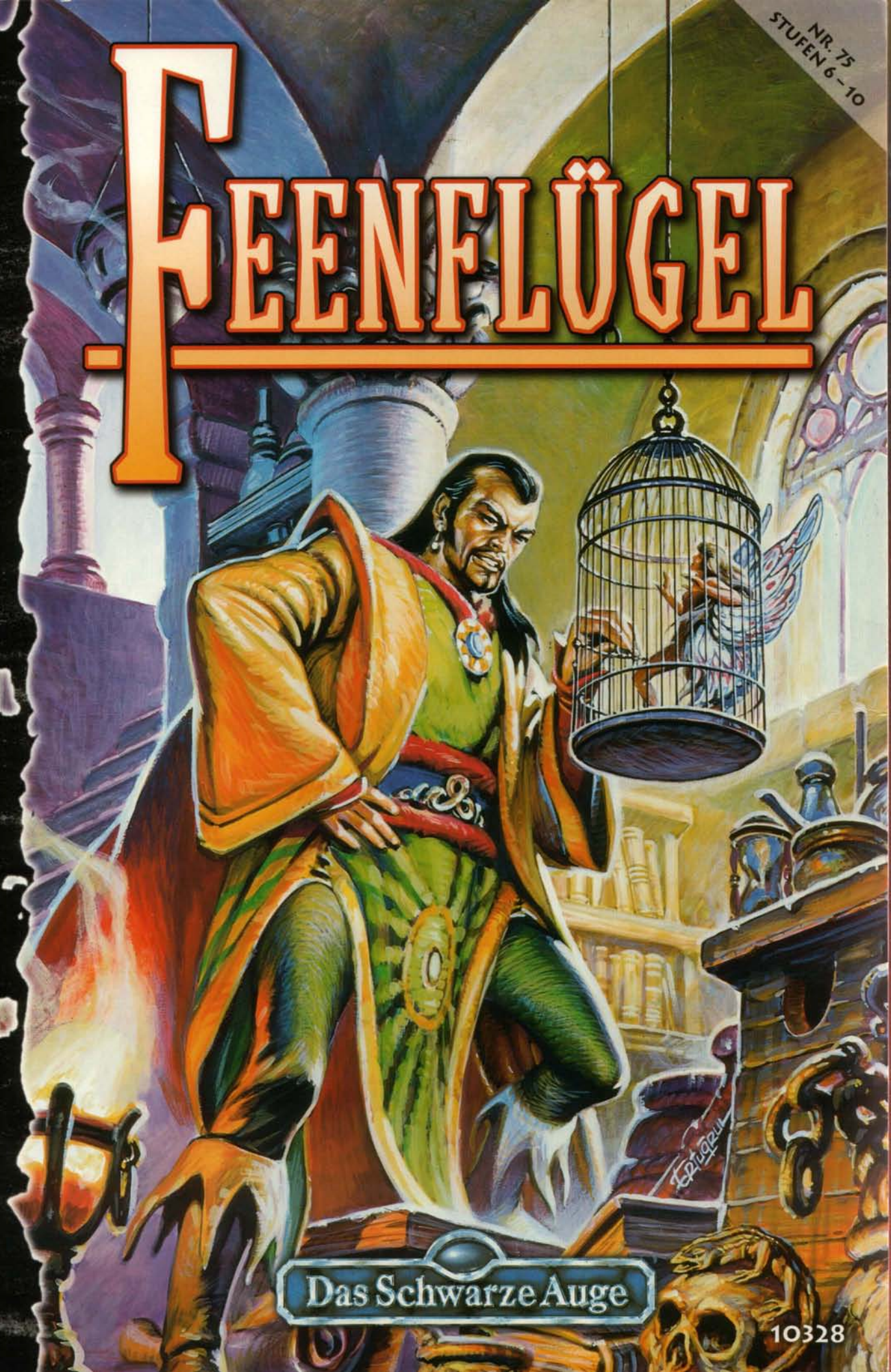


# F EENFLÜGEL

GUN-BRITT TÖDTER

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3-5  
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 6-10



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

# F EENFLÜGEL

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



ULRICH KIESOW GEWIDMET,  
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Redaktion: Thomas Römer  
Lektorat: Florian Don-Schauen  
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne  
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck  
Innenillustrationen: Caryad  
Karten und Pläne: Gun-Britt Tödter  
Satz und Herstellung: Fantasy Productions  
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf  
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

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

Printed in Germany 1997  
ISBN 3-89064-328-0

# Inhalt

|                                                                      |       |
|----------------------------------------------------------------------|-------|
| Einleitung.....                                                      | 5     |
| Vor dem Abenteuer.....                                               | 5     |
| Das Abenteuer.....                                                   | 6     |
| Der Beginn in Uhdenberg.....                                         | 7     |
| Uhdenberg im Jahre 1019 BF.....                                      | 7     |
| Shanjas Diwan.....                                                   | 10    |
| Im »Gänseheim«.....                                                  | 12    |
| Nachforschungen.....                                                 | 13    |
| Die Reise den Fluß entlang.....                                      | 15    |
| Die Minenstraße.....                                                 | 15    |
| Das Hammerwerk.....                                                  | 17    |
| Koboldspiel.....                                                     | 18    |
| Aufstieg in die Rote Sichel.....                                     | 21    |
| Geröll, Eis und ein Regenbogentor.....                               | 23    |
| Im Tal der Si'ianna.....                                             | 27    |
| Die Si'ianna - das Kleine Volk der Elfen.....                        | 27    |
| Das Tal der Si'ianna.....                                            | 29    |
| Allgemeine Geographie.....                                           | 30    |
| Die Örtlichkeiten im einzelnen.....                                  | 31    |
| Kastanienheim.....                                                   | 33    |
| Die Regenbogentore.....                                              | 37    |
| Die Begegnungen.....                                                 | 39    |
| Erste Begegnung: Jenseits des Tores.....                             | 39    |
| Zweite Begegnung: Orks!?!.....                                       | 40    |
| Dritte Begegnung: Die Si'ianna.....                                  | 41    |
| Vierte Begegnung: Im Tulpenturm.....                                 | 42    |
| Die Versammlung im Tulpensaal.....                                   | 47    |
| Fünfte Begegnung: Die Große Wölfin und ihr Rudel.....                | 50    |
| Sechste Begegnung: Die Burg und ihre ungebetenen Gäste.....          | 52    |
| Sechseinhalbe und letzte Begegnung: Ein geschäftstüchtiges Paar..... | 59    |
| Das Ende.....                                                        | 61    |
| Mögliche weitere Begegnungen — Was aus den Entführten wurde.....     | 62    |
| Werte wichtiger Meisterfiguren.....                                  | 63    |
| Handouts.....                                                        | 65-68 |

## Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Das Abenteuer nimmt seinen Ausgang in Uhdenberg, wo die Helden von einer alten Donnerbacher Magistra gebeten werden, ihrer ehemaligen Schülerin zur Hilfe zu eilen. Der einzige Hinweis auf ihren Aufenthaltsort, eine kurze, um Beistand bittende Depesche, wird die Helden hoch in die Rote Sichel führen. Dorthin begleiten sie einen leutseligen Zwerg und seinen Wagenzug auf seiner üblichen Fahrt zu den Erzminen. Er kennt die Gesuchte, da sie häufig mit ihm reiste, und kann den Helden ein Stück auf ihrer Suche weiterhelfen; so weist er ihnen den Weg zum Hammerwerk der Bargelter. Dort hat man die Frau vor über zwei Monaten das letzte Mal gesehen. Wenn es den Helden dort gelingt, sich mit dem Bachkobold anzufreunden, weiß dieser vielleicht das eine oder andere zu erzählen.

Weit oben im Gebirge, am Ursprung des Rathil, wo ewiges Eis regiert, werden die Suchenden schließlich den Eingang in ein Land finden, *das jenseits der Schwelle* liegt: das Reich der Si'ianna, der Heimat und dem Zufluchtsort des Kleinen Volkes. Sie sind Elfen, friedliebende, verspielte Geschöpfe, die in ihrer Heimat ein von allen Welten verborgenes und glückliches Leben führten, bis ein norbardischer Händler und seine

zaubernde Gefährtin einen Zugang in ihre Welt fanden. Mit der Hilfe eines Rudels Wölfe und einiger Orks fängt das Paar aus Lowangen die Elfen, 'hübsches, kleines Spielzeug', ein, um sie später in Aventurien teuer zu verkaufen. Die Si'anna sind wehrlos gegen ihre Feinde, und auch der mit den Elfen befreundeten Donnerbacher Magierin fehlte letztlich die Macht, um die Eindringlinge zu vertreiben. Wenn die Helden versuchen, dem bedrängten Volk beizustehen, wird sich ein uraltes Gesetz - das einzige, das die Si'anna kennen und achten — als hinderlich in ihrem Kampf gegen Orks, Wölfe und gewinnorientierte Schwarze Magie erweisen: *Nurdraza!* — *Sa, iama'han zerza.*

So gilt es, und nur die Hohe Wächterin der Si'anna weiß noch um die Geschichte dieses Gesetzes. Für alle Si'anna und andere denkende Wesen bedeutet es das unverletzliche Gebot, niemals jemanden zu töten, ja, nicht einmal zu verletzen. So stehen die Helden einer schwierigen Aufgabe gegenüber, aber zusammen mit ihren kleinen Freunden und deren Magie, eigenem Mut und Gewitztheit sollten sie einen Weg finden, auch ohne die Hilfe des Schwertes den Frieden in das Tal der Si'anna zurückzubringen.



# Feenflügel

von

Gun-Britt Tödter

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6—10  
für den Meister und 3 — 5 Helden



# Einleitung

## (für Spieler und Meister)

*Feenflügel* ist ein Abenteuer, das die Helden fort von den großen Schauplätzen aventurischer Geschichtsschreibung bringt und ihr Augenmerk auf eine kleine Geschichte jenseits der Grenzen des Diesseitigen lenkt. Aber auch diese Geschehnisse haben ihre Wurzel in dem Übel vergangener Jahrtausende, und so gehört dieses Abenteuer weit abseits aller borbaradianischen Verwüstung ebenso zum ewigwährenden Kampf des Guten gegen das Böse.

Die Summe der Heldenstufen sollte in etwa 35 betragen, zudem sei angeraten, daß sich ein bunt gemischtes Grüppchen auf die Reise begibt, dem zumindest ein bis zwei magisch be-

gabte Personen angehören. Kenntnisse elfischer Magie sind für die Gruppe von Vorteil, während sie für den Meister schier unverzichtbar sind. Geweihte Charaktere werden es schwer haben, und allzu kampfeslustige Söldner sind in diesem Abenteuer im wahrsten Sinne 'fehl am Platze', aber daheimlassen muß man auch diese nicht, so den Spielern Rollenspiel vor Würfelorgie geht. Aus einem bestimmten Grund sollte der Meister ein wenig Übung in der Kunst der irdischen Grundrechenarten besitzen, ansonsten aber dürfte die Lust an der Phantasie vollauf genügen, um das Abenteuer zu meistern. So möge den Guten das Schicksal hold sein!

## Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

*»Strahlende, als dunkle, blutige Flut dein Licht ertränkte, als die Letzten flohen und sich verloren und ihre Blüten verwelkten, sah ich das Kleine Volk vergehen. Es starb unter Klauen und Hauern, färbte sich rot um scharfes Metall, und es blieb nicht ein Ahnen ihres Seins zurück. Ihr fröhliches Treiben und ihre sanfte Kraft verwehten in dem reißenden Strom eines neuen Zeitalters. Wo helles Lachen und tanzendes Gleißeln einstmals zwischen Blütenduft und Nachtigall freudiges Willkommen verhießen, ist nun Stille. Ach, was hast du verloren, Welt, als die letzte Si'anna zertreten, die den Flug wagte in das blasse Licht grausamer Fremde!«*

—Klage einer Elfe, elfische Überlieferung

Von den Blütenjungfern, Ladifaahri oder auch Blütenfeen genannten: Von diesen zerbrechlichen Weslein heißt's, daß sie Verwandte der Elfen seien, obgleich sie meist bloß spannläng sind und durch kaum mehr als einigen spinnwebfeinen Tüchlein verhüllt zwischen den Blüten und Gräsern verwunschener Wiesen daherfliegen. Ihre Haare gleichen den Blättern ihrer Blumen, und die Flügel sind gleich denen der Libellen oder der schillernden

Käfern. Sie sind von flatterhaftestem Wesen und wie die kleinen Kinder, die keine anderen Gedanken kennen als die des Spiels und der Kurzweil. Ihre Zeit ist von den Göttern knapp bemessen; so wissen manche zu erzählen, daß das Knicken der liebsten Blume eine Blütenjungfer vor Kummer zu Tode bringen kann, aber auch sonst sollen ihnen kaum einige wenige Jahrzehnte aufDeren gegeben sein.«

—aus Prem's Tierleben

*»Nun, so glaube es mir doch. Freund! Dort auf dem Markt haben sie die Winzlinge feilgehalten! Eine winzige Fee. Kaum eine Spanne lang und mit bunt schillernden Flügelchen wie bei einem Tsafalter. Dreihundert Dukaten hat man für sie geboten. Doch, der Ongswin, der reiche Kaufherr, hat das Zahlen wollen! Aber er hat sie nicht bekommen. Eine Handvoll dreister Kinder hat den Käfig geöffnet und sie fliegen lassen. Oh, im Praioslicht haben ihre Flügel in allen Farben Tsas geleuchtet! Und dann war sie fort, einfach verschwunden.«*

—neulich im Eberzahn, einer Schenke zu Havcna

# Der Beginn in Uhdenberg

## Meisterinformationen:

Es mag ein wenig schwer erscheinen, die Heldengruppe ausgerechnet in einer Stadt weitab aller Schlachten und Reichstraßen ins Abenteuer zu führen. Um es Ihnen zu erleichtern, für jeden Helden eine rollengerechte Einführung zu finden, folgt hier die Beschreibung der Stadt und werden auch einige Gründe angeführt, die einen Abenteurer nach Uhdenberg führen könnten. Nutzen Sie das besondere Flair einer weltabgeschiedenen, rauhen und dennoch Fremden gegenüber eher neugierigen als mißtrauischen Stadt inmit-

ten einer fast lebensgefährlich zu nennenden Bergwildnis mit Wölfen und wilden Goblinsippen, schlechten Wegen und unbarmherzigem Wetter, um den Helden trotz aller scheinbaren Rechtslosigkeit die Sicherheit und Bequemlichkeit innerhalb der Uhdenberger Stadtgrenzen zu verdeutlichen — solange sie nicht gegen die ungeschriebenen Gesetze der Uhdenberger verstoßen: das Gesetz des Stärkeren, wobei durchaus Gold Stärke kaufen kann.

Die Lage Uhdenbergs ist auf der Karte *Herzogtum Weiden und angrenzende Gebiete* verzeichnet.

## Uhdenberg im Jahre 1019 BF

**Einwohner:** 1850, davon etwa 40% Menschen, 30% Zwerge, je 10% Auelfen, Goblins und Orks

**Garnisonen:** ca. 200 Söldner der Uhdenberger Äxte bzw. der Uhdenberger Legion, 30 Stadtbüttel

**Tempel:** Ingerimm, Peraine, Firun

Uhdenberg ist eine alte, seit zweieinhalb Jahrhunderten unabhängige Bergbaustadt im Vorgebirge der nördlichen Roten Sichel, am Oberlauf des Rathil gelegen. Die Siedlung gilt als die höchstgelegene Stadt Aventuriens. Von Elfen und Menschen ehemals als Handelsstation gegründet, entwickelte sich diese schnell zu einem Ort, an dem Menschen, Auelfen, Zwerge, Goblins und Orks ohne allzugroße Reibereien miteinander leben und arbeiten.

Die Macht in der Stadt teilen sich die 'Erzbarone', die sich zwar in der, leicht spöttisch so genannten, *Minenloge* zu einem Bund zusammengeschlossen haben, die den Abbau, die Verarbeitung von und den Handel mit Erz und Schiefer kontrollieren und überwachen soll, deren Mitglieder sich zumeist jedoch gegenseitig selbst mit Argwohn und auch offenen Feindseligkeiten begegnen. Zu den wohlhabendsten Minenbesitzern zählen die beiden Familien Kowang und Bergwacht, erstere norbardischer Herkunft, aber seit Jahrhunderten in Uhdenberg in einem befestigten Anwesen am Fluß ansässig, während die inzwischen greise 'Bergwachterin' wie Trallop Gorge aus der Familie der Kolenbrander stammt und erst nach ihrer Heirat vorfast 60 Jahren mit zähem Handelsgeschick und einer glücklichen und strengen Hand in der Auswahl ihrer Arbeiter den Familienreichtum mehrte. Ihr Wohnsitz ist das alte, dem Minenhaus direkt benachbarte '*Legionshaus*' am Markt.

Jassef ibn Shadian dagegen gilt noch als 'Zugereister'. Kaum jemand weiß, was den eleganten, heißblütigen Tulamiden vor etwa sechs Jahren in die kalte Rote Sichel trieb. Mit nun sprichwörtlichem Glück kaufte er eine scheinbar erschöpfte, kleine

Bleimine, in der sich kaum einen Monat später eine bis heute noch nicht ausgebeutete Silberader fand. Vom ersten erwirtschafteten Gold erstand der Tulamide einen Gasthof im elfischen Teil der Stadt, den er in *Shanjas Diwan* umbenannte; wo die Uhdenberger nun südländische Lebensart genießen können, was auch gerade einige Elfen durchaus gerne tun.

Das Klima in der Stadt selbst ist rau, womit sowohl der lange Winter als auch die Sitten der Städter gemeint ist. Wenn sich auch niemand außer den Brüdern und Schwestern des perainegefälligen *Therbunitenspitals* um die Opfer einer Schlägerei schert, so ist es doch schier Pflicht, offen eine Waffe zu tragen. Die schlimmsten und mit empfindlichen Strafen geahndeten Verbrechen sind Felddiebstahl und Fundraub. Jeder neue Fundort wird peinlich genau im *Minenhaus* der Stadt verzeichnet und der Besitzer durch Brief und Siegel anerkannt. Ohne solch ein Dokument ist eine Mine besitzerlos und frei für jeden; nach der Eintragung, die je nach Größe und Art bis zu einem halben Hundert Dukaten kosten kann, steht das Besitzverhältnis unter dem rechtlichen Schutz der Loge — gegen Goblinüberfälle, Wölfe und Wetterschläge hilft dieser Schutz allerdings kaum. In den Minen werden Eisenerze und Bauschiefer abgebaut, selten Blei, Zinn und Silber, weshalb der prachtvolle und direkt am Markt liegende *Ingerimm-Tempel* auch die meisten Besucher zählen kann. Die beiden Geweihten unter der Meisterin der Esse, Thera Schmiedearm, sind der Zwerg Bergan, Sohn des Bergol, und Praghka, ein Ork, der in Ingerimm den orkischen Schmiedegott Gravesh verehrt. Wie man die Geweihtenschaft des Orks auch sehen möchte, für den Frieden in der Stadt hat sich dessen Wort während der Orkkriege als nahezu unverzichtbar erwiesen.

*Peraine-* und *Firun-Tempel* sind dagegen nur bescheidene Schieferhäuser, die hauptsächlich durch Jäger und die wenigen Bauern der Umgebung Zuspruch finden; auch Goblins sieht man häufiger dort, die in den beiden Gottheiten offensichtlich ihre eigenen zu erkennen glauben. Allerdings beharrt

## Die Uhdenberger Legion

Im Rondra 994 BF, vor nunmehr 25 Jahren, wurde auf Veranlassung der Erzbarone und Gorge Kolenbranders eine für Aven-Cunen einmalige Söldnertruppe aufgestellt: Die *Uhdenberger Legion*, die, offen für Söldner aller Länder und Rassen, die nördlichen Handelsrouten und die Minen der Roten Sichel sichern sollten.

War damals eines der ummauerten Stadthäuser in Uhdenberg noch ausreichend für die anfangs fünf Rudel, errichtete man schon wenige Jahre später das Wehrgehöft auf dem Kleinen Hügel nördlich der Stadtpalisaden, die heutige Hauptkaserne der Legion.

Ein Rudel besteht aus 18 Söldnerpersonen, worunter sich ohne Unterschied Mittelländer, Tulamiden, Nivesen, Norbarden, auch einige Zwerge und Elfen sowie eine Handvoll Orks und Goblins befinden. Die Legion unter dem nunmehr 53jährigen Oberst Ettel Hardinger von Schwarztann zählt in diesem Jahr 27 Rudel unter je einem Leutnant. Alle stehen in dem Ruf, gute Kämpfer zu sein, die mit ihren zähen Pferden und Maultieren in schwierigstem Gelände operieren können, wobei jedes Rudel, wenn nötig, mit Hilfe seiner Troßmaultiere auch völlig unabhängig arbeitet.

Ihren Mut und ihre Geschicklichkeit haben sie in der Ogerschlacht und nicht minder während des Orkensturms bewiesen, und auch gegen die vorrückenden Schwarzen Horden Borbarads stehen zur Zeit eine Handvoll Rudel den Mittelreichern zur Seite.

Ein herber Schlag im Jahre 1009 BF war die Desertation des orkischen Leutnants Sadrak Whasso, dessen Mord an Gardeoberst Helder von Arpitz und Führung der orkischen Truppen im Orkensturm die Legion in Mißkredit brachte — auch wenn Whasso bei der Legion erworbenen militärische Fähigkeiten widerwillig sogar bei Strategen des Mittelreiches Achtung fanden. Für fast ein Jahrzehnt wurden jedoch orkische Söldner aus der Legion gänzlich ausgeschlossen und auch in der Stadt gemieden.

Gut ein Viertel der Legion steht heute im Sold des Handelshauses Kolenbrander, das zum allergrößten Teil den Handel Uhdenbergs mit seinen Nachbarn abwickelt. Andere Truppenteile schützen Uhdenberger Minen oder dienen bornischen Adligen, ein Rudel steht gar im Dienst des Traviatempels der Grünen Ebene, und eines hält sich seit dem Mord des Gardeoberst von Arpitz allezeit für Herzog Waldemar bereit.

die innerhalb der städtischen Goblinsippen ebenso verehrte wie gefürchtete Schamanin Khisha hartnäckig darauf, daß die 'Große Mutter' Mailam Rekdai mitnichten Peraine sei, sondern vielmehr die Mutter der von den Menschen verehrten Göttin. Der Diener der Göttin, Labesdan Uferschilf, sieht es mit Gelassenheit. Schließlich ist die Goblinin die fähigste Hebamme Uhdenbergs und hat auch schon so manchem Menschenkind auf die Welt geholfen.

Betrachtet man die Stadt aus luftiger Höhe (was einer fliegen-

den Hexe auch im Sommer einiges an Kälteresistenz abverlangt), erkennt man einen nur annähernd runden Grundriß. Im Südosten liegt der Uhdenfluß, an dem sich zwei Erzmühlen und etliche Schmieden befinden. Das **Eisenviertel** geht westlich nahtlos in das **Zwergenheim** am oder vielmehr im Hang des *Großen Hügels* über. Zwischen ihnen liegt die Straße von Sinopje her, die als *Festungsweg* vom *Südtor* an dem linkerhand liegenden festungsartigen Gebäude der Uhdenberger Äxte, der *Zwergengarnison*, vorbeiführt und am *Händlersplatz*

endet. Dort erhebt sich der *Ingerimm-Tempel* als größtes und prächtigstes Gebäude in hellem Basalt und mit schmiedeeisernem, gewaltigem Tor über die Stadt. Hier, im Zentrum der Stadt, dem **Marktreich**, leben die meisten Menschen, wobei die Wohlhabenden sich direkt um den Festungsweg und den Markt finden und die Arbeiter nach Westen hin in **Tempelwegen**. Dort, wo sich *Peraine-* und *Firun-Tempel* gegenüber stehen und das *Therbunitenspital* errichtet ist, beginnt jenseits der *Köhlerpforte* der Weg, der sich zwischen der Roten Sichel und den Salamandersteinen mit der Straße von Hardorp her zum Roten Paß vereint. Nach Nordosten hin, außerhalb der Stadtpalisaden, sind die Hütten der Goblins und der Orks errichtet, die sich im Bogen als **Pelzweilern** bis an den *Kleinen Hügel* im Norden ziehen. Es ist sichtlich die ärmlichste, schmutzigste und vor Wölfen und Gesindel schutzloseste Gegend der Stadt. Trotzdem haust



## Einige gastfreie Stätten und erwähnenswerte Handwerker und Händler Uhdenbergs

—*Hotel Uhdenberger Hof*, Marktreich, das teuerste und beste Hotel der Stadt, von Fam. Bergner seit fünf Generationen geführt;  
 —*Hotel Gänseheide*, Marktreich, kleiner, billiger aber mit hervorragender, wenn auch einfacher Küche der Besitzerin Traviahe Rathil;  
 —*Fuhrhof Avesbruder*, Eisenviertel, einfach und preiswert, Absteige der Handelsfahrer;  
 —*Gasthaus Ingras Feuer*, Zwergenheim, gut und teuer, zwergische Küche des Erga, Sohn des Erax, und die Musik der *Söhne Rabagaschs*;  
 —*Gasthaus Shanjas Diwan*, Elfengrund, sehr gut, sehr teuer (außer für Jassafs Freunde), es gibt einige Damen und Herren, die sich vorzüglich auf rahjagefähige Dienste verstehen;  
 —*Schenke Zum Erzherz*, Eisenviertel, billig, Arbeiterkneipe mit rauher Herzlichkeit und Glücksspiel;  
 —*Schenke Söldnerstube*, Elfengrund nahe des Kleinen Hügels, wie der Name, so die Schenke, gutes, erschwingliches Bier, häufig spontane Ringkämpfe und ähnliches;  
 —*Schenke Zum Ork*, Pelzweilern, erstaunlich gute wenn auch fremde Küche, billig, für Menschen nur in orkischer Begleitung zu empfehlen, für Elfen gar nicht;  
 —*Kontor Kolenbrander*, Eisenviertel, gut sortiert und teuer, 'Kolonialwaren', Bergbaubedarf, Lebensmittel;  
 —*Krämer Sevira und Altek Bergmann*, Marktreich, einfaches Sortiment, teuer, aber auch preiswerte Gebrauchtwaren;  
 —*Kramladen Phexens Hand*, Tempelwegen, schlecht und teuer, ab und zu wertvolle Einzelstücke ohne Herkunftsangaben;

—*Kräuterhändler Tihl Sonnenkind*, Tiljaniel-Wald, gut und mit sehr wechselhaften Preisen;  
 —*Schmied Baltorak*, Sohn des Borgan, Zwergenheim, gute, preiswerte Äxte und Kurzscheren, Zwergenrüstzeug; auf der anderen Seite des Festungsweges sein Zwilling  
 —*Schmied Bartak*, Sohn des Borgan, Eisenviertel, billiger Bergbaubedarf und gute, teure Armbrüste;  
 —*Schmiedin Hellwige*, gut und teuer, Scherter, auch Sonderanfertigungen;  
 —*Bognerin Marije Elfenkind*, Elfengrund, einfache, sehr gute und preiswerte Bögen der Halbelfin, auch stellt sie bezauberndes Schnitzwerk her;  
 —*Schneiderei Sichler*, Tempelwegen, einfache und preiswerte Neukleidung, sehr gute und sehr teure Einzelanfertigungen;  
 —*Markt auf dem Händlersplatz*, Marktreich, an allen Tagen, aber nur am Markttag in voller Größe, Waren aller Arten und Preisklassen, allerdings haben die meisten Händler das beschränkte Angebot, das man in einer so abgelegenen Stadt erwarten muß, vergleichsweise billig sind Pelze und einfache Eisen- und Holzwaren;  
 —*Der Stollen Borons*, außerhalb der Stadt auf der Landzunge zwischen oberem und unterem Rathil gelegene unterirdische Begräbnisanlage mit Boronschrein, es werden fast nur Menschen beigelegt, da die Elfen ihre Toten in einem eigenen Totenhain auf Wipfellagern aufbahren, die Zwerge und die Orks die ihren verbrennen und die Toten der Goblins in die Wälder gebracht werden.

kaum einer der orkischen oder goblinischen Arbeiter und Tagelöhner außerhalb Pelzweilern, da sie dort unter ihresgleichen ungestört nach ihrem eigenen Belieben leben können. Orkische Handwerker und Familien von Söldnern der Legion wohnen zudem traditionsgemäß in der *Langen Gasse*, die sich jenseits der Palisade entlangzieht und zu Pelzweilern gezählt wird. Den sich anschließenden Hügel beherrscht, in eigenem Palisadenwall, das **Wehrgehöft der Uhdenberger Legion**. Nordöstlich der Stadt schließlich, östlich der *Minenstraße* und jenseits des *Erztores*, erstreckt sich der **Tiljaniel-Wald**, der seit alters her der Wohnsitz der meisten Elfen Uhdenbergs ist - obwohl kaum mehr ein reinblütiger Elf in den gewachsenen oder auch geschickt und kunstvoll in den Wald eingefügten Behausungen zu finden sein dürfte. Die wenigen 'elfischen' Familien, die in **Elfengrund** auf der anderen Seite der hier seit Jahren verfallenen Palisaden leben, haben deutlich menschliches Blut in den Adern.

### Was führte mich nach Uhdenberg?

—Söldner, Krieger, waffengewandte Streuner haben einem Wagenzug aus dem Bornland, aus Donnerbach oder Trallop Geleitschutz gegeben.

—Ein Söldner interessiert sich für die Aufnahme in die Uhdenberger Legion — die nur die besten Kämpen nach einer harten Aufnahmeprüfung und keinesfalls die Fortsetzung eines einzelgängerischen Abenteuerlebens akzeptiert!  
 —Der Held ist Kurier mit einer Nachricht für einen Erzbaron oder die Legion. (Beilunker Reiter gibt es hier nicht.)  
 —Ein Geweihter ist im Auftrag seines Hochgeweihten zu einem der Tempel gereist; ein Borongeweihter ist zu der Bestattung eines Erzbarons gerufen worden.  
 —Forschungsreisende interessieren sich für die Geschichte Uhdenbergs.  
 —Ein Zwerg ist auf Verwandtenbesuch, Arbeitssuche oder möchte sein Wissen über Bergbau oder Schmiedekunst zu erweitern.  
 —Ein Gaukler ist zu einem Fest als Unterhalter geladen.  
 —Ein Elf ist neugierig auf diese Stätte elfisch-menschlichen Lebens, möchte diesen oder jenen Elfen besuchen oder sucht eine seltene Gebirgspflanze.  
 —Man hat vom Bornland kommend und nach Trallop/Donnerbach reisend die falsche Route am Roten Paß eingeschlagen und macht nun in Uhdenberg Zwischenstation.  
 —Die Götter wollten es so; vielleicht haben sie sogar einen Traum geschickt ...

# Shanjas Diwan

## Allgemeine Informationen:

Ein verregneter Markttag Anfang Rondra. Fast scheint es, als falle ein kalter Hauch von den schneebedeckten Gipfeln der Roten Sichel auf Uhdenberg hinab; die Luft riecht trotz des Sommermondes nach Herbst. Die Menschen und Zwerge hasten durch die schlammigen Gassen, um schnell zurück zu einem geschützten Platz, fort von der Nässe Efferds zu kommen. Von den wenigen Elfen der alten Bergbausiedlung läßt sich heute keiner sehen, und die Orks und Goblins scheinen noch grimmigerer Stimmung zu sein, als man es ihnen ohnehin nachsagt.

Ein Rudel aus 16 Männern und Frauen der Uhdenberger Legion trabt schlammigspritzend und mit unbewegten Mienen den Festungsweg entlang. Kaum achtet die große, in einen weiten, grauen Mantel gehüllte Frau Leutnant auf die heimkehrenden Bergarbeiter, und nicht nur der blutig rot durchtränkte Verband um ihre Stirn zeigt, daß ihr Rudel kämpfen mußte. Es ist ein grauer Tag, trübsinnig und langweilig. An einem solchen Tag ist einem beinahe jedes gastliche Haus recht, um den Regen und den Schlamm, die Kälte und Nässe vergessen zu können. Es ist ein schlechter Tag für einen Streifzug durch die Gassen der Stadt, wenn man deren rauflustigen Stolz und ihre alte Tradition kennenlernen möchte.

In einer Gasse voller hölzerner Häuser, die alle nicht so recht in Reih und Glied stehen wollen und in der kein Haus dem anderen gleicht, wirkt der Klang einer Kabasflöte eher unvermutet und befremdlich. Die offensichtlich tulamidische Musik dringtaus einem Wirtshaus, das alleine in einem traurig unter dem Regen ausharrenden Blumenmeer steht. Über den mit geschnitztem Blüten verzierten Tor zum Garten steht der Name des kleinen Anwesens: *Shanjas Diwan*. Auf der weiten, überdachten Veranda sitzt an einem niedrigen Tisch ein flötenspielender Tulamide.

Gerade beendet er sein Stück und nimmt mit leichter Verbeugung den Beifall zweier hübscher Frauen, eines jungen Norbarden und einer alten Dame in grünem Gewand an; Sein Blick fällt auf euch, und mit einer Geste lädt er euch ein, von der Gasse hinein in den warmen Lichtschein der südländischen Laternen zu treten. Ein Feuerbecken und tulamidische Teppiche, bestickte Kissen und eine Messingkanne mit dampfendem Tee versprechen eine angenehme Ruhepause. Der Duft gesottenen, scharf-süßen Fleisches dringt aus der Küche und verspricht ein gutes, pikantes Abendmahl.

## Meisterinformationen:

Dies ist eine Möglichkeit, die Helden mit der alten Magierin bekannt zu machen — ein gemeinsamer, gemütlicher Abend in dem für Uhdenberg etwas ausgefallenen Gasthaus des tulamidischen Erzbarons. Wenn Ihnen dies zuviel südländisches Flair sein sollte, ist für das Treffen ebenso gut das Hotel *Gänseheim* oder das Gasthaus *Ingras Feuer* geeignet. In dem Hotel ist die Magierin abgestiegen, wohingegen sie im *Feuer* gerne zu Abend weilt, da sie sowohl den Wirt als auch dessen Kochkünste kennt und schätzt.

## Spezielle Informationen:

Jassaf ibn Shadian Elfenfreund spielt die Kabasflöte mit ausreichender Begabung, um ein an diese Musik gewöhntes Ohr zu erfreuen. Die beiden Frauen und der jüngere Mann gehören zu dem knappen Dutzend Angestellten des Diwans und dienen den Gästen als Kurtisanen bzw. Unterhalter. Die zierliche, brünnette Marga stammt aus Donnerbach, die blonde, herbe Schönheit Terke ist vom elterlichen Gut aus Tobrien geflohen (noch bevor Borbarad dort einmarschierte; sie hat inzwischen ihre Eltern nachgeholt und schult ihre kleine Schwester Gilia in ihrem angesehenen Gewerbe), und der Rote Torbald entstammt einer mit Elfenblut gesegneten alten Uhdenberger Schneidersippe. Die alte, weißhaarige Frau im grünen Gewand der Anconiten stellt sich als Magistra Hesindia vor.

## Meisterinformationen:

Jassaf ibn Shadian Elfenfreund, Erzbaron und Scharlatan, war unter anderem Namen in Rashdul einer der erfolglosen Schüler der dortigen Magierakademie. Eine Beschwörung, welcher Art auch immer, erfordert einen klaren Verstand und eingehende Beschäftigung mit der Zauberei. Ein vom Wein des vergangenen Abends brummender Schädel und die von den Folianten ablenkenden Reize der Rashduler Damen hinderten den magiebegabten Tulamiden so erfolgreich an den Studien, die sein Vater für ihn vorgesehen hatte, daß Jassef schließlich der Schule verwiesen wurde - zu seiner eigenen Sicherheit.

In letzter Zeit sieht man ihn häufiger im Elfenwald zu Gast, wo er in aller Verschwiegenheit bei der geduldigen Jelihja Sonnenhaar elfische Liebeskunst und Magie 'studiert'. Der Kauf der Mine mit seinen letzten Marawedi war sichtlich von Phex — oder auch Rahja — begünstigt: Er hatte nicht die geringste Ahnung, was er da eigentlich kaufte, und überläßt auch heute noch die Geschäfte seinem zwergischen Buchhalter Turak, Sohn des Tuwar, und dessen Gattin Gudelne. Tochter der Garescha.

## Hesindia vom Donnerbach, Magistra der Magica Curativa des »Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach« und Anconitin zu Donnerbach

*Erscheinung:* Die 67jährige, leicht gebeugte, magere Frau mit den langen, weißen Haaren, die durch eine silberne Schlangenspange in ihrem Nacken zusammengefaßt sind, wirkt in dem grünen, schlichten Gewand der Anconiten und nach der langen Reise wie eine Gelehrte, die kaum mehr ihre Stube verlassen kann. Hingegen trägt sie an ihrem Gürtel eine frisch gefüllte Kräutertasche, eine schmale Geldbörse und eine kleine, sichtlich oft genutzte und geschärfte Sichel. Ihr Magierstab dient ihr inzwischen als unverzichtbare Stütze. Der Stab wird vom kunstvoll geschnitzten Leib einer Schlange umwunden, deren offenes Maul eine grün schillernde Kugel emporgereckt trägt. Die alte Frau hat ein stilles, in sich gekehrtes Gesicht, in

dem ein langes, mühevolleres Leben sichtbare Spuren hinterlassen hat. Nur die grünbraunen Augen können zuweilen in dem Feuer vergangener Jugend aufglänzen und ihre ehemalige Schönheit offenbaren.

**Charakter:** Die Lehrmeisterin der Heilkunst hat sich erst vor wenigen Jahren von den Wanderungen einer Anconitin auf ihren Alterssitz im Seminar zu Donnerbach zurückgezogen. Sie hat ein hartes und der Forschung gewidmetes Leben geführt, und ihre stille Zurückgezogenheit täuscht über ihren glühenden Wissensdrang hinweg, der sie Zeit ihres Lebens immer wieder in gefährliche und häufig aussichtslose Situationen führte. Nichts kann sie mehr in Erregung versetzen als ein alter, verschollen geglaubter Foliant über die Heilkunst; diesen würde sie auch mit ihrem Leben verteidigen. Die Weitergabe ihres Wissens an die Schüler des Seminars ist ihr nun heilige, wissensbewahrende Aufgabe geworden, und ihre Vorlesungen zählen zu den auch von ausgebildeten Magiern gern besuchten. Dabei haßt sie allerdings nichts mehr als Faulheit und Schluderei; demzufolge wird sie von den Donnerbacher Schülern ebenso verehrt wie gefürchtet.

**Kenntnisse:** Sie ist Heilmagierin der 17. Stufe, versteht sich auf alle magischen Heilkünste, ebenso auf die Heilkunde der Kräuter und Essenzen, die Pflanzenkunde und die heilende Alchimie. Dieses Wissen hat sie auf ganz Aventurien zusammengetragen und praktiziert. Ihre Menschenkenntnis ist groß, und zudem ist sie eine der wenigen, die über ein profundes Wissen



goblinischer Heilmagie verfügen — auch wenn sie die schamanistischen Rituale selbst nicht praktisch ausübt (eine andere, mehr völkerkundlich an den Goblins interessierte Forscherin war die Erzmagisterin des Hesindetempels zu Ysilia, *Ifirnai Thelessis*, einer Freundin der Anconitin und Autorin des *Von den Kindern der Mailam Rekdai* aus dem Jahre 3 v.H.. Zudem kennt Hesindia natürlich den Anconiten *Magister Emmerich von Falkenstein*, der den Helden eventuell in dem Abenteuer *Grenzenlose Macht* begegnet ist. Vielleicht hat von Falkenstein der Kollegin sogar von den Helden berichtet.

