich der Kampf hin, bis beide, immer noch aufeinander einschlagend, in der steigenden Flut ertrinken. Versuchen die Abenteurer, hier einzugreifen, müssen sie feststellen, dass sich die beiden durch nichts von ihrem tödlichen Geschäft ablenken lassen.

18: Der verfluchte Berg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein steiler Felsen hebt sich aus dem Meer. Von Ferne kann man auf einer Klippe ein Feuer brennen sehen. Eine schöne, dunkelhaarige Elfe hütet die Flamme. Hinter ihr öffnet sich eine tiefe Grotte in den Fels.

Die schöne *Morwenna* ist auf ewig dazu verdammt, an diesem Höhleneingang zu wachen, weil sie ihren Geliebten verraten hat. Eindringlich warnt sie jeden davor, die Höhle zu betreten, und schildert die Gefahren, die im Inneren des Berges lauern. Das verfluchte Labyrinth, in das die Grotte mündet, ergreift auf unheimliche Art von jedem Besitz, der es betritt. So als handele es sich bei dem Höhlennetz um ein bösartiges, denkendes Wesen, trennt es zunächst die Gruppe. Einzelne Helden stürzen zum Beispiel durch Falltüren, die sich sofort wieder über ihnen schließen, oder werden regelrecht von den Wänden verschlungen und in einen anderen Gang geschleudert. Sobald die Gruppe in Einzelpersonen aufgelöst ist, erschafft der unheimliche Berg von jedem Helden ein Abbild, das völlig von dessen negativen Eigenschaften beherrscht wird. Diese dunklen Zwillinge verfügen über die selben Eigenschaften wie die jeweiligen Spielerfiguren und gleichen ihnen aufs Haar. Jeder Held muss auf sich allein gestellt diese dunkle Seite seines Selbst töten, um das Labyrinth wieder verlassen zu können. (Die dunklen Zwillinge können den Berg nicht verlassen, wenn sie im Kampf gewinnen sollten.) Erst wenn die Helden diesen Zweikampf bestanden haben, finden sie einen Ausgang aus dem Labyrinth. Jeden, der den Berg wieder verlässt, belohnt Morwenna mit einem verzauberten Armreif, der es dem Abenteurer einmal gestattet, fünf Minuten seines Lebens ein zweites Mal durchleben zu können, wenn er diesen Wunsch äußert. Danach ist die magische Kraft des Armreifs erloschen. (Nur bei einem Würfelergebnis von 1 auf der Tabelle der sich verschiebenden Realitäten erlischt die Kraft des Berges und die Negativabbilder der Helden werden nicht gebildet beziehungsweise verschwinden wieder.) Der Armreif unterliegt nicht den Regeln der wechselnden Realität. Als Spielleiter sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass ein konsequent geführter Kampf gegen die Spiegelbilder mit einer Wahrscheinlichkeit von annähernd 50 % (schließlich kennen Sie die Möglichkeiten der Charaktere nicht ganz so gut wie deren Spieler) zum Tod eines Heldenführt. Scheuen Sie deshalb nicht davor zurück, im Zweifelsfall bei dem Probewurf für die sich verschiebenden Realitäten zu schummeln!

19: Flucht aus Ta'Lisseni

Ta'Lisseni 1008 BF
Einwohner: um 10.000
Herrschaft/Politik: nominell der *Rat der Clans;* de facto eine Alleinherrschaft der Vislani unter der Militärgouverneurin und Sternenträgerin Orristani
Garnisonen: 300 Geisterkrieger, 30 Vislani-Stadtwachen, 40 andere Clanskrieger, etwa 2.000 Matrosen und Seekrieger der Flotte
Tempel: Orima (säkularisert, heute ein Badehaus), Nurti-Schrein
Besonderheiten: Größte Stadt der 'Alten' auf den Äußeren Inseln
Stimmung in der Stadt: Da die 'Wilden'sich noch nicht getraut haben, die Stadt anzugreifen, fühlt man sich relativ sicher und überlegen. Es herrscht das geschäftige Treiben einer gut organisierten Garnisonsstadt.

Eine zwischen 20 und 100 Schritt aufragende Steilküste lässt nur an wenigen Stellen eine sichere Landung für Boote zu. Teile *Shaltyrs* (so der Name der Insel) sind manchmal in dichten schwarzen Rauch gehüllt, so als tobe in ihrem Inneren eine gewaltige Feuersbrunst. Wenn die Charaktere die Insel umrunden, treffen sie zwangsläufig auf die schwer befestigte Hafenstadt Ta'Lisseni, den Hauptstützpunkt der Vislani auf den Äußeren Inseln.
Zwei turmbewehrte Mauerringe schützen den Hafen zum Festland, Ta'Lisseni ist neben Bardibrig die bestbefestigte Stadt auf den Inseln im Nebel. Es gibt zahlreiche Lagerhallen und an die 30 prächtige Stadtvillen sowie einen kleinen Palastkomplex. Hier beginnen die meisten Expeditionen der Vislani zu den Äußeren Inseln.
Von den Türmen des Hafens wird man den Charakteren freundlich zuwinken und sie in die Stadt einladen, während eines der magiedurchwobenen Baumschiffe an ihnen vorbei die offene See ansteuert. Sobald die Helden in den Hafen eingelaufen sind, versperrt man heimlich die Hafeneinfahrt mit einer schweren Ankerkette, die sich unsichtbar knapp unter der Wasseroberfläche spannt. Dutzende Bogenschützen erscheinen nun auf den Festungsmauern. Den Helden sollte klar sein, dass sie keine Chance haben, zu entkommen. Sobald sie sich ergeben, werden sie von einer Einheit schwer gepanzerter Bewaffneter in den Palast gebracht.
Dort erklärt die Hafenkommandantin den Rundohren, dass ihre Existenz in dieser Welt nicht vorgesehen sei und nur eine Intrige des *Dhaza* sein könne. Noch am selben Tag werden die Helden vor ein Tribunal gestellt, das über ihr weiteres Schicksal zu befinden hat. (Bei den Verhandlungen sind die Elfen besonders daran interessiert, wie die Abenteurer an das Zauberschiff *Taubralir* gekommen sind.) Egal welche Entschuldigungen die Gefährten vorbringen, am Ende des lächerlichen Schauprozesses verurteilt die Militärgouverneurin *Orristani* sie zum Tod durch das Schwert. Das Urteil soll in drei Tagen vollstreckt werden. Bis dahin werden die Helden in einem

magisch gesicherten Verlies eingesperrt, das alle Zauberproben um 6–10 Punkte erschwert. (Natürlich können Sie auch von dieser Szenenabfolge abweichen. Wichtig ist nur, dass die Gruppe *Taubralir* durch die Vislani verliert und mit Faelanthîr die Geschichte von Tie'Shianna durchlebt.)

Hinter Gittern

Natürlich findet keine Hinrichtung statt. Die Spieler sollten genug Phantasie besitzen, um sich selbst befreien zu können. Der geschickteste der Gruppe kann zum Beispiel über eine Menschenpyramide (*Akrobatik*-Proben!) durch eines der fünf Schritt hoch gelegenen Fenster des Kerkers entfliehen, oder man könnte den klassischen Weg gehen und durch einen Trick die Wächter übertölpeln.

In ihrem Kerker genießen die Helden den Komfort eines mittelständischen Garether Hotels. Fauliges Stroh und Ratten gibt es hier nicht! Dafür aber drei Mitgefangene die hier einsitzen: Den einäugigen, schweigsamen *Faelanthîr*, den Meeres-Elfen *Guyrn* und den Tlaskelem *Lynissen*. (Obwohl Lynissen aus Gwandual kommt, sitzt er hier bis zur Vollstreckung seiner Strafe ein. Ein altes Gesetz verbietet den Elfen auf den Inneren Inseln die Ausübung der Blutgerichtsbarkeit. Deshalb werden alle Gefangenen, die von den selbstherrlichen Vislani zum Tode oder zur Verstümmlung verurteilt werden, nach Ta'Lisseni gebracht, weil dieses Gesetz hier nicht gilt.)

Der Meer-Elf und sein Freund vom Volk der 'Alten' sind sehr kooperativ, freunden sich schnell mit der Gruppe an und werden sie nach Kräften bei jedem Fluchtversuch unterstützen. Von ihnen können die Abenteurer auch erfahren, was es mit dem schweigsamen Faelanthîr auf sich hat. Er ist einer der Sternenträger, und die Vislani halten ihn hier als Geisel gefangen, um so den Willen der Dryade *Yrbilya* zu beugen, die das Baumschiff beherrscht, das die Gruppe bei der Einfahrt in den Hafen sehen konnte. So lange die Vislani Faelanthîr gefangen halten, können sie das unvergleichliche Schiff für ihre Zwecke nutzen, denn aus Angst um das Leben ihres Geliebten tut Yrbilya, was immer sie von ihr verlangen. Die anderen Elfen wurden gefangen, weil sie sich zu sehr für die Geheimnisse des Clans der Barden und Krieger interessierten. Die Gefangenschaft stellt eine gute Gelegenheit dar, Ihren Charakteren grundlegende Informationen über die Inneren Inseln zukommen zu lassen und durch diverse Geschichten über Fenvarien und Tie'Shianna neugierig auf eine Expedition ins Kernland dieser Insel zu machen.

Wie ihre Gruppe es schafft, aus dem Gefängnis der Vislani auszubrechen, ist letztendlich egal. Wichtig ist nur, dass sie sich – nach der Erkenntnis, dass die *Taubralir* verschwunden ist – mit Faelanthîr ins Innere der Insel von Shaltyr durchschlagen. (Die Vislani haben das Zauberschiff sofort nach der Gefangennahme Phileassons und seiner Gefährten bemannt und nach Thiranog geschickt.) In der Tat hat Faelanthîr selbst den Ausbruch schon seit langem mit Yrbilya geplant und will sich auf der anderen Seite der Insel mit ihr treffen. Um den Vislani außerhalb Ta'Lissenis aber nicht in die Hände zu fallen, will er die Insel auf direktem Wege durchqueren. Er erhofft sich (zurecht), dass die Vislani von einer Verfolgung durch das gefährliche Innere absehen werden. Erst viel später werden die Helden bemerken, dass sich Faelanthîr bei der Einschätzung, in welchem Stadium sich die Geschichte Tie'Shiannas gerade befindet, geirrt hat. Die Gruppe stößt nicht am Ende sondern just am Anfang des Zyklus in die Mitte der Insel vor.

Die Melodie

Ohne es zu wissen, haben die Helden bereits die Person getroffen, um die sich dieses ganze Abenteuer dreht, und trotzdem ist ihre Suche noch nicht am Ende. Der eine traurige Melodie summende Faelanthîr ist nicht nur ein Sternenträger und Gemahl einer Dryade, sondern auch (ohne es zu wissen) die Reinkarnation von *Adernath*, dem Anführer der Leibgarde Fenvariens (siehe **Anhang**, Seite 261). Erst während der Belagerung Tie'Shiannas, die sich im Inneren Shayltyrs abspielt, werden die Helden dies jedoch erkennen. Zunächst ist es wichtig, dass Sie bei der Darstellung des noch völlig ahnungslosen Faelanthîr hin und wieder eine einprägsame, möglichst traurige Melodie summen. Diese Melodie ist es nämlich, anhand der die Gruppe in Tie'Shianna Faelanthîrs früheres Ich ausfindig machen wird.

Im Übrigen spielt diese Melodie auch im Finale von **Alte Freunde, alte Feinde** noch eine Rolle (siehe Seite 289). Sie sollten sich die benutzte Melodie also notieren, um diese später wieder einsetzten zu können.

Zeit für Helden

Im Inneren dieser großen Insel wiederholt sich in endloser Folge die lebendigste aller elfischen Sagen – die Geschichte vom Untergang Tie'Shiannas und der Beginn der Diaspora des Elfenvolkes. Es ist sehr gefährlich, sich hier aufzuhalten. Weil diese Geschichte noch so lebendig in der Erinnerung der Elfen ist, haben die meisten Ereignisse einen besonders hohen Realitätsgrad. Zögern Sie jedoch nicht, die Fatalität der Illusionen an die dramaturgischen Bedingungen und die körperliche Verfassung Ihrer Gruppe anzupassen.

Eingekesselt

Die folgende Szene sollte von Ihnen genutzt werden, um Phileassons Truppe direkt ins Zentrum Tie'Shiannas zu bringen, auch wenn es Faelanthîrs Plan ist, einen großen Bogen um die Stadt zu machen. Relativ weit im Inneren Shaltyrs (die Gruppe folgt seit zwei Tagen einem seichten Fluss durch den Dschungel) werden sie Zeuge, wie eine Schar berittener Elfenkrieger in einen heimtückischen Hinterhalt gerät.

Die gerüsteten Reiter sitzen gerade ab, um zu rasten, als unverhofft bewaffnete Achaz, Marus und Krakonier aus ihren Verstecken kommen und sie einkreisen. Taktisch versierten Helden (*Kriegskunst*-Probe) wird schnell klar, dass die Reiter sich ohne fremde Hilfe wahrscheinlich nicht mehr aus ihrer Lage werden befreien können. Appellieren Sie an das Ehrgefühl der Spieler, die drohende Niederlage der Elfen doch noch abzuwenden. Zu diesem Zeitpunkt können sie noch nicht wissen, dass es sich bei der Patrouille um die ersten 'Ausläufer' der hiesigen Geschichte handelt, deuten die in Naturfarben gehaltenen Rüstungen doch auf Krieger der 'Wilden' hin.

Gönnen Sie Ihren Spielern einen heroischen Kampf, in dem sie dem Reitertrupp gerade noch rechtzeitig zu einem Ausbruch

verhelfen können (Kampfwerte für die Echsen finden Sie auf Seite 212).Sehr schnell müssen sie jedoch erkennen, dass sie ihren neuen Kampfgefährten nur eine kurze Atempause verschafft haben, denn schon wenige Minuten später bekommen die Echsen Verstärkung. Der Anführer der Elfenschar bläst daraufhin zum Rückzug und weist Phileassons Leuten zum Dank die Pferde einiger gefallener Elfenkrieger zu. Bei ihm handelt es sich um eine mythologische Inkarnation Lariels (siehe Seite 220), der die Menschengruppe für verbündete Sumurrer hält, die sich in elfischer Begleitung nach Tie'Shianna durchkämpfen wollen. Faelanthîr wird von Lariel (und später auch von den anderen Fenvar) auf seine Ähnlichkeit zu Adernath angesprochen, schlussendlich aber für einen Verwandten/Bruder des Anführers der königlichen Leibgarde gehalten.

Rückzug zur 'Gleißenden'

Der mörderische Ritt führt die Gruppe bis ganz nach Tie'Shianna, da der Feind ihnen auf den Fersen bleibt. Während der Flucht wird der Dschungel immer lichter und weicht schließlich ganz zurück. Danach reitet die Gruppe durch das brach liegende Land der Fenvar, auf überwucherten Straßen und entlang der Ruinen elfischer Siedlungen. Allein die Tie'Shianna vorgelagerte Hafenstadt am *Nalayr* (ein Fluss, der an Tie'Shianna vorbei nach Westen, bis ins Meer der Sieben Winde fließt) scheint noch in der Hand der Elfen zu sein. Auf einer felsigen Anhöhe über dem Flusshafen erhebt sich schließlich Tie'Shianna 'die Gleißende'.

Die letzten Tage von Tie'Shianna

Belagerung und Sturm

Alle drei Wochen wiederholt sich im Innern von Shaltyr folgendes Szenario: Zunächst spielen sich auf der Ebene und in den Ruinen der verlassenen Siedlungen rund um die 'Gleißende' zahlreiche kleine Scharmützel zwischen Elfenreitern und den Spähern des Heers des Namenlosen ab. Dann, in der Nacht des dritten Tages (Die eigentlich Jahrzehnte andauernde Belagerung wird hier, für die Helden unbemerkbar, quasi im Zeitraffer dargestellt.), erreichen die gewaltigen Heersäulen der Kreaturen und Gefolgsleute des Dreizehnten die Stadt. Der größte Teil der Armee kommt von Osten her über eine der verwaisten Prachtstraßen, die das Reich der Fenvar durchzogen und zeitweise sogar an die Grenze des Bannlandes und bis nach Simyala gereicht haben sollen. Andere Truppenkontingente des Feindes schiffen von Süden her über den Nalayr ein und gehen (nach kurzem Widerstand) in der Hafenstadt der Elfen an Land. Sie alle schlagen ihr Lager vor den Mauern Tie'Shiannas auf. Oger und Trolle, Ferkinas und Zwerge, Marus (Seite 212) und Leviatanim-Kontingente (Seite 226), Nachtalben (Seite 61), Krakonier (Seite 212) und sogar drei Purpurwürmer (**ZBA 85**) und ein Mantra'ke (**ZBA 131**) sind dem Heerruf des Namenlosen gefolgt. Aber auch viele Kreaturen, für die die heutigen Sprachen keinen Namen mehr besitzen, haben sich eingefunden, um das Schicksal des Elfenvolkes zu besiegeln. Wesen mit Klauenhänden erfüllen die Luft mit dem Schwirren ihrer durchscheinenden silbrigen Flügel, Riesen wie Wolkenkopf, Tugrabab und Gogrumgoll brechen durch den Wald und schleudern wütend glühende Felsen gegen die Mauern der Stadt und ein unsäglicher, titanischer Wurm unterwühlt die Tore, um für die Krieger des Verderbens Breschen zu schlagen. Dreizehn Tage lang schleudern Katapulte Felsbrocken, nicht verlöschendes Feuer und Körbe mit Schlangen und Skorpionen in die gleißende Stadt. Tag und Nacht bestürmen die Truppen die Mauern, um den Willen der Verteidiger zu brechen. Fast jede Nacht wagen die Elfen, angeführt von Fenvarien und Lariel, Ausfälle, um die Kriegsmaschinen der Feinde zu verbrennen; doch egal, wie viel sie auch zerstören, noch schneller bauen die zahllosen Sklaven und Diener im Gefolge des dunklen Heeres neue Maschinen, um die Mauern der Stadt zu vernichten.

Am 17. Tag steigt *Oisin*, der Geliebte der Niamh, in die Gänge hinab, die der grässliche Wurm unter den Stadtmauern gegraben hat, um zu verhindern, dass das Ungeheuer das hart bedrängte Sonnentor zum Einsturz bringt. Ihr Kampf lässt die Erde erbeben. Das Tor wird gerettet, doch Oisin kehrt nicht zurück. Groß ist die Zahl der Recken, die in diesen Tagen einen Platz im Pantheon der Helden erringen, aber zu gewaltig ist die Zahl der Feinde, und aller Mut der Verteidiger kann das Schicksal Tie'Shiannas nur verzögern.

Untergang

Der Untergang der Gleißenden Stadt beginnt in der Nacht des 18. Tages. Während in den vorherigen Nächten Geister und Purpurwürmer die verbliebenen Einwohner tyrannisierten, regnen nun Feuer und Schwefel vom Himmel herab und setzen die Stadt in Brand. Viele Elfen kommen ums Leben. Am Morgen des 19. Tages beginnen die Belagerer den letzten Sturm auf die Mauern Tie'Shiannas. *Kazak*, der Feldherr des Namenlosen, zerschmettert persönlich das Löwentor. Durch zahllose Breschen, die daraufhin durch magische Lanzen und die Kraft von Rammböcken geschlagen wurden, stürmen die Feinde von Norden und Osten in die Stadt. Dutzende gewaltige Belagerungstürme werden an die Mauern gerollt, und die Verteidigung der Elfen bricht unter der Vielzahl der Angriffe zusammen. Fenvarien verschanzt sich mit seiner Leibwache im Tempelbezirk nahe dem Löwentor, während die letzten Elfen heimlich aus der Stadt fliehen. (Ab hier beginnen Handlungsort und Personen zunehmend zu verblassen, was die Überlebenschance der Gruppe erhöhen sollte.) Einige bemannen die verbliebenden Zauber- und Luftschiffe (so auch *Rilmandra,* das Schiff Orimas) und versuchen zum Meer oder nach Vayavinda durchzubrechen (siehe unten); andere durchschreiten die von Niamh endlich aufgestoßenen aber instabilen Sphärentore zur 'Welt hinter den Nebeln'; Lariel deckt mit seinen Elfenritten wenig später den regelrechten Flüchtlingsstrom, der sich nach Westen hin ergießt.

Erst am Abend ist der Widerstand in der Stadt gebrochen. Kazak liegt todwund im zerstörten Tempel der Zerzal (Seite 173) Fenvarien und einige Gefährten sind lebend gefangen genommen worden und müssen mit ansehen, wie Tie'Shianna zwei Tage lang geplündert wird und man die übrigen Gefangenen in grausigen Ritualen ermordet. Mit dem Abzug des Heeres aus der zerstörten Stadt am 21. Tag beginnen Handlungsort und Personen vollends zu verblassen. Am nächsten Tag wird die Geschichte der Eroberung der Elfenmetropole erneut beginnen.

Zur Ausgestaltung der Belagerung empfehlen wir Ihnen die Lektüre des Abenteuers **Die Letzten Tage von Ysilia** in **Invasion der Verdammten 142ff.** und den Abschnitt Massengefechte und Scharmützel in der Spielhilfe **Aventurisches Arsenal 134ff.** Zum Einsatz von Magie im Schlachtverlauf siehe auch **Mächte des Schicksals 232f.**

Der Untergang des Hochelfenreiches

Der Zweite Drachenkrieg

Die zweite Dere-umspannende Auseinandersetzung zwischen Pyrdacor und Famelor ist als *Der Zweite Drachenkrieg* bekannt.

Der hohe Drache Pyrdacor hatte seit dem Ersten Drachenkrieg die Aufgabe inne, auf Dere über das Gleichgewicht der Elemente zu wachen. Aber schon bald begann der Goldene, die Elemente für seine Zwecke zu missbrauchen. Er schwang sich zum Herrscher der Echsenrassen des 10. Zeitalter auf und versuchte den Niedergang ihrer Vorherrschaft mithilfe der Schlüssel der Elemente aufzuhalten. Seine Manipulation des elementaren Gleichgewichts führte so weit, dass er schon vor Beginn des Zweiten Drachenkrieges die Macht über die Schlüssel des Erzes und des Eises verloren hatte.

Wahrscheinlich war es die Vernichtung Chalwens, die den Krieg auslöste. Pyrdacor hatte schon mehrmals versucht, die prophetisch begabte Gigantin zu besiegen. Vor allem, nachdem diese 'seine' Hochelfen in einer Prophezeiung vor ihren "falschen Göttern" warnte. Die elementaren Kräfte, die der hohe Drache ca. 2.260 v. BF bei der Vernichtung der Chalwen entfesselte, waren so enorm, dass ein ganzer Gebirgszug vom Festland abgetrennt wurde; heute besser bekannt als die Insel Maraskan.

Was folgte, war ein erbitterter Krieg der Götter gegen den goldenen Drachen, die von seinem alten Rivalen Famerlor angeführt wurden. Erst um 2.100 v. BF siegten die Götter über Pyrdacor, infolge dessen das Echsenreich von Zze Tha zum großen Teil in fremde Sphären entrückt wurde.

Das Reich der Hochelfen

Da Pyrdacor im Zweiten Drachenkrieg schon früh zu unterliegen drohte, schloss er ein Bündnis mit dem Namenlosen. Kurzfristig konnten dessen Armeen die Feinde des hohen Drachen auch besiegen, doch das Bündnis mit dem Namenlosen forderte seine Opfer nicht nur unter Famerlors Truppen, der Gott ohne Namen säte auch unter den Verbündeten und Dienern Pyrdacors Zwist und Zwietracht. Nachdem die Hochelfen 2.250 v. BF im Norden ihres Reiches, in der Nähe des heutigen Totenmoors, nach langem Widerstand das erste Mal vernichtend geschlagen wurden, fiel eine Metropole nach der anderen in die Hand des Feindes. Zwanzig Jahre nach dem Untergang Isiriels begann um 2.200 v. BF schließlich die Große Belagerung von Tie'Shianna, die zuerst unter den Echsen und später unter den Truppen des Namenlosen mit Unterbrechungen mehrere Jahrzehnte anhalten sollte. Die Zerstörung der größten der elementaren Städte der Elfen markierte den Beginn ihrer Diaspora und das Ende ihrer Hochkultur.

Rolle der Helden

Abgesehen von einem ungewöhnlichen Abenteuer hat der Untergang Tie'Shiannas Ihren Helden noch weit mehr zu bieten. Wenn die Gruppe sich entsprechend edel und selbstlos verhält und sich an der Verteidigung Tie'Shiannas beteiligt, hat sie eine gute Chance, die mythologische Personifikation von Fenvarien kennenzulernen; einer der wenigen Gründe, um sich an den hoffnungslosen Kämpfen zu beteiligen. Zudem offenbart sich in dieser Geschichte auch die zentrale Bedeutung Faelanthîrs für das Abenteuer.

Fenvarien

Eine Figur, die im Kern den wirklichen König wiedergibt, aber auch das repräsentiert, was das Elfenvolk von seinem Ersten erwartet. Eine Persönlichkeit, die souverän für die Interessen seines Volkes eintritt und in jeder Hinsicht vorbildlich ist. Also eine ganz andere Sorte Herrscher, als die Menschen sie kennen. Es ist von unschätzbarem Wert für die Gruppe, Fenvarien als den kennengelernt zu haben, der er einmal war beziehungsweise der er im Bewusstsein seines Volkes noch ist. So werden sie mehr Gefühl für die Tragik des stammelnden Irren entwickeln, dem sie im vorletzten Abenteuer der Kampagne begegnen (siehe Seite 271).

Tod eines Helden

Sollte einer der Helden bei der Auseinandersetzung um Tie'Shianna zu Tode kommen, empfehlen die Elfen der Stadt, seinen Leichnam einzubalsamieren und zur 'Welt hinter den Nebeln' zu bringen. Dort können sein Körper und sein unsterbliches 'Licht' im Kessel der Cammalan wieder vereinigt werden. Auch die fliehenden Elfen nehmen viele ihrer Toten mit. Trotzdem entscheiden sich einige sterbende Kämpfer gegen ihre Wiederbelebung, sagt man doch, dass mit der Wiedergeburt im Kessel all die Erinnerungen der früheren Inkarnationen frei gesetzt werden – und dass nicht wenige an der Flut von Bildern zerbrochen sind.

Finale

Es sei hier darauf hingewiesen, dass einige Szenen und Details aus der Belagerung im Finale der Kampagne (siehe 286) noch einmal aufgegriffen werden. Es ist deswegen wichtig, einige Dinge bei der Darstellung der Gleißenden zu beachten.

Machen Sie den Spielern deutlich, dass die Verteidiger Tie'Shiannas trotz aller Umstände nie den Mut verlieren und sich immer edel und heroisch verhalten. Szenen der Schwäche oder einer sinkenden Kampfmoral sollten nur selten vorkommen.

Auch wenn die Helden nicht persönlich zugegen sind, sollte ihnen dennoch klar werden, dass Fenvarien einen taktischen Fehler begangen hat. Ein Scheinangriff der Feinde auf das Drachentor ließ ihn Truppen vom Löwentor abziehen, dass daraufhin von einem Kommandounternehmen Kazaks eingenommen wurde. Hätte man das Tor und somit die Stadtmauer gehalten, wäre es sehr viel mehr Elfen möglich gewesen, durch die Sphärentore zur 'Welt hinter den Nebeln' zu fliehen.

Szenen in der Belagerten Stadt

Lassen Sie sich die Chance nicht entgehen, neben dem erbitterten Kämpfen auch andere Aspekte dieser Geschichte zu beleuchten. Nicht nur hinter den feindlichen Linien und auf

den Mauern der belagerten Stadt zeigt sich der tägliche Kampf ums Überleben. Alte und Kinder haben besonders unter der Nahrungsknappheit zu leiden; ganze Familien werden durch die Wirren des Krieges auseinandergerissen.
Neben diesen eher allgemein einsetzbaren Themen können Sie auch die folgenden Szenen zwischen den Kämpfen einstreuen.

Larza'lariel
Nachdem sich die Helden auf Tie'Shiannas Seite im Kampf gegen den Feind bewiesen haben, werden sie von Lariel geehrt. Der Sternenträger und enge Vertraute Fenvariens belohnt ihre Tapferkeit, indem er ihnen eines seiner legendären Wolfsmesser (*larza'lariel*) schenkt. Die Begegnung mit Lariel und seinen Reitern ist im letzten Abenteuer der Saga noch von großer Bedeutung, siehe Seite 271.

Im Stich gelassen
Der Zweite Drachenkrieg hat so manchen Fenvar verändert und gezeichnet. Während einige allmählich den Glauben an ihre Götter verlieren und die Priester mit Fragen bedrängen ("Wo war Simia, als Simyala fiel? Warum hat uns Orima verlassen, warum liegt die *Rilmandra* bis heute an ihrem Turm und wurde nicht zurück gebracht? Was haben wir falsch gemacht?"), haben einige andere jeden Respekt vor dem Leben und sich selbst verloren und kennen im Kampf gegen den Feind keine Gnade mehr.

Lagebesprechungen
Sobald die Helden das Vertrauen des Königs erlangt haben, kann es sein, dass er sie zu den morgendlichen Lagebesprechungen hinzuzieht. Gerade wenn es gilt, das Verhalten der menschlichen und zwergischen Kontingente des Feindes einzuschätzen, ist ihre Meinung hoch geschätzt. Während der Stabsbesprechungen im Villenviertel (siehe **Zerfallene Pracht** Seite 172) haben die Gefährten Phileassons dann auch Gelegenheit, die prominenteren Einwohner Tie'Shiannas näher kennenzulernen. Neben Fenvarien und Lariel wären da noch die ihnen bereits 'bekannte' Beraterin des Königs Niamh und ihr Geliebter Oisin sowie die obersten Priester. Als Assistent des obersten Nurti-Priesters können Sie auch dem noch sehr jungen *Ammantillada* (Seite 219) einen kleinen Auftritt bescheren. Die Priesterschaft des Pyr Daokra nimmt nicht an den Beratungen Teil, da sie bereits vor Jahrhunderten aus der Stadt verbannt wurde. (siehe das Abenteuer **Berge aus Gold** Seite 81ff.).
Es bietet sich bei den militärischen Beratungen an, auch ein- bis zweimal auf Adernath hinzuweisen, der anscheinend immer noch nicht von einem riskanten Auftrag zurückgekehrt ist (siehe unten).

Ein Spieler-Elf als Reinkarnation Adernaths [Optional]

Sehr anspruchsvoll aber auch lohnend kann es sein, wenn statt Faelanthîr ein Spieler-Elf die Reinkarnation Adernaths verkörpert. Im günstigsten Fall lassen sich bereits im Charakterhintergrund und während der zuvor erlebten Abenteuer der Kampagne Prallelen zu Adernath ziehen. Ob diese sich jedoch in äußeren (z.B. verlorene Gliedmaßen und Narben), geistigen oder emotionalen Veränderungen offenbaren, bleibt Ihnen überlassen. Natürlich können Sie sich bei den Schlüsselkomponenten Faelanthîrs, wie dem versehrten Auge und der traurigen Melodie, bedienen. Beachten Sie, dass der Spieler-Elf, sollte er Adernath äußerlich gleichen, schon zu Beginn der Ereignisse um Tie'Shianna als dieser 'erkannt' werden könnte.
Im Gegensatz zu Faelanthîr kann der Spieler-Elf die Wiedergeburt am Ende dieses Abenteuers natürlich auch überleben. Denken Sie aber daran, dass die Freisetzung der früheren Erinnerungen Adernaths weitreichende Folgen für den Helden und das Spielgleichgewicht in der Gruppe haben kann.
- Die Charakterzüge des Spieler-Elfen könnten in Teilen durch die von Adernath 'überschrieben' werden. Dies kann zu einer regelrechten Persönlichkeitsspaltung führen.
- Die Werte von Adernath-typischen Wissenstalenten, Zaubern und geistigen Eigenschaften steigen womöglich sprungartig auf ihr 'früheres' Maximum an und können ein Ungleichgewicht in der Gruppe erzeugen. Beachten Sie, dass einige Talentwerte in Wissenstalenten wie z.B. Magiekunde nicht übernommen werden können, da das Wissen Adernaths zu großen Teilen veraltet ist.
- Mit Adernaths Gedächtnis kommen auch die Erinnerungen an die Folter, Gefängnis, Wahnsinn und Tod nach dem Fall Tie'Shiannas wieder. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held den Nachteil Schlaflosigkeit (Alpträume) erhält.
- Beachten Sie, dass der Tod Adernaths im Finale von **Alte Freunde, alte Feine** noch eine wichtige Rolle spielt (siehe Seite 289). Es könnte sehr reizvoll sein, die Kerker-Szene ans Ende des Finales zu setzen und dieses mit der Vergebung des Spieler-Elfs Fenvarien gegenüber abzuschließen.
- Die uneingeschränkte Loyalität Adernaths wird dafür sorgen, dass er am Ende der Kampagne zusammen mit Fenvarien zu den Inseln im Nebel zurückkehrt.

Rhiandra

Während eines Rundgangs durch die Straßen der Metropole hören die Helden unverhofft die ihnen bekannte Melodie Faelanthîrs, obwohl dieser im Lazarett des **Heiligtum der Nurti** (Seite 172), am anderen Ende der Stadt weilen müsste. Das traurige Lied führt sie in eine Seitengasse, zwischen die hoch aufragenden Ruinen zweier Stadtpalais. In Gemeinschaft von vielen alten, kranken und gebrechlichen Elfen wiegt dort eine blinde Elfe ein kleines Kind in ihren Armen und summt es mit der Melodie Faelanthîrs in den Schlaf.
Sprechen die Helden sie an, so wird relativ schnell deutlich, dass die Frau Faelanthîr nicht zu kennen scheint. *Rhiandra*, so ihr Name, verheimlicht der Gruppe keineswegs, dass sie die Mutter Adernaths ist und nach dem Tod ihrer 'Schwiegertochter' über ihren Enkel wacht. Die Melodie ist ihrer Aussage nach ein in ihrer Heimat Liretena beliebtes Kinderlied, mit der auch ihre Mutter sie schon in den Schlaf gesungen hat. Bis zur nächsten Szene können die Helden Rhiandra nicht mehr auffinden und Faelanthîr so auch nicht mit ihr bekannt machen.

Adernath

Richten Sie es ein, dass die Gruppe sich noch in der Gesellschaft Fenvariens befindet, wenn nur noch der Tempelbezirk von den Hochelfen gehalten wird. Kurz bevor die Gruppe dann Tie'Shianna verlassen will, kommt es zur ersten und letzen Begegnung mit Adernath.

Dieser hat schon vor Monaten einen Durchbruch hinter die feindlichen Linien unternommen, um über Umwege die Elfen *Vayavindas* um Unterstützung zu bitten. Nun, in der Stunde der Not, gelingt es ihm, in Begleitung von 14 Hippogriffreitern zum Tempelbezirk durchzudringen. Da die letzten Sphärentunnel bereits vor einiger Zeit kollabiert sind, bieten die Hippogriffe die letzte Gelegenheit, Tie'Shianna lebend zu verlassen. Da es aber zu wenig Tiere für alle verbliebenen Elfen sind, entscheiden sich Fenvarien, seine Leibgarde und einige weitere Sternenträger, zurück zu bleiben.

In den wenigen verbleibenden Minuten der Evakuation sollten Faelanthîr und Adernath unter den Augen der Helden 'zufällig' aufeinandertreffen. Während um sie herum Brandgeschosse, Trümmerteile und ein Regen von Bolzen niedergehen, verharren die beiden Elfen, die sich wie Brüder gleichen, voreinander. Adernath erscheint dem Betrachter wie eine älteres, verhärmteres und vom Krieg gezeichnetes Abbild Faelanthîrs. Seit der *Kesselschlacht von Liretena* trägt der Elf ein silbernes Glasauge (eine Konstruktion Ometheons), dass ihn vollständig sehen lässt. Noch bevor die beiden ihre Fassung wiedergewonnen haben, zwingen die in den Tempelbezirk eindringen Truppen des Feindes die Gruppe zur Flucht. Vom Rücken der abhebenden Hippogriffe können die Helden sehen, wie Fenvarien und seine Getreuen sich ein letztes Mal gegen den Feind werfen, bevor Rußwolken ihnen die Sicht auf die in Trümmern liegende Stadt nehmen.

Einige Truppen des Namenlosen

Oger

Oger stellen die Masse der Fußtruppen im Kampf um die Stadt der Elfen. Sie sind bei allen Angriffen in Scharen beteiligt.

Kampfwerte
LeP 45 **AuP** 40 **MR** 1 / 8 **GS** 10 **RS** 5
Faust: INI 10 + W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 2W+5 TP(A) **DK** HN
Keule: INI 10 +W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 3W+6 **DK** NS
Vor-/Nachteile: Aberglaube 10–15, Übler Geruch
Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag; Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag
Besonderheiten: Oger gelten als *große Gegner.*

Troll

Trolle gehören zu der Elite unter den Fußtruppen des Namenlosen. Sie werden massiert in den Brennpunkten des Schlachtgeschehens eingesetzt.

Kampfwerte
LeP 70 **AuP** 120 **MR** 7 **GS** 7 **RS** 4
Faust: INI 11 + W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 2W+7 TP(A) **DK** HN
Axt: INI 11 +W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 4W+6 **DK** NS
Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Aberglaube 7, Trollwut 15*
Sonderfertigkeiten: Auspendeln, Beinarbeit, Gerade, Schmetterschlag; Befreiungsschlag, Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag
Besonderheiten: Trolle gelten als *große Gegner.*
*) Die Trollwut ist eine Mischung aus Jähzorn und Rachsucht.

Zwergen-Veteran

Nachdem der grässliche Wurm erschlagen war, übernahmen es die Zwerge, Minen unter die Wälle und Türme von Tie'Shianna zu treiben. Außerdem sind sie verantwortlich für Entwurf und Bau der eingesetzten Belagerungsmaschinen.

Kampfwerte
LeP 45 **AuP** 45 **MR** 7 **GS** 6 **RS** 5
Felsspalter: INI 12 + W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 2W+2 **DK** N
Schwere Armbrust: INI 13 +W6 **FK** 19 **TP** 2W+6
Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Schwer zu verzaubern, Unfähigkeit Schwimmen
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Überrennen

Menschen-Veteran

Die Menschen, die an der Belagerung teilnehmen, sind zum Kriegsdienst gezwungene Sumurrer und Ferkinas. Sie wurden in erster Linie als leichte Kavallerie eingesetzt und führten die ersten Gefechte mit den Elfen. Später, als die Flucht eines Teils der Bewohner Tie'Shiannas entdeckt wurde, war es ihre Aufgabe, den Flüchtigen nachzusetzen.

Kampfwerte
LeP 42 **AuP** 42 **MR** 8 **GS** 9 **RS** 2
Speer: INI 18 + W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 2W+2 **DK** N
Keule: INI 13 +W6 **FK** 19 **TP** 2W+6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 15), Gezielter Stich, Kampfreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag

Namenlose Schrecken

All jene Kreaturen, die heute zum Glück in Vergessenheit geraten sind, entwerfen Sie am besten nach Ihren eigenen Vorlieben. Lassen Sie Ihrer Phantasie und Ihren schlechten Träumen freien Lauf!

Die Plage

Zu den unerklärlichen Mysterien bei der Belagerung Tie'Shiannas gehört es, dass bei entscheidenden Gefechten wie aus dem Nichts gewaltige Rattenschwärme auftauchten, um die Verteidiger zu behindern und wütend zu attackieren. Noch heimtückischer als ihre Angriffe waren jedoch die Seuchen und das Ungeziefer, das sie ins Lager der Elfen trugen. Für die Werte der verschiedenen Rattenarten und die von ihnen übertragenen Krankheiten siehe **ZBA 155**.

Rettung

Nachdem Phileasson und seine Gefährten dem Untergang Tie'Shiannas entkommen können, führt sie der jetzt sehr gedankenverlorene Faelanthîr zum Baumschiff seiner Geliebten. In einer kleinen Bucht gehen die Gefährten an Bord des Schiffes, wo sie und vor allem Faelanthîr von Yrbilya empfangen werden. Das Wiedersehen mit seiner Angebeteten lässt den Sternenträger die traumatischen Erlebnisse für einige Zeit vergessen und gibt der Gruppe Zeit, sich etwas auszuruhen. Nach einer erholsamen Nacht können sie dann auch ein erstes Mal mit Faelanthîr über die Begegnung mit Adernath sprechen. Im Verlauf des Gesprächs können die Helden folgende Erkenntnisse sammeln:

Faelanthîr ist die Reinkarnation von Adernath, dem Anführer von Fenvariens Leibwache.

Laut den Legenden der Insel-Elfen ist Fenvarien, zusammen mit Adernath und einigen weiteren Überlebenden der Leibgarde gefangen genommen und verschleppt worden.

Wenn sich Faelanthîr an sein Leben als Adernath erinnern könnte, also der "königliche Gefährte" aus der Prophezeiung ist, könnte er vielleicht den Aufenthaltsort Fenvariens offenbaren – wurden sie doch gemeinsam verschleppt.

Yrbilya hat früher in einer Strandeiche bei Caldach 'gewohnt' und war mit der weisen Cammalan befreundet, die des Öfteren ihre Heimstatt besuchen kam. So kann sie erzählen, dass die im Kessel der Cammalan wiederbelebten Elfen mit den Erinnerungen all ihrer vorherigen Leben erwachten.

Am Ende der Unterredung sollte klar geworden sein, dass Faelanthîr die "zweite Geburt" durch den Kessel der Cammalan erfahren muss, um sein Gedächtnis wieder zu erlangen. Zunächst muss Phileasson aber "die Macht eines alten und des jungen Weisen" (siehe Seite 242) suchen, ohne die das Ritual nicht gelingen kann. Die Identität der Weisen kann aber weder Yrbilya noch Faelanthîr aufdecken. Das Paar bietet den Gefährten an, sie bis zu den Drei Großen Schnecken mitzunehmen, wo sie vor den Vislani erst einmal sicher sein sollten.

Weiter geht es mit **Das Spiel auf den Inneren Inseln**.

Die Inneren Inseln

Die Geschichte der Inseln im Nebel

Seit über 3.000 Jahren sind die Elfen auf den Inseln im Nebel von ihren Verwandten in Aventurien getrennt. Eine so gewaltige Zeitspanne kann man auf dem hier zur Verfügung stehenden Raum nicht einmal ansatzweise darstellen. Deshalb werden nicht die ungezählten Gefechte, die es zwischen den verschiedenen Clans gegeben hat, aufgezählt, sondern eine knappe Skizze der wichtigsten historischen Entwicklungen entworfen. Aufgrund des anderen Zeitablaufs in der Globule sind alle Zeitangaben von Ereignissen, die sich nur innerhalb dieser Welt abgespielt haben, als Richtlinie zu verstehen.

Zu Zeiten Tie'Shiannas: Die "Welt hinter den Nebeln", anfangs noch ein zusammenhängendes, großes Eiland, ist Rückzugsort der Herrscher von Tie'Shianna. 'Lebende Bilder' erzählen an speziellen Orten die Geschichten und Legenden der Fenvar.

2.200 v. BF: Untergang Tie'Shiannas. Hochkönig Fenvarien ermöglicht vielen die Flucht in die Globule, er selbst gerät jedoch in Gefangenschaft.

Folgezeit: In den ersten Jahrhunderten nach dem Untergang Tie'Shiannas leben die Elfenclans in relativem Frieden miteinander. Aber schon jetzt sind viele Elfen der Auffassung, dass ihr Volk nicht ein Opfer des Namenlosen geworden wäre, wenn sie weniger angreifbar gewesen wären. In Tie'Shianna konnte er ihnen leicht den Todesstoß versetzen, als wildlebende Jäger und Nomaden hätten sie seinen Angriffen dagegen ausweichen können. Trotzdem ist dies die Zeit, in der viele neue Städte auf Thiranog gegründet werden. Die Vislani übernehmen in Fenvariens Namen die Herrschaft, obwohl dies nicht von allen akzeptiert wird. Die Götterverehrung unter den Insel-Elfen nimmt erheblich ab.

Ab 2.000 v BF: Sturmfluten und Erdbeben suchen die 'Welt hinter den Nebeln' heim. Einzelne Küstenstriche versinken, kleine Inseln werden vom Haupt-Eiland abgetrennt und driften langsam nach außen. Später zerreißt ein gewaltiger Vulkanausbruch die Insel in mehrere Stücke. Die Lebenden Bilder erscheinen nun an anderen Orten als bisher.

Folgezeit: Die Gemeinschaft der Elfen zerbricht an inneren Streitigkeiten. Aus den sich bildenden Gruppen werden einst die 'Wilden', die 'Alten' und das Volk der Meere hervorgehen. Gerade zwischen den 'Alten' und den 'Wilden' kommt es schon recht bald zu ersten bewaffneten Konflikten, sicherlich auch weil die 'Wilden' über die Jahrhunderte einen immer größeren Zulauf verzeichnen können. Die Inseln driften immer weiter auseinander.

Um 1.200 v. BF: Der Schlangenkönig gelangt mit seinem Gefolge in die Globule (Seite 252). Es gelingt ihm mithilfe mächtiger Magie, eine der Äußeren Inseln aus dem Zustand der sich verschiebenden Realitäten zu reißen. Ursprünglich wiederholte sich dort immer wieder die Geschichte des Elfenfürsten *Nurdo'bah*, der von seiner mächtigen Feste *Adha'bangravar* aus einen Überfall auf die Echsenstadt Ss'kr'm verübte. Als diese Geschichte reale Form annimmt, obsiegen die Echsen mithilfe des Schlangenkönigs. Das elfische Clanfürstentum wird vernichtet und die Überlebenden zu Sklaven. So gelingt es dem Schlangenkönig auf Dauer, eine kleine Enklave der geschuppten Völker auf den Inseln im Nebel zu schaffen.

Um 500 v. BF: Die Elfen werden von einer bis dahin unbekannten Krankheit heimgesucht. Die Opfer der Gliederfäule verrotteten bei lebendigem Leib. Da kein Mittel gegen die Seuche gefunden werden kann, fallen ihr mehr als zwei Drittel der Elfen zum Opfer. Am schlimmsten wütet die Krankheit in den Städten, wo sich die hochgradig ansteckende Seuche schneller ausbreitete als in den Wäldern. Viele Städte verwaisten in dieser Zeit, und die 'wilden' Elfen erhalten immer mehr Zulauf. Nachdem die Seuche schon einige Jahrzehnte gewütet hat, überfällt der Schlangenkönig überraschend Gwandual, und raubt von dort den Kessel der Cammalan. Erst kurz zuvor haben die 'Alten' herausgefunden, dass jene, denen man mithilfe des Kessels das Leben wiedergibt, immun gegen die

Gliederfäule werden. Da die 'Alten' nicht mehr über genügend Truppen verfügen und den 'Wilden' die nötigen Mittel und Einigkeit fehlt, scheitern die wenigen, Versuche den Kessel zurückzuerobern.

Folgezeit: Nur langsam zeigt sich eine andere Folge der Seuche. Mit dem Tod so vieler Elfen ist auch ein guter Teil des Wissens um Märchen und Sagen verlorengegangen. Wann immer aber eine dieser mündlich überlieferten Geschichten aus dem Bewusstsein der Mehrheit des Volkes verschwindet, beginnt auch die dazugehörige Insel im äußeren Inselgürtel zu verblassen. Dutzende Inseln verschwinden im Nichts, ohne dass es verhindert werden kann, und unter den Weisen der Elfenclans keimt die Furcht, dass vielleicht eines Tages auch die Inneren Inseln verschwinden könnten, weil das Volk der Elfen begonnen hat, seine eigene Vergangenheit und damit auch seine Identität zu verlieren. (Die Idee, die Geschichten einfach niederzuschreiben, wird übrigens schnell wieder verworfen, denn es zeigt sich, dass allein der Zauber des Erzählens die magische Kraft hat, sich auf die Äußeren Inseln auszuwirken.) Deshalb übertragen die 'Alten' dem Clan der Vislani die Aufgabe, Barden auszubilden. Sie sollen die Inseln bereisen und sowohl in den Städten der 'Alten' als auch an den Lagerfeuern der 'Wilden' von der großen Vergangenheit ihres Volkes erzählen. Darüber hinaus bildet man jeden Barden zu einem exzellenten Krieger aus, denn zu seinen Pflichten gehört es auch, mindestens einmal in 100 Jahren die Äußeren Inseln zu bereisen, um die Geschichten, von denen er erzählt, aus eigener Anschauung kennenzulernen und seine Weisheit zu vertiefen. Doch zwischen den Vislani und den 'Wilden' herrscht von Anfang an Misstrauen. Die Barden werfen diesen frei lebenden Elfen vor, ihr altes Erbe zu verraten, indem sie den Städten und der Kultur der 'Alten' den Rücken kehren, und die 'Wilden' trauen keinem, der die in ihren Augen falschen Ideale der Vergangenheit hochhält. Aus diesem gegenseitigen Misstrauen entwickelt sich im Laufe der Jahrhunderte der blutige Bruderkrieg, der bis heute die Elfen auf den Inseln entzweit.

Um 300 BF: Die Vislani entdecken zwei Wege, der wachsenden Übermacht ihrer Gegner die Stirn zu bieten. Sie ersinnen Märchen von schrecklichen Ungeheuern, die die Wälder, Ebenen und Meere heimsuchen und unter den 'Wilden' wüten. Und da sie als Bewahrer der Geheimnisse der Vergangenheit gelten, glaubt man ihnen. Durch Magie bewirken sie dann, dass sich diese Ungeheuer nicht allein auf den Äußeren Inseln, sondern manchmal auch in der Wildnis der Inneren Inseln manifestieren und zur Bedrohung für das Volk der 'Wilden' werden.

Der zweite Weg der Vislani, die Städte vor den Angriffen der 'Wilden' zu schützen, sind die in großer Stückzahl von *Goibnyun* (siehe Seite 260) hergestellten *Geisterkrieger*. Ihr Name täuscht und beruht auf einem Irrtum der Elfen aus den Wäldern. Sie glauben, dass es sich bei diesen Gestalten um die Geister erschlagener Krieger handelt; in Wirklichkeit sind es allerdings nur auf magischem Weg belebte Rüstungen. Diese etwas schwerfälligen, aber umso kampfstärkeren Schöpfungen sichern das militärische Überleben der Elfen in den Städten.

Heute ist es für die 'Alten', die nur noch ca. 30% der Bevölkerung der Inseln ausmachen, gefährlich, sich weit von den Städten zu entfernen, denn in den Wäldern und Ebenen sind die 'Wilden' die unumstrittenen Herren. Erst mit der Ankunft Beorns beginnt sich das Mächtegleichgewicht dieser Welt vollends zu verschieben. Er schlägt sich auf die Seite der 'Wilden' und hilft ihnen bei der Koordination ihrer Angriffe, denn all zu oft sind ihre Attacken bislang gescheitert, weil sich kein Clan dem Befehl eines anderen Clanoberhaupts unterwarf. Erst Beorn, der zu keinem der Clans gehört, kann von allen als Anführer akzeptiert werden, ohne dass einer der stolzen Elfenkrieger ein Stück seiner Ehre verliert. Er lässt die 'Wilden' nach dem Vorbild der Thorwaler Ottas Schiffe bauen, so dass seine Truppen nun auf allen Inneren Inseln operieren können.

Der Thorwaler übernimmt die Führerrolle natürlich nicht aus lauter Uneigennützigkeit. Er und seine Gefolgschaft erhalten einen Teil der Beute aus jedem Überfall, denn den 'Wilden' bedeuten die kostbaren Kleinodien der 'Alten' nichts. Seit Beorns Ankunft in dieser Welt wird die Lage der Vislani und der 'Alten' immer kritischer. Daraus resultiert, dass sie den Gefährten Phileassons zunächst aggressiv, mindestens aber mit äußerstem Misstrauen begegnen werden, denn sie halten die 'Rundohren' so lange für Gefolgsleute Beorns, bis es den Helden auf überzeugende Weise gelingt, ihnen das Gegenteil zu beweisen.

Die Gesellschaft der Elfen

Um den zerrütteten Zustand zu begreifen, in dem sich die Gesellschaft der Fenvar in dieser Globule befindet, muss man sich zunächst mit ihrer Auffassung von Königtum beschäftigen, die sich vollkommen von menschlichen Vorstellungen unterscheidet. Für sie verkörpert der König von Tie'Shianna und der 'Welt hinter den Nebeln' die Seele seines Volkes, und sein Wohlbefinden ist auf das Engste mit dem Wohlergehen seines Volkes verbunden. Nur wer zum König geboren wurde, kann dieses Amt erfüllen. Es ist nicht so, dass Bruder oder Sohn dem König auf den Thron folgen. Die Nachfolge kann an einen beliebigen Sternenträger weitergehen, ausschlaggebend ist allein, dass er sich dazu berufen fühlt, dieses Amt zu erfüllen. (Und kein Elf hat bisher seine Freiheit aus bloßen Machtgelüsten gegen die Bürde des Königtums eintauschen wollen.) Einen neuen König kann es erst dann geben, wenn der alte Hochkönig gestorben ist oder aus freien Stücken abgedankt hat. Alle Orakelsprüche und Prophezeiungen geben aber seit Jahrtausenden immer die gleiche Antwort: "Fenvarien lebt!"

Ein Interregnum, die vorübergehende Königsherrschaft eines anderen, kommt für die Elfen nicht in Frage, denn sie sträuben sich gegen die Vorstellung, dass das Wohl der Elfenclans gleichzeitig mit den Geschicken zweier Herrscher verbunden sein könnte. (Deshalb tötete der Namenlose den Hohen König nicht, sondern sorgte dafür, dass er in sicheren Gewahrsam kam, denn nur so war garantiert, dass das Volk der Elfen ohne wahren König blieb und gemeinsam mit dem Gefangenen leiden würde.) Das Ausmaß des Unheils, das sich aus der Gefangenschaft Fenvariens ergibt, der zur gleichen Zeit 'Herr' über Tie'Shianna und die 'Welt hinter dem Nebel' war, kann man erst dann erahnen, wenn man berücksichtigt, dass seit dem Untergang der Elfenmetropole über 3.000 Jahre vergangen sind. Eine Zeitspanne, die selbst für die langlebigen Elfen enorm ist.

Diaspora und Götterglaube

Mit der Zerstörung Tie'Shiannas war der Niedergang der hochelfischen Kultur besiegelt. In Aventurien zerfiel das Volk in einzelne Gruppen, die vor den Häschern des Namenlosen flohen und teilweise von bereits bestehenden Au- und Waldelfensippen aufgenommen wurden. Ebenso stellt dieses Ereignis eine Zäsur im Verhältnis der Elfen zu ihren Göttern dar. Orima und Pyr Daokra sind in Aventurien fast vollständig in Vergessenheit geraten. Zerzal und Nurti existieren im Bewusstsein der aventurischen Elfen nur noch als gegensätzliche Entitäten/Prinzipien des Werdens (*Nurda*) und Vergehens (*Zerza*), die anzubeten in ihren Augen keinen Sinn macht. Eine Tatsache, die nach elfischem Verständnis durch den Untergang Tie'Shiannas endgültig bewiesen wurde. (Die Geschichte von *Pyr Daokra*, der den Verfolgten bei der Schlacht auf dem Eis gegen Pardona Beistand leistete, ist bei den Elfen fast gänzlich in Vergessenheit geraten.) Während auf Aventurien schon seit Jahrtausenden kein Elf mehr auf den Gedanken kam, den Göttern einen Altar zu errichten, gibt es unter den Insel-Elfen (vor allem unter den 'Alten') auch heute noch eine kleine Minderheit, die an die alten Götter glaubt.

Fenvariens Gefangenschaft

Genauso bedeutsam wie die Vernichtung Tie'Shiannas und der verlorene Glaube an ihre Götter war für die weitere Entwicklung der Hochelfen die Gefangennahme Fenvariens. Der König ist gefangen, und gleich ihm sind die Elfen der Inseln im Nebel Gefangene ihrer Welt geworden, denn aus unterschiedlichen Gründen haben sie einen Großteil ihres Wissens um die Limbusmagie und somit die Fähigkeit, Schiffe wie *Taubralir* zu bauen, verloren. Die mystische Verbindung zwischen Herrscher und Volk reicht aber noch weiter. Wo Fenvariens Seele durch Folter erschüttert wurde, und wo sein Geist zerriss, zerfielen auch die Inseln, und sein Wahnsinn brachte Hass und Zwietracht unter die dort lebenden Elfen.

Haben die Helden diese Zusammenhänge auch nur ansatzweise durchschaut, werden sie begreifen, wie wichtig ihre Suche nach dem Hohen König ist. Sollte es ihnen gelingen, Fenvarien zu befreien und ihm die Rückkehr zu den Inseln im Nebel zu ermöglichen, so hätten sie einen wichtigen Schachzug im Spiel des Namenlosen Gottes zunichte gemacht. Aber selbst wenn der König zurückkehrte, dürfte es noch lange dauern, bis die Schäden der Vergangenheit getilgt sind.

Totenkult

Stirbt ein Elf, so fertigen seine Freunde und Verwandten ein Boot für ihn. Die Insel-Elfen glauben, dass ein Toter, dessen Schiff von einer der 'Pforten des Meeres' verschlungen wird und ins 'Reich unter den Wellen' eingeht. Nach ihrer Vorstellung wartet das 'Licht' eines Verstorbenen dort unten, bis auch der tote Körper hinuntergefunden hat; erst dann könne das Licht einen neuen Körper erhalten.

Der Umgang der drei Völker mit den Körpern der Toten ist grundverschieden. Die 'Wilden' legen den Leichnam einfach ins Totenboot und überlassen es dem Wasser. Das Volk des Meeres hingegen legt den Körper des Verstorbenen zur Konservierung vor der großen Reise für eine Zeit in Salz, wodurch dieser recht unansehnlich wird. Die 'Alten' beherrschen die vollkommenste Methode, das ursprüngliche Aussehen des Toten zu konservieren. Der Clan der *Tlaskelem* hat in diesem Handwerk die größte Kunstfertigkeit erreicht und wird für gewöhnlich mit der Konservierung der Toten betraut. Sie füllen Magen und Därme der Leiche mit einer Flüssigkeit, die verhindert, dass die Leiche von innen heraus verrottet. Die Haut des Verstorbenen wird mit einer Paste bestrichen, die sie frisch und geschmeidig hält. Zum Schluss werden dann mit roter Farbe Zauberrunen auf die Stirn des Toten gemalt, die aasfressende Vögel davon abhalten, in dem Totenboot ihr Mahl zu suchen.

Übliche Zauber und Sprachen

Genau genommen zaubern die Insel-Elfen nicht nach der gleichen Repräsentation, wie sie die heutigen aventurischen Elfen verwenden, sondern auf eine Art und Weise, die eher jener ihrer hochelfischen Vorfahren ähnelt. Dennoch sollten Sie beim Spiel der Einfachheit halber die Regeln für die elfische Repräsentation verwenden, ebenso wie Sie sich bei den meisten Zaubern am aventurischen Äquivalent orientieren können.

Einige in Aventurien seltene Zaubersprüche sind unter den Elfen der Nebelinseln weit verbreitet. Dazu zählen insbesondere alle elementaren Versionen von LEIB DES [Elements] und PFEIL DES [Elements], WELLENLAUF, WIPFELLAUF, ELFENSTIMME und METAMORPHO. Beim Volk der 'Alten' sind zudem einige Sprüche bekannt, wie man sie in Aventurien eher von Magiern erwartet, etwa ACCURATUM, ADMANTIUM, ARCANOVI, NIHILOGRAVO, SAPEFACTA oder XENOGRAPHUS. Einige Zauberweber beherrschen womöglich auch METAMORPHO-Varianten, die Wasser oder Flammen eine permanente Form geben können, sowie elementare Kampfzauber wie IGNISPHAERO oder ORCANOFAXIUS. Das Fixieren einer magischen Wirkung in spezielle Glyphen und Zauberzeichen sowie die Kraftlinienmagie ist ebenfalls bekannt.

Alle Elfen der Inseln beherrschen den Zauber ADLERSCHWINGE, wobei die 'Alten' Vögel bevorzugen, während die 'Wilden' und das Volk des Meeres unter den Tieren ihres jeweiligen Lebensraums wählen. Die Elfen fühlen sich ihrer jeweiligen Tierart sehr verbunden und sie töten und essen 'ihre' Tiere niemals.

Unüblich oder unbekannt sind hingegen Zauber der Beschwörung und Herbeirufung, Limbus-Zauberei, Dämonologie, sowie der Umgang mit Geistern.

Die Muttersprache der Elfen von den Nebelinseln ist ein (für Kundige dieser Sprache verstehbarer, aber 'altmodisch' anmutender) Isdira-Dialekt; die gängigste 'Fremdsprache' (oder bei den 'Alten' die Zweitsprache) Asdharia.

Die 'Alten'

Nur wenige Städte sind den 'Alten' noch verblieben. Die Metropolen werden von einem Rat verwaltet, dem jeweils ein Mitglied jedes Clans angehört, der in der Stadt lebt. Alle Städte sind schwer befestigt, um die Einwohner vor den Angriffen der 'Wilden' zu schützen. Die Verteidigung der Städte liegt in den Händen der Vislani, und das Bild der Siedlungen wird geprägt von zahllosen Geisterkriegern, die durch die Straßen patrouillieren und alle strategisch wichtigen Punkte der Städte kontrollieren. Man hat den Eindruck, dass die 'Alten' die Gefangenen ihrer Städte sind. Feldarbeiten können nur unter militärischem Schutz durchgeführt werden, und immer seltener werden die Jagdausflüge der Stadtbewohner, denn zu groß erscheint die Gefahr, dabei in einen Hinterhalt zu geraten.