#### *Spezielle Informationen:*

Falls Ihre Helden sich für eine Ruhepause im *Diwan* entscheiden, wird der Abend auf der vom Regen geschützten aber wie von einem kühlen Vorhang umgebenen, warmen Veranda womöglich zu einem geselligen Abend mit heißem Tee und warmem Wein, exotisch gewürzten Speisen und leicht dahinplätscherndem Geplauder. Die Gespräche wenden sich verschiedensten Themen zu. Sollte die Helden ein noch zu erfüllender Auftrag in die Stadt geführt haben, ist man gerne bereit, mit Informationen über Uhdenberg und seine Umgebung und Bewohner weiterzuhelfen.

#### **Die Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius (FCA)**

Dieser Magierorden wurde 625 BF von Anconius von Baburin zur Erforschung und Verbreitung magischer Heilkünste ins Leben gerufen. Der Gründer war Zeitgenosse der Zauberin Tamara und des Alhonso zu Bethana und wirkte damit zu einer Zeit intensivster Forschung nach altem, in den Magierkriegen verlorenem, aber auch bis dato unbekanntem Wissen der Magie. Er lebte von 571 — 655 BF und war Adept der (nach den Magierkriegen aufgelösten) Magierakademie von Baburin. Er wurde während der Kriege in Anchopal schwer verwundet. Die Legenden sprechen von einem Perainewunder, das den Todkranken genesen ließ, nachdem er der Göttin die Stiftung des Ordens gelobt hatte.

Obwohl der heutige Orden der Rechten Hand zugerechnet wird, ist er ausgesprochen tolerant in seiner magisch-philosophischen Einstellung, solange Zauberei zum Wohle der Menschen eingesetzt wird. Aufgenommen werden nur weiße Gildenmagier oder Magier nach strenger Prüfung und hervorragende nichtmagische Heilkundige. Alle anderen Bediensteten stehen im Sold des Ordens, ohne ihm anzugehören. Die als Stätten der Lehre und Forschung errichteten Hauptklöster befinden sich in Baburin, Albenhus, Donnerbach und Salza, am weitesten verbreitet sind die reisenden Heiler in Nordaventurien. Sie sind durch einfache grünen Kutten kenntlich und fast überall gern gesehen wegen ihres Wissens und ihrer Bereitschaft zu helfen.

Die Abgänger des Seminars zu Donnerbach schließen sich meist schon nach Abschluß ihres Akademiestudiums dem Orden an, so daß Seminar und Donnerbacher Kloster eine enge, freundschaftliche Zusammenarbeit pflegen und nicht selten Dozenten an beiden Institutionen Vorlesungen halten.

Jassaf selbst ist erfreut, so weitgereiste Gäste begrüßen zu können, ermuntert sie zu Erzählungen über ihre Reisen und gibt selbst die eine oder andere Geschichte zum besten. Man spricht vielleicht auch über Borbarad, aber an diesem friedlichen Abend scheinen die Vorgänge in Tobrien weit fort zu sein (sofern das Abenteuer zu dieser Zeit spielt).

Erfahrungsgemäß ist zumindest einer der Helden mit soviel Gold gesegnet, daß er das exquisite Mal bezahlen kann — wenn nicht, so lassen Sie Jassaf einen Preis von einem Silbertaler ansetzen. Er kann es sich leisten, macht daraus auch keinen Hehl. Er ist Tulamide — geizig und verschwenderisch, je nach Laune.

Die Magierin ist eine zurückhaltende aber sehr interessierte Zuhörerin. Einem freundschaftlichen Disput mit einer ebenfalls in der Magie erfahrenen Person ist sie nicht abgeneigt.

Ob die Helden schließlich die Nacht in einer — teuren — Kammer, Rahja huldigend, verbringen oder in ihre Herberge zurückkehren, die Magierin wird, so die Helden sich in ihren Augen nicht völlig daneben benommen haben, eine Einladung für den nächsten Tag zum Morgenmahl im *Gänseheim* aussprechen.

#### Meisterinformationen:

Jassaf wird in seinen Geschichten seine wahre Herkunft sorgsam verschweigen, da er kein Interesse daran hat, von seinem Vater zufällig aufgestöbert zu werden. Sein gildenmagisches Versagen ist ebenso kein Thema, während er durchaus über die Aspekte elfischer Magie und seine eigenen Versuche darin zu parlieren versteht. Er gibt sich als begabten Magiedilletanten aus, obwohl seine magischen Kräfte die eines Dilletanten wiederum sichtlich übersteigen. Er ist einfach ein schauderhaft schlecht ausgebildeter Gildenmagier, der auf dem besten Wege ist, ein redegewandter Scharlatan zu werden.

Mit Dämonen hat Jassef übrigens genügend schlechte Erfahrungen gemacht, daß er freiwillig nie einen Beschwörungsversuch unternehmen würde und zu den resolutesten Gegnern aller Borbaradianer zu zählen ist.

Hesindia zeigt zwar ein deutliches Interesse an den Helden, wird aber an diesem Abend noch nicht von der Suche nach ihrer Schülerin sprechen. Sie gibt den Besuch im Therbunitenspital als den Grund ihrer beschwerlichen Reise an, ist auch in allem anderen offen, so sie gefragt wird.

## Im »Gänseheim«

#### Spezielle Informationen:

Das Hotel *Gänseheim* ist ein schiefergedecktes, zweistöckiges Holzhaus in der Köhlerstraße unweit des Marktes. Hinter dem Gasthaus liegt ein von einer hohen Mauer umgebener, gepflasterter Hof mit Brunnen, Stall und Scheune, der nur durch den Bogengang in der Mitte der Hausfront zu erreichen ist. Ein aufmerksamer Held wird Pechnasen und das Fallgitter entdecken sowie die sehr schmalen Fenster zur Straße hin bemerken. Wie bei vielen größeren Gebäuden Uhdenbergs ersichtlich, haben sich die Erbauer auch hier mehr auf die Wehrhaftigkeit des eigenen Anwesens als auf die Stadt befestigungen zu ihrem Schutz verlassen. Und auch wenn das Gitter vor langer Zeit geschmiedet wurde, ist es ebenso wie die Ketten und Kurbeln in einwandfreiem Zustand und kann jederzeit herabgelassen werden. Travialieb Rathil, die Besitzerin, ist trotz ihrer 26 Jahre Witwe. Ihr Mann fiel in der Uhdenberger Legion gegen die Orks, und ihr Mißtrauen gegenüber den Schwarzelpen ist ebenso stadtbekannt wie ihre gute Küche.

Das Innere des Hauses ist einfach und gepflegt. Die vom Hofdurchgang zu erreichende Gaststube bietet an robusten Tischen und Stühlen etwa einem Dutzend Gästen genügend Platz; eine Theke gibt es nicht. Lederne Vorhänge trennen sowohl die Ausenpforte wie auch den Durchgang zur Küche von der Gaststube ab; eine Tür führt ins Treppenhaus und zu den Privaträumen der Wirtin und ihrer beiden Mägde. Die Gästekammern befinden sich auf der anderen Seite des Hauses und haben ihre eigene Eingangstür zum Hof hin. Wenn die Helden zur verabredeten Stunde den Wirtsraum betreten, steht ein gutes und herzhaftes Morgenmahl am Tisch der Magierin für alle bereit.

An einer Wand hängt eine gerahmte Federzeichnung, offensichtlich ein Plan der Stadt (siehe Seite 8 und **Handouts**).

#### Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr dem Mahl je nach Hunger und Lust zugesprochen habt, läßt die Magistra einen kräftigen, heißen Tee auftragen und beginnt endlich zu erzählen, aus welchem Grund sie euch zu sich gebeten hat: „Nun, ich bin schon eine alte Frau, und der Weg von Donnerbach hierher war beschwerlich, auch wenn ich früher weitaus weitere Reisen unternommen habe. Mein Herbst ist längst gekommen, und Gulgari streckt womöglich schon die Flügel, um mich aus diesem Leben zu tragen. Aber eines muß ich noch zuende bringen, bevor ich seinen Flügelschlag höre. Wißt, ich habe eine Schülerin, gleich mir eine Schwester des Anconius, die mir im Wissensdurst nicht nachsteht und trotz ihrer Jugend schon vieles erfahren hat, das manchem stubenhockenden Magus nie zuteil wird. Ich habe die Hoffnung, daß sie dereinst mein Werk fortführen wird, trotz all der Düsternis, die über unsere Zeit gefallen ist. Nun, die Älteren haben es günstiger getroffen als ihr, Wanderer in ein dunkel hereinbrechendes Zeitalter. Rondraja sollte Euch und all den anderen zur Seite stehen, denn ihr Herz ist rein und leicht, wie das meine einmal war. Doch vor etwa anderthalb Monaten erhielt ich eine Nachricht, die mich fürchten läßt, daß ihr Schicksal eine dunkle Wendung genommen hat.“

Mit ruhigen Händen zieht die Magistra aus ihrem Gewand ein schmales Pergament. Sie faltet es vor sich auf dem Tisch auf und streicht es sorgsam glatt.

„Dies ist der Brief“, erklärt sie, während sie ihn euch reicht.

#### Spezielle Information:

Auf dem kaum zwei Handflächen großen Brief stehen einige wenige Zeilen in einer geübten, klaren Schrift (siehe auch **Handouts**):

»Verehrte Magistra Hesindia, gerade schicke ich mich an, gegen einen Feind anzugehen, dem ich mit meiner bescheidenen Kraft kaum etwas entgegenzusetzen habe. Ich muß es versuchen, damit das Kleine Volk, das mich so viel lehrte, nicht durch meine Schuld noch mehr zu Schaden kommt. Ihr habt mich immer gelehrt, das Nötige zu tun. Ich werde es tun, und sollte ich nicht wiederkehren, so seid gewiß, daß meine Liebe bei Euch sein wird. Gebt die Skripten bitte Meister Scriberius, daß nicht alles verloren sei, und gehabt Euch wohl!

Die Eure, Adepta Rondraja, Edle vom Rathil, FCA  
im Ingerimm-Mond des Jahres 1010 BF«

#### Meisterinformationen:

Bei einer gelungenen *Lesen und Schreiben-Probe* + 5: Das Dokument ist von einer seltsamen Beschaffenheit. Es ist kein Pergament, aber den bekannten Papiersorten ähnelt es eben-  
sowenig.

Das 'Papier' ist kein geschöpftes, sondern ein gewachsenes. Die Nachricht ist auf ein in Form geschnittenes Herbstblatt des Schneestrauches geschrieben. Die Maserungen sind kaum zu entdecken und eher wie eine Wasserzeichnung gegen das Licht zu sehen. Diese Pflanze gibt es in Aventurien nicht. Ein Held mit meisterlichen *Pflanzenkunde*-Kenntnissen wird solch eine Vermutung durchaus äußern können, allerdings nur, wenn den Helden die Eigentümlichkeit des Dokumentes überhaupt auffällt.

Ebenso kann ein scharfsinniger Held bemerken, daß Hesindia ihre Hände ineinander verschränkt, sobald sie das Dokument weitergereicht hat, um deren Zittern zu verbergen. Die beherrschte Magierin ist mitgenommen und erschöpft durch die Sorge und die bisherige Reise.

#### Allgemeine Informationen:

Magistra Hesindia spricht weiter: „Ich habe den Weg von Donnerbach hierher gemacht, da der Brief aus Uhdenberg kam. Und hier habe ich erfahren müssen, daß Rondraja seit über zehn Monaten nicht mehr hier war. Sie muß irgendwo in der Roten Sichel sein, und ich habe nicht die Kraft, sie dort zu suchen. Deswegen frage ich Euch, ob Ihr bereit seid, in meinen Dienst zu treten und Rondraja an meiner statt zur Hilfe zu eilen.“

#### Meisterinformationen:

Die Magierin hat nur wenig Bargeld bei sich, besitzt aber einen silbernen, mit drei Saphiren besetzten Armreif, und einen Smaragdring, die zusammen etwa 120 Dukaten wert sind. Sie wird die Schmuckstücke verkaufen, um die Helden bezahlen zu können. Hesindia hatte sich kurz vor dem ersten Zusammentreffen mit den Helden bereits überlegt, ein Rudel der Legion anzumieten — nur ist ihr eine kleinere, gemischte Truppe aus nicht gar so militärisch auftretenden Recken lieber und käme sie auch billiger. Wenn wirklich nötig, hat sie ob ihres guten Rufes die Möglichkeit, bei den Therbuniten oder bei Jassef Geld zu leihen. Sie selbst wird nicht weiter in die Sichel vordringen, da der Aufstieg für die gebrechliche alte Dame einfach nicht zu bewältigen ist.

#### Spezielle Informationen:

Was die Magierin den Helden berichten kann, wenn diese den Auftrag annehmen:

—Sie kann über Rondrajas Aussehen, Charakter und Lebenslauf Auskunft geben (siehe die Beschreibung auf Seite XX).

—Rondraja ist in Uhdenberg zuletzt Anfang Boron vergangenen Jahres gesehen worden; sie sei damals nach kurzem Aufenthalt mit einem Zwerg in Richtung Sichel aufgebrochen.

—Sie ging hier seit etwa fünf Jahren ihren Forschungen nach, über die sie kaum sprach — es war ihre Eigenart, nur vollständige Ergebnisse vorzulegen.

—Die Manuskripte, die wohlverwahrt in Donnerbach liegen und von der Magierin nur flüchtig eingesehen worden sind, handeln offensichtlich von einer Art elfischen Heilzauberei; einiges habe Hesindia auch an goblinischen Schamanismus erinnert; wie wertvoll sie sind, kann die Magierin nicht sagen, jedenfalls sind sie noch unvollendet.

—Rondraja habe vorzugsweise im *Gänseheim* gewohnt. Die Wirtin kann dies bestätigen und die Helden auf den Stadtplan hinweisen, den die Magierin einmal für sie gefertigt habe und der nun in der Gaststube hängt. Auch weiß die Frau, daß Rondraja vom Rathil damals von Rogart Eisenfahrt abgeholt wurde, der mit seinen drei Wagen zwischen den Minen und Uhdenberg hin und her fährt, wobei er Lebensmittel, Arbeitsgerät, Erz und manchmal auch Passagiere befördert. „Rogart wohnt im Zwergendorf, wo sonst?“

## Nachforschungen

#### Meisterinformationen:

Bei **Rogart Eisenfahrt, Sohn des Roglo**: Der Zwerg ist Fuhrmann und Wagner, der zumeist im Auftrag des Erzbarons Jassef ibn Shadian zwischen Uhdenberg und dessen Mine mit zwei Wagen hin- und herfährt, um Lebensmittel und Werkzeuge in die Minen und Erze nach Uhdenberg zu bringen. Den zweiten Wagen lenkt immer einer seiner beiden Söhne Ramox und Roglom, während dessen Zwillingsbruder daheim zusammen mit der Mutter Xaguscha, Tochter der Xerescha, die Werkstatt versieht. Die ganze Familie ist mit feuerrotem Haupthaar, äußerst stämmiger Erscheinung und einem aufbrausenden, polternden, wenn auch leutseli-

gen Gemüt gesegnet. Sie gehören zur Sippe des Terengar, der vor 323 Jahren mit den Seihen aus dem Finsterkamm nach Uhdenberg kam und dessen Nachfahren den größten Anteil der zwergischen Bürger Uhdenbergs stellen — welcher Zwerg hier nicht mit dieser Sippe verwandt oder verschwägert ist, ist zumeist entweder Wanderarbeiter oder ein sippenloser Verbrecher, weswegen die Terengars jedem fremden Zwerg zuerst mit einiger Reserviertheit begegnen. Das Verhältnis der eingesessenen Uhdenberger Zwerge zu den Orks und Goblins der Stadt ist das eines immerwährenden Waffenstillstandes, unterbrochen von kleinen handgreiflichen Reibereien, mit den menschlichen Bürgern steht man

auf freundschaftlichem Fuß, während die Elfen zumeist schlichtweg ignoriert werden.

Rogart wird den Helden freundlich gegenüberreten, wenn sie sich als Helfer Rondrajas zu erkennen geben. Er lernte die Heilmagierin vor drei Jahren kennen, als sie seinem Sohn Roglom das durch einen Unfall zerschmetterte Bein durch ihre Kunst rettete. Er hat sie seitdem einige Male bis zu dem Hammerwerk der Bargelter mitgenommen. Rogart hat dort auch die Depesche Anfang Rahja übernommen und in Uhdenberg weitergeleitet. Er kennt den Inhalt allerdings nicht. Und er hat sich auch nie für das eigentliche Reiseziel der Magierin in der Roten Sichel interessiert. „Wohl so eine Goblinforscherin. Also, Zauberwerk und Zauberfrauen, das mag's ja bei den Menschen und den Spitzohren geben, aber ... *ich* halt mich da 'raus.“ Wenn die Helden ihm von den Befürchtungen der Magistra erzählen, wird er ihnen Rondraja zuliebe bei der Beschaffung guter und preiswerter Bergwandrausrüstung helfen und ihnen den Weg zum Hammerwerk beschreiben, wenn nicht gar die Gruppe dorthin auf seinen Wagen mitnehmen.

Sollte unter den Helden nun gar niemand über Erfahrung in der Bergwildnis verfügen, können Sie ihnen den 43jährigen Roglom zur Seite stellen, der im Umkreis Uhdenbergs und der Minen fast jeden Steg kennt, ein guter Bergsteiger und Armbrustschütze ist und mit den Tieren, dem Wetter und den Goblins der Roten Sichel vertraut ist. Setzen Sie für ihn die Werte eines etwa fünfstufigen Zwergs an, dessen Beruf die Wagnerei ist.

**Peraine-Tempel und Therbunitenspital:** Seltsamerweise scheint die Magierin hier kaum einmal zu Gast gewesen zu sein. Man kennt zwar ihren Namen und weiß von gelegentlichen Besuchen im Tempel der Göttin zu berichten, aber sie hat anscheinend mit niemandem über die Forschungen gesprochen, die sie in die Rote Sichel führten. Nur Bruder Bargalus, ein schwächlicher, schüchterner Mann und der hervorragendste Heilpflanzenkenner der Therbuniten hat einmal einige getrocknete Blüten von ihr bekommen, die er auf ihre Heilkraft untersuchen sollte. Diese Pflanzen seien ihm gänzlich unbekannt gewesen und schienen aus dem Süden zu stammen, auch wenn sie in keinem der Folianten des Tempels verzeichnet waren; allerdings sei die Bibliothek des Uhdenberger Peraine-Tempels auch nicht sehr umfangreich. Eine gewisse Heilkraft sei den Pflanzen zu eigen gewesen, aber für umfassende Untersuchungen hätten ihm zu wenige der seltsamen Exemplare zur Verfügung gestanden.

**Bognerin Marije Elfenkind:** Die Halbfelfe hat der Anconitin vor etwa zwei Jahren aus Apfelbaumholz eine Bildtafel geschnitzt, auf der ein Storch mit ausgebreiteten Flügeln dargestellt ist. Eine ähnliche Tafel hängt noch in Marijes Laden, daneben eine gerahmte, hübsche und sehr realistische Storchenskizze von der Hand der Magierin. Als Flachlandvogel ist der Storch in Uhdenberg nur durch das Storchensandbild des Perainetempels bekannt, so daß für den Auftrag eine genaue Vorlage erstellt werden mußte. Marije ist stolz darauf, daß ihr diese Arbeit so gut gelungen ist, und

erzählt auch bereitwillig, daß die Magierin wohl irgendwo in den Bergen einen Schrein der Peraine mit einer solchen Tafel schmücken wollte.

**Kräuterhändler Thil Sonnenkind:** Der scheinbar alterslose Halbfelf ist hochgewachsen, schlank, blond, strahlend blauäugig und trägt helle und buntgefärbte Kleidung aus Wolle und Bausch. Sein Gemüt ist von solch ausgeglichener Unbeschwertheit, daß sein leises Lachen bereits einige der härtesten Herzen zu betören vermochte. So bedurfte es nur ein wenig Geduld, um die Freundschaft der rastlosen Anconitin zu gewinnen. Einige wenige Male haben Thil und Rondraja die Freuden Rahjas geteilt; einem Bund vor Travia stehen allerdings ihrer beider Profession entgegen.

Er wohnt mit dem Luchs Nujta'h in einem lebenden und mit Gebirgsblumen bewachsenen 'Haus' am Nordrand des Tiljaniel-Waldes inmitten eines wilden und doch sorgsam gehegten Kräutergartens. Das Sammeln, Ziehen, Verarbeiten und Verkaufen von Kräutern aller Art ist sein stadtbekanntes Gewerbe. Nur seine Freunde wissen, daß er Druide und Hüter der Tiljaniel-Quelle ist, die als natürlicher Brunnen inmitten seines Gartens zwischen einigen Felsen hervorspringt.

Wenn die Helden ihn aufsuchen und befragen und ihm dabei von dem Brief erzählen, kann ein Held mit einer *Menschenkenntnis-Probe* + 7 erkennen, daß der Halbfelf auf diese Berichte mit größter Besorgnis reagiert. Thil weiß, daß Rondraja Pflanzen aus einer Anderwelt' mit nach Uhdenberg gebracht hat, aber da sie von sich aus nicht über ihre Reisen in die Sichel sprach, hat er sie auch nicht danach gefragt.

Der Halbfelf ist der 'Joker' des Abenteuers: Wenn die Helden dem Auftrag allein gewachsen sind, sollten sie so wenig Hilfe als möglich bekommen, Thil womöglich vor ihrer Abreise gar nicht kennenlernen (wahrscheinlich ist er gerade ein Baum ...); bereitet das Abenteuer den Helden unverschuldet mehr Schwierigkeiten, als sie bewältigen können, kann der Druide von Informationen und heilenden Kräutern bis zur bewffneten Unterstützung alles bieten, was Sie für nötig halten. Grundsätzlich ist seine wichtigste Aufgabe jedoch, die Quelle zu hüten, weswegen er nur im äußersten Notfall mit den Helden ziehen wird.

#### Thil Sonnenkind, Halbfelf, Kräuterhändler, Druide der 12. Stufe

|      |       |       |            |             |      |      |
|------|-------|-------|------------|-------------|------|------|
| MU12 | KL 14 | IN 14 | CH15       | FF 11       | GE11 | KK10 |
| AG1  | HA3   | RA4   | TA3        | NG4         | GG2  | JZO  |
| MR12 | LE55  | AE82  | AT/PA12/14 | (KampfStab) |      |      |

**Schußwaffen:** 12 (Kurbogen)

Alter: 43 Jahre Größe: 1,93 Schritt Haarfarbe: blond Augenfarbe: blau

*Herausragende Talente:* Heilkunde Seele 15, Pflanzenkunde 14, Tierkunde 14, Betören 13, Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung 12, Prophezeien 11, Ringen 10

*Zauberfertigkeiten:* Nebelleib 14, Meister der Elemente (Wasser) 13, Weisheit der Bäume 13, Wand aus Wasser 12, Sumus Elixiere 12, Eins mit der Natur 12, Wettermeisterschaft 12, Zwingtanz 11, Beherrschungen brechen 10, Hellsicht trüben 10, Halluzination 10, Zunge lahmen 10, Zorn der Elemente (Wasser) 10; alle anderen druidischen Fertigkeiten, die Sie ihm zugestehen wollen, auf einem Wert von etwa 7.

# Die Reise den Fluß entlang

## Wetterinformationen:

In diesem Kapitel wird der Weg beschrieben, den Adepta Rondraja, Edle vom Rathil, Schwester des Anconius, wohl ein Dutzend Mal und mehr in den vergangenen Jahren in beiden Richtungen beschritten hat. Dieser Teil Aventuriens ist rauh; die Helden befinden sich bereits in Uhdenberg im Hochgebirge, und sie werden nun noch höher und noch weiter in die Rote Sichel aufsteigen müssen, um zum Rand des Gletschers zu gelangen, in dem sich das Regenbogentor befindet.

Sie dürfen den Helden abseits der wenigen Flecken menschlicher Besiedlung durchaus einiges an schwer verdaulichen Brocken vor die Füße fallen lassen: Wölfe, Goblins, Felsstürze, Wetterschläge, gebrochene Räder, Einsamkeit und die

dreiköpfige Silhouette eines in großer Höhe vorbeifliegenden Drachen ...

Auch den wettergegerbtesten Recken sollte klar werden, daß Rondraja keine zimperliche und zerbrechliche Gelehrte sein kann, wenn sie den Weg alleine bewältigte. Es schadet auch nichts, wenn die Recken das Tor am Ende ihrer Kräfte erreichen; so werden sie die Freundschaft und Hilfe der Si'iana umso mehr zu schätzen wissen. Lassen Sie den Helden gerade genug Reserven, daß sie es noch wagen, durch das Tor ins Ungewisse zu schreiten.

Befahrbar ist der Weg nur bis kurz hinter dem Hammerwerk; Lasttiere müssen spätestens am Eingang der Schlucht zurückgelassen werden, so daß es das sicherste wäre, sie in Uhdenberg oder (teurer) im Hammerwerk einzustellen.

## Die Minenstraße

### Allgemeine Informationen:

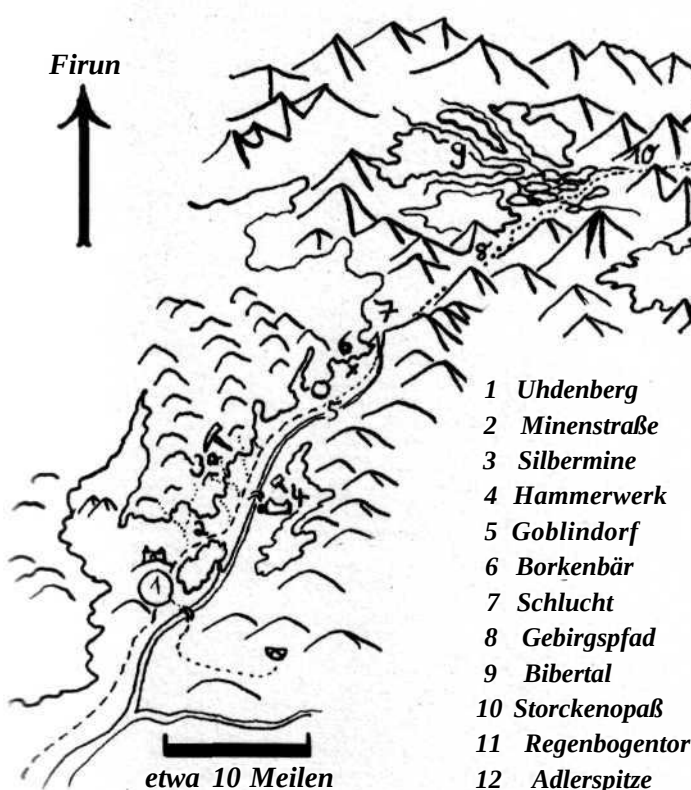
Kaum liegt Uhdenberg zwei Meilen hinter euch und verschwindet hinter dem grauen Vorhang des unablässig aus der tiefhängenden Wolkendecke nieselnden Regens, befindet ihr euch inmitten einer schroffen, wilden Landschaft, die abgesehen von dem steinigen Karrenpfad keinerlei Zeichen mensch-

licher oder anderer Besiedlung erahnen läßt. Zu eurer Rechten fließt ungestüm der Obere Rathil in felsigem Bett zwischen steilen Ufern. Stromschnellen und aufspritzende Gischt, die silbern blitzenden Leiber von Fischen und ein nach ihnen mit ruhiger Pfote angelnder Borkenbär, verkeilte, entwurzelte Bäume des letzten Hochwassers und rund geschliffene Felsen bestimmen das Bild des vor sich hin grummelnden, zuweilen zornig brüllenden Flusses. Linkerhand streben die Hän-

ge dem Goblinwald zu. Dicht an dicht stehen dort oben die Bäume, Sicheltannen, Rotföhren, Fichten, seltener Lärchen und kaum einmal ein verkrüppelter Laubbaum, dafür scheint es umso mehr Schlehengestrüpp und Farne zu geben. Von einer felsdurchsetzten, blumengetupften Bergwiese flieht bei euerm Nähern ein kleines Rudel Firunshirsche und verschwindet mit lautem Knacken in der Undurch-

dringlichkeit des Waldes. Über euch kreist im Regen ein großer Greifvogel, der euch minutenlang mißtrauisch zu mustern scheint, bevor er nach Nordosten abdreht, wo sich schneebedeckte Gipfel hinter grauen Wolken verstecken. Dort irgendwo liegt euer Ziel.

Es gebe dort oben ewigen Schnee und nie endende Stürme, heißt es. Und Felshänge, die zu steil, zu hoch und zu brüchig seien, um selbst von Riesen bezwungen zu werden. Aber ist die Rote Sichel nicht selbst eine Gigantin, die hier von den Göttern zur Ruhe gebettet wurde? Kalter Wind, der von den Gipfeln herabstreicht, stemmt sich euch regenschwer entgegen. Und sagen die Goblins nicht auch, der Eiswind sei der Atem der schlafenden Gigantin Mithrida?



### Meisterinformationen:

Auf den ersten 10 Meilen gehen in die westlichen, hier noch bewaldeten Berge immer wieder steile Fußpfade und schmale Karrenwege zu den Minen der Uhdenberger ab. An den meisten Abzweigungen stehen verwitterte Wegweiser oder Findlinge mit den Namen der Minen. Der Minenweg wird für die Versorgung der Minen und den Abtransport von Erzen und Schiefer relativ rege genutzt, wobei niemand unbewaffnet unterwegs ist und Wagen meist von einem oder mehreren Söldnern begleitet werden.

Da die Arbeiter der entfernteren Minen in umfriedeten Hüttensiedlungen oder auch in bereits ausgebeuteten Stollen hausen und kaum einmal im Mond nach Uhdenberg wandern, wird die Minenstraße immer einsamer, umso weiter man sich von der Stadt entfernt.

Die Abzweigung zu der Mine Jassefibn Shadians findet sich linkerhand nach etwa acht Meilen, die Brücke zum Hammerwerk der Bargelter eine halbe Meile vorher. Sollten die Helden mit dem Wagenzug Rogart Eisenfahrts unterwegs sein, wird er sie dort zurücklassen und seine Fahrt ohne längere Unterbrechung fortsetzen, um noch im Tageslicht die Mine zu erreichen.

Mögliche Zufallsbegegnungen sind: Minenarbeiter, 'Straßen-

pfleger' (die im Auftrag der Erzbarone Geröll und gestürzte Bäume von der Straße räumen und Schäden ausbessern), Erzfahrer, Boten, Jäger beiderlei Geschlechts und aller Völker, aber auch Goblins, ein mißgelaunter Bär oder ein neugieriger Fuchs sowie allerlei anderes Wildgetier, das sich in die Nähe menschlicher Ansiedlung wagt.

Auch können sich durchaus ein Dutzend Goblins zusammengetan haben, um am Ort eines durch den tagelangen Regen verursachten Erdrutsches einen Versorgungstransport zu überfallen - allerdings werden diese sich angesichts einer gut gerüsteten und überraschend vielköpfigen Truppe sehr schnell zurückziehen.

### Die Werte eines erfahrenen Goblins:

MU 9 AT 11 PA 8 LE 20+2W6 RS 2 (Leder)  
TP 1W+3 (Säbel) GST 1 AU 55; WR W6-4  
Fernkampf (Schleuder) 16

### Die Werte eines Goblin-Veteranen:

MU 10 AT 13 PA 11 LE 30+2W6 RS 3 (Kette & Leder)  
TP 1W+3 (Säbel) GST 1 AU 65 MR W6-2  
Fernkampf (Schleuder) 20

## Sagen der Sichel

Wenn sich die Gelegenheit ergibt, können Sie den Helden einige Sagen um die Entstehung der Sichel zugänglich machen — die für das Abenteuer relativ nebensächlich ist, aber das Verhältnis eines Aventuriers zu seiner von Zauberei und Wundern durchwobenen Welt verdeutlichen.

**So erzählen die Menschen:** »Aber da erbaten die drei Giganten-Schwestern im sich neigenden Kampf, in den Händen der streitbaren Götter und Helden zu siegreichen Waffen zu werden. Hazaphar, die kleinste und klügste der Schwestern, wurde zur goldenen Sichel in den Händen des Ingerimm, Mithrida die Mutige, deren rotes Haar wie glühendes Gold glänzte, gab sich der Rondra, und die wilde Sokramur mit dem schwarzen Leib und dem Zorn einer bis zu den Sternen reichenden Gigantin forderte Kor auf, sich mit ihr zu beweisen. Und so siegten sie, auch wenn der Dämonensultan sich wand und wehrte und jeder düstere Blutstropfen, jedes Stück entrissenes Fleisch zu einem seiner Geschöpfe wurde und ihm im Kampfe beistand und doch von Praios verbrannt, von Efferd ertränkt, von Hesinde in den Sphärenabgrund geschleudert, von den unzähligen Helden an der Götter Seite erschlagen und in den Staub getreten wurden. Firun endlich warf sein ewiges Eis über das wimmernde Gewürm, und die Schlacht fand ihr Ende. Die im dämonischen Blute brüchig gewordenen Klingen, die drei Schwestern aber, wurden von den Göttern zur Ruhe gebettet, auf daß sie schliefen und sich erst wieder erheben, wenn Äonen vergangen und ihre Zeit wieder gekommen ist.«

**So erzählen die Zwerge:** »Giganten waren sie allemal, die Alten Götter, die Drachen und die Urriesen, und es ist ihnen zu danken, daß die Welt nicht unter die Herrschaft des Namenlosen geriet, auch wenn sie selten mit einer Stimme im Rat der

Ältesten sprachen. Wer kennt nicht die Sage der Hazaima und ihrer Schwestern Mithrida und Sokrama, die Töchter der Urriesin Sagulna, die im Kampfe fielen, weil die Giganten sich uneins waren, den Entsatz zu schicken. Und erst Angroschs Schmerz über den Tod der Mutigen und sein gewaltiges Wort führte das Heer in die Bresche, die von den gefallenen Weibern verschlossen, und drängte mit seinen Scharen das Namenlose zurück. Und er trieb es in seinem Zorn bis hinter das Eherne Schwert, wohinter er es und seine Kinder und alle ihres Blutes verbannte bis zum Ende jeder Zeit. Die Riesinnen aber ließ er bestatten, wo sie gefallen, als Mahnmal gegen die Feigheit und als zweites Bollwerk gegen das Namenlose, das hinter dem Ehernen Schwerte dräut.«

**So erzählen die Goblins:** »Ihr nennt sie die Gigantin Mithrida, aber sie ist Imithri-Dai, die Tochter der Mailam Rekdai, der Großen Mutter. Sie und ihr Bruder Sorukragim betteten sich auf ihrer Wanderung über die Welt auf der blühenden Wiese am Tiefen See zur Ruhe. Doch da kam das Böse, sah sie schlafen und stach sie zu Tode. Mailam Rekdai spürte ihre Kinder sterben und eilte herbei. In ihrem Zorn erschlug sie den Bösen. Dann weinte sie, und ihre Tränen vermischten sich mit deren Blut. So wurde die Kraft der Mutter eins mit den Leibern der Kinder. Sie ließ sie liegen, und so wurden ihre Kinder zu den lebenden Bergen, die unsere Heimat sind.«

**So erzählen die Elfen:** »Niemand kennt alle Geheimnisse dieser Berge. Und warum sollte auch jemand alle Geheimnisse wissen wollen? Wenn du durch die Berge wanderst, werden sie dir mehr erzählen, als ich es je könnte. Aber nimm dich in acht: Sie können dir das Licht zeigen und sie können dich zerstören. Denn sie sind launisch, diese Berge.«

*buch der Konstrukteure* von Archimetros zu Angbar (300 Seiten, 100 leider sehr schlecht zu entziffernde Skizzen, Wert etwa 25 Dukaten), der *Leitsätze von Hebel und Scheibe* von Leonardo von Havena (120 Seiten, nur mit einem *meisterlichen TaW Rechnen* zu verstehen, Wert etwa 45 Dukaten) und eine Blättersammlung *Pläne des Hammerwerkes am Oberen Rathil* von mehreren Ingenieuren aus verschiedenen Zeiten (32 Blätter im Original, Gesamtwert etwa 150 Dukaten). Auf einem der ersten Baupläne sind übrigens die sieben Er-len am Fluß als *Uhdenmanns Grund* verzeichnet. In der Sammlung *Sagen aus den Sichel*n dagegen kann man die menschliche Version der Entstehungsgeschichte der Berge nachlesen und so einiges an Volksglauben über feengleiches Wasservolk und übelmeinende Grubenkobolde finden — erfinden Sie ruhig frei heraus, mehr als einen winzig kleinen wahren Kern hat allerdings keine der phantasievollen Geschichten.

#### Spezielle Informationen:

Die Helden werden sicherlich bald nach Rondraja fragen. Sie können von den Bewohnern und Arbeitern des Hammerwerkes folgende Antworten bekommen:

— „Die Magierin? Nun, zu ersten Mal wohl so vor fünf Jahren. Und sie ist so alle drei bis sechs Monate vorbeigekommen,

und dann hat sie auch hier übernachtet.“

— „Nette Frau, wirklich. Wenn mal einer krank war, da war sie sich nicht zu schade zu helfen. Und dafür hat sie auch nie was haben wollen, nicht mal, als der Zumbrink sich so schlimm das Bein gebrochen hat und sie einen ganzen Monat gebraucht hat, bis das wieder in Ordnung war. Überhaupt, dem Roglom hat sie ja auch das Bein wieder geheilt. Ist eine wirklich gute Heilerin, eine mit Herz und nicht so hochnäsiger wie andere Studierende.“

— „Sie ist in die Berge hinauf, den Fluß entlang. Hat immer Essen für fast eine Woche dabei gehabt. Keine Ahnung, wo die genau hin wollte.“

— „Von uns ist da nie einer weiter 'rauf als bis ans Ende der Wälder, so etwa 15 Meilen weit. Warum auch? Da gibt's nur wilde Tiere, Goblins und Steinschläge.“

— „Nein, was sie dort wollte, hat sie nie erzählt. Wohl irgendwelche Forschungen, oder so.“

— „Ja, den Brief hat sie selbst im Ingerimm - oder war's schon Rahja? - gebracht und gebeten, daß wir den dem Rogart mitgeben. Der kam dann auch ein paar Tage später und hat ihn mitgenommen.“

— „Eine Nacht ist sie geblieben, dann ist sie gleich wieder fort. War wohl was wichtiges in dem Brief, oder? Hoffentlich ist ihr nichts passiert, so allein dort oben.“

## Koboldspiel

#### Meisterinformationen:

Die wichtigsten Informationen und die größte Hilfe könnte allerdings der Flußkobold Ixnex den Helden zukommen lassen — wenn er denn wollte ...

Er ist weitaus älter als das Hammerwerk und war anfangs gar nicht erfreut darüber, seinen schönen Spiel- und Wohnplatz am Wasserfall mit Menschen teilen zu müssen. Inzwischen bezeichnet er das Werk als seines und die Bargelter als seine 'Familie'. Auch wenn die Menschen dem zuweilen äußerst arg Schabernack treibenden Kobold ab und zu gerne die Rohalverse nahebrächten, akzeptiert man seine Ansprüche an Unterhalt und Unterhaltung: Es wird immer ein Gedeck mehr aufgelegt als Personen zum Essen anwesend sind, der Erlengrund wird auf dem Weg zu den Abraumhal-den sorgsam umfahren und die Kinder bezeichnen Ixnex als ihren Spielgefährten. Tatsächlich haben bisher Flammen, Überschwemmungen und Ungeheuer aus der Sichel das Hammerwerk verschont, was für die Bargelter Anlaß genug ist, den Kobold als Segen Tsas zu betrachten. Seinen Namen kennt traditionell nur die Meisterin des Werkes. Die Kinder rufen ihn 'Erlenkönig' oder auch 'Uhdenmann'.