Das Leben der 'Alten' ist von dem Wunsch geprägt, Schönes zu schaffen. Ihre Handwerksarbeiten sind unvergleichlich. Die Pracht der Paläste und himmelhohen Türme, die die Helden in ihren Städten bewundern können, findet nirgendwo auf Aventurien Ihresgleichen. Generationen von Elfen haben ihre ganze Kunstfertigkeit in den Bau dieser Städte gesteckt. Verwendet wurden nur edelste Materialien wie weißer und roter Marmor, Onyx, Jade und Alabaster. Kostbare Reliefs schmücken die Wände vieler Häuser, und kristallene Kuppeln wölben sich über den Palästen. Andere Bauten werden von weitausladenden terrassierten Gartenanlagen oder kunstvoll geschnittenen Hecken gekrönt, die so dicht wachsen, dass kein Regentropfen sie zu durchdringen vermag. Helden, die sich ihren Sinn für Wunder erhalten haben, werden wohl stundenlang staunend durch die Straßen dieser Städte wandern können. Wasserspiele und farbenprächtige Illusionen erfreuen das Auge des Wanderers auf den mit weißem Muschelkalk bestreuten Plätzen, und große Gärten mit prächtig ausgestatteten Pavillons laden zum Verweilen ein. Doch egal, in welche Richtung die Charaktere ihre Schritte lenken, nach kurzer Zeit beschneiden wieder die granitenen Wälle und Türme der Befestigungen, die die Stadt wie ein Fremdkörper umgeben, ihre Aussicht.

Basare mit Händlern, Gasthäuser und Schenken wird man in diesen Städten vergebens suchen. Jeder Clan der Elfen ist weitgehend autark und versorgt sich mit Nahrungsmitteln aus seinen Gärten und Feldern. Ihre freie Zeit verbringen die Elfen mit dem Erstellen kunstfertiger Arbeiten, die sie untereinander tauschen, denn Geldhandel ist unbekannt. Fast jeder Clan tut sich auf einem Gebiet besonders hervor. So gibt es Boots- und Instrumentenbauer, Tuchmacher, Steinmetze, Lederarbeiter, Bogenbauer und viele andere. Allein die Vislani und Tlaskelem erzeugen nichts und lassen sich von den anderen Clans versorgen. Da die Erzeugung landwirtschaftlicher Güter kontinuierlich schwieriger wird, unterhalten die Seestädte immer größere Flotten, um die Einwohner ersatzweise mit den Früchten des Meeres zu ernähren.

Aufmerksamen Helden wird im Kontakt mit den 'Alten' recht schnell auffallen, dass diese sich noch am ehesten als würdige Erben der hochelfischen Kultur bezeichnen könnten. Im Vergleich zu den Hochelfendarstellungen der Äußeren Inseln können die 'Alten' jedoch nicht völlig verbergen, neben der Götterverehrung auch zahlreiche Zauber und Kulturtechniken teilweise abgelegt beziehungsweise vergessen zu haben.

Kleidung und Waffen

Die meisten Kleidungsstücke sind aus Elfenbausch, aber für Festgewänder gibt es auch ausgefallenere Stoffe wie Silbergespinst (Klöppelware mit Edelmetall-Fäden), Einhornhaar oder in permanente Form gezauberten Nebel. Man liebt reine, kräftige Farben und Weiß sowie großzügige Schnitte. Wallende Roben und Kleider mit weiten, überlangen Ärmeln betonen, dass man eben nicht ständig im Wald dem Wild hinterherrennen muss, sondern sein Leben der Kunst widmen kann. Dazu tragen die Elfen kostbaren Schmuck, wie sie auch für die Einrichtung ihrer Paläste nur edelste Materialien verwenden.

Typische Waffen sind Dolche, Schwerter und schlanke Fechtwaffen (Florett oder Wolfsmesser entsprechend), daneben auch der Elfenbogen. Die wenigsten Elfen würden im Kampf eine Rüstung tragen (dann schon lieber ein lange wirkendes Armatrutz-Artefakt); falls doch, dann am ehesten einen Mammuton-Panzer.

Das Spiel mit den 'Alten'

Sobald die Helden von dem Verdacht reingewaschen sind, mit Beorn gemeinsame Sache zu machen, werden sie fürstlich von den 'Alten' bewirtet, denn die Gesetze der Gastfreundschaft sind den Elfen heilig. So könnte z.B. ihr Mitgefangener, der Tlaskelem Lynissen, ihnen 'die Tür öffnen' bzw. sie davon überzeugen, dass nicht alle 'Alten' so sind wie die Vislani. (Diese werden den Charakteren gegenüber immer argwöhnisch bleiben. Von der Inhaftierung der Helden in Ta'Lisseni weiß man aber noch nicht in jeder Stadt des Inselarchipels.) Man wird den Gefährten einen geräumigen Turm als Quartier zur Verfügung stellen und sie mit kostbaren Gewändern und Spezereien beschenken. Allabendlich wird sich ein anderer Clan um die Ehre bemühen, für die Fremden ein Fest geben zu dürfen. Sphärenhafte Musik begleitet die Gefährten Phileassons an solchen Abenden, und fremde Köstlichkeiten, wie sie noch nie ihre Gaumen erfreuten, werden den Helden gereicht. Wenn die Tafel aufgehoben wird, bieten Artisten und Barden ihr Bestes, man wird die Abenteurer zum Tanze auffordern und sie ermutigen, sich selbst an den filigranen Instrumenten der Künstler zu versuchen. Den Abschluss dieser unvergleichlichen Abende bildet ein Feuerwerk eindrucksvoller Visionen, die begabte Zauberer in der von Rauch und Parfüm schwangeren Luft der Festsäle entstehen lassen. Besonders Ohm hat großes Interesse an den Möglichkeiten der Städte. Ein Held aus dem Volk der Zwerge könnte Jahre damit verbringen, den Elfen bei Schmiedearbeiten zuzusehen oder mit ihnen über Feinheiten der Steinmetzkunst fachzusimpeln. Ohm hingegen ist geradezu geblendet von der Kunst der Vislani, Erzählung und Musik in ein zauberhaftes Ganzes zu verweben. Er und ein Barde oder Skalde unter den Spielercharakteren sind die Einzigen unter den Gefährten Phileassons, denen es vielleicht gelingen könnte, unter den Vislani Freunde zu finden, denn die Angehörigen des Clans der Barden und Krieger sehen in den Geschichtenerzählern verwandte Seelen.

Sorgen Sie als Spielleiter dafür, dass sich Ihre Abenteurer zumindest bei ihrem ersten Besuch in einer der Städte der 'Alten' vom Rausch des prächtigen Lebens der Stadtbewohner gefangen nehmen lassen. Sie werden nichts unterlassen, um die Helden mit ihrem Glanz zu blenden. Um sie völlig auf ihre Seite zu ziehen, werden einige Jagdausflüge veranstaltet, bei denen mit Angriffen der 'Wilden' zu rechnen ist. (Raluf und Ynu werden die ewigen Feste in den Städten ohnehin bald langweilig. Sie sind Feuer und Flamme, an Jagdausflügen teilzunehmen und dabei ihre Geschicklichkeit zu beweisen.) Die 'Alten' – und unter ihnen vor allem die Vislani – hoffen darauf, dass die edlen Krieger an der Seite Phileassons einen unauslöschlichen Zorn auf das Volk der 'Wilden' bekommen werden, wenn sie zum ersten Mal an eigenem Leibe erfahren haben, wie harmlose Jäger ohne Vorwarnung aus dem Hinterhalt beschossen werden. (Es wäre sogar denkbar, das die Vislani eine Intrige spinnen und eine Jagdgruppe absichtlich in einen Hinterhalt der 'Wilden' führen.) In den Städten gibt es keine Tür, die vor den Helden verschlossen bliebe. Ausgenommen sind davon allein die tiefen Keller unter den Palästen der Vislani. Dort werden 'Wilde' gefangen gehalten, die das Pech hatten, lebend in die Hände ihrer Häscher zu fallen. Sie werden vom Clan der Barden und Krieger an den Schlangenkönig verschachert, der im Gegenzug dafür Getreide, andere Lebensmittel und Iryanleder liefert.

Ist *Taubralir* in die Hände der Vislani gefallen, werden sie den Helden das Schiff nicht mehr freiwillig zurückgeben und statt dessen tausend Wege ersinnen, sie endlos zu vertrösten. So stellt sich mit der Zeit heraus, dass die Gastfreundschaft der 'Alten' eine recht zweischneidige Angelegenheit ist. Besuchen die Charaktere häufig die Städte der 'Alten', sollten sie auch einmal Zeugen eines massiven Angriffs der 'Wilden' werden und in die Zwangslage geraten, ihre Loyalität mit dem Schwert in der Hand zu beweisen. (Da sich die einzelnen 'Alten' durch Clanzugehörigkeit und persönliche Vorlieben in Talenten, Kampfwerten und magischen Fähigkeiten sehr stark unterscheiden, empfehlen wir eine Orientierung an den Au- und Firnelfen aus **ZBA 92** und den Vislani.)

Die 'Alten' über

...Beorn und Menschen: Die alten Legenden berichten von zwei Arten der *telor'a*: den dunkelhäutigen Schergen des *dhaza* und den Kindern Chalwens; die hünenhaften Verbündeten der 'Wilden' scheinen aber keiner der beiden Gruppen anzugehören. Sie sind unberechenbar und verstehen es dennoch, unsere verräterischen Brüder und Schwestern zu disziplinieren. Wäre man sich unter anderen Umständen begegnet ...

...Die 'Wilden': Verräter an ihrem eigenen Volk! Warum verstehen diese Narren nicht, dass durch ihr Tun diese Welt zu Bruch geht? Ihr Hass gegen das Erbe unserer Vorväter kann uns alle ins Verderben stürzen!

...Das Volk der Meere: Sie haben sich auf den Lyr zurückgezogen und halten sich bedeckt. Begreifen sie denn nicht, dass sie ein Teil dieser Welt sind?

Vislani

LeP 30 **AuP** 35 **KO** 12 **RS** 4 **AsP** 40 **MR** 8 **GS** 8
Florett: INI 15+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** N
Jagdspieß: INI 11+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+6 **DK** S
'Tuzakmesser': INI 13+W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W+6 **DK** NS
Elfenbogen: INI 12+W6 **FK** 20 **TP** 1W+5

Typische Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Umreißen
Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE 15
Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Wohlklang; Arroganz 5–7, Neugier 7–10, Sensibler Geruchssinn 5–10
Besondere Talente: durchschnittlich in Menschenkenntnis, kompetent in Sinnenschärfe, meisterlich in Musizieren, Sagen/Legenden, Singen
Typische Zauber: ADLERSCHWINGE (meist ein Vogel), ARMATRUTZ, AXXELERATUS, BLITZ, FULMINICTUS oder FRIGIFAXIUS (Eis-Variante des IGNIFAXIUS), PFEIL DER LUFT, SEIDENZUNGE, SENSIBAR mit ZfW um 10; Erinnerungsmelodie, Lied der Lieder

Die 'Wilden'

Fast die gesamte Landmasse der Inneren Inseln wird von den 'Wilden' kontrolliert. Sie leben in kleinen Clans in den Wäldern und Ebenen. Früher haben sie sich nur selten zu großen Kriegsscharen zusammengeschlossen, um gemeinsam gegen die Städte der 'Alten' vorzugehen, seit der Ankunft Beorns verlassen aber immer mehr junge Heißsporne ihre Clans, um dem "großen Heerführer aus der fremden Welt" zu folgen, der versprochen hat, auch die letzten Bastionen der 'Alten' mit Feuer und Schwert heimzusuchen.

Es ist das Ideal der 'Wilden', im Einklang mit der Natur zu leben und nichts zu hinterlassen, das nicht binnen drei Jahren nach ihrem Tod wieder gänzlich in der Natur aufgegangen ist. Wegen des milden Klimas genügen ihnen Zelte aus Tierhäuten und runde Hütten, die sie aus Binsengeflecht und Lehm errichten. Sie leben von der Jagd und den Früchten der Felder und Wälder. Die 'Alten' und ihre Städte betrachten sie als Fremdkörper in ihrer Welt. Sie wissen sehr wohl, dass die Ungeheuer, die nachts die Wildnis durchstreifen, größtenteils Geschöpfe der Vislani sind. Deshalb kennen die 'Wilden' im Kampf gegen das "heimtückische Volk der Städte" keine Gnade. Gefangene werden nicht gemacht. Mit den anderen Völkern der Wildnis wie den Blütenfeen oder Dryaden leben sie in Frieden. Obwohl nicht alle von ihnen das ungestüme Temperament der 'Wilden' teilen, so ist ihnen doch die Liebe zur Natur gemein.

Kleidung und Waffen

In Kleidung und Bewaffnung könnten Sie sich ohne Bedenken an den aventurischen Waldelfen orientieren, die einer ähnlichen Lebensphilosophie anhängen. Siehe hierzu **Licht und Traum 66ff.**

Das Spiel mit den 'Wilden'

Wenn die Charaktere Kontakt zu den 'Wilden' aufnehmen, werden sie zunächst freundlich empfangen, da man sie wegen ihrer 'Rundohren' anfänglich für Gefolgsleute Beorns hält. Sollten die Helden dagegen schon an der Seite der 'Alten' kämpfend gesehen worden sein oder unvorsichtig von ihren Besuchen in den Städten erzählen, dann schlägt die Freundschaft der 'Wilden' schnell in unverhohlenen Hass um, und allein die Gesetze der Gastfreundschaft hindern sie daran, eine Bluttat zu begehen.

Das Leben der 'Wilden' ist hart und entbehrungsreich. Über Speise und Trank hinaus haben sie den Helden nicht viel zu bieten. Gerne werden sie die Fremden aber zu einer gemeinsamen Jagd einladen, um deren Geschick als Jäger auf die Probe zu stellen. Vielleicht werden sie sogar zu einem Überfall auf eine Gruppe Feldarbeiter der 'Alten' mitgenommen. In der Ge-

Die 'Wilden' über

... Beorn und Menschen: Wie wir sind auch sie *erwacht*. Die Feinde von einst besitzen die gleiche Freiheitsliebe wie wir und dennoch verstehen sie so zu denken wie die 'Alten'. Mit ihnen können wir der Tyrannei der Vislani ein Ende bereiten und den Krieg beenden!

... Die 'Alten': Verblendete! Sie behaupten, die Vergangenheit zu hüten, und haben doch nichts aus ihr gelernt. Nur das Leben mit und in der freien Natur kann uns vor den Schlägen des *dhaza* schützen. Waren es nicht die 'Alten', die am schlimmsten von der Gliederfäule getroffen wurden? Wie Tie'Shianna werden auch die Städte der 'Alten' Stück für Stück fallen!

... Das Volk der Meere: Die Kinder des Lyr leben ein freies Leben und sind dennoch in dem Gedanken gefangen, sie könnten sich dem Bruderkrieg entziehen. Ihre Gleichgültigkeit macht uns traurig.

sellschaft der 'Wilden' werden die Tugenden des Kriegers und Jägers groß geschrieben. So dürfte es nicht verwundern, dass vor allem Raluf und Ynu sich sehr schnell mit den 'Wilden' anfreunden. Zauberei ist hier nicht so bedeutend wie in den Städten.

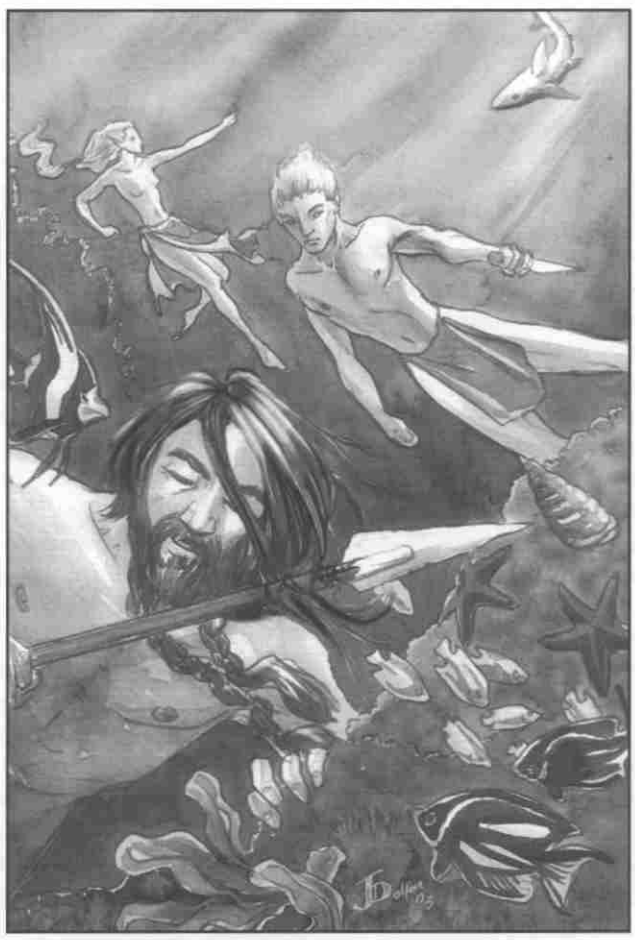
Ein 'Wilder'

LeP 35 **AuP** 39 **AsP** 20 **MR** 8 **GS** 9 **RS** 2
Jagdspieß: INI 15+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+6 **DK** S
Elfenbogen: INI 16+W6 **FK** 25 **TP** 1W+5

Typische Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (Wert 15), Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen
Herausragende Eigenschaften: IN 16, FF 15
Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Wohlklang; Neugier 7–10, Sensibler Geruchssinn 5–10
Besondere Talente: durchschnittlich in Menschenkenntnis, kompetent in Sinnenschärfe, meisterlich in Naturtalenten
Typische Zauber: Orientieren Sie sich hier am Sprüchekanon der Waldelfen; siehe **WdH 79**.

Das Volk des Meeres

Beim Volk des Meeres handelt es sich um eine dritte Gruppe Elfen, die nicht in die Auseinandersetzungen zwischen den 'Wilden' und den 'Alten' hineingezogen werden möchte. Wie die 'Wilden' haben sie das Ideal, im Einklang mit der Natur zu leben, doch im Gegensatz zu ihnen verwerfen sie nicht alle Errungenschaften der Zivilisation. Sie lieben es, sich kostbar zu kleiden, schätzen Schmuck und treiben Handel mit den meisten Clans der 'Alten'. Die meiste Zeit verbringen diese Elfen auf ihren Booten, und keiner kennt den Lyr so gut wie sie. Sie sind exzellente Seeleute und mit vielen Bewohnern des Meeres wohl vertraut.



Die verschiedenen Clans des Volkes der Meere kann man schon von weitem an ihren Segeln erkennen, denn jede Sippe dieser Elfen hat sich ein Meerestier (zum Beispiel die Zackenmakrele) ausgewählt, das ähnlich den Wappen der Menschen in stilisierter Form auf den Segeln der Boote abgebildet wird. Das bedeutet aber nicht, dass die einzelnen Clans auf die Jagd nach ihrem Wappentier spezialisiert sind. Die meisten Sippen leben nomadisch und folgen dabei den großen Fischschwärmen und Walschulen. Nur ein kleiner Teil der Meeres-Elfen hat einen permanenten Stützpunkt, meist geheim gehalten, von dem aus sie ihre Reisen starten.

Die Schiffe des Volkes der Meere sind kleine, wendige Segelboote und Katamarane mit riskanter Takelung, die es guten Seeleuten erlaubt, mit diesen Booten erstaunliche Geschwindigkeiten zu erreichen. Wer sich aber verschätzt und mit dem Segler zu hart vor den Wind geht, kann leicht kentern oder einen Mastbruch erleiden. Wenn die Dunkelheit heraufzieht, suchen die Schiffsmannschaften meist eine geschützte Lagune auf, um in der lichtlosen Nacht nicht auf ein Riff zu fahren.
Neben der Hochseefischerei kennen die Meeres-Elfen noch zahlreiche andere Wege, die Früchte des Lyrs zu ernten. Vielen ist es möglich, mittels des WASSERATEM sehr lange nach Seeschnecken und Muscheln zu tauchen. Doch auch an den Küsten lässt sich unter den Krebsen, Schildkröten, Vogelkolonien und Muschelbänken reiche Beute machen. Die meisten Speisen werden, wie bei den Firnelfen, roh und ungewürzt verzehrt.

Kleidung und Waffen

Die Meeres-Elfen gehen in ihrer Naturverbundenheit nicht so weit wie die 'Wilden', alle Errungenschaften der Zivilisation zu verwerfen. Durch Tauschhandel mit den 'Alten' gelangen sie an den von ihnen so geliebten Schmuck und Stoffe in leuchtenden Farben. Sie selbst stellen nur einen Kleidungsstoff her: Muschelseide, ein goldgelb glänzendes, feines Gewebe aus den Haltefäden, mit denen bestimmte Muscheln sich an die Felsen heften. Aus diesem Stoff schneidern sie ihre Alltagsgewänder, kurze Tuniken, die vor Wind und Sonne schützen, ohne bei der Arbeit an Bord zu behindern. Festgewänder in anderen Farben sowie Decken, Kissen und Segeltuch müssen in den Städten eingekauft werden. Perlenketten, -armbänder und -fußkettchen sind für die Meeres-Elfen feste Bestandteile der gewöhnlichen Alltagskleidung.
Die üblichen Waffen beim Volk des Meeres sind Harpunen, Speere, Wurfspeere und Dreizacke, die gleichzeitig zum Fischfang taugen, dazu Dolche oder Messer. An Zaubern sind natürlich solche sehr beliebt, die mit Wasser oder Wind zu tun haben, außerdem der ABVENENUM zum Entsalzen von Meerwasser.

Das Volk des Meeres im Spiel

Das Volk des Meeres begegnet Phileassons Gefährten zunächst mit äußerstem Misstrauen, denn wegen der runden Ohren hält man sie für Krieger Beorns. Der Thorwaler hat sich die Elfen des Meeres zu Feinden gemacht, weil er einige Clans ihrer Boote beraubte, um mehr Transportraum für seine Operationen gegen die Städte der 'Alten' zu haben. Selbst wenn die Abenteurer dem Volk des Meeres beweisen, dass sie nichts mit Beorn zu tun haben, werden die

Elfen immer eine gewisse höfliche Distanz zu den Fremden halten, denn in den Jahrhunderten zwischen den Fronten der sich bekriegenden Vettern haben sie gelernt, dass es niemals gut ist, eine zu große Vertrautheit mit jemandem aufzubauen. Diese Reserviertheit führt dazu, dass Gespräche mit den Meeres-Elfen sehr sachlich und kurz, geradezu 'unterkühlt', verlaufen. Ein Trasch zum Zeitvertreib ist mit ihnen nicht möglich.

Sollten die Abenteurer auf die Idee verfallen, eines der Boote des Volkes der Meere zu rauben, haben sie sich nicht nur für immer die Sympathie dieser Elfen verscherzt, sondern jeder an Bord muss täglich eine *Boote Fahren*-Probe +3 ablegen, um zu belegen, dass die Mannschaft mit dem Schiff klarkommt. Missglückt mehr als die Hälfte der Proben, kentert das Boot. (Für jede Woche an Bord eines Seglers vom Volk der Meere wird die Probe um einen Punkt erleichtert.) Alternativ können die Helden den Meeres-Elfen natürlich auch eines ihrer Schiffe abhandeln.

Das Volk der Meere über

... Beorn und Menschen: Ein neuer Schwarm in unseren Gewässern. Wie wir vermögen sie es, die Elemente zu bezwingen, und dennoch sind sie von der Gier der 'Alten' beseelt. Noch einmal werden wir sie nicht auf unsere Planken laden, das nächste mal sind wir vorbereitet!

... Die 'Alten': Sie irren durch die Dunkelheit und meinen dennoch, ein Licht zu sehen. Ihnen kann nicht geholfen werden – zum Feind werden wir sie uns aber nicht machen; zu kostbar ist das Leben eines jeden von uns, zu schön der Glanz ihrer Kunstwerke.

... Die 'Wilden': Unsere Brüder in den Wäldern. Glauben sie wirklich, die 'Alten' mit Feuer und Schwert bekehren zu können?

Die Inneren Inseln und das Abenteuer

Beim Volk des Meeres

Nach der Flucht aus Ta'Lisseni und den Abenteuern im Inneren Shaltyrs wird die Gruppe auf dem Baumschiff mit zu den *Drei großen Schnecken* genommen, einer Inselgruppe, die wegen ihrer zahlreichen Korallenriffe und Untiefen von den Elfen des Meeres gerne als Versteck benutzt wird, da ihnen die Schiffe der 'Alten' hierhin nur schwer folgen können und Beorns Drachenboote kein Interesse an ihnen haben.

Faelanthîr bringt die Gruppe nach *Lyrammon*, einer kleinen Siedlung der Meeres-Elfen, die in ein riesiges vorzeitliches Schneckengehäuse hineinragt. Nachdem er Phileassons Mannschaft dort als "Freunde des *Blutrochen-Clans*" vorgestellt hat verabschiedet er sich vorerst von der Gruppe. Damit er sich vollkommen auf das Wiedergeburtsritual einlassen kann, will er mit Yrbilya einen geheimen Ort der Meeres-Elfen (*das Orakel von Schassmahr*) aufsuchen, um seinen Geist dort durch Meditation und Magie zu reinigen – eine Aufgabe, die er alleine durchführen muss. Bevor das Baumschiff den Hafen Lyrammons verlässt, gibt er einem der Helden ein Muschelhorn. Wenn sie glauben, alle Informationen und Bestandteile des Rituals beisammen zu haben, genügt es, einmal kräftig in das Horn zu blasen, damit Faelanthîr die Helden wenige Tage später aufsuchen kann. Somit müssen sie nicht in Lyrammon auf den Meeres-Elfen warten und können die Siedlung sogar mit einem ausgemusterten Katamaran des Blutrochen-Clans verlassen.

Die Weisen

Auf den Inneren Inseln haben die Gefährten Phileassons die Aufgabe, den "alten und den jungen Weisen" zu finden, denn allein mit deren Hilfe ist es möglich, Faelanthîrs Erinnerungen an seine früheren Leben zurückzuholen. Lassen Sie die Helden ein wenig suchen, denn dem Volk des Meeres ist die Prophezeiung sehr unklar, so dass es von dieser Seite keine Hilfe bei der Auslegung des Rätsels gibt. Wenn die Helden auf den Inneren Inseln einige Städte besuchen und die dortigen Machtverhältnisse kennenlernen, dann dürfte ihnen sehr schnell der tyrannische Charakter der Vislani klar werden. Damit ist das moralische Fundament gelegt, sich auf ein Bündnis mit Beorn einzulassen, der die Vislani bekämpft. Trotzdem bleibt es sinnvoll, die eine oder andere Stadt zu besuchen. Fragt man dort nach einem "alten Weisen", wird man immer wieder auf die Vislani verwiesen, die als Barden die Hüter der Vergangenheit sind und von den meisten Stadtbewohnern unkritisch für sehr weise gehalten werden. Gleichzeitig kommt den Helden immer wieder die Geschichte über die 'Alten Narren' zu Ohren, so dass sie über kurz oder lang zur Insel der Pferde gelangen. Von einem 'Jungen Weisen' erzählt man in den Städten nur sehr ungern. Diese Information werden die Gefährten sehr viel leichter in den Lagern der 'Wilden' erhalten.

Ein nützliches Utensil für die weitere Planung der Helden könnte eine Karte der Inseln im Nebel sein. Eine solche Karte lässt sich in jedem Palast der Vislani und den Fischfangflotten der 'Alten' finden. Freiwillig geben sie diese Karten allerdings nicht heraus, und sie gestatten auch nicht, dass man Kopien davon anfertigt; eine Gelegenheit für die Helden, ihr Talent als Diebe (oder Zeichner) unter Beweis zu stellen! Beim Studium verschieden alter Karten fällt auf, dass die älteren deutlich mehr Inseln aufweisen und Thiranog einen deutlich größeren Eindruck macht. So lag Bardibrig einer älteren Karte zufolge nicht auf einer Insel, sondern auf einer Landzunge Thiranogs. Diese Erkenntnisse können zum Verständnis der Verbindung zwischen dem Hochkönig und den Inseln im Nebel beitragen; siehe hierzu **Fenvariens Gefangenschaft** Seite 238.)

Im Laufe der Abenteuer auf den Inneren Inseln sollte den Helden klar werden, dass die Zusammenarbeit mit Beorn für eine erfolgreiche Lösung ihrer Aufgabe unvermeidlich ist. *Taubralir* aus dem Hafen von Bardibrig, dem Hauptsitz der Vislani, zu rauben, stellt ohne seine Hilfe bereits ein fast unmögliches Unterfangen dar. Ein Überfall auf den Turm des Schlangenkönigs, in dem der geraubte Kessel der Cammalan aufbewahrt wird, ohne die Unterstützung von Beorns Elfenarmee und von Shadruel, dem 'Jungen Weisen', ist sogar vollkommen sinnlos. Die Regeln der sich verschiebenden Realitätsebenen gelten auf den Inneren Inseln nicht mehr.

Fehlen den Gefährten noch wesentliche Informationen, ist auch eine Rückkehr zu den Äußeren Inseln möglich, um dort das Wissen über den Untergang der Fenvar oder über den Raub des Kessels der Cammalan und den Schlangenkönig zu vertiefen.

Meeres-Elf
LeP 30 **AuP** 33 **AsP** 27 **MR** 8 **GS** 8 **RS** 2
Speer: INI 13+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+5 **DK** S
Harpune: INI 16+W6 **FK** 19 **TP** 1W+4
Typische Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (Wert 15), Gezielter Stich, Kampfreflexe
Herausragende Eigenschaften: IN 14, GE 15
Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht); Neugier 7–10, Sensibler Geruchssinn 5–10
Besondere Talente: durchschnittlich in Menschenkenntnis, kompetent in Fischen/Angeln und Orientierung, meisterlich in Schwimmen und Boote-Fahren
Typische Zauber: ABVENENUM, ADLERSCHWINGE, AEOLITUS, EXPOSAMI, HERR ÜBER DAS TIERREICH, IN SEE UND FLUSS, STURMGEBRÜLL, WASSERATEM, WELLENLAUF mit ZfW um 10; Friedenslied, Windgeflüster

Die Sternenträger

Sternenträger werden von den Nachkommen der Fenvar jene Elfen genannt, die von Geburt an ein kleines sternförmiges Mal auf der rechten Schulter haben. Kinder mit diesem Zeichen sind schon in allen Clans des Elfenvolkes geboren worden. Das Mal verheißt seinen Trägern eine große Zukunft, denn bisher zeigte sich bei jedem Sternenträger, dass er im Laufe seines Lebens außergewöhnliche Fähigkeiten entwickelte. Alle Könige des Elfenvolkes haben das Sternenmal getragen, Niamh, Goibnywn, Brianissim und viele andere Helden, deren Legendengestalten die Helden vielleicht auf den Äußeren Inseln begegnet sind, waren Sternenträger.

Die allermeisten von ihnen zeichnet große Tatkraft und Weisheit aus, was aber nicht heißt, dass sie diese Gaben zwangsläufig zum Guten verwenden. Viele der Sternenträger leben für sich allein, losgelöst von dem Clan, in dem sie einst geboren wurden. Trotzdem bleiben sie ihren Blutsverwandten ein Leben lang verbunden, und es gibt viele Geschichten darüber, wie durch den überraschenden Auftritt eines Sternenträgers, der unerwartet aus seinem selbstgewählten Exil zurückkehrte, der Ältestenrat des Clans davor bewahrt wurde, eine schwerwiegende Fehlentscheidung zu treffen. Nicht immer können sich die Sternenträger durchsetzen, doch ihr Wort hat in jeder Ratsversammlung großes Gewicht. Die Informationen über diesen 'Adel' der Elfen sollten Sie sparsam an Ihre Helden weitergeben und dabei darauf achten, dass die Sternenträger halb märchenhafte Züge behalten. Sobald die Abenteurer zum ersten Mal einem dieser außergewöhnlichen Elfen begegnen, sollte ihnen klar werden, dass unter den Trägern des Mals "der alte und der junge Weise" aus der Prophezeiung zu suchen sind. Zu Fenvariens Zeiten bildeten die Sternenträger tatsächlich eine Gruppe, auf die die menschliche Bezeichnung 'Adel' in etwa zutraf. Er versammelte diese 'Auserwählten' in seinem Gefolge und übertrug ihnen besonders wichtige Aufgaben. Sie gingen mit ihm in den Untergang, als Fenvarien in seinem letzten Kampf die Flucht der überlebenden Elfen aus Tie'Shianna deckte. Beschreibungen der wichtigsten Sternenträger finden Sie im **Anhang** wieder.

Geographie

Die Insel der Pferde

Nur wenige Elfen leben auf dieser großen Insel am äußeren Ende der Inneren Inseln. Dafür gibt es umso mehr Pferde auf den weiten Ebenen und in den lichten Wäldern dieses Eilands. *Rhiallon*, einst die Metropole der Insel, ist vom Wald überwuchert. Die wenigen kleinen Küstenstädte sind bislang weitestgehend von Angriffen der 'Wilden' verschont geblieben und betreiben regen Handel mit den Meeres-Elfen.

Die Drei großen Schnecken

Diese Inseln sind durch Korallenriffe entstanden, die sich um zwei Vulkankegel und einige unter Wasser gelegene Krater gebildet haben. Die Gewässer rund um die Drei großen Schnecken gelten wegen der zahlreichen Riffe, den unberechenbaren Strömungen und dem gelegentlich aufsteigenden Dampf als sehr gefährlich. Nur selten wagt sich ein Schiff der 'Alten' in dieses Seegebiet, und auch Beorn hat die Drei großen Schnecken bisher weitestgehend gemieden. Die Inseln sind sehr flach. Es gibt abgesehen von den zwei Vulkankratern keine größeren Erhebungen. Hier baut das Volk des Meeres seine Boote, denn ihrer Meinung nach gibt es nirgends besseres Holz für dieses Geschäft als auf den seltsam gewundenen Inseln. Unheimliche, mit mehreren Schritt langen Tentakeln bewehrte Meerestiere, die in großen Schneckenhäusern leben, werden bei diesen Inseln oft gesehen, und man erzählt sich, das Volk des Meeres könne sich mit ihnen verständigen.

Gualach

Diese langgestreckte Insel ist sehr bergig. Zahlreiche Seevögel brüten in den über hundert Schritt hohen Steilwänden. Es gibt eine ganze Reihe kleinerer Küstensiedlungen, die aber in Angst vor Erdrutschen leben. Von der einstigen 'Hauptstadt' Gualachs (Caldach) ist nicht mehr viel übrig. Vor wenigen Jahrhunderten ging ein ganzer Berg auf die Stadt nieder, kurz nachdem ein schweres Erdbeben die Insel erschüttert hatte. Auch hier spielen die 'Wilden' nur eine geringe Rolle, denn es gibt nur wenige Clans, die in den tiefnassen Nebelwäldern leben. Kein Wunder, sind die Gebirgswälder doch auch das Revier einer erstaunlich großen Population von Waldschraten. Gualach ist sehr reich an Wild und war früher, in friedlicheren Zeiten, ein beliebtes Ziel für große Jagdgesellschaften.

Thiranog

Die Hauptinsel im inneren Inselgürtel ist der Brennpunkt der Auseinandersetzungen zwischen 'Wilden' und 'Alten'. Ungezählte Clans leben in den dichten Wäldern dieser großen Insel, und für jeden Krieger, den Shadruel und Beorn in ihrem Kampf verlieren, ist schnell Ersatz gefunden. Seit der Ankunft des Thorwalers beginnt sich die Lage auf dieser Insel immer mehr zu Ungunsten der 'Alten' zu verschieben.

Es gibt nur wenige Höhenzüge auf Thiranog. Der Großteil der Insel ist dicht bewaldet. Die Felder im Küstenbereich verwildern, weil die 'Alten' sich kaum noch aus den Städten

wagen, um Ackerbau zu betreiben. Dutzende kleine, niedergebrannte Städte prägen das Bild der Küste. Auch die Siedlungen im Landesinneren befinden sich sämtlich in der Hand der 'Wilden'. Einige gänzlich von Grün überwucherte Städte im Landesinnern sind Zeuge davon, dass viele Elfen bereits vor Jahrtausenden die Lebensweise der 'Alten' aufgegeben haben. Der Widerstand der 'Alten' konzentriert sich zurzeit auf die wenigen großen Städte, die sie noch sicher unter ihrer Kontrolle haben.

Die 'Pforten des Meeres'

Im Gebiet der Inneren Inseln liegen drei große Strudel, die von den Elfen aller Völker 'Pforten des Meeres' genannt werden. Alles Stoffliche, das durch sie in den Abgrund gerissen wird, kann laut den Sagen der Insel-Elfen niemals wieder zu den Inseln im Nebel zurückkehren. Für alle Lebenden sind die Strudel eine große Gefahr, denn wenn der Rumpf eines Bootes erst einmal von ihrem Sog erfasst wurde, gibt es kein Entkommen mehr.

Die Städte der 'Alten'

Die meisten der Städte der 'Alten' liegen an den Küsten der Inseln. So waren optimale Verbindungswege zwischen den verschiedenen Siedlungen garantiert. Für die 'Wilden' sind die Städte gerade aus diesem Grund lange Zeit nicht zu erstürmen gewesen. Die Mauern blieben ohne Belagerungsgeräte unüberwindbar, und weil eine Versorgung über den Hafen gewährleistet war, konnten die Städte auch nicht ausgehungert werden.

Ganz allgemein lässt sich über die meisten Städte sagen, die allesamt ein gut ausgebautes Kanalisationssystem besitzen, dass es eine starke Tendenz gibt, in die Höhe zu bauen. Viele Paläste haben ein Dutzend oder mehr Etagen. Die Beleuchtung wird durch großzügig angelegte Lichthöfe arrangiert, und terrassierte Dachgärten verleihen den Gebäuden ein reizvolles Ambiente. Natürlich gibt es auch immer wieder Sonderentwicklungen. So tendieren die Vislani in letzter Zeit dazu, gewaltige Türme zu errichten, die von zahllosen Bögen und Stützpfeilern gesichert werden, weil die tragenden Außenwände von gewaltigen Fenstern durchbrochen sind. Aber auch viele Paläste anderer Clans haben in den letzten Jahrhunderten ihre Gebäude mit Bögen und Stützmauern versehen, erweisen sich diese doch als relativ erdbebensicher. In fast jeder Stadt können die Helden entlang der großen Prachtstraßen zudem ein bis zwei zweckentfremdete oder verfallene Tempel des hochelfischen Pantheons vorfinden.

Allen Städten gemeinsam ist ein tiefgestaffeltes profanes wie magisches Verteidigungssystem zum Festland hin, das in den Jahrhunderten des Krieges mit den 'Wilden' immer weiter verfeinert wurde. Selbst die kleinste Stadt wird durch mindestens zwei Wallanlagen und dutzende Schutzzauber abgeschirmt (siehe unten). Seit kurzem sind die Häfen aller Städte zum Mittelpunkt reger Bautätigkeiten geworden, da man diese Anlagen bisher nur ungenügend zur Seeseite hin gesichert hatte; eine Schwäche, die Beorn der Blender immer wieder erfolgreich für seine Überfälle nutzt. Meist ebenfalls im Hafengebiet befinden sich zahlreiche Silos und Lagerhäuser, in denen sich Lebensmittel stapeln. Um jederzeit für eine Belagerung gewappnet zu sein, betreiben die 'Alten' eine ausgeklügelte Vorratspolitik.

In jedem Hafen findet sich neben den normalen Schiffswerften auch eine mehr oder minder große Schiffsschreinerei der Tlaskelem, in der dieser Clan Totenboote zimmert. Diese Gefährte eignen sich besonders gut, wenn die Helden einmal überstürzt eine Stadt verlassen müssen. Die meisten anderen Schiffe im Hafen sind viel zu groß, um von einer Abenteurergruppe gesteuert werden zu können. Die Straßen und Wälle aller Städte sind durch die ständige Präsenz der Vislani und Geisterkrieger geprägt. An jeder Straßenecke, auf jedem Wall und an jedem Tor stehen diese stummen, aber aufmerksamen und argwöhnischen Wächter.

Bardibrig

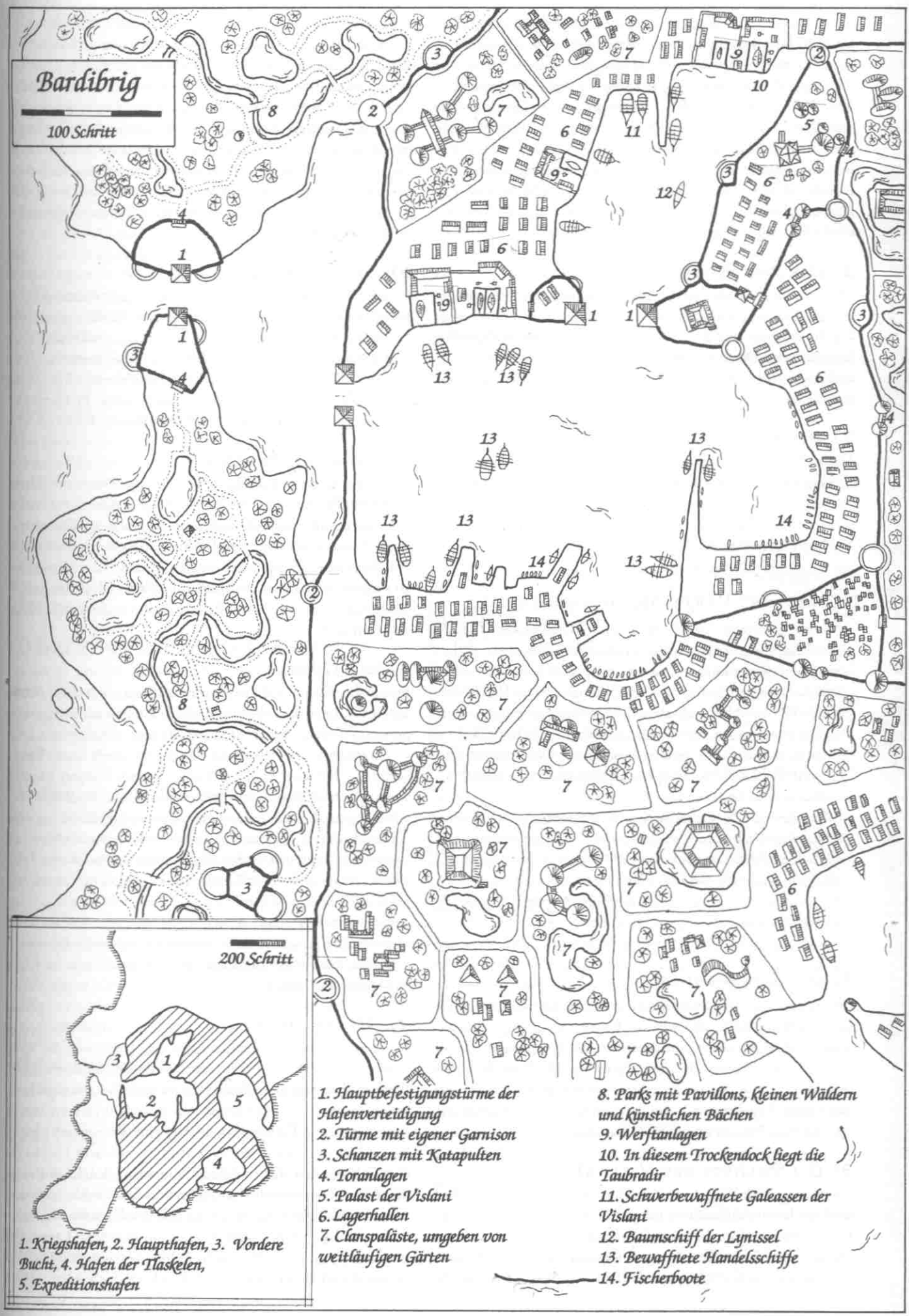
Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: um 15.000
Herrschaft/Politik: der von den Vislani klar dominierte *Rat der Clans*
Garnisonen: 450 Geisterkrieger, 50 Vislani-Stadtwachen, 80 Krieger anderer Clans, etwa 1.000 Matrosen und Seekrieger der Flotte. Im Falle eines militärischen Angriffs werden einige Hundert weiterer Krieger der Clans zum Kriegsdienst herangezogen.
Tempel: Zerzal (zweckentfremdet; nur noch an den Löwenstatuen zu erkennen, die den Eingang flankieren), Nurti und Pyr Daokra (beide geschliffen)
Besonderheiten: Hauptsitz der Vislani und größte Stadt der 'Alten' auf Thiranog
Stimmung in der Stadt: Bardibrig ist das Zentrum der Macht der 'Alten' und wurde schon zahlreiche Male (erfolglos) belagert. Gerade deshalb ist man überzeugt, hier auch Beorn überdauern zu können.

Die Befreiung der *Taubralir*

Bardibrig ist das Zentrum der Machtausübung der Vislani auf den Inneren Inseln. Hier ist ihr Hauptsitz und hierhin wird auch *Taubralir* gebracht, wenn das Zauberschiff in die Gewalt des Clans der Krieger und Barden gerät. In einem schwer bewachten Trockendock wird das Schiff der Helden von herausragenden Gelehrten und Zauberwebern des Clans untersucht. Der Diebstahl von *Taubralir* aus dem Trockendock von Bardibrig gehört zu den Schlüsselsituationen dieses Abenteuers. Diese Stadt im Sturm zu nehmen, ist unmöglich, selbst wenn die Helden die gesamte Streitmacht Beorns hinter sich haben. Eine findige Gruppe dürfte aber etliche Wege ersinnen, durch ein tollkühnes Kommandounternehmen in den Besitz des Schiffes zu kommen. Ein Weg wären zum Beispiel Taucher, die nachts bis in den Kriegshafen (I) vordringen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, mithilfe der 'Wilden' eine der Galeassen der Vislani zu kapern, sich mit deren Rüstungen und denen der Geisterkrieger zu tarnen und bis in den Kriegshafen vorzudringen.

I) Haupttürme der Hafenbefestigung

Am Fuß dieser mächtigen quadratischen Türme befinden sich schwere Winden, mit deren Hilfe die Hafeneinfahrt durch eine Kette blockiert werden kann. Hier halten sich immer mindestens ein Vislani und zehn Geisterkrieger auf. Auf den Plattformen der Türme stehen Geschütze, die mittleren Rotzen ähneln.


Bardibrig
100 Schritt
200 Schritt
1. Kriegshafen, 2. Haupthafen, 3. Vordere Bucht, 4. Hafen der Tlaskelen, 5. Expeditionshafen
1. Hauptbefestigungstürme der Hafenverteidigung
2. Türme mit eigener Garnison
3. Schanzen mit Katapulten
4. Toranlagen
5. Palast der Vislani
6. Lagerhallen
7. Clanspaläste, umgeben von weitläufigen Gärten
8. Parks mit Pavillons, kleinen Wäldern und künstlichen Bächen
9. Werftanlagen
10. In diesem Trockendock liegt die Taubradir
11. Schwerbewaffnete Galeassen der Vislani
12. Baumschiff der Lymissel
13. Bewaffnete Handelsschiffe
14. Fischerboote

Wird Bardibrig von See her angegriffen, so besteht eine bewährte Verteidigungsstrategie der Vislani darin, die gegnerischen Schiffe ungehindert die erste Sperrkette passieren zu lassen, dann den Haupthafen (II) zu blockieren und die Feinde nicht über die Vordere Bucht (III) hinauskommen zu lassen. Sobald sich die Mehrheit der Angreifer in der Vorderen Bucht befindet, wird auch ihr Ausgang mit einer Sperrkette blockiert. Die Vislani lassen dann von den angrenzenden Verteidigungsanlagen eine Art Hylailer Feuer, das auf der Wasseroberfläche treibt, ins Hafenbecken laufen und setzen es in Brand. Dieser Feuerhölle dürfte kaum ein Angreifer lebend entkommen.

2) Die Rundtürme

Diese runden Türme stehen an Schlüsselpositionen der Verteidigungsanlagen und haben eine ständige Besatzung von 20 Geisterkriegern und drei bis fünf Vislani. Da für die Geisterkrieger keine Quartiere notwendig sind, ist genügend Raum vorhanden, um jeden der Vislani in einem großen, prächtig möblierten Turmzimmer unterzubringen.

3) Die Schanzen

Die halbrunden Schanztürme dienen als Plattformen für große Geschütze, die den schweren Rotzen Aventuriens ähneln. Auf den Schanzen sind ständig einige Geisterkrieger anwesend. Vislani begeben sich nur in diese Stellungen, wenn der Stadt ein Angriff droht.

Magische Verteidigungsanlagen

Neben profanen Geschützen und Schutzmauern hat das Verteidigungssystem der Städte natürlich auch noch magische Komponenten. So dienen gebundene Wasserdschinne zur Verhinderung einer Feuersbrunst; HEXENKNOTEN-ähnliche Zauber richten sich im Falle einer Belagerung gegen Erstürmungsversuche; FORTIFEX-Schilde schirmen die großen Fenster der Clanspaläste ab und APPLICATUS-Geschosse richten unter den Feinden verheerenden Schaden an.
Was aber all diese magischen Kriegsmittel gemeinsam haben: sie sind extrem wartungs- und energieaufwändig. Gerade zu dem Zeitpunkt, als die Helden in die Stadt eindringen, sind viele Schutzzauber nicht aufgeladen, da die Vislani einen Großteil ihrer Zauberweber zur Untersuchung der Taubralir abgestellt haben.

4) Die Toranlagen

Die hohen Tore der Stadt sind aus schweren Steineichenbalken gefertigt, die zusätzlich durch Metallbeschläge verstärkt wurden. Alle Tortürme sind reichlich mit Pechnasen bestückt und verfügen in ihrem Inneren über magische Vorrichtungen, in denen man Öl, Wasser oder Blei zum Kochen bringen kann, um damit Angreifer abzuwehren. An jedem Tor halten sich ständig zwei Vislani und zehn Geisterkrieger auf.

5) Die Paläste der Vislani

Charakteristisch für alle Paläste der Vislani ist, dass sie samt und sonders in Verbindung mit den Verteidigungsanlagen stehen. Jeder von ihnen stellt noch einmal eine kleine Festung für sich dar. Hier wimmelt es von Dutzenden von Bardenkriegern, und je nach Wichtigkeit der Stellung finden sich dort bis zu 100 und mehr Geisterkrieger. An diesen Orten werden die Clansangehörigen sowohl im Kampf als auch in Gesang und Dichtung ausgebildet. Die Paläste sind Trutzburgen des Wissens, und die Helden können hier Dinge in Erfahrung bringen, die niemand sonst auf den Inseln im Nebel noch weiß. In den dunkelsten Kellern dieser Paläste werden 'Wilde' gefangen gehalten, deren Schicksal es eines Tages sein wird, im Tausch gegen Getreide und andere Waren an die Echsen der Verlorenen Insel verschachert zu werden. Die zum Tode Verurteilten bleiben nur kurz, um wenig später nach Ta'Lisseni verfrachtet zu werden.

6) Lagerhäuser

In diesen großen Speichern wird alles Erdenkliche gelagert. (Zum Beispiel Amphoren mit Öl und Säften, getrocknete Früchte, Säcke voller Korn, Reis und Nüsse, gesalzenes Fleisch und geräucherter Fisch. In manchen wird auch nur Holz, Teer, Segeltuch und Tauwerk aufbewahrt.) Die Vorratswirtschaft der 'Alten' garantiert, dass jede ihrer Städte ohne Probleme eine mehrmonatige Belagerung überstehen kann.

7) Die Clanspaläste

Die meisten der weitläufigen Palastanlagen der verschiedenen Elfenclans liegen in schönen Parkanlagen. Alle diese Gebäude sind mehr oder weniger sonderbar. So leben die Tlaskelem in ihren Bauwerken zum Beispiel ihre ausgeprägte Vorliebe für alles Rote aus. Sie verwenden roten Marmor, die Wandbehänge sind in tiefem Purpur gehalten und rote Glasfenster sorgen dafür, dass ihre morbiden Paläste in ein unheimliches Licht getaucht sind.

8) Die Gärten

Die großen Gartenanlagen wirken auf den ersten Blick wie ein Stück Wildnis inmitten der Stadt. Erst wenn man sie genauer betrachtet, wird einem auffallen, dass es sich um eine kultivierte Wildnis handelt. Jeder Garten ist nach einem Thema gestaltet. So findet man im Bergwald zum Beispiel künstlich aufgeschichtete Felsen, auf denen Bäume wurzeln, die so nah am Meer und im Klima dieser Region eigentlich gar nicht wachsen sollten. Andere Themen sind Mangrovensümpfe, ein Oasengarten mit blühenden Kakteen und ausgefallenen Palmsorten oder eine Seenlandschaft, in der Hunderte verschiedene Wasserpflanzen gedeihen.
Auf gewisse Weise spricht es für die verquere Art der 'Alten', dass sie niemals auf die Idee kommen würden, die Gärten aufzugeben, um sie als landwirtschaftliche Nutzfläche im Schutz der Mauern zu nutzen.

9) Werftanlagen

Von zunehmender Wichtigkeit für das Überleben der 'Alten' wird der Schiffbau, denn die ständige Auseinandersetzung mit den 'Wilden' macht es ihnen mittlerweile fast unmöglich, die Städte zu verlassen und geregelten Ackerbau zu betreiben. So decken sie ihren Lebensmittelbedarf mit dem, was das Meer zu bieten hat, und, wenn die Not groß ist, aus dem Handel mit den Echsen. Aus diesen Gründen gewann der Schiffsbau für die 'Alten' in den letzten Jahrzehnten immer mehr an Bedeutung. In jeder ihrer Städte finden sich mittlerweile ausgedehnte Werftanlagen mit großen Kränen, weitläufigen Lagerhallen und Trockendocks, in denen die Schiffe von lästigem Muschelbesatz gesäubert werden.

10) Taubralir

In diesem gefluteten Dock liegt *Taubralir*, das Zauberschiff der Helden, das nach ihrer Gefangennahme durch die Vislani von Ta'Lisseni nach Bardibrig überführt wurde. Den Vislani liegt sehr viel an diesem ungewöhnlichen Schiff, deshalb brachten sie es in den Kriegshafen **(I)**. Dort wird *Taubralir* Tag und Nacht von 20 Geisterkriegern und fünf Vislani bewacht, die bei den Trockendocks patrouillieren. Die Wachen sind allerdings etwas nachlässig, weil sie sich inmitten des Kriegshafens unangreifbar wähnen. Ein starkes Tau am Bug des Schiffes führt zu einer Winde, mit deren Hilfe der Segler über eine Rampe ins Trockene gezogen werden kann. Die Vislani haben bereits festgestellt, dass die *Taubralir* schrumpft, wenn man sie aufs Trockene bringt. Für weitere Experimente brauchten sie allerdings das Schiff in seiner ursprünglichen Größe. Durch die Winde fällt es den Charakteren leicht, das Zauberschiff an Land zu ziehen. Sobald es geschrumpft ist, kann es von einem einzelnen Helden transportiert werden.

11) Schwerbewaffnete Galeassen

Diese stark bemannten und schwer bewaffneten Galeassen bilden das Rückgrat der Seestreitkräfte der Vislani. Einige dieser mächtigen Schiffe kreuzen ständig zwischen den Inneren Inseln, um Beorns Flottenbewegungen zu beobachten. Aus diesem Grund musste auch die Zahl der Expeditionen zu den Äußeren Inseln, für die diese Schiffe ursprünglich konzipiert wurden, stark eingeschränkt werden. Im Expeditionshafen (V) auf der anderen Seite der Halbinsel liegen deshalb jetzt nur zwei Galeassen.

12) Das Baumschiff der Lynissel

Lynissel ist zurzeit in Bardibrig, weil sie davon gehört hat, dass die Vislani ein außergewöhnliches Schiff erbeutet haben. Diesen gerüchteumwobenen Segler wollte die Sternenträgerin mit eigenen Augen sehen. Wenn der Hafen angegriffen wird, kämpft sie auf Seiten des Clans der Krieger und Barden.

13) Bewaffnete Handelsschiffe

Diese großen Schiffe dienen zu Fahrten auf kleinere Inseln, wo die 'Alten' – von den 'Wilden' unbehelligt – Ackerbau und Viehzucht betreiben können. Sie sind damit lebensnotwendig, um die Versorgung der großen Städte aufrecht zu erhalten. Da es in den letzten Monaten verstärkt zu Überfällen auf Handelsschiffe kam, sind mittlerweile alle Segler mit leichten Geschützen bestückt. So wurde ein gewisses Gleichgewicht gegenüber den Ottas wiederhergestellt, die keine Schiffsgeschütze tragen. Dennoch erwägen die Vislani, Korntransporte künftig nur noch unter dem Geleitschutz von mehreren Galeassen durchzuführen.

14) Fischerboote

Diese kleinen Boote dienen zum Fischfang in der Küstenregion.

Weitere Städte der 'Alten'

Vom Aufbau ähneln die großen Elfenstädte einander, so dass Sie prinzipiell Bardibrig als Vorbild für die anderen Städte nehmen können. Es gibt jedoch einige Abweichungen:

Gwandual

Die 'Stadt des Zaubers', heißt so, weil hier Zauber leichter glücken als an irgendeinem anderen Ort auf den Inseln im Nebel. (Die Stadt wurde auf einem Kreuzungspunkt dreier Kraftlinien erbaut. Zauber, die hier in elfischer, druidischer oder geodischer Repräsentation gesprochen werden, sind um 3 Punkte erleichtert und kosten 3 AsP weniger.) Das hat zur Folge, dass sich nur hier die Paläste der *Kora'nee* finden lassen, eines Clans, der sich einzig und allein auf die Herstellung von magischen Artefakten spezialisiert hat. Dennoch hat sich Gwandual nie wieder vollständig von der Gliederfäule und dem Überfall des Schlangenkönigs erholt. Früher hatten die Könige der Fenvar neben Tie'Shianna auch in der 'Stadt des Zaubers' ihren Sitz, doch heute sind viele Paläste verlassen und verfallen. Die heutigen Bewohner bringen kaum noch die Kraft auf, den aufwendigen Verteidigungsgürtel der Stadt in Schuss zu halten. Mehr zu Gwandual finden Sie auf Seite 229.

Lyrammon

Lyrammon ist eine der wenigen festen Siedlungen der Meeres-Elfen auf den Drei Großen Schnecken. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 241.

Pwyll

Diese Stadt wird zurzeit von Beorn belagert. Es ist wahrscheinlich, dass der Thorwaler irgendwo im Heerlager anzutreffen ist.

Ta'Lisseni

Ta'Lisseni ist die einzige Stadt der 'Alten', die nicht auf den Inneren Inseln liegt. Mehr Informationen zu ihr finden Sie auf Seite 230.

Weitere Städte

Es gibt noch etwa ein Dutzend andere Städte, wie **Madalla**, 'die Perlenhäutige', deren Mauern aus Perlmutt-silbrigem Gestein bestehen, das aus dem Meer geholt wird; **Lyrlagol**, eine kleine Stadt an einer tiefen Lagune, wo riesige Seeschnecken an Land kommen, aus deren Sekreten man kostbaren Farbstoff gewinnt, oder **Gwelch** 'die Glänzende', deren Wände von innen heraus leuchten und wo die Bewohner keine Nacht kennen und angeblich niemals schlafen. Alle weiteren Städte aufzuführen würde hier zu weit gehen. Fühlen Sie sich frei, an dieser Stelle zu improvisieren und eigene Städte zu entwerfen, in denen sich eine mehrtausendjährige Geschichte spiegeln mag.

Zerstörte Städte

Bei den meisten der zerstörten Städte handelt es sich, neben den großen verlassenen Metropolen im Landesinneren, um kleinere Siedlungen, die nur von einigen Dutzend Clansfamilien besiedelt waren. Gerade an diesen Orten manifestieren sich nachts besonders häufig jene Monster, die von den 'Wilden' unter dem Sammelbegriff 'Schrecken der Nacht' zusammengefasst werden. (Die Chance für eine Begegnung liegt hier bei 1–8 auf W20.) Besondere Wertgegenstände lassen sich zwischen den geborstenen Mauern nicht mehr finden, doch mögen die Ruinenstädte jenen Helden, die nicht um die Gefahr durch die 'Schrecken der Nacht' wissen, als ideale Lagerplätze erscheinen.

Rhiallon

Auf der Insel der Pferde gelegen, war die Stadt einst der Sitz eines Clans, der die besten Reiterkrieger und Pferdezüchter hervorgebracht hat. In Folge des Geheimnisses um die verschwindenden Pferde schrumpfte der Clan langsam zur Bedeutungslosigkeit, bis auch die letzten Elfen aus Rhiallon

Weiße Mähn' und Gold'ner Huf

Schon in der Zeit vor dem Eintreffen des Schlangenkönigs war der Einsatz von Pferden auf den Inseln im Nebel, zumindest für die Reiter, zu einem riskanten Manöver geworden. Auf für die Elfen bislang unerklärliche Weise verschwinden immer wieder Pferde, zum Teil sogar, während ein Reiter auf ihnen sitzt. Wenn die Tiere Tage später dann genauso überraschend wieder auftauchen, sind sie meistens schaumbedeckt, als hätten sie einen stundenlangen scharfen Ritt hinter sich. Das Geheimnis hinter diesem Phänomen konnte man nie lösen, seine Erforschung wurde schon lange aufgegeben. Später schenkte man allen Pferden die Freiheit, und heute interessiert es niemanden mehr, ob auf einer Lichtung im Wald ein Wildpferd mehr oder weniger steht.

Nur *Gwern und Caradel*, kundige und mächtige Zauberer, beschäftigt das Problem noch weiter, denn sie sind überzeugt, dass die Pferde die Inseln im Nebel verlassen, wenn sie verschwinden, und sie hoffen, durch die Pferde einen Weg zurück in jene Welt zu finden, die den Elfen auf den Inseln so lange Zeit verschlossen war.

Auf den Inseln im Nebel ist der Zauberspruch WEISSE MÄHN' UND GOLD'NER HUF nicht bekannt. Die aventurischen Auelfen entwickelten ihn erst Jahrhunderte nach der Diaspora. Die Pferde, die mit diesem Zauber beschworen werden, kommen von den Inseln im Nebel. Sollte einer der Spielercharaktere diesen Spruch beherrschen oder in der Lage sein, ihn genau zu beschreiben (siehe Wie der **Wind der Wüste**, Seite 170), könnte er zur Aufklärung des Rätsels beitragen. In diesem Fall wäre es kein Problem, einen der beiden Brüder dazu zu überreden, die Helden auf die Verlorene Insel zu begleiten. Auf keinen Fall werden beide diese Reise antreten, denn einer der Brüder bleibt zurück, um das neu erworbene Wissen in der Praxis zu untersuchen. Eine ausführliche Beschreibung der Brüder finden Sie im **Anhang** auf Seite 259.

Swelfa (Optional)

Falls Ihnen Ihre Spielgruppe zu schwach erscheinen sollte, kann auch die Nichte der beiden 'Alten' die Helden begleiten. Swelfa ist eine ausgezeichnete Schwertkämpferin, hat allerdings auch eine ausgeprägte Schwäche für das starke Geschlecht. Der Haken dabei ist, dass sie niemals mehr als eine Nacht mit einem Mann verbringt, was schnell zu erheblichen Eifersüchteleien in der Gruppe führen könnte. Swelfa ist überaus lieblich anzuschauen und trägt kein Schwert, wenn die Helden ihr in der Nähe eines kleinen Wasserfalls bei weidenden Wildpferden zum ersten Mal begegnen.

Kampfwerte
'Tuzakmesser': INI 16+W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W+6 **DK** NS
LeP 35 **AeP** 38 **AuP** 40 (25)* **KO** 12 **MR** 7 **RS** 3
Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör); Arroganz 8, Neugier 6, Rachsüchtig 6, Sensibler Geruchssinn 8
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Doppelangriff, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Schnellziehen, Umreißen
Wichtige Zauber: ADLERSCHWINGE (Falke), ARMATRUTZ, AXXELERATUS, BLITZ, FULMINICTUS mit ZfW um 14

fortzogen. Weil die Stadt nicht erobert und geplündert, sondern langsam verlassen wurde, finden sich hier heute noch besonders viele halbwegs intakte Gebäude. Die Stadt ist mittlerweile vollständig vom Laubwald überwuchert. In der Nähe von Rhiallon sind Gwern und Caradel, die zwei 'Alten Narren' zu finden.

Derjono

ist eine Stadt, die während der Epidemie der Gliederfäule vollständig entvölkert wurde. Weil dieser Ort angeblich verflucht sein soll, wurde er auch danach nie wieder besiedelt. Nur wenige Ruinen erinnern heute noch daran, dass hier überhaupt einmal eine Stadt gestanden hat. Beorn hat diesen gemiedenen Ort ausgewählt, um hier die Schätze aus seinen Überfällen zu vergraben. Bevor er diese Welt verlässt, wird er unter allen Umständen noch einmal nach hier zurückkehren, um seine Schätze abzuholen.

Djanilla

'Die Perle' war die erste Stadt, die die 'Wilden' unter Beorn erobern konnten. Heute wird sie von Beorn als Stützpunkt benutzt, von dem aus er seine Kaperfahrten startet. Eine Beschreibung der Stadt finden Sie weiter unten.

Flora und Fauna

Allgemein

In den Wäldern und auf den Ebenen der Inneren Inseln (zu vergleichen mit dem gemäßigten Klima Mittelaventuriens, siehe **ZBA 281**) findet sich reichlich Jagdwild. Im Gegensatz zu Aventurien trifft man hier allerdings vergleichsweise häufig auf Fabelwesen. Für diese Geschöpfe gelten die Werte, die in der **ZBA** aufgeführt sind.

Hier nur eine knappe Liste der *Bewohner von Wald und Flur*: Auerochsen, Baumbären, Bergadler, Eichhörnchen, Einhörner, Eulen, Falken, Greifen, Große Schröter, Hippogriffe, Kronenhirsche, Luchse, Nesselvipern, Raben, Riesenlöffler, Schwarzbären, Singvögel, Stinktiere, Streifendachse, Waldschrate, Waldspinnen, Waldwölfe, Wildkatzen, Wildschweine, Wühlmäuse und viele andere.

Während *Fabelwesen* wie Blütenfeen, Dryaden, Faune, Quellennymphen, Kobolde und Wurzelbolde häufiger als in Aventurien auftreten (in einigen Wäldern gibt es sogar regelrechte Dörfer voller Kobolde) sucht man Ratten, daimonide Kreaturen und größere Drachenarten auf den Inseln vergeblich.

An bekannten *Kräutern* können die Abenteurer Alraune,

Belmart, Chonchinis, Egelschreck, Eitrigen Krötenschemel, Gulmond, Ilmenblatt, Joruga, Lulanie, Mirbelstein, Roten Drachenschlund, Schleimigen Sumpfknöterich, Shurinknolle, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblatt, Wirselkraut und Zwölfblatt finden.

Die 'Schrecken der Nacht'

Bei den 'Schrecken der Nacht' handelt es sich um Kreaturen, die von den Vislani erdacht wurden, um die 'Wilden' zu bekämpfen. Durch mächtige Zauber versuchen sie zu verhindern, dass sich diese Monster auf den Äußeren Inseln manifestieren, wie es bei Figuren aus den Geschichten der Elfen eigentlich üblich ist. Nur nachts nehmen diese Ungeheuer Gestalt an. Mit dem ersten Tageslicht verschwinden sie gleich einem Alptraum wieder. Allen Ungeheuern ist gemein, dass sie eine besondere Vorliebe für Elfenfleisch haben. (Das heißt natürlich nicht, dass sie Menschen- oder Zwergenfleisch verschmähen würden.) Innerhalb der Städte der 'Alten' manifestieren sich diese Monster niemals. Verbringen die Helden eine Nacht in der freien Wildnis, kommt es bei einem Ergebnis von 20 auf W20 zu einer Begegnung. (In Ruinenstädten liegt die Wahrscheinlichkeit für eine Begegnung wesentlich höher. Hier werden die Helden bei 13–20 auf W20 in ihrer Nachtruhe gestört.)
Die folgenden zwei Beispiele können Ihnen als Richtlinie zum Entwurf für weitere Schrecken der Nacht dienen.

Der Goll

Der Goll ist ein bis zu sieben Schritt großes, zweibeiniges Ungeheuer, das durch eine außergewöhnlich zähe Schuppenhaut geschützt ist. Durch seine Größe ist es dem Goll unmöglich, sich einem Lager überraschend zu nähern. Das Monster besitzt nur wenig Verstand, lässt sich leicht täuschen und ist relativ anfällig für Zauber. Dennoch sollte es nicht unterschätzt werden, denn schon ein einziger Treffer mit der baumgroßen Keule des Goll kann für einen Helden das Ende bedeuten.

Kampfwerte
LeP 80 **AuP** 100 **MR** 2 **GS** 7 **RS** 6
Faust: INI 11 + W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP** 3W+7 TP(A) **DK** NS
Keule: INI 10 +W6 **AT** 7 **PA** 5 **TP** 2W20+10 **DK** SP
Besonderheiten: großer Gegner

Die gefiederte Schlange

Bei diesen Geschöpfen handelt es sich um äußerst giftige, armlange Reptilien, die in allen Regenbogenfarben schimmernde Flügel besitzen. Meistens verbergen sie sich in Büschen und Bäumen und greifen Wanderer an, die nachts durch den Wald streifen. Manchmal werden sie auch durch den Schein eines Lagerfeuers angelockt. Der Biss dieser Schlangen ist sehr giftig.

Kampfwerte
LeP 20 **AuP** 27 **MR** 7 **GS** 10 **RS** 2
Gifzähne: INI 12 + W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W+2 TP*
DK H
*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der gefiederten Schlange zum Tragen (einmalig). Stufe 10; Wirkung: 2 SP pro KR bis zu einem Maximum von 20 SP.

Der Schlangenkönig

Das Bündnis

Früher oder später, sei es bei der Belagerung von Pwyll, einer Seeschlacht der 'Wilden' gegen die 'Alten' oder in Djanilla, wird es zu einem Wiedersehen mit Beorn kommen. Sollten die Helden bei diesem ersten Treffen die *Taubralir* immer noch nicht zurückerobert haben, dürfte deren Befreiung ihre oberste Priorität sein (siehe **Die Befreiung der *Taubralir*** Seite 244). Spätestens aber nach der (gemeinsamen) Rückeroberung des Zauberschiffs lädt Beorn Phileasson und seine Leute nach Djanilla ein. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass sich *Taubralir* im Besitz der Helden befindet.

Das Schicksal Beorns

Viele Monate ist es her, dass die Helden Beorn das letzte Mal gesehen haben. Dadurch, dass er auf eine andere Art und Weise die Globule erreicht hat als sie, sind für ihn zwei Jahre vergangen. Auf den Inseln im Nebel begegnete Beorn dem Sternenträger *Shadruel* (siehe **Anhang**), seitdem arbeiten sie zusammen. Beorn lehrte die 'Wilden', auf welche Weise sie die Städte der 'Alten' bezwingen können. Er zeigte ihnen auch, wie man Schiffe baut, die aufs Haar den Ottas der Thorwaler gleichen. Viele 'Wilde' hielten für falsch, was Beorn tat und wie er die Natur unter seinen Willen zwang, indem er Schiffe baute, die nicht mehr dem Spiel der Elemente ausgeliefert sind. Doch mit Shadruel an seiner Seite fand er immer genug Gefolgsleute, um seine Pläne zu verwirklichen. Gemeinsam mit dem charismatischen Elfenführer ist es ihm gelungen, den Kriegerclans der 'Wilden' so viel Disziplin abzunötigen, dass sie zu einer tödlichen Gefahr für die 'Alten' geworden sind.
Vom 'Jungen Weisen' lernte Beorn alles, was er über die fremde Welt wissen musste, die zu seiner neuen Heimat geworden ist. Seitdem wartet er auf die Ankunft seines Rivalen, denn Beorn fehlt das Wissen der Prophezeiung: Er weiß nicht, welche Aufgabe er in dieser Welt lösen soll! Auch hat er noch keinen Weg gefunden, nach Aventurien zurückzukehren.
Auf den Inseln im Nebel ist Beorn für alle 'Wilden', die ihm folgen, ein Held, dessen Ruhm, obwohl er ein 'Rundohr' ist, dem der Sternenträger in nichts nachsteht. Die 'Alten' und das Volk des Meeres fürchten seine tollkühnen Attacken, und Freund wie Feind haben ihm für seine Taten den Beinamen 'der Städtezerstörer' gegeben. Sein Ruhm auf den Inseln im Nebel ist so groß, dass sich die Legenden, die sich um ihn ranken, der Kontrolle der Vislani entzogen haben und ganz am Ende der Spirale der Äußeren Inseln bereits eine Insel Gestalt angenommen hat, auf der sich seine Taten wiederholen.

Verhandlungen mit 'dem Blender'

Aus den oben genannten Gründen ist Beorn bereit, alle Macht, die er in dieser Welt besitzt, für kurze Zeit in den Dienst Phileassons zu stellen. Er braucht *Taubralir* genauso dringend wie die Gefährten, um diese Welt wieder verlassen zu können. Beorn wird zur Not jeden Eid darauf schwören, dass er Phileasson nicht hintergehen wird. Er verweist darauf, dass er in den letzten Monaten so viel Beute in den Städten der 'Alten' gemacht habe, dass er nie wieder zur See fahren müsse. Alles was er noch wolle, sei es, zu den Fjorden Thorwals zurückzukehren. (Wo ihm diese Reichtümer, im Gegensatz zu den Inseln im Nebel, unsterblichen Ruhm einbringen können.) Und Beorn lügt gut, auch aus diesem Grund führt er den zweideutigen Beinamen 'der Blender'. Er ist gewillt, seine Versprechen zu halten, so lange die Helden in dieser Welt segeln, doch nach seiner Rechtsauffassung muss ein Wort, das er in einer fremden Welt gegeben hat, auf Dere keine Gültigkeit mehr behalten. Sobald die Gefährten die Inseln im Nebel verlassen haben, betrachtet er alle seine Versprechungen als hinfällig. Bis dahin wird er allein aus Eigennutz ein zuverlässiger Verbündeter sein, der sogar seinen Kopf riskiert, um Phileasson und Shaya am Leben zu erhalten und *Taubralir* vor Schaden zu bewahren.

Einige Forderungen hat hat er jedoch, bevor er gemeinsam mit den Gefährten zur Verlorenen Insel aufbricht: So verlangt er, dass diese Aufgabe vor dem Schiedsgericht in Thorwal als gemeinsam gelöst zu behandeln sei. Außerdem fordert er, vor dem Verlassen der Inseln im Nebel noch einmal nach Deriono zu segeln, um dort seine Schätze bergen zu können. Auch Shadruel, der den Wert des Zauberschiffes *Taubralir* zunehmend zu schätzen beginnt, stellt eine Forderung. Er wird bei dem Ritual zur Wiedererweckung Faelanthîrs nur dann mitwirken, wenn die Helden ihm und seinen Gefolgsleuten nach ihrer Ankunft in Thorwal das Schiff überlassen. Erst wenn all diese Konditionen ausgehandelt wurden, sind Beorn und Shadruel bereit, von ihren derzeitigen Vorhaben abzusehen und Phileasson zu helfen.

Djanilla 'die Perle'

Djanilla 'die Perle' dürfte Ihren Spielern noch von den Äußeren Inseln bekannt sein, konnten sie doch Zeuge der Eroberung durch **Beorn 'den Städtezerstörer'** sein. Von der Stadt selbst sind größtenteils nur noch Ruinen geblieben. Viele der perlmuttglänzenden Gebäude sind mit Ruß überzogen oder durch die Hitze der auf die Belagerung folgenden Feuersbrünste geborsten und in sich zusammen gestürzt. Größtenteils unversehrt sind nur noch die unter Wasser liegenden *Muschel- und Korallengärten* mit ihren Leuchtquallen-Laternen, tanzenden Schlangensternen und den Wandelhallen aus Glas.

Die Herborg

Obwohl Beorn die Lebensweise der 'Wilden' sehr viel mehr zusagt als die der 'Alten', zieht er es vor, seine wenigen ruhigen Stunden in vertrauter thorwalscher Umgebung zu verbringen. So beschloss er auf einen Vorschlag von Eilif 'Donnerfaust' hin, am Rande der niedergebrannten Stadt eine versteckte Ottajasko zu errichten; auch weil Phileasson nach Monaten immer noch nicht in der fremden Welt aufgetaucht war.

Auf den ersten Blick wirkt die Ottajasko wie eine gewöhnliche *Herborg*, eine Ansammlung von vier rechtwinklig zueinander angeordneten und von einer runden Palisade umgebenen Langhäusern. Nur wer genauer hinsieht, erkennt die zahlreichen Einflüsse der 'Wilden', die die Herborg für den Kriegshelden aus der fremden Welt erbaut haben: Getreu ihrer Philosophie haben die Baumeister versucht, bereits vorhandene Vegetation nicht zu beseitigen sondern in die Langhäuser zu integrieren. So fungieren die Stämme einiger Bäume zum Beispiel als Eckpfeiler der Langhäuser. Hinzu kommt die Vorliebe der 'Wilden', ihre Behausungen durch den HASELBUSCH mit kunstvollen, aber schlichten Reliefs auszustatten. Mehr zu Aufbau und Ausgestaltung eines thorwaler Langhauses siehe **Westwind 33**. In der Halla des größten Langhauses können die Helden dann auch Beorn antreffen. Wenn er nicht gerade im Hauptlager der 'Wilden' bei Pwyll weilt, schmiedet er hier neue Eroberungspläne, ergötzt sich an seinem Raubgut und erholt sich zusammen mit den verbliebenen Mitgliedern seiner Mannschaft von den Anstrengungen des Krieges.

Die Bewohner

Nutzen Sie den Aufenthalt der Gruppe in Djanilla, damit sich Beorns und Phileassons Mannschaften etwas näher kommen. Sowohl der Entschluss, diese Aufgabe gemeinsam zu lösen, als auch die Fremdheit der elfischen Inselkette bieten Anlass dazu, eher die Gemeinsamkeiten statt die Unterschiede wahrzunehmen. Bodenständige Gespräche mit Eilif 'Donnerfaust', Garad Avason, Baldur und Childwig (siehe **Gemeinsame Anhänge** Seite 303), das thorwalsche Ambiente und der seit langem vermisste Genuss von alkoholischen Getränken sollten helfen, das Eis zu brechen. (Mit *Schlalub'loschtoch* hat Beorn sich die Freundschaft eines der besten Schnapsbrenner der auf dem Lyr lebenden Klabautermänner versichert.)

Beorn

Der Kontrahent Phileassons ist in seinem Auftreten den Helden gegenüber auffallend freundlich eingestellt. Er genießt es, von den 'Wilden' verehrt zu werden und durch das Plündern der eroberten Städte reiche Beute zu machen. Auch wenn der Strom der erbeuteten Reichtümer nicht abreißen will, kann Beorn sich nicht vorstellen, noch sehr viel länger in dieser Welt zu bleiben (ist sein Reichtum hier doch nahezu nichts wert). Darum ist er auch sehr erfreut, als mit dem Eintreffen Phileassons das Erreichen der heimatlichen Fjorde wieder in Sichtweite gerät. Die durchaus optimistische Einstellung Beorns ist, wie auch schon in Tie'Shianna, auf die Abwesenheit Pardonas zurück zu führen. Dem Thorwaler ist es gelungen, die unheimlichen Erlebnisse unter der Legatin des Namenlosen weitestgehend aus seinem Kopf zu verdrängen. Die gelassene, geradezu aufgeschlossene Art des Einäugigen kann jedoch sehr schnell verfliegen, wenn man ihn auf Lenya anspricht oder der ihm unheimliche und ihn an den Himmelsturm erinnernde Abdul wieder einmal einen Ausraster hat.

Belasca

Belasca macht seit Pardonas Verschwinden eine sehr schwierige Zeit durch. Während sich für die Beherrschungsmagierin durch Pardonas subtile Unterstützung zunächst ungeahnte astrale Möglichkeiten auftaten, besitzt sie inzwischen nur noch einen Bruchteil dieser Macht. Zuerst verschwand mit Pardona auch das scheinbar bodenlose Kraftreservoir ihres Armreifs und kurz darauf musste Belasca auch noch erkennen, dass der Gildenmagie in dieser Globule zunächst starke Fesseln auferlegt sind. Dieser rapide Machtverlust hat natürlich auch psychologische Konsequenzen. Im Gegensatz zu früheren Begegnungen mit den Helden (siehe **Auf der Spur des Wolfes**) hat die

Magierin einen Großteil ihrer Arroganz und Überheblichkeit verloren. Aufmerksame Charaktere (*Sinnenschärfte*-Probe +7) bemerken gar, dass die Frau jetzt einige Altersflecken aufweist, die sie aber geschickt durch Kosmetik zu kaschieren weiß. Darauf angesprochen, wechselt die immer noch hübsche Magierin schnell das Thema. (Mehr zu den verhängnisvollen Armreifen Pardonas erfahren Sie auf Seite 302.)



Eilif

Eilif 'Donnerfaust' hat sich mit dem Bruderkrieg in der fremden Welt arrangiert. Nach Belascas Machtverfall und ihre wachsenden eigenen Erfahrungen mit der Piraterie ist sie zur 'rechten Hand Beorns' aufgestiegen. Schon Dutzende Male hat Beorn ihr das Kommando über einen Teil der Truppen überlassen, um die 'Alten' koordiniert angreifen zu können. Ihrer Natur nach stellt sie dies aber nicht zufrieden. Durch Forderungen nach einem größeren Beuteanteil und diversen militärischen Alleingängen zeichnet sich immer mehr ein Zerwürfnis zwischen Eilif und 'dem Blender' ab, was aber durch die Ankunft Phileassons kurzzeitig wieder in den Hintergrund gedrängt wird.

Weitere Mannschaftsmitglieder

Neben Beorn, Belasca und Eilif haben auch Garad, Baldur, Childwig und drei weitere Thorwaler in der Herborg Quartier bezogen.

Zwei mit Runensteinen geschmückte waskirer Hügelgräber (**Westwind 103**) außerhalb der Palisade zeugen davon, dass der Krieg gegen die 'Alten' auch unter Beorns Mannschaft seine Opfer gefordert hat.

Die Überfahrt

Mobilisierung der Streitkräfte

Während der größte Teil der 'wilden' Truppen Bastionen wie Pwyll weiter belagert, ist es nur den Besten vergönnt, in den 20 Schiffen und Booten, die Beorn zur Verfügung stehen, mitgenommen zu werden. Gerade die relativ jungen 'Wilden' sind vom Plan eines Überfalls auf die Verlorene Insel begeistert, denn es ist seit langer Zeit das erste Mal, dass die Elfen einen Angriff auf die Echsen unternehmen. Außerdem brennen die Krieger der Wälder darauf, gefangene Freunde zu befreien, die die 'Alten' an den Schlangenkönig verschachert haben. Natürlich gibt es aber auch unter den 'Wilden' einige besorgte Väter und Mütter, die nichts von dem wagemutigen Angriffsziel Beorns halten.

Wenn die Helden in das Muschelhorn blasen, erreicht Faelanthîr sie binnen dreier Tage. Er scheint sehr viel ausgeglichener und mit sich selbst und seinem Schicksal im reinen zu sein. Yrbilyas Baumschiff wird die Flotte bis zur Verlorenen Insel begleiten, sich an den Kampfhandlungen aber nicht beteiligen.

Auf See

Rund anderthalb Wochen dauert die Reise der kleinen Flottille von Djanilla zur Verlorenen Insel. Während in der Mond- und Sternenlosen Nacht die Schiffe verdunkelt werden, verschleiert tagsüber ein Zaubernebel die Flottille der 'Wilden' vor den geflügelten Spähern des Schlangenkönigs. Die Flotte Beorns ist ein wild zusammengewürfelter Haufen: Ihr gehören gekaperte Galeassen der 'Alten' wie die frisch getaufte *Twelzerza* (*Isdira*: etwa 'Tod dem Eindringling'), den Meeres-Elfen entrissene Katamarane wie die *Liv'Lu* (*Isdira*: etwa 'Über dem Wasser fliegende Waffe') und vor allem neue Elfen-Drachenschiffe wie die *Swafnirsbraut* und Beorns Flaggschiff, die *Königin von Olport*, an. Es liegt in Ihrem Ermessen, die Überfahrt noch durch zusätzliche Begegnungen (zum Beispiel ein Zusammenstoß mit einem Konvoi der 'Alten', Unwetter etc.) zu würzen oder die Überfahrt ereignislos zu belassen. Falls nicht anders vereinbart, reisen während der Überfahrt Shadruel und einige herausragende Krieger der 'Wilden' sowie Beorn und seine Getreuen an Bord der *Taubralir* mit. Gemeinsam mit Phileasson und den Helden entwerfen sie einen Plan für den Überfall.

Taubralir*

Besatzung: max. 250 **Beweglichkeit:** hoch [4]
Struktur: 15, Härte 1
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [4]
mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: keine
* Bei 250 Besatzungsmitgliedern.

Der Schlachtplan

Vernehmungen von gefangenen Clanselfen der Vislani haben ergeben, dass der Kessel der Cammalan sich in einem Turm im Nordwesten der Insel befinden soll. Rund hundert Meilen vor der Küste der Verlorenen Insel geht die gesamte Flotte zunächst vor Anker. Einige Dutzend Elfen nehmen Vogelgestalt an und werden als Späher zur Insel geschickt. Mithilfe ihrer Auskünfte wird eine Karte der Region erstellt, in der der gesuchte Turm steht.

Am Ende der Beratungen kommen alle überein, dass es am erfolgversprechendsten ist, wenn das Gros der Flotte bei Nacht an dem mit (1) gekennzeichneten Küstenstrich landet. Von hier aus sollen die 'Wilden' unter der Führung von Beorn und seinen Leuten entlang der Straßen ins Innere der Insel vorstoßen und möglichst viele Truppen des Schlangenkönigs binden. Egal wie erfolgreich dieser Feldzug verläuft, sollen sich alle Krieger bis zum Abend des dritten Tages nach der Landung wieder zur Flotte zurückziehen und die Insel verlassen. Von



einem direkten Angriff auf den Turm wird abgeraten (*Kriegskunst*-Probe +4), damit der Herrscher der Echsen in diesem Gebiet keine Truppen massiert.

Wenn der Strandabschnitt erst einmal erkämpft ist und die Truppen angelandet sind, umrundet *Taubralir* das Kap der Insel, und die Gefährten gehen an dem mit (2) gekennzeichneten Küstenstrich an Land. In der Nacht des ersten Tages nach dem Angriff überqueren sie die Berge und suchen sich einen versteckten Lagerplatz in der Nähe des Turms. Während des folgenden Tages können sie ruhen, um Kräfte für den für die zweite Nacht geplanten Angriff auf den Turm zu sammeln. Wenn das Ritual am Kessel erfolgreich beendet wurde, zieht sich die Gruppe zum nächstgelegen Küstenstrich zurück, lässt dort *Taubralir* zu Wasser und flieht von der Insel. Auf hoher See erwarten die Gefährten dann den Rest der Flotte, um sich mit den 'Wilden', die ebenfalls im Verlauf des dritten Tages die Kämpfe beendeten, wieder zu vereinigen. (Um dafür zu sorgen, dass die Gruppe nicht ohne Beorn nach Aventurien zurückkehrt, muss einer der Gefährten Phileassons, zum Beispiel Ohm, bei der Flotte bleiben. Beorn verlässt sich darauf, dass Shadruel seine Interessen vertritt.)

Bei diesem Angriffsplan handelt es sich um einen Vorschlag und nicht um ein Muss. Natürlich steht es Ihren Spielern frei, einen völlig anderen und vielleicht besseren Plan zu entwerfen.

Der Angriff der 'Wilden'

Nachdem die 'Wilden' gelandet sind, können sie zunächst zehn Meilen vorrücken, ohne auf nennenswerte Gegenwehr zu stoßen. Erst dann gelingt es den Echsen, allmählich eine wirksame Verteidigung zu organisieren. Für jeweils weitere fünf Meilen, die die Elfen vorrücken wollen, wird nun ein Prüfwurf mit W20 fällig:

unter 5	Die 'Wilden' werden fünf Meilen zurückgeschlagen.
6–14	Patt. Auf beiden Seiten bewegt sich nichts.
15–18	Die 'Wilden' rücken um fünf Meilen vor.
19+	Die 'Wilden' rücken um fünf Meilen vor und erobern mehrere kleine Plantagen. Dabei werden W20 Sklaven befreit.

Für jeden Helden, der an diesen Kämpfen teilnimmt, gibt es auf der Tabelle einen Bonus von +1. Bedingung ist allerdings, dass jedesmal, wenn der Bonus eingebracht wird, auch ein Kampf gegen einen Gegner ausgefochten werden muss. Im Verlauf eines Tages kann es zu maximal sechs Gefechten kommen; das heißt, die 'Wilden' können um höchstens 30 Meilen vorrücken. Wenn die Elfen bis zur Küste zurückgedrängt werden, müssen sie sich einschiffen und ihr Angriff ist vollständig abgeschlagen. Ab dem Mittag des zweiten Tages nimmt die Truppenstärke der Echsen zu und der obige Würfelwurf erleidet nach jedem Gefecht einen kumulativen Malus von –1.

Würfeln Sie auf jeden Fall die Kampfergebnisse aus, denn vom Erfolg der 'Wilden' hängt ab, ob die Gefährten ihren Angriff auf den Turm des Schlangenkönigs durchführen können. Sobald die Elfen zurückgeschlagen sind, werden 3W20 Geflügelte zum Turm kommen, um ihren Herren den Sieg zu verkünden.

Die Insel

Damals

Einst war die Verlorene Insel ein 'normales' Eiland der Äußeren Inseln. Auf ihr spielte sich die Geschichte des Feldherren *Nurdo'bah* ab, der von seiner mächtigen Feste *Adha'bangravar* aus einen erfolgreichen Überfall auf die Echsenstadt Ss'kr'm verübte.

Adha'bangravar gehörte während der Blütezeit Tie'Shiannas zu einer jener elfischen Marken am Osthang der heutigen Goldfelsen, die direkt an die Reiche der Echsen grenzten. Es war die Aufgabe seiner Bewohner, die immer wieder einfallenden Echsen von *Ss'kr'm* von einem Ring stark bewachter Grenzfesten aus in Schach zu halten. Darüber hinaus hatte Nurdo'bah dafür zu sorgen, dass der Feind die heutige Kabashpforte nicht in seine Gewalt bekam, durch die damals der reißende Nalayr floss. (Die katastrophalen Umwälzungen des Zweiten Drachenkrieges, die schon Maraskan vom Festland getrennt hatten, zwangen den Strom später, einen anderen Weg zu suchen und schließlich komplett zu versanden. Ein trauriges Relikt des oberen Nalayrs hat bis heute überlebt: das rotbraune Wadi Ankarech im Norden der Khôm.) Die Kontrolle über den Engpass war für die Fenvar essentiell, da der Nalayr die einzige Möglichkeit bot, per Schiff das Meer der Sieben Winde und die an seiner Mündung gelegene Elfen-Enklave *Shian'wa* zu erreichen.

Um 1.200 v. BF änderte sich die Geschichte der Insel schlagartig. Der *Schlangenkönig* (Seite 260) gelangte mit seinem Gefolge in die Globule. Unter Aufbringung von immensen magischen Kräften erhöhte er die Realitätsdichte der Insel auf ein Maximum und unterbrach den Kreislauf ständiger Wiederholung. Als daraufhin die Ereignisse der Erzählung ein weiteres, letztes Mal abliefen, gelang es ihm mit seinem Gefolge, die sich auf der Insel abspielende Niederlage der Echsen in einen Sieg zu verwandeln. Die elfische Mark wurde vollständig vernichtet und die Überlebenden versklavt. So gelang es dem Schlangenkönig auf Dauer, eine kleine Enklave des geschuppten Volkes auf den Inseln im Nebel zu errichten.

In der Folgezeit gelang es ihm, sein neues Reich gegenüber äußeren Angriffen zu schützen und seine Macht zu festigen. Durch den Raub des Kessels der Cammalan (Seite 229) verschaffte er sich sogar die Möglichkeit, seinen Körper immer wieder zu verjüngen.

Heute

Obwohl sie zu den Äußeren Inseln gehört, ist die Verlorene Insel weitgehend frei von Lebenden Bildern. Das von einer Gebirgskette durchzogene Eiland hat ein feucht-warmes bis tropisches Klima und ist größtenteils mit tiefem Dschungel bedeckt. Heute leben Achaz, Marus, Krakonier und die unheimlichen Geflügelten in mehreren Städten, um die sich sumpfige Flusstäler mit Reisfeldern und Plantagen gruppieren. Ss'kr'm wurde seit der 'Befreiung' der Echsen kontinuierlich zur Residenzstadt des Schlangenkönigs ausgebaut. In den letzten Jahrhunderten hat der alte Skrechu die Regierungsgeschäfte aber immer mehr an die *Chash'R* (*Rssahh*: etwa 'Rat der Besten bzw. Mächtigsten'; meist Hohepriester oder mächtiger Zauberer) abgegeben. In den zentralen Tempelpyramiden der Stadt werden alljährlich blutige Rituale abgehalten, die verhindern sollen, dass die Insel wieder in den Zustand der sich verschiebenden Realitäten zurückgleitet. Um die Hauptstadt sind Späher auf Türmen und Flugechsen verteilt, die einen Angriff oder Spionage selbst für Elfen schwierig machen. Nur die Vislani kommen von Zeit zu Zeit hierher, um Gefangene 'Wilde' gegen Nahrungsmittel, Iryanleder oder andere echsische Waren einzutauschen.

Der Weg über die Berge

Nachdem die Gefährten ihren zur Landung vorgesehenen Küstenstrich erreicht haben und Faelanthîr sich von Yrbilya verabschieden konnte, tun sie gut daran, *Taubralir* an Land zu ziehen und das Zauberschiff in der Truhe zu verstauen. So sind sie mobil und können die Insel an einem beliebigen Küstenstrich wieder verlassen. Ansonsten wären sie gezwungen, hierher zurückzukehren und müssten auch noch Wachen zum Schutz des Schiffs abstellen. Wenn eine Trage zum Transport von *Taubralir* gezimmert wird (*Holzberarbeitung*-Proben), stellt diese während des Marsches über die Berge keine nennenswerte Behinderung dar. Obwohl die Abenteurer einem natürlichen Pass folgen, sind drei erfolgreiche *Klettern*-Proben nötig, um über das Feuerstein-reiche Gebirge in die Nähe des Turms des Schlangenkönigs zu gelangen. Jeder, dem eine Probe misslückt, erleidet W6 Schadenspunkte.

Nach einer erfolgreichen *Wildnisleben*-Probe finden die Gefährten ein Versteck in einem Hochtal oberhalb des Turmes, in dem sie sich von den Strapazen der Nacht erholen können. Von hier aus ist es auch möglich, den Turm des Schlangenkönigs zu beobachten (siehe unten). Den von Natur aus lichtscheuen Skrechu bekommen sie nicht zu Gesicht. Stattdessen treffen tagsüber mehrere geflügelte Boten ein, die über den Schlachtenverlauf zwischen Echsen und 'Wilden' informieren, um wenig später wieder abzureisen. Bis zur Abenddämmerung können die Helden herausgefunden haben, dass sich rund zehn Geflügelte und eine unbestimmte Anzahl von Maru-Kriegern und Achaz-Dienern in dem Turm aufhalten. Die Anzahl der Wachen wurde bereits am Tag zuvor aufgestockt.



Der Turm des Schlangenkönigs

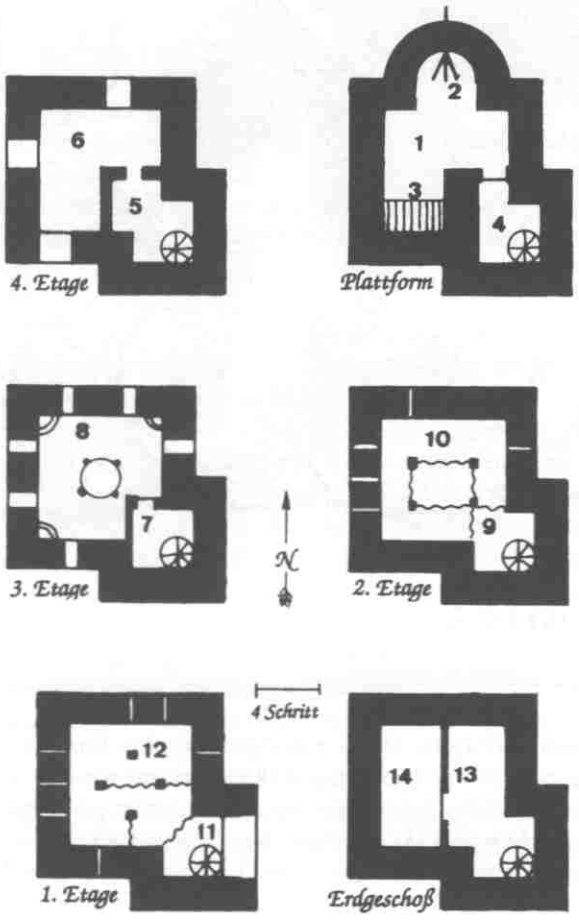
Die Felsstufe

An einer steilen Klippe erhebt sich der mächtige Turm des Schlangenkönigs. Außer einem kleinen **Pfad** (1), der sich in steilen Serpentinen den Berg hinauf zu einem **Tor** (2) windet, ist der Turm von Südost her nur durch die Luft zu erreichen. Hinter einer drei Schritt großen, am Rand der Klippe erbauten **Mauer** haben zuerst die Elfen und später die Echsen die karge, trockene Felsstufe nach ihrem Geschmack geformt. Der ursprünglich von den Elfen angelegte *Park* verwilderte nach dem Sieg der Echsen. Erst später, als der Schlangenkönig den Turm für seine Experimente mit dem Kessel entdeckte, wurde der Park durch seine neuen Besitzer 'umgestaltet'. Heute ersetzt ein schlammiges **Zuchtbecken** (3) für allerlei Reptilien und Amphibien den klaren Fischteich von einst. In ihm haust sogar ein greiser Krakonier (Seite 229), der darüber wacht, dass es dem Schlangenkönig nicht an seinen Lieblingsspeisen mangelt. Die am Rande des Zuchtbeckens halb im Schlamm versunkene **Marmorskulptur** (4) wurde von den Echsen nicht entfernt. Ob die neuen

Herren der Insel das Kunstwerk als Symbol ihrer Überlegenheit ansehen oder sich davor fürchten, die Skulptur, die neben Zerzal und Nurti auch Pyrdacor darstellt, zu entfernen, ist für Außenstehende nicht ersichtlich. Zwischen den Ruinen eines am Zuchtbecken gelegenen Pavillons und der Wehrmauer drängen sich einige **Behausungen der Marus** (5). Die miteinander verbundenen Einzelhütten erscheinen aus der Ferne wie große, zerschlagene Eier mit wahnwitzigen Auswüchsen. Ihre halbrunde Form erinnert entfernt an die Iglus der Nivesen. Aus der Nähe lässt sich erkennen, dass die Wände der Hütten aus dunklem Kristall bestehen und an einigen Stellen mehr oder weniger durchsichtig sind. Fast jede Halbkugel wird in ihrem Inneren von einer modrig riechenden Schlammgrube dominiert, in der sich die vier außerhalb des Turmes stationierten 'Wütechsen' im gelblichen Schein einiger Leuchtkäfer zur Ruhe begeben. Auf dem lehmigen Boden der Hütten und Verbindungsgänge lassen sich Blutlachen und Gedärme ausmachen; die Überreste eingenommener Mahlzeiten.

Am westlichen Ende der Bergstufe erhebt sich schließlich der **Turm** (6). Früher war dies einer der äußersten Wachtürme der hochelfischen Mark, der die in Adha'bangravar stationierten Truppen vor einem möglichen Einfall der Echsen von Ss'kr'm warnen sollte. Von den Zinnen des Turmes aus behielt man die echsischen Nachbarn gut im Auge. (Einer Sage der Fenvar zufolge soll von hier aus auch **Die Heerfahrt des Serleen** ihren Anfang genommen haben; siehe Seite 226.) Der eckige Turm ragt mit seinen fünf Etagen mehr als 12 Schritt über die Wehrmauer hinaus. Der Zahn der Zeit und diverse Erdbeben haben dazu geführt, dass die Echsen zahlreiche Risse im Mauerwerk ausbessern mussten und an den Seiten Stützpfeiler angebracht haben. Der weiße, größtenteils abgeblätterte Putz ist bis zum vierten Stockwerk über und über mit Kletterpflanzen und einigen schwer-süßlich duftenden Schmarotzerpflanzen überwuchert. Auf der Nordseite des Turmes ragt der Arm eines Krans über eine Wölbung in der Mauer. Mit diesem werden alle Gäste, die nicht fliegen können, in einem Korb auf die Plattform des Turms gehievt.

Der Turm des Schlangenkönigs



Die Legion von Vss'rah'kss

Die meisten der Maru-Wachen hier oben sind ausgezeichnete Kämpfer und im Moment ziemlich unterfordert. Während sich ihre Artgenossen an der Küste im ersten richtigen Kampf seit langem gegen die 'Wilden' beweisen dürfen, müssen sie hier oben Wache schieben und sich in Langeweile üben. Infolge dessen werden die Marus mit den ersten Kriegsmeldungen immer nervöser und die Zahl der Duelle zwischen ihnen nimmt stetig zu. Die Angehörigen der *Legion von Vss'rah'kss* sind ausschließlich Nachkommen echter Marus aus Aventurien und dem Schlangenkönig loyal ergeben.

Zur allgemeinen Beschreibung dieser Echsenrasse, siehe Seite 212.

Maru-Legionär

Schwanzschlag: INI 11+W6	**AT** 18	**PA** 15	**TP** 2W+4 TP (A)	**DK** H
Gebiss: INI 11+W6	**AT** 17	**PA** 14	**TP** 1W+5	**DK** N
Säbel: INI 12+W6	**AT** 19	**PA** 17	**TP** 1W+3	**DK** N

LeP 34 **AuP** 36 **MR** 8 **GS** 8 **RS** 4

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Wuchtschlag / Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil (Hruruzat)

Vor-/Nachteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht; Blutrausch, Kältestarre, Raubtiergeruch, Schwache Arme (Nachteil Schwache Arme: Nach jeder zehnten ununterbrochenen Aktion eines Arms ist eine KK-Probe +4 nötig, um die Waffe nicht fallen zu lassen)

Der Einstieg

Den Helden stehen nun zwei Wege offen. Entweder verwandeln sie oder einige ihrer elfischen Gefährten sich per ADLERSCHWINGE in Vögel, fliegen zur Plattform hinauf und holen den Rest der Gruppe mit dem Korb nach, oder sie gelangen kletternd auf die Plattform. Mit dem Korb können pro halber Spielrunde drei Personen auf die Plattform gehievt werden. Dazu müssen allerdings mindestens zwei Personen (oder eine mit KK 15+) die Winde des Krans bedienen.

Um den Turm zu erklettern, ist zunächst eine Probe +3 fällig, um die Klippe hinab zu steigen. Danach ist für jedes Stockwerk des Turmes eine weitere *Klettern*-Probe (+0/+1/+1/+3/+4/+5) abzulegen. Die Kletterpflanzen erleichtern auf den ersten drei Stockwerken die Kletterpartie, danach wird es jedoch extrem schwierig, in der fast fugenlosen Außenwand Halt zu finden. Ab der dritten Etage können die Helden durch die großen Fenster ins Innere des Turms eindringen. Beachten Sie, dass die Truhe mit *Taubralir* wahrscheinlich nur mithilfe des Korbes nach oben gehievt werden kann.

Der Turm

Auch dem Inneren des Turmes merkt man an, dass er zuerst von Elfen erbaut und später der echsischen Ästhetik angepasst wurde. Ursprünglich waren die Räume rechteckig, weiß verputzt und sehr gut ausgeleuchtet. Dem Schlangenkönig und seinen Untergebenen lief dies zuwider, so dass durch zahlreiche Baumaßnamen die Böden, Wände und Decken heute sehr viel mehr geschwungen, gebogen oder gewölbt wirken. Die Räumlichkeiten des Schlangenkönigs sind außerdem mit jadegrünem Stein verkleidet, der das Gefühl der Tiefe und Unübersichtlichkeit noch verstärkt. Auch die Stufen der Wendeltreppe wurden zu einer Rampe abgeschliffen, um der kriechenden Fortbewegung des Schlangenkönigs gerecht zu werden.

Die für Elfen und Menschen sehr unübersichtlich wirkenden Räume und Gänge werden tagsüber nur von wenigen Schießscharten erhellt – büßen Skrechim in direktem Sonnenlicht doch einen Großteil ihrer Zauberkraft ein. Als künstliche Lichtquellen dienen blaue Gwen-Petryl Steine, die als Kacheln in die Wände eingearbeitet oder als 'Beulen' von der Decke hängend, die Räume nur schlecht ausleuchten. Weitere Lichtquellen sind einige IMMERLICHT-FLIMFLAMS und GLYPHEN DER ELEMENTAREN ATTRAKTION [Feuer]. Damit sich die schuppigen Bewohner des Bauwerks auch sonst wie zuhause fühlen, erhalten eine ganze Reihe weiterer Zauber ein feuchtwarmes, schwüles Klima aufrecht. So ist es auch möglich, dass zahlreiche Pflanzen (scheinbar) wild Wände und Decken überwuchern, an denen die feuchte Luft kondensiert.

Zum 'Personal' des Schlagenkönigs, der sich wegen seiner Häutung derzeit hier aufhält (siehe **Anhang**), gehören 12 Achaz, 14 Maru-Wächter und 10 Geflügelte. Leviatanim und andere 'eingeborene' Echsenrassen der Verbotenen Insel finden sich nicht unter den Dienern des Schlangenkönigs, da dieser während seiner Häutung nur Nachkommen der echten, von ihm aus Aventurien mitgebrachten Echsen in seiner Nähe duldet.

1) Die Plattform

Nachts halten sich hier oben nur sehr wenige Achaz-Wachen auf. Wegen der Kälte scharen sich die wechselwarmen Wachen meist um eine im Boden eingelassene Wärme-GLYPHE. Sollten sich die Helden sehr laut verhalten, bekommen sie schnell Gesellschaft durch die Marus aus dem Wachraum (**4**).

2) Der Kran

Auf einer Wölbung der Plattform steht ein großer hölzerner Kran. Mit seiner Hilfe kann ein Korb vom Fuß des Turmes zur Plattform hinaufgezogen werden. Der geflochtene Korb steht zur Zeit neben dem Kran. Er kann bis zu drei Personen fassen. Die Seilwinde des Krans knirscht unangenehm laut, sobald man sie bedient. Innerhalb kürzester Zeit wird dadurch die Aufmerksamkeit der Wachen in Raum **4** geweckt.

3) Der Verschlag

Unter einem kleinen Schutzdach ist hier ein thronähnliches Gebilde untergestellt. Statt auf Füßen ruht es auf zwei langen, waagerecht montierten Stangen. Auf dieser 'Flugsänfte' lässt sich der Schlangenkönig von den Geflügelten aus Raum **6** mitunter bis nach Ss'kr'm durch die Lüfte tragen.

4) Der Wachraum

Ein Turmbau erhebt sich in dieser Ecke der Plattform. Ein schwerer, lederner Vorhang verdeckt den Eingang. Im Wachraum auf der Plattform halten sich ständig drei Marus auf. Nachts sind sie meist schläfrig und unaufmerksam. Der Vorhang ist bei Nacht fast immer zugezogen, um keine kalte, trockene Luft hereinzulassen, und lässt sich von außen ohne Probleme beiseite ziehen. Der Raum ist spartanisch möbliert. Es findet sich ein in die Wand eingelassenes Schlammbecken und eine Art Tisch. Eine Wendeltreppe führt von hier ins Innere des Turms. Eine *Körperbeherrschungs*-Probe wird zeigen, ob die Helden sich auf den abgerundeten und oft glitschigen Stufen halten können.

5) Das Quartier der Wachen

Diverse in den Boden eingelassene Schlammbecken und einige an der Wand lehnende Tonkrüge und Waffen stellen das dürftige Mobiliar dieses Raumes dar. Hier ist die Unterkunft der Marus des Turms. In diesem Raum sind ständig fünf Marus anwesend. Sobald sie Kampflärm von oben hören, werden sie sich rüsten und nach dem Rechten sehen. Ein Maru wird nach unten eilen, um den Schlangenkönig zu verständigen. Da handfeste Schlägereien, aber auch tödliche Duelle bei Vertretern dieser Rasse nicht selten sind, ist es je nach Kampflärm möglich, dass die Wachen ihren Kumpanen gar nicht zu Hilfe kommen.

6) Der Raum der Geflügelten

Hier halten sich ständig zehn Geflügelte (siehe **Anhang**) bereit, um den Schlangenkönig auf Wunsch in seiner Sänfte durch die Lüfte zu tragen. Die großen, mit leichten Vorhängen versehenen Fenster dieses Raumes erlauben es den Geflügelten, problemlos in den Turm zu gelangen. Wenn der Turm angegriffen wird, warten sie hier zunächst auf Befehle des Schlangenkönigs. Sobald allerdings aus dem angrenzenden Quartier der Wachen Kampflärm zu hören ist, werden sie hinausfliegen, um die Plattform des Turmes zurückzuerobern. Entwickelt sich der Kampf zu ihren Ungunsten, werden einige Geflügelte zu fliehen versuchen, um Verstärkung zu holen.

7) Die Bibliothek

Mächtige Regale füllen die Wände dieses kleinen Raums, in dessen Mitte ein massives Stehpult aufgestellt ist. Die in Rssahh und Chuchas abgefassten Schriften sind auf Pergamente aus Schlangen- und Elfenhaut fixiert sowie in Gold- und Silberplättchen eingraviert.

Wahrscheinlich würde sogar ein versierter Saurologe wie Rakorium Jahrzehnte brauchen, um die aus Zze Tha, *Vs'Ra* und anderen Städten zusammengetragenen Schätze zu entziffern. Ob ein wissbegieriger Spielercharakter durch Zufall ein unbedeutendes Rechtsdekret, entscheidende Thesenfragmente zur Rekonstruktion eines längst vergessenen Zaubers oder etwas völlig anderes stehlen kann, liegt in Ihren Händen. Zum Umgang mit den Schriftfunden siehe auch **Verlorenes Wissen?** auf Seite 44.

8) Die verbotene Kammer

Ein mächtiger Kessel (siehe **Anhang**) auf einem steinernen Sockel beherrscht diesen Raum, der durch Fenster aus buntem Glas in ein unheimliches Licht getaucht wird. Drei große

Sandsteinstatuen stehen in seinen Ecken. Sie stellen aufrecht stehende Leviatanim dar, deren Rubinaugen den *Kessel der Cammalan* fest im Blick haben. (siehe auch **Die Wechselwarmen** weiter unten) Die Wände weisen zwischen den Fenstern insgesamt drei kleine Einbuchtungen auf, in denen verschiedene Artefakte aufgestellt sind. Dabei handelt es sich um ein unverrückbares und defektes Schwarzes Auge, eine kleine Nurti-Statuette aus Holz und einen etwa taubeneigroßen Karfunkelstein. Shadruel rät davon ab, die Gegenstände während des Rituals aus den Wandnischen zu entfernen. Seiner Einschätzung nach kanalisieren die "zweckentfremdeten" Artefakte drei *mandralwa'e* (*Isdira*: etwa 'Flüsse der Zauberei'; Kraftlinien) der Umgebung so, dass sie den Kessel mit genügend Astralkraft speisen.

9) Ein Wachraum

Hier stehen ständig zwei Marus Wache. Vorhänge trennen diese Kammer vom Gemach des Schlangenkönigs. Sie gleicht in ihrer Einrichtung dem Wachraum (4).

10) Das Gemach des Schlangenkönigs

Einige in die Wände eingelassene Gwen-Petryl-Steine werfen den Raum in ein bläulich-oranges Licht, der durch vier reich mit Glyphen und Edelsteinen verzierte, quadratische Pfeiler beherrscht wird. Sie sind durch hölzerne Gitter miteinander verbunden, an denen diverse Kletterpflanzen wachsen, die den Raum unübersichtlich machen. Fast der ganze Boden ist hinter der Türschwelle mit trübem, warmen Wasser bedeckt. Nur vereinzelt ragen einige dampfende Kohlepfannen, Gäste-Liegen und kleine, intarsienverzierte Stehtische, auf denen Schriftrollen und Tontäfelchen liegen, aus dem Wasser empor. Im Zentrum des Raumes, eingerahmt von den pflanzlichen Trennwänden, befindet sich die Ruhestatt des Schlangenkönigs; ein großes, reich verziertes Wasserbecken, das er während der schmerzhaften Häutungen nur selten verlässt. Von hier aus wird er seine magischen Attacken gegen die Helden vortragen und koordinieren.

11) Die Kammer der Brutwächter

Zwei Achazkrieger wachen darüber, dass von hier niemand unbefugt in die Brutkammer des Schlangenkönigs eindringt. Je nach Anzahl der Helden werden sie entweder versuchen, diese außer Gefecht zu setzen oder sich in der Brutkammer zu verschanzen. In einem Kampf finden Sie die Werte für *erfahrene* Achaz auf Seite 212.

12) Die Brutkammer des Schlangenkönigs

Fünf weibliche Achaz (*unerfahren*; Seite 212) bewohnen diese Kammer, die ähnlich wie die ihres Herren mit Liegen und Bassins eingerichtet ist und durch pflanzliche Trennwände unterteilt wird. Einige von der Decke herabhängende Öllampen erhellen den Raum.
Hier halten sich die Brutweibchen des Königs auf, um ihre Eier abzulegen und auszubrüten. Im hinteren Bereich des Raumes befindet sich das 'Nest'; ein hüfthoher Berg aus Erde und diversen Pflanzenresten, die langsam verrotten. In dem Humusberg liegen ein halbes Dutzend kopfgroßer Eier mit rauen, schmutzig gelben Schalen, die immer von mindestens zwei Achaz feucht und warm gehalten werden.
Der Schlangenkönig wünscht sich nichts sehnlicher als einen würdigen Erben. Bisher hat sich aber noch keiner seiner Nachkommen (die er auf Grund eines fehlenden Skrechuweibchens mit magisch 'präparierten' Achaz zeugen muss) während der postnatalen 'Elternjagd' als würdig erwiesen, so dass er sie alle wehmütig verspeisen musste. Auch der in der Brutkammer aufgestellte *Zsahh*-Schrein hat dies nicht ändern können.
Wenn Fremde und obendrein noch 'Weichhäute' diese Kammer betreten, sind die Achaz zutiefst verunsichert und wagen es nicht, Widerstand zu leisten.

13) Die Kammer der Diener

Hier unten endet die Wendeltreppe, die sich durch den Turm zieht. In der geräumigen Kammer befinden sich Liegen, auf denen meist 3 der Achaz-Bediensteten ruhen, falls sie nicht auf Boten- und Essensgängen durch den Turm eilen. Es finden sich auch alle erdenklichen Küchenutensilien, jedoch keine Feuerstelle.

14) Die Vorratskammer

In Steinbecken, Lederschläuchen und Amphoren werden hier die unterschiedlichsten Vorräte gelagert. Viele der Speisen, die hier zu finden sind, vermögen allerdings vermutlich nur echsische Gaumen zu erfreuen. Näheres zu den Essgewohnheiten der Achaz, die denen der Skrechim sehr ähnlich sind, finden Sie in **Raschtul 128**.

Kampf um den Kessel

Damit das Ritual gelingt, müssen Phileasson und seine Gefährten eine Nacht lang gegen den Schlangenkönig und seine Schergen bestehen. Je weniger der "junge und der alte Weise" gestört werden, desto höher ist die Chance, dass Faelanthîrs 'Wiedergeburt' problemlos über die Bühne geht.

Die Gleichwarmen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die erfolgreiche Durchführung des Rituals zu sichern. Wichtig ist in jedem Fall, das einmal begonnene Ritual vor jeglichen Störungen zu schützen.
Ein kleiner **Stoßtrupp** könnte sich heimlich in den Turm einschleichen und die meisten Wachen meucheln. Dieses Unternehmen ist sehr waghalsig, da Marus den Vorteil Dämmerungssicht besitzen und sehr zähe Kämpfer sind.
Erfolgsversprechender ist es da schon, wenn die Helden sowohl den Kessel, als auch das **Gelege des Schlangenkönigs** in ihre Gewalt bringen können. Wenn sie seine Brut bedrohen, lässt der Schlangenkönig von direkten Attacken ab und geht zu einer heimlichen Sabotage des Rituals über. Unter Umständen ist es sogar möglich, sich mit den 'Geiseln' freies Geleit zur Küste zu erpressen. (siehe **Die Flucht** weiter unten)
Natürlich steht es der Gruppe auch frei, sich in der verbotenen Kammer zu **verschanzen**. Ein Magier mit Kenntnis des WAND AUS STEIN könnte hier sicherlich auftrumpfen.

Die Wechselwarmen

Schützt den König!

Die oberste Priorität der Echsen wird zunächst der Schutz ihres 'Königs' sein. Da der Skrechu von der Landung der 'Wilden' unterrichtet ist, wird er anfangs davon ausgehen, dass er selbst das Ziel des Kommandounternehmens ist und sich mit einigen Wachen in seinem Gemach **verbarrikadieren**.

Parallel versuchen verbliebene Geflügelte die **Plattform** des Turmes zu besetzen, um den Eindringlingen den Rückweg abzuschneiden und überlebende Marus aus den Baracken auf den Turm zu schaffen.

Sturm auf den Kessel

Sobald sich herausstellt, dass der Schlangenkönig nicht das Ziel der Eindringlinge ist, wird der Skrechu beginnen, Informationen über seine Feinde einzuholen, um mit seinen verbliebenen Soldaten erste Angriffe zu koordinieren.

Außer den Achaz-Weibchen der Brutkammer wird der Schlangenkönig all seinen Untergebenen (teilweise durch Zauber wie z.B. KARNIFILO **aufgeputscht**) befehlen, gegen die Gruppe vorzugehen, und sei es als lebendes Schild für anstürmende Marus. Dabei ist es ihm möglich, die Attacken erstaunlich gut zu koordinieren, vermag er doch durch die **Rubinaugen der Leviatan-Statuen** (siehe unten) auszuspähen, was in der Verbotenen Kammer vor sich geht. Seine Spionage kann nur aufgedeckt werden, wenn einem Zauberkundigen zum Zeitpunkt des Ausspähens (+4) oder während der Schlangenkönig einen Zauber aufrecht erhält (+2) ein ANALYS beziehungsweise ODEM gelingt.

Erweist sich die Gruppe als hartnäckiger Gegner, wird der Schlangenkönig versuchen, weitere **Truppen zu Hilfe zu rufen**. Dies tut er entweder telepathisch, was sich nur durch einen zur richtigen Zeit (1–2 auf W20) gesprochenen VERSTÄNDIGUNG BANNEN + 7 verhindern lässt, oder durch einen Geflügelten als Boten. Sollte ihm dies gelingen, erreichen am Morgen weitere Maru-Krieger der am Fuße des Berges stationierten **Legion von Vss'rah'kss** den Turm. Passen Sie die Anzahl der Marus daran an, wie viel ihre Gruppe noch vertragen kann. Die restlichen der 300 Marus kommen zu spät, da sie keine 'Wärmeamulette' besitzen und ihren Marsch erst bei Sonnenaufgang beginnen können. Andere Truppenkontingente sind zu weit entfernt und in Kämpfe mit den 'Wilden' verwickelt, um eingreifen zu können.

Der Skrechu

Erst wenn die Gefährten alle Truppen des Schlangenkönigs vernichtet haben, wird auch er selbst mit Zaubern gegen sie vorgehen. Nach den anfänglichen Erstürmungsversuchen versucht der Schlangenkönig etwa stündlich, das Ritual der Wiederbelebung zu stören und die Helden langsam zu **zermürben**. Durch die **Rubinaugen** der Statuen vermag der alte Echsenherrscher die Gruppe und das Ritual nicht nur zu beobachten. Sie ermöglichen es ihm auch, einige Zauber zu wirken, für die er normalerweise direkten Blickkontakt benötigt.

Anfangs wird er durch diverse Zauber versuchen, die Helden zu verwirren oder ihnen Angst einzujagen. Die magischen Effekte sind den Zauberwirkungen von ATEMNOT, BAND, BLITZ, EISENROST, HÖLLENPEIN, MOTORICUS und PROJEKTIMAGO ähnlich.

Später, wenn die Gruppe bereits von zahlreichen Kämpfen und stundenlangem Wachen erschöpft ist, stiftet der Schlangenkönig mit Zaubern Unruhe unter den Charakteren, die BANNBALADIN, IMPERAVI und VIPERNBLICK ähneln.

Der Schlangenkönig in Werten

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 21, IN 19; Dämmerungssicht, Giftzähne (Stufe 1, 1W6–1 SP), K'Krss (Beherrschungsduft; wirkt nur bei Echsen), Hypnotischer Blick (Um nicht in Apathie zu verfallen, muss jede KR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen. Bei Misslingen halbiert sich die MR des Opfers für alle Beherrschungs- und Verwandlungszauber.); Lichtscheu*, Limbusphobie**

Wichtige Talente: Während er viele Wissenstalente gemeistert hat, sind seine körperlichen Fähigkeiten miserabel.

Zauber: Der Schlangenkönig beherrscht zahlreiche Zauber und Rituale der Verwandlung von Lebewesen und Objekten vollendet und hat zumindest meisterliche Fähigkeiten in der Beschwörung von Dämonen. Auf Grund seiner Limbusphobie ist es ihm nicht möglich, Zauber mit dem Merkmal Limbus zu wirken.

* Wie alle Skrechim erschwert ihm direktes Sonnenlicht alle Zauber um 12 Punkte (eine Feste Gewohnheit seiner Repräsentation).

** Seit der missglückten Limbusreise zu den Inseln im Nebel ist die Furcht vor den chaotischen Effekten des Limbus tief im Schlangenkönig verwurzelt. Nur in äußerster Not wird er ein TRANSVERSALIS-Amulett benutzen, um sich in Sicherheit zu bringen.

Die Statuen

Kurz vor Morgengrauen wird der Schlangenkönig bei einem letzten Angriff die Statuen in der Verbotenen Kammer beleben und in den Kampf gegen die Helden schicken.

Leviatanim-Statue

Prankenhieb: INI 6+W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 3W6+6 **DK** H
LeP 30 **AuP** 300 **MR** 12 **GS** 2 **RS** 4
Besonderheiten: Immunität (Feuer, Stich)

Der Tod wird in eurer Mitte wüten ...