#### Ixnex, Erlenkönig, Uhdenmann, Koboldveteran

Werte anzugeben ist relativ müßig, da er zum einen die meisten seiner Eigenschaften durch Magie verändern kann und diese zum anderen auch kaum in menschlichen Maßstäben zu messen sind. Die folgenden sind somit nur grobe Anhaltspunkte ...

|         |       |          |       |                            |       |      |
|---------|-------|----------|-------|----------------------------|-------|------|
| MU 18   | KL 14 | IN 19    | CH 15 | FF 17                      | GE 18 | KK 9 |
| G1      | HA1   | RAO      | TA1   | NG 6                       | GG1   | JZ2  |
| MR: 14+ |       | LE/AE: * |       | Alter: weit über 200 Jahre |       |      |

\*) Der Kobold lebt und zaubert auf der Grundlage von astraler Energie, die er seiner natürlichen Umgebung entnimmt. Er kann nicht verletzt werden, da er zu schnell ist, um überhaupt getroffen zu werden - sowohl im Ausweichen in dieser Sphäre als auch in eine andere. Rein theoretisch besteht natürlich bei Kenntnis des Namens und hohen Zauberkünsten auch für einen Magier die Möglichkeit, einen Kobold zu schädigen, auch sollen Kobolde durchaus Unachtsamkeit und Leichtgläubigkeit schon mit dem Leben bezahlt haben. Da man es dann aber mit der gesamten und sehr verärgerten Koboldsippe zu tun bekommt, wünscht man sich sehr bald, man hätte den Kobold nie kennengelernt...

**Erscheinung:** Wenn Ixnex sich an Land zeigt, nimmt er die Gestalt eines halbschritt großen, blauhäutigen Männleins mit grünen Locken und großen, grauen, silbern glitzernden Augen an. Seine Kleidung erinnert an die eines Fischers mit hohen Stiefeln, derber Hose und weiter Lederjacke. Er hinterläßt immer ein wenig Flußwasser und riecht 'dezent' nach frischem Fisch. Zwischen Fingern (und Zehen) kann der aufmerksame Betrachter Schwimmhäute entdecken.

Im Wasser ist Ixnex ein zwei Spann großer, dicker Wels mit langen Barteln und einer blauen, grüngetupften Haut. Ob diese Erscheinung oder erstere oder gar eine andere seine wahre Gestalt ist, weiß niemand.

**Charakter:** Ein Kobold. Aufgelegt zu jedem Streich zu jeder

## Die Sieben Erlen

### Spezielle Informationen:

Die schlanken, im Wind wispernden Schwarzerlen stehen in einem ebenmäßigen Kreis von etwa 12 Schritt Durchmesser am Ufer des Rathil. Die Schößlinge aus den Wurzeln der Bäume bilden eine gewachsene Barriere, die nur sieben schmale Durchgänge läßt. Innerhalb des Kreises wachsen Farnbüschel, Gras und Bergblumen in allen denkbaren Farben neben Wirselskraut und Tarnelen, Zwölflblatt und Gulmond. An den Stämmen der Erlen sind außer Efeu auch Talaschin-Flechten und Zunderschwamm zu finden. Die Spuren der spielenden Kinder sind nur außerhalb des Baumkreises zu finden. Wenn ein Held zwischen den Schößlingen hindurchtreten möchte, halten ihn diese wie lebende Ranken zurück.

### Meisterinformationen:

Schwertern oder Äxten haben die Zweige nichts entgegenzusetzen. Ob die Helden sich allerdings nach einem NAKKEDEI und einem LANGER LULATSCH durch SCHELMENKLEISTER und zur Krönung einem AUFGEBLASEN, ABGEHOBEN zu den begehrten Heilkräutern durchkämpfen wollen, interessiert den vor Vergnügen kichernden, prustenden und johlenden, dabei unsichtbar in den Bäumen hockenden Kobold wirklich. Sollte ein Held dies alles - möglichst auch noch mit Humor — durchstehen, hat er sich in Ixnex' Augen einige Portionen der Heilkräuter redlich verdient. Die Kräuter können dabei durchaus einige zusätzliche koboldische Nebenwirkungen haben: Wirselskraut, aufgelegt Wunden heilend, verleiht der Haut einen W20 Tage anhaltenden Regenbogenschimmer; Tarnele, als Salbe auf Wunden schmerzlindernd und heilend, verursacht für W3 Stunden eine zu Albernheiten neigende euphorische Stimmungslage; Zwölflblatt, schützend vor Infektionen, verändert den Geruch einer Person für W20 Stunden derart, daß Schmetterlinge auf diese Person wie Motten auf Licht reagieren; Gulmond, kraft- und ausdauersteigernd, wirkt W6 Stunden als starkes Rahjaikum; Talaschin, Körpergeruch löschend, bewirkt für 2W20 Minuten Unsichtbarkeit; Zunderschwamm, getrocknet als Zundermittel zu verwenden, brennt mit regenbogenfarbener Flamme ...

## Träume

### Meisterinformationen:

Egal, wie die Helden am Ende des Tages zu Ixnex stehen, er wird nachts mehrere wegweisende Träume schicken. Er tut es für Rondraja, nicht für die Helden. Da dies *keine* Beherrschungszauberei ist, kann der Träumer jederzeit seinen Traum mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs-Probe* beenden. Er erwacht dann sofort - denselben Traum schickt der Kobold allerdings nicht noch einmal. Die Träume sind in der Reihenfolge von Rondrajas Reise wiedergegeben und stellen Erinnerungen dar, die dem Kobold von Freunden zugebracht wurden. Tragen Sie den Spielern die Träume in beliebiger Reihung und ohne Zuhörer vor, bei sehr kleiner Heldengruppe eventuell auch in mehreren Nächten.

### Spezielle Informationen:

»Du bist umgeben von belebendem, kühlem Naß, das liebevoll deine Flanken streichelt. Deine Flossen bewegen sich gegen die Strömung, damit du nicht abgetrieben wirst. Licht bricht sich regenbogenfarben in deinem glitzernden Schuppenkleid. Ja, du bist ein Fisch. Ein schlanker, starker Fisch, der gemächlich durch die glänzenden Sonnenflecken und schimmernden Schatten eines schnell strömenden Gewässers schwimmt. Die dunkle Gestalt dort oben in der beißenden Luft wirft etwas zu dir ins Wasser. Du kennst das schon und schnappst hoffnungsvoll danach. Tatsächlich, ein Stück von diesen breiigen, süßlich schmeckenden Dingen, die die zwistmässigen Luftatmer essen. Gierig folgst du dem Wesen ein Stück den Fluß hinauf, aber es scheint nicht mehr zu geben. Enttäuscht wendest du dich wieder Orten zu, wo mehr für dich abfällt, auch wenn du dich da mit anderen darum balgen mußt.«

—eine Regenbogenforelle; der Held erwacht später mit großem Appetit auf einen ordentlichen Kanten Brot

»Du liegst. Räder rollen über dich. Schritte laufen auf dir. Hufe kitzeln dich. Steine schlagen dich und springen wieder davon. Regen wäscht dich. Wind trocknet dich. Schnee deckt dich zu. Unter dem Schnee ist es einsam und dunkel. Du schläfst. Aber da spürst du den leichten Schritt, begleitet von dem Aufsetzen eines dritten Fußes, der schon oft deine Einsamkeit durchbrochen hat. Glücklicherweise hörst du dem leisen Gesang zu und schläfst tagträumend ein.«

—die Minenstraße (oder ein Felsgeist?); der Held schläft morgens wie ein Stein und ist kaum zu wecken

»Wind streichelt dein Haar und deine Glieder. Säfte durchfließen dich von den Füßen bis zu den Spitzen deiner Finger. Du stehst und lebst im Wechsel von Licht und Schatten, Wärme und Kälte, Ruhe und Sturm. Nichts erschüttert dich außer dem Pochen der Welt und der leichten Berührung einer winzigen Hand, die dir einen göttergefälligen Tag wünscht. Du neigst dein Haupt im Wind und sie geht vorüber.«

—eine der Sieben Erlen; der Held neigt den nächsten Tag zum Tagträumen (KL -3 und IN +3 für 2W6 Stunden)

»Die Sonne scheint auf dein rauhes, zottiges Haar und läßt ihre Wärme bis zu deinen faulen Knochen dringen. Behaglich und mit dem ersten wohlgefüllten Bauch nach langer Schlafenszeit blickst du hinunter in das Tal. Der Fluß verheißt noch mehr Fisch, aber wozu die Faulenzerei aufgeben, wenn man feinen Hunger hat? Behäbig kratzt du dir den Bauch und gähnst. Dann riechst du sie. Hmhm, nach Blüten und Honig. Blinzeln reckst du den Hals und spähst nach ihr aus. Ah, da kommt sie auf der schmalen, hellen Steinlinie entlang. Ein kleines bißchen Honig wäre ein vorzüglicher Nachtisch, und sie hat dich noch nie enttäuscht.«

—ein Borkenbär; der Held erwacht spät und mit größtem Appetit auf Honig, Honiggebäck, Honigkuchen, Honigwein ...

»Auf der Sonnenseite ist Abgrund, über dir weiter, freier Himmel, der böige Wind zaust dein dichtes Fell, und dein prächtig gewundenes Gehörn streift über den neben dir aufragenden Fels, als du nach einem lästigen, winzigen Blutsauger auf deinem Rücken beißt. Deine Hufe stehen auf einem Sims von der Breite eines schmalen

Zeit, wenn es nur etwas Neues und Kurzweiliges zu sein verspricht. Lästig oder lustig, je nach Charakter des Geneckten. Und er wird nie mit Absicht etwas beschädigen, zerstören, verletzen oder gar töten — schließlich widerspräche dies seiner Schöpferin Tsa. Außerdem ist er natürlich sprunghaft und dickköpfig. Seine ganze Liebe gilt dem Platz unter den sieben Erden, seinem Zuhause, und den Lebewesen im und am Fluß, wozu er auch die Bargeiters zählt.

**Wichtige Talente und Zauberfertigkeiten:** Wie gesagt sind bei einem Kobold solche Dinge nicht zu trennen, da es fast nichts gibt, das er ohne Magie verrichtet. Laut Legende von Hesinde und Tsa aus freier Astralenergie geschaffen, ist er selbst Magie. Auch Wissensfertigkeiten, zu denen er noch nie vorher Zugang hatte, kann er zur Not aus dem Erfahrungsschatz eines der Helden lesen. Ixnex bevorzugt Bewegungs- und Verwandlungsmagie im Alltagsleben, Illusion und Beherrschung zur Unterhaltung und Hellsicht zur eigenen Sicherheit. Dabei beherrscht er alle Schelmensprüche in Vollendung. Aber obwohl er ein Wasserkobold ist und sich mit den meisten Flußbewohnern und Wassergeistern verständigen kann, beherrscht er keinerlei elementare Magie! Er kann zwar einen befreundeten Wasserelementar bitten, ihm einen Gefallen zu tun, aber selbst nicht über das Element gebieten.

Im folgenden wird Ixnex es sich nicht nehmen lassen, die Fremden mit einigen Streichen zu beglücken:

#### **Allgemeine Informationen:**

—Eben lagen noch zwei Getreideklöße auf deinem Teller. Nun ist es noch einer. Seltsam. Warst du wirklich so abgelenkt, daß du nicht gemerkt hast, wie er in deinem eigenen Mund verschwunden ist? Die Kinder einige Plätze weiter kichern und flüstern. Ob sie dich meinen? Der Schwarze Olporter Wuffbär blickt dich aus treuen, unschuldigen Augen an, ohne auch nur den Kopf zu heben. Ob der Hund ...?

—Der Wein schmeckt grauenhaft. Er ist völlig sauer, beinahe Essig. Nun, hier in der Sichel wird kaum ein liebliches Tröpfchen wachsen, sicher nicht. Du wunderst dich nur, wie gut der „edle Tropfen zur Feier des Tages“ den anderen zu munden scheint.

—Du siehst es ganz deutlich: Dein Becher hat Füßchen bekommen und läuft über den Tisch vor dir davon.

—„Wohlschmecken!“ Den Gruß kennt man ja nun aus Weiden. Artig willst du dich bedanken, aber - da ist niemand.

#### **Meisterinformationen:**

So geht es beim Essen, und bei stupidem Verleugnen der Helden (nein, wir wollen keinen Kobold ...) auch noch danach. Daß es ein Kobold ist, wird jedem Spieler schon nach den ersten zwei Streichen klar sein. Bei gutem Rollenspiel sollte zwar so mancher Held ein wenig länger brauchen, da Kobolde auch in Aventurien selten sind, aber Ixnex' Unfug ist doch zu offensichtlich, um lange verkannt zu werden. Sie dürfen ihre Abenteurer nach Herzenslust ärgern und sollten schließlich auch gezielt wunde Punkte nutzen, um Jähzorn und Selbstbeherrschung aller zu testen. Der Schabernack wird weder Gegenständen noch Lebewesen Schaden zufügen (soweit Ixnex es verhindern kann) und aus der Reaktion der Werksleute ist deutlich zu entnehmen, daß der unsichtbare Unruhestifter offensichtlich zu ihrem Alltag gehört. Was mit Ixnex nicht funktioniert, sind die üblichen „Rezepte zur Besänftigung eines Kobolds“:

Er mag kein Zuckerwerk, sondern Fisch, und davon hat er selbst genug. Da nur die Meisterin seinen Namen kennt und er klug genug ist, um Fangfragen auszuweichen, sollten die Helden seinen Namen nicht erfahren. Auch ein Schelm wird Ixnex nur mit Mühe zu einem 'schelmischen' Gespräch verführen können. Ob der Kobold bewußt ein Ziel verfolgt, ist ungewiß. Da er um den Weg der Magierin Rondraja bis zum Regenbogentor weiß und dies genau die Information ist, die die Helden suchen, könnte man annehmen,

daß er als Gegenleistung für dieses Wissen ein wenig Spaß haben möchte. Allerdings ist er derartig sprunghaft, daß ein fester Plan nicht zu seinem Charakter paßt. Von den Vorgängen im Tal der Si'anna weiß er nichts, selbst die Geschichten über die Si'anna hält er für eine hübsche Sage und nichts weiter. Er kennt einige Blütenfeen, die „für einen ordentlichen Scherz ja nur albernes Gekicher übrig haben“ und die er persönlich für „dumm wie Blütenheu“ hält. Und selbst seine Überzeugung, daß da bestimmt „so ein Gartentor rumsteht“, hat ihn noch nie dazu verleitet, bis zum Gletscher hinaufzuwandern. Dafür ist er trotz aller Neugier zu ortstreu.



*Tannenstamms. Tief unten siehst du eine Bewegung. Neben der silbernen Linie des Baches bewegst sich ein feiner Punkt. Aufmerksam siehst du dich um. Deine Familie ist im Hang beisammen, auf dem Weg zum Salz. Der Zweibeiner ist weit weg. Kein Grund zur Besorgnis. Mitsicherem Sprung setzt du deinen Weg fort...«*  
—ein Steinbock; für W6 Tage HA -3 und RA +3

*»Über dir scheinen die Sterne und der Mond, unter dir liegt das glitzernde, nieschmelzende Eis wie einer starren Meer im hellen Nachtlicht. Scharf siehst du die Falten und Risse des Eises und seine in das Geröll abbrechende Kante, das glitzernde Band des Schmelzwassers, die Gipfel der Bergeringsum, schneebedeckt und stolz, dein Reich. Laut schreist du deinen Anspruch hinaus. Die winzige Kreatur unter dir, dort am Rand des Eises, verharrt und hebt den Blick. Ja, du weißt, daß dir als König diese Aufmerksamkeit gebührt. Und wieder schreist du und spürst die Sehnsucht nach deiner Königin, die nicht mehr ist.«*

—der Königsadler; den Helden befällt morgens eine starke Melancholie (für 2W6 Stunden CH +2 und KK -2)

## Der Ring

### Allgemeine Informationen:

Als du erwachst, streichst du dir mit beiden Händen durch das Gesicht. Welch seltsamer Traum! Was ist das?! An deinem rechten Zeigefinger steckt ein goldener Ring mit grünem Stein. Das Schmuckstück hast du nie zuvor gesehen.

### Spezielle Informationen:

Der grün geäderte, oval geschliffene Stein ist ein Aventurin,

ein schillernder Quarz, der dem Aves heilig sein soll. Aves ist Sohn der Rahja und des Phex und Schutzgott der Reisenden. Außerdem ist der Reif von Gravuren bedeckt, die verschlungene Ranken und Blüten zeigen. Die Innenseite ist völlig glatt. Der Ring ist magisch.

### Meisterinformationen:

Dies ist eine Gabe Ixnex' an einen ihm wirklich sympathischen Helden. (Gibt es keinen solchen, gibt es auch keinen Ring.) Ein ANALUS zeigt neben dem unverzichtbaren ARCANOVI (Typ *Verwandlung von Unbelebtem*, Ursprung *Gildenmagie* ?, da sehr unüblichen 'Strickmusters') mehrere Sprücheschelmischen Ursprünge:

Ein BLENDWERK (*Illusion*), ein SCHABERNACK (*Beherrschung*) und ein DURCH MARMORSTEIN (*Bewegung*), der mit einem KOBOLDOVISION (*Verständigung*) eng verbunden ist. Denken Sie daran, daß der jeweilige Spruch nur von einem Zauberer erkannt werden kann, der diesen auch beherrscht!

Die Ranken ähneln zudem Schriftzeichen, die sehr entfernt an Isdira erinnern. Aber darüber werden sich ihre Helden vergebens den Kopf zerbrechen: Ixnex hatte nicht vor, einen sinnvollen Satz (oder gar eine 'Bedienungsanleitung') auf den Ring zu gravieren. Beschäftigt sich ein Held für etwa zwei Stunden mit den Gravuren, erscheint für drei SR die deutlich lesbare Inschrift: „Hier steht nix!“ Damit ist der BLENDWERK ausgelöst und entladen ...

Der Ring ist einer der möglichen 'Schlüssel' für das Regenbogentor. Auslöser und Wirkung werden dort (siehe Seite 26) beschrieben.

## Aufstieg in die Rote Sichel

### Meisterinformationen:

Den direkten Weg zum Regenbogentor und die entsprechenden Entfernungen entnehmen Sie bitte der Karte. Auf dem Jägerpfad können die Helden bei gutem Wetter drei Meilen Luftlinie pro Stunde hinter sich bringen, bei schlechtem kaum die Hälfte. Nach der Schlucht verringert sich das Tempo noch einmal um die Hälfte. Der tatsächlich zurückgelegte Weg beträgt anfangs die zweifache, später die dreieinhalbfache Strecke. Insgesamt werden die Helden somit bei sechs Stunden Wanderung pro Tag im Schnitt von der Mühle bis zum Gobiindorf einen Tag, einen halben bis zur Schlucht und nach der Schlucht noch einmal viereinhalb Tage bis zum Gletscher benötigen. Schneller geht es nur mit göttlicher oder magischer Hilfe.

Die eingetragenen Stationen geben nur die kaum zu umgehenden Orte und Begegnungen wieder. Es steht Ihnen in diesem Teil des Abenteuers völlig frei, durch welche Situationen oder Gegebenheiten Sie Ihren Helden den Aufstieg erleichtern oder erschweren wollen. Dazu können Sie die Begegnungstabellen für *Gebirge* bzw. *Andere Mittelländische Gebirge* aus dem **Handbuch für den Reisenden**, S. 19 bzw. **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S. 96 heranziehen, die Ihnen auch Hinweise auf den Bewuchs geben. Es gibt, au-

ßer für fliegende Helden, keinen anderen Weg, da das Gebirge außer auf solchen 'Goblinpfaden' nicht gangbar ist. Die drei namentlich bekannten Gipfel sind die höchsten der Sichel: die *Adlerspitze*, auch Goblinisch *Lonaika Mikdai* genannt, mag an die 6.000 Schritt messen, die beiden *Fäuste der Mithrida* (*Naira Kubuch* und *Naira Theluzi*) immer noch mehr als 5.000 Schritt.

## Der Jägerpfad

Die Minenstraße wird hinter dem Hammerwerk immer schmaler, bis sie schließlich nur noch ein von Jägern und Goblins begangener Pfad geworden ist, der sich am Oberlauf des Rathil entlangschlängelt. Abseits des Pfades hindern zerklüftete Hügel und dichte Bergwälder mit all ihren Bewohnern für den Ortsunkundigen jegliches schnelles Vorwärtskommen.

## Das Goblin Dorf

Der letzte Flecken einer Zivilisation auf dem Weg der Helden. Die Lungai Mikdai (Kinder der Mikdai) handeln mit den Minenarbeitern und haben in der Magierin Rondraja einen freundlichen, hilfsbereiten Menschen kennengelernt, so daß

die Helden nichts Lebensbedrohendes von den Goblins zu befürchten haben - solange sie sich selbst friedlich verhalten und sich mit 'Gastgeschenken' die Erlaubnis zur Durchquerung des Lungagebietes erkaufen. Die auf der Südflanke eines steilen Hügels in Höhlen und Lederzelten hausenden Goblins sind geschickte Jäger und Kürschner, besitzen ein noch funktionierendes StamMESSsystem, eine Schamanin der 5. Stufe, Kerga Tai, und somit ein gesundes Selbstbewußtsein. Eine Übernachtung in einer leerstehenden Höhle wird den Helden - mit gebührendem Mißtrauen - gestattet. Wollen Sie die Begegnung mit den Goblins weiter ausbauen, empfiehlt sich die Lektüre der betreffenden Artikel im **Bestiarium Aventuricum**, S.20 ff. oder unter dem Stichwort *Goblin* in **Aventurien - Das Lexikon des Schwarzen Auges**, vertierend zur Magie auch in **Die Magie des Schwarzen Auges**, S. 78 ff.

*Die Werte der Kerga Tai, Goblin-Schamanin der 5. Stufe, Priesterin der Mailam Rekdai*

MU 12 KL 10 IN 13 CH 14/7\* FF 12 GE 9 KK 8  
 AG 4 HA 1 RA 2 TA 4 NG 5 GG 4 JZ 5  
 MR 3 LE 28 AE 37  
 AT/PA 7/9 TP 1W6+3 (kleine Knochenkeule mit 10 ASP)  
 Alter: etwa 26 Jahre Größe: 1,36 Schritt Haarfarbe: orangerot  
 Augenfarbe: gelb  
*Herausragende Talente:* Klettern 10, Bekehren/Überzeugen 12/6\*,  
 Pflanzenkunde 12, Wettervorhersage 10, Prophezeien 7;  
*Besondere Schamanen-Fertigkeiten:* Geistheilung 11, Rat der Ahnen 9, Fruchtbarkeit 8, dazu verfügt die Keule über die Kraft, bei Berührung Magie zu erkennen.  
 \* erster Wert auf Goblins, zweiter auf Menschen bezogen

## Der Borkenbär

Da der von Natur aus sehr faule Bär daran gewöhnt ist, daß man seine Friedfertigkeit mit Honig erkaufte, wird er von den Helden eine Leckerei erwarten. Der Held, der den Bärentraum hatte, sollte das Begehren des sich auf dem Pfad zu seinen knappen zwei Schritt aufrichtenden, schmutzig-zottigen Tieres eigentlich sofort erraten. Gestatten Sie ihm notfalls eine *IN-Probe*—3. Nach irgend etwas Eßbarem wird sich Meister Schmutzpelz auch zufrieden trollen. Wollen die Helden sich partout mit ihm anlegen, gelten folgenden Werte:

*Werte des Borkenbärs:*

**MU 12 AT9\*PA 8 LE 37 RS 4**  
**TP 1W6+3 / 1W6+5 (Tatzen/Zähne) GS 8 AU 60 MR -4**  
 \*) der Borkenbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde

## Die Schlucht

Hier hat sich der Rathil tief zwischen einen Hügel und einen Berg gegraben. Die Schlucht ist eng, tief und ihre Wände sind steil. Auf der linken Seite verläuft in halber Höhe (das bedeutet zumeist 8 Schritt über dem tobenden Wildbach) ein schmaler Sims, der sich ab und zu zu einer natürlichen Grotte er-

weitert, aber an fast einem Dutzend Stellen über eine behelfsmäßige Brücke aus einem Tannenstamm oder einigen Seilen führt. Verlangen Sie hier *Klettern*-, *Höhenangst*- und *Körperbeherrschungs-Proben* und ziehen Sie bei jedem Ausrutscher auf dem stellenweise sehr brüchigen und feuchten Schiefer neben eventuellen *Lebens*- auch *Ausdauerpunkte* ab. Ein Sturz bedeutet nicht unweigerlich, aber bei ausbleibender schneller Hilfe den Tod. Die Schluchtdurchquerung ist zwar nicht unmöglich, aber wahrlich kein Kinderspiel. Der Berg östlich der Schlucht ist völlig ungangbar, die Hügel westlich derart von Spalten, Rissen und plötzlichen Verwerfungen durchzogen, daß diese Wahl einen großen, wenn nicht gar lebensgefährlichen Umweg darstellt.

## Der Gebirgspfad

Ein sich windender Pfad durch felsiges, schroffes Gelände, das außer Krüppelkiefern, zähem Gras und winzigen, farbenprächtigen Blumen kaum mehr Vegetation zeigt — aber immerhin ein Pfad. Mit der gebührenden Vorsicht könnte es eine angenehme Bergwanderung werden, wenn da nicht Wetter, Steinschläge und Zufallsbegegnungen wären und statt dessen abends eine Berghütte auftauchte ...

## Das Bibertal

Hier sollten Sie den Helden ein letztes Atemholen vor dem Hochgebirge gestatten. Das weite Tal wird zum größten Teil von Gebirgswald bedeckt, an dessen östlichem Rand sich ein durch ein halbes Dutzend Biberburgen aufgestautes Seengebiet erstreckt. Hier finden sich reichlich Wild, Fisch und eßbare Pflanzen, so daß die Helden ihre Vorräte ohne größere Anstrengungen ergänzen können. Natürlich ist dies angestammtes Goblin-Gebiet, das Tal ist zudem heilig, so daß Sie den Helden durchaus Schwierigkeiten durch aufgebrachte Goblin-Jäger bereiten dürfen. Behandelt die Gruppe die Goblins allerdings mit dem ihnen auf heimatlichen Gebiet zustehenden Respekt, mag man sogar friedlich zu einer Übereinkunft kommen. Die Wahrscheinlichkeit, eine Schamanin zu treffen, ist hier relativ hoch.

## Der Zugang zum Storchenpaß

Es gibt mehrere Zuflüsse für die Biberseen, und die Helden können tagelang nach dem Bachlauf suchen, dem die Magierin auf ihren Wanderungen folgte. Spuren der Frau sind nicht zu finden, da Rondraja sehr darauf achtete, die Goblins nicht mit festen Feuerstellen oder geschlagenem Holz zu verärgern. Entweder lassen Sie die Helden jedem Bachlauf in die Berge hinein soweit als möglich folgen, bis sie wegen der Unwegsamkeit des Geländes umdrehen müssen oder sie den Peraine-Schrein erreicht und damit Gewißheit über den richtigen Weg haben, oder Sie nutzen die Erinnerung aus den Träumen aus: Zum einen kann der Held, der den Paß durch die Augen des Steinbocks bereits einmal gesehen hat, von einem Punkt nordwestlich des Eingangs die Silhouette der Berge

wiedererkennen, zum anderen gehört das Bibertal zum Jagdgebiet des Königsadlers, an dessen Flugrichtung sich die Helden zumindest orientieren könnten (*Tierkunde-Probe+3*: Königsadler sind in Aventurien sehr, sehr selten und beanspruchen zudem ein großes Revier, so daß es unwahrscheinlich ist, daß es hier gleich zwei männliche Adler gibt).

## Der Storchenpaß

Der Paß, eigentlich eine sich windende Klamme, führt stetig bergauf und wird von einem kleinen Sturzbach durchtlossen. Der sich an den Hängen anschmiegende Goblinpfad ist im Hochsommer gut passierbar, wenn man davon absieht, daß man immer wieder einmal den eisigen Bach über- oder auch durchqueren und über herabgestürzte Felsbrocken klettern muß und hier selbst im Rondra niemals Regen, sondern Schnee vom Himmel fällt — von plötzlichem Felssturz oder einem Wetterumschwung einmal völlig abgesehen.

Spätestens in dieser Höhe sind die Nächte klirrend kalt und die Tage frostig; Helden ohne warme Kleidung haben hier durchaus mit Erfrierungen zu kämpfen! Dafür ist der Ausblick über das Bibertal und die kargen Hochtäler rundum, die von Schnee und Eis bedeckten Gipfel, der nachts unglaublich brillante Sternenhimmel in schweigender, einsamer Stille, aber auch der brüllende, tobende Schneesturm ein Abenteuer für sich, das kein Aventurier in seinem Leben jemals vergessen

wird. Wenn sie früh am Tag aus dem Bibertal aufbrechen, werden sie gegen Abend im besten Fall 3/4 der Strecke hinter sich gebracht haben und ein unbequemes Nachtlager aufschlagen müssen.

Nachts in diesem Gebirge zu wandern ist schierer Selbstmord; die Schieferhänge sind extrem brüchig, schroff und immer wieder von Spalten durchzogen. Jeder Held mit einem positiven *Wildnisleben*- oder auch *Klettern-TaW* sollte das korrekt einschätzen können!

In dieser Höhe und angesichts der ihn umgebenden Majestät kann auch der abgebrühteste Held nicht mehr die Nähe der Götter zu dieser Welt verleugnen. Im Tal der Si'anna wird besonders göttergläubigen (oder gar geweihten) Helden die fast völlige Abwesenheit der Götter zu schaffen machen - hier aber können Sie diesen Helden sowohl im Anmarsch als auch bei der späteren Heimreise von den Göttern gesandte Träume, im Sturm ein Wunder oder auch 'nur' das Gefühl göttlicher Geborgenheit gewähren.

Auf halber Strecke, an einer Stelle im Südhang, an der einige zähe Ifirnsblüten gedeihen, hat die Anconitin eine geweihte Bildtafel unter einem Vorsprung in den Fels gefügt. Die aus knorrigem Apfelholz gefertigte Tafel mit dem Bild eines Storches mit ausgebreiteten Flügeln ist ein kleines Meisterwerk aus der Werkstatt der Uhdenberger Bognerin Marije Elfenkind. Dies ist sicherlich der am höchsten liegende Peraine-Schrein Aventuriens — und der einsamste.

## Geröll, Eis und ein Regenbogentor

### Allgemeine Informationen:

Der Pfad führt schließlich noch einmal um einen Abbruch den nördlichen Felshang hinauf, so daß ihr schließlich aus einigen Dutzend Schritt Höhe durch klare und eisig kalte Luft eure Blicke ungehindert über das karge Hochland jenseits des

Passes schweifen lassen könnt. Das große Trogtal erstreckt sich, gesäumt von schneebedeckten Gipfeln und gewaltigen Gletscherfeldern, bis zum gebirgigen Horizont. Dort brechen sich die Praisosstrahlen gleißend auf firnsweißem, ewigem Eis und weiten Schneefeldern. Unter euch glitzert in weitem Umkreis



zwischen Felsen und Kies fließendes Wasser, das sich seinen Weg in den Storchenpaß sucht. Wie silberne Fäden streben von den Gletscher und Schneefeldern Rinnsale und Bächlein sommerlichen Schmelzwassers auf dies flache Gewässer zu. Es scheint wie ein Wunder, daß in den Geröllfeldern grüne Tupfen pflanzlichen Lebens zu sehen sind und nicht weit fort eine Familie von Steinböcken zwischen den Felsen weidet.

#### Spezielle Informationen:

Der Pfad windet sich nun an der östlichen Flanke des Berges in das Geröllfeld hinunter, wo er sich schließlich verläuft. Der zweite Gipfel nördlich ist die *Adlerspitze*, der vierte Gipfel rechts des Passes die *Linke Faust Mithridas*. Der Adlerhorst liegt in einem schroffen Wandstück der südlichen Flanke der Adlerspitze weit über der Hochebene und ist für (nicht fliegende) Helden unerreichbar.

Die Gletscher der östlichen und nördlichen Gipfel vereinigen sich auf ihrem Weg in die Ebene, so daß es durch den gewaltigen Druck der Eismassen immer wieder zu lauten, explosionsartigen Randabbrüchen kommt und die Gletscherränder häufig von quer- und längsverlaufenden Spalten durchzogen sind — womit der größte Teil der Hochlandes, wenn überhaupt, nur für eine Firnelfe gangbar ist.

#### Meisterinformationen:

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Stelle zu entdecken, an der ein Eisstollen in den Gletscher der Adlerspitze und damit zum Regenbogentor führt (und auch der kürzeste Weg über die Geröllfelder, die in sich instabil und an vielen Stellen von Schmelzwasser über- und unterspült sind, wird auf jeden Fall einen halben Tag in Anspruch nehmen):

—Der Stollen und das Tor sind magisch, so daß ein OCULUS ASTRALIS auf sie hinweisen kann, während ein ODEM ARCANUM wegen der geringeren Reichweite und der Aufschläge (siehe **Codex Cantiones**) nur begrenzt als 'Tordetektor' nutzt.

—Der Held, der den Traum vom Königsadler träumte, kann bei einer gelungenen *KL-Probe* + 3 und einer *Orientierungs-Probe* + 6 die Stelle annähernd ausmachen.

—Mühsamer ist das Abgehen des Geröllgürtels. Nach etwa einem Tag Suche wird den Helden ein Fels mit eingemeißelten Zeichen einen Weg zum Tor weisen - wenn sie, was nahelegend wäre, ihre Suche im Norden beginnen.

—Auch ein langsam und tief fliegender Held sollte den Felsen entdecken.

Fordern Sie allerdings, je nach Fluggeschwindigkeit und -höheerschwerte *Sinnenschärfe-Proben!*

Übrigens: Hier ist schlechtes Wetter eine wahre Herausforderung und ein Unwetter mit dem Ringen um Leben oder Tod gleichzusetzen. Neben Erfrierungen, totaler Erschöpfung, Eisregen und Hagel, völliger Orientierungslosigkeit im dichten Schneefall drohen durch das unebene, unsichere Gelände Stürze, Steinschläge und von den Kanten der Gletscher abbrechende Eismassen. Es gibt, außer dem Torsollen und Traviass Beistand durch ein Großes Wunder, keinen sicheren Zufluchtsort auf der gesamten Hochebene. Daher raten wir Ihnen, einen Sturm erst losbrechen zu lassen, wenn der Stollen bereits in erreichbarer Nähe ist. So könnte ein dräuendes Unwetter ein wahrhaft dramatischer Höhepunkt der Wanderung durch die Rote Sichel werden ... ansonsten eher der sichere Tod einer Heldengruppe.

#### Allgemeine Informationen:

Schwindelnd hoch ragt der Gletscher über euch auf, wohl an die drei Dutzend Schritt, wenn nicht mehr. Was aus der Ferne weiß wie frisch gefallener Schnee aussah, erweist sich aus der Nähe als zerklüftete, rissige, marmorierte Wand in Weiß, Grau und Blau. An vielen Stellen ziehen sich Spalten vom Fuß bis zur oberen Kante durch das uralte Eis. An ebensoviele ist der Gletscher quer gebrochen und manch ein Stück, so groß wie der Uhdenberger Firuntempel, droht herabzustürzen. Ein wenig weiter ist die Wand über mehr als eine Meile in sich zusammengebrochen; dort bedeckt eisiges Geröll die Gletschermoräne über eine weite Fläche.

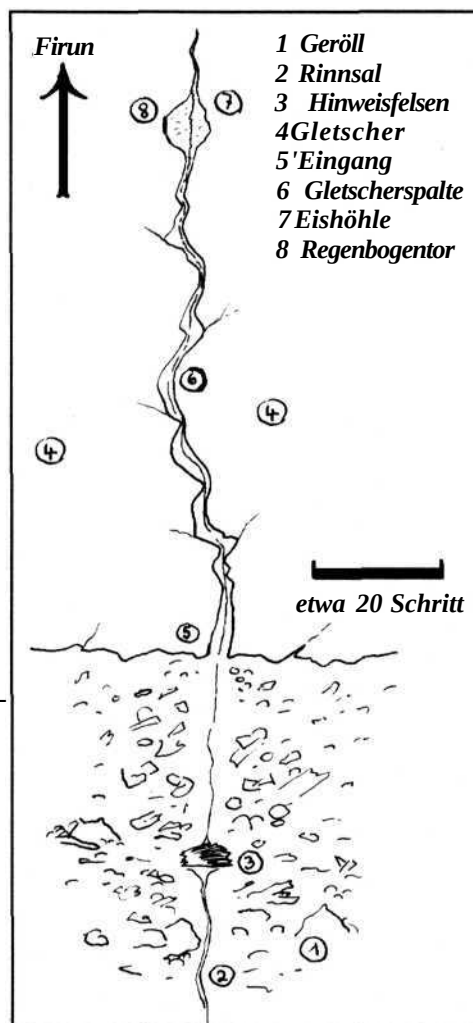
#### Meisterinformationen:

Sich freiwillig nahe an eine offensichtlich abbruchgefährdete Stelle zu begeben, ist schierer Leichtsinn. Selbst ein Eisstück von nur Kindskopfgröße kann einen Menschen erschlagen, ein kalbender Gletscher ist mit Sicherheit für den Darunterstehenden tödlich. Lassen Sie die Helden Zeugen eines mit reißendem Knall, Donner und aufstäubendem Schnee und davonwirbelndem Eis abbrechenden Randstückes werden. Es ist ein gefährliches und im Lichte Praios' gleißendes, firungefälliges Schauspiel.

Schließlich finden die Helden inmitten der Moräne unter einer stabil scheinenden Wand den entscheidenden Hinweis auf das Regenbogentor:

#### Allgemeine Informationen:

Aus dem schier endlosen Geröll ragt, recht dicht vor der schwindelnd hohen



Wand des Gletschers, ein dunkelroter Felsen wie ein abgebrochener Zahn. Seine Vorderseite macht einen seltsam glatten Eindruck und scheint zudem mit einem Relief geschmückt zu sein. Ein kleines Rinnsal quillt zu seinem Fuß glitzernd ans Licht.

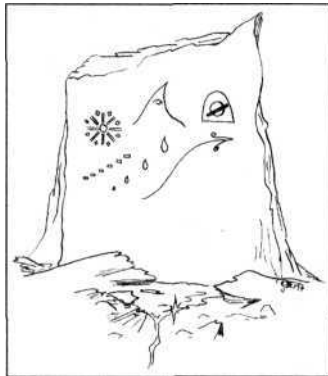
#### *Spezielle Informationen:*

Der Fels besteht aus einem tiefroten Granit und ist tatsächlich mit einer Gravur auf der geglätteten Vorderseite versehen. Die Zeichen ähneln einer bildhaften, unbekannten Schrift. Dahinter steigt das Geröllfeld weiter an, um in etwa 30 Schritt Entfernung am Fuße des Gletschers zu enden. Dort ist eine enge Spalte zu erkennen. Das Rinnsal entspringt keiner Quelle, sondern ist um den Fuß des Felsen fließendes, aus der Gletscherspalte stammendes Schmelzwasser.

Sie können den Spielern jetzt das entsprechende Handout zukommen lassen.

#### *Meisterinformationen:*

Der Fels mit der Gravur (die mit einem METAMORPHO BERGGEBEIN in die Platte gefügt wurde) ist der Wegweiser zum Regenbogentor, um in dieser lebensfeindlichen Gegend jedem Wissenden eine allzu lange Suche zu ersparen. Die Bilder bedeuten in ihrer Übersetzung: „*Steige unter dem Eisdem Kopf der Gigantin entgegen und folge ihren rinnenden Tränen!*“, was nichts anderes heißt, als daß man die Gletscherspalte hinter dem Felsen betreten und dem Rinnsal folgen muß, um das Tor zu finden. Wird der Fels mittels ANALÜS auf Zauberei untersucht, erkennt man nur noch die Reste einer elementaren Transformation. Daß einer Ihrer Helden allerdings die uralten Elfen- und anderen Zauber kennt und somit identifizieren kann, ist ausgeschlossen. Wer schon einmal vermittels ANALÜS ein uraltes Artefakt untersucht hat, mag immerhin gewisse Ähnlichkeiten vermuten.



Der Hang erfordert wegen des rutschenden Gesteins jedem Ihrer Helden mindestens zwei gelungene *Klettern-Proben* +2 ab. Mehr als Prellungen (1W6 SP) sollten Sie allerdings nur verteilen, wenn einer der Spieler einen Patzer würfelt. Eisstürze haben die Helden hier zur Zeit nicht zu erwarten.

#### *Allgemeine Informationen:*

Die Spalte mag ziemlich genau drei Schritt breit sein, ihre Höhe ist dagegen kaum abzuschätzen. Eisig-milchige Wände streben steil hinauf, um sich hoch oben im grünblauen Dämmerlicht zu vereinen. Zwischen dem Geröll rinnt euch Wasser entgegen. Wie weit die Spalte in den Gletscher hineinreicht, ist nicht abzusehen.

#### *Meisterinformationen:*

Die Spalte zieht sich gute hundert Schritt den vom Gletscher bedeckten Hang hinauf, ändert einige Male die Richtung, wird breiter, enger, wieder breiter und ebenso höher und niedriger. Man kann kaum vermeiden, daß man irgendwann einmal in das eisige Schmelzwasser tritt und sich die Stiefel durchnäßt, sich den Kopf stößt oder gar ausrutscht und hinfällt. Ab einer Tiefe von sechs Schritt geht die bläuliche Dämmerung in blaue Schwärze über - ohne einen FLIM FLAM oder eine Laterne sehen nur noch Zwerge und Elfen den Weg.

Dafür offenbart ein Licht eine kristalline Pracht, die selbst den frierendsten Helden gefallen sollte: Glitzern in allen Farben des Regenbogens huscht über und durch die Tiefen des Eises. Dunklere Schatten lassen verborgene Geheimnisse des Gletschers ahnen (auch wenn es meist nur eingeschlossene Felsen sind). Die Spalte wird durch den Zauber des Tores offen und stabil gehalten, so daß auch bei Benutzung einer Fackel keine Einsturzgefahr besteht — tröpfeln und rin- nen sollte das Eis in der Wärme einer offenen Flamme allerdings durchaus. Kurz vor ihrem Ende weitet sich die Spalte zu einer kleinen Eisgrotte aus und wird nach weiteren zwölf Schritt schließlich unpassierbar.

### Das Regenbogentor

#### *Allgemeine Informationen:*

Die Eishöhle mag kaum ein halbes Dutzend Schritt durch- messen und zwingt die Größten unter euch, die Köpfe einzu- ziehen. Im Schein eures Lichtes erkennt ihr rundum Eis, zu euren Füßen Geröll.

#### *Spezielle Informationen:*

Nur bei genauer Betrachtung fällt eine türgroße Fläche an der Westwand auf, die weniger durchsichtig als die anderen Wand- abschnitte zu sein scheint. Dafür schillert das Eis dieser Flä- che in kräftigeren Farben.

#### *Meisterinformationen:*

Das Regenbogentor ist mit einer etwa zwei Finger dicken Schicht aus Eis überzogen. Entweder schmelzen die Hel- den das Eis oder sie schlagen es mit passendem Werkzeug fort - wobei das Tor selbst unzerstörbar ist und selbst unter rüdester Behandlung keinen Schaden davonträgt.

#### *Spezielle Informationen:*

Nachdem ihr das Eis entfernt habt, offenbart sich euch eine lindenblattförmige Fläche regenbogenfarbenen Lichts. Von der oberen Spitze fließt das farbige Licht im geschwungenen Bo- gen hinab, berührt sich eine Handbreit über dem Geröll, wächst wieder hinauf, um im Zentrum der Fläche zu ver- schmelzen und zu vergehen, während von oben ohne Unter- laß sanftes Licht im Wechsel aller Regenbogenfarben aus dem Unbekannten rinnt. Es gibt keinen Rahmen, keine sichtbare Lichtquelle, keine Verzierungen.

Ihre Helden stehen vor einem der Regenbogentore, einem der permanenten Übergänge in das Tal der Si'anna, eine in sich abgeschlossene Nebenwelt. Solche Tore sind selten, und sie sind niemals allein durch das Wechselspiel der Welten und Globulen untereinander entstanden. Die Regenbogentore wurden vor mehr als 3.000 Jahren geschaffen, um den Si'anna Aventuriens die Flucht und damit ein Überleben zu ermöglichen. Ein ANALÜS offenbart ein arkanes Muster, das sehr deutlich macht, daß diese Magie niemals das Werk eines einzelnen gewesen sein kann. Zum einen ist das Muster unglaublich komplex in Struktur und Kombination einer Vielzahl von Zaubern, zum anderen sind es die unterschiedlichen Formeln selbst, deren meisterliche Beherrschung die Möglichkeiten selbst eines sehr alten Magiekundigen übersteigt. (Es fanden sich damals eine große Zahl an Si'anna, Elfen und gar der ein oder andere Zauberkundige aus anderen Rassen zusammen, um in einem gemeinsamen Großen Ritual die machtvollen und komplizierten Muster zu knüpfen.)

Die Tore sind permanente Risse im Gefüge der Wirklichkeit, die einen scheinbar unmittelbaren Übertritt in eine Nebenwelt gestattet (vergleichbar einem TRANSVERSALIS). Da ein durch Magie geschaffenes Tor allerdings immer in den Limbus führt und erst danach der zweite Schritt durch ein zweites Tor in eine andere Globule oder Welt erfolgen kann, hat man jeweils zwei solche Tore miteinander magisch verbunden und etliche Zaubere gewirkt, um für Sicherheit und Wohlbefinden der Reisenden zu sorgen. Um ein ungewolltes oder auch unbefugtes Durchschreiten zu verhindern, besitzt jedes Tor einen starken magischen Schutz, der nur durch Eingeweihte aufgehoben werden kann. Damit man versprengten Flüchtlingen oder Freunden Einlaß gewähren kann, werden die Tore heute noch vom Tal der Si'anna aus überwacht und bei Bedarf geöffnet oder auch versiegelt.

Alle noch existierenden Tore liegen an unzugänglichen oder gut verborgenen Orten, so daß es kaum ein Dutzend Menschen gegeben hat, die in den letzten 1.000 Jahren von einem der Tore erfuhren, und noch weniger, die eines durchschritten. Allerdings ist es möglich, der magischen Verbindung im Limbus zu folgen, wenn man selbst über die Fähigkeit des PLANASTRALE verfügt; dies war auch der Weg, den der Norbade mit Hilfe der Magierin in das Tal nahm.

Da die Hohe Wächterin sicher keinem Menschen mehr ohne eingehende und langwierige Prüfung Einlaß gewähren wird, werden die Helden zumindest einen Tag Geduld zeigen müssen, um auf diese Art Zutritt zu erlangen. Dies bedeutet, daß sich in den nächsten 24 Stunden immer einer der Gruppe in Sichtweite des Tores befinden muß, damit die Wächterin durch Hellsichtsmagie und Beobachtung zu einem Urteil über die Gesinnung der Helden kommen kann. Den Helden steht natürlich ebenfalls die Möglichkeit frei, den PLANASTRALE zu Hilfe zu nehmen. Übrigens gelingt ein Öffnen des Tores mit Hilfe dieses Spruches nicht, wohingegen ein Schelm mit plattgedrückter Nase und einem DURCH MARMORSTEIN ... auf den Lippen durch das Tor 'diffundieren' wird - was nicht an dem Zauber liegt (der in diesem Fall auch nicht erschwert ist), sondern an seiner Offenbarung koboldischer Verbundenheit. Jeder, der Körperkontakt mit dem Schelm hat, kann sich ebenfalls durch das Regenbogenlicht hindurchsinken lassen, was eigentlich dem MARMORSTEIN widerspricht.

Eine weitere Möglichkeit bietet der Ring, so ihn einer der Helden erhalten hat und bei sich trägt. Sobald der Ring auf einen halben Schritt (ein sorgfältiges Betrachten) an das Tor gebracht wird, läßt der SCHABERNACK den Helden in Richtung des Tores stolpern, das für diesen zudem in den folgenden 10 Sekunden aufgrund der KOBOLDVISION durchsichtig ist, so daß er in das Tal der Si'anna blicken kann. Schließlich wird der DURCH MARMORSTEIN ... bei Berührung des Tores ausgelöst und bewirkt den langsamen 'Fall' des Ringträgers durch das Tor hindurch (dazu aller, die ihn berühren, s.o.). Während der Durchquerung verspürt der Held ein seltsames Ziehen im gesamten Körper, vergleichbar einer Verwandlung wie beim LANGEN LULATSCH, und glaubt, eine etwa zwei Spann dicke Wand zu durchschreiten. Letzteres täuscht, ersteres kommt der Wahrheit schon näher, ist aber unerheblich, da die Helden auf der anderen Seite keinerlei Veränderungen an sich oder ihrer Ausrüstung feststellen werden.

Haben die Helden das Tor passiert, steht es ihnen frei, das Tal ebenso wieder zu verlassen (auch ein Zurückziehen von Körperteilen und Gegenständen ist vor und während des Durchschreitens gefahrlos möglich). Von ihrem Verhalten in der Welt der Si'anna hängt es dann allerdings ab, ob die Hohe Wächterin ihnen ein zweites Mal den Übertritt gestattet.

# Im Tal der Si'ianna

## Meisterinformationen:

Mit der Torpassage beginnt der dritte Teil des Abenteuers. Bisher war es den Helden kaum möglich, einen anderen Weg als den beschriebenen einzuschlagen — es gibt nun einmal nur den einen Pfad für Wanderer, der zur Adlerspitze führt. Für den Meister mag diese Geradlinigkeit sehr einfach sein, wird doch ein Abschnitt nach dem anderen 'abgearbeitet', sie ist aber auf Dauer aufgrund fehlender Möglichkeit zur Eigeninitiative für die Spieler eher unbefriedigend. *Im Tal der Si'ianna* hingegen gibt es keine zwingend vorgeschriebene Wege. Die Helden stehen unvermittelt in einem weiten, blühenden Gebirgstal und haben völlige Entscheidungsfreiheit in ihrem weiteren Vorgehen.

Auf Sie kommt nun die Pflicht zu, sich eingehend mit der Beschreibung des Tals, seiner Geschichte, seinen Bewohnern und Besuchern zu beschäftigen, um selbst möglichst flexibel sein zu können. Arbeiten Sie mit einer Kopie der Karte wie mit einem 'Spickzettel': Vermerken Sie an den entsprechenden Stellen wichtige Hinweise, Ideen und Seitenzahlen schon vor dem Spielabend, um sie schnell zur Hand zu haben. Wenn Sie sich gut vorbereitet haben, können Sie in Ruhe die Schritte der Helden abwarten. Als Meister sollten Sie auf diese Schritte reagieren und sich sonst eher passiv

verhalten. Die Si'ianna des Tals leben, soweit es die Fremden betrifft, in einer erschrockenen Lähmung, und die Übeltäter gehen ungerührt ihren Geschäften nach — erst wenn die Helden sehr viel Staub aufgewirbelt haben, wird man auf sie zukommen oder ihnen auch entgegentreten. Die Kombinationsmöglichkeiten der Wege und der Begegnungen und damit der Lösungsmöglichkeiten sind vielfältig, Versuch und Irrtum diesmal durchaus möglich. Und: keine Angst, die meisten Heldengruppen versuchen erfahrungsgemäß von sich aus, möglichst effektiv vorzugehen - schließlich hat man einen Ruf zu verlieren!

Es folgt nun zuerst eine Abhandlung über die Si'ianna, dann eine Beschreibung des Tales. Im Anschluß daran sind die Situationen und die Begegnungen mit wichtigen Meisterpersonen wiedergegeben, auf die Ihre Helden treffen können.

Daß Ihnen bis dahin sicher selbst einige Ideen zu dem Tal, seinen Wesen und möglichen Episoden zugeflogen sind, ist beabsichtigt - schließlich umfaßt das Tal eine Fläche von etwa 800 Rechtheilen und ist somit unmöglich in einem einzigen Abenteuerheft erschöpfend zu behandeln. Notieren Sie Ihre Ideen und nutzen Sie diese, um dieses Land vor den Augen Ihrer Spieler lebendig werden zu lassen!

## Die Si'ianna - das Kleine Volk der Elfen (Meisterinformationen)

*Vorfahren und Verwandten im Diesseits:* Die Si'ianna sind ein kulturschaffendes, magisches und magiebegabtes Volk, das in grauer Vorzeit auch auf Aventurien anzutreffen war. Vor etwa 3000 Jahren schufen sie und befreundete Magiekundige die Regenbogentore, um den überlebenden Si'ianna der mythischen Elfenkriege nach dem Fall Tie'Shiannas die Flucht in eine für sie sichere Nebenwelt zu ermöglichen. Heutzutage leben nur mehr entfernte Verwandte in den derischen Grenzgebieten zu diversen Anderswelten. Der Aventurier kennt diese zierlichen, leicht- und kurzlebigen Wesen als Blütenjungfern, Ladifaahri oder Blütenfeen, die von Völkerkundlern allgemein als die hübschesten und dümmsten der Feen angesehen werden. Inwieweit diese scheuen Wesen wirklich von niederer Intelligenz sind, sei dahingestellt. Kulturelle Errungenschaften, die über das Tragen von Kleidern (und auch das ist nicht die Regel) hinausgehen, zeigen sie jedenfalls äußerst selten. Die bekannteste Ladifaahri lebte im Garten des Warunker Markgrafen Throndwig.

*Erscheinung:* Diese gleicht denen der aventurischen Blütenfeen in vielem: Erwachsene Si'ianna sind zwischen acht und vierzehn Fingern (16 - 28 cm) groß, von meist schlanker, elfischer Statur, aber unterschiedlichster Haar- und Augenfarbe. Auf dem Rücken weisen sie relativ große, paarige Flügel

auf, die schillernden Libellenflügeln oder farbenfrohen Schmetterlingsflügeln gleichen können. Die meisten Si'ianna tragen Kleidung aus vielfältig verziertem Bausch, Seide, Fell oder Leder und führen das wichtigste Werkzeug ihres Handwerks mit sich. Gemeinsam ist ihnen auch die Bartlosigkeit der Männer und ein allgemein ansprechendes und altersloses Äußeres.

*Lebensweise und Charakter:* Die Si'ianna verfügen über eine eigene Sprache, eine abgewandelte Form des Asdharia, des Alt-Elfischen, über einen eigenen Glauben, Magie, Kunst und Handwerk. Sie leben in dörflicher Gemeinschaft, Städte gibt es keine. Ein 'Dorf' umfaßt Baum- und Strauchwohnungen mit meist integrierten Werkstätten und einen Versammlungsplatz, manchmal das ein oder andere unbewohnte oder auch besondere Gebäude, das von allen genutzt wird. Um das Dorf herum liegen - für einen an menschliche Pflanzenzucht und Ackerbau Gewöhnten nicht zu erkennen — die Hegeplätze für Obst und Gemüse. Es gibt keine Händler und kein Geld, da man sich das zum Leben Notwendige gegenseitig schenkt oder miteinander tauscht. Ebenso ist das Amt eines 'Dorfvorstehers' unbekannt. Allgemein wird kein Herrscher und keine Vorschrift akzeptiert, jedoch erwählen die Si'ianna eine oder einen der ihren, wenn es gilt, eine bestimmte Aufgabe wahrzu-

nehmen, für die ein einzelner am geeignetsten erscheint. Solch eine Aufgabe ist die der Hohen Wächterin Si'ja, die aufgrund ihres großen Wissens, ihrer Erfahrung und der Achtung, die man ihr allgemein gegenüber zeigt, von Außenstehenden häufig als Eltenkönigin angesehen wird. Sie lebt und wirkt im Tulpenturm.

Das Wesen der Si'ianna ist in erster Linie unbeschwert und hilfsbereit, aber auch Trauer und Tod gehören zu ihrem Leben, das eine Spanne von durchschnittlich 'nur' zwei Jahrhunderten umfaßt. Dann altern und sterben sie innerhalb weniger Jahre. Sie sind derart ehrlich und übermütig, daß ein Mensch einiges als Beleidigung auffassen und ihre Albernheit als Zumutung empfinden kann. Das Verspielte teilen sie mit den aventurischen Blütenjungfern, im Gegensatz zu der ihnen eigenen Beharrlichkeit und Freude an handwerklicher und künstlerischer Arbeit. Allerdings gibt es auch unter den Si'ianna Träumer, Griesgrame und Tunichtgute - beinahe jede und jeder von ihnen verfällt einmal für einige Zeit einem solchen Charakterzug.

*Ihre Jenseitsvorstellung:* Ihr Glauben ist von den Prinzipien des Werdens und des Vergehens und dem Zusammenspiel der Elemente geprägt. Sie kennen auch die Begriffe *nurti* und *zerzal*; als personifizierte Gottheiten würden sie diese allerdings niemals ansehen. Das Leben nach dem Tod besteht für sie in dem Übergang auf eine andere, körperlose Bewußtseinsstufe — ob diese eventuell mit der Lichtwelt der Elfen vergleichbar ist, ist eine für die Helden unbeantwortbare Frage. Tatsache ist, daß es keine ruhelosen Geister verstorbener Si'ianna gibt und auch mittels NEKROPATHIA kein Kontakt zu ihren Verstorbenen herzustellen ist.

*Ihre Talente:* Kampf- und Jagdtechniken sind gänzlich unbekannt, auch wenn die meisten Si'ianna über für ihre Größe beachtliche körperliche Fähigkeiten verfügen. Sie sind meisterliche Flieger, Schwimmen hingegen kann wegen der Flügel kaum jemand, auch wenn sie sich gerne in flachen Gewässern tummeln. Die Tier- und Pflanzenwelt ihres Tals kennen sie genau, aber über die Dinge der außerhalb des Tals liegenden Welt, die am ehesten als ein kompliziertes und unstetes Zusammenspiel unzähliger Globulen und 'Feenwelten' angesehen werden kann, ist ihnen kaum etwas bekannt. Und auch wenn ihre handwerklichen Fähigkeiten von der Heilkunde bis hin zur Steinmetz- und Goldschmiedekunst erstaunlich groß sind, ist es mit dem Allgemeinwissen nicht weit her: Die meisten können zwar rechnen, aber nicht lesen oder schreiben und außer einem großen Sagenschatz gibt es wenige Quellen über ihnen fremde Wissensgebiete. (Eine wichtige Ausnahme hierbei ist die Hohe Wächterin.) Sehr ausgeprägt ist bei allen Si'ianna bereits von Kindesflügeln an der Gefahreninstinkt - so kann es geschehen, daß ein Si'ianna mitten im Gespräch eine Kleinigkeit zur Seite flattert, damit eine Nuß ihm nicht auf den Kopf fällt, und noch nicht einmal in seiner Erzählung innehält.

*Magie:* Wie viele magische Wesen verfügen die Si'ianna nicht über Astral- und Lebensenergie, sondern über eine elfische Art des Sikaryan, die sie zugleich leben und zaubern läßt. Eine Si'ianna verfügt in etwa über eine dem Lebensalter entspre-

chende Punktzahl dieser Kraft. Da die elementaren Strömungen innerhalb des Tals im Überfluß vorhanden sind, können sich Si'ianna nur mit Mühe 'leerzaubern'; ein Tag Ruhe gibt ihnen alle Kraft zurück, die sie verloren haben, eine Stunde Meditation zumindest ein Zehntel. Und obwohl damit auch die Regenerationsfähigkeit ihrer zierlichen Körper verblüffend ist, genügt der leichtfertige 'Haps' eines größeren Tieres durchaus, um unachtsame Si'ianna um Kopf und Leben zu bringen! Das Wirken von Magie verursacht ihnen keine Schmerzen, auch wenn sie ihren individuellen Grundvorrat an Sikaryan antasten, der für die gesunde Existenz ihrer Körper absolut notwendig ist.

Sie schwinden dann dahin, werden zunehmend kraftloser und blasser, bis nur noch eine leblose Hülle übrig bleibt, die in kürzester Zeit zu Staub zerfällt. Kurz vor diesem Tod, nicht vergleichbar mit ihrem natürlichen Alterstod, kann ein Si'ianna auch nicht mehr fliegen, da ihm die Flügel mit je einem permanent investierten Punkt Sikaryan auf magische Weise zu seinen Flugfähigkeiten verhelfen (daher wächst ein ausgerissener oder unheilbar verletzter Flügel auch häufig innerhalb einer Nacht auf Kosten eines Punktes nach).

Eine weitere, durch ihre magisches Sein begründete Besonderheit ist die Fähigkeit, sich innerhalb des Tales mit jedem Lebewesen und sogar mit allen kunstfertig hergestellten Dingen ohne Mühe verständigen zu können. Wenn sie mit Tieren und Pflanzen sprechen, antwortet das Lebewesen selbst - was bei einem Regenwurm eine sehr begrenzte und bei einem Grashalm eine äußerst schwierige Kommunikation darstellt. Manche Pflanzen (meist Bäume) und vor allem die 'sprechenden' Gegenstände sind hingegen durch elementare Geister des betreffenden Elementes beseelt, die selbst über typische magische Fähigkeiten verfügen.

Die Verständigung verläuft in aller Regel für Menschen unhörbar, es sei denn, ein Si'ianna spricht gerade mit diesem oder will, daß er ein Gespräch mithören kann. Das ist auch der Grund, warum trotz der für die meisten Helden fremden und zudem unaussprechbaren Elfensprache keine Sprachbarriere existiert.

Die Zauberei der Si'ianna haben einen gemeinsamen Ursprung mit dem Spruchkanon der aventurischen Elfen, wobei allerdings keine Zauberei gelehrt werden, die verletzen oder gar töten könnten. *Zudem verringern sich alle Reichweiten auf ein Sechstel der im Codex Cantiones angegebenen!* Zu den Grundkenntnissen junger Si'ianna gehören im allgemeinen solche, den folgenden sehr ähnliche Zauberei: AXCELERATUS, BALSAMSALABUNDE, ADLER AUG, EXPOSAMI, IN DEIN TRACHTEN, CHAMAELONI, BLITZ DICH FIND, UNITATIO, ARMATRUTZ, HASEL BUSCH, VISIBILI, FLIM FLAM, SILENTIUM.

Auch die Si'ianna kennen Zauberslieder, insbesondere das *Friedenslied*, das sowohl auf verstandesbegabte Wesen als auch auf Tiere wirkt. Am häufigsten gesungen, gerne auch gesummt, wird allerdings die *Melodie der Kunstfertigkeit*, die einem Werkstück des Musizierenden einen Hauch von Vollkommenheit und unwiderstehlichen Charme gibt. Ein weiterer Grund für die 'beseelten' Gegenstände der Si'ianna.

## Das Tal der Si'ianna (Meisterinformationen)

Wenn die Helden das Regenbogentor durchschritten haben, befinden sie sich nicht mehr auf Aventurien, sondern in einer Globule, die eine andere Geschichte, eine fremde Geographie und einen anderen Götterhimmel hat. Die aventurische Wissenschaft weiß zwar um die Existenz solcher Nebenwelten und Globulen und vermutet unter anderem, daß diese bei weltverändernden Ereignissen der Geschichte, sogenannten *Nodices Causali*, entstehen, aber eine stichhaltige und vor allem zutreffende Theorie mag niemand zu geben. Der trennende und gleichzeitig verbindende Raum ist auch hier der Limbus. Die Globule des Si'ianna-Tales ist, vereinfacht gesagt und zumindest in den Augen eines Aventuriers, eine Feenwelt. Das Tal der Si'ianna ist zwar nur eine einzige Globule im Verbund einer unzählbaren Vielzahl eng miteinander verknüpfter Mindersphären, stellt aber für dieses Abenteuer die einzig wichtige dar. Die Globule zeigt einige allgemeine Besonderheiten, die zu kennen für Sie für die Beschreibung der besonderen Stimmung wichtig sind:

—*Zeitenfluß*: die Zeit verläuft hier manchmal schneller, manchmal langsamer als auf Dere; trotzdem sind seit den mythischen Elfenkriegen auf beiden Welten etwa 3.000 Jahre vergangen. Das bedeutet, daß bei kurzen Aufenthalten der Helden die Zeitverschiebung erheblich sein kann, bei längeren aber unerheblich wird.

—*Astrale Strömungen*: Allgemein gibt es innerhalb dieser Elfenwelt mehr fließende Astralenergie, dadurch häufiger Durch-

brüche in andere Globulen und mehr magisch begabte Kreaturen und mehr Chaos. Im Tal der Si'ianna ist dies deutlich spürbar, auch wenn die Wächterin den Großteil der freien Kräfte für ihr Volk nutzt und in geordnete Bahnen lenkt. Alle magisch begabten Helden regenerieren doppelt so viele Astralpunkte wie gewohnt.

—*Elemente*: Mindere Geister und Elementargeister (siehe **Mysteria Arkana**, S. 102 und 100) sind im Tal der Si'ianna häufiger als anderswo. Dies liegt vor allem an den Elfen selbst, die seit Jahrtausenden in enger Verbindung und Verehrung der Elemente leben. Alle Sprüche des Elementaren Zauberkansons sind um 5 Punkte erleichtert (eine Auflistung der betreffenden Zauber findet sich in **Mysteria Arkana** auf S. 94/95)!

—*Götter und Sternenhimmel*: Hier existieren die auf Dere bekannten Götter zwar, allerdings hat jeder der Zwölfe (um nur diese zu betrachten) nur die Macht vergleichbar eines Sterbenden Gottes. Das bedeutet: Ein Geweihter spürt zwar die Existenz einer seiner Gottheit entsprechenden Wesenheit (der Phex Deres ist nicht der Phex dieser Welt!), aber ein Stoßgebet zeigt keine Wirkung, und Wunder (also ein direktes Eingreifen in die Dritte Sphäre der Elfenwelt) der Zwölfgöttern gibt es nicht. Geweihte Waffen haben nicht die besonderen Auswirkungen der Weihe, und die Wunderbare Verständigung funktioniert nicht. Göttliche Talismane können nicht gerufen werden. Karmaenergie kann weder verbraucht noch zurückgewonnen werden. Mit anderen Worten: Diese Welt ist von

### Das Gesetz der Ianna

**Nurdraza! — Sa, iama'han zerza.** So lautet der uralte Spruch, das einzige Gesetz im Leben eines Si'ianna, dem sich jeder der ihren unterwirft. Das Verbot zu töten oder zu verletzen — eine der einfacheren, aber auch weniger offensichtliche Aussagen umfassende Deutungen — ist für die Si'ianna eine Selbstverständlichkeit und trägt viel zu dem Gleichgewicht ihrer Gemeinschaft bei. Auch die Helden werden sich bedingungslos diesem Gesetz beugen müssen, solange sie sich innerhalb des Tals der Wächterin aufhalten.

Die Übersetzung der vieldeutigen elfischen Worte kann nur versucht werden: „Töte/Zerstöre/Verneine/Befeinde niemals das Leben/die Kraft/das Wachstum! - Es sei denn/Oder es geschieht/Andernfalls, (daß) du/der Freund wirst/wird zerstört/vernichtet (oder) findet/sucht das Ende.“

Demnach ernähren sich die Si'ianna hauptsächlich von Obst und Gemüse, wenn Fleisch auch nicht von vorneherein als *badoc* gilt. Ein im Sturm erschlagenes Reh oder ein an Altersschwäche eingegangenes Kaninchen wird durchaus bis auf den letzten Rest verwertet — in strengem Sinne sind die Kleinen Elfen Vegetarier und Aasfresser zugleich.

Sollten die Helden das *Gesetz* übertreten, bevor sie es überhaupt kennen, werden die Si'ianna Nachsicht üben, tun sie es danach, wird dem Frevler jedes Vertrauen entzogen und seine Gefährten werden ebenso gemieden, eventuell angewandte ma-

gische Gegenstände der Si'ianna reagieren ihren Beschreibungen entsprechend meist mit Selbsterstörung.

Das Gebot entstand während der Elfenkriege, als unzählige Blütenjungfern (Prä-Si'ianna) in eine feindselige, fremde Welt außerhalb ihres von den anderen Elfen geschützten Lebensraumes verschlagen wurden. *Ianna* ist eine sehr alte Bezeichnung für *Heimat*, *Zuflucht* oder auch einen *Hain der Magie*.

In einer Welt abseits der Feenreiche Aventuriens oder des Tales ist ein Si'ianna zu einer 'vampirischen' Lebensweise verdammt. Ihr Sikaryan regeneriert sich nicht, wie sich verlorene LE oder AE eines Menschen regenerieren würde. Zudem verlieren sie auch ohne die - sehr schmerzhaften — Anwendung von Magie aufgrund ihrer magischen Flugfähigkeiten 2W6 permanente Punkte Sikaryan pro Monat. Da sie sehr ähnlich einem Vampir nur ein Fünftel der geraubten Lebenskraft eines Lebewesen in eigene umwandeln können und im Gegensatz zu einem Vampir durchaus essen müssen, ist der Tod anderer Lebewesen ihre einzige Möglichkeit zu überleben. Dies treibt einen Si'ianna binnen kürzester Zeit in den Wahnsinn und läßt ihn zu einem für Mensch und Tier äußerst gefährliches, intelligentes und magisch begabtes Ungeheuer, eine 'Schwarzfee' werden. Eine Heilung und Rettung ist zudem nur so lange möglich, wie der Elf noch einen Anteil seines ursprünglichen, 'reinen' Sikaryans besitzt. Danach ist er faktisch untot und unrettbar verloren.

|   |   |
|---|---|
| A | 1 |
| B | 2 |
| C | 3 |
| D | 4 |
| E | 5 |
| F | 6 |
| G | 7 |
| H | 8 |
| I | 9 |
| J | 0 |
| K | 1 |
| L | 2 |
| M | 3 |
| N | 4 |
| O | 5 |
| P | 6 |
| Q | 7 |
| R | 8 |
| S | 9 |
| T | 0 |
| U | 1 |
| V | 2 |
| W | 3 |
| X | 4 |
| Y | 5 |
| Z | 6 |

den Göttern verlassen — so muß es jedem Geweihten Aventuriens scheinen. Das kann eine gewaltige Erschütterung im Glauben eines solchen Helden bedingen. Bewahrt er sich dennoch seine Überzeugungen und lebt er fest danach, ja, versucht er gar, die Macht 'seines' Gottes hier zu mehrten (ein Schrein, besonders intensive und häufige Gebete, eine mitreißende Predigt), verdient er sich durch seine Standhaftigkeit und die innere Prüfung bei der Rückkehr in derische Gefilde zumindest einige Karmapunkte.

Der Pantheon der Nebenwelt spielt in diesem Abenteuer keine Rolle, da die Elfen zwar um die Existenz mächtiger jenseitiger Wesenheiten wissen, sich aber nicht um diese scheren. Wenn sie eine Religion haben, ist es eine der Elemente — und das ist eine rein akademische Betrachtung,

die jedem Si'ianna nur ein ungläubiges Kopfschütteln abringen sollte. Die Helden können im Tal der Si'ianna nur erfahren, daß es viele und viele unterschiedliche und ständig miteinander zerstrittene Götter gibt. Dämonen existieren allerdings sehr wohl, da das Außen aller Welten gleich ist. Und es gibt *Den Anderen*, der erschreckende Ähnlichkeit mit dem Namenlosen zu haben scheint. Sein Symbol ist allerdings nicht die Ratte, sondern der Drache ...

Der Sternenhimmel, der durch seine Bilder die Bewohner Alverans, die Götter und Alveraniare, symbolisiert, erinnert sehr an den Sternenhimmel Deres und ist dennoch ein völlig anderer. Einige Sterne fehlen, andere sind den Helden unbekannt, manche scheinen nur um Winzigkeiten verschoben zu sein. Die Namen der Sternengötter decken sich selten mit den bekannten Bezeichnungen. Einzig der Mond bietet einen beruhigend vertrauten Anblick, und auch die Sonne scheint wie gewohnt - auch wenn die Elfen sie als *Feuerblüte* bezeichnen.

## Allgemeine Geographie (Meisterinformationen)

Die bei den Handouts enthaltene Karte gibt einen Überblick über Entfernungen und die Lage der im weiteren beschriebenen Stationen und Besonderheiten. Diese Karte ist es auch, die Ihre Helden unter den Papieren der Magierin Rondraja finden können. Um unschöne Ziffern zu vermeiden, die Spieler aber nicht durch allzu offensichtliche Beschriftungen zu irritieren, sind die Eintragungen in Nanduria gehalten, dessen Alphabet hier wiedergegeben ist.

Wenn Helden dieser Schrift mächtig sind, dürfen diese sich gerne mit der Übersetzung beschäftigen.

Das Tal mißt etwa 25 mal 35 Meilen. Wenn man zugrunde legt, daß eine Si'ianna nur ein Sechstel so groß ist wie ein Mensch, ist dies mehr als genügend, um die vielleicht 600 Elfchen zu ernähren, und trotzdem dank ihrer hohen Beweglichkeit klein genug, um eine geschlossene, eng miteinander verbundene Gemeinschaft zuzulassen. Die Helden hingegen werden sich die Füße wundlaufen müssen, um von einem Ort zum anderen zu kommen. Es gibt nur einen einzigen Weg, der für Besucher und Lustwandelnde gleichermaßen gedacht ist. Dieser führt einmal um das gesamte Tal herum und besitzt einen Stichpfad zum Tulpenturm. Jedes andere Gebiet, ob Wald, Au oder Sumpf, ist absolut weg- und steglos. Was kümmert die fliegenden Si'ianna auch ein Geländeabbruch oder ein undurchdringliches Dickicht? Somit ist an eine schnelle und direkte Fortbewegung zu Fuß abseits des Pfades nicht zu denken. Um das Tal seiner Länge nach zu durchqueren, sollten Sie zwei Tage rechnen — wenn die Helden sich unterwegs nicht allzusehr aufhalten lassen.

Die Berge rundum sind größtenteils mit steil ansteigendem Hochwald gesäumt, der schließlich in schroffen Fels übergeht. Der Talkessel selbst fällt erst schnell, dann immer gemächlicher ab, so daß der Höhenunterschied zwischen dem 'Rundweg' und dem tiefsten Talpunkt etwa 1.000 Schritt beträgt. Klettern muß man in aller Regel somit nur jenseits des Pfades und über einige Geländeabbrüche, die allerdings mit ein wenig Zeitaufwand immer auch umgangen werden können. Der Tulpenturm ist auf eine Entfernung von etwa zehn Meilen zweifelsfrei als sonderbares Bauwerk zu erkennen.

Die Witterung ist frühsummerlich: Die Tage sind bereits warm, die Nächte noch sehr frisch. Morgens liegt Nebel im Talgrund, der feuchten Tau hinterläßt. Da Tag und Nacht fast gleich lang sind, können Helden mit meisterlichem *TaW Geographie* schlußfolgern, daß das Tal irgendwo auf der Höhe der Waldinseln liegen müßte - ein Wissen, das allerdings nicht einen Heller wert ist. Das Wetter ist in der Regel gut, es spricht aber auch nichts gegen einen heftigen Regenguß oder noch ärgerlicheren Dauernieselregen, so Sie die Helden und mehr noch die Si'ianna auf einer Wanderung bzw. einem Flug behindern möchten.

Die Pflanzen erinnern den kundigen Botaniker (*TaW Pflanzenkunde mindestens 8*) sehr an die aventurische Flora, auch wenn die Arten meist kleiner oder größer, andersfarbig oder 'seltsam' wirken; nur wenige Gewächse sind völlig einmalig auf dieser Welt. Ebenso unterscheidet sich die Tierwelt kaum von der eines geschützten Hochtals auf Aventurien (*TaW Tierkunde 8 und mehr*). Einige ungewöhnliche Spezies sind zusammen mit ihrem bevorzugten Lebensraum beschrieben. Geben Sie Ihren Beschreibungen den Flair unberührter Natur, bezaubernder, wilder Schönheit und hin und wieder Droligkeit (es gibt gerade viele tapsige Jungtiere, die sich versunken in ihr Spiel beobachten lassen oder auch eine unbekümmerte Neugierde zeigen). Dann werden die Müllhalde der Orks oder das grausam in der Falle strangulierte Rotpüschel als deutliche Schandflecke ins Auge fallen.

## Die Örtlichkeiten im einzelnen

### Auen

#### *Spezielle Informationen:*

Die Auen bedecken den größten Teil des Tals. Den Helden bieten sie sich als blühende Frühsommerwiesen dar, durchsetzt mit Blumen und einzelnen mächtigen Bäumen, durchzogen von schmalen Bächen — ideale Weidegründe für die Herden zierlicher weißer Hirsche, die kaum halb so groß wie die Weißhirsche der Salamandersteine sind.

Verspielte Rotpüschel sind allerorten anzutreffen, und Wirselskraut und Zwölfbblatt gehören offensichtlich zum normalen Bewuchs.

Hinderlich für die Fortbewegung sind etliche plötzliche Niveauunterschiede von bis zu fünf Schritten, die vielen sumpfigen Stellen, ausgedehnte Felder von Messergras und Schlingenkraut und von Rotpüscheln regelrecht unterminierte Areale, in denen ein Mensch kaum drei Schritte vorwärts kommt, ohne bis zum Knie in einem Hasenloch zu versinken.

#### **Alte Au**

Ein weites Grasland, das sich um den Alten Wald herum auf der nordwestlichen Seite des Flusses hinzieht.

#### *Meisterinformationen:*

Auf den ersten und zweiten Blick unterscheidet nichts die Alte Au von der Neuen Au. Auf den dritten Blick kann man vielleicht das Einhorn Narla'ianna im Mondlicht aus dem Alten Wald hervortreten sehen. Die Alte Au ist sein Garten, und demzufolge wachsen hier die kräftigsten Kräuter, die schönsten Blumen und das feinste Gras. Rotpüschellöcher gibt es allerdings trotzdem, und auch die Si'ianna unternehmen gerne Flüge auf diese Seite des Tals, um sich an der wilden Schönheit zu erfreuen.

#### **Neue Au**

Ein immer wieder von größeren und kleineren Waldstücken unterbrochenes Grasland auf der Südostseite des Flusses.

#### *Meisterinformationen:*

Die Neue Au ist der Garten der Si'ianna. Hier pflanzen und hegen sie Blumen, Kräuter und Gemüse, hier spielen ihre Kleinsten. Ein Held steht hier zum Beispiel unversehens inmitten eines Stücks sorgsam gehüteter Riesenglockenblumen und hat damit wahrscheinlich tolpatschig Glockenhüte für ein ganzes Dorf zertrampelt.



## Wald

### Meisterinformationen:

Etwa ein Drittel der eigentlichen Talfläche ist von Wald bedeckt, nicht eingerechnet der Hochwald, der insgesamt noch einmal so groß wie das gesamte bewohnte Tal ist. Die Si'anna leben hauptsächlich in den Waldgebieten südöstlich des Flusses. Der *Tannenwald* im Nordwesten des Tals ist weiter unten im Zusammenhang mit dem Fußpfad näher beschrieben, die wichtigsten Einzelheiten und Bewohner aller anderen Wälder im folgenden.

### Hochwald

Hauptsächlich ist dies steil an den Hängen emporwachsender Tannenwald mit niedrigem Beerengesträuch, Felsen, Moos und Farn, Pilzen, Kräutern und Schnecken, Baumhörnchen und Steinböcken. Ab und zu murmelt ein klarer Quell, kann man einen prächtigen, silbergrauen Falke über den Wipfeln kreisen sehen.