Zu Beginn des Rituals gilt es eine weitere Strophe der Prophezeiung zu erfüllen. In der Tat muss Faelanthîr durch seine eigene oder die Hand eines anderen den Tod finden. Wie ist egal. Diese relativ unkomplizierte Angelegenheit kann unter Umständen den Stoff für spannendes Rollenspiel bieten, wenn sich einer der Helden doch nicht mehr so wohl dabei fühlt, einen Freund zu töten. Immerhin gibt es für ein Gelingen des Rituals keine Garantie. (Nervenzerreißend kann es auch sein, wenn Faelanthîr bzw. seine Leiche Gefahr läuft, von einer der Echsen verschleppt zu werden. In diesem Fall muss der Körper schnellstens zurückgeholt werden, da sich das einmal begonnene Ritual nicht mehr stoppen lässt.)

Die Ritualhandlungen des "jungen und des alten Weisen" sind relativ unspektakulär. Sie beinhalten hauptsächlich das Singen von tiefen, monotonen Asdharia-Strophen. Sollte ein zauberkundiger Held die Weisen unterstützen wollen, so gelingt es ihm, pro 3 TaP* einer bestandenen *Ritualkenntnis*-Probe eine äußere Störung des Rituals auszugleichen. Es ist je Störung nur eine Ausgleichsprobe erlaubt.

Je länger das Ritual dauert, desto mehr füllt sich der Kessel mit kalten Nebelschwaden und Mindergeistern, die zum Ende hin

Wiederbelebung eines Helden [Optional]

Neben der Möglichkeit, einen Helden die Rolle Faelanthîrs übernehmen zu lassen (Seite 234), ist es ebenso möglich, Spielercharaktere, die während des bisherigen Abenteuers gestorben sind, in das Ritual mit einzubeziehen. Jeder Wiedergeborene verliert alle im Laufe der Jahre erlittenen Narben, Stigmata und Hautbilder. Nach Meisterentscheid können sogar verlorene Gliedmaßen nachwachsen, aber auch Resistenzen gegen Krankheiten und Gifte verloren gehen.

Je drei unausgeglichene Störungen des Rituals führen zu Nebenwirkungen bei der 'Wiedergeburt'; der Held erwacht mit einem der folgenden Nachteile im Wert von 7 GP: Blutdurst, Einbildungen, Rachsucht, Totenangst oder Schneller Alternd. Sollen die Helden es wirklich 'versaut' haben, ist es sogar im Bereich des Möglichen, dass der Held mit einer Besessenheit (**WdZ 250f.**) erwacht.

Bedenken Sie, dass die Veränderungen einen radikalen Eingriff in das Charakterkonzept des jeweiligen Helden bedeuten können, der vom Spieler nicht unbedingt positiv aufgenommen werden muss.

sogar über den Rand schwappen und den Boden des Raumes bedecken. Zusätzlich beginnen die auf der Außenseite des Kessels eingravierten Runen und Reliefs sich erst langsam und dann immer schneller zu bewegen und ineinander zu verlaufen bis man ihnen kaum noch folgen kann. Kurz vor dem Höhepunkt des Rituals machen sich die entfesselten Lebenskräfte auch außerhalb des Kessels bemerkbar: aus dem Holzstiel einer Axt sprießt ein grünes Blatt, ein abgeschlagener Arm eines Marus beginnt nach Stunden wieder zu zucken und die ersten grauen Strähnen in Phileassons Bart verschwinden. (Je nach Zustand der Helden können Sie ihnen an dieser Stelle auch einige LeP zurückgeben.) Das Ende des Rituals markieren ein heller Lichtblitz innerhalb des Kessels und der grauenerregende Schrei des Wiederbelebten.

Die Botschaft Aderaths

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schnell seid ihr am Kessel, um den spastisch zuckenden Faelanthîr aus dem noch dampfenden Kessel zu tragen. Der Elf wirkt so zerbrechlich wie ein Neugeborenes. Seine Augen wandern ziellos durch den Raum und seine Bewegungen sind fahrig und schwach, als das Zucken aufhört. Die wenigen Momente der Stille, in der Shaya ihm die nasskalte Stirn abtupft, sind schnell vorbei, wieder wird Faelanthîr von starken Krämpfen zusammen mit einem tiefen, blutigen Husten geschüttelt. Mit zittriger Stimme beginnt er in der Sprache der Hochelfen zu sprechen:

"Es war hoch im Norden, zwischen *Darialya* und der großen Bucht mit ihren vielen Seen. Dort ließ der *Dhaza* uns von den *fialgra* einen Kerker richten, nachdem er sich lange Zeit in seinem Palast an unseren Qualen ergötzt hatte. Nahe der Quelle des *alwa*, den die Rundohren Upvalla nannten, wurden wir im Inneren eines Hügels gefangen gehalten. Dort waren wir wie lebendig begraben, und ohne Hoffnung begannen wir nach und nach darüber nachzudenken, uns *Zerzal* anzuvertrauen, denn die einzige Freiheit, die uns blieb, war der Tod. Doch oft träumte ich, dass an dem Tag, an dem die Erde erzittert und ein Stern vom Himmel stürzt, der König wieder frei sein wird."

Wieder beginnt der Elf zu zucken und Blut zu spucken, als er noch einmal zu sprechen ansetzt. Nur noch ganz leise könnt ihr Seine Stimme vernehmen:

"Bevor sich *Zerzal* endgültig meiner annimmt, habe ich noch eine Bitte an euch, Freunde. ... Wenn ihr dereinst vor meinem König steht, dann sagt ihm dass ich ihn immer noch liebe und ihm seine Tat verzei..."

Ohne seinen Satz beendet zu haben, verstummt Faelanthîr für immer.

Deutung

Darialya war laut Shadruel eine Festung der Hochelfen inmitten der nördlichen Steppe der *fialgra* (Isdira: Orks). Der genannte Upvalla, heute einfach nur Upval genannt, entspringt im Firunswall (*Geographie*-Probe), der das Orkland nach Nordosten abschließt. In dem Quelltal, das die Orks das 'Tal der Träume' nennen, werden die Helden das Gefängnis des Fenvarien finden; siehe auch **Der Alte König**.

Die Flucht

Die beiden Weisen haben fast all ihre Kräfte für das Ritual aufgewendet und sind auf der Flucht eher Hindernis als Hilfe. Shadruel und der 'Alte Weise' können sich höchstens per ADLERSCHWINGE in Vögel verwandeln und vorausfliegen, um der Gruppe auf der Flucht nicht zur Last zu fallen. 'Wiedergeborene' Helden brauchen rund eine Stunde, um sich in dieser Welt wieder zurechtzufinden und auf Fragen zusammenhängend antworten zu können, geschweige denn sich zu verteidigen.

Trotz dieser Hindernisse sollte die Flucht mit Mühe und Not gelingen, auch, weil der Großteil der Maru-Hifstruppen zu spät eintrifft und der Schlangenkönig bei Tage seine Zauberkräfte nur eingeschränkt nutzen kann.

Haben die Gefährten Phileassons die Brut des Schlangenkönigs bei sich, können sie sich sogar freies Geleit zur Küste erpressen. Solange der Skrechu überzeugt ist, dass seine Nachkommen in ernster Gefahr schweben, wird er von jedem Angriff absehen. Wenn die Helden die Brut aber nicht spätestens am Strand freilassen, haben sie sich einen mächtigen Feind geschaffen. Dann wird er einen seiner Agenten unter den 'Wilden' (einen Quitslinga) anweisen, die Eier in Sicherheit zu bringen, und danach Attentate auf die Bruträuber zu verüben. Der Quitslinga schafft es innerhalb von 5W6 Tagen, in die Nähe der Gruppe zu gelangen. Sie sollten sich also beeilen, die Globule zu verlassen, denn nach Aventurien kann ihnen der Dämon nicht folgen.

Opfer und Erfolge

Auch wenn 100 'Wilde' und zwei Thorwaler bei den Kämpfen ums Leben kamen, war der Angriff ein voller Erfolg: Nicht nur, dass mit dem Vorstoß auf die Verlorene Insel die Verwundbarkeit der Echsen bewiesen wurde, es gelang auch die Befreiung von an die 200 Gefangenen. Beides hebt die Moral der 'Wilden' und hilft über die erbrachten Opfer hinweg. (Passen Sie die Zahlen ggf. an den Erflog oder Misserfolg der Mission der Helden an.)

Als die Gruppe wieder auf Yrbilya trifft, erwartet sie sie mit gefasster Miene. Sie vermutet bereits, dass Faelanthîr nicht mehr ist – ereilte sie doch ein eindringlicher Traum, in dem der Sternenträger von ihr Abschied nahm – die Bestätigung ihrer Vermutungen trifft die Dryade dann aber dennoch hart. Wenn nicht einer der Helden, so werden doch wenigstens Ohm und Shaya versuchen, Yrbilya zu trösten, bevor sich diese verabschiedet und auf ihrem Baumschiff in der Abenddämmerung verschwindet.

Beorns Schatz

Beorn ist durch nichts – auch nicht durch die drohende Rache des Schlangenkönigs – davon abzubringen, nach Deriono zu segeln, um dort seinen Schatz zu bergen. Für Phileasson, der dies ebenfalls vom Standpunkt eines Thorwalers sieht, ist diese Dickköpfigkeit absolut verständlich. Es dauert einen ganzen Tag, bis Beorn seine gesammelten Schätze zwischen den Ruinen ausgegraben hat. Für ihre Geduld überlässt Beorn den Charakteren ein kostbares Schatzkästchen mit Perlen und einige erbeutete Prunkwaffen; Phileasson lehnt sofort ab. (Für jeden einzelnen Helden sind dies Perlen im Wert von 50 Dukaten.) Da alle diese Schätze von den Inneren Inseln stammen, unterliegen sie nicht den Regeln der wechselnden Realität.

Durch den Nebel

An der Rückreise nach Aventurien nehmen, neben Beorn und seinen Gefährten, auch Shadruel und eine Reihe 'Wilder' teil. Sie werden das Zauberschiff übernehmen, sobald sie ihre rundohrigen Freunde in Thorwal abgesetzt haben. Für die Rückkehr ist es egal, in welcher Himmelsrichtung die *Taubralir* den äußersten Inselring verlässt. Es genügt, an einer beliebigen Stelle in den Nebel zu segeln, um nach Aventurien zu gelangen. Wenn sich die Nebel am nächsten Morgen heben, befinden sich die Helden nur wenige Meilen südlich von Thorwal, wo sie eine traurige Nachricht erwartet.

Der Lohn der Mühen

Nach diesem überaus gefährlichen und langen Abenteuer haben sich die Helden je **1.000 Abenteuerpunkte** verdient. Magiekundige kehren von der Globule mit 3 zusätzlichen **pAsP** zurück.

Hier ein paar Vorschläge für mögliche **Spezielle Erfahrungen**: Für die Abenteuer auf den Äußeren Inseln bieten sich SEs in den Natur-Talenten, *Boote Fahren, Geschichtswissen (2x)*, *Götter/Kulte*, *Kartographie, Orientierung, Sagen/Legenden (2x)* und *Seefahrt (2x)* an. Für die Abenteuer auf den Inneren Inseln bieten sich SEs vor allem in den Gesellschaftlichen und den Wissenstalenten wie zum Beispiel *Etikette*, *Magiekunde, Staatskunst* und *Überreden* an. Für den Überfall auf die Verlorene Insel bieten sich SEs vor allem in den Talenten *Kriegskunst, Magiekunde, Schleichen* und *Sich Verstecken* an.

Allgemein dürfen die Helden nach Ende dieses Abenteuers mit SEs ihre TaWs in *Isdira* (3 SEs) und *Asdharia* auf das für sie mögliche Maximum heben.

Anhang

Meisterpersonen

Caradel und Gwern, die zwei 'Alten Weisen'

Als Narren oder Verrückte bezeichnet man die Sternenträger Gwern und Caradel, die gemeinsam mit ihrer Nichte Swelfa auf der Insel der Pferde leben. Die beiden Weisen beschäftigen sich seit Jahrhunderten mit dem Problem der verschwindenden Pferde (siehe Seite 248). Sie sind die letzten Angehören des 'Pferde-Clans', die sich noch nicht einem anderen Clan angeschlossen haben. Auch wenn ihr Clan längst nicht mehr existiert, gehen sie ihrem Forschungsauftrag von einst ("Rettet den Clan: findet heraus, wohin die Pferde gehen!") immer noch pflichtbewusst nach.

Caradel und Gwern haben zwei sehr unterschiedliche Charaktere. *Caradel* besitzt das Temperament eines tulamidischen Kriegers. Er ist aufbrausend, leicht beleidigt und hat eine starke Tendenz zu unüberlegten Heldentaten. *Gwern* ist das genaue Gegenteil. Er ist ruhig, ausgeglichen und hält seinen Bruder von übereilten Aktionen zurück. Kommt es zu Gefechten, legt er einen Unsichtbarkeitszauber auf sich und zieht sich zurück. Caradel ist in solchen Situationen – laut seine Gegner schmähend – in der ersten Reihe zu finden. Gwern wäre übrigens durchaus zuzutrauen, dass er die Gefährten wieder verlässt, wenn er eine Situation für aussichtslos hält – eine Idee, auf die Caradel niemals kommen würde.

Funktion: Ihre Spieler sollten sich gut überlegen, welcher von beiden sie begleiten soll. Beide Elfen kennen das Geheimnis um den Kräutersud, den man im Kessel der Cammalan zubereiten muss und der verhindert, dass die Toten während der Zeremonie der Wiederbelebung schwere Verbrühungen erleiden. (Beide erlernten die Künste der Magie in Gwandual von der weisen Cammalan!) Auf beide trifft die Bezeichnung 'alte Weise' aus der Prophezeiung der Shaya zu.

Caradel

'Florett':	**INI** 13+W6		**AT** 12	**PA** 10	**TP** 1W+3	**DK** N
LeP 32	**AuP** 35	**AsP** 49	**KO** 11	**RS** 1	**MR** 10	**GS** 8

Zauber: Caradel verfügt über eine Gabe, die seinem aufbrausenden Temperament entspricht. Jeder Zauber, den er im Zorn spricht, kostet ihn nur W6 AsP; das Ritual hingegen 4W6 AsP. Besonders bewandert ist er in Zaubern mit den Merkmalen *Antimagie, Elementar, Illusion* und *Schaden.*

Gwern

Dolch:	**INI** 9+W6	**AT** 10	**PA** 11	**TP** 1W+1	**DK** H	
LeP 35	**AuP** 36	**AsP** 55	**KO** 13	**RS** 1	**MR** 9	**GS** 8

Zauber: Gwerns besondere Begabung besteht darin, dass seine Zauber um ein Vielfaches länger ihre Wirkung behalten, als dies normalerweise der Fall wäre. Besonders bewandert ist er in Zaubern mit den Merkmalen *Umwelt, Objekt, Metamagie* und *Hellsicht.*

Goibnywn der Schmied

Goibnywn lebt auf einer kleinen Insel, wo er eine wohlausgestattete Schmiedewerkstatt unterhält. In die Streitigkeiten zwischen 'Wilden' und 'Alten' mischt er sich (noch) nicht ein. Auf den Inneren Inseln erzählt man, dass er jedem, der ihn besucht, eine Waffe schenkt.

Goibnywn ist von schmächtiger, kleiner Statur, und man traut ihm kaum zu, dass er einen der großen Schmiedehämmer seiner Werkstatt auch nur heben könnte. Manche halten ihn für einen fragwürdigen Charakter, weil er jeden, der ihn darum bittet, mit Waffen beschenkt. Vor allem die 'Alten', denen es leicht fällt, auf ihren großen Schiffen zur Insel des Schmieds zu segeln, haben daraus schon so manchen Vorteil gezogen. Für sie fertigt Goibnywn auch die Rüstungen der Geisterkrieger. Die 'Wilden' mussten früher abenteuerliche Reisen in ihren Einbäumen bestehen, um an eins der Schwerter des Schmiedes zu gelangen. Seit Beorn und Shadruel sie eigene Schiffe bauen ließen, hat sich dies grundlegend geändert. Auch die Helden beschenkt der Schmied mit kostbaren Waffen, die er nach ihren Vorgaben anfertigt. Allerdings müssen sich die Spielercharaktere wohl oder übel mit typisch elfischen Metallwaffen (!) wie Jagdmessern, -spießen und Wolfsmessern zufrieden geben. Rein aus ästhetischen Gründen würde Goibnywn, der sich als visionären Künstler begreift, keine Äxte oder gar Zweihänder anfertigen; ähnlich verhält es sich mit den Rüstungen.

Goibnywn verfügt über die wunderbare Gabe, dass er eine beliebige Waffe mit nur drei Schlägen auf seinem Amboss fertigen kann. Für eine Metallrüstung, gleich welcher Machart, braucht er elf Schläge. Über die Schulter lässt er sich bei seiner Arbeit aber nicht blicken. Es ist üblich, dem Schmied als Gegenleistung für seine Arbeit einige Geschenke zu überlassen. (Zucker oder Salz aus den eigenen Vorräten oder ein erjagtes Wild sind angebracht.) Eine Waffe Goibnywns hat als persönliche Nahkampfwaffe einen Initiativebonus (+1), einen niedrigeren Bruchfaktor (–5), eine schärfere Klinge (TP +2) und gilt als magische Waffe. Eine Rüstung des Schmieds hat eine niedrigere Behinderung (–1), einen höheren Rüstungsschutz (+1) und sitzt wie angegossen. Zusätzlich zu den veränderten Werten zeichnen sich die Arbeiten Goibnywns natürlich durch ihre Eleganz, aber auch durch kostbares Schmuckwerk und überbordende Ornamente aus.

Kurzcharakterisik: Genialer Zauberschmied und Künstler, der sich nicht um die Folgen seines Handelns schert.

Shadruel

Erscheinung: Shadruel ist eine drahtige Gestalt mit braunem Haar. Um seine Schultern trägt er den Pelz eines Wolfes. Gekleidet ist der Weise in die abgewetzte Ledermontur eines Kriegers und Jägers vom Clan der Falken. Seine besondere Gabe hat Shadruel erst sehr spät entdeckt. Er ist ein begnadeter Bogenschütze, und man sagt, dass noch keiner seiner Pfeile sein Ziel verfehlt habe.

Geschichte: Shadruel ist der Sternträger, der in der Prophezeiung der "junge Weise" genannt wird. Ursprünglich gehörte er zu den 'Alten' und genoss unter den städtebewohnenden Elfen hohes Ansehen. Obwohl er kein Vislani war, beschäftigte er sich sehr intensiv mit der Vergangenheit seines Volkes. Aus diesem Grund wurde er vom Clan der Krieger und Barden lange mit Argwohn beobachtet. Als er schließlich erkannte, mit welch hintergründigen Absichten die Vislani Geschichten über das Tiburon und die Schrecken der Wälder verbreiteten, verließ er seine Heimatstadt Djanilla, um sich in den Wäldern den 'Wilden' anzuschließen. Bei seinen neuen Gefährten erlernte er die Künste des Kriegers und Jägers und zeigte sich trotz seines hohen Alters als sehr begabt. Er vereinigt jetzt in sich das Können eines guten Kriegers und eines äußerst talentierten Zauberers. Außerdem gehört er zu den wenigen lebenden Elfen, die die rituellen Gesänge kennen, mit denen man einen Toten, der in den Kessel der Cammalan gelegt wurde, wiederbelebt. Aus diesem Grund wird Shadruel unentbehrlich für das Ritual, das die Abenteurer auf der Verlorenen Insel zelebrieren, um ihren toten Gefährten in die Welt der Lebenden zurückzuholen. Einige Monate nach dem Auftauchen Beorns auf den Inseln im Nebel ist Shadruel mit ihm ein Bündnis eingegangen. Der Weise befürchtete, dass dieser raubeinige Thorwaler den Elfen auf den Inseln sehr gefährlich werden könne. Also verbündete er sich mit ihm, um Einfluss auf Beorn zu haben. So gelang es ihm, Beorns unbestreitbares Talent als Anführer und Eroberer ganz im Dienst der 'Wilden' einzusetzen.

Charakter: Den Beinamen 'Junger Weiser' haben die 'Wilden' Shadruel gegeben. Die Bezeichnung ist metaphorisch gemeint, denn das tatsächliche Alter des Elfen beträgt mehrere Jahrhunderte. Die 'Wilden' halten ihn für "jung im Geiste", weil er zu den wenigen wirklich mächtigen 'Alten' gehört, die aus Überzeugung ihre Heimat und ihren Clan verlassen haben, um sich der Sache der 'Wilden' anzuschließen. Für die 'Alten' hingegen verkörpert Shadruel den Verräter schlechthin, war es doch seine Heimatstadt Djanilla, die Beorn als erste in Schutt und Asche legte.

Weiterer Lebenslauf: Shadruel überlebt die Kampagne und kehrt an der Seite Fenvariens zu den Inseln im Nebel zurück.

Funktion: Der 'Junge Weise' ist bei der Wiedererweckung von Andernath unerlässlich.

Kampfwerte

Wolfsmesser: **INI** 17+W6 **AT** 14 **PA** 13 **T** P 1W+3 **DK** N

Elfenbogen: **INI** 16+W6 **FK** 29 **TP** 1W+5

LeP 40 **AuP** 43 **AsP** 40 **KO** 12 **RS** 2 **MR** 8 **GS** 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen

Herausragende Zauber: Shadruel hat sich auf Zauber der Merkmale *Umwelt* (kompetent), *Heilung* (meisterlich) und *Form* (brillant) spezialisiert.

Der Schlangenkönig

Erscheinung: Der Schlangenkönig ist, im Gegensatz zur Skrechu von Maraskan, ein waschechter Vertreter der Ssrkhrsechim. Sein Unterleib ähnelt dem einer Würgeschlange, während aus seinem humanoiden Torso vier armähnliche Greifglieder herausragen. Sein schlangenähnlicher Kopf wird von zackigen Schuppen und einer breiten Mundspalte eingenommen, die im geöffneten Zustand zwei fingerlange Giftzähne entblößt. Am beeindrucktesten aber sind die in tiefen Augenschlitzen liegenden, rot leuchtenden Augen, mit denen der Schlangenkönig sein Gegenüber fixiert.

Der Skrechu trägt weder Kleidung noch Schmuck, nur an einigen Stellen sind kostbare Edelsteine in die dunkelgrüne Schuppenhaut eingelassen. Ständig führt er einen langen,

schlichten Kupferstab mit sich, durch den er sich bis zu zweieinhalb Schritt aufrichten kann.

Geschichte: Der Schlangenkönig wurde etwa 4.000 v. BF in der echsischen Metropole *Yash'Hualay* (in der Nähe des heutigen Khunchoms) geboren. Zu dieser Zeit hatten sich die Skrechim bereits als Priester-Magier-Kaste von Pyrdacors Reich etabliert. 2.200 Jahre später, nach dem Ende des 2. Drachenkrieges und den darauf folgenden Machtkämpfen der Skrechim und Leviatanim, waren nur noch wenige seiner Art am Leben. Während im Norden die Tulamiden die Macht an sich rissen und seinen ehemaligen Lehrer *S'Shr Ssa'Khr Ssech* bekämpften, ging er mit zwei anderen Skrechim ein Bündnis ein, um das Machtvakuum in den südlichen Reichen zu füllen. Gemeinsam gelang es ihnen, in *H'Rabaal, Gulaghal* und *Nabuleth* die Herrschaft an sich zu reißen. Bis ca. 1.200 v. BF geboten sie über die drei Tempelstädte und die dortigen Kessel der Wiedergeburt. Dann aber gelang es den Truppen von Sultan Amr al-Dhubb, die Städte zu erobern und die beiden Verbündeten des Schlangenkönigs zu töten. Als es den Tulamiden gelang, auch ihn einzukesseln, entschied er sich zu fliehen. Zuerst schickte er den Kessel und dann sich und sein Gefolge durch ein Sphärentor nach Zze Tha (so jedenfalls der Plan).

Im Gegensatz zum Kessel verschlug es den Schlangenkönig samt Gefolge nach einer längeren Odyssee durch den Limbus jedoch nicht nach Zze Tha, sondern auf die Verlorene Insel. Die weitere Geschichte des Schlangenkönigs und der Verlorenen Insel finden Sie in **Die Insel** auf Seite 252 und **Der Turm** Seite 255.

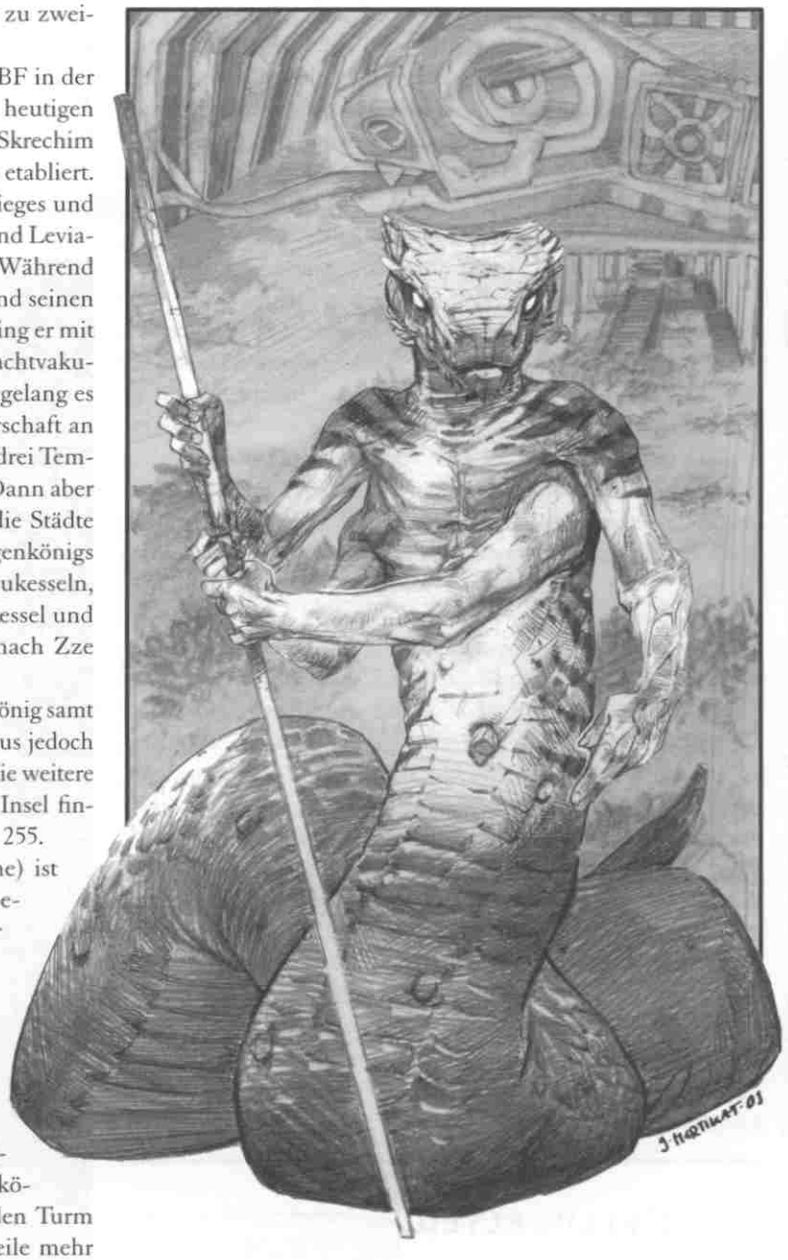
Charakter: K'rss Ssrr'l'mkh (so sein echsischer Name) ist seid dem Überfall auf Gwandual ein wenig alt und bequem geworden, so dass er zwar immer noch über ein immenses magisches Wissen verfügt, aber in der Praxis etwas eingerostet ist. Einen Großteil seiner politischen Macht hat er bereits aus Bequemlichkeit an die Chash'R von Ss'kr'm abgetreten. Alle 500 Jahre verlässt der Skrechu seine Residenzstadt, um sich im Turm zu häuten und mittels des Kessels der Cammalan zu verjüngen. Während dieser nur wenige Monate andauernden Klausur ist der Schlangenkönig stark geschwächt. Genau deswegen besucht er den Turm ohne seinen Hofstaat, deren Mitglieder er mittlerweile mehr zu fürchten hat als die Elfen, und hat nur seine 300 tapfersten Maru-Krieger bei sich.

Weiterer Lebenslauf: Der Angriff der 'Wilden' macht dem Schlangenkönig klar, dass er die Elfen unterschätzt hat. Er überlebt die Kampagne und wird in Zukunft die Verteidigungsanlagen der Insel erneuern und aus seiner politischen Lethargie gegenüber den Chash'R erwachen.

Funktion: Der mysteriöse Skrechu ist in der Nacht ein körperloser Alptraum, der der die Helden in den Wahnsinn treibt. Trotz seines kalten Hasses auf die Gruppe wird er sein Leben nicht leichtsinnig aufs Spiel setzen.

Faelanthîr / Adernath

Erscheinung: Faelanthîr ist ein hochgewachsener Elf, der durch seine oft gebeugte Körperhaltung sehr schüchtern wirkt. Wie viele Vertreter seines Volkes ist der Meeres-Elf von eher schlankem, sehnigen Wuchs. Seine oft melancholisch wirkenden, edlen Gesichtszüge werden von einer hellen Narbe verunziert, die sich von der Nasenwurzel bis zum linken Ohr durchzieht. Das Auge ist ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen worden und ständig von einem milchig-weißen Film getrübt.



Geschichte: Faelanthîr ist die Reinkarnation von *Adernath*, dem berühmten Anführer der königlichen Leibgarde Fenvariens. Bereits während der Herrschaft Orimas zu militärischen Ehren gelangt, entschloss sich Adernath nach der verlustreichen Kesselschlacht von Liretena (seiner Heimatstadt) gegen eine weitere Karriere als Feldherr und dafür, die neu aufgestellte Leibgarde des Hochkönigs anzuführen. Fortan wich er seinem Herrn und Freund nicht mehr von der Seite. So war er dann auch unter denjenigen, die mit Fenvarien den namenlosen Truppen bis zuletzt Stand hielten, schließlich aber doch besiegt wurden. Wie viele seiner Kameraden widerstand er der Marterung durch die Folterknechte, nicht aber der sinnlosen Isolation und dem Dahinvegetieren im *Tal der Träume*. Adernath wurde von Fenvarien im Wahnsinn erschlagen.

Vor nur zweihundert Jahren wurde der Sternenträger schließlich als *Faelanthîr vom Blutrochen-Clan* wiedergeboren. Als Steuermann des Volkes der Meere war sein Leben relativ ereignislos, bis er nach einem Sturm auf Gualach strandete und von der Dryade Yrbilya gesund gepflegt wurde. Jahrzehntelang segelte das Paar auf ihrem Baumschiff über den Lyr, bis sie in die Gewalt der Vislani gerieten. Zu Beginn dieses Abenteuers ist Faelanthîr immer noch in Ta'Lisseni eingekerkert, damit der

Clan der Barden und Krieger Yrbilya für ihre Unternehmungen einspannen kann. Bis heute weiß der Meeres-Elf nichts von seinem vorherigen Leben. Durch die Erlebnisse im Innern Shaltyrs wachgerüttelt, erkennt Faelanthîr endlich sein Schicksal und begleitet die Gruppe auf die Verlorene Insel.

Charakter: Leicht melancholischer und in sich gekehrter Elf auf der Suche nach seinem Schicksal.
Weiterer Lebenslauf: Faelanthîr verstirbt am Ende des Abenteuers.
Funktion: Der Einzige, der den Helden die genaue Lage von Fenvariens Gefängnis nennen kann.

Kreaturen

Die Geisterkrieger

Die sogenannten Geisterkrieger finden sich zu Hunderten in jeder Stadt. Bei den magisch belebten Rüstungen, die aus der Werkstatt des Zauberschmieds Goibnywn stammen, handelt es sich um optimale Wächter. Sie brauchen keinen Schlaf, kennen keine Angst und führen Befehle wortgetreu aus. Zu selbständigen Aktionen sind sie allerdings nicht fähig. Deshalb muss sich im Gefecht immer ein Vislani in ihrer Nähe aufhalten, um ihnen im Zweifelsfall neue Order zu geben.

Kampfwerte

Waffenlos: INI 7+W6	**AT** 12	**PA** 8	**TP** 1W (A)	**DK** H
Morgenstern: INI 6+W6	**AT** 11	**PA** 6	**TP** 1W+5	**DK** N
Schwert: INI 7+W6	**AT** 12	**PA** 8	**TP** 1W+4	**DK** N

LeP – **AuP** 200 **RS** 6 **MR** 10 **GS** 5

Sonderfertigkeiten: Geisterkrieger beherrschen keine Sonderfertigkeiten und führen keine Manöver aus; sie hauen einfach stumpfsinnig in Richtung ihres Gegners oder greifen nach ihm.

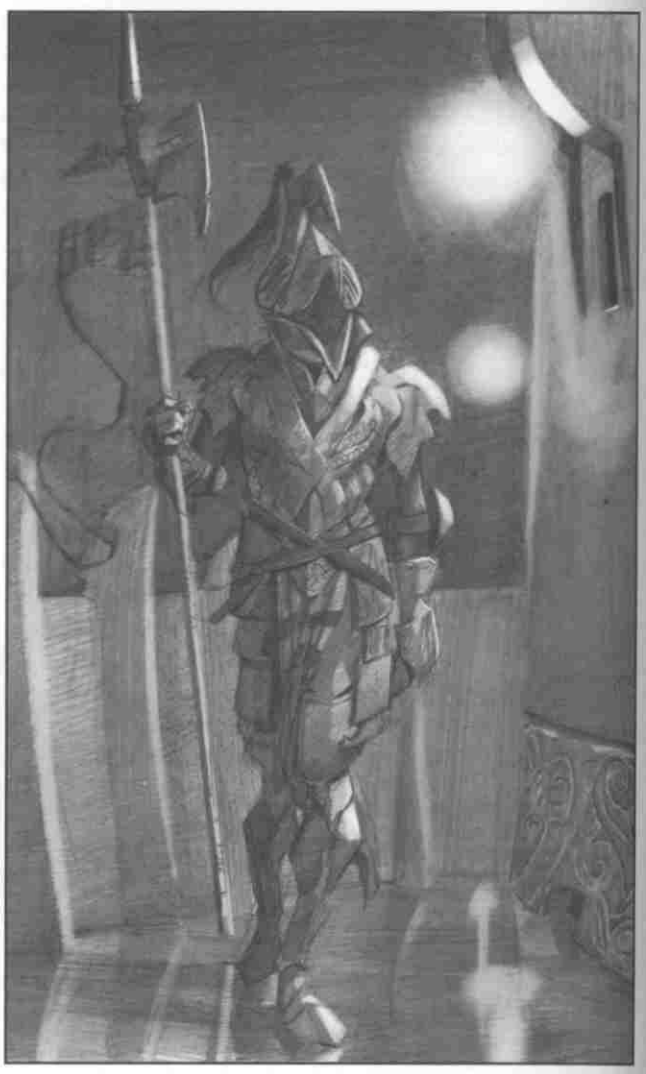
Besonderheiten: Um einen Geisterkrieger zu 'töten', muss man ihn so treffen, dass Schadenspunkte verursacht werden. Sodann wird ein Prüfwurf mit 1W20 abgelegt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich den Schadenspunkten, fällt die Rüstung entzaubert in sich zusammen. Andernfalls ignoriert sie den Treffer und bleibt unbeschadet. Geisterkrieger sind immun gegen Beherrschungszauber. Auch die Sprüche DUNKELHEIT oder BLITZ DICH FIND beeinträchtigen ihre Kampfwerte nicht.

Die Geflügelten

Die *Sss'Krs'Kyr* sind loyale Chimären ihrer Schöpfer. Der Schlangenkönig hat sie, noch auf Aventurien, in Zusammenarbeit mit zwei anderen Skrechim erschaffen. Die Geflügelten besitzen den muskelbepackten Körper eines Marus, an dessen Rücken sich zwei kräftige Flügelpaare anschließen. Als Haupt wählten die Skrechim den einer großen Speikobra (zur Verhöhnung der von ihnen nahezu ausgerotteten *Shintr*). Da die Geflügelten einen viel zu kurzen Schwanz und stark verkümmerte Arme besitzen, können sie neben ihrem Speigift nur noch die krallenbewehrten Füße und Flügel im Kampf einsetzen.
Der Schlangenkönig nutzt diese (nur selten fruchtbare) Dienerrasse als Träger für seine Flugsänfte, für Botengänge und zur Überwachung der die Insel umgebenden Gewässer. Der Intellekt der Chimären ist nur wenig ausgeprägt, meist befehligt ein Achaz-Kristallomant einen Schwarm über das jeweilige Alphatier. (Ein VERSTÄNDIGUNG STÖREN kann hier Wunder bewirken.)

Kampfwerte

Spannweite: 2 bis 3 Schritt **Gewicht:** 70 bis 85 Stein
INI 8+1W6 **PA** 3/5* **LeP** 35 **RS** 1



Flügelklauen: **DK** H **AT** 6 / 11* **TP** 1W6+3
Speiangriff: **DK** NSP **AT** 13 **TP** Gift **
GS 1 / 12* **AuP** 80 **MR** 6 **GW** 8

Vor-/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz, Schnelle Heilung; Kältestarre***, Raubtiergeruch

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Gezielter Angriff (Speiangriff: Gesicht oder Augen getroffen: doppelter Schaden und Erblindung für 1 SR), Sturzflug

* Kampfwerte am Boden / in der Luft. Im Inneren des Turmes sind sie durch ihre mächtigen Lederschwingen stark behindert. Außer in großen, offenen Räumen können sie sich nur sehr langsam bewegen.

** Dem Speiangriff kann nur mit einer Ausweichprobe auf den halben Ausweichwert entgangen werden. Auf der nackten Haut verursacht das Gift pro Treffer 1W6–1/1W3–2 SP.
Wenn das Gift in eine offene Wunde gerät: Stufe 7; Wirkung: 2 SP / 1SP pro KR; Beginn: sofort; Dauer 2W6 / 1W6 KR.

*** Da jeder Geflügelte des Schlangenkönigs ein 'Wärme-Amulett' trägt, kommt dieser Nachteil normalerweise nicht zum tragen.

Der Kessel der Cammalan

Beschreibung

Der aus einem grauem Metall bestehende Kessel ist eineinhalb Schritt hoch und hat einen Durchmesser von drei Schritt. Er hat keine Füße, ist aber in das Steinpodest eingelassen. Diverse Zierbänder und Gravuren verlaufen in verwirrenden geometrischen Mustern entlang der Außenwand. Die Muster werden teilweise von Runen und Glyphen überdeckt, die dem Asdharia, zahlreichen echsischen und einer nicht identifizierbaren Schrift zuzuordnen sind. Nur noch sehr schwach sind fein eingravierte Bilder zu erkennen, die Geburt, Leben und Wachstum, aber auch Mutation (?), Veränderung und Altern vereinfacht darstellen. Wer besonders genau hinschaut, bemerkt, dass sich die einzelnen Zierelemente der Außenseite sehr langsam in verschiedene Richtungen bewegen und dabei leicht verändern.

Magische Analyse

Bei einer magischen Untersuchung der Verbotenen Kammer lässt sich durch einen OCULUS erkennen, dass in der Tat drei verschiedene Kraftlinien durch die drei Artefakte in den Wandnischen dazu gezwungen werden, sich direkt in dem Kessel zu einem Nodix zu vereinen. Wie es scheint, zieht der Kessel seine Kraft aus diesem Kraftlinienknotenpunkt, der haargenau dem Nodix von Gwandual gleicht.

Geschichte

Der Kessel der Cammalan wird auch Kessel der Wiedergeburt genannt. Der Ursprung dieses Kessels der Urkräfte (**SRD 55**) ist heute keinem lebenden Elfen mehr bekannt. Die verschiedenen Gravuren an der Außenwand deuten darauf hin, dass ihn vor den Hochelfen die Echsen und vor diesen eine bisher unbekannte Rasse genutzt hat.

Aufgrund seiner außergewöhnlichen Kräfte wurde der Kessel von den Hochelfen geradezu verehrt. Als diese begannen, Nurti als Schöpfungsgöttin anzubeten, dauerte es nur wenige Jahrhunderte, bis der Kessel zu einer Reliquie des Kultes wurde. Die Nurti-Priesterschaft war es auch, die den Kessel in die Königsstadt Gwandual brachte und dort den ersten Nurti-Tempel in der 'Welt hinter den Nebeln' errichtete.

Später wechselte der Kessel abermals seinen Besitzer. In einem geschickt geplanten Überfall gelang es dem Schlangenkönig, den Kessel aus Gwandual zu rauben. Wie viele seiner Art plante der Skrechu mithilfe des Kessels seine Lebensspanne über das natürliche Maß hinaus zu verlängern (nachdem ihm seine früherer Kessel abhanden gekommen war). Da sich die Matrix des Kessels aber über die Jahrtausende an den Nodix von Gwandual 'gewöhnt' hatte, war der Schlangenkönig gezwungen, ihn an seinen jetzigen Ort zu bringen, da sich in der Nähe des alten Wachturms exakt die gleichen Kraftlinien wie in Gwandual kreuzen. Das ist nur dadurch möglich, dass das Kraftliniennetz in dieser Globule ähnlich der Inselkette in spiral- und kreisförmigen Bahnen verläuft.



Der Alte König

Überarbeitet und ergänzt von David Heise

Die Weil' in der Heimat schnell war vorbei
gen Norden, aufs Neue ! reißend Strom hinauf,
der träumende König in finsterem Tal.

Erst fallender Stern, dann bebende Erd',
die Götter, wie wiesen den Weg,
zu gebrochenem Schläfer, zu schrecklichem Leid.

Rückkehr nach Thorwal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit dem ersten Antlitz von Praios' Sonnenstrahlen haben sich auch die Nebel gelichtet, die die *Taubralir* seit dem letzten Abend mit Verlassen der Inseln im Nebel begleitet haben. Im Morgendunst könnt ihr in der Ferne bereits eine Küstenlinie erkennen – der Golf von Prem. Zielstrebig steuert die *Taubralir* den Hafen von Thorwal an, als sich auch schon die ersten Menschenmengen versammeln und das Zauberschiff neugierig beäugen: Werftarbeiter lassen ihre Arbeit liegen, Lastenträger halten auf dem Weg zu Lagerhäusern inne, stellen ihre schwere Bürde zu Boden und starren zu dem Schiff hinüber. Dann gellt der erste Schrei von den Docks: "Beorn ist zurück!", und ein zweiter: "Phileasson, hurra!"
Als die *Taubralir* am Kai anlegt, wimmelt der Hafen vor Menschen, die von überall herbeigelaufen kommen, um die beiden Kapitäne zu begrüßen. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Botschaft in der Stadt, und bald ist auch ein offizielles Empfangskommando mit Tronde Torbenson und seinen Gefolgsleuten im Hafen, um die Helden wieder in Thorwal zu begrüßen.

Rund 16 Monde sind auf Dere vergangen (und durch die Inseln im Nebel weitaus mehr für die Helden), seitdem die Helden zusammen mit Phileasson Thorwal verlassen haben und zu einer der größten Wettreisen Aventuriens aufgebrochen sind. Für die Helden – und insbesondere auch für Ihre Spieler – wird es ein besonderer Moment sein, nach dieser interessanten, zugleich aber auch langen und strapaziösen Reise wieder in Thorwal anzukommen (zur Stadtbeschreibung siehe **Gen Norden** Seite 14). Sie als Spielleiter haben nun die Möglichkeit, Ihren Spielern und deren Helden etwas – wenn auch nur kurze – Ruhe zu gönnen, indem sie sich den Freuden des menschlichen (oder zwergischen) Lebens auf Dere hingeben. Mit anderen Worten: Nach etlichen Monaten auf den Inseln im Nebeln haben die Helden nun die Gelegenheit, wieder ihre (normal-)aventurische Ausrüstung aufzubessern, sich den Travia- und Rahjafreuden hinzugeben (es gibt wieder Alkohol!) oder schlichtweg einfach wieder unter Ihresgleichen zu sein (umgekehrt natürlich bei elfischen Charakteren, die eine Sehnsucht zu den Inseln entwickeln können). Nachfolgend finden Sie einige wesentliche Aspekte, mit denen Sie die Rückkehr in Thorwal ausgestalten können.

Szenen in Thorwal

Feier

Nachdem der erste Ansturm der Begeisterung im Hafen abgeebbt ist (und die *Taubralir* von allen Thorwalern hinsichtlich ihrer fremdartigen Bauart bewundert wurde), lädt Tronde die Gefährten in sein Langhaus ein, um die Rückkehr gebührend zu feiern. Bei Met, Premer Feuer und zünftigen Spielen – also im echt thorwalschen Stil – soll die Rückkehr der Kapitäne mit ihren Mannschaften gefeiert und von ihren Erlebnissen berichtet werden. Die Helden stehen an diesem Abend im Mittelpunkt. Obwohl Foggwulf und Beorn die eigentlichen Protagonisten der Wettreise sind, betont Phileasson in seinen Erzählungen immer wieder, wie wichtig die Helden für seine Wettreise waren. Lassen Sie die Spieler einige der erlebten Abenteuer in thorwalscher Langhausmanier wiedergeben (mit entsprechenden rhetorischen Ausschmückungen und Übertreibungen, versteht sich). Nebenbei: Eventuelle freundschaftliche Bande zu Mitgliedern von Beorns Mannschaft erliegen noch am Abend wieder dem Wettstreitgedanken …

Der Tod der Hetfrau Garhelt

Die Spieler wundern sich vielleicht, dass sie nicht von Hetfrau Garhelt persönlich empfangen werden. Die Erklärung ist traurig wie einfach: Wenige Monate nach Beginn der Wettfahrt ist Garhelt ihrem Alter erlegen und ihr Sohn Tronde Torbenson offiziell ihr Nachfolger geworden. Einen Nachruf zu Garhelts Ableben finden Sie im **AB 29 / Aventurisches Archiv 1** Seite 32. Stellen Sie heraus, dass Tronde weiter hinter der Wettfahrt der beiden Kapitäne steht. Noch auf dem Sterbebett hatte Garhelt ihren Sohn darum gebeten, dafür zu sorgen, dass dieses Duell

ein würdiges Ende nehme. Fällt auf der Feier das Gespräch auf das Ableben der Hetfrau, so herrscht eine Weile ein bedrücktes Schweigen im Langhaus; man gedenkt der von allen respektierten Hetfrau. Doch dann fordert Tronde die beiden Kapitäne auf, Garhelt zu Ehren weiter von ihren Abenteuern zu erzählen, denn wo immer seine Mutter nun auch sei, sie würde es sicher nicht gutheißen, wenn auf einem Fest ihretwegen Trübsal geblasen werde!

Nachwehen der ersten neun Questen

In Thorwal bietet sich die Gelegenheit, dass die Helden erste Früchte ihrer Arbeit ernten können. So können sie die Mammuts wohlauf und gut genährt auf einem weitläufigen Landgut Trondes am Rande Thorwals entdecken, befreite Ex-Sklaven aus dem Himmelsturm finden sich unter den Gästen der Feier und erste Erzählungen des "berüchtigten Kampfs mit den Seeschlangen" sind bereits nach Thorwal gedrungen. Die Helden bemerken, dass sie von vielen Thorwalern bereits jetzt als wahre Helden verehrt werden, denn es kursieren erste Versionen der (natürlich noch unvollständigen) Saga. Ziel sollte es sein, Helden wie Spielern durch beiläufige Darstellungen und Randbemerkungen aufzuzeigen, dass ihre Reise und ihre Taten einen nicht unerheblichen (positiven) Einfluss auf einzelne, thorwalsche und sogar aventurische Schicksale hatten. Motivieren Sie sie dadurch für die letzten beiden Abschnitte des Wettrennens.

Aventurische Veränderungen

Lassen Sie bei Bedarf einige Informationen zu den politischen, kirchlichen und weltlichen Geschehnissen von Aventurien einfließen, die die Helden aufgrund ihrer Reise noch nicht wahrgenommen haben, z. B.:

Neuigkeiten über den *Khômkrieg* zwischen Al'Anfa und dem Kalifat: Vor kurzem erst endete die *Schlacht am Szinto* mit einer mysteriösen Niederlage für die Novadis. Der Krieg ist derzeit im vollen Gange (siehe hierzu **Raschtul 24**).

In Riva wird von Stoerrebrandt die die Magierschule *Stoerrebrandt-Kolleg* eröffnet.

Weitere Anregungen finden Sie im **Aventurisches Archiv 1**.

Nachwirkungen der Inseln im Nebel

Eine besondere Herausforderung für Sie als Meister besteht natürlich darin, die Helden wieder in Aventurien zu '**akklimatisieren**'. Schildern Sie den Kontrast in Klima, Flora, Fauna und Menschen zwischen den Inseln im Nebel und dem aventurischen Thorwal; schließlich haben die Helden einige Zeit auf dem Inselarchipel verbracht und waren zuvor viele Wochen in Wüste und Dschungel unterwegs. Der ein oder andere Held wird sicherlich mit dieser rapiden Veränderung zu kämpfen haben.

Eine Frage, die Ihre Spieler sicherlich aufwerfen werden, ist das aktuelle Datum in Aventurien (siehe **Zeiverlauf** Seite 296). Doch bereits an den Wetterverhältnissen in Thorwal können die Helden erkennen (KL-Probe), dass diese Rechnung nicht mit der Realität übereinstimmt. Nachfragen bei den Thorwalern im Hafen bestätigen diese Vermutung: Während auf den Inseln im Nebel etliche Monate vergangen sind, ist auf Dere gerade mal eine Woche verstrichen – es bleibt also noch genug Zeit, die Wettreise erfolgreich zu beenden!

Unter Umständen haben die Helden diverse **Mitbringsel** von den Inseln im Nebel, dem Himmelsturm oder anderen Questen im Gepäck. Recht schnell werden sich bei der Feier, spätestens aber bei den Vorbereitungen zur nächsten Queste, die Magier der *Schule der Hellsicht* (allen voran *Cellyana von Khunchom*, **Westwind 170**), entsprechende Geweihte oder auch einfache Thorwaler für diese Souvenirs interessieren und die Helden zu diesen ausfragen. Schmieren Sie an dieser Stelle Ihren Helden ruhig etwas Honig um den eventuell vorhandenen Bart. Artefakte oder andere Dinge von den Inseln im Nebel, die Ihrer Meinung nach das Spielgleichgewicht stören könnten, können Sie mit Verweis auf die unterschiedlichen Magie- und Naturgesetze zwischen den Inseln im Nebel und Dere sofort oder mit zeitlicher Verzögerung wirkungslos werden lassen, Pflanzen können eingehen und Tiere krank werden (können von Shadruel im späteren Verlauf aber wieder mitgenommen werden). Ein Magier wird auf jeden Fall von den Vertretern der Akademie besucht; die Erfahrungsberichte aus seiner Sicht über den Himmelsturm, die Inseln im Nebel und der dortigen Magie sowie die weiteren Erlebnisse können Anlass für einen – auch nach der Wettreise noch anhaltenden – akademischen Disput bilden (siehe Seite 293).

Ein Wort noch zur *Taubralir*: Früh am nächsten Morgen, als die meisten Thorwaler schon lange von Met und Premer Feuer niedergestreckt wurden, nimmt Shadruel Phileasson und Beorn beiseite. Er erklärt, dass es seiner Einschätzung nach wohl noch eine Weile dauern werde, bis der hohe König gefunden sei, und so wie er die Ausführungen Trondes verstanden habe, dürften er und seine Elfenfreunde keinen weiteren Anteil an der Suche haben. Aus diesem Grund habe er beschlossen, mit der Morgenflut den Hafen zu verlassen und in den Süden zu reisen, um die Beni Geraut Schie zu besuchen. Mit Ablauf der 80 Wochen wollen sie nach Thorwal zurückkehren, um ihrem hohen König das Ehrengeleit zu den Inseln im Nebeln zu geben.

Der Stand des Wettrennens

Eines der wichtigsten Themen nach der Ankunft in Thorwal ist der Stand des Wettstreits zwischen Beorn und Phileasson. Bei den Erzählungen der Kapitäne und der Helden im Rahmen der Feierlichkeit werden die Erzähler hin und wieder durch ernste Nachfragen von Tronde und der Traviageweihten *Cunia*, Vorsteherin des Travia-Tempels in Thorwal und oberste Schiedsrichterin in diesem Rennen, unterbrochen, die versuchen sich ein Bild über den Verlauf und den Stand des Wettrennens zu machen. Manche Dinge sehen die beiden Thorwaler Kapitäne sehr unterschiedlich, und über einige Details kommt es fast zu Schlägereien. Natürlich erwähnt Beorn nicht, dass seine Geweihte Lenya im Himmelsturm gefangen genommen wurde und eine andere ihre Rolle einnahm. Seinen Ausführungen zufolge starb sie an einem Fieber in der Khôm (siehe **Kei Urdhasa** Seite 169).

Sehr verwundert sind Cunia und Tronde darüber, dass die Kapitäne nicht die Aufgaben gelöst haben, die ihren Geweihten mittels Göttlicher Verständigung übermittelt wurden, sondern andere. Sie akzeptieren dies jedoch und verweisen auf die Unbegreiflichkeit der Götter. Schließlich ergibt sich folgendes Bild (eventuell anzupassen): Beide Kapitäne haben Mammuts gefangen, beide haben Einsichten in die Geheimnisse des Himmelsturms erhalten, und beide lösten ihre

dritte Aufgabe. Danach erlangte jeder der Kapitäne eine der Reliquien (Largala'hen / Selflanatil) und erbeutete den Zahn einer Seeschlange, so dass es bis hierhin ausgeglichen stand. Das versunkene Tie'Shianna erreichten die Konkurrenten gemeinsam, aber während Beorn sofort zu den Inseln im Nebel gelangte, mussten die Gefährten zwei weitere Aufgaben bewältigen, um in den Besitz von *Taubralir* zu gelangen und sich so einen Weg in die andere Welt zu öffnen. Da Beorn diese Aufgaben durch einen Glücksfall nicht lösen musste, um zum Ziel zu gelangen, entscheidet Cunia, dass er daraus keinen Nachteil erleiden soll. Deshalb rechnet sie ihm eine der Aufgaben, an denen er seine Fähigkeiten nicht erproben konnte, als gelöst an. Die Aufgabe auf den Inseln im Nebel lösten beide Parteien gemeinsam. Damit führt Phileasson mit neun gelösten Aufgaben nur knapp vor Beorn mit acht.

Etwaige Einwände, Phileasson hätte bereits gewonnen, da Beorn durch Verlust seiner Travia-Geweihten nicht mehr in der Lage sei, die restlichen beiden Prophezeiungen zu erfahren, Aufgaben zu lösen und weitere Punkte zu sammeln, werden übrigens von Phileasson abgeschlagen: Ein solcher Sieg, so verkündet er, wäre erschwindelt. Um auf ehrenvolle Weise festzustellen, wer König der Meere sei, werde er Beorn die restlichen Prophezeiungen mitteilen, sobald Shaya sie ihm genannt hat.

Die elfte Prophezeiung

Die Prophezeiung

Mutter Cunia erzählt Shaya, dass ihr in den letzten Wochen seltsame Vorzeichen offenbar geworden seien. So hätten die Gänse des Tempels immer wieder versucht, in den Norden zu fliegen. Sie habe von fallenden Sternen, einem erzürnten Ingerimm und einem einsamen Mann geträumt. Dies alles, glaube sie, könne nur im Zusammenhang mit der elften Aufgabe der beiden Kapitäne stehen. Eine Stunde, bevor das Schiff der Elfen in den Hafen eingelaufen sei, so sagt sie, sei ihr eine verhüllte Gestalt im Traum erschienen und habe ihr folgenden Orakelspruch kund getan:

"Hoch im Norden, am Quell eines Flusses, wartet ein Mann dunklen Sinnes im Tal der Träume. Wenn ein Stern vom Himmel fällt und Ingerimm die Erde erbeben lässt, ist der Tag seiner Freiheit gekommen. Doch braucht er Hilfe, damit ihm die Freiheit auch zum Glück gereicht."

Am Morgen nach dem Fest in Trondes Langhaus sucht Shaya Phileasson und Beorn auf, um ihnen die neue Prophezeiung zu verkünden.

Deutung der Prophezeiung – das elfte Abenteuer

Die Prophezeiung führt ihre Helden nach Enqui, um dort den Upval zu suchen und ihm zu seiner Quelle zu folgen. So gelangen sie in ein Tal, das die Einheimischen der Region das *Tal der Träume* nennen. Am Abend, bevor die Helden dieses Tal erreichen, erleben sie, wie eine Sternschnuppe vom Himmel stürzt und hinter einem Hügelkamm dort einschlägt, wo sie den Quell des Flusses vermuten, und die Erde unter ihren Füßen bebt. Wenn sie am nächsten Tag ins Tal der Träume vorstoßen, finden sie dort Fenvariens Gefängnis – jedoch verlassen. Folgen sie den frischen Spuren des hohen Königs, geraten die Helden in eine seltsame Traumlandschaft und finden Fenvarien. Doch weder Phileasson noch Beorn können mit dem alten König von Tie'Shianna etwas anfangen, denn Fenvarien ist in seinem Kerker wahnsinnig geworden. Beorn und Phileasson werden jedoch nur kurz Zeit haben, sich zu fragen, ob die Suche nach diesem stammelnden Irren wirklich das Ziel all der Strapazen des letzten Jahres gewesen sein könne – denn noch in der selben Nacht geht es weiter zum großen Finale.

Reise zum Tal der Träume

Die elfte Queste stellt Sie vor eine spezielle Herausforderung: Über ein Jahr ist in Aventurien vergangen (und wohl etliche Spielsitzung mit Ihren Spielern verstrichen), seitdem sich die Helden an Phileassons Seite in den Norden aufgemacht haben. Die Helden haben ganz Aventurien einmal umreist und nur selten Gelegenheit zur Pause gehabt. Die Kunst – und Ihre Herausforderung – ist es nun, Helden wie auch Spieler zu motivieren, erneut aufzubrechen und die letzten beiden Questen zu lösen. Insbesondere nach den Höhepunkten, die Ihre Spieler bereits erlebt haben (Himmelsturm, Tie'Shianna, Inseln im Nebel) sind Sie angehalten, die Reise und das Tal der Träume als letzten Schritt und Vorbereitung für das große Finale zu gestalten.

Aufbruch in den Norden

Zu Beginn der Reise stocken beide Kapitäne ihre Mannschaften wieder auf. So bemerken die Helden einen Erzzwerg, der bereits zum zweiten Mal vergeblich versucht, in die Mannschaft von Phileasson aufgenommen zu werden. Obwohl sich ausreichend abenteuerlustige Thorwaler finden, um eine Besatzung für die *Seeadler* zu stellen, herrscht bei Beorn doch bedeutend mehr Andrang, denn schnell hat sich herumgesprochen, was für unermessliche Schätze er von den Inseln im Nebel mitgebracht hat (während Foggwulf mit leeren Händen heimkehrte). Wie die Helden vernehmen können, hat sich Eilif 'Donnerfaust' von Beorn getrennt, wohl auch, da sie für den Krieg mit den ‚Alten' eine höhere Gewinnbeteiligung vom 'Blender' forderte. Beorn scheut keine Kosten, sein Schiff, die *Seeschlange*, mit den besten Ruderern und Seeleuten Thorwals zu bemannen. So gelingt es ihm auf hoher See schon bald, Phileasson hinter sich zu lassen. Elf Tage dauert die ereignislose Seereise von Thorwal nach Enqui.

In Enqui

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: um 2.000, im Winter ca. 3.270
Herrschaft/Politik: Stadt-Fürst Hiade Sivedson; die Stadt ist zurzeit (1008 BF) noch unabhängig von Thorwal
Tempel: Peraine, Firun, **Efferd**, Rondra, Phex
Beschreibung: Enqui ist eine kleine, auf Pfählen errichtete Stadt im Flussdelta des Svellt, in der vor allem Walfänger beheimatet sind. Das Frühjahrshochwasser ist gerade wieder zurückgegangen, so dass die Stadt recht entvölkert ist, da alle Walfänger und Jäger schon vor einigen Wochen Enqui verlassen haben. Die Stadt ist aufgrund ihrer günstigen Lage auf der Nord-West-Route (Riva–Thorwal) ein bedeutender regionaler Handelshafen und im Vergleich zum Umland wohlhabend. Kurze Zeit nach der Kampagne, im Jahre 1010 BF, werden Thorwaler die Stadt Enqui erobern und besetzen.
Stimmung in der Stadt: Enqui ist recht stolz auf seine Walfänger, sodass es regelmäßig zu Konflikten mit Thorwalern kommt. Den Gefährten und insbesondere Phileasson begegnet man folglich extrem unfreundlich, es kommt sogar zu kleineren Anfeindungen, die später (**Abschied von Enqui** Seite 274) eskalieren. Ausrüstung wird an Freunde von Thorwalern nur zu deutlich überhöhten Preisen verkauft.
Weitere Informationen zur Stadt und zur näheren Umgebung finden Sie in **Westwind 69ff.** und **103ff.** Beachten Sie dabei jedoch die Veränderungen, die seit 1008 BF stattgefunden haben.