### Meisterinformationen:

Die Silberfalken sind friedlich und werden die Helden nur angreifen, so sie sich an ihren Horsten vergreifen sollten. Si'anna sammeln hier vor allem Beeren und Kräuter oder Tannenzapfen für die winterlichen Feuer. In den Höhlen auf Höhe der Tannen gibt es einige wenige Luchse. Die Drachengrotte ist der einzige Ort des Tals, den die Si'anna abergläubisch meiden: Dort ist vor Unzeiten ein Höhlendrache samt seinem Hort und seiner Beute in dem Augenblick versteinert worden, in dem er mit gewaltigen Kiefern und Zähnen einen Firnelfen zermalmen wollte. Anhand fehlender Waffen, aber eines dem Drachen entgegengehaltenen Amulettes mit den noch deutlich erkennbaren Elementar-Runen für Humus und Erz stellt sich die Frage, ob nicht gar der Elf selbst sich und den Drachen zu Fels hat werden lassen. Die Figuren sind inzwischen stark verwittert und von Moos und Efeu überwuchert. Die Runen zu entfernen, könnte übrigens fatale Folgen haben ...

### Alter Wald

Der Wald aus Steineichen, Weiden und Silbertannen ist der dichteste des Tales. Unterholz, Farn und Schlingpflanzen machen ein Durchkommen für die Helden so gut wie unmöglich. Große, weiße Blüten an baumumschlingenden Efeu senden berauschenden Duft aus, der Boden ist an vielen Stellen sumpfig, hin und wieder bricht der Waldboden in überhängenden Steilwänden manns hoch ab.

Fast jeder Pilz trägt grelle Warnfarben, das Gestrüpp ist mit Tausenden von Widerhaken besetzt und Ikanaria-Schmetterlinge spielen in den nur vereinzelt durch das dichte Blätterdach fallenden Sonnenstrahlen.

### Meisterinformationen:

Der Alte Wald war immer schon der unzugänglichste Ort des Tals. Seit die Fremden ihr Unwesen treiben, ist er allerdings noch dichter geworden. In seinem Innersten ist das

Einhorn Narla'ianna zuhause, das die aufdringliche Art der Magierin nicht im mindesten schätzt. Es ist von den Menschen und besonders von ihren Wölfen bereits gejagt worden, um Hörn und Mähnenhaare zu erbeuten, und entsprechend zurückhaltend gegenüber Aventurieren. Von dem Einhorn haben die Helden keine Hilfe zu erwarten. Nicht, daß es nicht hilfsbereit wäre — es weiß einfach, daß seine Hilfe nicht vonnöten sein wird, um das Tal zu retten. Eventuell taucht es auf, wenn der letzte Kampf geschlagen ist, um einen gefallenen Aventurier ins Leben zurückzuholen. Denn Narla'ianna weiß, daß die Seelen der Helden, so sie in dieser Welt sterben, nicht zu ihren Göttern in die Paradiese finden werden. Sollten die Helden im Anschluß an dieses Abenteuer die nach Aventurien verschleppten Si'anna suchen und zurückbringen, ist das Einhorn das einzige Wesen des Tals, das die Fähigkeit besitzt, eine solche 'Schwarzfee' vielleicht zu heilen und ihr einen Teil des verlorenen Sikaryan zurückzugeben. Aber auch dann wird sich Narla'ianna nicht auf einen Plausch mit ihnen einlassen. Das Einhorn ist sicherlich eines der unnahbarsten, das die Helden jemals kennenlernen werden, auch wenn seine Gesinnung als aufrecht und edel beschrieben werden kann. Das Schwarze Einhorn hat seine eigenen Gründe, vielleicht gar ein finsternes Geheimnis, aber dieses kennt nicht einmal die Hohe Wächterin, die sich des Vertrauens und der Freundschaft Narla'iannas rühmen kann.

Naralaianna, das Schwarze Einhorn

MU16 KL 18 IN 21 CH18 GE15 FF- KK16

AG1 HA2 RA3 TA 1 NG5 GGO JZ3

MR 24 AE 102 AT/PA 16/10 (mit dem Horn)

18/18 (mit den Hufen/Ausweichen)

TP W+3 (Horn)/2W+2 (Hufe) RS1

Alter: einige Jahrhunderte Stockmaß: 1,54 Schritt

Langhaarfarbe: schwarz Fellfarbe: schwarz

Hörn: dreif. gedreht, silbern Augenfarbe: schwarz

Wichtige Zauberei: Alles, was an Antimagie und Heilmagie denkbar ist und dies mindestens meisterlich, sowie eine Variante des TRANSVERSALIS, den es gerne zur Flucht und ab und zu zu Reisen in andere Reiche der Welt nutzt.

### Rosenwald

Der lichte Wald aus mächtigen Eichen mit mannigfachen Blüten und blühenden Ranken, sonnendurchwoben und von vielerlei Singvögeln bewohnt, ist die Heimat der Rosen-Si'anna. Unter ihnen befinden sich die geschicktesten Rohrflechter, Duftwasserbrauer, Tischler, Schnitzer, Musikanten und Baumformer. Obwohl sie einen großen Teil ihres Müßiggangs zwischen und auf den Seerosen verbringen, wohnen sie innerhalb des Waldes in drei Dörfern, die sich jeweils über mehrere Baumkronen erstrecken. Diese Si'anna bilden ihre Flügel meist wie Libellen aus.

### Meisterinformationen:

Solch ein Dorf zu finden ist einfach, da die Rosen-Si'anna die neugierigsten der Elfen sind und mit großer Wahrchein-

lichkeit einen sympathisch scheinenden Helden von sich aus ansprechen werden. Ihre meisterlich beherrschten und verfeinerten Zaubere sind der HASELBUSCH zur Holz- und Schilfbearbeitung und der ADLER, WOLF, um sich zum Kurzweil in Wassertiere, meist Regenbogenforellen, zu verwandeln.

#### Sonnenwald

Der Wald liegt etwas über dem Talgrund an den Hängen eines Berges und besteht hauptsächlich aus Kiefern und Beerensträuchern. Die Sonnen-Si'ianna bewohnen ein Dorf an der Südflanke des Berges, die über und über mit wildem Wein bewachsen ist. Diese Sippen stellen den besten Wein und die wohlgeschmecktesten Beerenliköre her und sind zudem die Imker, Kerzenzieher und Sänger des Tals. Ihre Flügel sind meist denen bunter Schmetterlinge nachempfunden.

#### Meisterinformationen:

Die Sonnen-Si'ianna sind ein besonders lebenslustiges Völkchen, das sich keine Gelegenheit zum Feiern entgehen läßt. Die herausragenden Zaubere sind der ARMATRUTZ und die Zaubermelodie LIED DER LIEDER. Eine der Rebensorten wirkt bei Menschen als Rahjaicum.

#### Wiesenwald

Der Wald ist ein von Lichtungen durchsetzter Mischwald mit

den verschiedensten Bäumen, Sträuchern, Pilzen und Blumen, in dem vor allem Baumhörnchen und halbwilde Katzen, die den weißpelzigen bornischen Burgenkatzen ähneln, anzutreffen sind. Auffällig sind ganze Einbeeren-Haine und Lichtungen mit Wirsekraut und anderen heilkräftigen Kräutern. Die Wiesen-Si'ianna sind die kundigsten Pflanzler und Heiler der Si'ianna. Außerdem befinden sich unter ihnen viele Dichter und Philosophen. Ihre Flügel sind von unterschiedlichster Form und Farbe.

#### Meisterinformationen:

Hier wachsen die meisten Pflanzen, die den Helden unbekannt sind. Auch der *Schneestrauch* ist hier zu finden, eine mannshohe Pflanze mit Blättern, die bisweilen zwei Spann Durchmesser erreichen, und kleinen, weißen Blütendolden. Die grünen Blätter rollen sich bei schlechtem Wetter ein, um Verletzungen durch Wind und Regen zu entgehen. Im Herbst färben sie sich innerhalb zweier Tage weiß und müssen kurz vor dem Abfallen geerntet werden, um als 'Papier' genutzt werden zu können.

Die bevorzugten Zaubere der Wiesen-Si'ianna sind der BALSAMSALABUNDE und der RUHE KÖRPER.

Adepta Rondraja vom Rathil hat in dem südlichen der beiden Wiesenwald-Gemeinschaften die meiste Zeit mit ihren Studien verbracht und auch dort gelebt, so daß dieses Dorf beispielhaft vorgestellt werden soll:

---

## Kastanienheim

#### Allgemeine Informationen:

Ihr erreicht eine sonnenbeschienene Lichtung zwischen einigen mächtigen Kastanien.

Ihr erkennt eine gemauerte Feuerstelle mit einem kupfernen Kessel, aus dem der Geruch würziger Suppe dringt, kleine Tische und Bänke, gedeckt mit Miniaturgeschirr aus Holz und Glas sowie in der Sonne zwischen einigen jungen Birken gespannte Schnüre mit Heilkräutern und sich im Wind bauschender, zierlicher Kleidung.

Kinder mit schillernden Libellen- oder bunten Schmetterlingsflügelchen halten in ihrem Spiel inne und mustern euch erstaunt. Eine kleine Katze mit weißem, buschigem Fell liegt unweit der Kinder auf einem Felsen und beobachtet euch aus halb geöffneten Lidern, mißtrauisch und abwartend.

#### Meisterinformationen:

Natürlich können die Helden kein Dorf der Si'ianna betreten, ohne daß man sie vorher gesichtet hat. Haben sie sich bereits grausam oder auch nur verdächtig verhalten, wird solch ein Platz wie ausgestorben vor ihnen liegen. Dann zeigt sich nur einer der älteren Si'ianna mit aller Vorsicht, um in Erfahrung zu bringen, was die Menschen hier wollen.

Haben diese sich dagegen bereits als hilfsbereit und aufrecht erwiesen, wird man ihnen neugierig, hilfsbereit und gastfreundlich entgegentreten.

#### Spezielle Informationen:

Ähnlich einem aventurischen Waldelfendorf sind die Wohnstätten kunstvoll aus lebendem Holz geformt und fügen sich wie gewachsen in die Kronen der Kastanien rund um die Lichtung. Da die Si'ianna keine Brücken und Leitern benötigen, sind diese Bauwerke für einen nicht besonders darauf achtenden Menschen schlechterdings unsichtbar. Ein wenig naturkundiger Wanderer kann sie, auch wenn er sie bemerken sollte, für natürliche Tierbehausungen oder etwas merkwürdige Pflanzen halten. Insgesamt leben in Kastanienheim etwa 50 Si'ianna mit ebenso vielen befreundeten Tieren.

Alle Räumlichkeiten sind derart klein, daß ein Held sie nur in verwandeltem, also verkleinertem Zustand betreten kann. Dann allerdings wird er gewachsenes oder auch faszinierend gearbeitetes Mobiliar, zierliche Gebrauchs- und anmutige Kunstgegenstände bewundern können, die nicht mehr der Vorstellung über die Ausstattung einer 'wilden' Waldelfen-Wohnung entsprechen. Im Dorf der Wiesen-Si'ianna finden sich sogar Bücher sowohl heilkundlichen als auch philosophischen Inhalts, Schreib- und Zeichenutensilien — und immer wieder bereitwillig über jegliche Themen in freundschaftlichem Streitgespräch disputierende kleine Elfen.

Jede der ineinander übergehenden 'Wohnungen' hat zumindest eine Kammer, in der kranke Si'ianna oder Tiere gepflegt werden können. Für den Fall, daß eine Erkrankung als an-

lichkeit einen sympathisch scheinenden Helden von sich aus ansprechen werden. Ihre meisterlich beherrschten und verfeinerten Zaubersprüche sind der HASELBUSCH zur Holz- und Schilfbearbeitung und der ADLER, WOLF, um sich zum Kurzweil in Wassertiere, meist Regenbogenforellen, zu verwandeln.

### Sonnenwald

Der Wald liegt etwas über dem Talgrund an den Hängen eines Berges und besteht hauptsächlich aus Kiefern und Beerensträuchern. Die Sonnen-Si'ianna bewohnen ein Dorf an der Südflanke des Berges, die über und über mit wildem Wein bewachsen ist. Diese Sippen stellen den besten Wein und die wohlschmeckendsten Beerenliköre her und sind zudem die Imker, Kerzenzieher und Sänger des Tals. Ihre Flügel sind meist denen bunter Schmetterlinge nachempfunden.

#### Meisterinformationen:

Die Sonnen-Si'ianna sind ein besonders lebenslustiges Völkchen, das sich keine Gelegenheit zum Feiern entgehen läßt. Die herausragenden Zaubersprüche sind der ARMATRUTZ und die Zaubermelodie LIED DER LIEDER. Eine der Rebensorten wirkt bei Menschen als Rahjaicum.

### Wiesenwald

Der Wald ist ein von Lichtungen durchsetzter Mischwald mit

den verschiedensten Bäumen, Sträuchern, Pilzen und Blumen, in dem vor allem Baumhörnchen und halbwilde Katzen, die den weißpelzigen bornischen Burgenkatzen ähneln, anzutreffen sind. Auffällig sind ganze Einbeeren-Haine und Lichtungen mit Wirsekraut und anderen heilkräftigen Kräutern. Die Wiesen-Si'ianna sind die kundigsten Pflanzler und Heiler der Si'ianna. Außerdem befinden sich unter ihnen viele Dichter und Philosophen. Ihre Flügel sind von unterschiedlichster Form und Farbe.

#### Meisterinformationen:

Hier wachsen die meisten Pflanzen, die den Helden unbekannt sind. Auch der *Schneestrauch* ist hier zu finden, eine mannshohe Pflanze mit Blättern, die bisweilen zwei Spann Durchmesser erreichen, und kleinen, weißen Blütendolden. Die grünen Blätter rollen sich bei schlechtem Wetter ein, um Verletzungen durch Wind und Regen zu entgegen. Im Herbst färben sie sich innerhalb zweier Tage weiß und müssen kurz vor dem Abfallen geerntet werden, um als 'Papier' genutzt werden zu können.

Die bevorzugten Zaubersprüche der Wiesen-Si'ianna sind der BALSAMSALABUNDE und der RUHE KÖRPER.

Adepta Rondraja vom Rathil hat in dem südlichen der beiden Wiesenwald-Gemeinschaften die meiste Zeit mit ihren Studien verbracht und auch dort gelebt, so daß dieses Dorf beispielhaft vorgestellt werden soll:

## Kastanienheim

#### Allgemeine Informationen:

Ihr erreicht eine sonnenbeschienene Lichtung zwischen einigen mächtigen Kastanien.

Ihr erkennt eine gemauerte Feuerstelle mit einem kupfernen Kessel, aus dem der Geruch würziger Suppe dringt, kleine Tische und Bänke, gedeckt mit Miniaturgeschirr aus Holz und Glas sowie in der Sonne zwischen einigen jungen Birken gespannte Schnüre mit Heilkräutern und sich im Wind bauschender, zierlicher Kleidung.

Kinder mit schillernden Libellen- oder bunten Schmetterlingsflügelchen halten in ihrem Spiel inne und mustern euch erstaunt. Eine kleine Katze mit weißem, buschigem Fell liegt unweit der Kinder auf einem Felsen und beobachtet euch aus halb geöffneten Lidern, mißtrauisch und abwartend.

#### Meisterinformationen:

Natürlich können die Helden kein Dorf der Si'ianna betreten, ohne daß man sie vorher gesichtet hat. Haben sie sich bereits grausam oder auch nur verdächtig verhalten, wird solch ein Platz wie ausgestorben vor ihnen liegen. Dann zeigt sich nur einer der älteren Si'ianna mit aller Vorsicht, um in Erfahrung zu bringen, was die Menschen hier wollen.

Haben diese sich dagegen bereits als hilfsbereit und aufrecht erwiesen, wird man ihnen neugierig, hilfsbereit und gastfreundlich entgegenzutreten.

#### Spezielle Informationen:

Ahnlich einem aventurischen Waldelfendorf sind die Wohnstätten kunstvoll aus lebendem Holz geformt und fügen sich wie gewachsen in die Kronen der Kastanien rund um die Lichtung. Da die Si'ianna keine Brücken und Leitern benötigen, sind diese Bauwerke für einen nicht besonders daraufachtenden Menschen schlechterdings unsichtbar. Ein wenig naturkundiger Wanderer kann sie, auch wenn er sie bemerken sollte, für natürliche Tierbehausungen oder etwas merkwürdige Pflanzen halten. Insgesamt leben in Kastanienheim etwa 50 Si'ianna mit ebenso vielen befreundeten Tieren.

Alle Räumlichkeiten sind derart klein, daß ein Held sie nur in verwandeltem, also verkleinertem Zustand betreten kann. Dann allerdings wird er gewachsenes oder auch faszinierend gearbeitetes Mobiliar, zierliche Gebrauchs- und anmutige Kunstgegenstände bewundern können, die nicht mehr der Vorstellung über die Ausstattung einer 'wildten' Waldelfen-Wohnung entsprechen. Im Dorf der Wiesen-Si'ianna finden sich sogar Bücher sowohl heilkundlichen als auch philosophischen Inhalts, Schreib- und Zeichenutensilien - und immer wieder bereitwillig über jegliche Themen in freundschaftlichem Streitgespräch disputierende kleine Elfen.

Jede der ineinander übergehenden 'Wohnungen' hat zumindest eine Kammer, in der kranke Si'ianna oder Tiere gepflegt werden können. Für den Fall, daß eine Erkrankung als an-

steckend gilt, gibt es einen etwas abseits stehenden Baum mit Unterkünften, in denen Patient und Heilkundler so lange gemeinsam leben, bis der Patient gesundet (was Ansteckungen nicht immer verhindert hat). In der Regel werden Kranke aber in ihren eigenen Dörfern gepflegt und von den Heilkundlern dort besucht, da die Si'ianna glauben, daß gerade die vertraute Umgebung und die Zuwendung der Freunde und Familie ein starkes Heilmittel ist. Außerdem gibt es in jeder Gemeinschaft einige Kundige, die sich auf die Grundlagen der Heilzauberei verstehen.

Die beiden einzigen gemauerten und unter blühendem Buschwerk verschwindenden Gebäude sind das Backhaus und das Sudhaus. In letzterem werden aus Pflanzen und mineralischen Essenzen heilkräftige Tinkturen, Salben, Tropfen und Pillen handwerklich oder auch mit Hilfe von Magie hergestellt. (Einen Operationssaal dagegen wird man vergeblich suchen. Entweder sind Verletzungen so schwer, daß sie den sofortigen Tod zur Folge haben, oder derart, daß ein BALSAMSALABUNDE und die natürliche Regeneration für schnelle Heilung sorgen. Und das bei einer Operation notwendige Schneiden widerspräche sowieso dem *Gesetz der Ianna*.)

Die Wohnung der hier studierenden Rondraja befindet sich in einem 'Busch', der sich in den stumpfen Winkel zweier großer Felsen schmiegt. Der Eingang und die beiden Fenster sind mit dicht gewebtem, schwerem Stoff verschlossen. Von außen wild und primitiv wirkend, sind die zwei mit Fellen ausgelegten Stuben trocken, angenehm warm, mit wenigen, aber wunderschön geschnitzten Möbeln eingerichtet und mit allen nötigen Haushaltsgegenständen und Handwerkszeug einer Menschenfrau und Forscherin ausgestattet. In einem kleinen Setzkasten finden sich zierliche Miniaturen, Abbilder von heilkräftigen Pflanzen, die es auch auf Aventurien gibt. Auf dem Schreibtisch liegen Blätter mit Notizen, Skizzen von Pflanzen und Schreibzeug, eine Karte des Tales mit Beschriftung in Nanduria, aber keine ausführlichen Aufzeichnungen. Die Schlangenstatue in dem Hesindeschrein dicht der Schlafstätte stammt sichtbar aus Aventurien. Gegenüber den elfischen Kunstwerken wirkt die hölzerne Schlange recht grob.

#### Meisterinformationen:

Die Wohnung ist ordentlich aufgeräumt und beinahe 'winterfest' gemacht worden. Rondraja scheint befürchtet zu haben, von welchem Ausflug auch immer so schnell nicht zurückkehren zu können.

Alle vorhandenen Aufzeichnungen deuten darauf hin, daß die Magierin ihre Forschungen hauptsächlich auf Beobachtung und Gesprächen mit Si'ianna und so gut wie nicht auf Experimente gestützt hat. Auch finden sich nur Kleidungsstücke für eine zierliche, menschengroße Frau, die meisten aus elfischer Fertigung. Ein Tagebuch ist nicht vorhanden, weil Rondraja keines geführt hat. Alle ausführlichen Aufzeichnungen befinden sich in Donnerbach.

Die Schlangenstatue stammt noch aus den Jugendtagen Rondrajas und ist ein Geschenk Magistra Hesindias. Rondraja hat sie weihen lassen, was ein hesindegeweihter Held spüren kann. Aber auch dieser geweihte Gegenstand hat in dieser Welt keinerlei Macht und diente der Magierin hauptsächlich als Stütze ihres Glaubens.

Magische Gegenstände sind die Kristallkugel Rondrajas, die mit den ersten drei Kugelzaubern belegt ist, ein Heiltrank auf der Basis eines HEXENSPEICHELs (von einer Freundin Rondrajas gefertigt, im Wert von 12 eingesetzten ASP) und eine schlangenförmige Gewandnadel aus rotem Blutulmenholz (noch zweimalige Anwendung eines XENOGRAPHUS CLARVOYANT für je eine Minute enthaltend, sie muß beim Lesen angesteckt und mit der linken Hand berührt werden).

Die Wiesen-Si'ianna werden Rondraja als neugierig, hilfsbereit, aufgeschlossen und ernsthaft beschreiben — wobei Ernsthaftigkeit ihnen beinahe ein Fremdwort ist. Offensichtlich war sie beliebt und in die Gemeinschaft der Heiler integriert. Aber auch diesen gegenüber hat sie nicht erwähnt, wohin sie wandern wollte, als sie zum letzten Mal das Dorf verließ. Das war vor etwa einem Mond.

Alle anderen Informationen decken sich mit denen, die die Helden auch anderenorts erhalten können und die unter **Begegnungen** aufgelistet sind.

#### Baumwald

Der Wald schien aus der Ferne begrenzt und von fast ebenmäßig kreisförmiger Form, aber als ihr euch ihm nähert, ist seine Größe kaum mehr abzuschätzen. Ja, fast ist es, als dehne er sich nun von Horizont zu Horizont. Still ist es am Rande des Waldes, in dem man Erlen und Föhren, Birken und Buchen und hohe Fichten auszumachen glaubt. Aber der Nebel nimmt einem alsbald die Sicht und macht Bekanntes zum Unbekannten und gaukelt Fremdes als Vertrautes vor. Und es ist wie eine Warnung umzukehren, so lange noch Zeit ist.

#### Meisterinformationen:

Unter diesem Wald kreuzen sich die Kraftlinien des Tals. Die hier wirkenden astralen Kräfte sind derart mächtig, daß sich mehrere Sub-Globuln gebildet haben, die von teils sehr unterschiedlicher Ausprägung und Größe sind. Es ist abso-

lut unmöglich, selbst zu bestimmen, in welche Globule man gelangt, und so manche vorwitzige Si'ianna hat Jahre damit zugebracht, um aus diesen Anderwelten zurückzufinden.

#### Dickicht

Dieser Wald grenzt direkt an den Fußpfad an. Er besteht hauptsächlich aus Nadelbäumen mit blumendurchwobenem und stacheligem Unterholz und ist mit Felsen und einzelnen Bachläufen durchsetzt.

Die Fels-Si'ianna sind die Erzschrüfer und Steinmetze, Schmiede und Glasbläser, Edelsteinschleifer und Baumeister der Si'ianna. Außerdem leben hier die besten Fresken- und Steingutmaler, die ihre Farben aus Erzstaub, Erden und Pflanzen gewinnen. Die Flügel dieser Si'ianna sind meist relativ kurz, lassen sich völlig an den Körper anlegen und weisen häufig festere Schutzflügel auf.

#### Meisterinformationen:

Während sich die Elfen innerhalb des Dickichts Baumhäuser wachsen lassen, sind alle Werkstätten, in denen Feuer benötigt wird, ein Stück höher in eine steil abfallende Felswand hinein errichtet worden. Wenn auch die Fels-Si'ianna immer noch an der Erweiterung und Verschönerung ihrer Burg arbeiten, ist doch ihre Hauptaufgabe die Errichtung von Herden, Kaminen, Back- und trockenen Vorrathäusern, seltener einmal der Bau einer Werkstatt, und die Herstellung von schönen Gebrauchs- und Ziergegenständen. (Die Fels-Si'ianna beherrschen vor allem den Zauber *METAMORPHO BERGGEBEIN* - Mein Wirken forme Erz und Stein.)

#### Die Bäume

Vor euch wachsen aufblühender Au eine schier unglaubliche Anzahl Obstbäume. Während die Kirschen sich bereits mit einem roten Hauch überziehen, stehen Apfel- und Birnbäume in voller rosiger und weißer Blüte. Aber auch Quitten und Pflaumen wachsen hier, und einzelne weitausladende, hohe Kastanien ragen über die sorgsam gepflegten Obstbäume hinaus. Zwischen Gras und Wiesenblumen findet sich die flockigen Bällchen verblühter Tarneln und die prächtigen, leuchtend roten Köpfe der Lulanie.

#### Meisterinformationen:

Die Früchte der Bäume bilden die Grundnahrung der Si'ianna - und daß sie die Kirschen nun genau unter den Augen der Eindringlinge ernten und sich damit in die Nähe der hier mit Vorliebe streunenden Wölfe begeben müssen, bereitet ihnen immer mehr Sorge, umso reifer die Früchte werden. Die Helden können hier auf gefällte Bäume (zur Feuerholzgewinnung durch Orks gefällt), das Wolfsrudel oder die Große Wölfin treffen.

#### Tulpenwald

Dies ist der größte Wald, der aus vier ineinander übergehenden Gebieten besteht: Der *Flußwald* ist sumpfig und von unzähligen Bächen und Tümpeln durchzogen. Hier wohnen die Fluß-Si'ianna, eine kleine Sippe, die Gold wäscht und zu Schmuck verarbeitet. Ihr Dorf befindet sich in der Krone eines gigantischen Baumriesen, zu dessen Wurzeln die Schmiede aus Fels errichtet ist. Sie werden sich den Helden gegenüber sehr mißtrauisch verhalten, da die Orks sie bereits einige Male bei Arbeit und Kurzweil am Fluß überfallen und einige der ihren entführt haben. Ihre Flügel sind libellenartig.

Der *Morgenwald* im östlichen Teil ist sehr licht und beherbergt verwildert scheinende Bauschplantagen und einige Kolonien von Seidenspinnen — wobei kein Kokon zur Gänze entsponnen und der entnommene Faden durch eine harzähnliche Substanz ersetzt wird, damit die Larven auswachsen und schlüpfen können und als Nahrung den vielen Raben des Morgenwaldes dienen. Die Seiden-Si'ianna sind nicht nur gute Pflanze und Raupenzüchter, sondern verstehen sich auch auf die Verarbeitung von Bausch und Seide sowie die Kunst der Stoffmalerei. Ihre Flügel sind schmetterlingsartig und zumeist reinweiß oder filigran gezeichnet.

Der *Feuerwald* ist der Teil des Tulpenwaldes, der zum Fußpfad und am Stichpfad zum Tulpenturm liegt. Hier wachsen relativ viele Nadelbäume und Obststräucher, Pilze und eßbare Wurzeln. Ein feiner Duft nach Kochfeuern, Gebackenem, Gekochtem und Eingemachtem ist eigentlich immer wahrnehmbar, da die Feuer-Si'ianna begeisterte Köche und Bäcker sind. Viele der im und um den Wald anzutreffenden und kaum (menschen)kniehohen gescheckten Ziegen lassen sich für etwas Salz gerne melken, so daß die Feuer-Si'ianna durchaus auch Käse und Torten zubereiten. Die Feuer-Si'ianna tragen auf ihren Rücken sehr kleine Schmetterlingsflügel, neigen zu fröhlicher Pummeligkeit und resolut-begeisterter Gastfreundschaft.

Der *Blütenwald* schließlich liegt im Herzen des Tulpenwaldes und umfaßt einen relativ kleinen Teil lichten Waldes und eine ausgedehnte, idyllische Waldwiese um den Tulpensee, aus dem sich der weiße Tulpenturm in schwindelnde Höhen erhebt. Die Wiese ist von unzähligen großblütigen Blumen und farbenfrohen Pilzen bewachsen. Felsgruppierungen bieten sich als Sitz-, Ruhe- und Feuerplätze an. Sechs weiße, filigrane Brücken führen in elegantem Schwung zum Turm hinüber. Die Tulpen-Si'ianna bilden als einzige Dorfgemeinschaft keine Sippe, sondern einen Freundes- und Arbeitskreis. Zu ihnen gehören die Hohe Wächterin, Sterndeuter, Alchimisten, Magieforscher und Narren, die alle im Turm für kürzere oder längere Zeit ihr Domizil genommen haben. Ihre Flügel sind je nach Herkunft unterschiedlich geformt.

#### Meisterinformationen:

Die bevorzugten Zauber der im Tulpenwald lebenden Elfen sind

—Fluß-Si'ianna: ADLERAUG, IN SEE UND FLUSS

—Seiden-Si'ianna: AXXELERATUS, LIED DER KUNSTFERTIGKEIT

—Feuer-Si'ianna: FRIEDENSLIED, BANNBALADIN

—Tulpen-Si'ianna: UNITATIO, ELFEN FREUNDE.

Den Blütenwald können die Helden nicht betreten, ohne bemerkt und von einigen Elfen erwartet zu werden. Diese werden sie zur Hohen Wächterin einladen.

### Fließende Gewässer, Seen und Sümpfe

#### Spezielle Informationen:

Alles Wasser im Tal entspringt klaren Quellen in den umliegenden Bergen oder quillt aus der Tiefe hervor. Schilf, Gandelrohr und Brunnenkresse säumen die Ufer, aber auch wertvolle Heilkräuter. Tiere wie Fische, Frösche, Wasserreiher, Libellen und Flußtaucher (eine bunt schillernde Vogelart, die sich unter Wasser ihre Beute fängt) sind überall zu beobachten. Außer den nachfolgend beschriebenen Gewässern gibt es noch unzählige Rinnsale, kleine Quellen und sumpfige Stellen.

#### Der Große Fluß

Eigentlich sind dies zwei Flüsse: Im Nordosten fällt aus einer Grotte Wasser als *Zwillingsfall* in den *Felsensee*, der sich als schmaler *Fluß* auf den Weg zum *Rosensee* macht. Von Südwe-

sten kommt der *Bach*, der sich bereits vorher einmal zu einem Teich sammelt. Dieser wird nicht nur wegen seiner Form *das Auge* genannt — an seinen Ufern wächst Wasserrausch, ein beim Schwimmen nicht ungefährliches, berauschendes Kraut, das geschluckt als Rahjaikum, in besonderer Zubereitung auch als Traum-Mittel von den Si'anna zur Prophezeiung genutzt wird. Der Bach fließt am Flußwald vorbei, wo die Fluß-Si'anna sein Gold bergen, dann durch ein ausgedehntes Sumpfggebiet und schließlich ebenfalls in den *Rosensee*. Dieser hat einen unterirdischen Abfluß. Der See selbst ist tief und tiefblau und hat seinen Namen von den unzähligen roten und weißen Seerosen. An seinen Ufern wachsen zudem Carlog und Mibelrohr. Das gesamte Flußdelta ist sumpfig.

Am tückischsten ist der *Graue Sumpf* zwischen dem Bach und den Bäumen. Abgesehen von seiner Steglosigkeit und den dort wachsenden Pestsporenpilzen entstehen hier immer wieder zu Schabernack aufgelegte Feuergeister, die mit Sumpfgasen ein irrlichterndes Spiel treiben.

Der *Grüne Sumpf* ist kleiner und bietet dem Wildniskundigen deutliche, natürliche Stege, auf denen man sich einigermaßen gefahrlos bewegen kann - z.B. um Donfund Egelschreck zu ernten.

Der *Rosensumpf* hingegen ist eigentlich eher eine von kleinen Bächen spinnwebgleich durchzogene Wiese. Eine Gruppe hoher Walnußbäume inmitten des Rosensumpfes ist das Heim dreier Meckerdrachen — kaum zwei Spann lang, aber Feueratem besitzend und intelligent, ihre Namen sind Berck, Teckur und Kecka —, die eifersüchtig darauf achten, daß niemand 'ihren' Roten Drachenschlund erntet, ohne eine angemessene Gegenleistung zu erbringen. Sie verlangen zumeist funkelndes Geschmeide, das schön, aber nicht kostbar sein muß.

Der *Kleine See* ist ein eigenständiges Gewässer, das sein eisiges Wasser durch ein Rinnsal aus den Bergen erhält und von prächtigen Trauerweiden umstanden ist. In ihm wohnt die, immer zum Plausch und zur Verführung aufgelegte, Nymphe Weidenzweig, die sich für eine Liebesnacht am Ufer des Sees mit einem Stengel Kairan bedankt.

## Der Fußpfad

### Meisterinformationen:

Der Pfad dient dreierlei Zwecken: Zum einen wandeln die Si'anna selbst gerne bisweilen zu Fuß und bewundern die

Schönheit ihrer Heimat und der Dinge, an denen der Pfad vorbeiführt, zum zweiten verbindet er alle stationären Tore miteinander, und zum dritten ist er der Wegweiser zum Tulpenturm für Besucher des Tals. Nachfolgend nur einige der Sehenswürdigkeiten und die wichtigsten Tore, da eine komplette Beschreibung der über 100 Meilen den begrenzten Rahmen des Moduls allemal sprengen würde.

## Die Schönen Dinge

—**Der Alte Baum:** ein Baumriese von mehreren Dutzend Schritt Umfang, einer Höhe von 60 Schritt und einer ebensolchen Kronenweite. Der Stamm ist hohl und ebenso wie sein Geäst von Baumhörnchen, Streifenmeistern (einer glitzergerigen und hier sehr geschwätzigen Rabenart) und Spechten sowie der Eule Glutauge bewohnt und von rankenden Blumen über und über verziert. Die Eule, eine kluge und meist unerschütterlich schlafende Biestingerin (eine Fee in Tiergestalt), erwacht nur bei Neumond und bei Gefahr für den Baum und seine Bewohner.

—**Der Rosenstock:** eine sorgsam gehegte Pflanze, die das ganze Jahr hindurch mindestens eine voll entfaltete und regenbogenfarbene Blüte trägt. Einige bequeme Felsen und ein trockenes Rasenstück laden die Helden zum Lagern und Betrachten ein.

—**Die Statuen:** ein ganzer Hain wundervoller, teils sehr realistischer Tier-, Feen- und Pflanzenstatuen aus Stein und Erz, von Fingernagel- bis Menschengröße, geschaffen von den Fels-Si'anna und zur Freude ihrer Freunde aufgestellt. Diese Statuen kann man auch an vielen anderen Orten finden, da die

Si'anna diese meist von einem Erzelementar belebten Kunstwerke allgemein als Schmuck schöner Plätze oder ihres Zuhauses lieben. Wenn die Helden eine solche mitnehmen wollen, verbleibt der Geist bei ihrer Rückkehr im Tal, da er an die Elemente dort gebunden ist.

—**Die Kreuzung:** In der Mitte der Kreuzung steht ein Obelisk, der mit etlichen eingelassenen, polierten Marmorplatten fast wie ein Wegweiser wirkt. Nur haben die Elfen nie einen Hinweis eingemeißelt. Die Feuer-Si'anna nutzen ihn, um mittels an ihm aufgehängter, hübsch geschnittener Täfelchen auf das nächste Festmahl hinzuweisen.

—**Die Gaststätte:** Eine blumenübersäte Lichtung, umstanden



von Kochstellen, Backöfen und heißen Quellen, bietet einladende Felsen, Holzbänke und Tische, Sitzbäume, weiche Wiesenstücke, teils überdacht, zum Schmausen und Feiern an. Selbst wenn gerade kein Fest geplant sein sollte (und nur die wenigsten Feste sind geplant), werden die Helden auf jeden Fall zu einem opulenten Mahl genötigt, so sie auch nur kurz bei der Überquerung der Stätte innehalten.

—**Die kleine Furt:** Der Bach springt hier plätschernd und murmelnd über den Pfad. Große, flache Felsen erlauben selbst einem Zwergen eine trockenes Überqueren. Helden mit einem *TaW: Musizieren* von mindestens 6 erkennen bei einer gelungenen *Sinnesschärfe-Probe* + 6 eine fröhliche Melodie im Plätschern des Wassers. Früher saßen hier häufig lauschende Si'anna, die nun aus Angst vor den nahen Eindringlingen diesen Ort meiden.

—**Müllhalde:** Wahrlich kein schöner Anblick, aber ein mahrender Schmutzfleck ist der stinkende Abfallhaufen der Orks unterhalb der Burg.

—**Das Tannental:** Nachdem der Pfad einen Hügel hinauf führte, verläuft er hier einige Schritte tiefer durch den dichten *Tannenwald*. Die Stille und Einsamkeit des Waldes, die auf dem mit Tannennadeln übersäten Boden fast unhörbaren Schritte, hoher Farn und schweigende Waldteiche haben etwas Heili-

ges an sich. Wenn die Helden den, ohnehin kaum sichtbaren, Pfad verlassen und zu der steil aufragenden Felswand wandern, können sie die ebenerdigen Eingänge eines ausgedehnten Höhlensystems finden. Hier werden seit alters her die Toten der Si'anna zur letzten Ruhe gebettet. In mit steinernen Ranken, Blüten und Namenszügen verzierten Nischen sind die Gebeine und ab und zu einmal ein Schmuckstück der Verstorbenen zu finden. Die kleine, sich von Aas und Früchten ernährende Fledermausart der Höhlen ist harmlos, die sich hier und im Tannenwald respektlos herumtreibenden Waldwölfe dagegen weitaus weniger.

—**Der Bergpfad:** Hier führt der Pfad in einiger Höhe am Rande des Hochwaldes entlang. Immer wieder laden Ruheplätze zum Verweilen und Schauen ein. Von hier aus kann man das Tal in seiner Gesamtheit gut überblicken.

—**Die Brücke:** Eine einen halben Schritt schmale, schmiedeeiserne Brücke führt in elegantem Bogen über den Fluß, der hier etwa zwei Schritte breit ist. Das nur einen halben Spann hohe Gelände ist ein Miniatur-Kunstwerk aus verschlungenen Ranken, Blüten und den Abbildern kleiner Käfer, Libellen und Schmetterlinge. Obwohl die Brücke offensichtlich für kleinere Wesen als Menschen geschaffen wurde, trägt sie ihr Gewicht ohne jedes Problem.

## Die Regenbogentore (Meisterinformationen)

Auch wenn die Tore auf den Welten, in die sie führen, gut getarnt sind, sind sie im Tal der Wächterin deutlich sichtbar. Des Nachts kann man sie bereits aus einiger Entfernung aufgrund des schimmernden Regenbogenlichtes ausmachen. Damit niemand unbeabsichtigt in eine Welt, an einen Ort gelangt, den er nicht kennt, ist ein Verlassen des Tals ohne Weiteres nur durch das Tor möglich, durch das man das Tal betreten hat. Daraus ergibt sich, daß ein Si'anna normalerweise nur im Auftrag und mit dem Wissen der Hohen Wächterin ein Tor durchfliegt. Das ist zuletzt vor über tausend Jahren geschehen. Die Helden können zwar 'ihr' Tor jederzeit zum Verlassen des Tals benutzen, aber nicht einfach ein anderes "ausprobieren". Die Hohe Wächterin wird sich nur in sehr gut begründeten Ausnahmesituationen dazu bereit erklären, den Helden eines der stationären Tore zu öffnen, da damit dessen Ausgang auf Aventurien (oder einer anderen Welt) offenbar wird. Ihre erste Aufgabe ist der Schutz des Tals. Daher ist sie weit eher dazu zu überreden, einen vorübergehenden Durchgang zu bewirken, auch wenn sie das viel Kraft kostet. Wohin die Tore jeweils führen, ist bis auf die zwei für dieses Abenteuer wichtigen Tore Ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen. Eine Liste der Ausgangspunkte gar wird die Hohe Wächterin niemals den Helden überlassen, auch existieren keine Aufzeichnungen darüber, die man einsehen könnte.