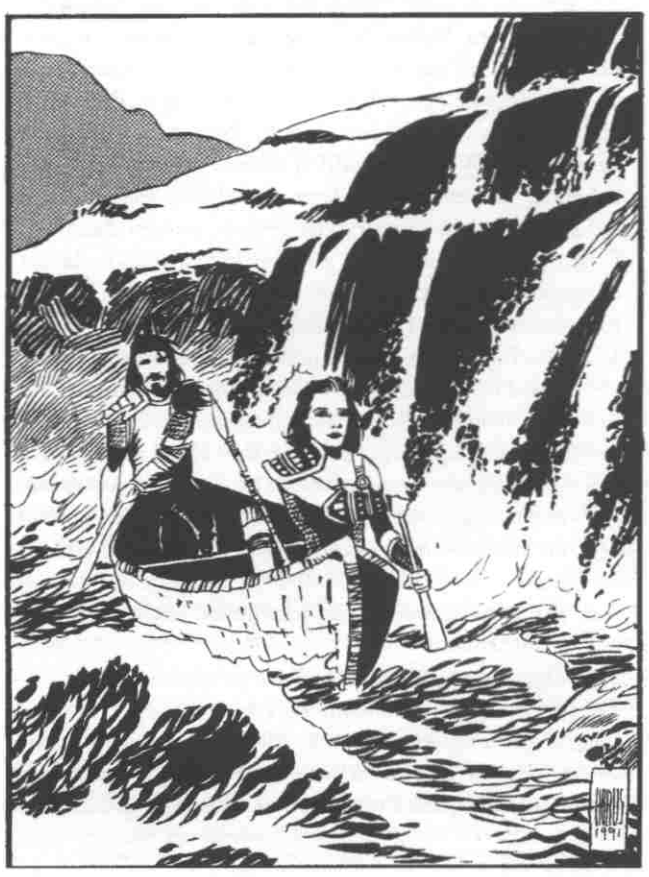
Die Reise zum Tal der Träume geht von Enqui aus durch die *Brinasker Marschen* (**Westwind 69ff.**), einem Gebiet, das überwiegend aus Marschen, Moor-, Sumpf- und Seelandschaften besteht. Recht schnell zeigt sich landeinwärts, wie unwirtlich die Gegend ist: Es gibt kaum Jagdwild, das Wasser ist modrig und frische Wasserquellen sind nicht zu finden; zudem ist eine Reise auf einem der wenigen Landwege aufgrund des zurückgebliebenen Schlamms der Überschwemmungen undenkbar. Folglich bleibt den Helden nur die Möglichkeit, von Enqui aus den Svellt weiter flussaufwärts zu schiffen, durch den See *Brack* und an der Siedlung *Perkauki* vorbei, um schließlich zum Fluss Upval zu gelangen. Es ist abzusehen, dass der Upval aufgrund des zu erwartenden niedrigen Tiefgangs nur noch mit Kanus befahrbar sein wird. Die Gruppe sollte sich also spätestens in Enqui, der letzten größeren Siedlung in der Region, entsprechend ausrüsten.
Während Proviant in Enqui nur überteuert verkauft wird, sind Kanus kaum noch aufzutreiben: Beorn, der hier vor anderthalb Tagen eingetroffen ist, hat die davon aufgekauft oder, sofern er sie nicht selber nutzen konnte, unbrauchbar gemacht. Phileasson und die Helden benötigen in Enqui und Umgebung zwei Tage, um einige Kanus aus Birkenrinde zu beschaffen. Abhilfe schaffen schließlich zwielichtige Händler aus Perkauki – eine nicht unweit von Enqui im See Brack liegende Hausbootsiedlung, auf der rund 200 Verbannte, Alkoholiker und Verrückte leben (**Westwind 70**). Alternativ können Sie Perkauki auch durch die Helden entdecken lassen und ihnen diese recht ungewöhnliche Siedlung mit ihrem angeblich über 120 Jahre alten Boron-Geweihten etwas ausführlicher darstellen. Spätestens auf der Weiterreise werden die Helden durch den Brack schiffen und damit die miteinander vertäuten Hausboote und die Aussätzigen kennenlernen.

Flussaufwärts

Von Enqui aus rudern die Gefährten mit der *Seeadler* knapp eine Stunde flussaufwärts, bis sie zu dem See *Brack* gelangen. Dieser See, der seinem Namen alle Ehre macht und bei dem Efferds Element von den Helden nur noch vage als solches wahrgenommen werden kann, weist mit rund 70 Meilen Länge und bis zu 18 Meilen Breite enorme Ausmaße auf – die sich jedoch jedes Jahr nach der Schneeschmelze aufs Neue ändern. Schildern Sie die gespenstige Atmosphäre des Sees, die Ohm mit entsprechenden Geistergeschichten zu begleiten weiß: Der See ist regelmäßig von Nebelfetzen durchsetzt, und schwefelige Gase steigen aus dem Wasser auf. In einem Moment voller Anspannung taucht aus dem Nebel ein Floß mit einem entstellten und abgemagerten Menschen auf (eines der Hausboote Perkaukis mit einem Überlebenden der Duglumspest). Bauen Sie je nach Bedarf einen Besuch der Gefährten in Perkauki aus – nicht zuletzt, um eventuell doch noch an Kanus zu gelangen.
Nach einem halben Tag hat die *Seeadler* den Brack durchquert und gelangt an die Flussmündung des Upval. Von hier aus bricht Phileasson mit seinen erprobten Gefährten in Kanus auf, um die Suche nach Fenvarien fortzusetzen. Der Besatzung der *Seeadler* gibt er Befehl, das Schiff zurück nach Enqui zu bringen. Die Kanufahrt den Upval hinauf dauert im Idealfall vier Tage. Um einen für die Nacht geeigneten, trockenen Lagerplatz zu finden, muss den Helden eine *Wildnisleben*-Probe gelingen (bei Misslingen nur halbe Regeneration).

Ereignisse während der Reise

(*Kanu, mehrfach*) Die Helden geraten in ein Labyrinth aus tückischen **Sandbänken**. Um das Kanu unbeschadet durchzuschleusen, muss jeder Besatzung eine *Boote Fahren*-Probe +3



gelingen. Für jedes Besatzungsmitglied, dem eine Probe misslückt, nimmt das Kanu W6 Punkte Rumpfschaden.
(*Kanu, mehrfach*) Durch das Hochwasser sind einige **Bäume entwurzelt** worden, die nun den Fluss hinuntertreiben. Dieses Treibgut kann den dünnwandigen Booten sehr gefährlich werden. Um einen Zusammenstoß zu vermeiden, muss jeder Ruderer eine einfache *Boote Fahren*-Probe ablegen. Für jede missglückte Probe nimmt das Kanu 2W6 Punkte Rumpfschaden.
(*Kanu/Fußmarsch, selten*) In einiger Entfernung sehen die Helden eine friedliche Gruppe weidender **Elche** (eventuell Auffüllen der Vorräte). Werden die Tiere provoziert, greift ein Elchbulle die Boote an (je gelungener Attacke W6 Rumpfschaden; siehe auch **ZBA 110**).
(*Kanu/Fußmarsch, selten*) Die Gefährten gelangen an einen Flussabschnitt, in dem der Upval ein so großes **Gebiet überschwemmt** hat, dass es sehr leicht ist, die Hauptströmungsrichtung/Marschrichtung zu verlieren und sich zu verirren. Lassen Sie die Spieler ausdiskutieren, wer in dieser kritischen Lage bestimmt, in welche Richtung es weiter gehen soll. Sobald ein Anführer feststeht, würfeln Sie für ihn eine verdeckte *Orientierungs*-Probe +4 aus. Besteht der Held, ziehen sie weiterhin in die richtige Richtung. Missglückt die Probe, hat sich die Gruppe verirrt und verliert einen ganzen Tag, bis sie wieder den richtigen Weg findet.
(*Kanu, einmal*) Die Helden sehen **Beorn und seine Leute** auf einer flachen Flussinsel lagern. Die Konkurrenten müssen offensichtlich Schäden an den Kanus ausbessern. Bis zum Einbruch der Nacht dauert es noch zwei Stunden. Die Helden können nun einen kleinen Vorsprung herausfahren.
(*Fußmarsch, einmal*) Die Helden treffen auf *Rastar Ogerschreck*, dem aus den Abenteuern **Mehr als 1000 Oger** und **Donnersturmrennen** bekannten Gjalsker Krieger, der seinen Cousin *Morved bren Crennah* bei seiner Reifeprüfung begleitet (siehe auch **Westwind 127**). Rastar wird in der 3. Dämonenschlacht (**Mächte des Schicksals**) noch eine bedeutende Rolle spielen, sodass sich an dieser Stelle eine Bekanntmachung mit den Helden für Ihre Spielgruppe lohnen könnte.
Weitere Begegnungen können kürzlich verlassene (*Fährtensuchen*-Probe) Lagerplätze von Beorn, eine Gruppe Torfstecher, nivesische oder Gjalsker Jäger, eine auf einer Flussinsel abgeschnittene und ausgehungerte Goblinsippe oder weitere Tierbegegnungen sein (Kvillotter oder Orklandbär, siehe **ZBA**). Alle Gruppen können den Helden Informationen über das Tal liefern, siehe **Anhang**.
Je weiter die Gefährten den Fluss aufwärts paddeln und sich der Quelle des Upval nähern, umso schmaler und wilder wird der Upval. Zugleich festigt sich das Gelände und wird felsiger und besser begehbar. Verlangen Sie Ihren Spielern am letzten Tag immer häufiger mit Zuschlägen versehene *Boote Fahren*-Proben ab, bis sie ihre Kanus an Land ziehen (sowie vertäuen, sonst gibt es eine unangenehme Überraschung auf der Rückreise) und dem Upval die letzten zwei Tage zu Fuß durch zunehmend bergiges Land bis zur Quelle folgen.

Kanu-Regeln

Lassen Sie die Spieler festlegen, welche Helden zusammen in einem Kanu fahren (2–3 Personen pro Kanu), wo sich die Ausrüstungsgegenstände befinden und welche Helden auf das Rudern verzichten (mindestens 2 müssen jedoch durchgängig rudern). Bis zu sechs Schadenspunkte kann ein Kanu ohne Verlust der Trag- und Schwimmfähigkeit hinnehmen. Ist der Schaden größer, muss es umgehend an das nächstgelegene Ufer gesteuert werden. Ein Kanu mit sieben bis zwölf Schadenspunkten wird innerhalb der nächsten W20 Spielrunden sinken. Nimmt das Kanu Schaden, müssen alle Ruderer eine *Boote Fahren*-Probe +4 ablegen. Scheitert eine der Proben, kentert das Boot. Erhält ein Kanu mehr als zwölf Schadenspunkte, bricht es auseinander und sinkt auf der Stelle. Würfeln Sie die Konsequenzen mit 1W6 auf folgender Tabelle aus:

1 Das Boot treibt mit der gesamten Ausrüstung davon. Den Helden bleibt nur, was sie am Leib tragen.
2 Das Paddel eines Besatzungsmitglieds fällt ins Wasser; zur Bergung muss der Held schwimmen (*Schwimmen*-Probe), danach ist eine Rast von einem halben Tag zum Trocknen notwendig, will er nicht an Triefnase oder Dumpfschädel (**WdS 155**) erkranken.
3–4 Einzelne Ausrüstungsstücke gehen verloren (Meisterentscheid).
5–6 Die gesamte Ausrüstung kann geborgen werden.

Ein beschädigtes Kanu kann mit *Holz-* oder *Lederbearbeitungs*-Proben repariert werden: Alle zwei Stunden ist eine Probe möglich, erschwert um den restlichen Schaden am Kanu; je gelungener Probe sinkt der Schaden um 2.

Eine aufregende Nacht

Am zweiten Abend auf dem Landweg werden die Helden Zeugen von zwei ungewöhnlichen Naturschauspielen. Zur Mitte der Nacht kann die Wache beobachten, wie ein unglaublich großer, hell leuchtender Stern vom Himmel stürzt. Einen Moment lang scheint er über dem Lager der Helden zu verharren. Dann verschwindet er nördlich hinter den Bergen, genau in die Richtung, in die die Abenteurer am nächsten Tag weiterziehen werden.
In den frühen Morgenstunden herrscht plötzlich eigentümliche Stille. Kein Tierlaut ist mehr zu hören, kein Lufthauch regt sich. Selbst der unaufmerksamsten Wache kann diese unnatürliche Stille nicht entgehen. Es ist, als hielte die Natur den Atem an. (Erfahrenere Helden vermuten ggf. einen SILENTIUM, was zu interessanten Reaktionen führen kann – etwaige Geräusche der Helden sind jedoch klar zu hören. Würfeln Sie auch auf *Gefahreninstinkt*, um ein beklemmendes Gefühl auszulösen.) Dann erschüttern einige heftige Stöße die Erde. Alle Helden, die bislang noch geschlafen haben, werden sofort wach. Direkt neben dem Lager fliehen in Panik einige Hirsche durchs Gebüsch. Nach wenigen Minuten normalisiert sich die Lage wieder. Charaktere mit Aberglauben werden nach dieser Nacht der Vorzeichen in heller Panik sein und spätestens nach dem Erdbeben kein Auge mehr zutun. Alle Talent- und Zauberproben, die sie am nächsten Tag ablegen, sind bei misslungener Aberglaube-Probe pauschal um einen Punkt erschwert. Beide Ereignisse stehen in Übereinstimmung mit Cunias Prophezeiung und weisen darauf hin, dass das Finale der Queste unmittelbar bevorsteht. Zwerge und stark Ingerimm-Gläubige sind übrigens der Meinung, dass es sich bei dem Erdbeben um ein Vorzeichen Angroschs/Ingerimms handele und der folgende Tag ein außerordentlicher Glückstag sein werde (Erleichterung auf Talentproben von 1).

Das Tal der Träume

Das Tal der Träume liegt mitten im Firunswall. Das Gebiet, in das die Gruppe vordringt, wird von den Einheimischen gemieden. In den letzten Stunden der Wanderung können die Helden dann teilweise verrottete Symboliken verschiedener Kulturen finden, die diesen Status unterstreichen: Es lassen sich immer wieder heilige Symbole der Orks und warnende Zeichen von Goblins, Nivesen und Gjalskern finden, die Wanderer vor einer Weiterreise in Richtung des Tals warnen (siehe **Anhang**). Entgegen der Sagen und Legenden um das Gebiet können die Helden jedoch nichts Ungewöhnliches bemerken.

Am späten Nachmittag erreicht die Gruppe dann das Tal der Träume: ein Talkessel, der sich über viele Meilen entlang dicht bewaldeter Bergflanken erstreckt. Von einer Steilklippe stürzt ein tosender **Wasserfall**, der Quell des Upval. Nicht weit entfernt vom Wasserfall liegt vor den Klippen ein **kleiner Hügel**, der künstlich errichtet zu sein scheint. Auf halbem Weg zwischen dem Taleingang und dem Hügel können die Helden einen 50 Schritt durchmessenden **Krater** entdecken. Hier ist die Sternschnuppe eingeschlagen, die sie in der letzten Nacht beobachtet haben. Auch im Tal gibt es keine Anzeichen von Besonderheiten.

Aufmerksame Helden (*Sinnesschärfe*-Probe) oder eine gezielte Suche (*Fährtensuchen*-Probe +3) lassen darauf schließen, dass die Gruppe um Beorn vor gerade einmal zwei Stunden hier vorbeigekam. Den Helden sollte bewusst sein, dass es nun ein Wettlauf gegen die Zeit ist – wer Fenvarien zuerst findet, hat diese Aufgabe gewonnen. Untersuchen die Helden das Tal zu ausführlich (Grabhügel, Krater oder Wasserfall, hinter dem es übrigens nichts zu entdecken gibt), findet Beorn den König zuerst. Nur wenn die Helden sich beeilen, haben sie noch eine Chance, Fenvarien vor Beorn zu entdecken. Je nach Stand des Wettrennens in Ihrer Gruppe kann es eine besondere Spannung sein, falls Beorn diese Aufgabe erfolgreich löst und erst die letzte Queste die Entscheidung über den "König der Meere" bringt; versuchen Sie also zu vermeiden, dass die Helden bereits nach dieser Aufgabe als Sieger der gesamten Wettfahrt dastehen.

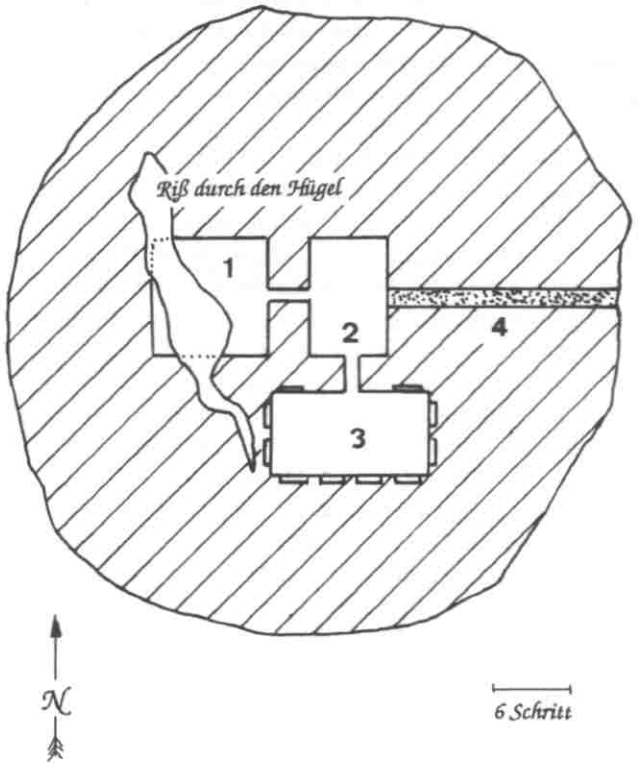
Gefängnis des Fenvarien

Der Hügel bei der Quelle ist einem Grabhügel nicht unähnlich. In seiner Westflanke klafft ein breiter Riss, der durch das Erdbeben der letzten Nacht entstanden ist und nun den Blick auf eine Höhlung in seinem Inneren freigibt. Durch den Riss kann man in den Hügel hinabsteigen. Die Spuren von Beorn und seinen Leuten sind hier unübersehbar. Wird ausdrücklich nach Spuren gesucht (*Fährtensuchen*-Probe +5), kann der Held Spuren entdecken, die darauf hindeuten, dass noch vor Beorns Ankunft etwas Menschengroßes auf allen Vieren (Fenvarien) aus dem Hügel herausgekrochen ist. Aus dem Hügel dringt ein bestialischer Gestank.

Nur die verfallenen Reste eines fast zweitausend Jahre alten orkischen Altars (*Götter und Kulte*-Probe +5) auf der Rückseite des Hügels deuten auf die Erbauer hin. Nach dem Fall Tie'Shiannas ließ der Namenlose den Hochkönig und seine letzten lebenden Gefährten in dieses Gefängnis sperren, aus dem sie aus eigener Kraft nicht fliehen konnten. Erst das Erdbeben der letzten Nacht öffnete Fenvarien als letztem Überlebenden den Weg in die Freiheit.

Die Wände der Kammern im Hügel bestehen aus *Koschbasalt* (**WdZ 32**), das sowohl für Magie als auch ohne Spitzhacken fast undurchdringbar ist. Sie sind mit schlichten Reliefs bedeckt, die ursprünglich Feste in den Palästen von Tie'Shianna oder Jagdszenen in blühenden Wäldern zeigen, später jedoch zum Teil von Zeichnungen von Spiralen (Inseln im Nebel), von Heerwürmern (Schlacht um Tie'Shianna) oder einer Elfe mit sturmwehenden Haaren und leuchtenden Augen (Pardona) überdeckt wurden. Dieser einfache Wandschmuck wurde von den Elfen während ihrer langen Gefangenschaft gefertigt. In den Ecken der Räume finden sich einige Rattenpilze (**ZBA 260**), ein untrügliches Zeichen für das Wirken des Namenlosen.

Das Gefängnis des Fenvarien



Raum 1 – Kloake

Steigen die Helden den Riss hinab, gelangen sie in einen Raum, dessen ursprüngliche Funktion nicht mehr erkennbar ist. Der Boden dieses Raumes ist mit einer knöcheltiefen Schicht aus übel stinkendem Schlamm bedeckt. Die Elfen haben diesen Raum unverkennbar zur Verrichtung ihrer Notdurft verwendet. Kurz vor der Öffnung zur zweiten Kammer stoßen die Helden, während sie sich mühselig durch den Schlamm vorwärtsarbeiten, mit den Füßen an etwas Festes, das in dem Unrat verborgen liegt. Kurzes Tasten mit den Händen fördert zersplitterte Knochen und einen Schädel zu Tage. Durch eine Probe +5 auf *Heilkunde Wunden* oder einer einfachen *Anatomie*-Probe kann zweifelsfrei bestimmt werden, dass es sich um elfische Knochen handelt. Außerdem wird dem Untersuchenden klar, dass die Hohlknochen zerschmettert wurden, um das Knochenmark aus ihnen herauszukratzen – ein grausiger Akt von Kannibalismus, den Fenvarien in seiner geistigen Um-

nachtung beging. Helden, die sich in diesem Raum aufhalten oder hindurch waten wollen, müssen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 bestehen oder erbrechen sich. Zudem erleiden alle Helden den Nachteil Übler Geruch (zuzüglich etwaiger Auswirkungen der Nachteile Eitel oder Krankhafte Reinlichkeit), den sie erst mit einem gründlichen Bad inklusive Reinigung ihrer Kleidung wieder loswerden.

Raum 2 – Kammer der Speisung

Der zweite Raum steht im Kontrast zur ersten Kammer. Alles wirkt sehr viel frischer und duftet vergleichsweise 'gut', nur vereinzelt finden sich hier Fäkalien. In der Nordhälfte des Raumes steht ein großer, nicht transportabler Block aus poliertem schwarzen Basalt, auf dem die köstlichsten Speisen und Getränke der elfischen Küche hergerichtet sind und der sich auf magische Weise ständig neu füllt. An der Ostwand können die Helden einen Bereich entdecken, an dem deutliche Kratzspuren von Fingernägeln und Knochen zu erkennen sind – die Elfen haben hier versucht, den **Gang nach außen (4)**, durch den sie in den Kerker gebracht wurden und der von den Dienern des Namenlosen danach verschüttet wurde, wieder freizugraben. Die frühen Kratzspuren werden überdeckt von einer großen, in den Stein eingeritzten Spirale.

Raum 3 – Kammer der Toten

Die Wände des dritten Raums sind mit zehn großen, etwa zwei Schritt breiten und anderthalb Schritt hohen Nischen durchsetzt, die ursprünglich als Schlafstätten für die Elfen gedacht waren. In sieben der Nischen liegen die interessanterweise noch gut erhaltenen Skelette der Elfen, die nach ihrem Tod von ihren Kameraden hier bestattet wurden. Lediglich die Nischen von Fenvarien und dem Elfen, dessen Überreste die Helden bereits in der ersten Kammer gefunden haben sind leer. In der ehemaligen Schlafnische Adernaths, dem die Helden auf den Inseln im Nebel begegnen konnten (siehe Seite 261), ist ein Haufen ausgehöhlter (!) Knochensplitter aufgetürmt, auf diesem ruht der Schädel des Sternenträgers – samt silberner Augenprothese. Aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +6) bemerken bei einer Untersuchung, dass ein Teil der Schädeldecke im hinteren Bereich fehlt bzw. herausgebrochen ist (siehe Seite 289). Diese Kammer ist mit Kot verdreckt, wenn auch deutlich weniger als im ersten Raum.

Erhellt wird der Kerker von feinen Lichtbahnen aus den schmalen Belüftungsschächten. Über diese konnten die Einheimischen, die auf ihren Jagd-Streifzügen am Hügel vorbeikamen, "unheimliche", zugleich verzerrte (Echo der Schächte) wie liebliche (Wohlklang der Elfen) Stimmen aus dem Inneren hören. Zusammen mit den merkwürdigen Illusionen, die hier gelegentlich die Sinne des Wanderers verwirren, sind sie der Grund für die Sagen um das Tal der Träume und den Tabu-Status.

Schildern Sie das Gefängnis Fenvariens als schaurigen Beweis der Grausamkeit des Namenlosen. Obwohl sich keine sichtliche Folter der Elfen findet, zeigt sich den Helden doch der subtile Horror, mit dem Fenvarien und seine Gefährten über die Tausenden von Jahre konfrontiert waren: Trotz ihrer magischen Künste war es den Elfen nicht möglich, dem Gefängnis zu entweichen; zudem haben sie keinerlei astrale Regeneration erhalten; es gab keinen geeigneten Ort für die Notdurft, sodass die Elfen in ihren eigenen Fäkalien und mit ihren Toten leben mussten; obwohl sie alle paar Jahrzehnte Stimmen von Einheimischen, die außen am Hügel vorbeizogen, hören konnten, blieben ihre Hilferufe vergeblich; zugleich sorgte der Namenlose durch den magischen Basaltblock dafür, dass die Elfen stets ausreichend mit Nahrung versorgt waren. Dies alles hatte schließlich zur Folge, dass Fenvarien irrsinnig wurde.

Flimmern in der Ferne

Der einzige Weg, um den alten König zu finden, ist die Verfolgung der Kriechspuren, die vom Hügel wegführen. Hierfür ist eine *Fährtensuchen*-Probe +6 notwendig, um die Spur nicht zu verlieren. Den Spuren Beorns und seiner Leuten zu folgen, ist leicht, führt aber in die Irre, da sie nach einigen hundert Schritt Fenvariens Fährte verloren haben und in eine falsche Richtung gegangen sind. Gehen die Helden nicht in die Irre, können sie den hohen König noch vor ihren Kontrahenten finden. Verschwenden sie ihre Zeit mit der allzu genauen Untersuchung des Tals der Träume und des Hügels, wird Beorn ihnen – sofern dies in Ihre Planung für ein spannendes Finale passt – zuvorkommen.

Nach knapp zwei Stunden Fußmarsch, in denen Sie noch die ein oder andere *Fährtensuchen*-Probe verlangen können, erkennen die Helden zwischen den Bäumen am Südende des Tals ein seltsames Flimmern. Je näher sie diesem Phänomen kommen, desto stärker verändert sich der Wald um sie herum: Die Bäume werden immer größer und fremdartiger, schöne Blumen, wie sie sie nur von den Inseln im Nebel kennen, bedecken den Boden des Waldes, und in der Ferne sind für kurze Zeit Hufgetrappel und Stimmen zu hören. Die Helden bewegen sich durch ein Gebiet, das unter dem Einfluss der ungelenkten Zauberkraft Fenvariens steht. Ohne dass dieser es weiß, werden seine Träume als mächtiger Illusionszauber manchmal ins Tal projiziert. Da der König aber nicht nur von höfischen Festen und Jagdausflügen träumt, sondern oft auch von Alpträumen über das Gemetzel von Tie'Shianna und die Schrecken, die ihm in der Gefangenschaft begegneten, heimgesucht wird, sind die Illusionen nicht immer friedfertig und angenehm. Lassen Sie die Gruppe auf der Suche nach Fenvarien vier bis fünf solcher Illusionen erleben, die Sie auch dazu nutzen können, den Spielern noch letzte Hinweise über die Elfengeschichte oder Pardona zu geben. Die Illusionen sind für die Helden sehr real, aber nicht gefährlich (Realitätsdichte von 12–15).

Einige Beispiele:

- Aus dem Boden neben den Gefährten sprießen in rasender Geschwindigkeit zwei Menschen-große **Orchideen**.
- An den Helden zieht eine Gruppe **berittener Hochelfen** vorbei und begrüßt Fenvarien (die Helden).
- Die **Delegation um Ometheon**, die zum Himmelsturm aufbricht, verlässt Tie'Shianna.
- **Fenvarien und Niamh** schlendern durch einen Wald und diskutieren intensiv über Chalwens Spruch von den "Falschen Göttern" (siehe **Licht und Traum 19**). Aufmerksamen Helden fällt auf, dass Fenvarien tiefgläubig ist.
- Eine wunderschöne Elfe (**Pardona**, damals noch *Pyrdona* genannt) im Gewand einer Pyr Daokra-Priesterin unterhält sich hitzig mit Fenvarien. Der Gesprächsinhalt ist unverständlich, jedoch können Helden die besondere Augenfarbe der Elfe, Gold, erkennen (*Sinnesschärfe*-Probe +3).
- Dargestellt wird eine Szene aus der letzten Schlacht von Tie'Shianna; die Helden erkennen eine Schar von **Lariels Reitern**, die einen Ausfall gegen das feindliche Herr unternimmt.

Der alte König Fenvarien

Die Gruppe findet Fenvarien schließlich schlafend unter einem Baum inmitten der Illusion eines Elfenwaldes – entweder vor Beorn, der kurz danach eintrifft, oder kurz nach Beorn und seinen Mannen, die Fenvarien mit einer Mischung aus Neugier und Abscheu beobachten. Vor den Wettreisenden liegt ein ausgemergelter, nackter alter Elf im Gras. Narben von Flechten und anderen Hautkrankheiten und eine schwärende (und unheilbare) Wunde unter dem rechten Schulterblatt entstellen seinen schlammbesudelten Körper. Die Augen sind in blauschwarze Höhlen eingesunken. Langes, silbergraues Haar hängt in wirren Strähnen von seinem Haupt herab und ihm rinnt ein feiner Speichelfaden aus dem Mundwinkel. Das Mal auf seiner Schulter weist ihn als Sternenträger aus. Da sich im ganzen Tal kein zweiter Elf finden lässt, dürfte für die Helden bald außer Zweifel stehen, dass es sich bei diesem Irren tatsächlich um den hohen König aus Tie'Shianna handelt.

Irgendwann wird einer der Anwesenden den alten König wecken – und die Gefährten müssen feststellen, dass das, was sie vor sich haben, kaum ihren Vorstellungen vom hohen König der Elfen entspricht.

Demzufolge wird sich wahrscheinlich Frustration in der Gruppe breitmachen, und noch vor Shayas letzter Prophezeiung dürfte wohl jedem klar sein, dass es im abschließenden Abenteuer darum gehen muss, Fenvarien von seinen Wahnsinn zu heilen. Sollte Beorn die elfte Aufgabe gelöst und Fenvarien vor den Gefährten Phileassons gefunden haben, gibt es wahrscheinlich ein Patt zwischen den beiden Wettparteien: Beide Gruppen haben neun Aufgaben erfolgreich gelöst! Ein niederschmetterndes Ergebnis für die Helden, die sich im Gegensatz zu Beorn während der Wettfahrt (hoffentlich) immer anständig verhalten haben. Die Lösung der letzten Aufgabe bringt nun die Entscheidung über Sieg oder Niederlage.

Der Lohn der Mühen

Je nach Ausgestaltung der Reise können Sie Ihren Helden bis zu **200 Abenteuerpunkte** zuteilen. Sollten die Helden auf die Idee gekommen sein, die Knochen der toten Elfen einzusammeln und gemäß den Totenriten der Elfen bei Gelegenheit in einem Boot auszusetzen, können Sie hierfür Extra-Abenteuerpunkte vergeben. Das Boot wird dann auf wunderliche Weise seinen Weg zu den Inseln im Nebel finden, und den 'Lichtern' der toten Gefährten Fenvariens wird die Möglichkeit zur Wiedergeburt in einem neuen Körper geschenkt ... Auch einen freundlichen Umgang mit Fenvarien sollten Sie mit ein paar AP belohnen. Als **Spezielle Erfahrung** bietet sich – ebenfalls abhängig von Ihrer Ausgestaltung der Reise –SEs in den Talenten *Boote Fahren, Sprachen Kennen (Thorwalsch)* und *Wildnisleben* an.

Anhang

Dramatis Personae

Tronde Torbenson

Mit seinen gerade mal 185 Halbfingern wirkt der 969 BF geborene Tronde im Vergleich zu seinen Landsleuten eher schmächtig. Seine Ausstrahlung und seine politisches Geschick gleichen diese Nachteile jedoch aus. Obwohl es Tronde nach dem Tod seiner Mutter zunächst nicht leicht hat und zu Beginn wahrscheinlich nur aus Respekt der Thorwaler gegenüber der toten Garhelt sein Amt behaupten kann, schafft er es in späteren Jahren, sich im Konflikt mit den Orks als Staatsmann durchzusetzen (**Westwind 12**).

Tronde gilt unter Seinesgleichen als "echter Thorwaler" – so hat er bereits alle aventurischen Meere bereist und die wichtigsten Städte besucht, und er weiß um die Bürde, die ihm seine Landsleute auferlegen. So erwarten die meisten von ihm, dass er der Zeit der Friedfertigkeit ein Ende bereitet und Thorwal wieder in eine Zeit der Heerfahrten führt. Lange wird er sich dieser Verantwortung nicht mehr entziehen können. Zunächst stellt er jedoch noch die Wettfahrt in den Vordergrund der thorwalschen Interessen, denn er ist sich ihres Prestiges – vor allem als Zeichen der Fortführung der Politik seiner Mutter und zur Stärkung seiner Position – bewusst.

Funktion: Stellen Sie Tronde den Helden gegenüber als würdigen Nachfolger von Garhelt dar. Er ist stets bemüht, im Interesse seines Volkes zu handeln. Einen (ernsthaften) Streit zwischen den beiden wettstreitenden Kapitänen wird er nicht dulden – hierfür ist die Wettfahrt da. Den Helden tritt er ebenfalls mit Respekt entgegen, denn er schätzt ihre Beteiligung an der Wettfahrt.

Fenvarien

Fenvarien ist der derzeitige hohe König der Hochelfen. Zum ersten Mal trat er um das fünfte Jahrtausend vor Bosparans Fall ins Rampenlicht der Geschichte, wo er unter anderem während der Entscheidungsschlacht im ersten Krieg der Hochelfen gegen den Namenlosen mithilfe eines Friedenslieds das Reittier des Heerführers des Namenlosen niederrang und so zu dessen Niederlage beitrug. Um 4.000 v. BF wurde Fenvarien zum neuen Hochkönig der Hochelfen gekürt, nachdem die vorherige Königin der Elfen, Orima, aus dem Diesseits entrückte. Fenvarien herrschte fortan unterstützt durch seine Beraterin Niamh Goldhaar und anderen Gefährten über Tie'Shianna und die ‚Welt hinter den Nebeln' und versuchte trotz des Untergangs des Himmelsturms und des Hochmuts, der viele Elfen umfing (insbesondere aufgrund Pardonas Versuchungen), die Hochelfenreiche weiter im Guten gedeihen zu lassen. Etwa 2.200 v. BF begann die Belagerung Tie'Shiannas, in der Fenvarien mit den meisten anderen Sternenträgern schließlich den Rückzug der Hochelfen gegen die Horden des Namenlosen schützte und am Ende gefangen genommen wurde (siehe **Der Untergang** Seite 232). Der Namenlose ließ ihn in den Kerker im Tal der Träume sperren, in dem Wissen, dass die Hochelfen keinen neuen König wählen würden, bevor der alte gestorben oder entrückt war.

Fenvarien ist einer der wenigen noch auf Dere verweilenden Hochelfen. Mit seinem Alter von über 6.000 Jahren ist er sogar älter als Pardona – und ihr an Macht wahrscheinlich ebenbürtig, wenn auch nicht in seinem derzeitigen Zustand. Wenn

die Helden den Hochkönig finden, ist dieser dem Wahnsinn erlegen, dem er und seine Gefährten durch den Namenlosen ausgesetzt wurden.
Funktion: Stellen Sie Fenvarien als bemitleidenswerte Figur dar, die jedoch über gewaltiges Potential verfügt (Zauberkundige erkennen dies an Reichweite und Stärke der Illusionen, die Fenvarien scheinbar mühelos und unbewusst im Schlaf erzeugt.) Bis zu seiner Heilung in der letzten Queste der Saga ist Fenvarien wie Abdul ein Verrückter. Allerdings unterscheidet sich der Irrsinn des Elfenkönigs von dem Abduls: Der König spricht nicht. Abgesehen von seinem Blick, der ständig hin und her wandert, wirkt er kaum lebendig und lässt sich von den Gefährten meist ohne jeglichen Widerstand mitführen.

Sagen und Legenden

Das Tal der Träume

In diesem abgelegenen Tal errichteten Getreue des Namenlosen, vor allem einige fehlgeleitete Orks und Zwerge, vor mehr als 3.000 Jahren einen Kerker für Fenvarien und seine Gefährten. Ihr finsterer Gott hatte sein Interesse an dem König des alten Elfenvolkes verloren und widmete sich schon lange anderen Plänen. Aufgrund der Bauweise des Gefängnisses war es Fenvarien und den Elfen jedoch nicht möglich, aus dem Kerker auszubrechen, sodass sie fortan die Sagen und Legenden um das Tal nährten. Im Laufe der Jahrhunderte erlangte das Tal dann seinen Ruf unter den einheimischen Völkern. Die "Stimmen aus dem Hügel" und die Illusionen, die sich trotz der magischen Abschirmung durch das Baumaterial gelegentlich im Tal manifestierten, haben dem Tal seinen Geheimnisumwobenen Status erbracht. So lassen sich im Umkreis des Tals etliche Hinweise verschiedener Kulturen finden, die diesen Status unterstreichen und mit Ausnahme der orkischen Kulturen vor dem Tal warnen. Lediglich der Name des Tals lässt erahnen, dass manche Schamanen der Orks und Nivesen der Wahrheit des Tals wirklich nahe gekommen sind. Treffen die Helden unterwegs auf Einheimische, so werden diese die Gruppe stets vor dem Tal warnen. Mögliche Hinweise, am Beispiel der Nivesen gezeigt, sind:

"Dieses Tal wird vom Überzähligen bewohnt, der jeden verwirrt, der ihm zu nahe kommt."

Der Überzählige ist im nivesischen Glauben der Geist der Versuchung, der von Hesindegeweihten des Öfteren mit dem Namenlosen in Verbindung gebracht wird (**WdG 170**). Wie knapp diese Sage an der Wahrheit vorbei ist, werden Ihre Spieler wohl nur mit Glück (und nivesischer Kulturkenntnis) herausfinden.

"Die Juajoks wohnen dort in einem Hügel. Wer den Überzähligen überlistet, kann sie manchmal hören."

Hiermit spielen die Nivesen unbewusst auf die Elfen im Hügelgrab an.

Alte Freunde, alte Feinde

Überarbeitet und ergänzt von Philipp Spreckels
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Martin Selbach.

Zu schließen des Wahnsinns tief' Kerben, bleib noch zuletzt,
doch Beorn ihn raubte, um zu hindern der Rekker Triumph..
Der Runjas Zorn wurd' gestillt mit Walfängerblut.

Ins Borneland, zur Holden des Waldes es die Rekker zog.
Der bleichen Buhlin Hranngars, Blender und Träumer entrissen sie schnell,
und flohen zu Pferde in Elfenstepp'.

Nach Beorns Ehr-Opfer auf Krähengestein
Holde und Buhlin magisch Gewitter entfacht.
Im Traum des Königs, im Geiste des Träumers der Sieg wurd errungen.

Durch Golf und Strom

Der Zorn der Runjas

Die Prophezeiung

Gemeinsam schlagen Beorn und Phileasson mit ihren Getreuen ein Lager im Tal der Träume auf. Alle warten am Abend nach der ersten Begegnung mit Fenvarien auf die Prophezeiung von Shaya, aus der die letzte Aufgabe im Wettkampf der beiden Thorwaler hervorgeht. Beide Parteien teilen sich in dieser Nacht die Wachen. Einige Stunden vor dem Morgengrauen richtet sich Shaya unvermittelt von ihrem Lager auf. Sie schlägt die Decke zurück, huscht zum Lagerfeuer und nimmt einige abgebrannte Holzscheite mit. Dann schleicht sie leise zu einem nahegelegen Felsen. Bei allem, was die Travia-Geweihte nun tut, ist sie in Trance, ist sich also ihrer Handlungen nicht bewusst. Belasca hält gerade Wache, während dies geschieht. (Sollte auch einer der Charaktere auf Wache sein, weil Phileassons Gefährten Beorn und seinen Leuten nicht trauen, winkt Belasca ihm zu, gemeinsam der Travia-Geweihten zu folgen, um zu schauen, was Shaya tun wird.) Die Geweihte hat sich indessen vor einem Felsblock niedergelassen und beginnt mit den verkohlten Enden der Holzscheite Buchstaben auf den Fels zu malen. Als sie fertig ist, schleicht sie zum Lager zurück und legt sich schlafen. Auf dem Fels steht folgender Text:

Welch ein Geschenk ist ein Lied! Es vermag Kummer zu heilen, wo Worte allein nutzlos bleiben. Es vermag die Wogen des krausen Verstandes zu glätten und schenkt Vergessen, wo Erinnerung Qual bedeutet. Dort, wo die Nivesen in einer Nacht eine Woche gewinnen, mag der Bann gebrochen werden. Bringt die Herrin des Waldes zum leidenden Freund und ihm wird geholfen sein!

Belasca begreift sofort, was dieser Text bedeutet. Sollte einer der Helden mit ihr auf Wache gestanden haben, legt sie einen SOMNIGRAVIS, notfalls mit Unterstützung der Armreifen (siehe Seite 303), auf ihn. Der arglose Wächter wird erst am nächsten Morgen sehr unsanft von Phileasson geweckt. Im Schutz eines SILENTIUM, den Belasca auf das Lager legte, haben Beorn und seine Leute schon vor Stunden das Nachtlager verlassen. Fenvarien haben sie mitgenommen. (Auch wenn er die elfte Aufgabe nicht gelöst haben sollte, lässt Beorn Fenvarien aus dem Lager entführen.) Falls Ihre Spieler sich auf solch ein Szenario zu gut vorbereitet haben, können Sie die Vision ruhig zu einen (für Beorn) günstigeren Zeitpunkt stattfinden lassen.

Deutung

Die zwölfte Prophezeiung enthält die verschlüsselte Botschaft, dass ein *Zauberlied* den Elfenkönig heilen könnte. Der Ort, an dem die Nivesen in einer Nacht eine ganze Woche gewinnen, ist natürlich der *Silvanden Fae'den Karen*, den die Helden bereits aus **Der Unglückswolf** kennen. Es dürfte ihnen nicht allzu schwer fallen, auf die Idee zu kommen, dass *Niamh* mit ihrer ungewöhnlichen Zauberkraft den König vielleicht von seinem Wahn heilen kann. Der letzte Satz der Prophezeiung besagt eindeutig, dass die Aufgabe gelöst ist, wenn man Niamh zu Fenvarien bringt. So haben die Helden auch ohne den hohen König die Chance, die Prophezeiung nach ihrem Wortlaut zu erfüllen.

Auch wenn Phileasson sich zuerst bitter bei der eingeschlafenen Wache beschwert, weiß er doch, dass Beorns Entkommen nicht allein deren Schuld ist. Im Gegenteil! Diesen letzten in einer Reihe von Schicksalsschlägen kann sich Phileasson nur

dadurch erklären, dass er und seine Mannschaft sich den Zorn der *Runjas* oder gar *Swafnirs* zugezogen haben.

Das Abenteuer

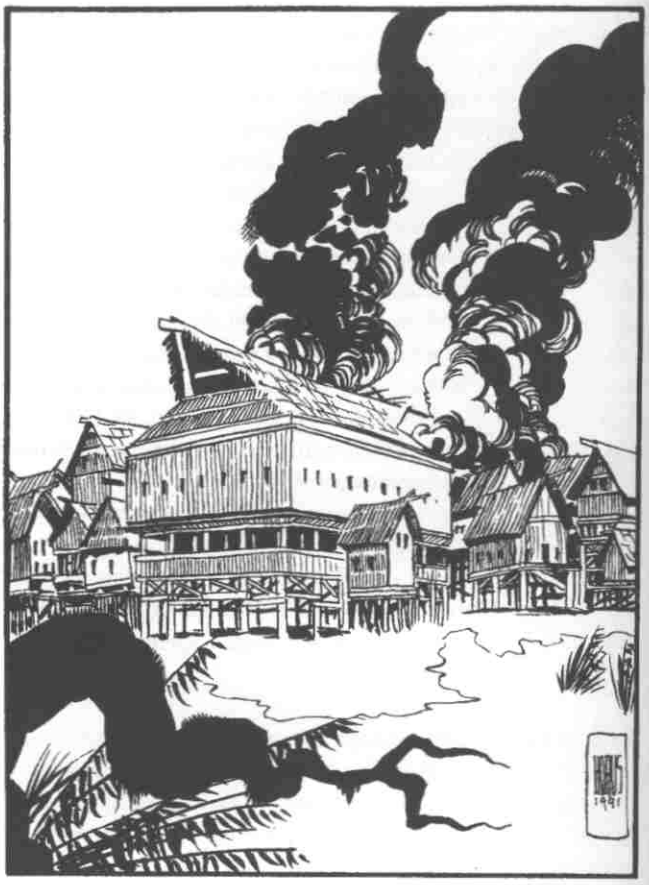
Durch den Zauber Belascas gelingt es Beorn ein letztes Mal, Phileasson auszutricksen. Mit dem Hochkönig im Gepäck fährt er flussabwärts zurück nach Enqui und von dort aus mit der *Seeschlange* nach Riva. In der Hafenstadt ersteht er genügend Pferde, um über Land den Zauberwald Niamhs zu erreichen.
Phileasson wird anfangs zurückgeworfen und lässt seine Wut über den linken Schachzug Beorns am Walfängernest Enqui aus. Im Gegensatz zu Beorn durchquert Phileasson den Golf von Riva vollständig und kann, indem er den Oblomon hinauffährt, die verlorene Zeit aufholen. Nach kurzen Zwischenstopps in Oblarasim und Gerasim erreichen die Gefährten den Silvanden Fac'den Karen und Niamh sogar noch vor Beorn. Dieser wurde inzwischen von Pardona in Norburg gefangen genommen. Sie plant, Fenvarien hinrichten zu lassen, um Menschen und Elfen des Nordens gegeneinander aufzubringen. Nachdem es Phileassons Mannschaft gelingt, den Hochkönig zu befreien, kommt es in der Steppe zum großen Finale der Saga, bei dem nicht nur die geistige Gesundheit Fenvariens sondern das Schicksal seines ganzen Volkes auf dem Spiel steht.

Flussabwärts

Eine *Fährtensuchen*-Probe +2 ergibt, dass Beorn das Tal in östlicher Richtung verlassen hat und mit seinen Kanus den Upval hinab gefahren ist. (Wenn Beorns Mannschaft wusste, wo sich Phileassons Kanus befanden, wird er sie auf jeden Fall zerstört oder zumindest sabotiert haben. Zur Reparatur der Kanus siehe **Flussaufwärts** Seite 267.)
In einer Diskussion um das weitere Vorgehen sollten die Helden gemeinsam mit Phileasson zum Schluss kommen, dass der Weg durch den Golf von Riva und den Oblomon die beste Route ist. Phileasson gibt daher den Befehl, sich so schnell wie möglich reisefertig zu machen und nach Enqui zurückzukehren. Die Reise zurück verläuft wie der Hinweg. Da von der Schnelligkeit der Helden scheinbar alles abhängt, ist es ratsam, Reisebegegnungen nur noch vereinzelt auszuspielen und stattdessen das Erzähltempo zu erhöhen.
Obwohl die Helden nun mit der Strömung rudern und schneller vorankommen als auf dem Hinweg, benötigen sie einen Tag länger für die Reise, denn sie müssen noch quer über den Brack rudern. Dieses Stück Weg haben sie vor zwei Wochen auf der *Seeadler* zurückgelegt.

Abschied von Enqui

Die Schiffsbesatzung Phileassons ist erfreut, ihren Kapitän endlich wiederzusehen – nachdem Beorn mit seiner *Seeschlange* schon vor Tagen abgereist ist. (Wenn die Gruppe durch zerstörte Kanus bereits zu viel Zeit verloren hat, können Sie diese Episode stark abkürzen. Zudem könnte die *Seeadler* bereits bei der Mündung des Upvals in den Brack auf Phileasson warten.) Außerdem sind die Thorwaler froh, das unfreundliche Enqui verlassen zu können. Wiederholt hatte es Auseinandersetzungen zwischen den Seeleuten und Einwohnern des Walfängernestes gegeben. Zum Schluss ankerten die Thorwaler aus Sicherheitsgründen eine Meile nördlich der Stadt im Delta des Svellt.
Obwohl sich Phileasson in Bezug auf Beorn in einer "jetzt erst recht"-Stimmung befindet, fühlt er sich vom Pech verfolgt. Um sich mit den Unsterblichen wieder gut zu stellen, beschließt er durchzugreifen. Er befiehlt all seinen Gefolgsleuten, ihre Waffen und Rüstungen zu polieren und ihre besten Gewänder anzulegen.
Mit dem Morgennebel gleitet die gefechtsbereite *Seeadler* in den Seehafen von Enqui. Zehn Mann bleiben als Schiffswache zurück. Dem Rest der Besatzung gibt Phileasson eine Stunde, um sich für die unfreundliche Behandlung bei dem "Walfänger-Pack" zu revanchieren. Während die Nordthorwaler Raluf und Ohm den Überfall begrüßen, versucht Shaya (vergeblich), Phileasson davon abzubringen. Als die *Seeadler* Enqui verlässt, ist das Schiff hoch mit Beute beladen. Das Unternehmen war ein voller Erfolg. Nur drei Mannschaftsmitglieder wurden während der Plünderungen ernstlich verletzt. Zwei Handelskontore, in deren Lager man Tran und andere Walprodukte fand, haben die Swafnir-Gläubigen in Brand gesetzt. Auf Thorwaler ist man in Enqui in der nächsten Zeit jedenfalls nicht gut zu sprechen. Eine Beschreibung Enquis finden Sie in **Der Alte König** Seite 267 und **Westwind 103ff.**
Beweisen Sie bei der Beschreibung des Überfalls etwas Fingerspitzengefühl. Je nach moralischer Überzeugung von Spielern und Helden kann eine zu brutale Vorgehensweise Phileassons einen Keil zwischen die Helden und den Rest der Mannschaft treiben.



Den Oblomon hinauf

Wieder auf See

Quer durch den Golf von Riva steuert Phileasson nun die Mündung des Oblomon an, um mit der *Seeadler* so weit wie möglich den Strom hinaufzufahren. Auf diese Weise hofft er, schneller voranzukommen als Beorn, von dem er zu Recht annimmt, dass er Riva angesteuert hat, um über Land zum Silvanden Fae'den Karen zu gelangen.

Phileassons Plan geht auf: es gelingt ihm, Gordask und Anaavi zu passieren und mit der *Seeadler* bis Oblarasim vorzustoßen. Zwar berichten die Besatzungen entgegenkommender Flusskähne nicht vom Auftauchen Beorns, doch nach Enqui bleibt Phileasson nicht mehr allzu viel Zeit – will er doch vor seinem Widersacher die Lichtelfe Niamh erreichen. So verläuft die etwa zwölftätige Fahrt den Oblomon hinauf neben einem Wiedersehen mit alten Freunden (siehe unten) ohne bemerkenswerte Zwischenfälle.

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: 750 (40 % Auelfen, 60 % Menschen)
Herrschaft/Politik: Hier herrscht der Starke über den Schwachen.
Tempel: Firun, Travia
Besonderheiten: Die Auelfen in der Stadt dürften bei ihren Brüdern und Schwestern wohl als im höchsten Maße *badoc* gelten.
Wichtige Gasthöfe/Schenken: 'Silbertaler', 'Travines Traumstube', Haus 'Goldberg'. (Die Preise halten, was die Namen versprechen, die Qualität hingegen nicht. Was Schlafplätze angeht: Irgendein Rattenloch hat der Wirt immer noch frei …)
Stimmung in der Stadt: Jeder misstraut jedem, der Dolch sitzt locker, Auseinandersetzungen zwischen Elfen und Menschen sind an der Tagesordnung.

Wiedersehen mit den Sairan-Hokke

Kurz nachdem die *Seeadler* Anaavi passiert, stoßen die Helden bei der Suche nach einem geeigneten Anlegeplatz auf das kleine Lager der Sairan-Hokke. Noch immer hat sich die Sippe nicht von den schweren Verlusten durch die Zorgan-Pocken erholt, und es wird mindestens eine Generation dauern, bis die Schrecken jenes Winters verarbeitet sind. Die Helden werden von den Nivesen ausgelassen empfangen und mit Geschenken überhäuft. Karene werden geschlachtet, um am Abend wenigstens ein kleines Fest für die erschöpfte Mannschaft Phileassons zu bereiten. Oblong, Phanta, Tse Kal, Hern'sen und natürlich auch Crottet, die die Helden während des Viehtriebs begleitet haben, freuen sich besonders über das Wiedersehen. Nur der alte Het'ahm fehlt. Er ist im vergangenen Winter von einer Jagd nicht mehr zurückgekehrt. Nirka hingegen hat sich dafür entschieden, gemeinsam mit Sven Gabelbart den Norden zu durchstreifen (siehe unten).

Hier bietet es sich an, die Ereignisse um die Inhaftierung und Befreiung von Phanta und Hern'sen aus **Der Unglückswolf** zu thematisieren, die später in diesem Abenteuer noch einmal wichtig sein werden. Wie Crottet den Helden zuflüstert, erwartet das Paar schon in diesem Jahr ersten Nachwuchs.

Zum Abschied schenkt man den Abenteurern noch einige Tagesrationen getrocknetes Fleisch und einen Schlauch guten Schnaps, bevor sich die Sippe in Richtung Leskari zu ihrem endgültigen Sommerlager aufmacht.

Passen Sie diese Begegnung an den Verlauf des Teilabenteuers **Der Unglückswolf** in Ihrer Gruppe an. Dies gilt insbesondere für die Folgen der Seuchenbekämpfung und die Liebe zwischen Phanta und Hern'sen.

Oblarasim

Seit 1005 BF Gold im Oblomon gefunden wurde, hat sich das Gesicht der kleinen Handelsniederlassung drastisch geändert. Heute prägen schlammige Wege, schmuddelige Zelte und rasch gezimmerte Hütten das Bild des einst friedlichen Handelstreffpunktes zwischen Norbarden und Auelfen. Die Nachricht vom "Goldrausch am Oblomon" lockt Jahr für Jahr immer mehr Glücksritter aus ganz Aventurien in die kleine Stadt. Gerade in diesem Jahr ist die Bevölkerung Oblarasims (und der näheren Umgebung) deutlich angewachsen, was die Konkurrenz unter den Goldsuchern und auch gegenüber den Elfen der Region deutlich verschärft. Aber auch in der elfischen Bevölkerung der Region führt der Zuzug von immer mehr Menschen zu großen Spannungen. Während ein großer Teil der in Oblarasim lebenden Auelfen, die mit ihren auf Pfählen errichteten Hütten noch fast die Hälfte der Einwohner ausmachen, den wachsenden Einfluss der Menschen zähneknirschend hinnimmt und langsam ins *badoc* abdriftet, wehren sich die Sippen des Umlandes mit immer aggressiveren Methoden gegen die Landnahme der Schürfer.

Zehn Meilen flussauf- wie flussabwärts wimmelt es von Goldgräbern, die entlang des Ufers Gebiete abstecken, für die sie das alleinige Schürfrecht beanspruchen. Abends kommen die Schürfer und Glücksritter in die Stadt, um sich sinnlos zu besaufen und Schürfausrüstung sowie Lebensmittel zu kaufen. Die Preise in Oblarasim sind mittlerweile vollkommen überhöht. Für Lebensmittel zahlt man das Doppelte, Pferde und Esel sind unerschwinglich geworden. Schlägereien auf offener Straße und in den Kneipen des Städtchens sind an der Tagesordnung. Niemand wagt sich noch unbewaffnet auf die Straße, und es kommt nicht selten vor, dass man morgens die Leiche eines Goldgräbers im Fluss treibend findet, der noch am Abend zuvor allen von seiner reichen Schürfstelle erzählt hat.

Da der Fluss ab Oblarasim nicht mehr schiffbar ist, versucht Phileasson am Abend, und notgedrungen am darauffolgenden Tag, hier genügend Pferde für die Weiterreise zu erwerben. Auch wenn Foggwulf vom Goldrausch gehört hat, wundert er sich stark, was aus "der mickrigen Ansammlung von Blockhütten" seit seinem letzten Besuch vor rund 10 Jahren geworden ist.

Szenen in Oblarasim

Halsabschneider

Geben die Helden erkennbar viel Geld aus und begeben sich nach Einbruch der Dunkelheit allein auf die Straße, so werden sie Opfer eines Raubüberfalls. Obwohl es reichlich Zeugen gibt, wird ihnen niemand zu Hilfe kommen. Menschliche

Passanten schauen dem Kampf zu und schließen Wetten auf den Ausgang ab, und den Elfen ist es nur recht, wenn sich die lästigen Menschen untereinander umbringen. Die Straßenräuber sind um drei in der Überzahl.

Straßenräuber
Knüppel: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W+1 **DK** N
LeP 28 **AuP** 31 **KO** 11 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 2

Menschenhatz

Wenn die Helden am nächsten Morgen die staubigen Straßen Oblarasims durchstreifen, kommt es zu einem Wiedertreffen mit alten Freunden. Sie können Zeuge werden, wie Nirka, Falnokul und Sven Gabelbart (siehe Seite 113) den gesuchten Falschspieler *Puraskin Niedermarker* dingfest machen; allerdings erst, nachdem sie sich gegen eine Gruppe Schläger zur Wehr gesetzt haben, deren Auftraggeber wohl auch noch eine Rechnung mit Puraskin offen hat. (Es steht den Helden natürlich frei, sich an der Schlägerei zu beteiligen.)
Offensichtlich verdient Sven Gabelbart sein Gold immer noch als Kopfgeldjäger. Die drei begrüßen die Helden ausgelassen und sind, nachdem sie den Falschspieler sachkundig "verstaut" haben, einem gemeinsamen Umtrunk inklusive ausgiebiger Plauderei über alte Zeiten nicht abgeneigt. Sven wird sogar seinen eisernen Vorrat an Met spendieren. Hier bietet sich eine weitere Gelegenheit, noch einmal **Der Unglückswolf** und im Besonderen die Befreiung von Hern'sen und Phanta zu rekapitulieren.

Die Verderbnis der Völker

Nachdem die Helden in diesem Abenteuer alten Bekannten und Freunden aus dem zweiten Abenteuer wieder begegnet sind, kommt es im Finale auch zu einem Wiedersehen mit einer alten Feindin, Pardona. Die Dienerin des Namenlosen hat einen perfiden **Plan** (Seite 280) ersonnen, der den Norden Aventuriens in blutige Konflikte zwischen Elfen und Menschen stürzen soll. Damit Ihre Spieler den Plan nachvollziehen können, sollten Sie frühzeitig die Probleme der Region thematisieren.
Gerade am Oblomon prallen die Interessen der Menschen und Elfen aufeinander. Die skizzierten Szenen können in Oblarasim und in kleineren Goldgräbersiedlungen entlang des Flusses ins Spiel eingebracht werden.

- Ein reicher Händler lässt einige Elfen mit Gewalt von "seinem Land" vertreiben. Dass er es der Sippe durch einen doppeldeutigen Kaufvertrag abgeluchst hat, scheint ihn dabei nicht zu stören.
- Gerüchteweise soll eine Gruppe *Lowanger Dualisten* (**WdG 147**), die vor einem Jahr eine kleine Siedlung am Oblomon gegründet haben, vollständig von "elfischen Heckenschützen" ausgelöscht worden sein. (*falsch*)
- Zwischen einer elfischen Mutter und ihrer Tochter kommt es auf offener Straße zum Streit. Während die Mutter die Beleidigungen und Belästigungen einiger heruntergekommener Goldgräber zu ignorieren versucht, will ihre Tochter sich notfalls mit Gewalt bei den Menschen Respekt verschaffen.
- In den Schenken geht das Gerücht um, einige rachsüchtige Elfen würden des Nachts Jagd auf unvorsichtige Schürfer machen. Schon ein halbes Dutzend Menschen soll auf diese Weise spurlos verschwunden sein. (*teilweise wahr*)
- Ein Ausrufer vor 'Travines Traumstube', einem Bordell Oblarasims, preist lauthals die elfischen Schönheiten des Hauses an. Eine Nacht mit einer der Damen soll "dem Glücklichen" nicht nur ein längeres Leben, sondern auch echtes Schürferglück bescheren. (*falsch*)
- Einige am Oblomon mit ihren Familien lebende Holzfäller und Jäger arrangieren sich eher mit den Elfen als mit den Goldgräbern. Die "Neuen", so der Vorwurf, würden das Verhältnis zu den Elfen vergiften und auf lange Sicht zu einer Überjagung der Wälder führen.
- Eine Minderheit der in Oblarasim lebenden Elfen ist jetzt schon vollkommen *badoc*. Sie verdienen ihren Lebensunterhalt als Leibwächter oder Gladiatoren in Lomos Ringerbühne und sind meist dem Alkohol verfallen.

Lomos Ringerbühne

Eine besondere Attraktion in Oblarasim ist Lomos Ringerbühne. Gegen ein Ringgeld von zwei Silbertalern kann hier jeder gegen einen von Lomos Kämpfern antreten. Als Preis winken 10 Dukaten, wenn man es schafft, einen der ungeschlagenen Kämpfer zu besiegen. Jede Art des waffenlosen Kampfes ist im Ring erlaubt. Lomos bislang ungeschlagene Favoriten sind Robar, der 'Ogerwürger von Uhdenberg', ein glatzköpfiger, fetter Ringer mit Bärenkräften, und Granthara, der 'Steppentiger', ein athletischer, tätowierter (!) Auelf, der mit einem Handkantenschlag vor wenigen Tagen erst einem leichtfertigen Gegner das Genick gebrochen hat. Beide Streiter Lomos kämpfen bis zur Ohnmacht, nicht aber bis zum Tode. Wer im Kampf gegen einen der beiden besteht, braucht keine Angst mehr zu haben, von irgendjemandem in Oblarasim behelligt zu werden. Im Gegenteil, einem solch talentierten Kämpfer werden etliche Angebote gemacht, gegen hohe Gewinnbeteiligung den Schutz von ertragreichen Schürfstellen zu übernehmen. Der Eintritt bei Lomos kostet fünf Heller.
Nutzen Sie einen Aufenthalt der Helden bei Lomos gezielt dazu, den Elf Granthara kurz vorzustellen. In ihm spiegelt sich die Zerrissenheit und Lethargie vieler Elfen dieser Region, aber auch ihr aggressives Potential wieder. Genau dieses will sich Pardona durch die Hinrichtung Fenvariens zu Nutze machen (siehe **Pardonas Rückkehr** weiter unten).

Robar, der Ogerwürger von Uhdenberg
Robar ist ein 1,84 großer, glatzköpfiger Hüne, der sich selbst vor Raluf nicht verstecken muss. Mit seinen 32 Jahren geht er zwar schon auf das Ende seiner 'Karriere' zu, ist aber immer noch ungeschlagen.

Kampfwerte
Waffenloser Kampf: INI 12+1W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 1W6+3 (A) **DK** H
LeP 40 **AuP** 50 **KO** 18 **RS** 0 **GS** 7 **MR** 3
Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern; Jähzorn 6
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Bornländisch)

Granthara, der 'Steppentiger'
Granthara (*Isdira*: etwa 'Zorniger Krieger'), ist ein überaus aggressiver Elf. Regelmäßig erleiden seine Gegner im Ring blutige Unfälle und einige sogar den Tod. Granthara beendet erst dann einen Kampf, wenn sein Gegenüber um Gnade winselnd am Boden liegt oder bewusstlos aus dem Ring getragen werden muss. Der Auelf ist sich bewusst, wie sehr er schon dem

badoc anheim gefallen ist. Einzig immer wieder blutige Rache an Menschen zu nehmen, egal welchen, erhält ihn am Leben. Seinen Berserker-Kampfstil (er betrinkt sich vor jedem Kampf) hat Granthara zu höchster Perfektion entwickelt, und immer, wenn er in den Ring tritt, sind alle Plätze auf den Holzbänken der Arena besetzt.

Kampfwerte
Waffenloser Kampf: INI 15+1W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 1W6+1 (A) **DK** H
LeP 43 **AuP** 46 **KO** 14 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4
Wichtige Vor- und Nachteile: Blutrausch, Blutdurst 10, Rachsucht 8
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Bornländisch)
Wichtige Zauber*: AXXELERATUS 7, ARMATRUTZ 8, ATTRIBUTO 9, BALSAM 6, EISESKÄLTE 9
* Granthara scheut sich nicht, in den Kämpfen heimlich Zauber anzuwenden.

Weiter geht's

Die wenigen Tiere, die sich Phileasson und die Helden anschauen konnten, waren überteuert und in einem erbärmlichen Zustand. Deswegen verkündet der Kapitän am nächsten Tag, dass er mit seinen erfahrensten Gefährten noch am Nachmittag per Kanu weiterfahren wird. (Die Kanus hat der Kapitän in Enqui wohlweislich mit an Bord genommen bzw. rauben lassen.) Die *Seeadler* soll in Oblarasim bis zum Ende des Rondra-Monats auf Phileassons Rückkehr warten.
Je nach Bedarf können Sie den Weg nach Gerasim noch mit einigen Begegnungen spicken. Zum Beispiel wäre es möglich, einige der genannten Gerüchte aufzugreifen. Für eine Aufmunterung der Gruppe dürfte das Treffen auf die *Söderland-Ottajasko* nördlich von Gerasim sorgen. Nicht nur Landsleute Phileassons wie Ohm und Raluf, sondern auch nicht-thorwalsche Helden werden von der Ottajasko herzlich empfangen. Dass die Spielercharaktere während des nächtlichen Beisammenseins zum ersten Mal einige Verse der "Phileasson-Saga" aus fremden Kehlen hören, sollte sie anspornen in den kommenden Wochen noch einmal alles zu geben.

Gerasim

Begrüßung

Nachdem sie Oblarasim verlassen, müssen die Helden fünf Tage den Oblomon stromaufwärts rudern. Um sie herum wechseln sich saftige Auwiesen, kleine Gewässer und lichtdurchflutete Wälder ab. Nachdem man die Mündung des Selserbachs passiert, ist Gerasim zunächst nur durch einen kleinen Bootssteg zu erahnen. Kaum haben sie angelegt, werden die Abenteurer von einigen mit Elfenbögen bewaffneten Menschen und Elfen in Empfang genommen, die sie barsch befragen, woher sie kommen und was sie in Gerasim zu suchen haben.
Das Beispiel von Oblarasim vor Augen, wollen die Elfen und Menschen dieser Siedlung auf jeden Fall verhindern, dass ihrer Stadt ein ähnliches Schicksal widerfährt. Goldsucher werden in der Stadt nicht geduldet. Am liebsten sind den Einwohnern Fremde auf der Durchreise. Sind die Elfen erst einmal davon überzeugt, dass Shaya, Raluf und die Anderen wirklich nur zum Pferdekauf hierher gekommen sind, werden sie gleich freundlicher. Von ihnen lässt sich in Erfahrung bringen, dass momentan auch eine Sippe der Steppenelfen südlich der Stadt lagert.

Allgemeines

Gerasim 1008 BF
Einwohner: 850 (50% Elfen, 15% Halbelfen, 35% Menschen)
Herrschaft/Politik: keine offizielle Herrschaft; Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld, die Leiter der hiesigen Magierakademie, üben einen starken Einfluss aus und werden von den meisten Menschen und Elfen als Autorität respektiert.
Tempel: Hesinde, Travia, Firun-Schrein
Besonderheiten: Magierakademie 'Schule des direkten Weges' (Eigenschaften, Telekinese, grau), viele Baumhäuser im waldelfischen Stil
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Herberge 'Waldesruh' (Q5/P5/S12)
Stimmung in der Stadt: Die Geschichten über die Zustände in und um Oblarasim machen vielen Sorgen – umso stärker hält man nun zusammen.

Die Stadt Gerasim ist eine sehr ungewöhnliche Siedlung. Es gibt keine Ringmauern oder Palisaden, die die Stadt vor der Wildnis schützen. Die wenigen Blockhütten sind mit großer Rücksicht auf die Natur zwischen die Bäume des Waldes gebaut und haben gelegentlich recht eigentümliche Formen. Weitaus zahlreicher sind jedoch Wohnbäume, deren Wachstum über Generationen von den Elfen magisch beeinflusst worden ist. Beim Anblick der Baumhäuser gerät Ohm, wie auch schon so mancher Barde vor ihm, ins Schwärmen und murmelt voller Ehrfurcht die ersten Verse der *Weise vom Basiliskenkönig*, die von einer in einem tiefen Wald verborgenen Stadt der Hochelfen – Simyala – handelt (siehe **Im Schatten Simyalas** Seite 5).
Wie in keiner anderen aventurischen Stadt leben in Gerasim Menschen und Elfen in Harmonie miteinander. Nicht nur die hier geborenen Halbelfen sind Zeugnisse der Völkerverständigung. Fremden fällt es in den ersten Tagen meist sehr schwer, Menschen von Elfen zu unterscheiden, da man hier untereinander Garethi spricht, während sich die Menschen in vielen anderen Dingen den Spitzohren angepasst haben.
Unterkunft finden die Helden in der einzigen Herberge des Ortes, die den bezeichnenden Namen *Waldesruh* trägt und deren Besitzerin Jasinde lokale Spezialitäten anbietet, die einem Zwergen wahrscheinlich Albträume bescheren würden. Die Zeche übernimmt Phileasson.
Eine detailliertere Beschreibung von Gerasim und seinen Bewohnern sowie eine Karte finden Sie in **Licht und Traum 96ff.** oder dem Abenteuer **Das Vermächtnis der Völker** Seiten 42-49. Beachten Sie, dass die aufgeführten Publikationen Gerasim im Jahre 1027 BF darstellen.

Szenen in Gerasim

Nutzen Sie den kurzen Aufenthalt in Gerasim, um den Spielern den extremen Gegensatz zu Oblarasim zu verdeutlichen. Wie eingangs erläutert, machen sich die Bewohner der Stadt Sorgen um die Entwicklungen in der Region – ein Auseinanderdriften der Völker oder gar gewaltsame Auseinandersetzungen wie in Oblarasim sucht man hier aber vergeblich. Die Siedlung ist ein Symbol des friedlichen Zusammenlebens zwischen Menschen und Elfen. Diese Harmonie ist es, die Pardona zerstören will. (Um trotz des Zeitdrucks möglichst viele Facetten dieses Ortes aufzunehmen, bietet es sich an, die Helden aufzuteilen und sie jeweils eigene Erfahrungen machen zu lassen.)

Einige Waldelfen kommen von einem Jagdausflug zurück. Schnell können jagdbegeisterte Helden mit den Elfen ins Gespräch kommen und vielleicht sogar zukünftige Lehrmeister für Sonderfertigkeiten oder Ähnliches finden.
Kompetente Zauberer und Heiler können, wenn auch nur kurz, bei der *Schule des direkten Weges* 'reinschnuppern' (**WdZ 276f.**). Dass diese ihre Diskussionen (nicht Vorlesungen!) unter freiem Himmel und öffentlich auf dem Platz der Verständigung abhalten, sind nur einige von vielen Unterschieden zu einer 'gewöhnlichen' Magierakademie. Spektabilität Anastasius Silberhaar zeigt weit gereisten Magiern gerne seine kleine Bibliothek und ist auch einem Plausch unter Kollegen nicht abgeneigt.
Weder die Wirtin *Jasinde* noch sonst wer hat jemals etwas von Beorn oder dessen Gefolge gehört. Bislang scheint ihn noch niemand hier im Norden gesehen zu haben.
Sowohl Shaya als auch die anderen Gefährten Phileassons werden abends von *Aidin Brinvard* zum Essen eingeladen. Das dürre Erscheinungsbild des Travia-Geweihten steht in starkem Gegensatz zu seinen vortrefflichen Kochkünsten.

Lariels Erben

Vor einigen Tagen schlugen die Steppenelfen von der *Silberhufe-Sippe* im Süden Gerasims ihre Zelte auf. Während die meisten in ihrem Lager bleiben, kommen einige Steppenelfen an diesem Abend zum Handeln in die Stadt. Wie die Helden zum Beispiel von *Mondglanz Eichenfeld* erfahren können, verhält sich das Volk der Steppenelfen den Menschen gegenüber eher abweisend. Die Chance, bei der Silberhuf-Sippe Pferde zu erhandeln, sieht sie gleich Null.
Trotz dieser Warnungen will Phileasson sein Glück versuchen. Ihm und/oder den Helden sollte es gelingen, einen der Nomaden anzusprechen und ihn zumindest zu einem Treffen zu überreden. Nach langem Überlegen willigt der Elf schließlich ein und man verabredet sich für den nächsten Morgen am Waldrand.

Das Treffen

Am nächsten Morgen werden die Helden am Waldrand, in der Nähe des Travia-Tempels, von einer Hand voll Steppenelfen und ihren Firnponys erwartet. In den folgenden, vorzugsweise auf Isdira oder Nujuka geführten Verhandlungen wird schnell deutlich, dass die Elfen auf keinen Fall bereit wären, auch nur ein einziges ihrer Firnponys zu verkaufen. Der Wortführer der Steppenelfen, *Alarion Manadha*, macht eindeutig klar, dass sie Phileasson keines der Firnponys verkaufen können. "Es sind keine gewöhnlichen Reittiere – *telora* – sondern Nachkommen der Nebelrösser, die einst, beim Fall der Gleißenden, unseren Urahn *Lariel Sturm-in-den-Zweigen* und seine Gefährten durch die Reihen der *zara* trugen!"
Mit diesem finalen Argument hofft Alarion die Bestrebungen der Menschen erstickt zu haben. Doch genau hier sollen und können die Helden einschreiten. Sie können schließlich mit Fug und Recht behaupten, an der Seite Lariels gekämpft und den Heerbann des *Dhaza* mit ihren eigenen Augen gesehen zu haben. Während die Steppenelfen dies anfangs noch als Märchen abtun, werden sie sehr hellhörig, wenn die Helden weitere Details vom Fall Tie'Shiannas vorbringen können. Sie sind begierig, alles über ihren mythischen Urahn zu erfahren, den sie bisher nur aus den eigenen Stammesliedern kennen.
Am Ende der Erlebnisberichte sind sich die Steppenelfen einig, dass Phileasson und seine Gefährten würdig sind, auf den Firnponys der Silberhufe über die Steppe zu reiten. Bis zum Ende der Wettfahrt überlassen sie ihnen genügend Reittiere.
Die Reaktionen der Steppenelfen auf das Schicksal Fenvariens sind zwiespältig. Einerseits lehnen sie die Idee des Königtums strikt ab, andererseits haben sie Mitleid mit ihrem Schwestervolk – den Shiannafey'a – und sehen in einem Feind des *Dhaza* ihren Verbündeten. Mehr Informationen zum Volk der Steppenelfen finden Sie in **Licht und Traum 76ff.**

Auf alt bekannten Pfaden

Direkt nachdem Phileasson Sättel und Zaumzeug für die Tiere erworben hat, bricht man auf. Zwar sind die Firnponys (**ZBA 151**) der Steppenelfen etwas größer als ihre Verwandten aus Paavi, trotzdem ist es aber für große Reiter wie Phileasson und Raluf nicht einfach, auf den im Vergleich zu Warunkern recht kleinen Reittieren voran zu kommen. Da die Firnponys aber auch für ihre Ausdauer und Schnelligkeit bekannt sind, kommt die Gruppe doch recht zügig voran.

Von Gerasim bis zum Zauberwald

Von Gerasim reiten die Helden auf der Karawanenroute ins Bornland. Diese folgt anfangs noch dem die **Karengras-Ebene** durchfließenden Oblomon, bis man diesen an einer Furt durchschreitet und weiter auf die Gelbe Sichel zuhält.
Im Gegensatz zum letzten Mal lauern der Gruppe bei der Überquerung des **Rabenpasses** (siehe Seite 74) diesmal keine Goblins auf. Auch die Durchquerung der **Grünen Ebene** verläuft ohne nennenswerte Zwischenfälle. So kann die Gruppe am 29. Rahja schließlich den **Born** überqueren und, da die Einwohner der Stadt noch Groll gegen die Befreier von Hern'sen und Phanta hegen könnten, südlich an **Norburg** vorbei auf den Zauberwald zusteuern.
Ungefähr elf Tage, nachdem sie Gerasim verlassen haben, kommen die Helden in das Gebiet, in dem der **Silvanden Fae'den Karen** liegt. Da sich der Zauberwald äußerlich in Nichts von den anderen Waldinseln dieser Region unterscheidet, ist es nicht ganz leicht, ihn wiederzufinden. Würfeln Sie verdeckt *Orientierungs*-Proben für die Helden.

Die Herrin des Waldes

Der Silvanden Fae'den Karen

Im Gegensatz zu den Ereignissen vor anderthalb Jahren, als die Helden zum ersten Mal diesen verzauberten Wald besucht haben, macht es ihnen diesmal keine magische Barriere schwer, den Silvanden Fae'den Karen zu betreten. Als Phileasson und seine Gefährten am späten Nachmittag des I. Namenlosen den Wald erreichen, erweckt dieser stattdessen den Eindruck, geradezu auf die Helden zu warten: Es dauert anstelle der sieben Tage nur wenige Stunden, um zum *Duan* zu gelangen, ja selbst

die Wildwechselpfade scheinen weniger Gestrüpp und wurzelhafte Stolperfallen aufzuweisen. Obwohl für die Bewohner des Zauberwaldes durch den von Aventurien abweichenden Zeitverlauf mittlerweile 20 Jahre seit dem ersten Besuch der Helden vergangen sind, erinnern sich viele noch sehr gut an sie, denn es verirren sich nur selten Gäste hierher. Dennoch verkneift sich der Satyr *Palvenus* eines seiner berühmten Flötenspiele – weiß er doch intuitiv, dass den Helden nur noch wenig Zeit bleibt.
Alles was Sie über den Silvanden Fae'den Karen wissen müssen, finden Sie in **Der Unglückswolf** auf Seite 82; zur Lichtelfe Niamh steht mehr auf Seite 87.

Die Herrin des Waldes

Nach einem Ritt von wenigen Stunden durch den frühlingshaften Wald erreicht die Gruppe am Abend den See Duan. Dort finden sie Niamh am Wasser sitzend und Harfe spielend – umtanzt von einigen Glühwürmchen. Wenn die Gefährten ihn glaubhaft berichten, dass Fenvarien noch lebt, ist sie überglücklich und zugleich auch betrübt über das tragische Schicksal, das der König der Fenvar erlitten hat. Ohne zu zögern willigt sie ein, den Wald zu verlassen, wird doch ein "alter Freund" auf ihn achtgeben. Zunächst schlägt Phileasson aber vor, im Silvanden'Fae den Karen zu übernachten und so für die kommende Aufgabe auszuruhen. Durch die Magie des Waldes erholen sich die Helden, als ob sie zwei ruhige Nächte geschlafen hätten. (doppelte Regeneration)
Als die Gefährten am nächsten Morgen erwachen, können sie sehen, wie Niamh gerade ein längeres 'Zwiegespräch' mit einem milchweißen Einhorn (*Kershwiki*, **Bär 174**) beendet. Nachdem sich ihr "alter Freund" verabschiedet hat, ist die Lichtelfe bereit, den Helden mit einem Pferd der Inseln im Nebel (WEISSE MÄHN) und ihrer Zauberharfe im Gepäck in ihr letztes Abenteuer zu folgen.

Norburg sehen und sterben

Norburg

Chronophantos: Das Bornland 1008 BF

Auf dem politischen Parkett des Bornlandes hat sich einiges getan, seit die Helden vor über einem Jahr Festum Richtung Tobrien verlassen haben. Jucho von Dallentin und Persanzig wurde im *Efferd 1008 BF* in seinem Amt bestätigt. Er gewann die Wahl zum Adelsmarschall gegen die eigentliche Favoritin Thesia von Ilmenstein. Womöglich noch bedeutender war der Eintritt der Freien Stadt Festum und des Bornlandes in den Khômkrieg auf Seiten des Kalifats am *28. Phex*. Auslöser war die im *Tsa* begonnene Blockade Kannemündes durch mengbillanische Truppen. Die beschriebenen Entwicklungen können Sie im **Aventurischen Archiv I** und **Bär 20** nachlesen.

Beorns vorläufiges Schicksal

Die Norbarden

Nachdem die Helden den Silvanden Fae'den Karen verlassen haben, stoßen sie auf der Kornstraße nach Norburg auf norbardische Händler. Von ihnen können sie erfahren, dass eine Gruppe Reisender, auf die die Beschreibung von Beorns Mannschaft passt, in Norburg gefangen genommen worden ist. Die Thorwaler werden angeklagt, vor über einem Jahr bei dem Überfall auf den Schuldturm der Stadt beteiligt gewesen zu sein und zwei rechtmäßig verurteilte Nivesen der Gerichtsbarkeit der Stadt entzogen zu haben. Auf besonderes Einwirken eines Ratsmitglieds sind alle Gefangenen bereits zum Tode verurteilt worden. Mit dieser harten Bestrafung soll ein Exempel statuiert werden. Die Hinrichtung findet in wenigen Tagen statt. Wann genau, wissen die Norbarden nicht. Unter den Verurteilten sei auch eine Zauberin, die bereits jetzt in einem Käfig vor der Stadt schmore, vor dem sich schon die hungrigen Raben versammeln.

Den Helden sollte die Geschichte vom Überfall auf den Schuldturm bekannt vorkommen, denn schließlich waren sie es, die vor über einem Jahr Phanta und Hern'sen aus dem Gefängnis von Norburg befreit haben. (Selbst wenn diese Aktion nicht gewalttätig, sondern über umfangreiche Bestechungen abgewickelt worden ist, wurde sie später von den Gefängniswächtern als Überfall dargestellt, um ihre eigene Bestechlichkeit zu vertuschen.)

Die Geächtete

Etwa zwei Meilen außerhalb von Norburg stößt die Gruppe auf eine Kreuzung. An einer kahlen Blitzeiche am Rande der Kreuzung ist ein schmiedeeiserner Schandkäfig aufgehängt. In dem Käfig, auf dem sich schon einige Raben niedergelassen haben, hockt eine in Lumpen gekleidete, dürre Gestalt. Eine erfolgreiche *Rechtskunde*-Probe enthüllt, dass die unter den Lumpen hervor schauende Eisenmaske typisch für Verbrecher mit magischer Begabung ist.
Der Norburger Büttel, der den Schandkäfig normalerweise bewachen soll, hat sich seit dem Anbruch der Namenlosen Tage nicht mehr blicken lassen. Dass diese unheimliche Zeit zwischen den Jahren bereits begonnen hat, mag den Helden eventuell entgangen sein: die Reise durch die Wildnis, die Zeitverschiebungen im Silvanden Fae'den Karen und schlechtes, regnerisches Wetter, dass den Blick auf die charakteristische Sternenleere verwehrt, erschweren die zeitliche Orientierung.
Sobald die Gruppe an der Frau vorbei will oder diese anspricht, zuckt sie zusammen und bittet mit zitternder Stimme um Wasser und Brot.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die ausgezehrte Geächtete richtet ihre Lumpen, so dass sie euch besser durch ihre rostige Maske sehen kann. Irgendwie kommt euch diese Gestalt bekannt vor. Woher nur … ihr könnt euch nicht entsinnen. Auch sie scheint euch langsam zu erkennen!

Plötzlich krächzt sie mit lauter Stimme [*Magiebegabten Held oder Niamh*] an: "[*Name des Charakters*], an deiner Stelle würde ich nicht in die Stadt gehen! Denn dann blüht dir vom Weib mit den güldenen Augen das gleiche wir mir!" Dabei deutet die Geächtete mit ihrem rechten Arm, der am Handgelenk in einem faulig schwarzen Stumpf endet, auf dich.

Bei der geächteten Zauberin handelt es sich um *Belasca*, die Magierin aus dem Gefolge Beorns. Sie versucht die Helden durch Versprechungen und Appelle an ihr Mitleid dazu zu bringen, sie aus ihrem Käfig zu befreien. Im Gegenzug bietet sie an, mehr über die Umstände von Beorns Gefangennahme in Norburg zu erzählen.

Was die Geächtete berichten kann

Beorn hatte am 29. Rahja Norburg erreicht und wollte dort in der Kneipe *Ogerfaust* übernachten, als Garad Avason Alarm schrie. Anders als erwartet war es aber nicht Phileassons Gruppe, die auf die Schänke zustürmte, um Fenvarien zu befreien. Stattdessen hatten Norburger Stadtgardisten das Haus umstellt! Beorn entschied sich für einen Durchbruchsversuch – auch deshalb, weil ihm Belasca versicherte, dass sie wieder über ihre alten Kräfte verfüge. (Ihr 'Kraftspeicher' schien seit kurzem wieder zu funktionieren.) Doch der Kampf endete katastrophal. Die Stadtgardisten waren deutlich in der Überzahl und wurden zusätzlich noch durch zwei ansässige Akademiemagier unterstützt.

Als Belasca während des entbrennenden Gefechts mehrere IGNIFAXII wirkte und nach den astralen Reserven ihres 'Kraftspeichers' griff, war dieser scheinbar wieder leer. So musste sie die immensen astralen Kräfte schließlich selbst entrichten und brach – von den Schmerzen übermannt – ausgezehrt zusammen.

Nach ihrer Festnahme wurden sie alle einzeln von einer wohlhabenden Ratsfrau namens *Yadwinja Rodensen* verhört. Bei den Verhören schien sie sich aber weder für den Überfall Phileassons auf den Schuldturm noch für ihre Verhaftung, sonder

Pardonas Rückkehr

Vorbereitungen

Schon kurz nachdem Pardona genügend Informationen über den Khômkrieg gesammelt hatte, versuchte sie wieder zu den beiden Thorwalern aufzuschließen – scheiterte jedoch daran, dass diese sich bereits auf den Inseln im Nebel befanden. Erst der fallende Stern und eine Vision des Namenlosen machte sie auf die Rückkehr der streitenden Kapitäne und die Befreiung des Hochkönigs aufmerksam. Wenig später reiste Pardona nach Norburg und ermordete Yadwinja Rodensen, eine reiche Händlerin und mächtiges Ratsmitglied der Stadt, um sich als dieselbe auszugeben. Sie wusste genau, dass, wer immer Fenvarien auch befreien würde, auf seinem Weg zu Niamh an der Stadt vorbeiziehen müsste. Phileasson und seine Leute ließ sie ungehindert passieren, weil es ihr allein auf Fenvarien ankam.

Als ihre Späher berichteten, dass sich Beorn mit Fenvarien näherte, alarmierte sie die Stadtwachen und behauptete, er sei der Verbrecher, der vor einem Jahr den Überfall auf den Schuldturm geplant habe. Schon kurz zuvor hatte sie Belascas Armreif (siehe **Mandranna** Seite 303) wieder den Zugriff auf ihre Astralenergie erlaubt, um der Magiern ein Funktionieren ihres 'Kraftspeichers' vorzugaukeln. Es war ihr Plan, dass Belasca großen Schaden anrichtet, bevor Pardona sie von ihrem Kraftreservoir abschnitt. (Den folgenden Sikaryan-Verlust setzte Beorns Magierin fälschlicherweise mit dem Öffnen der *Verbotenen Pforten* gleich.) Einige magisch gefälschte Erinnerungen und Schriftstücke besiegelten das Urteil über den Thorwaler. Um durch ein besonders hartes Urteil zukünftige Straftäter abzuschrecken, wurde aber nicht allein Beorn, sondern auch sein gesamtes Gefolge zum Tode verurteilt. Dass sie bei ihrer Gefangennahme heftigen Widerstand leisteten, wurde noch strafverschärfend gegen sie verwendet.

Der Plan

Pardona verfolgt mit dieser Intrige einen hinterhältigen Plan ihres Herrn. Wird Fenvarien als Unschuldiger öffentlich durch Menschen hingerichtet, kann das vielleicht die bereits in der Region zwischen Menschen und Elfen brodelnden Konflikte zu offener Gewalt und Krieg eskalieren lassen. (Immerhin verlassen erst mit der Rückkehr Borbarads die meisten auelfischen Sippen das Bornland.) Pardona hat dafür Sorge getragen, dass eine ausführliche Beschreibung der besonderen Merkmale Fenvariens in die Prozessakte und die Ankündigung der Hinrichtung aufgenommen wurde, so dass man anhand der Akte noch nach Jahrhunderten den Verurteilten als Fenvarien identifizieren könnte. Zudem hat sie das Gedächtnis von *Elsurion Sternlicht* (**Licht und Traum 107**), dem selbst ernannten 'Botschafter des Elfenkönigs', derart manipuliert, dass dieser glaubt, Fenvarien aus einem von Madalyas Träumen wiederzuerkennen. Alle Mahnungen der ansässigen Elfen an die Tralloper Verträge wurden ignoriert.

Tod eines Hochkönigs

Die Hinrichtung Fenvariens bedeutet einen radikalen Kurswechsel in der Strategie des Namenlosen gegenüber den Hochelfen. Eigentlich sollte mit dem Tod des letzten Herrschers von Tie'Shianna ein Heilungsprozess der Fenvar einher gehen: ein neuer Hochkönig mit klarem Geist könnte den Bruderkrieg beenden, das Volk der Fenvar wieder vereinen und das Auseinanderbrechen der Inseln im Nebel umkehren.

Der Namenlose entschloss sich aber dennoch, Fenvarien zu töten. Zum einen wäre eine erneute Haft des wieder ins Blickfeld der Götter getretenen Hochkönigs nur schwer vor den Zwölfen zu verbergen. Zum anderen bietet es sich nun, gegen Ende des den langlebigen Rassen (Elfen und Zwergen) zugedachten 11. Zeitalters, an, das Volk der Hochelfen endgültig zu vernichten: Seine Oberste Legatin soll dafür sorgen, dass Fenvarien bei seiner Hinrichtung nicht einen, sondern mehrere Tode erleidet. Der Widersacher der Zwölfe hofft hierdurch nicht nur einen, sondern Dutzende potentielle Hochkönige der Elfen zu 'erwecken'. Deren Erweckung würde die Zersplitterung des Volkes noch potenzieren und für eine Ausweitung des Bruderkrieges sorgen.

vielmehr für den verrückten Fenvarien und die Umstände seiner Befreiung zu interessieren!
Der Prozess war schnell einberufen und das Urteil noch schneller gefällt. Während ihre Gefährten am ersten Praios auf dem Marktplatz baumeln sollen, wurde Belascas Strafurteil – mit Einverständnis der Akademie – sofort vollzogen. Der Bußkatalog Norburgs ist im Falle von Brandstiftung (durch ihre Zauber brannten zwei Häuser vollständig nieder, vier weitere mussten abgerissen werden, um das Feuer einzudämmen) besonders hart: man hackte ihr die Siegelhand ab, brandmarkte sie auf dem Rücken und steckte sie in den Schandkäfig, einem qualvollen Hungertod preisgegeben.
Warum man Beorn und seine Leute gefangen genommen hat, versteht Belasca bis heute nicht. Scheinbar warf man ihnen vor, vor über einem Jahr Gefangene aus dem Schuldturm der Stadt befreit zu haben.
Ungeachtet dessen bittet sie die Gruppe, Beorn zu befreien. Hierzu erinnert sie die Gefährten Phileassons an gemeinsam bestrittene Abenteuer auf den Inseln im Nebel. (Ob die Helden die Magierin, befreien ist unerheblich. Belasca wird so oder so wenige Tage später an einem Schwächeanfall sterben.)

Belasca über die Ratsfrau

Belasca vermutet, dass Yadwinja Rodensen – wie auch Lenya – nur die Maske einer intriganten Zauberin vom Kaliber Nahemas ist, denn beide besaßen dieselben strahlend goldenen Augen. (Während Shaya sich anfangs heftig wehrt, Lenya als böse Zauberin anzusehen, wird sie beim Hinweis auf ihre Augenfarbe nachdenklich.) Einer so mächtigen Zauberin traut sie es auch zu, ihren 'Kraftspeicher' zu blockieren, so dass ihr keine andere Wahl blieb als die *Verbotenen Pforten* zu öffnen.
Die Zauberin muss bereits in Thorwal gewusst haben, wohin die Wettfahrt die beiden Kapitäne einst führen wird. War es seit der ersten Queste ihr Ziel, den Elfenkönig zu töten? Warum verschwand sie in der Khôm und taucht erst jetzt wieder auf? Und was genau geschah im Himmelsturm, dass nur 'Lenya' und Beorn entkommen konnten? (Ein Thema über das sich Beorn wie auch die Geweihte immer ausgeschwiegen hatten.) Und warum nannte Beorn die Ratsfrau eine "Verräterin"? Hatten die beiden eine Vereinbarung getroffen?
Auf all diese Fragen weiß Belasca keine Antwort, aber vielleicht können die Helden hier die Identität der 'Zauberin' aufdecken. Hinweise zur goldäugigen Pardona konnten sie auf den **Inseln im Nebel** (Seite 225), im Tal der Türme (Seite 112), im Tal der Träume (Seite 270) und auch jetzt durch Shaya erhalten. Diese schwört nämlich darauf, dass Lenya in Thorwal noch grüne Augen besessen hatte und ihr diese im Nachhinein erst bei ihrer nächsten Begegnung im Tal der Türme aufgefallen waren. "Vielleicht hat sich in der Zwischenzeit ja eine fremde Macht ihres Körpers bedient?"
Wenn die Helden bereits herausgefunden haben wer seit dem Himmelsturm hinter Lenya steckt, um so besser. Wenn nicht, dient diese Szene dazu, die Helden auf das Intrigenspiel Pardonas hinzuweisen und ihnen diese wieder ins Gedächtnis zu rufen. Zur Not helfen Sie in Gestalt Niamhs etwas nach, die Pardona ja noch persönlich aus ihrer Zeit in Tie'Shianna kennt. Die Erkenntnis, dass Pardona selbst all die Zeit hinter Lenya steckte und nun Fenvarien hinrichten will, sollte Ihren Spielern zu denken geben und ihnen noch einmal klar machen, wie wichtig es ist, diese Queste zu lösen.

Die Befreiung

Wenn die Helden sich beeilen, erreichen sie am zweiten der Namenlosen Tage Norburg. Während der Zeit zwischen Rahja und Praios bleiben die Tore ausnahmslos geschlossen und nur wenig Volk (meist Stadtgardisten) ist in den Gassen der Stadt unterwegs.
"Ich spüre eine Präsenz, die ich schon lange nicht mehr ..." Mit diesen Worten bestätigt Niamh nun endgültig die vorher geäußerten Befürchtungen: Pardona, die ehemalige Hohepriesterin des Pyr Daokra in Tie'Shianna und Auslöserin des Himmel-Sturms Ometheons, ist zurückgekehrt! Die Lichtelfe rät Phileasson und seinen Gefährten zur Vorsicht, um nicht die Aufmerksamkeit der Stadtwachen – oder schlimmer noch – Pardonas auf sich zu lenken. Gerade die Anwendung starker Magie könnte die Dienerin des *Dhaza* auf den Befreiungsversuch aufmerksam machen. Um die Befreiung Fenvariens nicht zu gefährden, bleibt Niamh außerhalb der Stadtmauern bei den Pferden zurück.

Der Schuldturm

Zum Glück ist sich Pardona ihrer Sache sehr sicher und deswegen unaufmerksam. (Sie glaubt, dass es Niamh nur im Silvanden Fae'den Karen möglich sei, den Hochkönig zu heilen, und dass Phileasson sich darauf vorbereitet, Fenvarien bei seiner Ankunft in seine Gewalt zu bekommen.) So lange die Helden also nicht versuchen, die Stadt im Sturm und mit schwerem (magischem) Gerät zu nehmen, wird Pardona nicht eingreifen. Wenn der König jedoch befreit wird, nimmt sie an der Spitze eines Reitertrupps sofort die Verfolgung auf.
Eine Beschreibung der Stadt finden Sie in **Der Unglückswolf** auf Seite 78 und **Bär 70ff.**
Die Gardisten des Schuldturms, in dem man Fenvarien und Beorns Mannschaft untergebracht hat, haben Befehl, schon bei der geringsten Unregelmäßigkeit Alarm zu geben. Zwei Spielrunden später wird Verstärkung aus der Stadt eintreffen. Mit Bestechungsgeldern ist den Wachsoldaten nicht mehr beizukommen, da sie wissen, dass es ihnen ans Leder gehen wird, sollten die Gefangenen erneut entkommen. (Passen Sie die Anzahl der Gardisten den Fähigkeiten ihrer Gruppe leicht an. Aber machen Sie es Ihrer Gruppe auch nicht zu schwer, denn dass richtige Finale kommt erst noch.)
Eine Karte sowie eine detaillierte Beschreibung des Turmes und der Wächter finden Sie auf Seite 81.

Auf der Flucht

Dadurch, dass Niamh mit den Firnponys außerhalb der Palisade wartet, kann die Gruppe nach dem Überfall auf den Schuldturm einen guten Vorsprung vor ihren Verfolgern herausholen. Den haben sie auch nötig, denn mit Abdul und Fenvarien im Gefolge ist es alles andere als einfach, schnell voranzukommen. Da dem verrückten Hochkönig erst vor ein paar Stunden noch eine Portion Bannstaub (**SRD 93**) verabreicht wurde, wird die Gruppe wenigstens nicht durch seine Träume behindert. Niamh schlägt vor, nach Westen, zur Ebene hinter der Gelben Sichel, zu flüchten. Dort gebe es einen "mächtigen Ort" (Kraftlinien-Nodix), mit dessen Hilfe es ihr möglich

Beorn über Pardona

Das "verdammte Zauberweib" begegnete ihm das erste Mal, nachdem er im Himmelsturm von den Nachtalben gefangen und gefoltert worden war. Im Gegensatz zu den Nachtalben mit ihren schwarzen Augen hatte sie goldene und war zudem schmerzhaft schön, ihren Namen verriet sie aber nicht.

Neben ihm hatte nur noch Lenya den Kampf gegen die Nachtalben überlebt, und nach Tagen der Ungewissheit ereilte die Travia-Geweihte eine Vision. Die Elfe mit den goldenen Augen befahl daraufhin, die Geweihte einzukerkern und alle folgenden Prophezeiungen an sie zu übermitteln. Beorn ließ sie dagegen zu Stein erstarren und von einem Eisdrachen ins Bornland bringen. Dort nahm die Elfe den Zauber von ihm, die nun die Gestalt Lenyas angenommen hatte. Nach den Worten der Prophezeiung durchsuchten sie das Totenmoor und fanden schließlich zwischen einigen versunkenen Ruinen eine Höhle. In dieser weckte die falsche Lenya einen Geist und sprach lange mit ihm in der Sprache der Alben. Dort fanden sie auch zwei silberne Armreifen, von denen sie später einen Belasca überließ.

Ab Festum nahm das Zauberweib nicht nur das Aussehen, sondern auch den Charakter der Travia-Geweihten an. Nur selten zwang sie ihn durch ihre Magie, sich anders zu verhalten als er es wollte. Warum sie dann in der Khôm von ihnen ging, weiß er nicht. Er war froh, sie los zu sein, und hatte sie schon fast aus seinem Gedächtnis verdrängt, bis sie in Norburg dann plötzlich wieder vor ihm stand. Während der Unterredungen interessierte sich das Zauberweib neben den Inseln im Nebeln und dem Kessel des Schlangenkönigs vor allem für die Umstände von Fenvariens Befreiung und den Elfenkönig selbst.

sei, den Geist Fenvariens zu entwirren. (Im Silvanden Fae'den Karen könnte die Lichtelfe sich besser vor Pardonas schützen, allerdings fehlt der Minderglobule eine bestimmte, zur Geistheilung benötigte Kraftlinie.) Es ist also Eile geboten.

Vorschläge Ralufs, Niamh solle sich doch in einen "Drachen oder sowas" verwandeln und mit Fenvarien so schnell wie möglich zum Ritualplatz vordingen, lehnt sie ab. Nach einigem hin und her gibt die Lichtelfe zu, sich nur langsam an Dere und „den hier andersartigen Fluss des mandra" gewöhnen zu können – und die hierfür nötigen Kräfte will sie nicht leichtfertig vergeuden. (In der Tat sind Nimahs magische Sinne durcheinander geraten, da sie den auf sie abgestimmten und ihre Kräfte perfekt ergänzenden Zauberwald seit über zweieinhalb Jahrtausenden nicht mehr verlassen hat.)

Noch in derselben Nacht nimmt Pardona mit 30 Stadtgardisten und zehn Söldnern die Jagd nach den Helden auf. Es wäre ihr zwar möglich, Phileasson auf magischem Wege (TRANSVERSALIS, ADLERAUG etc.) in kürzester Zeit einzuholen, dies würde aber zu viel Aufsehen erregen und könnte aufdecken, dass sie und nicht die Menschen Norburgs hinter der geplanten Hinrichtung Fenvariens stecken. Auch wenn die Flucht die Helden zur Eile treibt, sollte es den Helden während der kurzen Rastzeiten möglich sein, Beorn über seine Beziehung zu Pardona auszufragen (siehe unten) – schließlich sieht dieser sich nun endlich als Verlierer der Wettfahrt. Reiten Phileasson und seine Gefährten ohne Rast durch, werden spätestens am Rabenpass die ersten Firnponys tot zusammenbrechen.

Nun tritt eine überraschende Wende ein. Beorn meldet sich freiwillig, um den Pass gegen die Verfolger zu schützen. Er brennt darauf, Pardona, die ihn geknechtet und verraten hat, im Kampf entgegenzutreten. Außerdem ist ihm klar, dass Phileasson, indem er Niamh nach Norburg brachte und auch noch den gefangenen Fenvarien befreite, als Sieger des Rennens zu betrachten ist. Seine größtmögliche Rache an Pardona sieht Beorn darin, zu verhindern, dass ihr der Elfenkönig in die Hände fällt, denn dann ist auch sie in all ihren Bemühungen gescheitert. Phileasson ist von der unerwarteten Entscheidung Beorns überrascht und etwas misstrauisch, doch da nicht die Zeit bleibt, um lange zu diskutieren, nimmt er das Angebot an.

Beorn verschanzt sich mit seinen Leuten in den Ruinen des verlassenen Boronklosters (siehe Seite 76) oberhalb der Rabenschlucht und bereitet sich darauf vor, Pardona einen heißen Empfang zu bieten.

"Lasst ihn versauern!" [Optional]

Es mag für die Spieler äußerst frustrierend sein, Beorn, ihren vermeintlichen Hauptgegner, der sie im Verlauf der Wettfahrt zahlreiche Male durch faule Tricks geschlagen hat, zu befreien und dann auch noch zuzusehen, wie er zum 'Märtyrer' wird. Es steht Ihnen deshalb frei, Beorn in Ihrer Spielrunde im Kerker versauern und im nächsten Kapitel als Handlanger Pardonas wieder auftauchen zu lassen. Ein fairer Sieg der Helden über Beorn dürfte diese sicherlich zufrieden stellen. Beachten Sie bei dieser Variante aber, dass Beorn und sein 'Märtyrertod' in der Simyala-Trilogie (**Im Schatten Simyalas**) eine entscheidende Rolle spielen.

Im Geiste des Königs

Spirale astraler Gewalten

Während Beorn sich seiner einstigen Herrin stellt und unterliegt (siehe **Im Schatten Simyalas**), hetzt Phileasson weiter gen Westen. Die Gelbe Sichel im Rücken, verlässt die voranreitende Niamh bald die staubige Piste. Auf Nachfragen hin erklärt sie, dass nordöstlich des Weges der Ort (Nodix) liege, mithilfe dessen es ihr möglich sei, den Geist Fenvariens zu heilen. Auch Shaya und Ohm sind der Meinung, dass Niamh den Hochkönig so schnell wie möglich von seinem Wahnsinn zu befreien versuchen solle. Schließlich ist es ungewiss, ob es Beorn gelingt, Pardona aufzuhalten (Niamh schließt diese Möglichkeit sowieso aus).



Vorbereitungen

Etwa 33 Meilen westlich von Oblotin verharrt Niamh. "Hier stand einst der erhabene Wachturm *Da'lirielâs* … aber auch er konnte die erhabene Stadt (eine Siedlung der Hochelfen westlich des Alavisees) nicht vor dem zweiten Einfall der östlichen Horden schützen." Inmitten der Karengras-Ebene, zwischen einem kleinen Wäldchen und den Ruinen eines Steinkreises, meint Niamh den gesuchten Ort gefunden zu haben. Der hiesige Nodix speist sich aus zwei kontinentalen und einer regionalen Kraftlinie. Hier kreuzen sich die *Basilius-Linie*, *Satinavs Kette I* und eine *kleine Linie*, die diesen Ort mit dem Silvanden Fae'den Karen verbindet.

Sofort nach ihrer Ankunft beginnt Niamh mit den Vorbereitungen. Zunächst begibt sie sich in Meditation, um sich auf den Geist Fenvariens einstimmen und gegen seinen Wahnsinn zu wappnen. Dies fällt ihr anfangs in der fremden Umgebung nicht leicht (siehe oben). Gleich darauf fängt sie an, das heilende Lied zu komponieren und auf Fenvarien abzustimmen. Hierfür setzt sie sich dem inzwischen eingeschlafenen König gegenüber. So ist es ihr möglich, einzelne Takte auf der Harfe zu spielen und gleichzeitig das Mienenspiel des Schlummernden im Auge zu behalten.

Während Niamh sich auf ihre Umgebung und das bevorstehende Ritual einstimmt, sollten die Helden nicht untätig bleiben. Wie man den kryptischen Andeutungen der Lichtelfe entnehmen kann, mag es durchaus mehrere Stunden dauern, bis die Zaubermelodie ihre Wirkung tut. In Absprache mit Phileasson können sich die Helden also daran machen, die Umgebung zu erkunden, ihre Vorräte aufzustocken und ein Lager zu errichten. Wenn Ihre Spieler auf die Idee kommen, den Ritualplatz vor feindlichen Attacken schützen zu wollen, dann lassen Sie sie gewähren. Fallgruben, Schützengräben, Tarnvorrichtungen und Schutzkreise, egal ob magisch, karmal oder profan, werden Pardona nicht aufhalten können. Gönnen Sie Ihren Spielern jedoch einige kleine Erfolge, indem ihre Maßnahmen dem Gefolge Pardonas zusetzen oder die Legatin zumindest stark irritieren.

Natürlich bleiben auch die anderen Gefährten Phileassons nicht untätig. Während Raluf den Helden bei etwaigen Baumaßnahmen hilft, versucht Ohm, den Mut der Truppe mit einigen Gesängen zu stärken und Niamh zur Hand zu gehen. Mutter Shaya kümmert sich um den zunehmend nervöser werdenden Abdul, lässt es sich aber auch nicht nehmen, noch eine letzte Andacht zu halten, aus der alle zwölfgöttergläubigen Charaktere sichtlich gefestigt hervorgehen. (Sie wirkt einen Harmoniesegen [8 LkP*] auf die ganze Gruppe, die dadurch den kommenden Herausforderungen wesentlich gelassener entgegen blickt. Alle Proben auf MU, CH und IN sind um je 4 Punkte erleichtert. Hinzu kommt, dass die Gruppe nun nicht mehr so leicht von Einfluss- und Herrschaftszauber, die den Geist des Opfers aufwühlen, beeinflusst werden kann. Siehe **WdG 252**.)

Niamhs Lied

Wir empfehlen Ihnen, im Finale mit Musik zu arbeiten. Wählen Sie einen Soundtrack aus, der Ihrer Meinung nach zu Niamhs Lied passt. Im Idealfall (z.B. beim Soundtrack zu *Requiem for a Dream*) enthält das Album mehrere Varianten eines Leitthemas. So können Sie im Finale nicht nur mit der Lautstärke arbeiten, sondern auch zu eher furchterregenden oder disharmonischen Varianten des Leitthemas greifen, um den Erfolg oder Misserfolg Niamhs musikalisch zu untermalen.

Sommernachtsträume

Kurz nach Mitternacht sind Niamhs Vorbereitungen soweit fortgeschritten, dass sie mit dem Lied beginnen kann. Es vergehen Stunden, in denen die Elfe mit durchdringender Stimme und den verträumten Klängen ihrer Harfe die warme Sommernacht erfüllt. Gleichzeitig dürften die Nerven der wachenden Helden und Meisterpersonen zum Zerreißen gespannt sein, es passiert entgegen aller Erwartungen jedoch erst einmal gar nichts.

Sphärenüberschneidungen

Etwa zu dieser Zeit fangen auch die Träume Fenvariens wieder an, sich als Illusionen in der Umgebung zu manifestieren (siehe Seite 270). Den Traumgestalten des Hochkönigs ist es durch zwei Faktoren wieder möglich auszubrechen:

1. Der ihm in Norburg verabreichte Bannstaub verliert seine Wirkung.
2. Damit Niamhs Lied seine volle Wirkung entfalten kann, öffnet die Lichtelfe den Geist Fenvariens. Zusammen mit der schleichenden und örtlich begrenzten Annäherung von Lichtwelt (**Licht und Traum 114**) und Dritter Sphäre fördert dies die 'kreativen Gewalten' des träumenden Hochkönigs. (Diese Sphärenüberschneidung ist am Höhepunkt des Liedes sogar noch stärker als im Silvanden Fae'den Karen, da Niamh durch die Basilius-Linie direkt mit dem *Sala Mandra* verbunden ist. Nur durch diese Nähe zur Lichtwelt ist es Niamh möglich, den Wahnsinn des Hochkönigs zu besiegen.)

Die sphärischen Überlappungseffekte haben noch einige weitere Auswirkungen auf die Umgebung des Nodix, die durch aufkommenden Nebel und die Illusionsgestalten Fenvariens aber nur von sehr intuitiven Charakteren wahrgenommen werden können: Die nächtliche Szenerie erscheint den Helden zunehmend unwirklicher und unschärfer (wie auf den Inseln im Nebel), aber zugleich auch intensiver. Während die Umgebung durch die weißen Schwaden diffus bleibt, wirft das Lagerfeuer Fenvarien und die singende Niamh in ein goldenes Licht.

Traumgestalten

Bei einigen von Phileassons Gefährten regt sich langsam die Hoffnung, dass eine Konfrontation mit Pardona ausbleibt. Die Übrigen werden hingegen immer nervöser, da es immer häufiger vorkommt, dass Horrorgestalten aus dem Zweiten Drachenkrieg im Nebel Gestalt annehmen. Durch die Nebelschwaden und die Illusionsgestalten wird es auch für die Helden zunehmend schwieriger, die Umgebung im Auge zu behalten.

Die Realitätsdichte der Illusionen steigt erst langsam und dann immer schneller, bis sie bei der Ankunft Pardonas einen Wert von 20 erreicht hat. Diverse Male wird falscher Alarm ausgerufen, da eine Gestalt aus Fenvariens Träumen – und kein Diener Pardonas – hinter einem Monolithen oder Busch erscheint. So kann es passieren, dass die Helden die ersten Nachtalben und Söldner, die Pardona voraus gehen, zunächst als Illusionen ansehen (oder von diesen verdeckt werden) – bis dann ein von Raluf aus Langeweile geschmissener Kiesel von einem von ihnen abprallt.

Ankunft der Legatin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bevor ihr euch auf den Feind stürzen könnt, hört ihr eine schneidende Stimme, die aus dem Nebel dringt. Aus den weißen Schwaden schält sich eine in vornehme Kleidung gehüllte Frau, die die Amtskette eines Stadtrats um den Hals trägt. Flankiert wird sie von etwa einem Dutzend abgekämpfter, teilweise stark verwundeter Norburger Stadtgardisten, Söldlingen und in schwarze Plattenrüstungen gewandete … Nachtalben! Viel mehr als die restlichen Details ihrer Erscheinung nehmen euch aber die vom Fackelschein golden leuchtenden Augen der Dame ein.

"Hierher hast du dich also verkrochen … Niamh biangala. Dachtest du wirklich, mein alter Sklave könnte mich aufhalten?"

Während sie diese Worte spricht, beginnt sich ihre Gestalt zu wandeln und innerhalb kürzester Zeit steht die blonde Travia-Geweihte Lenya vor euch – und starrt euch verächtlich aus ihren golden funkelnden Augen an.

"Dachtest du wirklich, ich würde es zulassen, dass du, die du dich schon seit Jahrtausenden in deinem jämmerlichen Wald verkrochen hast, mich davon abhalten könntest, Seinen Plan zu vollenden?

Niamh singt weiter.

Ich sehe schon. Du klammerst dich also immer noch an die perfide Hoffnung, dass deine ach so harmonische Melodie dieses sabbernde Häuflein Elend heilt, bevor ich seiner habhaft werden kann."

Während sie mit ihren Händen purpurne Blitze aus dem Nichts auffängt, zerreißt auch ihre letzte Maskerade und vor euch steht die schmerzhaft schöne Elfe, die euch aus den Geschichten des Himmelsturmes wohlbekannt ist. Wie auch dem neben Shaya aus Verzweiflung aufschreienden Abdul wird euch bewusst – dies ist Pardona!

Nehmen Sie den hier geschilderten Auftritt Pardonas nicht als in Stein gemeißelt an. Es ist Ihrer Gruppe durchaus möglich, Pardona und ihre Schergen schon während ihres Monolog zu attackieren – die Helden müssen nicht auf das Ende ihrer kleinen Rede warten. Durch starke Zauber geschützt, wird die Legatin des Namenlosen es mit großer Wahrscheinlichkeit aber auch während des Gefechts schaffen, ihre Rede zu beenden.

Pardonas Gefolge

Nachdem es Beorn am Rabenpass gelungen war, einen ersten, verlustreichen Angriff von Pardonas Stadtgardisten und Söldnern abzuwehren, drohte der 'Blender' auch ihrem zweiten Angriff stand zu halten. Da verlor Pardona die Geduld und verwarf ihren Plan, nach dem Fenvariens Verhaftung und Hinrichtung gänzlich von den Norburger Stadtgardisten durchgeführt werden sollte. Die Legatin des Namenlosen rief einige im Hintergrund und Limbus wartende Nachtalben und Dämonen herbei und hetzte sie gemeinsam mit den menschlichen Kämpfern auf Beorn (siehe auch **Im Schatten Simyalas** Seiten 107f. und 151f.). Nur den (Beherrschungs-)Zaubern, die auf den Stadtgardisten und Söldnern liegen, ist es zu verdanken, dass diese teilweise stark verletzten und überanstrengten Kämpfer überhaupt noch stehen können und angesichts der Dämonen und Nachtalben nicht Reißaus nehmen. Dies hat allerdings auch zur Folge, dass die angeschlagenen Kämpfer nur noch zu begrenzt zu komplexen Gedankengängen und (Kampf-)Handlungen fähig sind.

Beorn und einige seiner Gefährten befinden sich derzeit in Begleitung einiger Nachtalben bereits auf dem Weg zum Himmelsturm.

Kataklysmus

Was nun folgt, ist ein Kräftemessen zwischen zwei magischen 'Naturgewalten': einer der mächtigsten auf Aventurien verbliebenen Lichtelfen und der obersten Dienerin des Namenlosen. Während die Helden in einen chaotischen Kampf Mann gegen Mann mit den von Pardona mitgebrachten Stadtwachen und Söldnern (siehe Seite 82), Nachtalben (siehe Seite 61), mehreren Ivashim (**WdZ 214**) und sogar einem Grakvaloth (**WdZ 212**) verwickelt werden, bestürmen die beiden Frauen einander mit machtvollen Zaubern. Nach der Schlacht auf dem Rabenpass ist es Pardona gelungen, die ehemaligen Mitstreiter Beorns, Childwig und Baldur (siehe **Gemeinsame Anhänge**), für sich zu gewinnen. Als Ersatz für den Hassgegner Beorn, der sich bereits auf dem Weg zum ‚Raum der Offenlegung' im Himmelsturm befindet, können Sie die Helden gegen diese beiden Verräter kämpfen lassen. (Beachten Sie, dass die Illusionen Fenvariens für beide Seiten im Kampf für Verwirrung sorgen dürften und die allgemein-chaotische Atmosphäre sogar noch verdichten.) Da sowohl Pardona als auch Niamh der Freizauberei mächtig sind, können Sie hier ruhig die Grenzen des existierenden Magiesystems überschreiten. Gehen Sie aber noch nicht ganz in die Vollen, schließlich soll die epische Stimmung später noch einmal deutlich anziehen. Bevor es Pardona nämlich gelingt, Niamh niederzuringen, die parallel das Lied für Fenvarien weitersingt, passiert etwas, was keiner erwartet hat.

Durch die schiere Flut an Astralenergie, die Pardona, Niamh, die Helden und der Nodix freisetzen, wird allmählich eine kritische Essenz erreicht, die chaotische Effekte hervorruft. So bildet sich zwischen den Frauen ein Astralstrudel, dessen Zentrum der Nodix selbst ist. Dies lässt sich zunächst nur daran erkennen, dass die Illusionen des Königs, später aber auch die Kampfzauber der beiden Frauen, magische Artefakte sowie Vollzauberer, von einer unsichtbaren 'Strömung' erfasst werden (GE-Proben). Nach einigen Augenblicken schließt sich der Kreis der zunehmend sichtbareren Verwehungen. Innerhalb von einer Sekunde bildet sich nun ein Strudel, der alles um sich herum in eine im Entstehen begriffene Minderglobule saugt. Kaum einer der Helden oder Meisterpersonen wird den 'Ortswechsel' bemerken: während des chaotischen Gefechts mögen feinfühlige Spielercharaktere höchstens eine plötzliche Windböe wahrnehmen. Dass einer der Helden in einer solch bedrohlichen Situation einen ODEM oder OCULUS aufrecht erhält und den Sphärensprung beobachten kann, ist höchst unwahrscheinlich. (Wenn Ihre Spieler den Sphärensprung nicht bemerken, sollten Sie den Erzählfluss nicht unterbrechen!)
Sorgen Sie dafür, dass die Helden zum Ende hin sowohl Niamh und Pardona, als auch einige ihrer Gefährten durch den Nebel aus den Augen verloren haben. An Söldnern, Stadtwachen und Shakagra sollten bis hierher nur noch eine Handvoll am Leben sein.

Die Globule

Entstehung und Gesetzmäßigkeiten der Traumwelt

Immer wenn es zu einer Überschreitung der *Kritischen Essenz an Kraft* kommt, können unvorhergesehene Dinge geschehen; wie auf dem Allaventurischen Konvent 590 BF, auf dem mehr Zauberkundige als je zuvor anwesend waren: Magier wurden wahnsinnig, lösten sich auf oder verschwanden im Limbus.
Bei der oben beschriebenen Auseinandersetzung wurde diese Kritische Essenz ebenfalls überschritten, so dass alle Beteiligten von einer sich spontan bildenden Minderglobule geschluckt wurden. Mit dem Sphärensprung in die Minderglobule bricht die nächste Phase des Kampfes um die geistige Gesundheit des Hochkönigs an. Durch diesen 'Ortswechsel' werden aber auch die Karten der Kontrahenten neu verteilt: Pardona und Niamh werden an die gegenüber liegenden Pole dieser Traumwelt gebannt, deren Weltgesetz vom kranken Geist des Elfenkönigs diktiert wird. Die Gestalt der Globule wird nur davon begrenzt, was sich Fenvarien in seinem Delirium vorstellen kann. (Allzu weit kann sich die Gruppe nicht vom Zentrum des Geschehens entfernen. Ein Ring sich langsam verdichtenden Nebels stellt den äußerste Erinnerungs- bzw. Vorstellungshorizont dar, der nicht überschritten werden kann.)
Die neuen 'Naturgesetze' der Minderglobule zwingen Niamh und Pardona dazu, sich so lange zu bekämpfen, bis einer von beiden siegt – und der Elfenkönig entweder immer tiefer in Lethargie und Wahnsinn versinkt oder sein Geist sich klärt und erwacht. Hinzu kommt, dass die kosmologische Einbindung der beiden Kontrahentinnen in die Globule dafür sorgt, dass sie nur in der Lage sind, einzelne Träume Fenvariens zu initiieren, deren Verlauf sie danach selbst aber nur noch begrenzt beeinflussen können.

Im Folgenden fällt den Helden als einzigen 'ungebundenen Geistern' somit die Rolle des Züngleins an der Wage zu. Als einzige 'ungebundene Geister' ist es ihnen bestimmt, in den von Pardona und Niamh angestoßenen Traumsequenzen die Dinge zu Gunsten der Lichtelfe zu wenden und die Dienerin des Namenlosen auf diese Weise zu schlagen.

Dramaturgisches Konzept

Ihnen steht mit diesem Finale ohne Frage eine sehr anspruchsvolle Aufgabe bevor. Es ist an Ihnen, den Ritt durch die einzelnen Traumsequenzen des Hochkönigs so dynamisch und spannend wie möglich zu meistern und diese mit Leben zu füllen. Dieses Finale hat den Vorteil, dass Sie die vorgeschlagenen Sequenzen nach Belieben erweitern und ausschmücken, ja sogar neue – speziell auf Ihre Spieler zugeschnittene – hinzufügen können. Verlieren Sie während der epischen Szenen aber nicht die Spieler als Akteure aus den Augen! Auch wenn Sie viel lieber das monumentale Duell zwischen zwei Meisterpersonen inmitten der rauchenden Trümmer Tie'Shiannas in allen Details beschreiben wollen – zu bloßen Zuschauern sollten die Helden nicht degradiert werden. Jede Szene muss immer noch genügend Raum für Ideen und Aktionen der Helden übrig lassen. Schließlich sollen sie es sein, die am Ende das Kräftegleichgewicht zu Gunsten Niamhs verändern.
Wie schon erwähnt, ist Niamh auf die Unterstützung der Helden angewiesen, wenn ihr heilendes Lied gelingen soll. Wie ein Pendel, das zwischen zwei Extremen hin und her schwingt, liegt die Wahl, welchen (Alp-)traum Fenvarien jeweils durchlebt, mal bei Pardona und mal bei Niamh. In Pardonas Szenen dominieren die Aspekte Tod, Schlaf, Lethargie, Wahnsinn

und Sinnlosigkeit der Existenz; in Niamhs Szenen die Aspekte Leben, Erwachen, Handeln, Harmonie und Hoffnung. Natürlich wählen die beiden Kontrahentinnen jeweils Episoden aus dem Leben Fenvariens aus, die den König weiter in den Wahnsinn drängen oder sein 'Erwachen' fördern sollen. Da es sich hierbei aber um 'interaktive' Träume ähnlich denen der Äußeren Inseln (siehe Seite 224) handelt, kann es den Spielern gelingen, selbst die düstersten Alptraumszenarien Pardonas zum Guten zu wenden.

Regelhinweise

Einige Hinweise zu den geänderten 'Naturgesetzen', die auch die Spielercharaktere betreffen werden:

- Zauber in elfischer Repräsentation sind um 4 Punkte erleichtert.
- Fern von Aventurien sind alle Liturgien und Mirakel um 4 Punkte erschwert, aber möglich.
- Was die Spieler nicht wissen: Nur 2/3 der erlittenen SP in der Traumwelt haben die Helden auch wirklich verloren, wenn sie wieder aufwachen.
- Bedingt durch das Erreichen der Kritischen Essenz können sich alle Zauberkundigen der Gruppe für den Aufenthalt in der Globule 10W6 zusätzliche AsP zu ihrem derzeitigen Stand (auch über dessen Maximum hinaus) gut schreiben.
- Magische und karmale Waffen/Artefakte behalten ihre volle Wirksamkeit.