Allen Toren gemeinsam ist ein faustgroßer Rosenquarz, der den Fokus der Magie und der Verbindung mit dem Tulpenrurm bzw. der Hohen Wächterin darstellt. Von diesem Quarz gehen die regenbogenfarbenen Lichtströme aus, berühren sich auf der jeweils gegenüberliegenden Seite, um gemeinsam zum Zentrum zu wandern und sich dort in einem Wirbel aufzulö-

sen. Mit Hilfe eines ANALÜS oder eines OCULUS erkennt man eine Matrix, die der auf der 'aventurischen' Seite identisch ist, die allerdings eng mit dem magischen Kern des Rosenquarzes verknüpft ist. Eine um das Tor wendelartig geschlungene Verbindungslinie verschwindet letztendlich im Erdboden. Da Fels und Erde sich bei magischer Betrachtung wie dunkler Nebel über den haarfeinen Astralstrang legen, kann nicht einmal dessen Richtung, geschweige denn dessen Endpunkt erkannt werden. Burg- und Lindentor werden im Abschnitt *Die Begegnungen* näher beschrieben.

### Einige Tore

—**Das Lindentor:** Dies ist das Tor, durch das die Helden das Tal betreten, wenn sie unter dem Gletscher in das Regenbogenlicht eingetaucht sind. Es ist zwischen zwei Linden eingefügt, deren sich kreuzenden Äste einen wunderbar geschliffenen Rosenquarz halten. Von beiden Seiten sieht das Tor gleich aus.

—**Das Felsentor:** Zwischen Fresken, die schauerliche Alptraumfratzen, Schlingpflanzen und dornenbewehrte Sträucher zeigen, befindet sich ein oval geformtes Regenbogentor. In der Mitte des oberen Randes hält eine Klaue einen faustgroßen, wunderbar geschliffenen Rosenquarz. Wohin diese Tor führt, möchten die Helden aufgrund der kalten Ausstrahlung der uralten Fresken sicherlich lieber gar nicht wissen ...

—**Das Quellentor:** Das Rinnsal fließt unter einem unregelmäßig rund geformten Regenbogentor, eingefügt in einen Höhleneingang, hervor, als käme es aus einer anderen Welt (was nicht der Fall ist). Seitlich des Tores ruht in einer Mulde (unverrückbar) ein faustgroßer Rosenquarz.

—**Das Schattentor:** Aufgrund seiner Lage unter einer vorspringenden Südwand hat noch niemals ein Sonnenstrahl dieses Tor berührt. Trotzdem ist das schmale, hohe, da sich in eine Spalte schmiegende Tor durch das warm schimmernde Regenbogenlicht eines der am friedvollsten wirkenden. Der faustgroße Rosenquarz ist in der Spalte direkt über dem Licht eingeklemmt.

—**Das Burgtor:** In einem Gelaß der Burg sieht man in einem freistehenden Türgewölbe einen schier end- und strukturlosen grauen Gang beginnen. Eine leere, gesplitterte Fassung im Zenit des Bogens spricht von der gewaltsamen Entfernung des Rosenquarzes.

—**Das Totentor:** Einer der Höhleneingänge zum Totenlabyrinth ist mit einem annähernd quadratischen Regenbogentor verschlossen. Der Rosenquarz ist in ein steinernes Auge über dem Licht eingefügt.

—**Das Bärentor:** Innerhalb einer Höhle findet sich ein bogenförmiges Tor. Der Rosenquarz ist in den Boden eingelassen. Auf dieser Seite findet sich nicht der kleinste Hinweis auf einen Bären.

—**Das Wasserfalltor:** Hier umrahmt das stürzende Wasser ein schmales, hohes Tor. Der Rosenquarz ist, da hinter Gischt verborgen, kaum sichtbar. Um an und eventuell durch dieses Tor zu treten, muß man sich bis auf die Haut durchnässen lassen.

# Die Begegnungen

## Meisterinformationen:

In diesem Abschnitt werden einzelne Situationen im Zusammenhang mit besonderen Örtlichkeiten wie auch die wichtigen Meisterpersonen geschildert. Alle diese Begegnungen müssen den Helden nicht in der angeführten Reihen-

folge und auf die beschriebene Weise wiederfahren. Erstellen Sie die Ausführungen zum größten Teil als Vorschläge, die Sie, dem Vorgehen und Verhalten Ihrer Heldengruppe entsprechend, individuell anpassen, verwerfen oder erweitern können!

## Erste Begegnung: Jenseits des Tores

### Allgemeine Informationen:

Du bist durch das Tor hindurch. Du spürst angenehme Wärme, riechst den Duft von Sommerwiesen und hörst das Murmeln eines kleinen Baches irgendwo zu deiner Rechten. Über dir spannt sich ein weiter, nächtlicher Sternenhimmel zwischen hohen Gipfeln.

Vor dir liegt im Licht des vollen Madamais ein weites, von Auen und Wäldern bedecktes Tal; Wasserflächen glitzern; du hörst einen Wolf heulen; eine Eule schreit irgendwo dort unten. Da tritt (*Name eines Helden mit einem positiven TaW in Sternkunde*) neben dich. Während du nach Anzeichen von Behausungen suchst, nach dem Schein eines Lagerfeuers oder einer Laterne, schaut (*besagter Held*) wie gebannt zu den Sternen hinauf.

### Spezielle Informationen:

Lichter sind keine zu sehen. Das Tal mag eine Ausdehnung von 30 mal 20 Meilen haben und wird von schroffen Bergzügen vollständig umschlossen. Lufttemperatur und Gerüche erinnern an Frühsommer. Der Sternenhimmel wirkt seltsam verändert, während das Madamal beruhigend vertraut erscheint.

### Meisterinformationen:

Das dürfte unter den sternenkundigen Helden einen rechten Schock bewirken. Besonders Geweihten muß es zu denken geben, daß der Sternenhimmel zwar in groben Zügen an den derischen gemahnt, aber die Sternbilder der Götter teils unvollständig oder anders gruppiert und einige Sterne, die für Halbgötter stehen sollten, überhaupt nicht zu finden sind, es dafür gänzlich unbekannte Sterne gibt.

Nach einiger Zeit der Orientierung, in denen die Helden feststellen werden, daß sie sich im 'Nordosten' eines weiten Tales zumindest fern der Roten Sichel befinden, der Versicherung, daß zur Zeit keine Gefahr sichtbar ist, kann man sich an die Untersuchung des Tores machen.

### Allgemeine Informationen:

In sanftem Licht schimmert die regenbogenfarbene Fläche. Nichts unterscheidet sie von der unter dem Gletscher, außer daß sie sich hier zwischen zwei dicht beieinander stehende Linden schmiegt.

### Spezielle Informationen:

Die Linden sind offensichtlich lebendige Bäume. Das Tor ist auch auf der Rückseite sichtbar und unterscheidet sich nicht von der Vorderseite. Dort, wo die Äste der Bäume sich über der Licht aussendenden Torspitze kreuzen, befindet sich ein wunderbar geschliffener, fast faustgroßer Rosenquarz. Er ist in das Holz gleichsam eingewachsen.

Mit Hilfe eines ANALÜS oder eines OCULUS erkennt man eine Matrix, die der auf der 'aventurischen' Seite identisch ist, die allerdings eng mit dem magischen Kern des Rosenquarzes verknüpft ist. Eine um das Tor wendelartig geschlungene Verbindungslinie verschwindet letztendlich im Erdboden. Da Fels und Erde sich bei magischer Betrachtung wie dunkler Nebel über den haarfeinen Astralstrang legen, kann nicht einmal dessen Richtung, geschweige denn dessen Endpunkt erkannt werden.

### Meisterinformationen:

Wenn die Helden durch das Tor zurückkehren möchten, können sie das unterschiedslos von der Vorder- oder der Rückseite aus tun. Der Astralstrang läuft auf den Tulpenturm zu und stellt die Verbindung dar, mit deren Hilfe die Hohe Wächterin die Tore kontrolliert. Die Stränge verlaufen in komplexen Wellenmustern und sind mit einem OCULUS nur in der Nähe der Tore und des Tulpenturms deutlich zu erkennen.

Wenn die Helden sehr angeschlagen sind, können Sie ihnen hier eine entspannende Ruhepause gönnen. Bei allzugroßem Übermut und Tatendrang ist allerdings auch sofort *die Zweite Begegnung* möglich.

## Zweite Begegnung: Orks!?

### Meisterinformationen:

Der Händler und die Magierin haben in Aventurien eine Horde Orks und ein Rudel Wölfe 'angeheuert', die für sie jagen, Holz herbeischaffen, Si'ianna fangen, stehlen und allgemein Stärke demonstrieren. Die Orks unter ihrem Anführer Chorogh Urkdagh und die Waldwölfe mit ihrer Leitwölfin haben sich eher gezwungenermaßen als aus Sympathie zusammengeschlossen, so daß Jagd- und Patrouillen-gruppen zumeist aus Orks und Wölfen zusammengesetzt sind. Urkdagh selbst verläßt die Burg kaum, während die Große Wölfin in der Regel bei dem Hauptteil ihres Rudels oder allein auf Pirsch anzutreffen ist.

Die abergläubischen Orks halten sich vom Alten Wald, dem Baumwald und dem Inneren des Tulpenwalds fern, können aber sonst sie den Helden im gesamten Tal begegnen, wobei die Wahrscheinlichkeit eines Aufeinandertreffens in der Nähe der Burg am höchsten ist. Die Wölfe scheuen sich nur vor dem Betreten des Baumwaldes. Die erste Begegnung Ihrer Helden könnte die mit einem unaufmerksamen Trupp aus zwei Orks und einem Wolf bestehen, die nachts in der Nähe ihres Lagers vorbeischiendern. Die orkischen Söldner sind dabei derart unaufmerksam, daß sie nur bei groben Patzern oder dem Angriff der Helden auf diese aufmerksam werden. Lassen Sie den wachhabenden Helden in tiefer Nacht eine *Sinnenschärfeprobe*—5 ablegen. Sollte er diese verpatzen, ist er wohl eingeschlafen und wird erst wach, wenn das Schnarchen des Kriegers und ein eventuelles Lagerfeuer eigentlich kaum mehr durch die Orks zu ignorieren sind. **V**



die beiden Orks ein leichtes Ziel für einen Lauschangriff. Falls ein Held Orkisch versteht, kann er aus dem Gespräch der beiden — nebst einigen Witzen über Feen und Elfen — erfahren, daß sie kaum mit irgendwelchen Überraschungen rechnen, ja, daß das Tal regelrecht langweilig für wahre Kämpfer sei, die Bezahlung aber für vieles entschädige. Das Tier ist ein schwarzer Waldwolf, der sich zwar sichtlich bemüht, aufmerksam zu lauschen und zu wittern, es aber in Gegenwart der lauten und 'geruchsintensiven' Söldner schwer hat. Trotzdem wird dieser einen Helden noch am wahrscheinlichsten entdecken.

### Meisterinformationen:

■ Wird die Patrouille in einen Kampfverwickelt, kämpfen die Orks bis zur Bewußtlosigkeit oder auch bis zum Tod, während der Wolf bei offensichtlicher Übermacht der Helden zu fliehen versucht, und seine Wunden die Bewohner der Burg auf plötzlich bewaffneten, je nach Art der Verletzungen auch auf magischen Widerstand schließen lassen. Eine weniger blutige Auseinandersetzung wäre den Si'ianna lieber, aber wenn die Helden noch keine von ihnen getroffen haben, werden die Menschen wahrscheinlich eher auf die 'übliche' Weise gegen die Orks vorgehen.

Wenn die Anwesenheit der Helden erst einmal dem Gegner bekannt ist, werden die Patrouillen deutlich aufmerksamer ihrer Arbeit nachgehen. Treffen Orks dann auf die Helden, werden sie sich entweder unbemerkt zurückziehen, um Bericht über den Aufenthaltsort des Feindes zu erstatten, oder aber brüllend zum Angriff übergehen.

*Werte eines erfahrenen Orksöldners:*

### Allgemeine Informationen:

Schon bevor man sie sieht, kann man sie hören: Knurrende Gesprächsfetzen, immer wieder von rauhem Lachen unterbrochen, begleiten den gemächlichen Schritt zweier Orks in schep- pernder Rüstung und Bewaffung. Nur das dunkle, schatten- hafte Tier, ihnen beinahe bis zum Gürtel reichend, verursacht nicht einen Laut.

### Spezielle Informationen:

Bei Sternenhimmel oder Mondlicht ohne entzündete Laterne als gut bewaffnete und gerüstete Söldner zu erkennen, bieten

MU 12 AT 12 PA 10 LE 5W6+15 (32) **RS** 3 (Leder)

TP 1W+4 (Arbach) **GST** 1 AU 59 **WR** 2W6-7 (0)

**Wurfaffen:** 21 (Yagrik) oder

Schußaffen: 21 (Reiterbogen); je 1W6+4

### Die Werte eines Waldwolfs:

MU 13 **AT**11 **PA**6**LE**23**RS**2

TP 1W+3 (Reißzähne) **GS** 12 AU 80 **WR** 4

Waldwölfe haben keine Angst vor Feuer!

## Dritte Begegnung: Die Si'ianna

### Meisterinformationen:

Wann und wo die Helden das erste Mal auf einen oder eine Si'ianna treffen, hängt sehr davon ab, wohin sie sich zuerst wenden und wie sie sich verhalten. In erster Linie sind die Elfen neugierig; so wird sich durchaus auch eine einzelne Si'ianna den Aventurieren zeigen, nachdem sie diese einige Zeit beobachtet und belauscht hat, und sie nach dem Woher und Wohin fragen. Es ist denkbar, daß eine leichtsinnig gewordene Beobachterin laut herauslachen muß, wenn den Helden etwas 'Lustiges' wiederfährt, wie ein harmloser Sturz über ein Rotpüschelloch, oder der Schelm der Gruppe eine Posse reißt.

Ebenso mag eine Elfe sich todesmutig zwischen einen den Bogen spannenden Helden und ein Rotpüschel fallen lassen, um das Leben des Tieres zu retten und eine lange Tirade über den „unvernünftigen, gemeinen, boshaften, grausamen, gedankenlosen Riesen“ ausschütten, während sich der Hase erschrocken aus dem Staub macht.

Keinesfalls wird eine Abordnung' von Si'ianna auf Geheiß der Hohen Wächterin auftauchen, um die Helden zu dieser zu zitieren. Die Wächterin weiß von der Ankunft der Helden, hat einen Eindruck ihrer Gesinnung und überläßt es nun den Si'ianna des Tals, für das weitere zu sorgen. Es ist sehr wahrscheinlich, daß die Helden bereits das meiste über die Vorgänge der letzten Monate wissen, wenn sie den Tulpenturm erreichen.

Und hier einige typische 'erste Worte' nach Sippen unterschieden:

### Spezielle Informationen:

*Der Sonnen-Si'ianna, lachend:* „Der war gut! Wirklich! Ein grandioser Scherz! Also, ich bin Te'eann, des Tals bester Sänger. Und ihr?“

*Die neugierige Rosen-Si'ianna:* „He, du da! Du, mit den roten Haaren. Sag, kannst du auf diesem Ding da mit den Saiten juch spielen?“

*Die Wiesen-Si'ianna, als derraßelnde Pflanzenlundige einengepflückt:* Pilz näher betrachtet: „Wir nennen den Pilz 'Traumhaube'. Bitte, gib ihn mir, damit ich ihn zubereiten kann, wenn er nun schon gepflückt ist. Reißt du immer alles so gedankenlos aus?“

*Der Fels-Si'ianna, während die Helden die Statuen staunend betrachten, auf einer solchen sitzend:* „Was glotzt du so? Noch nie einen Si'ianna gesehen?“

*Eine Fluß-Si'ianna* läßt alles fallen und flieht.

*Der Seiden-Si'ianna, um einen Helden herumflatternd, murmelnd:* -Ein interessantes Muster, fürwahr. Ein seltsamer Stoff. Und der Schnitt! Faszinierend ...“

*Eine Feuer-Si'ianna:* „Oh, Gäste! Wunderbar! Schnell, setzt euch, ich habe gerade etwas im Ofen, das ihr unbedingt probieren müßt. So weit gereiste Gäste verstehen sich sicherlich auf die Feinheit wunderbarer Gaumenköstlichkeiten! — Was? Keine Zeit?! Papperlapapp! *Bannbaladin* ...“

*Ein Tulpen-Si'ianna:* „Seid begrüßt, Freunde. Wir haben euch erwartet.“

### Meisterinformationen:

Fragen die Helden nach einem Herrschenden oder 'der Person, die das Sagen hat', werden sie nur Unverständnis ernen. Sprechen die Aventurier Si'ianna auf die seltsam große Tulpe an, lautet die Antwort: „Da wohnen Si'ja und ihre Freunde. Aber nein, der Turm gehört uns allen. Da ist doch der Tulpensaal drin!“ Und da treffe man sich, wenn es etwas zum Bereden gäbe. Und auch wenn sich die Si'ianna redlich Mühe geben werden, den Helden ihr Zusammenleben zu erklären, wird es wahrscheinlich dazu kommen, daß die Menschen Si'ja schließlich für die höchststehende und damit wichtigste Si'ianna halten.

Auf Fragen nach Rondraja werden sie von jedem Si'ianna Antworten erhalten, auch wenn einige sie nur ein einziges Mal gesehen und gesprochen haben. Beinahe jeder wird auf die Wiesen-Si'ianna verweisen, bei denen die Menschenfrau gewohnt hat. **Ihr** Verschwinden ist allgemein bekannt und wird bedauert - Nachforschungen scheint dagegen niemand angestellt zu haben.

### Spezielle Informationen:

Folgendes ist den Si'ianna bekannt, wobei die häufigsten Antworten anführend stehen:

### Über Rondraja:

—Die Menschenfrau ist vor einigen Jahren das erste Mal ins Tal gekommen und blieb meist mehrere Monate lang. Ab und zu ist sie wohl 'nach Hause' gereist.

—Die Menschenfrau heißt Rondraja Ma'nandrah (*groß(gewachsen)e Zauberin Rondraja*).

—Rondraja Ma'nandrah ist eine Freundin.

—Sie hat bei den Wiesen-Si'ianna gelebt.

—Rondraja Ma'nandrah ist eine Freundin der Hohen Wächterin.

—Sie hat im Wiesenwald ein Haus.

—Sie ist vor etwa einem Mond verschwunden.

—Sie ist zur Burg gegangen.

—Die böse Zauberin hat sie gefangen.

### Über die Eindringlinge und die Vermißten (wobei einiges eher an Gerüchte gemahnt):

—Es sind viele Si'ianna verschwunden.

—Die Pelzigen brechen das Gesetz und gehören zu 'Dem Anderen'.

—Die Schwarzpelzigen töten, stehlen und rauben alles, auch Si'ianna.

—Die Wölfe werden von der Großen Wölfin angeführt.

—Es sind zwei Dutzend, meist junge, Si'ianna von den Menschen verschleppt worden.

—Die meisten verschleppten Si'ianna wohnten am Fluß.

—Die Menschen wohnen in der Burg zusammen mit den Wölfen und den Pelzigen.  
 —Die Wölfin ist eine Biestingerin.  
 —In der Burg wohnen eine Zauberin und ein böser Mann.  
 —Ein/e bestimmte/r Si'ianna ist vor (Zeitraum von mehreren Tagen bis Monaten) verschwunden.  
 —Die/Der Si'ianna war beim Bäume pflegen / Goldwaschen

/ zu neugierig/ an der Kleinen Furt und hat dem Wasser zugehört, als die Bösen sie/ihn entführt haben.  
 —Sie haben die Si'ianna mit falschen Worten / Netzen / Schlingen / Illusionen gefangen.  
 —Sie stecken die Gefangenen in scheußlich gearbeitete Eisenkäfige und bringen sie dann zur Burg. Und dann sind sie irgendwann weg.

## Vierte Begegnung: Im Tulpenturm

### 1 - Vor dem Turm

#### Allgemeine Informationen:

Schwindelnd hoch erhebt sich der weiße Turm auf der grasbewachsenen kleinen Insel, sicher zweimal so hoch wie die höchsten Bäume des Waldes hier. Die Blütenblätter sind rein weiß und schimmern im Sonnenlicht wie feinste Seide. Sechs zerklüft geschwungene Brücken und weiße, schmale Wege führen auf die Insel und zu den bogenförmigen Eingängen im Fuß des Stammes. Solch eine Brücke ist an die fünf Schritt lang, nur einen halben breit und von anmutigen Statuen flankiert. Die offenen, von Blütenranken umschlungenen Eingänge mögen eine Höhe von kaum zwei Spann haben.

#### Spezielle Informationen:

Treffen die Helden nachts ein, ist ein sanftes Leuchten um den Turm zu erkennen. Brücken, Wege und der Turm weisen keine Fugen, aber eine durch unterschiedliche, weiße Schattierungen sichtbare Felderung auf. Die Statuen sind aus weißem Marmor gefertigt, von offensichtlich unterschiedlichem Alter und stellen Elementare oder natürliche Verkörperungen der Elemente dar. Jede Brücke ist einem Element gewidmet. Durch die Eingänge kann man einen weißen Saal erkennen, eventuell den Anfang der *Langen Treppe*. Die Blütenranken sind sorgsam gehegt und aufgebundene Pflanzen.

Ein ODEM ARCANUM bewirkt eine Blendung des Zauberns für W20 Minuten. Ein ANALÜS entblößt nicht nur die starke Magie des Turms, sondern auch die unter ihm zusammenlaufenden, im Zentrum des Stammes sich zur Blüte hinaufschwingenden Astrallinien. Mehr ist kaum zu entdecken, da die eigentlichen Muster in der verwirrenden Vielfalt und der ständigen Bewegung der Kraftfäden um Brücken, Eingänge, Turm und Verbindungslinien untergehen. Bei einer gelungenen Probe +30 kann der Zaubernde einwandfrei feststellen, daß Brücken, Wege und Turm 'aus einem Guß' sind und unzählige, teils uralte Zauber elfischen und unbekannten Ursprungs und jeglichen Typs (außer Kampfzauberei) in seine magische Matrix verflochten sind. Jede genauere Analyse bedarf Jahren weiteren Studiums. Ein EXPOSAMI zeigt, daß der Turm lebt und sein 'Wurzelgeflecht' sich zumindest unter der gesamten Lichtung erstreckt.

Die Si'ianna werden die Helden bitten, zu Fuß über die nördliche *Brücke des Wassers* zu schreiten. Während die Aventurier die Statuen eines Wasserkobolds zur Rechten und einer Regenbogenforelle zur Linken passieren, beginnt unmerkbar ihre Verkleinerung. Wie lebendig aus wunderbar geädertem

Marmor geschlagene Wasserlilien und Libellen, ein von drei steinernen Kröten getragener, einer Seerose gleich geformter Springbrunnen und andere Kunstwerke schmücken das zierliche, kaum spannhöhe Geländer, das immer höher zu werden scheint. Überschreiten die Helden die Brücke bis zum Ende, ist ein jeder samt Kleidung und mitgetragener Ausrüstung schließlich nur noch ein Sechstel so groß wie vorher. Bemerken die Helden ihre Verwandlung und gehen sie zurück, erhalten sie mit jedem Schritt einen Teil ihrer ursprünglichen Körperlänge wieder. Diese Verwandlung kann natürlich ebenso durch einen VERWANDLUNGEN BEENDEN rückgängig gemacht werden. Die Kosten errechnen sich dann 15 minus Stufe des Verwandlungsbrechers mal 5. Die Rückverwandlung gilt dann allerdings nur für die Person, nicht für Kleidung und Ausrüstung, die Stück für Stück getrennt zurückverwandelt werden müßten (je 15 minus Stufe des Beenders mal 4). Verweigert ein Held jegliche Verkleinerung, kann er nicht an der Versammlung im Tulpensaal teilnehmen.

#### Meisterinformationen:

Die Tulpe ist ein gewachsenes Bauwerk, das über ein eigenes Bewußtsein verfügt, allerdings nur sehr begrenzt eigene Willensäußerungen zeigt. Sie ist weitaus mehr Pflanze als Tier und wäre ohne die Hege der Si'ianna weder zu solcher Größe und Form herangewachsen, noch hätte sie ihr jetziges Alter von etwa 1.000 Jahren erreicht. Die in die magischen Muster der Tulpe eingeknüpften Zauber dienen zum Erhalt des Turms und unterstützen und ermöglichen seine im folgenden beschriebenen Funktionen und Eigenschaften. Alle Zauber sind mit Hilfe vieler Si'ianna gewirkt und erhalten ihre Permanenz durch den ständigen, natürlichen Fluß astraler Energie.

Die Eigenheiten der übrigen Brücken:

*Brücke des Felsens:* Müdigkeit ergreift den Gehenden, der sich schließlich am Ende der Brücke schlafend zusammenkauert und versteinert, bis ihn jemand über die Brücke zurückträgt.

*Brücke der Erde:* Ein verletztes Lebewesen erhält einmal im Mondlauf 5W20 Lebenspunkte zurück, maximal bis zum Ausgangswert. Ein rückwärtiges Überschreiten hat keine Wirkung.

*Brücke des Feuers:* Ist der Fußgänger magisch begabt, verliert er 5W20 Astralpunkte. Außerdem steht er unter einem, dem FRIEDENSLIED vergleichbaren Einfluß. Ein folgendes rückwärtiges Überschreiten hebt die aufgezwungene friedliche Gesinnung auf und gibt die verlorene Anzahl ASP zurück, maximal bis zum Ausgangswert,

**Brücke der Luft:** Für die Si'ianna die schnellste Möglichkeit, verlorene Flügel zu regenerieren. Aber auch anderen Wesen wachsen auf Kosten von vier Astral- oder acht Lebenspunkten vier Flügel, deren Form sehr unterschiedlich sein kann. Leider ist ein normal großer Aventurier auch mit solchen Flügeln kaum flugfähig. Ein rückwärtiges Überschreiten läßt die Flügel ohne weitere Folgen verschwinden. Bei einem Herausrupfen oder ähnlich gewaltsamem Entfernen sind die investierten Astral- oder Lebenspunkte permanent verloren. Ein bereits verkleinerter Aventurier kann mit Hülfe der auf diese Weise gewachsenen Flügel tatsächlich fliegen (*TaW: Fliegen gleich 8—HA*), wenn er für jedes Abheben einen Astral- oder einen Lebenspunkt investiert.

**Brüche des Eises:** Normalerweise geschieht beim Überqueren nichts, außer daß den Fußgänger ein leichtes Frösteln überfällt. Gleichzeitig stellt die Überquerung der Brücke im Tal der Si'ianna die einzige existierende Strafe für Verfehlungen dar: Wenn ein durch die Versammlung der Si'ianna für schuldig befundener 'Verbrecher' die Brücke überschreitet, wird er zur lebenden Eisstatue, unbeweglich, unvergänglich und mit wachen Sinnen. Meist wird eine solche Statue an einem einsamen Ort aufgestellt, bis die Zeit der Strafe vorüber ist. Es ist eine grausame Strafe und wird kaum einmal alle zehn Jahre verhängt. Die Verwandlung wird nach Tagen, Wochen, aber auch einmal Monaten oder Jahren von Freunden des Verurteilten beendet, indem sie das Eiswesen in anderer Richtung über die Brücke tragen.

## 2 - Die Eingangsebene

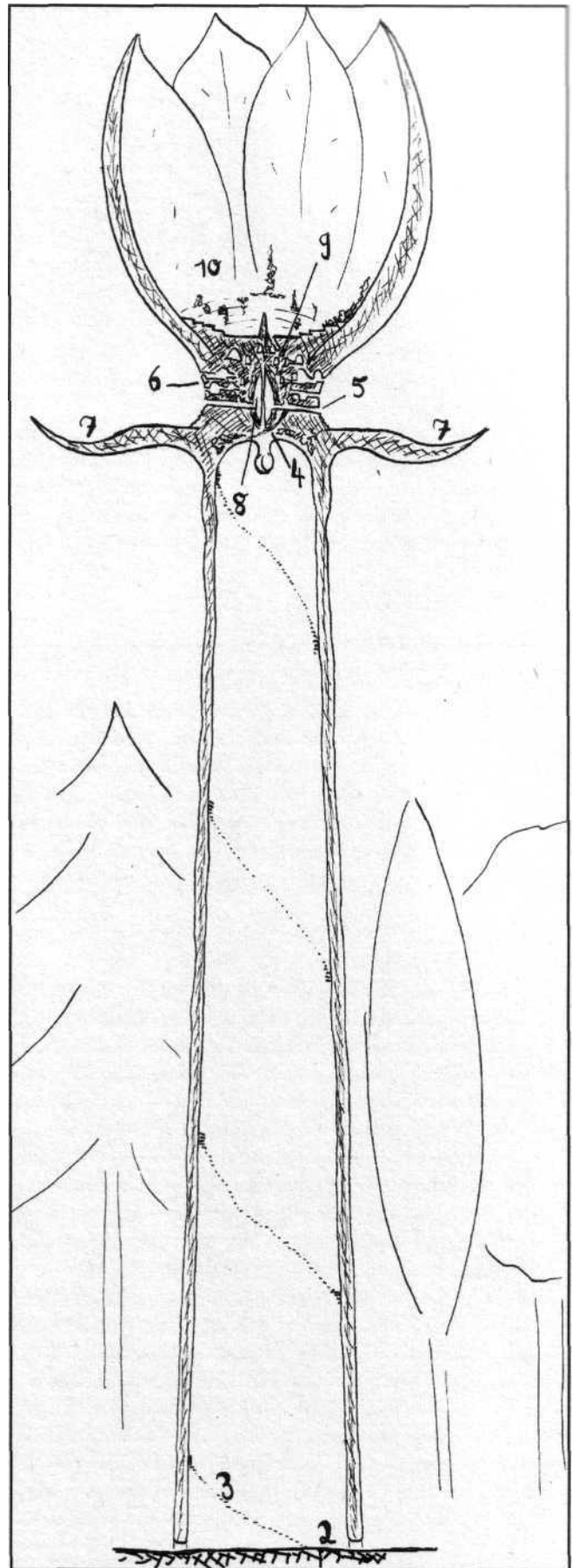
### Allgemeine Informationen:

Handtellergroße Blätter und doppelt so große, süß duftende, zartblaue Blütenkelche umrahmen den gut zwei Spann hohen Eingang. Der weiße, angenehm unter euren Füßen federnde Weg führt ohne sichtbare Schwelle direkt in das Innere der Tulpe. Der Bogengang ist etwa einen Schritt lang und öffnet sich schließlich in einen weiten, runden, deckenlosen Saal. Der glatte Boden und die Wände sind weiß, ebenso die Treppe, deren erste von unzähligen Stufen sich an der Südwand befindet. Sie windet sich in Wendeln an den Wänden hinauf, bis sie irgendwo weit, weit oben im weißen Dunst nicht mehr zu sehen ist. Es scheint kein Zwischengeschoß zu geben, und die schmale Treppe besitzt keinerlei Geländer ...

### Spezielle Informationen:

Nachts ist das Innere in ein bläuliches Licht getaucht, das gerade so hell ist, daß man Umrisse gegen den schimmernden Hintergrund gut erkennt, Einzelheiten dagegen für das menschliche Auge nur schwer auszumachen sind.

Der das ganze 'Erdgeschoß' umfassende Raum mißt nach menschlichen Maßstäben 12 Schritt, die Treppe ist anderthalb Spann breit, bis zum ersten Geschoß sind annähernd 60 Schritt Höhe zu überwinden. Die Felderung der Wände ist hier deutlicher als von außen zu erkennen. Alle Kanten sind zudem leicht gerundet, und die Luft ist von einem angenehm frischen Grasgeruch durchdrungen.



Magiebegabte und besonders intuitive Helden spüren zudem die hier starken astralen Strömungen, obwohl selbst ein längeres Verharren inmitten der Verbindungslinien im Zentrum des Halmes keine wie auch immer gearteten Auswirkungen nach sich zieht.

#### *Meisterinformationen:*

Da alle astrale Energie in feste Bahnen gelenkt und gebunden ist, findet auch keine über das natürliche Maß des Tals hinausgehende astrale Regeneration statt. Innerhalb des Turms ist es nicht möglich, durch Magie einem anderen Lebewesen Verletzungen zuzufügen. Sprüche aus dem Kanon der Magica Combattiva können zwar gesprochen werden, verpuffen jedoch wirkungslos wie harmloseste Illusionsmagie.

Kommt ein Held auf die Idee, eine Probe der weißen 'Bausubstanz' zu nehmen, rinnt aus dem Schnitt eine klare, süße Flüssigkeit, die innerhalb weniger Augenblicke die Wunde ausfüllt und verschließt. Die Probe von der Konsistenz weichen Holzes dagegen kristallisiert innerhalb einer Spielrunde zu Stein.

### 3 — Die Lange Treppe

#### *Allgemeine Informationen:*

An den Wänden entlang führt die Treppe in schwindelnde Höhen hinauf. Eure Schritte sind auf den leicht federnden, waagrecht und ohne Stütze aus der Wand kommenden Stufen beinahe unhörbar. Schon bald könnt ihr im allgegenwärtigen Weiß der Wände, der Treppe, des Oben und des Unten den Boden des Turmes nicht mehr ausmachen. Weiß umgibt euch, während ihr auf der schier endlosen Treppe in die Höhe steigt.

#### *Meisterinformationen:*

Für ein Si'anna-großes Wesen ist der Stil der Tulpe etwa 350 Schritt hoch (und damit etwas höher als der Pariser Eiffelturm für einen Menschen). Die Treppe hat eine Gesamtlänge von 724 Si'anna-Schritten bei etwas mehr als drei Umrundungen des inneren Umfangs und 2412 Stufen. Jede Stufe ist wie ein flaches Brett einzeln aus der Wand gewachsen, und keine ist der benachbarten gleich, da die Natur der Tulpe keine baumeisterliche Gleichmäßigkeit kennt. Zwischen vielen Stufen hat man freien Blick nach unten, wo bald nichts anderes als weiße Leere zu sehen ist. Somit bestimmen *Höhenangstproben* und *Ausdauer* die Länge des Aufstieges, wobei ein schwindelfreier, sehr gut trainierter Held (*Höhenangst maximal 1 und Ausdauer mindestens 90*) etwa 3 Spielrunden für den Aufstieg benötigt. Geben Sie deutlich zu erkennen, daß ein Sturz den sicheren Tod bedeutet. Stürzt jedoch einer der Helden tatsächlich ab, wird er nach einigen Sekunden grauenhafter Angst feststellen, daß er wunderbarerweise nur sehr langsam fällt (2 Schritt pro Sekunde). Es ist ein abgewandelter und permanenter MIT DEM WIND ..., der nicht flugfähige Gäste vor Schaden

bewahren soll. Ein Aufsteigen wie mit Hilfe des Firnelfenzaubers ist allerdings nicht möglich.

### 4 — Der Treppengang

#### *Allgemeine Informationen:*

Erst scheint es kaum mehr als eine Täuschung zu sein, aber dann bildet sich doch aus dem schimmernden Weiß ein gigantisches Kreuzgewölbe über euch ab. Und irgendwo dort verschwindet die Treppe. Endlich gelangt ihr an eine ovale Öffnung zwischen den schimmernden Verstrebungen der Decke. Dort beginnt ein breiter, hoher Gang, in dem euch Stufen weiterhin im weiten Bogen nach oben leiten.

#### *Spezielle Informationen:*

Das Kreuzgewölbe besteht aus sechs mächtigen Verstrebungen, die sich im Zentrum in einem nach unten ausgezogenen, knospenartigen Gebilde vereinen. Zwischen den Hauptstreben befindet sich ein dichtes Geflecht unterschiedlich starker 'Rundbalken', die miteinander fugenlos verbunden sind. Die Stufen werden nun immer länger, bis sie schlußendlich eine Rampe bilden, die in einen Rundgang einmündet.

#### *Meisterinformationen:*

Die Knospe birgt das (noch unbefruchtete) Samenkorn der Tulpe.

### 5 — Die Gänge

#### *Allgemeine Informationen:*

Der geräumige, umlaufende Gang mit Wänden und Decken aus dem allgegenwärtigen weißen Material ist mit Bildteppichen ausgelegt. Zierliche Stühle und Tische, geschnitzte Truhen, mit Blumen bepflanzte Schalen und geschmiedete Kerzenständer stehen an den Wänden. Vorhänge aus Stoff oder hölzernen Perlen verschließen die meisten Öffnungen in der äußeren Wand. Eine Treppe führt nach unten, eine nach oben. Sechs kurze Gänge zeigen wie Speichen zum zentralen Punkt dieser Ebene.

#### *Spezielle Informationen:*

Die sechs mit schweren Wollstoffen verhängten und den inneren Gängen gegenüberliegenden Öffnungen verbergen schmale Flure, die schließlich auf die Blütenblätter, die 'Balkone' der Tulpe, hinausführen. Hinter den übrigen Vorhängen befinden sich die Räume der Tulpen-Si'anna und einige unbewohnte, wenn auch möblierte Kammern, die als Gästezimmer dienen können. Die inneren Gänge enden alle in einer zentralen Kammer und sind völlig schmucklos gehalten.

#### *Meisterinformationen:*

Hier können die Helden auf Tulpen-Si'anna treffen, die sich gerade wegen der Ankunft der Fremden in den Tulpen-saal begeben und die Helden freundlich einladen mitzukommen. Ungezwungen plaudernd begleitet man die verklei-

nerten Menschen auf dem Weg in den Saal, ist auch bereit, ihnen Wohnräume, Balkone und alles andere zu zeigen. Zwar wartet Si'ja, aber Zeit ist auch für die Si'ianna nicht von solcher Bedeutung, daß man aus Eile ein womöglich interessantes Gespräch im Keim erstickt.

Den Helden wird nirgendwo der Zutritt verwehrt. Verhalten sie sich allerdings entgegen allen Regeln der Gastfreundschaft, sollten die Tulpen-Si'ianna keine Schwierigkeiten haben, sie gemeinsam aus dem Turm zu weisen.

## 6— Die Wohnräume

### *Spezielle Informationen:*

Die Räume haben keine Winkel, sind organisch gerundet, unterschiedlich hoch und individuell unterteilt. Jeder hat einen Ausgang auf die Balkone oder zumindest eine fensterartige Öffnung, die mit schwerem Leder verhängt werden kann. Die Einrichtung ist gemütlich, zierlich und meist kostbar. Einige der Möbel sind feste Bestandteile der Tulpe, die meisten Gegenstände stammen aus Handarbeit der Si'ianna. Magische Gegenstände, Schriften und wissenschaftliche Gerätschaften sind allgegenwärtig. Auch die Hohe Wächterin Si'ja hat auf dieser Ebene ihren Wohnraum. Dort hängt auch das Original der Karte, die die Helden als Abschrift in Rondrajas Unterkunft finden können (siehe **Handouts**).

## 7 - Die Balkone

### *Spezielle Informationen:*

Windumspielt, hoch, sehr hoch (*HA-Proben—4!*) und ohne Geländer bilden die sechs äußeren Blütenblätter die 'Balkone' des Turmes. Von hier aus ist der Blick über das Tal märchenhaft. Und man kann das sanfte Schwanken der Tulpe im Wind spüren ...