Die Traumsequenzen

Höchstwahrscheinlich werden die Helden den plötzlichen 'Ortswechsel' durch den dichten Nebel gar nicht bemerken. Je nachdem, wie viel Sie Ihren Spielern zumuten können, ist es ein Shakagra, ein Gefährte Phileassons oder einer der Helden, der äußerst schmerzhaft feststellen muss, dass die Traumgestalten Fenvariens nun aus Fleisch und Blut bestehen. Innerhalb der Globule besitzen die Traumgestalten eine so hohe Realitätsdichte, dass sie in der Lage sind, echten Schaden (1/3 der normal anzunehmenden TP) zu verursachen und somit auch zu töten. Die Helden werden in den einzelnen Traumsequenzen von Fenvarien und anderen Personen immer als befreundete Elfen wahrgenommen. Auch wenn in den Sequenzen Asdharia gesprochen wird, können auch Charaktere, die dieser Sprache nicht mächtig sind, sie zeitweilig einwandfrei verstehen und sprechen. Erst nach einigen Kampfrunden lichtet sich der Nebel und ermöglicht es den Helden, die Umgebung näher in Augenschein zu nehmen.

Stimmen in der Dunkelheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig tastet ihr euch durch die dichten Nebel- und Rauchschwaden. Bloß nicht den Blickkontakt mit euren Gefährten verlieren!

Neben dem leisen Lied Niamhs dringt nur noch vereinzelt Kampfeslärm durch die weißen Schwaden an eure Ohren. Angestrengt versucht ihr eure Umgebung im Auge zu behalten und auf verdächtige Geräusche zu achten.

...

Was war das? Ihr könnt leises und dann immer lauter werdendes Lachen vernehmen; ihr kennt die Stimme – es ist die Fenvariens! Seltsamerweise scheint ihr nun jedes einzelne Wort des Elfen verstehen zu können, als er in zweistimmigem Asdharia zu sprechen beginnt.

Fenvarien: *"Alles zerbricht … oder ist es bereits zerbrochen? Die Flut kommt … oder ist es die Ebbe?* (lacht leicht irre) *es endet heute, es endet jetzt – so oder so.* (lacht)

Ja … ja, ganz klar. So muss es laufen mhm … kein Weg dran vorbei. Ein Spiel … ein … Ringen um ihn… mich. Wer siegt, nun … Nein, Pyrdona! Dies kann dir hier nichts nützen!"

Für kurze Zeit meint ihr irgendwo im Nebelmeer einen Lichtblitz und ein unterdrückten Schmerzensschrei wahrgenommen zu haben.

Fenvarien: *"Alle die gleichen Waffen, nun ja, fast … und der Verlierer … na ja."*

Wieder dieses irre Lachen! Doch was ist das? Weitere Stimmen gesellen sich dazu.

Pardona: *"Du willst spielen, kranker König …? Willst, dass ich mich mit der da messe? Denkst du wirklich, dass deine alte Beraterin dir noch Hoffnung geben kann? Erinnere dich an dein Versagen in Tie'Shianna! Kannst du dich denn nicht daran erinnern, wohin dich dein Stolz getrieben hat … all die Toten, all das Leid … willst du all dies noch einmal durchleben? Erinnere dich …"*

Niamh: *"Aber es hätte auch anders verlaufen können, die einzigen Grenzen, die uns binden, sind die, welche wir uns selbst auferlegen … Pardona!"*

Pardona: *"Wir werden ja sehen …"*

Tie'Shianna

Erst nach und nach lichtet sich der Nebel. Lassen Sie die Helden bewusst im Glauben, dass sie sich immer noch in der Steppe befinden. Auch den übrigen Gefährten Phileassons und den Schergen Pardonas ist der 'Ortswechsel' nicht bewusst. Während die restlichen Dämonen sich beim Eintritt in die Globule aus der Kontrolle Pardonas befreien konnten und flohen, sind die überlebenden menschlichen und nachtalbische Kämpfer Pardonas wie die Helden hierher geschleudert worden. Gestalten Sie einige überraschende Kämpfe gegen plötzlich aus dem Nebel auftauchende und wieder verschwindende Gegner und flechten sie erst Stück für Stück einige Details der langsam sichtbar werdenden Umgebung ein: der Leichnam eines hochelfischen Kriegers, den die Helden zunächst für einen Nachtalben halten können; der abgeschlagene Arm eines Trolls, samt riesiger Kriegsaxt; Sichtbehinderung durch rötlichen Staub statt weißem Nebel und schließlich … die Umrisse einer gigantischen Stadtmauer aus rotem Sandstein und einem prächtigen, von zwei mit kunstfertigen Löwenreliefs verzierten Türmen flankierten Tor. Zusammen mit einigen in der Abenddämmerung umher eilenden Einheiten elfischer Bogenschüt-

zen und Fenvarien, der in voller Rüstung in der Nähe des Tors über einigen Karten der Stadt brütet, sollte den Spielern allmählich dämmern, wo bzw. in welcher Zeit sie sich befinden. Verdeutlichen Sie den hohen Realitätsgrad der Globule, indem einer der Shakagra von einem hochelfischen Schwertkämpfer überrascht und getötet wird.

Hintergrund

Tie'Shianna vor dem Fall. Pardona initiiert die folgende Traumsequenz, um Fenvarien die Sinnlosigkeit jeden Widerstands gegen den Namenlosen und sein persönliches Versagen seinem Volk gegenüber vorzuhalten.

Ein fataler Fehler Fenvariens führte während der Belagerung Tie'Shiannas zum Einbruch der Namenlosen Horden, den die Hochelfen sicherlich noch eine Weile hätten hinauszögern können. Ein Scheinangriff auf das im Südwesten gelegene Drachentor veranlasste den König damals, einen Großteil seiner Truppen vom Löwentor (siehe 171) abzuziehen. Die verbliebenen Krieger konnten einem von Kazak (siehe 173) selbst angeführten Kommandounternehmen nicht standhalten. Infolgedessen mussten die Fenvar den zweiten Verteidigungsring aufgeben und sich ins Tempelviertel zurückziehen.

Es ist nun die Aufgabe der Helden, einerseits den kriegsmüden Fenvarien wieder aufzubauen und mit ihm die Moral seiner Truppe wieder zu stärken, und andererseits den bevorstehenden Angriff Kazaks abzuwehren. Die Legatin des Namenlosen weiß nicht, dass die Helden genauestens über **Die letzten Tage von Tie'Shianna** (siehe 232) und den bevorstehenden Überraschungsangriff Bescheid wissen, ja diese auf den Inseln im Nebel nacherlebt haben.

Szenerie

Während der Fall der Gleißenden in den Mythen der Insel-Elfen als heroischer Kampf der edlen und unerschütterlichen Verteidiger der Stadt dargestellt wird, entspricht die Traumsequenz eher den bitteren und darüber hinaus negativ verklärten Erinnerungen Fenvariens. So wirkt Tie'Shianna in der Globule sehr viel rauer und detailreicher. An den Befestigungsanlagen und Bewohnern der hochelfischen Metropole können die Helden auch erkennen, dass die Belagerung keineswegs erst 21 Tage sondern bereits Jahrzehnte andauert: Diverse Mauerabschnitte und Wachtürme sind so oft eingerissen, beschädigt und dann wieder aufgebaut worden, dass sie aussehen wie Flickenteppiche. Die Gebäude außerhalb der inneren Stadtmauer stehen keineswegs gerade erst in Flammen, ihre schwarzen Ruinen sind seit über zehn Jahren von Unkraut überwuchert oder zu Baracken des Feindes umgebaut worden, die durch Gräben und unterirdische Gänge verbunden sind. Auch die Kämpfer Tie'Shiannas stehen nicht im Glanz späterer Geschichten, sie zeigen offen ihre Schwäche und Erschöpfung, begehen Fehler und werden manchmal ganz von ihrer Verzweiflung übermannt. Nahrungsknappheit, mangelnde Hygiene und lange Dürreperioden haben dafür gesorgt, dass nicht nur die Verteidiger der Stadt, sondern auch die Jungen, Alten und Schwachen extrem unter der Belagerung zu leiden haben. Leichen von Verstorbenen, die man in Gwandual noch wiederzubeleben hofft, stapeln sich und verwesen in den staubigen Gassen der Stadt.

Am erschreckendsten ist jedoch die Erscheinung Fenvariens selbst. Der Hochkönig wirkt (wenn er sich allein wähnt) abgekämpft, kriegsmüde und hoffnungslos … manchmal geradezu stumpfsinnig. Oft sind es seine Untergebenen, wie z.B. Oisin, die an Stelle des Königs den noch vorhandenen Truppen Mut zusprechen müssen.

Handlungsoptionen

Ein Funke Hoffnung

Shaya und einfühlsame Helden (*Heilkunde Seele* +5) erkennen sofort, dass Fenvarien nur noch wenig Sinn im nicht enden wollenden Abwehrkampf gegen die Namenlosen Horden sieht – gerade weil es den Zauberwebern der Gleißenden Stadt immer noch nicht gelungen ist; ein Sphärentor zur 'Welt hinter den Nebeln' aufzustoßen. Es sollte den Gefährten Phileassons jedoch gelingen, in den ausdruckslosen Augen des Hochkönigs wieder einen Funken Hoffnung zu wecken. So können sie versuchen, seine Befürchtungen zu zerstreuen, dass Adernath es nicht mehr schaffen wird, Verstärkung aus Vayavinda zu holen (*Überreden*-Proben). Oder ihn darauf hinweisen, dass es den Zauberwebern bald gelingen wird, unter Niamh ein rettendes Sphärentor zu öffnen und jede weitere Stunde, die es gelingt, die innere Stadtmauer zu halten, somit weitere Leben retten kann. Sehr schwierig, aber auch lohnend ist es, dem Hochkönig zu vermitteln, dass die Götter ihn und sein Volk nicht vergessen haben und sich auch in Zukunft um ihr Wohl sorgen werden.

Der in Blut watet

Kazak-watet-in-Blut, wie der Feldherr des Namenlosen von den Elfen genannt wird, lässt seit zwei Jahren von einigen verdorbenen Zwergen und *Achorhobeya* (**WdZ 207**) einen großen Tunnel graben. Er will mit einer 'kleinen' Schar handverlesener Elitekämpfer (ein halbes Dutzend Oger, Trolle und Leviatanim) in die Gewölbe der Türme des Löwentors eindringen und dieses von innen öffnen.

Um Kazaks Kommandounternehmen abzuwehren, ist es entscheidend, Fenvarien davon zu überzeugen, dass es sich bei dem Angriff auf das Drachentor um eine Finte des Feindes handelt … und zwar am besten, bevor Lariel mit vier laut tönenden Hornstößen um massive Verstärkung ruft! Helden mit entsprechender Erfahrung auf dem Schlachtfeld (*Kriegskunst* +4) können dem Hochkönig die heimlichen Vorbereitungen für den Angriff auf das Löwentor zeigen: leise Grabungsgeräusche in den Kellern der Türme, 'scheinbar' verlassene Baracken und eine durch Illusionen fingierte Hauptstreitmacht am Drachentor. Haben die Spieler die Truppe Fenvariens und ihn selber motiviert und genügend auf Kazaks Angriff vorbereitet, sollte es ihnen auch gelingen, diesen abzuwehren. Entfachen Sie einen harten Kampf in und um das Löwentor, bei dem die Helden und Phileasson das eine oder andere Mal Fenvarien den Rücken freihalten oder ihn gar vor einem vernichtenden Keulenhieb warnen können. Unter den Gefährten der Helden tut sich gerade der hünenhafte Raluf im Kampf gegen die Oger und Trolle hervor. Sollten die Spieler gar auf die Idee kommen, die Hochgeweihte der Zerzal zum Löwentor zu holen, kann diese Kazak schon jetzt – und nicht erst beim Sturm auf den Tempelbezirk – mit dem Pfahl Zerzals niederstrecken.

Der König wirkt gegen Ende der Szene wesentlich entschlossener. Auch das Lied Niamhs schwillt im Hintergrund merklich an. Werte für die Feinde der Fenvar finden Sie unter **Die Truppen des Namenlosen** auf Seite 235.

Am Scheideweg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Pardona: *"Das kann nicht sein … so ist es nicht geschehen! Lüge!"*
Mit den aufgebrachten, schrillen Worten Pardonas zieht erneut dichter Nebel und roter Staub auf, schließlich verliert ihr auch den müden, aber Hoffnung schöpfenden Fenvarien wieder aus den Augen.
Hat er nun sein Trauma überwunden, ist er nun bereit, auch um sich und sein Seelenheil zu kämpfen?
Niamh: *"So war es nicht … Pardona, aber so hätte es geschehen können. Fenvarien, sieh doch, was dein Volk … was* du *erreichen kannst, wenn du nicht zögerst, zu hoffen und deine Träume zu leben?*
Erinnere dich … schon in jungen Jahren war es gerade dir *möglich, den Einflüsterungen des Dhaza stand zu halten und neuen Mut zu schöpfen, wo andere schon alles verloren sahen.*
Damals, als unsere Brüder und Schwestern am Himmelsgebirge von den Scharen aus dem Osten überrascht worden waren. Erinnerst du dich noch an das erste Mal, als es uns gelungen war, einen der ihren zu schlagen und zu zeigen, dass auch sie bluten konnten?"
Mit Niamhs Worten lichtet sich der Nebel. Ihr steht nun inmitten eines dunklen Mischwaldes, umringt von riesigen, mit grün-braunen Moosen und Flechten bewachsenen Firunsföhren, Tannen und Eichen. Schnell sucht ihr das euch umgebende Meer aus fast mannsgroßen Farnen, über dem ein kühler, feuchter Dunst schwebt, nach potentiellen Gefahren ab, als euch eine wohlbekannte Stimme herumfahren lässt.
"Ihr habt lange auf euch warten lassen, wir dachten schon, ihr hättet es nicht geschafft!"

Hintergrund

Niamh erinnert Fenvarien an den ersten Einfall der Namenlosen Horden aus dem Riesland in den Nordosten des Elfenreiches (dem heutigen Bornland). Um 5.100 v. BF stiegen die Truppen der Namenlosen über das Himmelsgebirge (Eherne Schwert) und brachten den an Letta und Walsach siedelnden Hochelfen Tod und Zerstörung. Bevor die östlichen Horden hundert Jahre später an den Quellen des Walsach unterlagen, waren es die Erfolge kleiner, heimlich agierender Kampfverbände, deren Aktionen die Fenvar aus ihrer defensiven Lage befreiten und zeigten, dass ein Sieg gegen den Feind möglich war.
Die Lichtelfe will den Hochkönig nun an einen der ersten dieser erfolgreichen taktischen Nadelstiche erinnern, an der Fenvarien als junger Mann beteiligt war. Zusammen mit den ihn begleitenden Kämpfern gelang es ihm, in ein Zeltlager des Feindes einzudringen und dessen Kommandanten heimlich zu töten.
Mehr Informationen zum Verlauf des Krieges finden Sie in **Licht und Traum 15** und **Bär 8f.**

Szenerie

Lassen Sie die Helden sich zunächst einmal mit Fenvarien, der sie angesprochen hat, kurz austauschen. So können sie herausfinden, dass dieser sie als zweite Gruppe ansieht, die es ebenfalls durch den äußeren Patrouillengürtel des feindlichen Lagers geschafft hat. Kurz darauf gibt er ihnen zu verstehen, dass sie ihm und seinen Kämpfern nun in das feindliche Lager folgen sollen.

Im Gegensatz zu den chaotischen und auch sehr lauten vorherigen Szenen sollten Sie Ihre Erzählungen nun eher auf nervenzerreißende Stille, leise Geräusche und Horrorelemente stützen. Verlangen Sie *Schleichen-*, *Sich Verstecken-*, *Athletik-* und *Selbstbeherrschungs*-Proben und bauen sie langsam Spannung auf, wenn eine schlafende feindliche Wache aufzuwachen droht oder eine Patrouille nur wenige Schritte von den Helden entfernt durch den Forst marschiert – und sie dennoch nicht entdeckt.
Achten Sie auch darauf, Fenvariens Jugendlichkeit, seine vor Energie sprühenden Augen und seinen Tatendrang zu seinem Erscheinungsbild in Tie'Shianna in Kontrast zu setzen.

Handlungsoptionen

In der Höhle des Löwen
Zunächst führt Fenvarien die Gruppe zum Rand des Zeltlagers der Feinde, in dem hauptsächlich Schwarze Orks (**ZBA 144f.**) und Trolle, vereinzelt aber auch Blaue Mahre (**ZBA 130**) und unheimliche Staubwesen (ähnlich den Fließsandgolems Hasrabals, siehe **WdZ 231**) und der Riese Gogrumgoll lagern. Das geschickte Eindringen in das in einem sumpfigen Tal in der Nähe des heutigen Bjaldorn gelegene Zeltlager sollte bei erfolgreichem Talenteinsatz (siehe oben) gelingen. Bemerkt dennoch eine Wache die Helden, muss es diesen gelingen, sie möglichst rasch davon abzuhalten, Alarm zu schreien. Schließlich gelangt die Gruppe zum Feldherrenhügel, wo in einem äußerst makaber eingerichteten Zelt aus gegerbten Elfenhäuten der Kommandant, ein einbeiniger Troll, seine Ruhestatt hat. Lassen die Helden Vorsicht walten, sollte auch die Tötung des Kommandanten kein Problem darstellen.

Déjà-vu
Pardona will den zweiten Erfolg Niamhs natürlich nicht zulassen. Im Gegensatz zu dieser muss Pardona sich nicht auf das heilende Lied konzentrieren und hat so genügend Energie, um wenigstens einen kleinen Teil der Traumsequenz zu verändern. So können die Helden nach erfolgreicher Liquidierung des feindlichen Kommandanten beobachten, wie der von Raluf getragene Abdul versehentlich einen an einem Gerüst lehnenden Speer berührt, den Ohm aber noch auffangen kann, bevor er die übrigen Waffen scheppernd zu Boden reißt. Kurze Zeit darauf wiederholt sich die Szene und diesmal gelingt es dem Skalden nicht, den Speer rechtzeitig aufzufangen. (**Niamh:** *"Nein … das ist falsch, so war es nicht!"*) Das Lager erwacht sofort zum Leben, so dass die Helden und Fenvarien in rasantem Tempo (*Athletik-*, KO und *Körperbeherrschungs*-Proben!) fliehen müssen, statt sich schleichend zu entfernen.
Gestalten Sie einen spannenden Parcours durch das feindliche Lager, beim dem immer wieder Gegner zu den Helden aufschließen wollen oder sich diesen in den Weg stellen. Schlussendlich sollte es den Helden trotz der Intervention Pardonas gelingen, das Lager mit Fenvarien zu verlassen. Bei einer kurzen Verschnaufpause im Wald kann man dessen Aufregung deutlich erkennen:
"Wir haben es geschafft! Ab jetzt werden sie sich in ihren eigenen Lagern nicht mehr sicher fühlen. Wir müssen schnellstens zu Orima und Niamh und ihnen die frohe Kunde überreichen!"
Auch das Lied Niamhs erklingt jetzt sehr klar und laut.

Brudermord

Nutzen Sie in der folgenden Szene, wenn möglich, die gleiche **Melodie** (siehe Seite 231), welche die Helden auch schon auf den Inseln im Nebel gehört haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Niamh: *"Und so trafen wir uns das erste Mal; es sollte nicht das letzte Mal gewesen sein, alter Freund. So vieles lag noch vor uns … so viele Träume ungeträumt."*

Mit den Worten der Harfnerin umfangen euch die dumpfen, weißen Schwaden und führen euch fort von den nördlichen Wäldern.

Pardona: *"Ja …. eine* große *Zukunft hatte er noch vor sich, dein* edler *König – zu ungeahnten Höhen sollte er sein Volk führen. Doch hast du dir auch schon mal darüber Gedanken gemacht, warum seine Welt hinter den Nebeln zerbrach, welch Verbrechen … welch* Wahnsinn *sein Volk dazu trieb, Blut und Schande über sich zu bringen?*

Pass gut auf …"

Schon während Pardona spricht, verflüchtigt sich der Nebel. Noch bevor ihr etwas erkennen könnt, steigt ein beißender Fäkaliengestank in eure Nasen und ihr versinkt bis zu den Knöcheln im Schlamm. Die Gerippe und verwesenden Leichen in den Wandnischen bestätigen eure Vermutungen, ihr seid im Kerker des Tals der Träume!

Doch was ist das? Diese Melodie … die kennt ihr doch …

Hintergrund

Diesmal hat Pardona, die es nicht gewohnt ist, nach anderer Leute Pfeife zu tanzen, die Traumsequenz mit Bedacht gewählt und erinnert Fenvarien an eine entscheidende Szene des Tals der Träume. Nachdem sich die Gefährten des Elfenkönigs in den ersten Jahrhunderten der Gefangenschaft nach und nach das Leben genommen hatten, blieben um 500 v. BF nur er selbst und Adernath übrig. In der folgenden Szene werden die Helden Zeuge, wie Fenvarien seinen treuen Freund und Leidensgenossen im Affekt erschlägt und daran endgültig zerbricht.

Szenerie

Die Beschreibung des **Gefängnis des Fenvarien** finden Sie ab Seite 269 wieder. Neben Fenvariens Zustand und der Tatsache, dass Adernath noch lebt, gibt es weitere Hinweise darauf, dass sich diese Szenerie vor mehr als tausend Jahren abgespielt haben muss.

- Weit weniger **Rattenpilze** bevölkern die Räume.
- Die **Kammer der Speisung** (Seite 270) und die anderen Räume sind in wesentlich geringerem Maße von Unrat und Fäkalien verschmutzt.
- Noch keines der Gerippe in der **Kammer der Toten** wurde zerschmettert, um an das Knochenmark zu gelangen.
- Die Reliefs an den Wänden künden bisher nur von Szenen aus dem hochelfischen Leben und dem Fall Tie'Shiannas. Bilder Pardonas oder Spiralmuster lassen sich, mit einer Ausnahme (siehe unten), noch nicht finden.

In der Kammer der Speisung können die Helden auf Fenvarien und Adernath treffen. Der in Lumpen gehüllte und vor Dreck starrende Hochkönig (siehe auch Seite 270) sitzt in der südöstlichen Ecke des Raumes. Seine in tiefen Höhlen liegenden Augen sind geschlossen, er versucht offenbar einzuschlafen. Dieses Bestreben Fenvariens ist zum Scheitern verurteilt, da der bereits verrückte Adernath (siehe auch 261) nur wenige Schritte von ihm entfernt vor der Ostwand sitzt und beständig eine monotone, disharmonische Variante seiner Melodie summt. Erst aus der Nähe lässt sich erkennen, dass der Elf in seinem Wahn eine Spirale in die Wand hineinschabt. Selbst für hart gesottene Helden dürfte der Anblick Adernaths nicht leicht sein (*Selbstbeherrschung* +4), nutzt er doch beim Einritzen seinen rechten Daumen, der nur noch aus einem blutigeitrigen Stumpf besteht und bis auf den Knochen hinunter geschliffen ist. (**Niamh:** *"Beim Großen Licht! Davon wusste ich nichts!"*) Verwesende Essensreste und Fäkalien, die um ihn herum verstreut sind, deuten darauf hin, dass er diesen Platz schon seit langem nicht mehr verlassen hat.

Machen Sie den Spielern deutlich, dass Fenvarien die Melodie Adernaths abgrundtief hasst, dies zunächst aber nur durch einige grausame Kommentare zum Ausdruck bringt. Später geht er dazu über, Adernath in den Dreck zu stoßen, der sich aber gleich wieder aufrichtet und weiter summt. Im Grunde sollte dieses Bild Fenvariens (obwohl er äußerlich und geistig 'gesünder' wirkt) noch viel erschreckender sein, als das in **Der Alte König**; gerade weil der Hochkönig sich seiner elenden Umstände bewusst ist.

Handlungsoptionen

Sicherlich zum Entsetzen der Gruppe kann diese hier nichts ausrichten. Adernath und Fenvarien nehmen die Gefährten Phileassons gar nicht wahr. Weder lässt sich der Elfenkönig von den wohl durchdachten Argumenten Shayas beruhigen, noch der sabbernde Adernath von Abduls kruden 'Gesprächsversuchen' davon abhalten, die Spirale mit seinem Blut weiter zu 'malen.' Der Höhepunkt der ekelerregenden Szenerie ist ein plötzlicher Wutausbruch Fenvariens.

Als dieser wieder einmal erfolglos versucht hat, Adernath vom Summen abzuhalten, rastet er aus und schleudert seinen Freund, ohne dass die Helden dies verhindern können, quer durch den Raum gegen den Basaltblock. Fenvarien scheint das knackende Geräusch nicht wahrgenommen zu haben und genießt die eintretende Stille mit einem zufriedenen Lächeln und geschlossenen Augen. Als er diese jedoch wieder öffnet und bemerkt, dass Adernath inzwischen vornüber gekippt ist, hastet er panisch zu seinem Freund. Verzweifelt und mit Tränen in den Augen redet er auf den leblosen Körper Adernaths ein und schüttelt ihn, wie um ihn aufzuwecken. Als er versucht, den Kopf seines Freundes wieder aufzurichten, sind seine Hände voller Blut. Mit Schrecken erkennt Fenvarien, dass Adernaths Hinterkopf gegen eine Kante des Basaltblocks prallte und sein Schädel so zertrümmert wurde. Die blutigen Hände vors Gesicht schlagend umarmt Fenvarien vollends den Wahnsinn und schreit seinen Seelen-Schmerz heraus. Mit nassen Augen beginnt er den toten Adernath wie ein Neugeborenes in seinen Armen zu wiegen und dessen schrille Melodie nachzusingen.

Das Lied Niamhs wird immer leiser, erste Disharmonien schleichen sich ein.

Der Friede von Djanilla

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich umfängt euch der Nebel, nimmt euch in seine Arme, schützt euch vor dem, was ihr sehen musstet.
Pardona: *"Siehst du ...* das *ist dein wahres Ich. Wehre dich nicht, empfange das Vergessen, den Wahnsinn wie eine sich um dich sorgende Mutter. In ihrem Schoß musst du diese Bilder nie wieder sehen – nie wieder diese Verantwortung tragen. Du bist schwach ... und du weißt es. Und diese, deine sogenannte Freundin, sie will dich all dies noch einmal durchmachen lassen."*
Niamh: *"Das wusste ich nicht ... mein Freund ... das wusste ich nicht."*
Nun mischt sich Schluchzen in Niamhs Lied.
"Aber trotz alledem besteht noch Hoffnung. Dein Volk ist zerbrochen, nur du kannst *es heilen, du* musst, *es zählt auf dich."*
Pardona: *"Du musst scherzen. Sein Volk ist zersplittert, es wächst nicht mehr zusammen! Es liegt in Scherben, in seinen letzten mickrigen Atemzügen. Willst du sein Leiden jetzt noch verlängern?"*
Niamh: *"Nein! Fenvarie,n hör mir zu! Streif deine Ketten ab und kehre zu den deinen zurück. Tausende zählen auf dich!"*
Das Lied ... es gewinnt wieder an Kraft und ... etwas ist anders. Die Melodie macht geradezu den Eindruck, als ob sie ihrem Höhepunkt nahe kommt. Nur noch wenige Takte, nur noch wenige Töne und es ist vorbei.
...
Ein salziger Geschmack in der Luft und das leise Gluckern niedriger Wellen – eine frische Brise enthüllt die kohlschwarzen Ruinen der euch wohl bekannten Hafenstadt, ein weites, blaues Meer, weiße Galeassen, elegante Drachenboote und ... die *Taubralir*!
Ihr seid in Djanilla, der 'Perle'.

Hintergrund

Nach der vorherigen Szene ist Niamh tief erschüttert, gibt Fenvarien aber dennoch nicht verloren. Mit großem Aufwand initiiert die Lichtelfe eine Traumsequenz, die zeigen soll, wie Fenvariens Erwachen und Rückkehr zu seinem Volk auch dieses wieder zusammenbringen kann.
Die Szene spielt einige Jahre in der Zukunft und handelt vom Ende des Bruderkrieges zwischen 'Alten' und 'Wilden' auf den Inseln im Nebel. Die obersten Vertreter beider Gruppen haben sich darauf geeinigt, zuerst in Djanilla 'der Perle' und dann auch in Ta'Lisseni zusammenzukommen und Frieden zu schließen. Beide Orte symbolisieren die Verbrechen beider Parteien: Ta'Lisseni steht für das Schicksal Tausender 'Wilder', die in der Stadt hingerichtet oder versklavt und an den Schlangenkönig verkauft wurden. Djanilla hingegen symbolisiert die Verbrechen den 'Alten' gegenüber. Sie war die erste von vielen Städten, welche die 'Wilden' mit Beorns Hilfe eroberten und komplett niederbrannten. In beiden Städten sollen die obersten Vertreter der 'Wilden' (Shadruel, siehe Seite 260) und 'Alten' (Orristani, siehe **Licht und Traum 127**) einen Vertrag unterzeichnen, um die blutige Fehde beider Völker endgültig beizulegen. Vermittelt wurde der Frieden von Fenvarien und den Clanältesten des Volkes der Meere. Diese wachten bereits über die Friedensverhandlungen und sollen nach dem Abschluss der Verträge dafür garantieren, dass keine der Parteien ihr Wort bricht.

Szenerie

Im Hafen der 'Perle' liegt die *Taubralir*, auf der Fenvarien mit seinem Beraterstab, zu dem auch Urdiriel, die Anführerin der Wüstenelfen (siehe 169), gehört, und den Clanältesten der Meeres-Elfen auf die Delegationen der 'Wilden' und 'Alten' wartet. Diese haben vor kurzem mit ihren Schiffen an gegenüberliegenden Enden des Hafens angelegt. Die den Schiffen entsteigenden prachtvollen Prozessionen beider Parteien treffen in der Mitte des Hafens aufeinander, wo sie bereits von Fenvarien und den Clanältesten erwartet werden. Gemeinsam zieht die prächtige Schar nun über den großen Steg und geht an Bord des Zauberschiffs. Dort ist bereits alles für die Unterzeichnung des Friedensvertrages vorbereitet. Nachdem Orristani und Shadruel den Bruderkrieg somit offiziell für beendet erklären, folgen (so der Plan) ausgelassene Feierlichkeiten im Hafen und an Bord der *Taubralir*.
In dieser Traumsequenz ist es zunächst Ihre Aufgabe, den erhebenden und feierlichen Charakter der Zusammenkunft der ehemals verfeindeten Völker herauszustellen. Die Prozessionen der 'Alten' sind selbst für ihren Geschmack überaus kostbar und farbenfroh anzusehen und auch die 'Wilden' haben ihre besten Kleider und Felle angelegt. Während die 'hohen Herren und Damen' auf der Taubralir gegenseitige Ehrerweisungen austauschen, spielen sich auch im Hafen herzergreifende Szenen ab: ein junger 'Wilder' trifft nach Jahrzehnten das erste mal wieder auf seine 'alten' Eltern und Veteranen beider Seiten umarmen sich, währenddessen freuen sich die Kinder beider Seiten einfach nur über die neuen Spielkameraden und nehmen die Unterschiede in den Lebensphilosophien kaum war – Szenen, bei denen Shaya das Herz aufgeht.
Da die Helden als Angehörige der Clanältesten wahrgenommen werden, ist es für sie kein Problem, auf die *Taubralir* zu gelangen. Dort diskutieren Fenvarien und die Meeres-Elfen mit Shadruel und Orristani darüber, wie man den Frieden in Zukunft festigen kann. Bei dem Gespräch können die Helden vernehmen, dass es auf beiden Seiten immer noch kleine Fraktionen gibt, die den bereits geschlossenen Waffenstillstand nicht anerkennen. So berichtet Orristani von einer Gruppe, die sich die *Jünger Ometheons* nennen und seit einigen Monaten immer wieder blutige Anschläge auf Beteiligte der Friedensverhandlungen verüben. In Flugblättern fordern diese Extremisten die komplette Auslöschung der 'Götzendiener' (gläubiger Insel-Elfen) durch eine Allianz all derer, die Ometheons Lehre anhängen. Um den Radikalen den Wind aus den Segeln zu nehmen, bittet Orristani den Elfenkönig darum, die Wiederaufbaumaßnamen des Pyr Dakra-Tempels in Bardibrig vorerst zu stoppen.

Handlungsoptionen

Hatte Pardona nach zwei Niederlagen in der letzten Szene Fenvarien fast für sich gewonnen, so wendet sich nun das Blatt unerwartet sehr schnell gegen sie. Die Aussicht auf einen Heilungsprozess der über lange Zeit zerstrittenen Nachkommen der Fenvar gibt dem Hochkönig viel Kraft und spornt ihn an, sich von Wahnsinn und Umnachtung zu lösen. Pardona weiß, dass sich Niamhs Lied seinem Ende nähert. Sie muss jetzt also schnell handeln, um den Sieg Niamhs dennoch in eine Niederlage zu verwandeln. Als passende Instrumente erscheinen ihr hier der Schlangenkönig, der durch ein Bündnis aller drei Elfenvölker nur verlieren kann, und die fanatischen Jünger Ometheons. Ein intuitiver Held kann auch diesmal durch ein Déjà-vu bemerken, wie Pardona den Traum verändert, lange Zeit aber nichts Ungewöhnliche passiert. Dann jedoch über-

schlagen sich die Ereignisse: Zum einen greifen von der See aus Kampftaucher des Skrechu (Krakonier und Achaz) an, die sich der *Taubralir* bereits unter Wasser genähert haben. Zum anderen schlagen auf ein Kommando hin viele der Prozessionsteilnehmer der 'Alten' ihre Ornate zurück und erweisen sich als die oben genannten, bis an die Zähne bewaffneten Extremisten. Das Bündnis aus Echsen und Jüngern Ometheons will unter den anwesenden Elfen ein Massaker anrichten und den Friedensschluss dadurch verhindern.
Neben einer Verteidigung des Zauberschiffs nach außen hin, ist es wichtig für die Wahrung des inneren Zusammenhaltes der Elfen zu sorgen. Sobald sich die fanatischen 'Jünger' nämlich zu erkennen geben, geraten die hier anwesenden 'Alten' in Verdacht, einen Friedensschluss nicht gewollt oder gar vorgetäuscht zu haben. Schnell teilen sich die Gruppen und schon werden die ersten Schutzzauber auf beiden Seiten gesprochen. Es ist nun an den Helden, Fenvarien zu schützen und ein drohendes Blutvergießen zwischen den Vertretern der Elfenvölker abzuwenden (*Überreden*- und Charisma-Proben!). Sie müssen die 'Wilden' davon überzeugen, dass der Angriff der Jünger Ometheons den einer kleinen radikalen Minderheit und nicht der Gesamtheit der 'Alten' darstellt. Falls Sie Niamhs Melodie im Hintergrund spielen lassen, sollten sie jetzt noch einmal die Lautstärke erhöhen – schließlich nähert sich Niamh stetig der letzten Strophe.
Mehr Informationen zur Stadt Djanilla finden Sie in **Inseln im Nebeln** auf Seite 250. Im Falle der Achaz, Krakonier und Fanatiker können Sie die Werte auf den Seiten 212 und 240 verwenden. Passen Sie die Anzahl und Erfahrung der Gegner so an, dass dieser letzte Kampf der Saga eine echte Herausforderung für die Helden ist. Der Sieg über Pardona sollte sie einiges kosten!
Beachten Sie, dass die Szenerie in Djanilla eine von Niamh skizzierte *mögliche* Zukunft der Insel-Elfen und Fenvariens darstellt, die nach dem Sieg über Pardona nicht zwingend so eintreten muss.

Stille

Gerade als es den Helden gelungen ist, die Elfen zusammen zu halten und gegenüber den Echsen an Boden zu gewinnen, nähert sich über das Meer der Schlangenkönig auf seiner Flugsänfte mit einem guten Dutzend Geflügelter. Den Helden sollte klar sein, dass sie nicht auch noch diesen Gegner aufhalten können. Sehr schnell kommt der Skrechu auf die Gruppe zu und schon fallen die ersten Elfen unter seinen Zaubern, als Niamhs Lied plötzlich verstummt. Stoppen Sie das im Hintergrund laufende Lied und warten Sie erste Reaktionen der Spieler ab.
Mit dem Verstummen von Niamhs Melodie ist die Heilung Fenvariens vollständig und macht sich erst langsam, dann aber immer schneller bemerkbar. Mit jedem Schwerthieb und Zauber der Helden, der ihre Feinde sonst nur leicht verletzt hätte, können sie nun einen Feind zur Strecke bringen, während deren Attacken immer weniger und schließlich gar keinen Schaden mehr anrichten. Auch die Zauber des Schlangenkönigs, die dieser den Helden und Fenvarien nun in Panik entgegen schleudert, prallen von ihnen ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mitten im Kampfgetümmel fixiert Fenvarien den Schlangenkönig und spricht mit lauter Stimme: "*Bis hierher, twel'zara, und nicht weiter … niemals wieder sollst du Fuß auf unseren Boden setzen … bis hierher und nicht weiter!*"
Ihr seht, wie der Schlangenkönig zurückweicht und sich dann … auflöst. Um euch herum verliert die Welt an Konturen, Farbe und Gestalt ... und macht einer sternenlosen Dunkelheit Platz. Inmitten der Finsternis seht ihr Pardona: Die Schweißperlen auf ihrem makellosen Gesicht, die steile Zornesfalte und ihr schwerer Atem zeugen davon, wie viel Kraft sie dies alles gekostet hat. Wie magisch werdet ihr von diesen goldenen Augen angezogen … ist das etwa ein Anflug von Unsicherheit, ein Fünkchen Angst, die sich ihnen widerspiegelt? Euch schwinden die Sinne und dennoch könnt ihr, kurz bevor ihr das Bewusstsein verliert, die Schmerzensschreie Pardonas vernehmen.

Nachdem Fenvarien Pardona aus seinem Geist gebannt hat, kollabiert die Traumglobule. Während der Schock alle bewusstlos werden lässt, werden Niamh, Phileasson und seine Gefährten wieder nach Aventurien zurückgeworfen.

Morgendämmerung

Es ist früher Morgen, als die ersten Gefährten Phileassons erwachen. Wie Sie feststellen müssen, fehlt von Pardona jede Spur, nur die Leichen ihrer Diener liegen um den Steinkreis verstreut. Alle Helden haben 2W6 LeP (und ggf. AsP) durch den magischen Schlaf regeneriert. Am Rande des Lagers liegt der schlummernde Hochkönig der Elfen. Die Stirnwunde Fenvariens hat sich geschlossen und keine Schreckensbilder begleiten seinen friedlichen Schlaf, während die ersten warmen Strahlen der Praiosscheibe den Beginn des neuen Jahres verkünden.

Der König und die Harfnerin

Die Erinnerung Fenvariens endet mit der Nacht der Gefangennahme in Tie'Shianna. Auch Abdul wurde durch das Zauberlied geheilt, und wie Fenvarien kann auch er sich an die Zeit seiner Gefangenschaft und seines Wahnsinns nicht mehr erinnern. Nur von den Ereignissen in der Globule bleiben bei beiden vage Bilder und Gefühle zurück. Fenvarien und Abdul sind in einen 24 Stunden andauernden, heilenden Schlaf gefallen. Auch die extrem geschwächte Niamh legt sich nach der erfolgreichen Heilung für einen Tag in ihrem Zelt zur Ruhe und bittet die Helden darum, nicht gestört zu werden.
Beim Erwachen von Fenvarien und Abdul, die recht energisch (auf Asdharia und Tulamidya) darüber aufgeklärt werden wollen, wie sie hier in die Steppe gekommen sind, ist auch Niamh wieder wach. Fenvarien ist zwar froh, wieder in elfischer Gesellschaft zu sein, aber von den Dingen, die ihm die Lichtelfe über die letzten 3.000 Jahre erzählt, kann er vieles beim besten Willen nicht glauben. Einzig Abdul, der ähnliche Probleme wie er zu haben scheint, ist ihm wirklich sympathisch. Auch dem tulamidischen Magier gefällt die Art des Königs.
Schnell steht auch der Entschluss Fenvariens fest, so schnell wie möglich zu seinem Volk auf den Inseln im Nebeln zurückzukehren. Dass Niamh ihn nicht begleiten wird, nimmt er schweren Herzens hin. Die Lichtelfe möchte schnellstens wieder zu ihrem Wald zurück und sich nicht länger den Versuchungen des Seins aussetzen. Die Anstrengungen der letzen Tage haben sie schon viel zu weit weg vom Weg des Lichtes gebracht. Auch wenn sie seinen Weg nicht mehr teilen kann,

wünscht sie ihrem alten Freund mit Abschiedstränen in den Augen doch alles Gute. (Auch wenn Niamh und Fenvarien ein starkes Band verbindet, kann sie nicht länger an seiner Seite stehen. Sie hat sich bereits vor Jahrtausenden dem Licht zugewandt. Gerade Fenvariens 'Erkenntnis', dass die Götter ihn nicht vergessen haben und die Menschen zu seiner Rettung schickten, bestärkt sie in ihrem schmerzhaften Entschluss.)
Bevor sie sich gänzlich von der Gruppe abwendet, erklärt Niamh jedem der Spielercharaktere noch einmal, dass sie im Silvanden Fae'den Karen immer herzlich willkommen seien.
Wenige Schritte vom Lager entfernt verwandelt sich die alte Elfe schließlich übergangslos in einen großen, weißen Schwan und erhebt sich in die Luft. Nur ihre Kleidung und ihre Harfe bleiben zurück. Drei Tage nach diesem ungewöhnlichen Abschied wird auch das Instrument der Lichtelfe entrückt.
Mit Abdul verhält es sich ähnlich wie mit Fenvarien. Auch wenn seine Erinnerungslücke 'nur' fast zwei Jahre bemisst, hat er ein ähnliches Gefühl, mit Aventurien abgeschlossen zu haben. Er entschließt sich deshalb, Fenvarien auf die Inseln im Nebeln zu folgen.

Der König der Meere

Von Phileasson, dem Foggwulf, habe ich berichtet.
Ihr wisst nun von jenen kühnen Fahrten
um derer, König der Meere, er genannt.

Erzählt nun auch selbst von seinen tapfren Recken,
die wacker den Gefahren trotzen Seit an Seit.
Vermehret auch ihr nun ihrer Geschichte Taten.

Es empfiehlt sich, die Rückreise nach Thorwal recht schnell abzuhandeln. Nach wenigstens zwanzig rasanten Reisetagen, in denen Phileasson noch einmal alles aus der *Seeadler* herausholt, erreicht diese den Hafen von Thorwal, wo den Helden ein gewaltiges Willkommensfest bereitet wird.

Das Fest

Zur Mitternacht des letzten Tages der 80 Wochen, die Hetfrau Garhelt den Kapitänen zur Lösung der zwölf Aufgaben gegeben hatte, lädt Hetmann Tronde Phileassons Mannschaft in die Ottaskin der Hetleute ein. (siehe **In der großen Halla**, Seite 15) Nachdem Beorn bis zum Ablauf der Frist nicht erschienen ist, verleiht er Phileasson feierlich den Titel "König der Meere". Einen Ehrennamen, den zu Phileassons Lebzeiten kein zweiter Thorwaler mehr beanspruchen kann.
Phileasson bedankt sich daraufhin bei seinen Gefährten, indem er diese in seine *Glutströhm*-Ottajasko aufnimmt. Aber auch Tronde will sich nicht lumpen lassen und verbrieft den Helden das Recht, sich "von Swafnir gesegnet" nennen zu dürfen. (Wenn sie wollen, können sie sich auf Kosten des Hetmanns ein zum Ehrentitel gehöriges Hautbild – einen stilisierten Pottwal – durch den besten Tätowierer Thorwals stechen lassen.)
Phileasson überlässt jedem einen Beutel mit 400 Dukaten, damit sie in der nächsten Zeit keine Not leiden müssen.

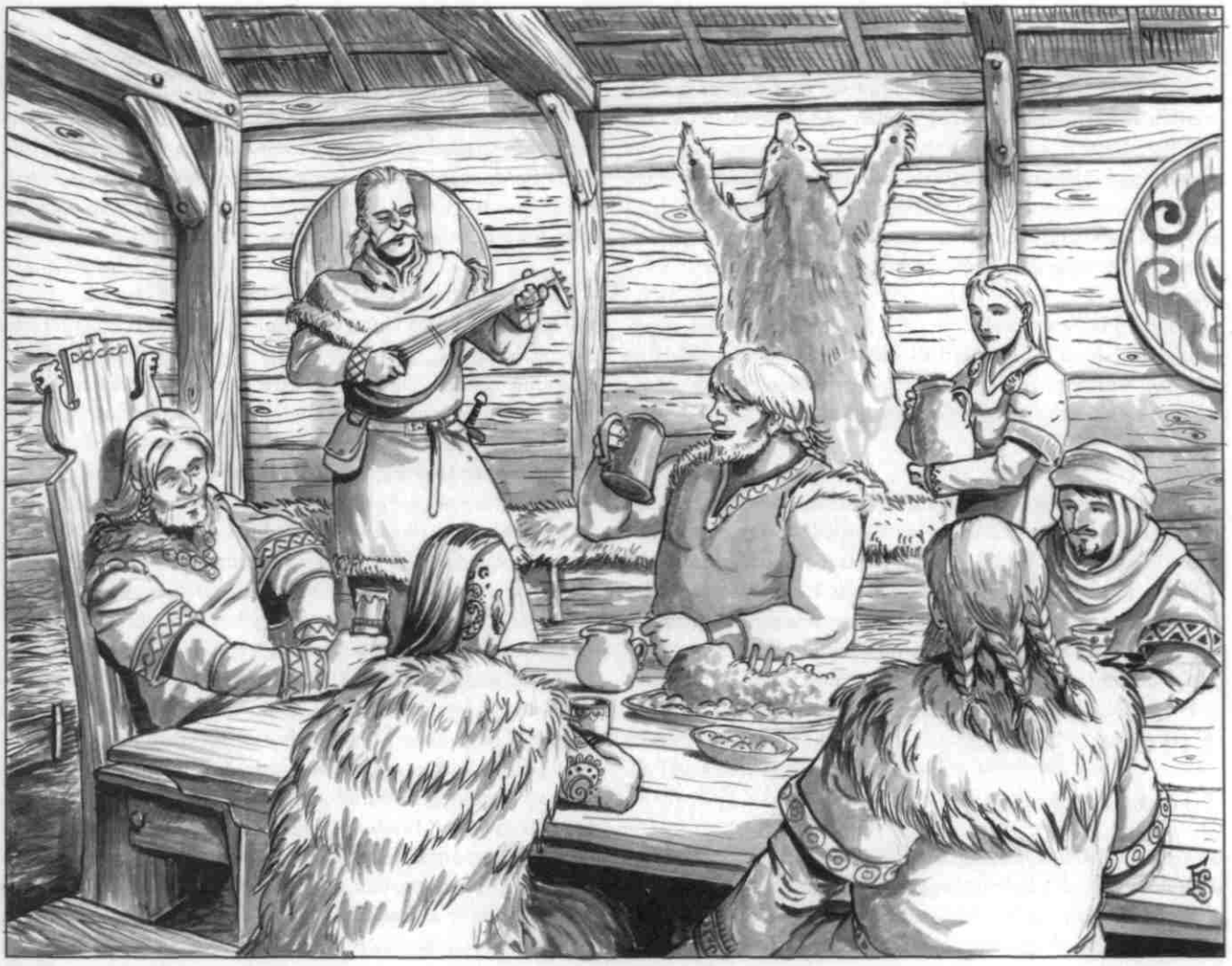
Die erste Strophe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach einigen Stunden des Zechens und Essens werden die Rufe nach Ohm immer lauter: "Ohm, jetzt hau schon in die Saiten. Wir wollen die Saga hör'n – das wohl!" Langsam erhebt sich der schon leicht angetrunkene Skalde und wendet sich der Tafel zu. Es ist so leise, dass man ein Methorn fallen hören könnte, als euer Gefährte die Saiten seiner Leier erklingen lässt und beginnt:
„Von Phileasson, dem Foggwulf, will ich berichten.
Erfahren sollt ihr von jenen kühne Fahrten
um derer, König der Meere, er genannt.
Höret von seinen tapfren Recken,
die wacker der Gefahren trotzen Seit an Seit.
Vernehmet nun ihrer Geschichte Taten ..."

Die Namen der Spielercharaktere werden in Thorwal niemals vergessen werden, denn mit ihrem Eintreffen dort hat der Skalde Ohm Follker seine 'Phileasson-Saga' vollendet: ein Heldenepos, das noch in Jahrhunderten von den Ottas der stolzen Seefahrer in die entlegensten Winkel von Dere getragen wird, um verzweifelten Kämpen in dunklen Stunden neuen Mut zu schenken und sich ein Beispiel an den treuen Gefährten zu nehmen, die unverdrossen an der Seite Phileassons gefochten haben.

Auf zu fernen Gestaden

Am Nachmittag des folgenden Tages läuft die *Taubralir* im Hafen von Thorwal ein. Shadruel ist gekommen, seinen König zu holen. An Bord der 'Zauberwoge' ist auch Urdiriel, die sich mit eigenen Augen von der Rückkehr des hohen Königs überzeugen wollte.
Natürlich will sich Fenvarien gebührend von seinen Rettern verabschieden. So bittet er Phileasson und seine Gefährten, einer Zeremonie beizuwohnen, die hoch oben auf den windumtosten Klippen Thorwals stattfinden soll. Im Kreise von Shadruel und den 'Wilden' werden die Helden Zeuge, wie Urdiriel ihrem König feierlich das Schwert Selflanatil übergibt.



Mit der 'Silberflamme' in der Hand wendet Fenvarien sich nun seinen Rettern zu und bittet diese vorzutreten. Während die Elfen um sie herum einen schmerzhaft schönen Choral anstimmen, der von Abschied und Aufbruch kündet, schlägt der Hochkönig Phileasson und seine Gefährten zu Ehrenmitgliedern seiner Leibgarde und bietet ihnen an, ihn zur 'Welt hinter den Nebeln' zu begleiten.

Bevor Fenvarien aber endgültig zur 'Welt hinter den Nebeln' segelt, bittet er Ohm noch einmal eindringlich, die Geschichte seines Volkes in der Welt zu verbreiten "Auf dass das Volk der *telora* aus den Verfehlungen der *fenvar* lerne!" Was genau der Elfenkönig aber Phileasson am Kai noch zuflüstert, kurz bevor er die *Taubralir* betritt, können die Helden nicht verstehen. Nur dass Foggwulf das kurze Zwiegespräch mit einem Nicken und einem herzhaften Schulterschluss beendet.

Wenig später legt die *Taubralir* ab. Es erwarten den Hochkönig auf den Inseln im Nebel noch gewaltige Probleme, denn mit seiner Rückkehr allein ist der Bruderkrieg der Elfen noch lange nicht beendet. Doch das ist eine andere Geschichte …

Der Lohn der Mühen

Wohin die Helden sich nach diesem gewaltigen Abenteuer nun wenden, wissen die Zwölf allein, doch sollten sie vor ihrem Aufbruch nicht vergessen, sich **600 Abenteuerpunkte** für die erfolgreiche Lösung der letzten Aufgabe gutzuschreiben.

An **Speziellen Erfahrungen** empfehlen wir solche in *Geschichtswissen, Kriegskunst, Magiekunde, Sagen/ Legenden, Sprachen Kennen Thorwalsch* (2x für die gesamte Kampagne) und *Überreden*; eine Spezielle Erfahrung in *Konstitution* und in *Intuition*; sowie die Möglichkeit, die Sonderfertigkeit Traumgänger zum halben Preis zu erwerben. Zauberkundige Helden erhalten für das Überleben der *Kritischen Essenz der Kraft* zudem **3 permanente Astralpunkte**.

Der **Sozialstatus** aller Helden steigt mit Abschluss der Wettfahrt um 1 Punkt; in Thorwalschen Gebieten sogar um 3 Punkte.

Ruhestand [Optional]

Zauberkundige

Vollzauberer der Gruppe können durch die auf der Fahrt um Aventurien gewonnenen Erkenntnisse oder spätere Analysen

Das Wissen um die Hochelfen

Langfristig werden die Erkenntnisse der Phileasson-Expedition große Wellen schlagen, wussten vor ihr doch höchstens ein paar Kosmologen, Feyiamas und Chimärologen mit Begriffen wie 'Himmelsturm' und 'Pardona' etwas anzufangen. Die einzigen, die schon relativ früh das Gespräch mit den Helden suchen, sind die Gräfin *Naheniel Quellentanz* und der elfische Maler *Golodion Seemond* (siehe **Im Schatten Simyalas** und **Licht und Traum 108**) – jeder aus unterschiedlichen, persönlichen Motiven.

von mitgebrachten Artefakten zu unsterblichem (akademischem) Ruhm gelangen. Akademien mit entsprechenden Interessen, zu denen auf jeden Fall Thorwal und Olport gezählt werden können, sind sogar bereit, alles von Stipendien (für ein Zweitstudium) bis hin zu Lehrstühlen anzubieten, wenn die Forschungsergebnisse dafür in ihren Hallen gewonnen werden. Von den unzähligen Möglichkeiten (auch profaner Helden), sich als Gastlektor oder Autor von wissenschaftlichen Abhandlungen zu betätigen, wollen wir erst gar nicht anfangen.

Geweihte

Geweihte Helden erfahren, je nach Kirche bzw. Orden, ebenfalls hohe Ehren. Auf jeden Fall wird der Spielercharakter die nächste Stufe der Kirchenhierarchie erreichen; allein schon, um der Berühmtheit des Helden Rechnung zu tragen.

Profane

Natürlich ist es auch 'profanen' Charakteren möglich, nach Ende der Kampagne Karriere machen. Ob sie ihre Erfahrungen allerdings als Fechtlehrer in einer Kriegerakademie, als Offizier in der heimatlichen Armee, als Botschafter und Repräsentant am 'Hofe' Trondes oder als wichtiges Mitglied einer Loge tun … das hängt vom individuellen Hintergrund des Helden und seinen Ambitionen ab.

Epilog

Folgeabenteuer

Einige Personen, Orte und Geschichten werden in weiteren Publikationen des Schwarzen Auges fortgeführt. Eine detaillierte Auflistung finden Sie in der **Einleitung** dieses Bandes auf Seite 9. Natürlich steht es Ihnen frei, selbst einige offene Fäden der Kampagne weiter zu spinnen. So könnten sich die Helden z.B. wieder auf den Weg in die Khôm machen, um in Abduls Domizil in Yiyimris dessen Forschungsergebnisse über den Namenlosen zu sichern …

Elfengold

Als es sich abzeichnet, dass Beorn nicht zurückkehren wird, handeln seine Söhne zu spät. Eilif 'Donnerfaust', die nach ihrem 'Ausstieg' immer noch in der Stadt weilt, hat klammheimlich einen Teil seiner Ottajasko um sich geschart und das Lagerhaus des ‚Blenders' leer geräumt, in dem das auf den Inseln im Nebeln erbeutete 'Elfengold' deponiert war. Ob sich die raubeinige Thorwalerin schnell genug absetzen kann oder es den Söhnen Beorns gelingt, sie zu stellen, wird sich an anderer Stelle offenbaren.

Lenya

Einige Tage nach der großen Feier lädt Shaya Phileasson und die Helden in 'ihren' Tempel. Bei einer deftigen Mahlzeit und einigen Bechern Met lockert sich schließlich die Zunge der Geweihten. Anscheinend ist ihr Lenya im Traum erschienen … nicht Pardona, sondern die echte Lenya. Wie es scheint, waren die Götter so gnädig, sie freizugeben, so dass sie nun losgelöst von den weltlichen Schmerzen an "Travias Tafel" weilt.

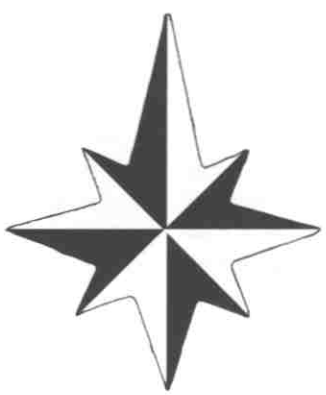
Fenvarien und die Inseln im Nebel

17. Boron 1010 BF: Unter dem Kommando von Shadruel landet in Kuslik die *Taubralir*. Einen Tag später treffen 231 vermummte Krieger – ein Großteil der Beni Geraut Schie – in der Stadt am Yaquir ein, besteigen das Zauberschiff und verlassen Aventurien in Richtung der Inseln im Nebel.

20. Ingerimm 1010 BF: Am zweiten Jahrestag seiner Befreiung trifft sich Fenvarien in Riva mit Phileasson und Niamh. Dabei ist zu erfahren, dass sich der Konflikt auf den Inseln im Nebel jetzt zu einem offenen Krieg ausgeweitet hat. Viele Elfen aller Parteien haben sich Fenvarien angeschlossen, andere (vor allem viele der Vislani) bezweifeln seine Identität oder beharren auf alten Feindschaften. Fenvarien fordert Niamh ein weiteres Mal auf, mit ihm zurückzukehren, doch die Herrin des Zauberwaldes entscheidet sich dafür, beim Silvanden Fae'den Karen zu bleiben. Nach seiner Rückkehr nach Gwandual lässt der Elfenkönig die *Taubralir* verbrennen – als Zeichen, dass von außerhalb der Inseln keine Hilfe zu erwarten sei und die Geschichte der Elfen auf den Inseln im Nebel neu beginnen müsse.

In der Folgezeit kehrt sich das Auseinanderdriften der Inseln langsam um, so dass längst versunkene Küstenstriche wieder aus dem Meer auftauchen. Die Vislani, die Fenvarien nicht anerkennen, ziehen sich unter der Führung Orristanis nach Ta'Lisseni zurück, auch einige Sippen der 'Wilden' beharren auf ihrer Freiheit und lehnen den König ebenfalls ab. Fenvarien lässt einige Tempel wieder erbauen.

4. Rondra 1011 BF: Pardona und einige ihrer Scheußlichkeiten versuchen, den Silvanden Fae'den Karen zu stürmen und werden zurückgeschlagen. Im zweiten Duell der beiden Frauen gelingt es Niamh, Pardonas Macht so weit zu schwächen, dass diese sich für mehrere Jahre in den Himmelsturm zurückziehen muss. Aber auch die Herrin des Zauberwaldes ist geschwächt, so sehr, dass sie in einen Jahrhunderte langen Schlaf sinkt und nur durch die Macht ihrer Träume den Wald am Leben erhält. (Doch Jahrhunderte im Silvanden Fae'den Karen sind nur wenige Jahrzehnte in Aventurien. So kommt es, dass Niamh wach und im Vollbesitz ihrer Kräfte ist, als einige Jahre später ein Schatten auf den Norden fällt.)



Gemeinsame Anhänge

Überarbeitet und ergänzt von Philipp Spreckels
Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Ragnar Schwefel.
Mit Textauszügen von Dietrich Bernhardt (Mandranna), David Heise (Abdul) und Markus Pfitzner (Ynu).

Anhang I: Zeittafel

Bei den Abenteuern, die Kapitän Phileasson erlebt, spielt Zeit eine große Rolle. 80 Wochen wurden durch die Hetfrau Garhelt vorgegeben, um mit den zwölf Aufgaben fertig zu werden. Anderthalb Jahre wird die Gruppe unterwegs sein. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren und den Spielern immer ungefähr das Datum nennen zu können, folgt nun ein kurzer zeitlicher Überblick über den Verlauf der Abenteuer.

Gen Norden

30. Hesinde 1007 BF: Das Fest der Wintersonnenwende in Thorwal
6. Firun: Die Ottas verlassen Thorwal.
9. Firun: Die Schiffe geraten in einen Sturm. Phileasson erleidet Schiffbruch im Hafen von Olport.
14. Firun: Die Gruppe verlässt Olport.
26. Firun: Treffen mit den Versorgungsschiffen
2. Tsa: Ankunft im Tal der Donnerwanderer

Der Himmelsturm

10. Tsa: Aufbruch zum Himmelsturm
12. Tsa: Entdeckung des Heiligtums der alten Götter
14. Tsa: Das Grab im Eis
17. Tsa: Der Himmelsturm
19. Tsa: Flucht aus dem Himmelsturm
24. Tsa: Bei den Versorgungsschiffen

Der Unglückswolf

1. Phex: Ankunft in Riva
4. Phex: Abreise aus Riva
14. Phex: Bei den Sairan-Hokke
1. Peraine: Beginn des Viehtriebs
29. Peraine: Ankunft in Ask
30. Peraine: Phanta wird gefangen genommen
4. Ingerimm: Flucht aus Norburg
7. Ingerimm: Ankunft im Silvanden Fae'den Karen

Auf der Spur des Wolfes

17. Ingerimm: Verkauf der Karenherde in Festum. Die Nivesen trennen sich von Phileasson und seinen Gefährten.
18. Ingerimm: Weiterreise nach Vallusa
22. Ingerimm: Abreise aus Vallusa
28. Ingerimm: In Ysilia
1. Rahja: Ritt zu den Drachensteinen
7. Rahja: Der Kampf um die Silberflamme

H'Rangas Kinder

17. Rahja: Ankunft in Mendena
20. Rahja: Die Helden heuern auf Bachas Haijäger an.
22. Rahja: Die *Sturmvogel* verlässt den Hafen von Mendena. In den nächsten Wochen kreuzt der Haijäger vor der Ostküste Maraskans.
12. Praios 1008 BF: Kampf mit der Seeschlange
15. Praios: Im Hafen von Boran
23. Praios: An Bord der *Tiger von Maraskan* verlassen die Helden das belagerte Boran.
26. Praios: Phileasson und seine Gefährten finden den Friedhof der Seeschlangen.
29. Praios: Ankunft auf Beskan. Die Gruppe hat eine Woche Zeit, sich zu erholen.