### *Meisterinformationen:*

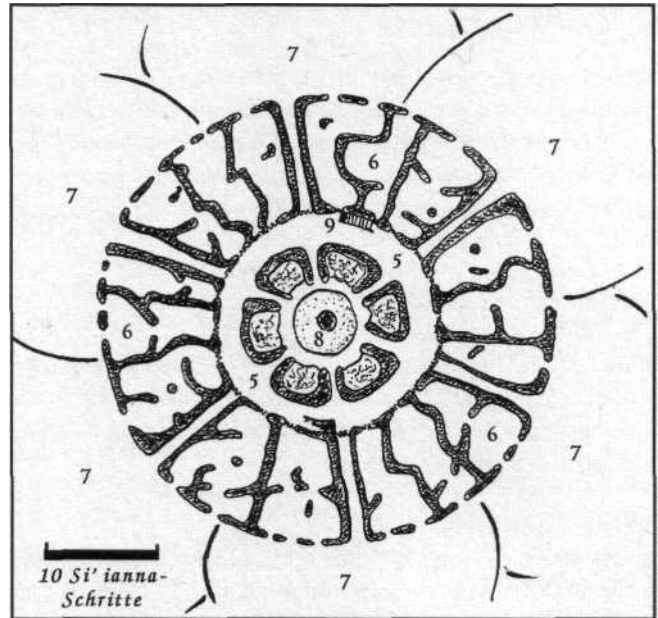
Wenn die inneren Blütenblätter wegen schlechten Wetters geschlossen sind, fliegen die Si'ianna zum Betreten des Turms üblicherweise die Balkone an. Erst bei Sturm oder im eisigen Winter heben sich auch diese Blätter und verschließen jegliche Öffnung der Wohnräume.

Da das Feuertor am Fuß der Tulpe auch bei starkem Schneefall magisch offen gehalten wird, ist dieses dann unter Umständen der einzige Zugang in den Turm. Ein Sturz aus dieser Höhe ist für ein nicht flugfähiges Wesen absolut tödlich, wenn ihm nicht Magie, eine Si'ianna oder ein Elementar zur Hilfe eilt!

## 8— Das Innerste

### *Allgemeine Informationen:*

Strahlenförmig treffen sich die Gänge im Zentrum der Ebene und bilden dort einen um eine schlanke Säule laufenden Steg. Sein verschlungenes Muster erinnert ein wenig an Droher Spitze. Sechs Nischen rundumher sind von feinst gesponnenen,



blendend weißem Flechtwerk durchwoben. Rote Lichtfünkchen eilen zwischen den Fäden hin und her, geschäftig wie Bienen in ihrem Stock. Ein süßer, schwerer Duft liegt in der feuchten, warmen Luft.

### *Spezielle Informationen:*

Eventuell halten sich hier meditierende Tulpen-Si'ianna auf, die sich in der— sehr schwierigen - Zwiesprache mit der Tulpe befinden.

### *Meisterinformationen:*

Die Säule verbindet den oberen Blütenstempel mit dem Samen im Kreuzgewölbe. Die Fäden sind das 'Gehirn' der Tulpe, die Funken sichtbar gewordene elementare Kraft, die zusammengenommen der Tulpe Bewußtsein ermöglichen. Hier sind die meisten Zauber des Bauwerks verankert. Wenn jemand die Tulpe 'töten' wollte, müßte er das Astgeflecht sowohl physisch zerstören als auch einen DESTRUCTIBO auf die astralen Strukturen sprechen— was aufgrund der über 1.000 Jahre alten und sorgsam immer wieder erneuerten, verstärkten und ergänzten Zauber und der magischen Natur der Tulpe nur einem Halbgott gelingen könnte; aber auch eine rein körperliche Verletzung der Tulpe kann genügend Schaden anrichten, um das Tal für geraume Zeit in Chaos zu stürzen.

Zudem empfindet jeder, der die süße, schwere Luft einatmet, den Wunsch, diese liebenswerte, großartige Pflanze zu schützen und zu hegen. Dieser BANNBALADIN-ähnlichen Beeinflussung kann man sich nur sehr schwer entziehen (*Selbstbeherrschungssprobe + 30*, erleichtert um die Magieresistenz), schwindet aber innerhalb 2W6 SR, sobald man den Raum verlassen hat.

## 9 - Die Wendeltreppe

### *Allgemeine Informationen:*

In immer enger werdenden Kreisen führen die weißen, flachen, langen Stufen weiter hinauf. Einige mit Stoff verhangene Stellen des ansonsten schmucklosen Treppenaufgangs weisen auf Durchgänge zu weiteren Räumen hin. Schließlich enden die Stufen in einem weiten Saal.

### *Spezielle Informationen:*

Die Durchgänge führen an den meisten Stellen in gewundene Flure, diese zu weiteren Zimmern, selten einmal gelangt man von der Treppe direkt in einen Raum. Hier befinden sich die gemeinsamen Wohn- und Arbeitsräume der Tulpen-Si'ianna von der Küche bis zur Bibliothek.

### *Meisterinformationen:*

Die Helden können sich nach Herzenslust umsehen und die abwechslungsreiche, kunstfertige und dennoch zweckmäßige Einrichtung des Turmes bewundern. Jeder Raum strahlt seine eigene und die Individualität seiner Bewohner aus. Die äußeren besitzen zumindest eine Lichtöffnung nach draußen, die inneren werden von Laternen beleuchtet. Es wird offensichtlich peinlich darauf geachtet, die Substanz der Tulpe vor Feuer zu schützen. Auch wird man nirgendwo eingeschlagene Nägel oder gewaltsame Wanddurchbrüche finden. (Zudem bringt auch ein HASELBUSCH für 1W6 Astralpunkte eine haltbare und hübsche Wandbefestigung zustande.)

Da diese Etage für die Helden keine Gefahren und keine besonderen Hinweise bietet, wird hier auf eine Schilderung jedes einzelnen Raumes verzichtet. Zudem sind das Labor für Alchimie und Pflanzenkunde, der magietheoretische Studienzirkel und die Werkräume für Holz-, Glas- und Metallverarbeitung etwas südlich des Turmes in einem gemauerten und gewachsenen Gebäude am Rande einer Baum-Siedlung der Feuer-Si'ianna untergebracht, die die 'Universität', wie sie seit einem Ausspruch Rondrajas genannt wird, gleichfalls nutzen.

## 9a - Die Bibliothek

### *Allgemeine Informationen:*

Eine Schatzkammer der Wissenschaft — und ein Ort der verzweifelten Suche! Es ist völlig rätselhaft, wie sich in diesem weitläufigen Durcheinander aus Tischen und Regalen, Podesten und Nischen, überhäuft mit Folianten, losen Blättern, Steintafeln, Bildern, Schriftrollen, je ein Wesen auf der Suche nach einem bestimmten Text zurechtfinden soll.

### *Spezielle Informationen:*

Gedichte über den Sonnenaufgang und wissenschaftliche Skizzen betreffs des Baus eines Glasofens liegen hier vertraut nebeneinander. Ein Traktat über den Schliff edler Steine bildet die Sitzfläche eines behelfsmäßigen Hockers. Eine Sammlung

von Schriftrollen scheint jeden Augenblick vom obersten Bord eines Regals herunterfallen zu wollen. Eine Steinplatte ist in die Wand eingewachsen, so daß kaum mehr die filigranen Muster eines bildhaften Sternenhimmels zu erkennen sind. Der Raum mag bei einer Höhe von drei Spann einen Durchmesser von zwei Schritt haben. Wieviel Wissen mag hier unbeachtet liegen!

### *Meisterinformationen:*

Im Prinzip ist in den Schriften und Zeichnungen beinahe das gesamte Wissen der Si'ianna festgehalten. Abgesehen davon, daß die meisten Abhandlungen in einer bildhaften Schrift gehalten sind, die es auf Aventurien nicht gibt, werden die Helden kaum je etwas zu dem Thema finden, das sie jetzt gerade suchen. Es gibt keine Si'ianna, die sich in der Bibliothek wirklich auskennt. Alle diese Bilder und Schriften sind in erster Linie wunderbare Gemälde und Niederschriften von hohem ästhetischem Wert - und erst in zweiter Linie von Informationsgehalt. Genau so wird auch die Bibliothek genutzt: als Schatztruhe voller überraschender Ideen, in der es sich herrlich stöbern und weitschweifig philosophieren läßt. Da das Wissen der Si'ianna aufgrund der langen Lebensdauer der einzelnen Meister und ihrer Erzähltradition auch mündlich vollständig an die nächste Generation weitergegeben werden kann, benötigen sie keine schriftlichen Lehrbücher und keine Bibliotheken. Es wird sich auch kaum etwas in den Schriften finden, das vergessenes Wissen darstellt, da kein Taktat älter ist als das Tal. In den meisten Fällen sind die Abhandlungen auch weitaus ungenauer, unvollständiger und unverständlicher als das, was ein Si'ianna bereitwillig den Aventuriern über sein Handwerk erzählen kann. Allerdings dürfen Sie dem Sammler (nicht dem Geldgierigen!) unter den Helden durch die Si'ianna gerne eines der Bücher schenken — er wird es nur in natürlichen Größe später kaum mehr entziffern können. Daß in der Bibliothek kaum Staub liegt und selbst alte Rollen und Bilder erstaunlich gut erhalten sind, liegt an den Elementaren, die sich zu den ehrwürdigen Kunstwerken hingezogen fühlen.

## 10 - Der Tulpensaal

### *Allgemeine Informationen:*

Ein weiter, runder Saal, Sonnenlicht, Geplapper und Getrappel unzähliger Münder und unruhiger Füße und das Flirren leichter Flügel umfassen euch. Die letzte Stufe endet inmitten blanken, weißen Bodens, direkt neben einem schlanken Kegel. Es mögen hunderte von geflügelten Si'ianna sein, die euch neugierig mustern.

Sie sitzen auf bunten Kissen und Teppichen auf dem Boden des Saal oder auf Stufen rundum, die wie in einem Liebfelder Theater gegen die hohen, gewölbten Wände hin ansteigen. Kinder purzeln durch die Luft zu ihren Eltern und Freunden, huschen auf ihre Plätze und blicken aus großen Augen zu euch, den flügellosen Fremden.

#### Spezielle Informationen:

Es mögen an die 400 Si'ianna hier versammelt sein, darunter viele Kinder und sogar Säuglinge, die noch Stummelflügelchen auf den Rücken tragen.

Die inneren sechs Blütenblätter stehen weit offen, so daß das

Sonnenlicht aus strahlend blauem Himmel ungehindert in den Saal fallen kann.

Ein erfrischender Windhauch, die Blätter aufgestellter Pflanzen und etliche Trinkbrunnen spenden den Versammelten Kühlung, Schatten und erquickende Frische.

## Die Versammlung im Tulpensaal

#### Meisterinformationen:

Die Helden haben den Tulpensaal erreicht, wahrscheinlich in der Absicht, die Hohe Wächterin zu sprechen. Statt dessen erwartet sie ein ganzes Volk, oder doch zumindest der größte Teil der Si'ianna, um ihnen Rede und Antwort zu stehen und die Helden im Gegenzug zu befragen. Die Hohe Wächterin Si'ja ist zusammen mit den übrigen Tulpen-Si'ianna zu dem Ratschluß gelangt, daß die Anwesenheit der Aventurier, das was sie taten und das was sie offensichtlich zu tun beabsichtigen eine Angelegenheit ist, die das gesamte Volk berührt, und hat daher alle Si'ianna zusammengerufen.

Wenn die Helden während der Nacht den Saal erreichen, wird er von unzähligen Laternen, winzigen, über der Versammlung spielenden Feuerelementaren und dem Sternenschein erhellt. Ein jeweils sprechender Si'ianna wird zusätzlich einen FLIM FLAM wirken, um von allen gesehen zu werden. Ist das Wetter zu schlecht, um die Si'ianna dem offenen Himmel, Wind und Regen auszusetzen, sind die Blütenblätter zur Kuppel geschlossen. Nachzügler werden dann über die Treppe den Saal betreten.

#### Allgemeine Informationen:

Si'ianna in eurer Nähe erheben sich, um euch grüßend kristallene Kelche mit belebend duftendem Getränk zu reichen. Ein blondlockiger Si'ianna in buntem, mit silbernen Glöckchen besetztem Gewand lächelt schelmisch ein Willkommen und weist auf große Kissen, die man euch offensichtlich zum Sitzplatz bestimmt hat. Gerade schweben noch einige Nachzügler aus dem blauen Himmel herab und lassen sich bei ihren Freunden nieder. Allmählich verstummen die Gespräche. Gcspanntes Schweigen, nur selten von einem kindlichen Wisper-n durchbrochen, breitet sich aus.

#### Meisterinformationen:

Haben die Helden *Das Gesetz der Ianna* aufs Größte mißachtet, fällt der Empfang natürlich weitaus weniger herzlich aus. In diesem Fall weist man ihnen ihre Sitzplätze zu und hält zu ihnen einigen Abstand. Die Atmosphäre ist durch angstvolle Befürchtungen gedämpft. Die 'Helden' werden es dann sehr schwer haben, die Si'ianna zur Hilfe zu überreden und von ihrer guten Gesinnung zu überzeugen. Im folgenden gehen wir allerdings von dem wahrscheinlicheren Fall aus, daß die Helden bereits einige Freundschaften im Tal geschlossen haben und einer Zusammenarbeit somit wenig im Wege steht.

Alle Plätze gestatten eine gute Sicht, und die hervorragende Akustik trägt selbst geflüsterte Worte deutlich in jeden Winkel des Saales. So hören die Helden auch die wispernd gestellten Fragen der Kinder und so manche halblaute Bemerkung während der Diskussion. Es gehört einiges an Disziplin dazu, in einer solch großen Menge kreative Ruhe zu halten. Allerdings merken die Aventurier bald, daß trotz des Verspielten im Wesen der Si'ianna die ihnen ebenfalls eigene Beharrlichkeit eine kurzweilige, aber produktive Unterredung möglich macht. Da hier die eitle Selbstdarstellung vieler aventurischer Staatsleute unbekannt ist, statt dessen Zusammenarbeit und Einfühlung zur täglichen Arbeit gehören, wird bis zu einer Entscheidung auch nicht endlos und sich im Kreise drehend diskutiert. Wenn sich eine Mehrheit abzeichnet, beugt sich die Minderheit, auch wenn dieser vor Schluß jeder Versammlungen Raum eingeräumt wird, ihre Bedenken in Erinnerung zu rufen.

Bevor Sie jetzt die Helden mit diesem demokratischen Modell dazu bringen, an ihrem Staatsgefüge zu Hause zu zweifeln, denken Sie daran, daß kein aventurischer Held die tieferen Hintergründe für ein funktionsfähiges, demokratisches Gemeindewesen ohne weiteres verstehen kann. Zudem verfügen alle Si'ianna über magische Möglichkeiten der Verständigung und der Einsicht, die den meisten Aventuriern einschließlich einer grundlegenden Bildung verwehrt sind. Dieses kleine Utopia ist für jeden Menschen Aventuriens unglaublich, auch wenn er es hier miterlebt. Ein Aventurier ist viel zu sehr ein seinen Mitmenschen mißtrauendes Einzelwesen, um solchen 'Unfug' ernsthaft einem Reichsbehüter Brin oder einer Kaiserin Amene vorzuschlagen — zumal er sich damit des Hochverrates schuldig machen würde. Und selbst die Si'ianna wird er zweifelnd fragen, ob denn nicht die Hohe Wächterin das letzte Wort haben muß, um zu 'vernünftigen und für alle bindende' Beschlüssen zu kommen. Einzig eine Elfe hat die Fähigkeit, intuitiv zu begreifen, wie das Zusammenleben der Si'ianna beschaffen ist. Aber da es für sie keiner Erklärung bedarf, wird auch sie es nicht in Worte fassen.

#### Spezielle Informationen:

Die Si'ianna, die die Helden bisher am besten kennengelernt haben, werden die Aventurier der Versammlung vorstellen und einige erklärende Worte zu jedem zu sagen wissen. Dann erst erhebt sich eine schlanke, braunhaarige Si'ianna von ihrem Sitzkissen, angetan in einem fließenden, langen Gewand aus schillernder Regenbogenseide und mit zarten, durchscheinenden

den Libellenflügeln, und richtet das Wort an die Fremden: „Mein Name ist Si'ja. Ich bin die Hohe Wächterin der Tore und heiße euch im Namen der Si'anna willkommen. Wir werden euch auf eure Fragen, so gut wie wir es vermögen, antworten und erwarten desgleichen von euch. So bitte ich euch, allen hier zuerst zu berichten, was euch bewogen hat, unser Tal zu betreten.“

#### Meisterinformationen:

**Si'ja, HoheWächterin derTore. die Älteste, Si'anna der 19. Stufe**

**MU12 KL 17 IN 18 CH17 FF 13 GE16 KK10/3\***

**AG2 HAO RA:3 TA2 NG5 GG1 JZ2**

**MR 15/75" Sikaryan 287"\* Ausweichen 22**

**Alter:** etwa 350 **Größe:** 11,5 Finger

**Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** grün

**Herausragende Talente:** Fliegen 19, Selbstbeherrschung 18, Si'anna-/Menschenkenntnis 18/11, Magiekunde 18, Tierkunde 17, Musizieren (Elfenharfe) 17, Sinnesschärfe 16, Betören 16, Heilkunde Seele 15, Geschichtswissen 15, Singen 15, Prophezeien 12, Lesen/Schreiben 11

**Wichtige Zauberfertigkeiten\*\*\*:**

Elfen Freunde 20, Unitatio 20, Elfenstimme 19, Adlerraug 18, Haselbusch 18, Exposami 18, Adler Wolf (Regenbogenforelle) 17, Odem Arcanum 17, Sinnen fremder Wesen 16, In dein Trachten 14, Sensibar 14, Traumgestalt 13, Analüs 10

\*) Zweiter Wert im Vergleich zu einem Menschen/Elfen, der erste Wert wird für Zauberproben herangezogen.

\*\*) Der zweite Wert gilt, solange sich Si'ja im Turm aufhält.

\*\*) Innerhalb des Turmes ist die für Si'ja verfügbare Menge an Sikaryan um ein Vielfaches höher.

\*\*\*\*) Innerhalb des Turmes gelingt ihr jeder Hellsichts- und Verständigungszauber, der nicht gegen die MR gerichtet ist, automatisch.

**Erscheinung:** Si'ja ist vor über dreieinhalb Jahrhunderten in einem Dorf der Rosen-Si'anna geboren worden und hat auch den größten Teil ihres Lebens dort verbracht. Ihre Gestalt ist schlank, für eine Si'anna mittelgroß, und ihre Flügel sind in allen Regenbogenfarben schillernde, durchscheinende Libellenflügel. Das lange Haar ist braun und glatt. Si'ja besitzt feine, filigrane Gesichtszüge, die ihr Alter erahnen lassen, ohne die für einen Menschen üblichen Alterserscheinungen zu zeigen.

Der dunkle Mund deutet immer ein verspieltes Lächeln an, während die grünen, des Nachts katzenhaft gleißenden, elfisch aufwärts geneigten Augen vor allem Nachdenklichkeit ausdrücken. Ein Blick Si'jas scheint auch ohne Magie bis in die verborgensten Winkel einer elfischen oder menschlichen Seele zu schauen. Die Si'anna bevorzugt im Turm lange, fließende Gewänder aus Seide, für Ausflüge kleidet sie sich praktischer und der Witterung angemessen in Bausch.

Als Hohe Wächterin trägt sie das *Amulett der Tore*, einen ovalen, mondsilbernen Anhänger, der ein verwirrendes Einlegemuster ineinander verschlungener Kreise zeigt. Hinzu kommen immer ein oder zwei erlesene Schmuckstücke aus Silber oder Mondsilber aus den Werkstätten der Fels-Si'anna.

**Charakter:** Die Hohe Wächterin der Tore ist die einzige Si'anna des Tals, die von der

Gemeinschaft für eine Aufgabe bestimmt ist, die der lebenslustigen und ungebundenen Natur der geflügelten Elfen kraß widerspricht. Das Amt ist daher auch äußerst unbeliebt und wird von einer Si'anna zumeist mehrere Jahrzehnte ausgeübt, bis das Alter die Ernennung einer Nachfolgerin oder eines Nachfolgers nötig macht. Das magische Selbst einer Si'anna, die diese Aufgabe einmal übernommen hat, verbindet sich mit den arkanen Mustern des Turmes, der Tore und des Tals zu einer fast unlösbaren Einheit. Dadurch werden vor allem die hell-sichtigen Fähigkeiten der Wächterin vervielfacht. Diese Si'anna ist der denkende, entscheidende Teil einer mächtigen magischen Komposition, die seit dreitausend Jahren den Si'anna eine stabile Umwelt und Schutz vor Entdeckung und Invasion gewährleistet.

Diese Aufgabe und die geordnete Struktur der Zauberei bedingen ein zielgerichtetes und analytisches Denken, so daß das astrale Gewebe der Wächterin bald nicht mehr an das einer Elfe erinnert, sondern vielmehr an die einer Gildenmagierin. Innerhalb des Turmes hat Si'ja nach nunmehr 265 Jahren im Amt der Hohen Wächterin Fähigkeiten, die nur mit denen eines der verhüllten Meister Aventuriens vergleichbar sind. Außerhalb des Turmes ist sie auf ihr ebenfalls beachtliches natürliches Können angewiesen, auch wenn das Amulett sie an jeder Stelle des Tals mit den Toren verbindet und jederzeit 'zurückrufen' kann. Wegen ihres hohen Alters hat Si'ja zudem den Beinamen *Die*



*Alteste* erhalten, auch wenn es einige wenige Si'ianna noch höheren Alters gibt. Der Grund für ihre scheinbare Unsterblichkeit ist unbekannt. Da Si'ja als einzige Si'ianna Ausschnitte anderer Welten kennt und Umgang mit Wesen dieser Welten hat, ist sie diejenige mit dem größten Allgemeinwissen über das, was jenseits der Tore geschieht. Ihre Informationen über das neuzeitliche Aventurien stammen hauptsächlich aus Gesprächen mit der Anconitin Rondraja vom Rathil.

Auf den ersten Blick wird ihr Verhalten sich kaum von dem einer Si'ianna unterscheiden. Si'ja wirkt ebenso unbeschwert und neugierig. Erst auf den zweiten Blick offenbart sich ihr tiefes Wissen und damit ihr Alter, schließlich ihr Verantwortungsbewußtsein und ihre Unbeugsamkeit.

Sie kann, wenn nötig, eine harte Verhandlungspartnerin sein und eine unbarmherzige Ratgeberin — ja, sie ist die einzige Si'ianna, die für das Tal töten könnte, wenn sie sich nicht selbst unter das *Gesetz der Ianna* gestellt hätte. Aber auch als Hohe Wächterin, angesehen und mit Hochachtung um ihren Rat gefragt, hat sie in Belangen der Si'ianna innerhalb des Tales keinerlei ausführende oder richtende Gewalt, so daß ihr die Aura einer unberechenbaren und mächtigen Elfenkönigin völlig fehlt. Sie wird auch in Hinblick auf die Helden und die anderen Fremden keine wichtige Entscheidung ohne die Versammlung der Si'ianna treffen.

*Weitere Informationen:* Die Hohe Wächterin kann zusammen mit den versammelten Si'ianna den Helden alle ihnen noch fehlenden Informationen des vorhergehenden Abschnitts geben, zudem gibt es einige Dinge, die bisher nur den Tulpen-Si'ianna bekannt waren:

Die beiden eingedrungenen Menschen sind ein Mann und eine Frau, wobei nur die Frau der Magie mächtig ist, aber der Mann das entscheidende Wort spricht. Beide haben vor etwa sechs Monden das seit Jahrhunderten verschüttete Regenbogentor in der Ruinenstadt Fasars freigelegt. Aufgrund der Habgierigkeit des Mannes und der eigennützigen Kaltherzigkeit der Frau hatte die Hohe Wächterin ihnen zwar den Eintritt durch das Tor verwehrt, aber der Frau gelang aus eigener Kraft die Reise entlang der Verbindung der Tore durch den Limbus.

Sie sah sich um, ging nach wenigen Stunden und kehrte auf gleichem Wege mit ihrem Gefährten zurück. Sie richteten sich auf der Burg des Tals häuslich ein, brachten Orks und Wölfe hierher und begannen mit dem Raub einzelner Si'ianna. Einen Mond später zerstörten sie den Rosenquarz des Burgtors. Si'ja befürchtet, daß die Fremden das auf diese Weise ihrer Kontrolle entrissene Regenbogentor inzwischen dazu nutzen, die gefangenen Si'ianna nach Aventurien zu bringen. Was genau mit den gefangenen Elfen geschieht oder mit Rondraja geschah, weiß dagegen nicht einmal die Hohe Wächterin.

Nachdem die Helden vor der Versammlung ihre Absichten und Wünsche formuliert haben und alle Informationen zu-

sammengetragen wurden, werden die Si'ianna darüber beraten, was nun am besten zu tun sei - wobei sich die Helden durchaus auch zu Wort melden sollen und von den Elfen befragt werden.

Die Si'ianna wünschen sich in erster Linie, daß die Fremden mit ihrem zerstörerischen Treiben aufhören. Die Wölfe, Orks und Menschen haben die Gastfreundschaft des Tals und das Gesetz der Ianna aufs Übelste verletzt und damit jede Duldung durch die Elfen verwirkt. Nur wissen sich die Si'ianna keinen Rat, wie man sie des Tals verweisen könnte. Vor solchen Problemen haben sie seit 3.000 Jahren nicht mehr gestanden.

Natürlich wünschen sich alle, die Freunde oder Familienmitglieder vermissen, diese zurück, das schließt auch die Magierin Rondraja mit ein, aber die Elfen sind dabei sehr pessimistisch und gehen davon aus, daß für die meisten der Vermißten jede Hilfe zu spät kommt.

Wenn die Helden einen vernünftigen Plan zum weiteren Vorgehen, zur Befreiung der Gefangenen oder gar eine Idee haben, wie man die Übeltäter loswerden kann, ohne das *Gesetz der tanna* zu brechen, wird ihnen jede Hilfe zugesagt, die in der Macht der Si'ianna liegt. Die Elfen werden es als das Vernünftigste ansehen, daß sich erst einmal diejenigen an der praktischen Lösung dieses Problems versuchen, die ganz offensichtlich die meiste Erfahrung in solchen Dingen und mit solchen Kreaturen haben.

Hier über eine Belohnung zu verhandeln, gehört übrigens wahrlich nicht zum guten Stil, aber daß die eine oder andere Kostbarkeit den Dank der Si'ianna ausdrücken wird, können die Elfen den Helden durchaus zu verstehen geben.

Wie ein Plan Ihrer Helden aussehen wird, ist schwer zu sagen. Wahrscheinlich werden sie zuerst die Burg auskundschaften wollen, so sie dies noch nicht getan haben. Eventuell stellt sich die Frage, ob man das Wolfsrudel und die Orks von einem 'Endgefecht' mit den eigentlichen Drahtziehern gewaltlos fernhalten kann.

Die Idee, die wölfische 'Biestingerin' auf ihre Seite zu ziehen und Chorogh Urkdagh zu bestechen, mag den Helden ebenso erfolgversprechend erscheinen, wie Wölfe und Orks gegeneinander zu hetzen, die Wölfe mittels Zauberei von der Burg fortzulocken, den Wein der Orks mit Schlafgift zu versetzen oder Urkdagh mit einem BANNBALADIN zu beherrschen.

Der Plan wird sehr von den Erfahrungen und der Zusammensetzung der Heldengruppe abhängen. Auf jeden Fall sollte der List gegenüber der Gewalt der Vorzug eingeräumt werden.

Die wichtigste Hilfestellung erhalten die Helden von dem Fels-Si'ianna *Ly'fan*. Der Steinmetz erklärt sich bereit, die Aventurier zur Burg zu begleiten und ihnen zur Seite zu stehen.

Ly'fan hat bis kurz vor der Ankunft der Fremden in der Burg gearbeitet und kennt jeden Winkel und jeden Sims des Gebäudes. Er kann den Helden die Planung mit einer Skizze der Burg wesentlich erleichtern.

Ly'fan, Fels-Si'anna der 10. Stufe

MU12 KL 12 IN 13 CH14 FF 15 GE12 KK12/4  
AG4 HAO RA2 TA4 NG6 GG2 JZ2  
MR 8 Sikaryan 108 Ausweichen 19

Alter: 92 Größe: 10 Finger

Haarfarbe: weißblond Augenfarbe: blau Flügel: durchsichtige  
Käferflügel mit goldbraun schillernden Schutzflügeln (RS 2)

*Herausragende Talente:* Fliegen 17, Betören 13, Orientierung 12, Gefahren-  
instinkt 12, Gaukeleien 12, Malen/Zeichnen 11, Selbstbeherrschung 11,  
Singen 11, Mechanik 10, Betören 10, Sinnesschärfe 9, Glücksspiel 8, Rech-  
nen 6; Berufsfertigkeiten Steinmetz 12, Bergbau 10, Mineralienkunde 14  
Wichtige Zauberei: Metamorpho Berggebein 14, Flim Falm 13, Durch Fels  
und Erz 12, Balsamsalabunde 12, Bannbaladin 12, Muskelstärke 11,  
Axxeleratus 11, Unitatio 11, Armatutz 10, Aeolitus 8, Blitz dich find 6

*Erscheinung:* Ly'fan hat den kleinen, zierlichen Körper eines Akrobaten, widerspenstige Seidenlocken, strahlend blaue Augen und das vergnügte, charismatische Antlitz eines frechen Buben. Trotz der sehr an einen schillernden Käfer erinnernden Flügelschalen auf seinem Rücken kann er eine hinreißende, betörende Wirkung auch auf verkleinerte menschliche Gauklerinnen und Schelme haben. Seine Kleidung ist in erster Linie praktisch und erdfarben. Sein rotbraunes Leinenzeug weist unzählige Taschen auf, aus denen er immer wieder erstaunlich praktische Dinge zutage

fördert: z.B. Maßband, Kreide, Zirkel, Lakritz, Schnur, Feuerstein und Zunder, Kieselsteine, Klappmesser. Selbst in den kniehohen Schnürstiefeln mit den silberbeschlagenen Spitzen findet sich ein kostbarer Edelstein, den er mit einem „Ich dachte, vielleicht wird er uns nützen.“ hervorkramt. *Charakter:* Der 'Schelm' ist einer der herausragendsten Steinmetze der Si'anna. Viele der kunstfertigen Steinreliefs und Statuen der Burg stammen von ihm, wobei er sich bei seinen Arbeiten einem „elementar sinnvollen Miteinander von Magie und Handwerkskunst“ bedient. Der Si'anna ist schelmisch und praktisch zugleich, weiß, wann es Zeit für ernsthafte Planung und wann für einen auflockernden Spaß ist. Seine gute Laune verliert er nur angesichts der sinnlosen Zerstörungen innerhalb der Burg. Zu mehr als phantasievollen Beschimpfungen der „plumpfingerigen“ Orks und „dumpphirmigen“ Menschen wird er sich allerdings nicht hinreißen lassen. Auch wird er sein möglichstes tun, um trotz der Konfrontation mit den Eindringlingen das *Gesetz der Ianna* zu wahren. Bewährt hat sich dabei ein BANNBALADIN für meuchlerisch veranlagte Helden.

Darüberhinaus wird Si'ja den Helden für ihre Unternehmung einige der wertvollsten Artefakte der Si'anna anbieten: die Feenringe. Danach sollte sich die Versammlung langsam auflösen.

## Fünfte Begegnung: Die Große Wölfin und ihr Rudel

### Spezielle Informationen:

Die Große Wölfin, die *nurlargra*, führt ein Rudel von zwölf Waldwölfen an. Sie ist entweder allein irgendwo im Tal oder bei dem Rudel unterhalb der Burg zu finden. Dort halten sich immer mindestens vier Wölfe auf, während die übrigen auf der Jagd oder auf Patrouille sind.

### Die Werte eines Waldwolfs:

**MU 13 AT 11 PA 6 LE23RS2**

**TP 1W+3 (Reißzähne) GS 12 AU 80 MR 4**

**GW 5 (allein)/13 (im Rudel)**

**Schulterhöhe: um 1 Schritt Gewicht: um 90 Stein**

**Fellfarbe: schwarz**

Waldwölfe haben keine Angst vor Feuer, jagen im Rudel und sind unerbittliche Verfolger. Ihre Intelligenz ist der eines Hundes deutlich überlegen.

Die eigentliche Anführerin des Rudels ist eine ältere Waldwölfin von einem knappen Schritt Schulterhöhe und etlichen weißspekelten Narben im Fell. *Weißnarbe* ordnet sich der Großen Wölfin widerspruchslos unter, so diese anwesend ist, und führt in deren Abwesenheit das Rudel mit unerbittlicher Strenge. Die übrigen sechs Wölfinnen und fünf Wölfe unterschiedlichen Alters haben vor der Großen Wölfin sichtlich Respekt und zeigen häufig ängstlich zu nennende Unterwürfigkeitsgebärden.

### Die Werte der Großen Wölfin Nurlargra:

**MU15 KL9 IN 11 CH14 GE14 FF- KK15**

**JZ6 AT13 PA12 LE53 AE25 RS2**

**TP1W+4 (Reißzähne) GS13 AU 95 MR12**

**GW 10 (allein), 16 (mit der Meute)**

**Schulterhöhe: 1,20 Schritt Gewicht: 95 Stein**

**Fellfarbe: silberschwarz Augenfarbe: grün**

*Zauberfertigkeiten:* Silentium, Adlaura, Balsamsalabunde je 5

### Meisterinformationen:

Ein Held mag durch eine gelungene Tierkunde-Probe (erlaubt ab einem TaW über 5) erkennen, daß die Große Wölfin größer ist als jeder normale aventurische Wolf und eine gänzlich unübliche Fellfarbe besitzt. Bei gut gelungenen Proben (ab +10) wird ihm auffallen, daß das 'Tier' sich zielstrebig, klüger, aber auch launischer als ein normaler Wolf verhält. Bei gelungenen Proben ab +15 ist dem Tierkundler klar, daß dieser Wolf kein Wolf ist. Da die Si'anna die Große Wölfin spätestens auf der Versammlung im Tulpenturm die *Biestingerin* Nurlargra nennen, werden die Helden sich wahrscheinlich etwas näher mit der Wölfin beschäftigen wollen.

Nurlargra ist kein Feenwesen, wie die Si'anna vermuten, sondern eine Steppenelfe, die das Opfer eines permanenten SALANDER wurde. Sie erinnert sich nur noch schemenhaft an ihr früheres Leben in der Grünen Ebene, auch wenn

## Die Feenringe

Sechs mondsilberne Ringe mit filigranen Einlegemustern aus

Arkanium, ähnlich dem *Amulett der Tore* und beinahe ebenso alt, liegen in einem schlichten Blutulmenkästchen auf schwarzer Seide. Ihre natürliche Größe ist einem Si'ianna angemessen, allerdings gehört zu ihrer Magie, daß sie sich jedem Finger, egal welcher Größe, anpassen, so der Träger rechtschaffen ist (hier im Sinne der Si'ianna und des Gesetzes der Ianna, letztendlich eine Meisterentscheidung).

Sobald ein Ring übergestreift wird, verwandelt sich das Wesen in eine/n Si'ianna: Eine angemessene Größe bei gleichbleibender Statur (ein Zwerg bleibt also sichtlich ein Zwerg, wenn auch ein miniaturisierter) und Libellenflügeln, gestatten dem Verwandelten zu fliegen, zu zaubern und mit Tieren und 'beseelten' Gegenständen zu kommunizieren. Der Ring kann beliebig oft ab- und aufgesetzt werden, wobei jedesmal eine nicht schmerzhaft, eine Kampfrunde dauernde Verwandlung geschieht. Kleidung und bei sich getragene Ausrüstung verwandelt sich ebenfalls, wobei für die Flügel passende Ausschnitte entstehen. Wird während der Verwandlung durch den Verwandelten ein lebendes Wesen verletzt oder getötet, zerstört sich der Ring und lenkt dabei den Zauber oder die Handlung gegen seinen Träger!

### Die Verwandlung in Regeln gefaßt:

**Größe der Ringgestalt:** Größe des Aventuriers geteilt durch 6

**Gewicht:** vernachlässigbar gering

**Flügelspannweite (oberes Flügelpaar):** doppelte Größe der Ringgestalt

**Körperkraft:** KK des Aventuriers geteilt durch 4 (aufgerundet)

**Gewandtheit:** GE des Aventuriers +4

Die **schlechten Eigenschaften** (einschließlich der HA!) verändern sich nicht.

**Lebensenergie:** gleich

**Astralenergie:** aventurische AE + 60 Punkte Sikaryan, die nur für die Elfenzauber der Ringe genutzt werden können und sich innerhalb eines Tages vollständig regenerieren; über dieses Sikaryan verfügen auch nicht-magiebegabte Helden;

**Magieresistenz:** + 6

**Ausweichen:** + 8

ÄT: Wer in Ringgestalt attackiert, zerstört den Ring und erleidet die erreichten TP in unverändertem Zustand selbst! Finten sind erlaubt, aber generell um +8 erschwert.

PA: Mit einer winzigen Waffe gegen eine unverwandelte zu parieren, ist nicht möglich; bei winzig gegen winzig (Hornissenstachel gegen Miniaturschwert ...) können Sie den unveränderten Wert heranziehen.

**Rüstungsschutz:** RS der unverwandelten Rüstung geteilt durch 3 (aufgerundet)

**Veränderung wichtiger Talente:** Fliegen + 12, Schwimmen -6, Gefahreninstinkt +6; Alle normalen Talentproben werden in Ringgestalt mit den veränderten Eigenschaftswerten abgelegt!

**Veränderung wichtiger Zauber:** alle Zauber, die als Grundkenntnisse der Si'ianna gelten +12 (mindestens 12, maximal 18 (Axxeleratus, Balsamsalabunde, Adleryn, Exposami, In dein Trachten, Chamaeloni, Blitz dich find, Unitatio, Armatrutz, Haselbusch, Visibili, Flim Flam, Silentium); alle anderen Elfenzauber +0, mindestens jedoch 3, außer es handelt sich um verletzende Kampfzauber oder Formeln der Zeit (die Kenntnisse über die Elfenzauber sind während der Verwandlung intuitiv vor-

handen und verschwinden nach Absetzen des Ringes wieder); alle sonst beherrschten Magier-, Hexen-, Druiden-, Schamanen-, Geoden-, Schelmen-Sprüche gleich; alle Borbaradianer-Sprüche und alle Zauber zur Beschwörung von Dämonen -20; spezielle Zauberfertigkeiten wie Stabzauber, Flüche, magische Tänze sind anwendbar, so sie nicht die Schädigung eines Lebewesens bezwecken; Elfenlieder sind trotz Verwandlung nur für Elfen spielbar; die Si'ianna-spezifische Zauberfertigkeit der Verständigung, auch lautlos, mit Menschen, Tieren, Pflanzen, 'beseelten' Gegenständen ist jederzeit ohne Verbrauch von Astralpunkten oder Sikaryan möglich.

Alle Zauberproben werden mit der aventurischen KK aber der GE der Verwandlung abgelegt. Alle Reichweiten verringern sich auf ein Sechstel der im Codex Cantiones angegebenen Reichweiten!