Die Suche nach dem Largala'hen

6. Rondra: Shayas Prophezeiung
8. Rondra: Die Gefährten verlassen Beskan.
13. Rondra: Die Helden erreichen die Sargassosee.
22. Rondra: Der Kampf auf der Elfengaleasse

Wie der Wind der Wüste

24. Rondra: Aufbruch nach Khunchom
4. Efferd: Im Hafen von Khunchom
8. Efferd: Die Helden verlassen Khunchom und reisen nach Fasar.
17. Efferd: Ankunft in Fasar
20.-23. Efferd: Das große Pferderennen
25. Efferd: Die Karawane der Bettler verlässt Fasar
20. Travia: Zwischenhalt in der Oase El'Ankhra
23. Travia: Die Beni Geraut Schie beobachten die Karawane.
25. Travia: Die Bettler werden von den Beni Geraut Schie in die Oase Kei Urdhasa gebracht.
27. Travia: Abstieg nach Tie'Shianna

Der Prophet zieht weiter

28. Travia: Die Bettler verlassen Kei Urdhasa.
11.-14. Boron: Die Bettler durchqueren die Kabashpforte und erreichen das Liebliche Feld.
19. Boron: Die Helden erreichen Neetha.
22. Boron: Die Karawane bricht nach Drôl auf.
26. Boron: Ankunft in Drôl
28. Boron: Die Karawane verlässt Drôl.
6. Hesinde: Der Zug der Bettler schwenkt vom Knüppeldamm in Richtung des Regengebirges ab.
9. Hesinde: Die Bettler erreichen das Tal aus Ben Arams Visionen. In einer feierlichen Ansprache am Abend tauft Ben Aram das Dorf auf den Namen „Brokscal".

17. Hesinde: Ben Aram stirbt. Sein Leichnam wird bei Sonnenuntergang verbrannt.
Dritte Hesindewoche: Schwere Regenschauer behindern den Aufbau des Dorfes.
24. Firun: Das Massaker an den Echsenpriestern am Knüppeldamm
27. Firun: Die Helden brechen nach Port Corrad auf.
4. Tsa: Die Echsenpriester fordern in Mengbilla Blutgeld für ihre Toten.
5. Tsa: Die Echsen schließen den Knüppeldamm.
9. Tsa: Flugechsen über Brokscal
10. Tsa: Angriff auf die Herden des Dorfes
28. Tsa: Befreundete Waldmenschen bitten die Helden um Hilfe.
3. Phex: Xch'War greift Brokscal an.

Im Tal der Echsengötter

1. Phex: Die Helden kommen in das verwüstete Brokscal. Die gefangenen Bettler beginnen gleichzeitig den Aufstieg auf den Chap mata Tapam.
13. Phex: Auf einer Lichtung im Dschungel entdecken die Gefährten die Leichen der Söldner, die für das Massaker an den Echsenpriestern verantwortlich waren.
14. Phex: Die Helden erreichen den Chap Mata Tapam.
15. Phex: Der Aufstieg nach H'Rezxem
16. Phex: Vorstoß ins Tal der Tempel
Dritte Phexwoche: Die Gefährten initiieren mithilfe der Echsenpriester einen Prozess, um den wahren Schuldigen für das Massaker am Knüppeldamm zu finden. Zusammen mit den Helden verlassen die Bettler das Tal.
20. Phex: Die Bettler verlassen das Tal der Tempel.
5. Peraine: Der Zug der Bettler erreicht Brokscal.
9. Peraine: Abschiedsfest in Brokscal

Inseln im Nebel

13. Peraine: Die 10. Prophezeiung. Aufbruch zu den Inseln im Nebel.
20. Peraine: Rückkehr von den Inseln im Nebel. Während auf Dere sieben Tage verstrichen sind, verbrachten die Helden fast fünf Monate in der anderen Welt.

Der Alte König

21. Peraine: Ankunft in Thorwal
22. Peraine: Shadruel segelt nach Süden
30. Peraine: Aufbruch nach Enqui
11. Ingerimm: Ankunft in Enqui
14. Ingerimm: Die Helden beginnen die Reise im Kanu
19. Ingerimm: Der fallende Stern und das Erdbeben
20. Ingerimm: Im Tal der Träume. Fenvarien wird gefunden.

Alte Freunde, alte Feinde

21. Ingerimm: Die zwölfte Prophezeiung und Beorns Hinterlist
27. Ingerimm: Zurück in Enqui
28. Ingerimm: Rache an Enqui
1. Rahja: Den Oblomon hinauf
13. Rahja: In Oblarasim
14. Rahja: Aufbruch von Oblarasim mit Kanus
19. Rahja: In Gerasim
20. Rahja: Aufbruch aus Gerasim
I. Namenloser: Ankunft im Silvanden Fae'den Karen
II. Namenloser: Aufbruch mit Niamh. Die Helden erreichen Norburg.
IV. Namenloser: In der Rabenschlucht. Beorn deckt den Rückzug.
V. Namenloser: Finale in der Steppe
1. Praios 1009 BF: Dieser Tag ist für die öffentliche Hinrichtung Beorns angesetzt.
5. Praios: Die Helden erreichen Oblarasim.
22.-26. Praios: Zurück in Thorwal
Am Tag danach: Tronde ordnet an, bis zur Nacht des 26. Praios auf Beorn zu warten.
26. Praios: Phileasson wird zum *König der Meere* erklärt. Fenvarien segelt zu den Inseln im Nebel.
27. Praios: Fenvarien segelt zu den Inseln im Nebel.

Es ist nicht notwendig, sich sklavisch an diesen Zeitrahmen zu halten. Sollte Ihre Gruppe in Verzug kommen, kürzen Sie die Ruhephasen in den Städten, den Viehtrieb oder die Reise auf dem Haijäger. Betrachten Sie die Tabelle nur als ungefähre Richtschnur! Ob Ihre Gruppe am 15. Boron oder am 19. in Boran ankommt, ist egal. (Dramatisch wird es nur, wenn Sie um zwei Wochen oder mehr in Verzug geraten. Aber wie gesagt, es gibt immer wieder Abschnitte, die Sie kürzen oder ausbauen können, um mit den Vorgaben in Einklang zu kommen.)

Anhang II: Meisterpersonen

Phileasson und seine Gefährten

Asleif 'Foggwulf' Phileasson

Erscheinung: Kapitän Phileasson, der fast überall nur unter dem Namen Phileasson 'Foggwulf' bekannt ist, ist ein selbstbewusst auftretender Mann mit weißblondem Haar und eisgrauen Augen. Sein Gesicht ist eingerahmt von einem kurzgeschorenen Vollbart. Phileasson ist mit einem Schneidzahn bewaffnet, den er auch im Nahkampf einsetzen kann. Seine Lieblingswaffe aber ist *Fejris*, sein Breitschwert, dessen Griff eine aus Elfenbein geschnittene Wolfsfigur ziert. Sein mit Runen verzierter Schild trägt einen Seeadler als Wappen, der eine Schlange in seinen Fängen hält. (Eine Anspielung auf Beorn, der eine Seeschlange im Schild führt.) Der schmucke Metallrahmen zeichnet Asleif als Träger der Hetwürde aus.
Geschichte: Obwohl erst 36 Jahre alt, gehört Phileasson zu den erfahrensten Kapitänen Aventuriens, der schon fast alle Hafenstädte angelaufen hat. Aus dem Süden Thorwals (Brattasö) der Glutströhm-Ottajasko entstammend, nahm er schon in seiner



Jugend an Entdeckungsfahrten im Meer der Sieben Winde teil. Noch als Jugendlicher lernten sich Phileasson und sein späterer Erzfeind Beorn auf einem Hjalding kennen und freundeten sich an. Doch diese Freundschaft sollte nicht lange halten. Es war ein Godi, der den beiden weissagte, dass einer von ihnen einst den Titel 'König der Meere' erlangen würde. Da beide schon in jungen Jahren sehr ehrgeizig waren, nahmen sie die Prophezeiung des Godis ernst und versuchen sich fortan in zahllosen Wettbewerben gegenseitig zu übertrumpfen. Als bei einem dieser Wettbewerbe die Schwester Beorns versehentlich zu Tode kam, verwandelte sich der Wettstreit in Feindschaft. Dabei zeigte sich relativ früh, dass sich Phileasson auf dem Gebiet der Entdeckungen und des Handels (er schafft es bis zur Saga immerhin zwei Mal, unbeschadet ins Güldenland und zurück zu segeln), und Beorn auf dem des Plünderns und Kaperns hervortat. Mit dem Erlangen der Hetwürde beider Seefahrer bekam ihr Konflikt zunehmend auch eine politische Dimension, in der die Vorstellungen eines freiheitsliebenden Traditionalisten aus dem Norden (Beorn) auf die eines weltoffenen, neuem gegenüber aufgeschlossenem Südthorwalers (Phileasson) trafen. Phileasson ist wild entschlossen, diesen Wettstreit ein für alle Mal für sich zu entscheiden.

Charakter: Der Thorwaler ist eine charismatische Führerpersönlichkeit, und es fällt ihm leicht, Menschen in seinen Bann zu schlagen. Sein Wort ist ihm heilig, und einmal gegebene Versprechen löst er ein. Abgesehen von seinen typisch thorwalschen Eigenheiten kann man Phileasson durchaus als einen Ehrenmann bezeichnen. Für seine Leute tut er alles, erwartet aber auch, dass sie auf See seinen Befehlen strikt Folge leisten. Phileasson ist erfahren genug, um auf einen guten Rat zu hören, auch wenn er seiner Meinung zuwiderläuft. Im Laufe der Wettfahrt kann seine faire Spielart natürlich massiv in Kritik geraten. Phileassons Dilemma ist, dass er nicht über seinen Schatten springen kann, um Beorn mit den gleichen Mitteln beizukommen. Die eiserne Selbstbeherrschung des Kapitäns fällt nur einmal und zwar in Enqui (siehe **Alte Freunde, alte Feinde**). Auch wenn Foggwulf sehr erfahren ist, hat er doch nichts von seiner Neugier verloren. Diese Neugier und die Konkurrenz zu ebenbürtigen Seebären wie Beorn oder Ruban dem Rieslandfahrer ist es auch, die ihn ständig vorantreibt und Dinge wagen lässt, die als unmöglich galten.

Weiterer Lebenslauf: Phileasson gewinnt am Ende den Wettstreit und bekommt den Titel 'König der Meere' verliehen. Einige Jahre später spielt er eine wichtige Rolle im Orkensturm, wo er wieder auf Rateral Sanin trifft (**Das Jahr des Greifen**). 1023 BF stellt sich Phileasson an die Spitze der großen Güldenlandfahrt der Thorwaler (**AB 89**) und gilt seitdem als verschollen.

Funktion: Foggwulf ist Auslöser und Motor der Wettfahrt. Er sollte aufmuntern, motivieren und anfeuern – die 'wirklichen Helden' sollten aber Ihre Spieler bleiben.

Geb: 971 BF *Größe:* 1,82
Haarfarbe: weißblond *Augenfarbe:* eisgrau
Kurzcharakteristik: brillanter Entdecker und Kapitän, kompetenter Diplomat und Kämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 16, GE 15, KO 18, KK 16; Richtungssinn, Eisern, Meereskundig, Zäher Hund; Aberglaube 5, Neugier 6, Prinzipientreue (Ehrenwort)
Wichtige Talente: Raufen 12, Klettern 5, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 11, Schwimmen 14, Zechen 15, Menschenkenntnis 9, Orientierung 15, Wettervorhersage 13, Sternkunde 11, Heilkunde Wunden 9, Heilkunde Krankheiten 6, Boote Fahren 15, Seefahrt 17
Beziehungen: groß

Kampfwerte

Breitschwert 'Fejris': INI 10/9+W6*			**AT** 17/15*	**PA** 16/20*
			TP 1W6+6	**DK** N
Schneidzahn: INI 10+W6			**FK** 22	**TP** 1W6+4
LeP 47	**AuP** 66	**RS** 3	**MR** 4	**GS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Linkhand, Schildkampf II, Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust)
*) Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den Kampf mit dem Rundschild.

Raluf 'der Kühne'

Erscheinung: Raluf ist ein muskelbepackter Hüne mit rotblonder, zotteliger Mähne, der selbst in Thorwal die meisten überragt. Seine Waffe ist eine mächtige, zweihändig geführte Barbarenstreitaxt.

Geschichte: Raluf ist ein Kind zweier Welten. Mit nicht einmal drei Jahren wurde der gebürtige Fjarninger von Nordthorwalern verschleppt, die seinen Stamm überfallen hatten. Als *Treller* (Thorwalsch: Geisel; siehe **Westwind 73**) wurde ihm an der Küste des Gjalskerlandes die thorwalsche Kultur anerzogen. Dass ihn seine Mitmenschen auch nach dem Erlangen seiner Freiheit wissen ließen, dass er noch immer kein "waschechter Thorwaler" sei, nagt bis heute an ihm. Das ist auch der Grund, wehalb sich Raluf in seinem bisherigen Leben in diversen Wetten, Mutproben und Heldentaten den Beinahmen 'der Kühne' erkämpft hat, um zu beweisen, dass er genauso thorwalsch ist wie jeder andere. Mit der Teilnahme an der Wettfahrt hofft Raluf, den Makel seiner Herkunft endgültig zu beseitigen.

Charakter: Raluf ist leicht aufbrausend und etwas einfältig. Seine herausragende Eigenschaft ist Loyalität gegenüber seinen Kameraden. Dies gilt auch von Anfang an für die Spielerhelden. Natürlich gehört auch er nicht zur eigentlichen Mannschaft Phileassons, ist aber stolz, endlich einmal an der Seite des berühmten Hetmanns streiten zu dürfen, so dass er ihm von Anfang an treu ergeben ist. Im Übrigen lässt er keine Gelegenheit aus, eine Heldentat zu begehen.

Weiterer Lebenslauf: Zu Ihrer freien Verfügung.

Funktion: Einfacher aber treuer Kamerad, der sich für keine noch so halsbrecherische Mission zu schade ist.

Geb: 985 BF *Größe:* 2,10
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Krieger und durchschnittlicher Seemann
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 8, FF 9, KO 19, KK 19; Ausdauernd, Eisern, Kälteresistenz; Aberglaube 5, Neugier 9
Wichtige Talente: Raufen 11, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Schwimmen 10, Zechen 10, Holzbearbeitung 7, Lederarbeiten 6, Heilkunde Krankheiten –
Beziehungen: minimal

Kampfwerte
Barbarenstreitaxt: INI 8+W6 **AT** 17 **PA** 12 **TP** 3W6+6 **DK** N
Skraja: INI 9+W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 47 **AuP** 54 **RS** 1 **MR** 2 **GS** 8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Sturmangriff, Finte, Niederwerfen, Hammerschlag, Schildspalter

Ynu 'der Moha'

Erscheinung: Mit seiner bronzefarbenen Haut, den zahlreichen Tätowierungen und dem langen, tiefschwarzen Haar ist der Moha eine der auffälligsten Gestalten an Bord der Seeadler. Er ist zu Beginn dick in Pelze vermummt und trägt so wenig behindernde Rüstungsteile wie möglich. Sein Schwert steckt in einer prächtigen, mit Achazfiguren verzierten Scheide auf dem Rücken. Manchmal redet er mit der Waffe. Die Bewegungen des Waldmenschen sind katzengleich und lassen seine Vorliebe für den waffenlosen Kampf erahnen.
Geschichte: Einst war Ynu ein stolzer Krieger der Mohaha aus der Nähe von Chorhop. Sein ganzer Stolz ist sein Schwert, das er liebevoll "Pu-ka-na-pé" nennt. Das Schwert, wie auch die Kunst des Schwertkampfes, wurde in Ynus Familie von Generation zu Generation weitergegeben.
Fast ein Jahr ist es nun her, dass sein Dorf von Sklavenjägern überfallen wurde, die viele gefangen nahmen. Als sich zwei der Stammeskrieger noch einmal befreien konnten und mehrere Sklavenjäger töteten, übten diese grausame Rache am Dorf. Die Überlebenden verschleppte man. Das Sklavenschiff, das die Mohas in den Süden bringen sollte, geriet unterwegs jedoch in einen Kampf mit einer thorwalschen Otta und unterlag. Der entkräftete Ynu wurde von der Ottajasko an Bord genommen und erlangte so seine Freiheit zurück. Die Thorwaler nahmen Ynu schließlich mit in den Norden, wo er die nächsten Monate bei seinen Befreiern verbrachte und wieder zu Kräften kam. Als dann im Winter die beiden Kapitäne aneinander gerieten und Gefolgsleute für eine Wettfahrt suchten, war Ynu einer der ersten, die sich freiwillig meldeten.
Charakter: Ynu denkt oft an seine Heimat und das Schicksal seiner Stammesbrüder und -schwestern. Manchmal plagen ihn Alpträume von jenem Tag, als er sein Dorf in Flammen aufgehen sah. In ihm schwelt ein unbändiger Hass auf alle Sklavenjäger. Begegnet er einem solchen, hat dieser keine Gnade von Ynu zu erwarten.
Um sich über die eisigen Wintertage hinwegzutrösten, hat der schweigsame Ynu ein kleines Paket Rauschkraut dabei, und oft sieht man ihn – scheinbar von der Welt entrückt – auf seiner Ruderbank sitzen und getrocknete Kräuter kauen. Es wäre ein tödlicher Fehler, seine Kampfkraft zu unterschätzen. Er ist ein erfahrener Schwertkämpfer, der seinen Gegnern im Gefecht oft blitzschnell nahe kommt um diesen mit den Schlägen und Tritten des Hruruzat zuzusetzen. Seinen Namen gibt er nur Leuten preis, denen er wirklich vertraut. Die meisten nennen ihn schlicht "den Moha". Ynu ist ein äußerst talentierter Bilderstecher, auch wenn sein Geschmack nicht immer ganz dem seiner 'Opfer' – pardon: Freunde entspricht. Er würde seine Begabung niemals für Geld verkaufen, sondern tätowiert lediglich Leute, die er mag. Er beteiligt sich nur deshalb an der Reise, weil er nicht den ganzen Winter im kalten und verschneiten Thorwal verbringen will. Dass ihn die Wettfahrt zunächst in noch kältere Gefilde verschlägt, nimmt Ynu mit stoischer Gelassenheit hin – er ist fest davon überzeugt, dass er eines Tages den grünen Wald Kamaluqs wiedersehen wird.
Weiterer Lebenslauf: Kapitän Phileasson ernennt Ynu nach den Ereignissen der Wettfahrt zum Steuermann der *Seeadler* (siehe **Jahr des Greifen**).
Funktion: Verschlossener Exot, der erst bei wärmeren Temperaturen so richtig auftaut und ggf. als erster Ansprechpartner für einen ebenfalls exotischen Heldencharakter dient.

Geb: 983 BF *Größe:* 1,60
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Kundschafter und brillanter Jäger
Herausragende Eigenschaften: GE 16, KO 16, KK 14; Flink, Resistenz gegen pflanzliche Gifte, Innerer Kompass; Kälteempfindlich, Raumangst 6, Totenangst 4, Aberglaube 4
Wichtige Talente: Akrobatik 9, Athletik 9, Holzbearbeitung 8, Klettern 6, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Schleichen 8, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 7, Wildnisleben 12, Fährtensuchen 12, Orientierung 11, Pflanzenkunde 8, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 3, Tätowieren 12
Beziehungen: minimal

Kampfwerte
Schwert 'Pu-ka-na-pé': INI 9+W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N
Raufen: INI 11+W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+2 (A)
LeP 35 **AuP** 43 **RS** – **MR** 2 **GS** 9
Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Finte, Klingensturm, Betäubungsschlag, Waffenloser Kampfstil (Hruruzat)

Ohm Follker

Erscheinung: Schulterlanges, an einigen Stellen schon ergrautes und zu Schläfenzöpfen geflochtenes Haar rahmt das charismatische Gesicht des Skalden ein. Ohm Follker wirkt mit seinen 51 Jahren noch sehr agil und erweist sich im Kampf als ausgezeichneter Axtwerfer. Eine Lederrüstung schützt ihn. Egal was passiert, Follker wird niemals seine beinerne Leier aus der Hand geben, die er auf Reisen in ein schützendes Lederetui gehüllt über den Rücken geschnallt trägt.
Geschichte: 956 BF wurde Orm Follkerson, der aufgrund seines Alters heute unter dem Spitznamen 'Ohm Follker' bekannt ist, in der Hjaldingstadt Thorwal geboren. Schon mit jungen Jahren fühlte er sich zum Skalden berufen und erntete beim 'Ablegen' seines Gesellenstücks vom Altmeister höchstes Lob. Über die Jahre ist Ohm viel herum gekommen (unter Anderem mit Solvi Starkadson – **Helden einer Saga 58**) und hat gute Beziehungen zur Runajasko in Olport entwickelt. Aus seinem Mund

stammt auch die in Südthorwal beliebte Saga von Eldgrimm Orikksons (erster) Eroberung von Kendrar, in dessen Gefolge er auch zum Herbsthjalding nach Thorwal kommt.
Charakter: Der Skalde ist weitgereist, und selbst die größten Raubeine werden friedlich, wenn der grauhaarige Mann einen Schanksaal betritt. Er ist schlicht eine Respektsperson. Weit weg von Thorwal zieht sich Ohm gelegentlich in eine Ecke zurück, um für sich alleine melancholische Lieder an seine Heimat zu dichten. Als Skalde ist er eine Fundgrube für viele Geschichten und Sagas und kann den Helden in dieser Richtung durchaus etwas auf die Sprünge helfen. Er beteiligt sich an der Reise, um Stoff für eine neue Saga zu sammeln, ein Heldenepos, das ihn auch über seinen Tod hinaus berühmt machen soll.
Weiterer Lebenslauf: Ohm Follker überlebt die Kampagne und schafft mit der Fertigstellung der Phileasson-Saga sein Meisterstück. Als Bewahrer und Chronist der Saga wird er erst als greiser Mann 1029 BF wieder in die Geschichte der Inseln im Nebel verwickelt (siehe das Abenteuer **Schreckensbilder** in der Anthologie **Auf Elfenpfaden**).
Funktion: Auf einem Langboot darf ein Skalde insbesondere bei langen Fahrten nicht fehlen: Er ist unerlässlich, um in kritischen Situationen die Moral der Thorwaler durch anfeuernde Kriegslieder zu heben. Neben Phileasson und Shaya ist es Ohm, der die Mannschaft zusammenhält und auch in schweren Zeiten für Aufmunterung und Optimismus sorgt.

Geb: 956 BF *Größe:* 1,82
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Skalde und erfahrener Seemann
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 16, FF 15, KO 15; Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang 10; Neugier 6, Aberglaube 5
Wichtige Talente: Singen 16, Tanzen 8, Zechen 13, Betören 6, Etikette 7, Menschenkenntnis 10, Geschichtswissen 7, Götter/Kulte 6, Heraldik 8, Sagen/Legenden 14, Sprachenkunde 5, Musizieren 14, Heilkunde Krankheiten 5, Überreden 10
Beziehungen: hinlänglich

Kampfwerte

Skraja: INI 7+W6	**AT** 13	**PA** 12	**TP** 1W6+3	**DK** N
Raufen: INI 7+W6	**AT** 13	**PA** 12	**TP** 1W6 (A)	
Schneidzahn: INI 7+W6	**FK** 24		**TP** 1W6+4	

LeP 44 **AuP** 50 **RS** 3 **MR** 4 **GS** 8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Schnellziehen, Scharfschütze

---

Crottet

Erscheinung: Crottet ist eine unauffällige, kleine Gestalt, in graues Leder gekleidet und mit einer Mütze aus Seehundfell auf dem Kopf bekleidet. Bewaffnet ist der Nivese mit Kurzschwert und Kurzbogen.
Geschichte: Crottet ist ein Nivese aus der Sippe der Sairan-Hokke. Den Sohn des damaligen Häuptlings, und somit Ziehbruder Nirkas (Seite 85), zog es in die weite Welt hinaus. Seine Reisen durch Nordaventurien führten ihn über Riva und das Gjalskerland bis nach Thorwal, wo er sich der Mannschaft Phileassons anschließt.
Charakter: Eigentlich ist der kleine Mann ein begabter Märchenerzähler, doch in Gesellschaft der grobschlächtigen Thorwaler wird er mit diesem Talent hinter dem Berg halten. Seine Stunde kommt, sobald das Packeis erreicht ist und er die Gruppe durch den tödlichen Frost des hohen Nordens führt.
Weiterer Lebenslauf: Je nach Spielverlauf verlässt Crottet die Gefährten in Festum oder verstirbt schon vorher.
Funktion: Führer durchs Ewige Eis und Kontaktmann zu den Nivesen

---

Geb: 978 BF *Größe:* 1,60
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* gelb
Kurzcharakteristik: kompetenter Kundschafter und meisterlicher Jäger
Herausragende Eigenschaften: KO 17; Eiskundig, Entfernungssinn, Innerer Kompass, Kälteresistenz; Hitzeempfindlich, Raumangst 6, Totenangst 6
Wichtige Talente: Schleichen 11, Sich verstecken 6, Sinnenschärfe 10, Skifahren 10, Fährtensuchen 11, Fallenstellen 10, Orientierung 11, Wettervorhersage 11, Wildnisleben 13, Sagen/Legenden 12, Bogenbau 6, Fahrzeug lenken 10, Lederarbeiten 9, Heilkunde Krankheiten –
Beziehungen: minimal

Kampfwerte

Kurzschwert: INI 10+W6	**AT** 12	**PA** 12	**TP** 1W6+2	**DK** HN
Kurzbogen: INI 10+W6	**FK** 20		**TP** 1W6+4	

LeP 40 **AuP** 55 **RS** 2 **MR** 3 **GS** 8
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung), Scharfschütze, Schnelladen (Bogen)

Shaya Lifgundsdottir

Erscheinung: In ihren gelborangen Wollumhängen ist die sommersprossige Shaya die farbenprächtigste Erscheinung auf Phileassons Schiff. Die hübsche Geweihte mit ihren geflochtenen Zöpfen und dem stilisierten Gänse-Hautbild auf dem rechten Oberarm hat es nicht immer leicht mit ihren Landsleuten, die ihr, aller Hochachtung zum Trotz, wegen ihrer geringen Körpergröße gerne mit gutmütigem Spott begegnen.
Geschichte: Shaya Lifgundsdottir ist schon seit jungen Jahren eine entschiedene Streiterin der Göttin des Herdfeuers. Bereits mit sieben Jahren entschied sie, ihr Leben der gütigen Travia zu weihen. Unter der obersten Travia-Priesterin Jadhelja empfing Shaya in ihrer Geburtsstadt Thorwal Lehre und Weihe zur Geweihten.
Charakter: Als Vertreterin der Göttin des Herdfeuers wird selbst die dickfellige Shaya es in den kommenden Monaten nicht leicht unter der ungehobelten Schiffsbesatzung haben. Trotzdem wird die Geweihte von ihren Gefährten sehr geachtet. Auf der langen Reise ist es manchmal gerade ihre Güte, ihre Kochkunst, ihr offenes Ohr für Sorgen und ihre Großzügigkeit am Lagerfeuer, die die Moral erhalten. Sie selbst betrachtet diese Reise als eine Prüfung, die ihr von ihrer Göttin auferlegt wurde. In ihrer typisch thorwalschen Auslegung des Glaubens mag sie zwar nicht immer mit der Doktrin aus Rommilys übereinstimmen, ist dafür aber Phileassons Mannen eine gute Seelsorgerin.
Als Schiedsrichterin und Beobachterin wahrt sie zu Anfang eine gewisse Distanz zur übrigen Mannschaft, da sie sich bewusst ist, dass sie deren Handeln später bewerten soll. Je mehr Questen man jedoch zusammen gemeistert hat, desto enger rückt auch sie an die Anderen heran – vor allem nachdem

Beorns Vorgehensweise immer skrupelloser wird. Shaya lehnt es ab, einen Kampf zu beginnen, und greift während eines Kampfes hauptsächlich auf Paraden zurück oder weicht aus. Nur in Notsituationen geht sie selbst zum Angriff über.

Weiterer Lebenslauf: Shaya überlebt die Wettfahrt, heiratet und wird Mutter dreier Kinder. Nach der Brandkatastrophe von 1023 BF tritt sie in die Fußstapfen der verstorbenen Obersten Travia-Geweihten Thorwals. Davor spielt sie aber noch eine wichtige Rolle in den Ereignissen um die Hochelfenstadt Simyala (**Im Schatten Simyalas**).

Funktion: Shaya spielt eine Schlüsselrolle auf dieser Reise. In Form von Prophezeiungen und Orakelsprüchen leitet sie die Aufgaben, die auf der großen Fahrt zu erfüllen sind, an Kapitän Phileasson und seine Gefolgsleute weiter. Sie zu verlieren ist gleichbedeutend mit einer Niederlage, deshalb werden alle nur erdenklichen Vorkehrungen für ihren Schutz getroffen. Umgekehrt ist die Geweihte in der Lage, in einer wirklichen Notlage der ganzen Gruppe durch Liturgien Schutz zu gewähren (siehe **Die Flucht**, Seite 58). Das diese sehr seltenen Liturgien Shaya selbst teilweise unbekannt sind, bevor sie diese anwendet, verdeutlicht, wie wichtig den Göttern die Wettfahrt ist.

Shaya ist Schiedsrichterin, Sittenwächterin (im thorwalschen Sinne) und Seelsorgerin und hat immer ein offenes Ohr für die Sorgen der Helden.

Geb: 974 BF *Größe:* 1,58
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: eine entschlossene Streiterin für die milde Göttin – auf ihre ganz thorwalsche Art
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 15, FF 14, KK 9; Neugier 4, Höhenangst 7
Wichtige Talente: Bekehren 11, Heilkunde Seele 10, Lesen/Schreiben 10, Heilkunde Krankheiten 8
Wichtige Liturgien: Shaya beherrscht die verbreiteten Liturgien der Travia-Kirche bis zum III. Grad, zudem Göttliche Verständigung und in Notsituationen Das Gebet der verborgenen Halle
Beziehungen: hinlänglich

Kampfwerte
Wanderstab: INI 10+W6 **AT** 10* **PA** 14 **TP** 1W6+1* **DK** NS
LeP 39 **AuP** 33 **RS** 2 **MR** 7 **GS** 7
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II (13)
*) Shaya geht nur in lebensbedrohlichen Situationen zum Angriff über.

Abdul el Mazar

Erscheinung: Abdul ist kleiner hagerer Mann, in dessen faltigem Gesicht sich die meiste Zeit die abwechselnden Emotionen Furcht, Freude und Irrsinn widerspiegeln. Wenn Abdul einen seiner ruhigen Momente hat, kann der sonnengebräunte, mittlerweile ergraute alte Mann wie ein freundlicher älterer Novadi wirken. Auch Monate nach dem Himmelsturm sind die vielen Narben, die er aus Pardonas Folter davongetragen hat, immer noch nicht verheilt.

Geschichte: Früher war der tulamidische Magier ein anerkannter Beschwörer, der längere Zeit an der Rashduler Akademie lehrte. In seinen späteren Forschungsjahren widmete sich el Mazar zunehmend der Namenlosen-Forschung und stieß auf einige interessante Aspekte der Beschwörungstheorie und über das Wesen des Namenlosen, die dem Namenlosenkult auf Dere sicherlich Schwierigkeiten bereitet hätten. Aus diesem Grund ließ Pardona Abdul entführen und im Himmelsturm einkerkern. Bis zu seiner Befreiung durch die Helden diente er ihr als lebendiges Versuchsobjekt. Weitere Details zu seiner Geschichte finden Sie in **Wie der Wind der Wüste** auf Seite 168.

Charakter: Leider ist vom Scharfsinn des philosophierfreudigen Magiers und gläubigen Novadi wenig übrig, wenn die Helden ihn aus den Verliesen im Himmelsturm retten. Auch wenn Abdul seine lichten Momente hat, ist er die meiste Zeit nicht mehr als ein vor sich hin brabbelndes Kleinkind, mit einer unbändigen Energie und Neugier für die Entdeckung der ihm völlig fremd erscheinenden Umwelt. Selbst wenn man seinen Sätzen folgen kann, die oft ein Gemisch aus Tulamidya, Garethi, Isdira und einigen echsischen Sprachen sind, so geben sie oft trotzdem keinen Sinn. (Zum Beispiel: "Oh, seht da: Der Krieger ist nicht der Welten Geburt, aber grün.")

Weiterer Lebenslauf: Abdul erlangt im Finale der Saga seine geistige Gesundheit zurück und begleitet Fenvarien zu den Inseln im Nebel, seiner neuen Heimat.

Funktion: Sie können Abdul sehr gut dazu verwenden, die Saga in einigen Situationen etwas interessanter zu machen. Einerseits kann Abdul die Gefährten das ein oder andere Mal durch seinen Wahnsinn in Schwierigkeiten bringen. (In den wenigsten aventurischen Dorfschenken wird es gerne gesehen, wenn ein alter Mann auf einen Tisch steigt, in unverständlichen, 'dunklen' Sprachen zu murmeln beginnt und plötzlich Rauch aus seinem Mund quillt.) Andererseits dient er Ihnen als 'Joker', falls die Helden in schwierige Situationen geraten. Trotz seiner Unberechenbarkeit und Verwirrung kann der Magier den Helden eine große Hilfe sein, denn er beherrscht sowohl das jahrtausendealte Asdharia als auch verschiedene ‚tote' Echsensprachen. In lichten Momenten kann er dementsprechend als Übersetzer dienen. Des Weiteren mag er den Helden gelegentlich mit einem Zauber zu Hilfe eilen, wobei diese jedoch stets einen eher zufälligen Charakter haben sollten als das Resultat von bewusst eingesetzten Formeln.

Manche Völker (Nivesen, Novadis) werden in dem Wahnsinnigen übrigens einen Heiligen Mann sehen, auf den die Götter ihr besonderes Augenmerk gelenkt haben (siehe auch Seite 168).

Geb: 944 BF *Größe:* 1,54
Haarfarbe: dunkelgrau *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik:* brillanter Dämonologe und meisterlicher Philosoph/Theologe
Herausragende Eigenschaften:* MU 16, KL 15, CH 15, IN 18; Arroganz 4, Speisegebote
Wichtige Talente:* Selbstbeherrschung 12, Lehren 12, Götter/Kulte 15, Magiekunde [Dämonologie] 15, Philosophie 17, Rechnen 17, Sagen und Legenden 14, Sprachenkunde 12, Sternkunde 10; Kenntnis in diversen ausgestorbenen Schriften und Sprachen der Echsen und Elfen
Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale:* Beschwörungen, Pentagramma, Geisterbann, Analys, Armatrutz und viele Zauber mit den Merkmalen Beschwörung, Herbeirufung, Hellsicht und Metamagie meisterlich sowie Grundkenntnisse im Elementarismus und in der theoretischen Kristallomantie
Beziehungen:* ansehnlich
*) Die hier gemachten Aussagen beschreiben Abdul im Zustand geistiger Klarheit vor seiner Einkerkerung im Himmelsturm.

Beorn und seine Leute



Die wenigsten Gefährten von Phileassons Gegenspieler übernehmen irgendwann in diesem Abenteuer eine so wichtige Rolle, dass sie hier explizit vorgestellt werden müssten. Das gilt natürlich vor allem für diejenigen, die Beorn bis zum Himmelsturm begleiten und dort zu Tode kommen. Sollte Sie aber doch einmal einen Namen und Werte für einen von Beorns Leuten brauchen, der nicht in der folgenden Aufzählung genannt ist, dann orientieren Sie sich einfach an Söldnern und Thorwalern, die eine etwas niedrigere Stufe haben als Ihre Helden.

Beorn 'der Blender'

Erscheinung: Für einen Thorwaler hat Beorn ein ungewöhnliches Äußeres. Mit einer Größe von 1,76 und einem eher zierlichen Körperbau bildet er eine Ausnahmeerscheinung unter den blonden Hünen dieses Seefahrervolkes. Vor Jahren verlor er im Kampf gegen eine der schwarzen Galeeren Al'Anfas das rechte Auge. Er trägt ein leichtes Kettenhemd, einen Schild und einen auffälligen, kostbaren Flügelhelm.

Geschichte: Beorn entstammt einer Ottajasko, die in Svegan am Nader angesiedelt ist (und später seinen Namen tragen wird). Schon in jungen Jahren entwickelte sich zwischen ihm und Phileasson eine Rivalität (siehe oben). Als der skrupellosere von beiden tat sich Beorn besonders in Heerfahrten gegen die Pestbeule des Südens hervor. Seit er in einem Kampf mit einer schwarzen Galeere das rechte Auge verlor, pflegt er alle Sklavenjäger und Soldaten, die in Diensten Tar Honaks oder der Händler seiner Stadt stehen, blenden zu lassen, sobald sie in seine Hände fallen. Diese grausame Art der Rache brachte Beorn den Beinamen 'der Blender' ein. Doch rabiates Vorgehen gegen Alanfaner ist nichts, was einen in Thorwal in Misskredit bringen würde.

Sein wohl prominentestes Opfer dürfte *Coragon Kugres* (**Efferd 169**) sein, der als junger Seeoffizier von Beorn geblendet wurde. Er war nämlich zugegen, als Beorn 1003 BF zusammen mit einigen anderen Ottajaskos den berühmten Überfall auf Porto Paligan verübte und die dortige Al'Anfanische Schatzkammer leer räumte.

Charakter: Beorn genießt höchstes Ansehen, und egal, wohin es geht, er hat niemals Probleme, Mannschaften für seine Drachen zusammenzubringen, da er auf seinen Fahrten bisher immer reiche Beute gemacht hat. Seine Erfahrungen mit Al'Anfanern aber auch mit Seefahrern anderer Reiche haben dazu geführt, dass Beorn den Wert einer thorwalschen Besatzung über das üblich Maß hinaus schätzt. So kommt es nur äußerst selten vor, dass eines seiner Mannschaftsmitglieder nicht in Thorwal geboren ist.

Gleich in den ersten beiden Questen ändert sich Beorns Verhalten allerdings beträchtlich. So wird er nach Gefangenname, Folter und dem im Himmelsturm geschlossenen Bündnis mit Pardona in seinen Reaktionen etwas verhaltener. Er versucht aber dennoch, vor seiner Mannschaft und Phileasson zu verbergen, dass nicht er, sondern Pardona die Zügel in der Hand hält. Während der Wettfahrt erweist sich Beorn als ehrgeiziger und rücksichtsloser Gegner, aber keiner, der sich wissentlich gegen die Götter wenden würde. Er weiß einfach noch nicht, mit wem oder was er sich da eingelassen hat.

Weiterer Lebenslauf: Verschwindet nach der Schlacht am Rabenpass und taucht in **Im Schatten Simyalas** wieder als Handlanger Pardonas auf, um schlussendlich zu sterben. Seine Söhne Asgrim und Thorn zehren vom Reichtum und Ruhm ihres Vaters und werden Jahrzehnte später noch einmal in den Hohen Norden vorstoßen (siehe das *Browsergame* **Zorn der Eiselfen**)

Funktion: Der scheinbare Hauptgegner Phileassons, der es durch seine Skrupellosigkeit immer wieder schafft dem rechtschaffenden Phileasson ein Schnippchen zu schlagen.

Geb: 975 BF *Größe:* 1,76
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Seefahrer und kompetenter Seekriegs-Taktiker
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16, KK 16; Einäugig, Goldgier 6
Wichtige Talente: Schwerter 16, Wettervorhersage 10, Betören 10, Überreden 11, Zweihand-Hiebwaffen 17
Beziehungen: groß innerhalb Thorwals, niedrig im restlichen Aventurien

Kampfwerte
Orknase 'Felsspalter': INI 13+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W6+8 **DK** N
Schwert: INI 14+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 39 **AuP** 46 **RS** 4 **GS** 8 **MR** 6
Wundschwelle 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (12), Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), weitere nach Maßgabe des Meisters

---

Pardona

Erscheinung: Sie hat die Gestalt Lenyas angenommen, jener unglücklichen Travia-Geweihten, die Beorn in den Himmelsturm begleitete. Ihre wahre Gestalt erblicken die Helden erst im Finale von **Alte Freunde, alte Feinde**.

Geschichte: Eine detaillierte Darstellung von Pardonas Werden und Wirken finden sie ab Seite 31.

Charakter: Pardona ist eine Meisterin des Sinnentrugs, und es dürfte auf Dere nur wenige geben, die sie nicht zu täuschen vermag. Pardonas Hauptmotivation war immer der Wunsch, sich Wesen zu unterwerfen und sie ganz nach ihrem Willen, ja, Laune zu formen; wer sich aber ihrem Mutwillen nicht unterwirft, den hasst sie aus tiefster Seele, und all ihr Streben gilt seiner Vernichtung: sowohl die Erschaffung vieler Kreaturen wie auch die Verfolgung der Firnelfen entspringen diesem Charakter. Pardona hat die Abgefeimtheit und Hemmungslosigkeit einer Unsterblichen, die immer alles gefordert, fast alles bekommen und beinahe alles verloren hat, und die schon an Orten war, die kein Mensch, Elf oder Drache, ob lebend oder

tot, gesehen hat – und die von dort zurückgekehrt ist. Pardona ist den Umgang mit Dämonen und Drachen mehr gewohnt als den mit Menschen.

Sie bekommt Beorn während seines Aufenthalts im Himmelsturm in ihre Gewalt, und seine Erklärungen wecken ihre Neugier, so dass sie beschließt, sich ihm anzuschließen. Solange sie ihn begleitet, wird sie den übrigen Gefährten der Gruppe vorspielen, dass sie eine Travia-Geweihte ist und an seiner Seite die 'neue Welt' der Menschen und einige ihr bisher verschlossene Mysterien der Hochelfen entdecken.

Beorn schließt sie sich an, um den Wettkampf, den die beiden Thorwaler Kapitäne austragen, zu erforschen. Welche Verbindung besteht zwischen den Aufgaben und der alten Elfenkultur, die sie besser kennt als irgendein anderer? Zum Schein unterwirft sich Pardona den Entscheidungen Beorns, auch wenn sie es ist, die in Wirklichkeit die Fäden in der Hand hält. Bis zum Sommer 1008 BF begleitet sie ihn. Dann trennt sie sich wegen der sich überstürzenden Ereignisse in der Khôm von Beorn (siehe **Wie der Wind der Wüste** Seite 169). In menschlicher Gestalt verfügt sie willentlich nur über einen Teil ihrer Macht und ist verwundbarer. Solange sie die Maske als Geweihte aufrecht erhält, wird sie nicht offen starke Magie anwenden, um sich (auch gegenüber den Zwölfen) nicht zu verraten.

Weiterer Lebenslauf: Pardona überlebt die Kampagne und spielt bei der Rückkehr Borbarads eine Schlüsselrolle (siehe **Unsterbliche Gier** in **Rückkehr der Finsternis**). Nach dem Ende des Dämonenmeisters ist sie es, die die Dämonenzitadelle in Besitz nimmt und den Helden **Im Schatten Simyalas** wieder begegnen kann.

Funktion: Die eigentliche Gegenspielerin der Helden, Graue Eminenz hinter Beorn und Repräsentantin des Namenlosen selbst.

Geb: 4100 v. BF *Größe:* 1,72*

Haarfarbe: blond* *Augenfarbe:* grün*

Kurzcharakteristik: vollendete Chimärologin, brillante Beschwörerin und Intrigantin aus einem früheren Zeitalter

Herausragende Eigenschaften: KL 20, CH 21, MR 15, AE 160**, LE 46

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung, Lügen, Magiekunde vollendet, sehr viele körperliche, gesellschaftliche, intuitive und Wissenstalente meisterlich

Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: sehr viele Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung, Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss, Form, Herrschaft* meisterlich, einige vollendet; zudem *alle* elfischen Sprüche meisterlich; kennt mehrere Formeln mit Merkmal Temporal und etliche Zauber und Zaubervarianten, die sonst unbekannt sind. Z.B.: Gardianum 12, Invercano 12 (führt Pardona nur mit silbern aufglänzenden Augen aus – ohne weitere Geste), Bannbaladin 21, Panik 16, Höllenpein 19, Adlerschwinge (Gletscherwurm oder Seeadler, um nicht aufzufallen) 15. Viele Geheimnisse der aventurischen Magie gehen ursprünglich auf ihre Forschungen zurück.

Besonderheiten: Pakt mit dem Namenlosen und 'Bekanntschaft' mit einigen Erzdämonen, dadurch hohe Beschwörungsvorteile. Pardona zaubert ihre Magie oft mit unerwarteter – hochelfischer, dämonischer oder gänzlich anderer – Zaubertechnik.

Beziehungen: gering (einige Spione, die von ihr geschaffenen Nachtalben)

*) Dies bezieht sich auf die Gestalt der Travia-Geweihten Lenya.

) Wenn Pardona mehr als 100 AsP verbraucht hat, begibt sie sich in den Limbus, um zu regenerieren, wenn nötig sogar, um dort zu meditieren; im Extremfall kann sie so binnen 5 Stunden 100 AsP regenerieren und dabei etwa 30 LeP einbüßen. Dies tut sie natürlich nur, wenn keine Zeugen zugegen sind. Falls Sie zusätzliche Informationen und Anregungen zu Pardona brauchen, können Sie diese den Bänden **Aus Licht und Traum und **Firuns Atem** entnehmen.

Belasca Jannerloff

Erscheinung: Die nicht sonderlich schöne bornländische Magierin bevorzugt es, sich in grau und schwarz zu kleiden. Für ihre Zunft ist die junge Frau körperlich noch recht agil, was wohl mit den häufigen Exkursionen in die Walsachberge während ihrer Ausbildung zu tun hat.

Geschichte: Belasca Jannerloff ist die Tochter einer wohlhabenden Händlerfamilie aus Neersand, die ihr auch das Studium an der Schule der Beherrschung ermöglichte. Während ihrer Zeit als Elevin fruchtete zwar der Unterricht in der Zauberei, die von Corollku aber eigentlich zur Abschreckung gedachten Geschichten über Liscom Ghosipar und seinen einstigen Lehrer Thomeg Atherion verfehlten jedoch ihren Zweck. Entgegen der Intention und den Idealen der Spektabilität fühlte sich die junge Belasca von diesen sinisteren Magiern angezogen und interessierte sich heimlich immer mehr für den Spruchkanon der Borbaradianer. Nach dem Erhalt ihrer Adeptenwürde zog sie nach Festum, um als Lohnmagierin Anstellung beim Handelshaus Stoerrebrandt zu finden und gleichgesinnte Kollegen zu treffen. Als sie von Beorn für die Wettfahrt angeworben wird, ist sie heilfroh, die Händlerstadt verlassen zu können, da sich ihre Hoffnungen auf eine lukrative Anstellung und einen fruchtbaren Austausch mit Kundigen des borbaradianischen Kanons nicht erfüllt haben.

Charakter: Belasca neigt von sich aus dazu, ihre eigenen Fähigkeiten ein wenig zu überschätzen. Diese Charakterschwäche wird durch die Tatsache, dass Pardona ihre Zauber ab Festum durch den Zauberreif Mandranna (siehe unten) unterstützt, noch verschlimmert. Bis zu Lenyas 'Tod'in der Khôm steigert sich Belascas Selbstüberschätzung in regelrechten Größenwahn, was sich in immer arroganterem Auftreten und Machtmissbrauch wiederspiegelt. Auf den Inseln im Nebel schließlich stürzt sie die Erkenntnis, dass ihre Macht nur auf dem Reif basierte, in eine tiefe Krise. Während der letzten Queste verausgabt sich die Magierin vollends und brennt magisch aus.

Weiterer Lebenslauf: Belasca verstirbt noch vor Ende der Wettfahrt.

Funktion: Als machtvolle Marionette Pardonas wird sie den Helden das eine oder andere Mal deren Grenzen aufzeigen, am Ende aber von ihrer Macht verzehrt ein tragisches Schicksal ereilen.

Geb: 982 BF *Größe:* 1,72

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grau

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Beherrschungs-Magierin, die allein durch Pardonas Astralmacht die Grenzen ihres Könnens überschreitet

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, CH 16; Arroganz 6

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 9, Überreden 5 , Menschenkenntnis 8, Magiekunde 10

Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: Horriphobus 10, Imperavi 9, Bannbaladin 10 und viele Zauber mit den Merkmalen Einfluss und Herrschaft durchschnittlich, dazu Adlerschwinge, Armatrutz 6, Hal-

luzination 8, Silentium 11, Somnigravis 9; auf ihrem Stab liegen Bindung, Ewige Flamme, Kraftfokus und Flammenschwert
Beziehungen: gering

Kampfwerte
Stab: INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** NS
Flammenschwert: INI 8+1W6 **AT** 10 **PA** 12 **TP** 2W6+4* **DK** N
LeP 29 **AuP** 34 **RS** 1 **GS** 8 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: –
* Bei der Verwandlung ihres Stabes in ein Flammenschwert setzt Belasca ihre RkP* immer für eine Erhöhung der TP ein. Zusätzlich zu den TP verursacht ein Treffer elementaren Feuerschaden (**WdZ** 56).

Mandranna

Beschreibung: Zwei identische, schmale Armreife aus einem weichen, rein weißen Metall mit reichhaltiger hochelfischer Ornamentik. Beide Armreife weisen Scharten und Alterungsspuren auf.
Wirkung: Wirkt einer der Träger einen Zauber, für den die eigene Astralenergie nicht ausreicht, und befindet er sich nicht weiter als eine Meile vom anderen Träger entfernt, so erzeugt das Artefakt eine arkane Brücke, die es dem Zauberer erlaubt, die Astralenergie des (einverstandenen) Partners gemäß der UNITATIO-Regeln für einen Zeitraum von etwa zwei Stunden mitzubenutzen. Das Artefakt kann täglich angewendet werden.
Wenn die astrale Verbindung mit dem anderen Träger nicht zustande kommt, so wird die Astrale Kraft statt dessen von einem Nachtalb zur Verfügung gestellt, der vom Artefakt Besitz ergriffen hat. Für je 10 bereitgestellte AsP entzieht er dem Träger allerdings einen Punkt Sikaryan.
Hintergrund und Besonderheiten: Unter den Hochelfen, die miteinander das Freundschaftslied geschlossen hatten, waren Artefakte wie Mandranna (*Isdira*: Kraftschenkerin) weit verbreitet. Heute werden ähnliche Artefakte im Umfeld kämpferischer Magierorden (ODL, Pfeile des Lichts) gelegentlich hergestellt. Das vorliegende Artefakt war lange im Besitz eines hochelfischen Krieger-Paares. Nach der Schlacht am Totenmoor, bei der beide umkamen, ergriff der Geist eines bösartigen, ghulähnlichen Wesens Besitz vom Artefakt. Viele Jahrtausende später birgt Pardona das Artefakt und nutzt es, um Belasca zeitweise Zugriff auf ihre enormen Kraftressourcen zu ermöglichen. Belasca, die nicht über hinreichende Fähigkeiten verfügt, das Artefakt vollständig zu ergründen, hält es für eine Art Kraftspeicher, den sie nutzt, ohne viel darüber nachzudenken.
Wert: 100 Dukaten Materialwert für jeden Armreif / 400 Dukaten für beide Armreife

Kategorie: Spruchspeicher Semipermanent (Arcanovi), täglich nutzbar
Typ und Ursprung: Verständigung, Kraft / hochelfisch
Auslöser: Träger spricht Zauber mit zu geringer Astralenergie.
Astralenergie: 54 / 3
Thesis: unbekannt (ähnliche bekannt)
Komplexität: +12 / 16
Wirkender Spruch: 2 x Unitatio ähnlicher Zauber (je 4 fach appliziert wegen Semipermanenz)

Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir



Eilif 'Donnerfaust' ist ein Mittdreißigerin mit enormen Ausmaßen. Die muskulöse, über zwei Schritt messende Thorwalerin macht mit ihrer Barbarenstreitaxt auf Viele einen furchteinflößenden Eindruck. Und genau das ist ihre Absicht.
Auf der See groß geworden, hat Eilif durch einen schweren Fehler Schande auf sich und ihre Ottajasko geladen und sucht nun außerhalb von Thorwal ihr Glück. Wie einst die stolzen Hjaldinger will sie als raubeinige Piratin berühmt-berüchtigt und zu einer gefürchteten Legende werden. Hinter diesem Ziel verbirgt sich weniger die Gier nach Gold sondern eher der Wunsch, in ihrer Heimat wieder anerkannt zu werden. Als sie in Festum zu Beorns Mannschaft stößt, sieht sie in der Wettfahrt ihre Chance gekommen. Die pragmatisch eingestellte Eilif hat aber schon bald Probleme, sich dem 'Blender' unterzuordnen. Gerade als Beorn auf den Inseln im Nebel immer stärker auf sie angewiesen ist, gerät sie in Konflikt mit dem Kapitän. Dieser beklagt unter Anderem ihre forschen Alleingänge und ihre "maßlosen" Forderungen nach einem größeren Beuteanteil.

Kampfwerte
Barbarenstreitaxt: INI 10+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 3W6+5 **DK** N
LeP 42 **AuP** 46 **RS** 3 **GS** 7 **MR** 2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Kampf im Wasser, Sturmangriff, Wuchtschlag

Garad Avason

Dieser annähernd zwei Schritt hochgewachsene Thorwaler war sehr erfreut, in Festum einen so berühmten Landsmann anzutreffen. Zumal Beorn so nett war, ihn gegen fünf Batzen aus dem städtischen Kerker freizukaufen. Dort war der 24 Jahre alte Garad wegen "Gefährlicher Pöbelei auf öffentlichen Plätzen" und Zechprellerei gelandet. Der blonde Thorwaler ist Beorn treu ergeben und wird all seinen Befehlen ohne Zögern folgen. Garad trägt eine Lederrüstung und ist mit einem Breitschwert und einem Schweren Dolch bewaffnet.

Kampfwerte
Breitschwert: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 34 **AuP** 49 **RS** 3 **GS** 7 **MR** 1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Sturmangriff, Wuchtschlag

Baldur

Baldur ist ein verschlagener, mit allen Wassern gewaschener Söldner um die Dreißig, der gemeinsam mit seinem Kumpan

Childwig in Festum zu Beorns Gruppe gestoßen ist. Er hat schon viel von dem Thorwaler gehört und geht anfangs davon aus, dass die ganze Geschichte mit dem Wettrennen nur Tarnung ist. Der aus Tobrien stammende Söldner ist fest davon überzeugt, dass Beorn in Wirklichkeit einen spektakulären Überfall plant oder auf der Spur eines Schatzes ist. In jedem Fall verspricht er sich einen Beuteanteil, wenn er dem Thorwaler folgt, und wird deshalb nicht von dessen Seite weichen. Baldur ist ein kleinwüchsiger, rothaariger Mann und trägt mit Schwert und Schild die Waffen des Leichten Fußvolkes. Außerdem ist er ein ganz passabler Armbrustschütze.

Kampfwerte

Schwert: INI 12/11+1W6* **AT** 15/14* **PA** 13/17* **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 38 **AuP** 44 **RS** 5 **GS** 7 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand I, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Schildkampf I
*) Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den Kampf mit dem Bock.

Childwig

Dieser etwas naive Mercenario stammt aus Grangor. Zu seinem Glück (so meint er) hat er schon vor einer Weile Baldur getroffen, dem er nach dem Weggang aus Heimat und Regiment die Planung ihrer gemeinsamen Zukunft überlässt. Childwig sieht man seine teilweise mohischen Vorfahren durch eine dunkle Hautfarbe an. Durch seine ungewöhnliche Größe wirkt er dürr und schlaksig. Ihn für ungeschickt zu halten, kann ein tödlicher Fehler sein, denn im Umgang mit der Armbrust ist der Schütze sehr kompetent, und auch im Nahkampf kann er sich mit den Zweililien durchaus erwehren.

Kampfwerte

Zweililien: INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N
Leichte Armbrust: INI 12+W6 **FK** 19 **TP** 1W6+6
LeP 42 **AuP** 49 **RS** 3 **GS** 8 **MR** 0
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Sturmangriff, Wuchtschlag, Schnelladen

Index

Abdallah 176
Abdul 84
Abdul el Mazar 56, 168 , 300
Achaz 192
Adernath 235, 258, 261
Aischa 176
Alev 163
Alrik Jergenfels 163
Alte Weise 259
Anvarion-dharla 146
Asleif 'Foggwulf' Phileasson 296
Aytan 159
Baldur 303
Bardibrig 228, 244
Barmak 177
Belasca 141, 250, 281 302
Ben Aram 160, 176, 186
Beni Geraut Schie 98, 169
Beorn 16, 141, 169, 225, 250, 282, 301
Berengar 159
Beskan 135
blinde Sila 159
Blutturm 102
Boran 125
Borbarad 156
Brokscal 184, 195, 208
Bruder Osais 70, 85
Buckmann 131
Canan 177
Caradel 259
Chap Mata Tapam 197
Charyb'Yzz 199, 204
Childwig 304
Chirakah 191
Choichio 194
Chr'Ssir'Ssr 199, 201, 204
Crottet 299
Deriono 248
Der Schuldturm 281
Die 'Alten' 238
Die 'Wilden' 240
Djanilla 248, 250, 290
Doctore Barraculus 69, 85
Drachensteine 105
Drei große Schnecken 243
Drôl 181
Echsenkrieger 193
Eilif Sigridsdottir 251, 294, 303
Enqui 267, 274
Erm Sens 111
Eysel 177
Faelanthîr 261
Fasar 156
Fenvarien 233, 269, 271, 282, 294
Festum 91
Flugechsen 193, 201
Friedhof der Seeschlangen 127
Galandel Yetimutter 26, 30
Garad Avason 303
Garhelt 30, 264
Gefiederte Schlange 249
Geflügelte 262
Geisterkrieger 262
Gerasim 73, 277
Goibnywn der Schmied 260
Goll 249
Grab im Eis 36
Granthara 276
Gualach 243
Gwandual 229, 247
Gwern 259
Hahmud al'Kira 162
Halda 132
Halrech 126
Harneh 221
Heldenrain 183
Hern'sen 81, 87
Het'ahm 86
Hilbert von Puspereiken 126
Himmelsturm 31, 58, 227
Hippodrom 160
H'Rezxem 197
H'Szint 199, 205
Insel der Chalwen 228
Insel der Dryaden 227
Insel der Duellanten 230
Insel der Katzen 228
Insel der Pferde 243
Inseln im Nebel 236, 294
Jojossa 159
Kabashpforte 180
Kapitän Bacha 131
Kayil'yanka 50, 61
Kei Urdhasa 169
Kessel der Cammalan 263
Kha 198, 205
Kodnas Han 126, 132, 135
Krakonier 212
Kristallinsel 228
Kr'Thon'Chh 200, 203
Lailath 98, 113
Largala'hen 153
Lariel 221
Larza'lariel 234
Legion von Vss'rah'kss 254
Lenya 15, 282, 294, 301
Leviatanim 226, 257
Löwentor 171
Lynissel 247
Lyr 220
Lyrammon 247
Mactans 149, 152
Mandranna 303
Mansour 177
Marus 201, 212, 254
Mechmed 177
Meeres-Elfen 243
Meerherrin 222
Mendena 115
Mohaha 192
Nachtalben 61
Nantiangel 98
Neetha 181
Niamh Biangala 83, 87
Nirka 72, 85, 92
Norburg 78, 281
Nurti 35, 172
Nurtis Träne 62
Oblarasim 275
Oblomon 275
Oblong Handwerker 86
Ohm Follker 298
Oijaniha 186, 192
Olport 19
Ometheon 32, 38, 45
Orima 35, 173, 175
Pardona 33, 46, 225, 280, 301
Pequod 131
Phanta 80, 86
Port Corrad 187
Pprsss 200, 203
Pwyll 247
Pyr Daokra 35
Rabenpass 74
Rakorium Muntagonus 126
Raluf 'der Kühne' 297
Ramon 188, 204
Ramon Fontanoya 188
Rhiallon 247
Rhiandra 234
Riva 64
Robar, der Ogerwürger 276
Sairan-Hokke 67, 275
Samthauch 194
Sargasso-Meer 137
Satuul des Chipkawa 193
Schivone Donnersturm 146
Schlangenkönig 257, 260
Schlinger 203
Schrecken der Nacht 249
Schuldturm 81
Seeadler 17, 137
Seeadler von Beilunk 117
Ser Diego de Lobo 162
Serleen 226
Shadruel 260
Shaya Lifgundsdottir 299
Shiannafeya 161, 177
Shokubunga 192
Silvanden Fae'den Karen 82, 278
Ssad'Huar 199
Ssirissa 211
Stern von Silz 139
Sturmhaupt 108
Sturmvogel 114, 117
Sven Gabelbart 91, 113, 276
Swelfa 248
Tal der Donnerwanderer 27
Tal der Tempel 202
Tal der Träume 269, 272
Tal der Türme 106
Tal des lebenden Wassers 194
Ta'Lisseni 230, 247
Tanalis 111
Tashtego 132
Taubralir 215, 216, 244, 247
Thiranog 243
Thorwal 14, 264
Thron der Winde 227
Tibanna 219
Tiburon 222
Tie'Shianna 32, 286
Tie'Shianna 171, 232
Tor von H'Rezxem 201
Traubralir 208
Tronde Torbenson 271
Tscho'on'tak 129, 133
Tse Kal 87
Turm des Schlangenkönigs 253, 255
Vallusa 94
Verfluchter Berg 230
Verlorene Insel 252
Vermis 140
Vermis Gulmaktar 151
Vespertilio Organo 150
Vislani 220, 240
Volk des Meeres 219, 241
Wächter 55, 60
Xch'War 187, 207, 210
Xortosch 97
Xriskls 211
Xzelfasr 186
Yakosh-Dey 192
Ynu 'der Moha' 185, 208 , 298
Ysilia 99, 101
Yszassar 211
Zerzal 35, 38, 173
Zorgan-Pocken 68
Zsahh 198, 202
Zsintiss 211
Zulqaman Al'Ghulshach 176