Sie können den vorangegangenen Abschnitt kopieren und den Spielern aushändigen, damit diese sich einen der Verwandlung angepaßten Charakterbogen für ihre Helden selbst erstellen. Zeitersparnis stellen genügend bereitgelegte leere oder auch Duplikate der Original-Heldenbögen, Stifte und ein Taschenrechner dar. Eine Zusammenfassung der wichtigsten Si'ianna-Zauber ist je nach Kenntnisstand Ihrer Spielgruppe empfehlenswert.



ihr ihre Intelligenz zum größten Teil erhalten geblieben ist. Die Wölfin kann nicht sprechen und nur mehr auf eine sehr intuitive Weise einen SILENTIUM, ADLERAUG oder BALSAMSALABUNDE wirken. In der Ringverwandlung als Si'anna ist den Helden eine Verständigung mit Nurlargra möglich, so sie sie zum Zuhören bewegen können. Die Wölfin ist größtenteils schlechter, zorniger Laune, was zum einen an den Erinnerungen liegt, die sie immer wieder mit unverständlichen Bildern quälen, als auch an der Aufgabe, die ihr widerstrebt. Nurlargra hat sich nur einmal am Fang einer Si'anna beteiligt, was ihr zuwider war, und beschränkt sich inzwischen darauf, das Rudel für die Aufgaben gefügig zu machen, die die Magierin von diesem verlangt. Ihr wurde für diesen Dienst die Rückverwandlung nach Ablauf eines Jahres versprochen. Daß die Magierin dieses Versprechen halten wird, ist sehr unwahrscheinlich, da die diese den VERWANDLUNGEN BEENDEN nicht einmal beherrscht ...

Ein EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN enthüllt insbesondere, daß die Wölfin kein gewöhnliches Tier sein kann. IN DEIN TRACHTEN gibt einen kurzen Einblick in typisch elfische Gedankengänge. Ein SENSIBAR offenbart hauptsächlich die tief wurzelnde Traurigkeit und den darüberliegenden Zorn Nurlargras. Ein ANALÜS zeigt deutlich einen (permanenten) Verwandlungszauber gildenmagischen Ursprungs und die Magiebegabung der Wölfin. Bei einer gelungenen Probe ab +15 können sie dem untersuchenden Helden mitteilen, daß der Zauber perfekt und mit unglaublicher Leichtigkeit den magischen Mustern der Elfe angepaßt wurde. Der Verwandler dürfte erhebliche Erfahrung in der Verwandlungsmagie besitzen. Nun, kein Wunder bei der Tatsache, daß *Pardona* aus einer hungrigen Laune heraus in ihrer Gletscherwurmgestalt die über die Ebene reitende Elfe verwandelte, um sich an deren Pferd zu sättigen. (Somit wird ein eventueller VERWANDLUNGEN BEENDEN den Helden 21 minus Stufe des Helden mal 5 ASP, davon einer permanent, kosten, was aber dank

der Ringe und mit Hilfe eines UNITATIO aufgrund der Kosten kein Ding der Unmöglichkeit sein sollte.) Wenn keiner der Helden die Verwandlung beenden kann, bleibt ihnen innerhalb des Tales nur noch die Hoffnung, daß Rondraja den Zauber kennt, oder ein Bittgang in den Alten Wald ...

Aber ob und welche Abmachungen und Pläne die Helden mit Nurlargra vereinbaren und entwerfen, sei Ihnen und den Ideen und dem Verhandlungsgeschick der Helden überlas-

#### Laria Mähnentanz, Steppenelfe der 7. Stufe

|      |       |       |      |       |                     |      |
|------|-------|-------|------|-------|---------------------|------|
| MU11 | KL 12 | IN 15 | CH14 | FF 12 | GE14                | KK10 |
| AG2  | HA4   | RA5   | TA 1 | NG5   | GG1                 | JZ3  |
| MR 7 | LE 43 | AE 32 | RS 0 | AT/PA | 12/11 (Stichwaffen) |      |

Schußwaffen: 18 (Reiterbogen)

Alter: 28 Jahre

Größe: 1,82 Schritt

Haarfarbe: silberschwarz

Augenfarbe: smaragdgrün

Herausragende Talente: Reiten 12, Tanzen 12, Singen 11, Sinnesschärfe 10, Lügen 10, Orientierung 9

Wichtige Zauber: Silentium 12, Balsamsalabunde 11, Adleraug 11, Fulminictus 9, Armatruz 8, Bannbaladin 8, Elfen, Freunde 7, Flim Flam 7, alle anderen Auelfenzauber 5

Laria wird sich nach einer Rückverwandlung nur allmählich wieder an ihr Leben als Elfe erinnern und einige Zeit benötigen, um 'typisch wölfische' Angewohnheiten abzulegen. Dazu zählen das Wittern, ein Sich-im-Kreise-drehen, bevor sie sich niederlegt, und eine gewisse Mondsüchtigkeit, die sie auch nie ganz verlieren wird. Sie weiß übrigens nicht, daß es sich bei dem Gletscherwurm um *Pardona* in ihrer verwandelten Gestalt handelte. An Rache denkt sie nicht, auch wenn sie nun Drachen sehr mißtrauisch gegenübersteht und schmerzlich um ihr Pony Windflug trauert. Im Grunde möchte sie auf schnellstem Wege nach Hause zu ihrer Sippe, wird aber ihren Teil der Abmachungen, so noch nicht geschehen, vorher zu erfüllen versuchen.

## Sechste Begegnung: Die Burg und ihre ungebetenen Gäste

### Meisterinformationen:

Vorbemerkung: Alle Abmessungen sind in aventurischen Schritt, Spann oder Fingern (1 Meter, 20 Zentimeter, 2 Zentimeter) angegeben. Um die Größeneindrücke für Si'anna oder verwandelte Helden zu verdeutlichen, müssen die Maße mit 6 multipliziert werden (ein 3 mal 3 Schritt großer, 3 Schritt hoher Saal mißt damit für eine Si'anna etwa 18 mal 18 mal 18 ihrer Schritte!).

Die Burg stellt für die Si'anna in erster Linie ein Gemeinschaftskunstwerk dar, das sie zum gemeinsamen Feiern und als Gästehaus nutzen können. Der größte Teil ist direkt aus dem Fels gehauen oder mit Hilfe von Magie geformt. Nur die oberen Turmstockwerke sind teilweise gemauert oder auch aus Holz gefertigt. Die meisten Fenster sind bunt ver-

glast. Die Dächer sind mit roten Ziegeln gedeckt. Nur die Räume der ersten Ebene und einige Gästekammern im ersten Stock sind für Menschen bequem zu betreten. Alle darüber liegenden Stockwerke werden immer kleiner, bis sie sogar für Si'anna zu klein sind. Die Eindringlinge haben diese bisher selten betreten und nutzen sie nicht. Die Beschreibungen beschränkt sich daher auf die Räume der ersten Ebene. Wenn die Helden in oberen Etagen einsteigen oder dort Fallen vorbereiten wollen, sollten Sie hübsch eingerichtete Wohnräume mit nur wenigen persönlichen Gegenständen und einige Räume beschreiben, in denen offensichtlich bis zur Ankunft der Fremden noch gearbeitet wurde. Dort liegt über allem der Staub eines halben Jahres. Allgemein gilt, daß alle von den Si'anna gearbeiteten Ge-

genstände an und innerhalb der Burg als 'beseelt' gelten können. Einige der Elementare haben sich allerdings aufgrund der unzumutbaren Zustände verflüchtigt oder sind 'ausgetrieben' worden. Wenn Sie den Zufall entscheiden lassen wollen, würfeln Sie bei jedem Verständigungsversuch der Helden mit einem kunstfertigen Gegenstand mit dem W20: Bei 1 — 10 ist ein Elementar anwesend, bei 11 - 13 aber nicht zu einer Unterhaltung bereit, bei 14—19 nicht vorhanden, bei 20 durch ein äußerst unfreundliches und aggressives Elementarwesen besetzt.

## 1 - Unterhalb der Burg

### *Allgemeine Informationen:*

In schwindelnder Höhe schmiegt sich die Burg der Si'anna an die steil aufragende Felswand. Im Sonnenlicht blitzende Fenster, elfenbeifarben schimmernde Wände, warm leuchtende Dächer und unzählige Türme machen einen glauben, daß es das Schloß einer Prinzessin aus dem Märchen sein muß, die fern der Welt allein dort oben lebt und jeden Tag auf einen der zierlichen Balkone tritt, um sehnsuchtsvoll über das Tal nach einem Retter Ausschau zu halten. Kein Weg, keine Treppe, nicht einmal eine Spalte führt die steile Wand zu dem wohl an die hundert Schritt über dem Talboden erbauten und aus dem Fels geschlagenen Gebäude hinauf.

### *Spezielle Informationen:*

Am Fuße der Steilwand unterhalb der Burg befindet sich zwischen Gebüsch und den ersten Obstbäumen die Lagerstelle der Wölfe, an der immer mindestens vier Wölfe anzutreffen sind (die Werte finden Sie auf Seite XX). Die Abfallbeseitigung der Orks zeigt allerdings deutlichere Spuren: Die Schwarzpelze scheinen alles, was sie nicht mehr brauchen können, einfach aus der Burg zu kehren. In weitem Umkreis finden sich daher abgenagte Knochen und verbeulte und zerbrochene Statuetten, Exkremente, Teile einst kostbarer Möbel und leere Fäßchen und Bierkrüge.

Beobachten die Helden die Rückkehr einer Patrouille, können sie das Hornsignal hören, woraufhin eine lange Strickleiter für die Orksöldner herabgelassen wird.

### *Meisterinformationen:*

Außer dieser Strickleiter, Flugfähigkeit und Magie gibt es keinen Weg, um in die Burg zu gelangen. Der Bau einer Treppe ist zwar in den Jahrhunderten immer erwogen, aber nie begonnen worden.

## 2 - Vor dem Tor

### *Allgemeine Informationen:*

Der Balkon ohne jedes Geländer mag an die 10 Schritt breit und 2 tief sein und liegt hoch, schwindelerregend hoch über dem Tal. Schmale, hohe Fenster aus buntem Glas befinden sich links und rechts des gewaltigen Portals, kleinere auch in unregelmäßiger Anordnung darüber in der weiß schimmern-

den Wand. Die bronzenen Torflügel sind mit Pflanzenornamenten geschmückt; der rechte steht einen knappen halben Schritt nach innen offen. Eine Strickleiter liegt auf einem unordentlichen Haufen am rechten Balkonrand.

### *Spezielle Informationen:*

Das schimmernde Weiß ist auf einen Anstrich der polierten Felswand zurückzuführen. Fugen sind keine zu sehen. Das Portal mißt 4 mal 4 Schritt und ist damit für eine Si'anna nur mit Hilfe des darin hausenden Erzelementars zu bewegen. Die Strickleiter ist mit in den Fels getriebenen Haken befestigt. In den bleiverglasten Fenstern lassen sich von innen jeweils quadratspann große Glaseinsätze öffnen. Die Fenster werden nach oben immer kleiner. Die beiden Türme links und rechts haben keine Öffnungen, die ohne weiteres für einen Menschen vom Balkon aus zu erreichen wären.

Durch das geöffnete Portal kann man das Lager der Orks innerhalb der großen Eingangshalle sehen, eventuell die Schwarzpelze auch hören und riechen.

## 3 - Die Eingangshalle

### *Allgemeine Informationen:*

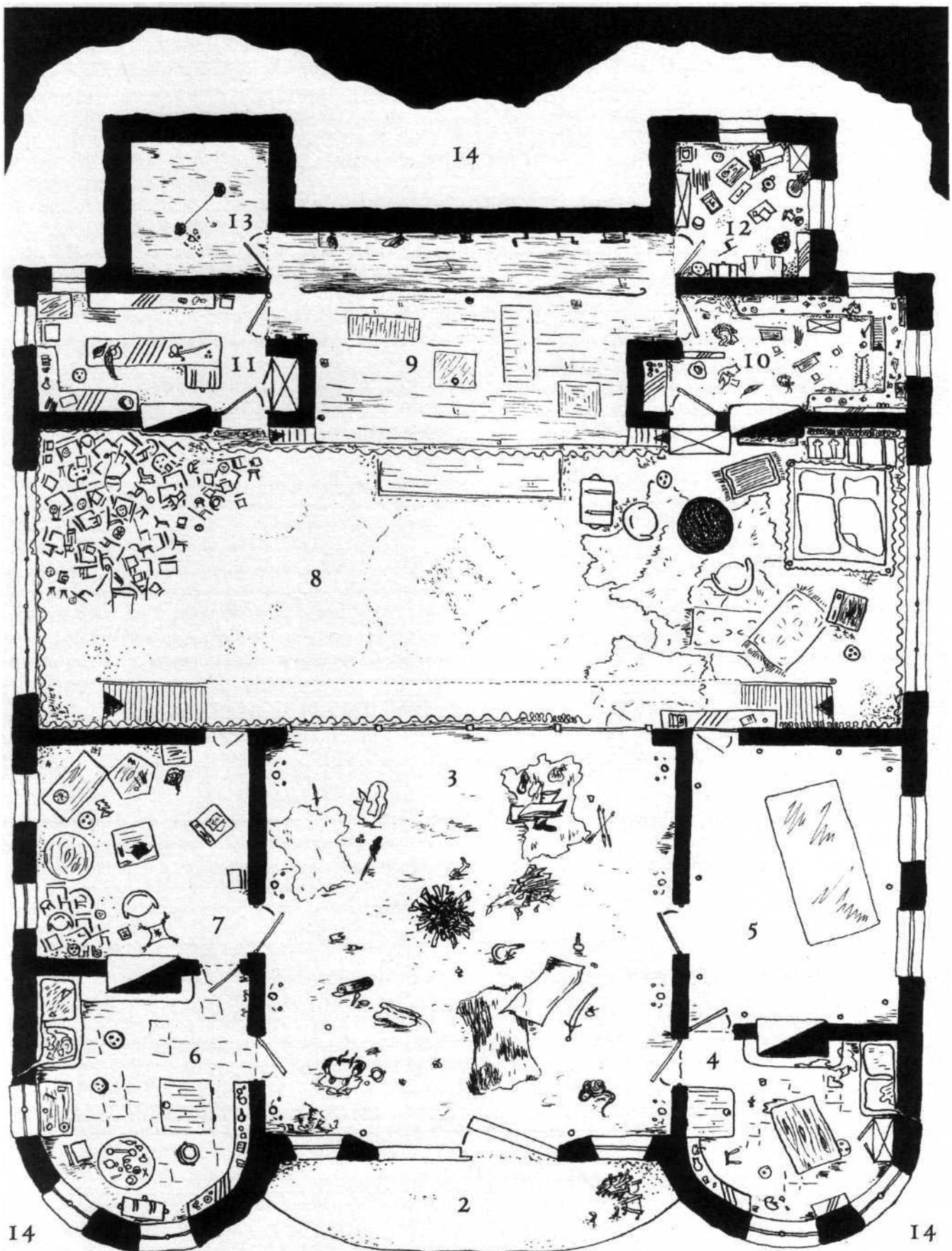
Der große, hohe Saal wird vom bunten Licht der Glasfenster durchflutet. In der Mitte lodert ungeachtet des mosaikverzierten Bodens ein von einem Ork geschürtes, offenes Feuer, um das sich Schlafstätten aus Pelzen und Decken gruppieren. Jagdausrüstung und Waffen liegen auf dem Boden verstreut, ebenso wie Eßgeschirr und Essensreste, Holzscheite und Vorratsbeutel. Eine ganze Anzahl unterschiedlich großer Türen führen weiter in die Burg hinein.

### *Spezielle Informationen:*

Der Saal ist 9 x 9 Schritt groß und drei Schritt hoch. Die dem Portal gegenüberliegende Wand wird von Türen mit einem geschnitzten Waldmotiv gebildet, die sowohl einzeln geöffnet als auch insgesamt abgenommen werden können. Je zwei Türen führen nach rechts und links, jede mit einem Apfelbaum aus einer anderen Jahreszeiten geschmückt. Das Mosaik stellt eine blühende Wiese mit einem schwarzen, silbern gehörnten Einhorn dar, auf die (gerade) Decke ist das ein Gewölbe vor-täuschende Gemälde eines strahlenden Sommerhimmels gemalt. Die Portalflügel sind von innen glatt, ja, spiegelnd und tragen rankenartige, sehr lebendig gearbeitete Beschläge. Die beiden Fenster zu Seiten des Portals zeigen eine weibliche und einen männlichen Si'anna, die sechs darüber angeordneten Fenster sind je einem Element gewidmet. Die Wände sind weiß und tragen leere Kerzenhalter aus geschmiedetem Eisen. Wäre nicht das chaotische Lager der Orks, könnte der Saal an den Eingang eines Tempels gemahnen.

### *Meisterinformationen:*

Die südlichen Türen sind gesichert, die erste mit einem CLAUDIBUS (10 ASP), die zweite von innen mit einem nachträglich angebrachten Vorhängeschloß, das von der



Halle aus mit einem FORAMEN nicht erreichbar ist. In der Halle halten sich tags zumeist Chorogh Urkdagh und 1W6 der insgesamt 11 Orksöldner auf, nachts der Ork-Anführer und 2W6—1 seiner Leute.

#### *Die Werte Chorogh Urkdaghs, Orkveteran:*

MU 14 AT 14 PA 11 LE 41 RS 4 (Kettenhemd)  
TP 1W+6 (Gruufhai) GST 1 AU 72 MR 3  
Schußwaffen: 21 (orkischer Reiterbogen, 1W+4)  
Größe: 1,55 Schritt Gewicht: 70 Stein

#### *Die Werte eines erfahrenen Orksöldners:*

MU 12 AT 12 PA 10 LE 5W6+15 (32) RS 3 (Leder)  
TP 1W+4 (Arbach) GST 1 AU 59 MR 2W6-7 (0)  
Wurfaffen: 21 (Yagrik, 1W+4) oder  
Schußwaffen: 21 (Reiterbogen, 1W+4)

## 4 - Die Küche

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden finden hier die von Orks auf der Suche nach Nahrungsmitteln und praktischem Geschirr geplünderte Küche. Die zwei verglasten, zweiflügligen Fenster lassen sich nach außen öffnen und werden mit einem einfachen Überwurfriegel gesichert. Eine Falltür führt in einen kühlen, leeren Vorratskeller. In ein Becken fließt ständig Quellwasser; das Überlaufbecken leert sich durch ein Fallrohr. Es sind nur noch spärliche Reste der einstmals liebevoll in Menschengröße gefertigten Einrichtung, der Töpfe und des Geschirrs vorhanden. Der Kamin wurde lange nicht mehr befeuert.

## 5 - Der Speisesaal

#### *Spezielle Informationen:*

Der Speisesaal ist ebenfalls den Plünderungen zum Opfer gefallen. Die zwei bunten Fenster führen in den 'Burggraben', drei mit Blumenmotiven beschnitzte Türen in die angrenzenden Räume. Nur der anscheinend für menschengroße Wesen gefertigte, marmorne Tisch wurde hier noch nicht verfeuert; selbst der Parkettboden trägt bereits Axtspuren. Es wirkt wie ein Wunder, daß noch die silbernen Kerzenleuchter an den Wänden hängen und auch die Wandgemälde beinahe unberührt sind. Diese zeigen ein fröhliches Gelage auf einer idyllischen Waldlichtung.

#### *Meisterinformationen:*

Das Wandgemälde belebt ein sehr wehrhafter Erzelementar, der Frevel an seinem Schmuck mit wuchtigen 'Faustschlägen' belohnt. Die Orks meiden den inzwischen sowieso fast leeren Raum mit abergläubischem Respekt.

## 6 - Das Labor

#### *Allgemeine Informationen:*

Der halbrunde Raum von über vier Schritt Höhe beherbergt

das Durcheinander eines provisorischen alchimistischen Labors: Auf Tischen und Regalen stehen gläserne, tönerner und kupferne Flaschen, Schalen, Kolben und Röhren; es sind seltsam beschriftete Fläschchen, Tiegel und Töpfe zu sehen, Mörser, eine Feinwaage, Pipetten, Kräuterbüschel und Feuer-töpfchen, Kerzen und zwei wuchtige Folianten. Im Herd glimmt ein Feuer; schmutziges Gerät stapelt sich in einem Quellbecken. Von der Decke hängt ein schlichter Vogelkäfig mit Vorhängeschloß; darin liegt eine nackte Si'anna mit bunten Schmetterlingsflügeln.

#### *Spezielle Informationen:*

Die drei hell verglasten Fenster sind sorgfältig geschlossen, und die Tür zur Eingangshalle ist mit einem CLAUDIBUS (10 ASP) gesichert. Es gibt eine mit einem Vorhängeschloß gesicherte Falltür. Den Gerätschaften und Essenzen ist zu anzusehen, daß hier jemand hauptsächlich Kräuter haltbar gemacht und allgemein mit Pflanzen experimentiert hat. Allerdings gibt es auch einige Gläser mit Alkohol, in denen Tiere oder Teile davon eingelegt wurden.

#### *Meisterinformationen:*

Hier wird man sowohl die Magierin als auch den Händler häufig antreffen, da sie im Labor sowohl ihre Mahlzeiten zubereiten als auch die fremdartigen Pflanzenproben studieren. Daß die Magierin hier auch einen bei seiner Gefangennahme getöteten Si'anna sezziert hat, ist an den winzigen, denen eines Menschen sehr ähnlichen, eingelegten Organen ersichtlich. Hier können Sie die Helden beliebig viele Portionen an teils sehr unsachgemäß von den Orks geernteten Kräutern finden lassen, hauptsächlich Wirseikraut, Einbeeren, verblühte Tarnelen, Zunderschwamm, schlecht gestochene Alraunen, aber auch Würzpflanzen und den Helden gänzlich unbekannte Kräuter, Pilze und Beeren. Das meiste davon ist fast vertrocknet.

Die Bücher sind zum einen das *Tractatus Septelementarium* von Aleya Ambareth, zum anderen ein schmaler Band mit dem Titel *Von den Gefahren der Anderwelten* von Chelia Feyling, eine 'praktische' Abhandlung über die Dinge, die ein Feenwelten-Reisender zu beachten habe, mit einer Auflistung 'bekannter' und 'vermuteter' Feenwesen — insgesamt ein unterhaltsames Märchenbuch mit einigen bemerkenswert hübschen Illustrationen, aber kaum ein wissenschaftliches Werk. Dies hat auch die Magierin Grabensalb erkannt; es sind etliche sarkastische handschriftliche Randbemerkungen vorhanden.

Das *Tractatus* hingegen ist eine gute, von Ambareth handsignierte Abschrift im Wert von 100 Dukaten. Die Abhandlungen betreffs der 'Magierphilosophie' wirken unberührt, alle Hinweise auf den PLANASTRALE sind markiert, die wenigen Bemerkungen über die Elemente sind mit Querweisen auf andere Schriftwerke gekennzeichnet; der Anhang hingegen, in dem sich die Thesen zum ANALUS und zum OCULUS befinden, ist recht zerlesen. Außerdem finden sich einige Pergamente innenliegend, mit einer den PLANASTRALE betreffende Zusammenfassung aus *Porta*

*Aithericca—ToreindenÄther* in der Handschrift der Magierin. Das Bord mit den zubereiteten Pflanzen enthält acht fachkundig eingelegte **Alraunen**, zwei **Einbeerensäfte** (je 40 LP), drei Tiegel **Wirselskrautsalbe** (je 20 LP), fünf Töpfchen mit **Tarnelensalbe** (je 3 Portionen), zwei Metalldöschen mit **Lulanienblütenstaub**, eine kleine Truhe mit getrocknetem **Zunderschwamm** (200 Unzen) und etliche Gläser getrockneter Würzkräuter. Alle Gefäße sind sorgfältig mit beschriebenen Pergamentzettelchen versehen. Die verschnörkelten Schrift ist die des Norbadens, der die Pflanzen verarbeitet hat.

Die Tränke sind: Ein **Heiltrank (A)**, ein **Heiltrank (E)**, einmal **Schlafgift (D)**, **Liebestrunk (B)**, noch 90 Tropfen Inhalt; 5 Tropfen benötigt Grabensalb, um eine Si'anna zur Zusammenarbeit zu 'überreden'.

Die Gefangene ist *Li'ien*, eine junge Wiesen-Si'anna, die auf der Suche nach Rondraja war und dabei vor einem halben Mond gefangen wurde. Die Schwarzmagierin macht sich nun das Wissen der pflanzenkundigen Heilerin zunutze, um fremdartige Kräuter zu bestimmen und deren Verarbeitung zu erfahren. Die Elfe weiß, daß Rondraja in dem Gefäß unter dem Labor zu finden ist. Li'ien ist ausgehungert und völlig verängstigt, außerdem in Sorge um die Magierin, die kaum Nahrung und Wasser bekommen habe. Die Helden können von ihr zudem Informationen über die Nutzung des Labors bekommen, kämpfen wird sie aber keinesfalls.

## 6a - Der Laborkeller

### Allgemeine Informationen:

Es ist dunkel und stinkt nach Verwesung und Exkrementen.

### Spezielle Informationen:

Die hölzerne Treppe wurde gewaltsam entfernt, der Boden ist bedeckt mit Holzstücken, Fäulnis und Schimmel. In der Mitte des quaderförmigen, aus dem Fels geschlagenen Raumes wurzelt ein junger, bleicher Apfelbaum, der sich dem einzigen, schmalen Fenster entgegenstreckt.

### Meisterinformationen:

Daß der Magierin Rondraja der druidische Spruch WEISHEIT DER BÄUME gelang, ist dem Unterricht des Uhdnberger Druiden Thil Sonnenkind, ihrer intensiven Beschäftigung mit elfischer Magie und den elementaren Kräften des Tales sowie einer gehörigen Portion Glück zu verdanken. Verletzt und gewaltsam ihrer astralen Kraft beraubt, wurde sie in das Gefäß unter dem Labor eingesperrt. Nur die Überlegung des Norbarden, sie in Fasar als Sklavin zu verkaufen, bewahrte sie vor dem sofortigen Tod. Die Anconitin gesundete recht schnell, gab sich angesichts der Pläne des Händlers aber weiterhin hinfällig. Sie sammelte durch lange Meditation neue astrale Kraft, die sie schließlich vollständig in den Verwandlungsauber fließen ließ. Somit verhinderte sie, aus dem Tal verschleppt zu werden, blieb aber gefangen. Da Mora Grabensalb den Verwand-

lungsauber nicht aufheben kann, aber weiß, daß er nicht permanent ist, versorgt sie den Baum mit Wasser und Küchenabfällen, um das natürliche Ende des Zaubers abzuwarten. Wenn die Helden das Tal betreten, dauert die Verwandlung noch 14 Tage an.

**Adepta Rondraja Ma'nandrah, Edle vom Rathil, Schwester des Anconius, Heilimagierin der 8. Stufe**

|      |       |       |                         |       |      |      |
|------|-------|-------|-------------------------|-------|------|------|
| MU12 | KL 14 | IN 14 | CH14                    | FF 12 | GE10 | KK10 |
| AG1  | HA2   | RA2   | TA4                     | NG6   | GG3  | JZ5  |
| MR13 | LE45  | AE73  | AT/PA14/12 (Magierstab) |       |      |      |

**Alter:** 29 **Größe:** 1,72 Schritt

**Haarfarbe:** kastanienrot **Augenfarbe:** grünbraun

Die Ähnlichkeit mit Maga Hesindia vom Donnerbach ist trotz des Altersunterschiedes unübersehbar - sie ist ihre Großnichte.

*Herausragende Talente:* Magiekunde (speziell elfische Magie) 14, Pflanzenkunde 13, Heilkunde Krankheiten 13, Heilkunde Wunden 13, Alchemie 12, Selbstbeherrschung 12, Körperbeherrschung 11, Elfenkenntnis 11, Heilkunde Seele 11, Heilkunde Gift 10, Lehren 10, Wildnisleben 9, Orientierung 8, Wettervorhersage 6, Grundkenntnisse in allen bekannten neuen und alten Sprachen kulturschaffender Wesen in Wort und eventuell Schrift

*Wichtige Zauber:* Ruhe Körper 14, Balsamsalabunde 13, Analüs 12, Abvenenum 11, Tiere besprechen 10, Unitatio 10, Klamm Purum 10, Blitz dich find 9, Elfen, Freunde 8, Das Sinnen fremder Wesen 8, Manifesto 8, Armatruz 8, Beherrschungen brechen 6, Ängste lindern 6, Meister der Elemente (Humus) 3, Verwandlungen beenden 1, Weisheit der Bäume 1

*Erscheinung:* Die Magierin ist eine hübsche Frau, deren kastanienrote Lockenpracht im Verein mit den unternehmungslustig und tiefgründigen grünen Augen hervorragend mit dem einfachen Gewand der Anconiten harmonieren. In den bezaubernden Gewändern der Si'anna wirkt sie selbst wie eine der zierlichen Elfen, auch wenn ihr die spitzen Ohren und die Flügel fehlen.

*Charakter:* Rechtschaffenheit, Neugier, Lebenshunger und Lebenslust zusammen mit strenger Selbstdisziplin bei ihrer wissenschaftlichen Studien sind die grundlegenden Eigenschaften der Magierin. Freundschaft und Einfühlsamkeit bedeuten ihr sehr viel, und daher fühlt sie sich für das Unglück der durch Menschen entführten Si'anna mitverantwortlich. Sie wird auf jeden Fall später auf die Suche nach den aus dem Tal entführten Si'anna gehen.

## 7 - Der Salon der Käfige

### Allgemeine Informationen:

Ein quadratischer Raum mit zwei bunt verglasten Fenstern und drei Türen. Tische stehen in wirrer Anordnung, dazwischen ein Schreibpult. Von den reich verzierten Deckenbalken hängen Ketten und an diesen einfache Vogelkäfige. In einigen Käfigen sind Si'anna gefangen.

### Spezielle Informationen:

Die Tür zur Halle ist mit einem nachträglich angebrachten

Vorhängeschloß gesichert, die Tür zum Großen Saal ist von außen ebenso versperrt. Die beiden Fenster zeigen Weinreben und sind geschlossen, aber zu öffnen. Hellere Flächen an den Wänden verraten, daß dort früher Bilder hingen. In einer Ecke stapeln sich unterschiedlich große Sessel und Stühle. Auf den Tischen liegen und stehen einige Bücher, Schreibzeug und Stoffetzen sowie Körbe mit Beeren, Wurzeln und Blättern und ein Krug samt Becher mit Meskinnes.

Auf dem Lesepult findet sich Tusche, Feder und ein Pergament mit der Skizze einer nackten Si'ianna mit anatomischer Legende und Bemerkungen in Nanduria.

Die meisten Käfige sind leer, zeigen aber durch Reste von Essen und Schlaflagern, daß sie bereits benutzt wurden. Die vier gefangenen Si'ianna sind ein Mann, zwei Frauen und ein halb-wüchsiges Mädchen.

#### Meisterinformationen:

Hier hält sich der Händler häufig auf, um die Eigenarten der 'Flugelfen' zu studieren. Auch die Magirien verweilt das ein oder andere mal bei den Si'ianna, um sie mit Hilfe eines BANNBALADIN zu befragen.

Die Si'ianna sind die zuletzt entführten Fluß-Si'ianna: der Goldtaucher Re'on, die Goldschmiedin Ala'ian, die Rohrflechterin Sa'leh und ihre Tochter Nu'leh. Sie sind derartig verängstigt, daß sie von den Helden erst einmal beruhigt werden müssen und dann am vernünftigsten durch eines der Fenster fliehen sollten. Die Käfige sind mit einfachen Vorhängeschlössern gesichert, deren Schlüssel der Norbarde bei sich trägt.

Die übrigen Entführten sind bereits in Aventurien verkauft worden, ebenso wie die abgehängten Bilder und etliche andere Kunstgegenstände. Wenn Sie das Abenteuer mit einer Suche nach diesen Vermißten erweitern möchten, finden Sie im letzten Kapitel dazu eine Zusammenfassung. Die Liste der Kunden können die Helden dann hier unter den Pergamenten des Norbardens finden.

Die Bücher behandeln anatomische und elfenkundliche Themen und zählen nicht gerade zu den Meisterwerken der Gelehrsamkeit.

Einzig bemerkenswert ist der 262 Seiten starke, illustrierte Foliant *Menschen und Nichtmenschen — Ein phänotypischer Vergleich* von Strathus in einer Überarbeitung des Anconiten Magister Emmerich von Falkenstein, der durchaus einen Wert von 60 Dukaten hat und Rondraja gehört, wie einer persönlichen Widmung auch zu entnehmen ist.

## 8 -Großer Saal

#### Allgemeine Informationen:

Ein hallender Saal, beherrscht von Dämmerung und nur an wenigen Stellen von einzelnen Kerzen erhellt. Schwerer Stoff verhüllt die Wände, Felle bedecken Bodenmosaiken, Dunkelheit verbirgt die hohe Decke. Zwei geschnitzte Treppen führen hinauf zu einem säulengestützten Balkon. Wenige Möbel stehen an der nördlichen Stirnseite des Saals im schwachen



Licht der Kerzen umeinander, ein bis in die Dunkelheit hinaufreichender Berg aus Stühlen nimmt den größten Teil der Südseite ein.

#### Spezielle Informationen:

Der Saal ist 7 x 19 Schritt groß, der Balkon befindet sich in etwa vier Schritt Höhe, noch einmal so weit darüber ist die mit Fresken und Malereien verzierte Decke zu erahnen. Die Wände, die Türen zur Eingangshalle und die Fensterfronten sind mit dicht gewebten, dunklen Leinwandstoffen verhängt. Je fünf Fenster mit ihren Oberlichtern bilden an den Stirnseiten 5x5 Schritt große Bildflächen. Das südliche Fenster zeigt eine idealisierte Darstellung einer hochelfischen Stadt, das nördliche Fenster eine Schlachtenszene, in der Elfen gegen Echsen, Menschen und Zwerge, Dämonen und Riesen, Orks und Chimären kämpfen. Auf der Empore finden sich unterschiedlich große, bequeme Sessel und Tische sowie fünf Türen, die zu dahinterliegenden Fluren und Zimmern führen. Hinter dem Vorhang an der Westseite befindet sich eine offene Bühne, links daneben eine unverschlossene Tür. Das Mosaik des Bodens, ornamentale Blütenmuster darstellend, spart eine hölzerne Fläche vor der Bühne aus. Die verschiedenartigsten Stühle stapeln sich schwankend bis in eine Höhe von fünf Schritt. Gegenüber stehen ein blaues Himmelsbett mit goldbrokateten Troddeln, ein mit Schnitzwerk verzierter Schrank, mehrere ebensolcher Truhen, ein niedriger Tisch und zwei samte-

ne Polstersessel, ein Schreibpult und ein Standregal. Etliche Felle bedecken dazwischen den Boden. Im Schrank befinden sich sowohl Frauen- als auch Männerkleidung, im Regal stehen Gläser, Kerzenständer, erotische und märchenhafte Literatur, ein Inrah- und ein Boltanspiel, Paschok-Würfel und ein Pentagramm-Brett samt Steinen, einige Ausgaben des *Aventurischen Boten* und des *Salamander*.

Eine Truhe enthält einen Vorrat an Gewürzen, Tee, Mehl, Meskinnes und tulamidischem Wein, in einer weiteren Truhe sind Geschirr, Tücher, Kerzen und ähnliches untergebracht, in der dritten Truhe Edelsteine und Gold im Wert von 142 Dukaten.

#### Meisterinformationen:

Die Wahrscheinlichkeit, einem oder beiden Eindringlingen während des Essens oder ihrer Mußestunden zu begegnen, ist recht groß, von Mitternacht bis in den späten Morgen wird man das Paar zumeist schlafend im Himmelbett antreffen.

Alle Möbel stammen aus der Burg, während die meisten anderen Gegenstände aus Aventurien mitgebracht worden sind. Das Gold ist hauptsächlich als Sold für Orks gedacht; den größten Teil ihres Vermögens haben die Magierin und der Händler in Fasar deponiert. In dieser Truhe liegt allerdings auch der herausgebrochene *Rosenquarz* des Regenbogens.

Vor der Tür zum Salon hängt ein Vorhängeschloß, das Regal steht vor der Tür zum Speisesaal, der Schrank vor der Tür zur Bühengarderobe, und vor der Tür zum Fundus stapeln sich die Stühle des Zuschauerraumes. Der Stuhlberg mag das Gewicht eines Si'anna noch tolerieren, bei zweien kann es zu Einstürzen kommen, bei dreien wird er unweigerlich ins Rutschen kommen (*Fliegen-Proben-t10*, um ohne Schaden das Weite zu suchen)!

Um das Regenbogentor nach Fasar von hier aus zu erreichen, muß man die Bühne überqueren. Unter dem abnehmbaren Holzboden vor der Bühne ist eine Art Orchestergraben.

## 9 - Die Bühne

#### Allgemeine Informationen:

Die Bühne ist 3 x 7 Schritt groß, mit diversen Falltüren im Boden und in der Höhe mit im Dunkeln nur zu erahnenden Querverstrebungen und Gerätschaften, die dort oben hängen. Es gibt zwei Nischen links und rechts in den Ecken. Der Vorhang ist geschlossen. Zwei sechsstufige Treppchen führen noch hinter dem Vorhang von der Bühne auf den ein Schritt tiefer liegenden Saalboden.

#### Spezielle Informationen:

Die Rückwand der Bühne ist nur eine starke Leinwand mit aufgemaltem Bühnenbild, einer Waldlandschaft, um die man in den Nischen herumgehen kann. In dem ein Schritt schmalen Gang dahinter sind die meisten Enden der hoch oben über Rollen laufenden Seile sowie der Vorhang festgemacht. Die

'Gerätschaften' sind theaterübliche Schaukeln, kleine Podeste, Kronleuchter, Kulissenteile und zwei weitere Hintergründe. Obwohl all das für Menschengröße gemacht scheint, kann es aufgrund der ausgeklügelten Mechanik auch von Si'anna bedient werden.

Die Falltüren führen in den Raum unter den der Bühnenbrettern, in dem neben einem vertikal beweglichen Podest und Leitern wiederum Requisiten und allerlei Hebel zu finden sind. Der Konzertgraben ist durch eine Holzwand mit Tür abgetrennt.

#### Meisterinformationen:

Solange die Helden hier keine Hebel betätigen oder an Stricken ziehen, ist alles in Ordnung. Andernfalls belohnen Sie sie mit entriegelten Falltüren, umfallenden Kulissen, herabstürzenden Gegengewichten und ähnlichem.

## 10 - Garderobe

#### Allgemeine Informationen:

Ein Raum mit zwei Türen und zwei bunten Fenstern, der fast zu wenig Fläche hat, um all den kleinen Kleiderständen, Schminktischen samt Utensilien und Spiegeln, Laternen und Hockern und den übrigen unendlich vielen anderen Dingen Platz zu bieten, die man für eine Kostümierung benötigt. So sind auch die beiden umlaufenden, kaum Halbschritt tiefen Balkone mit Kostümen, Kisten und Körben, Stühlen und Spiegeln vollgestellt.

#### Spezielle Informationen:

Die südliche Tür läßt sich wegen eines auf der anderen Seite davorstehenden Möbelstücks nicht öffnen. Die Fenster zeigen einen Kobold und einen Meckerdrachen. Die vorhandenen Kleidungsstücke sind hauptsächlich für die Größe der Si'anna gefertigt, ebenso wie die meisten Möbel.

#### Meisterinformationen:

Hier ist die gesamte Garderobe zu finden, die jemals für das Theater gefertigt wurde. Es ist ein Rätsel, wie die schauspielenden Si'anna sich in diesem Chaos zurechtfinden. Ein Mensch hat hier einige Probleme, beim Betreten des Raums nicht etliche Kostüme, Schuhe, Hüte oder gar einen der kleinen Garderobentische zu zertreten.

## 11 und 12 - Requisitenkammern

#### Spezielle Informationen:

Alle nur erdenklichen Dinge für eine Theaterrückführung finden sich hier bis unter die Decken in großen Regalen gestapelt. Einige der Requisiten, die meisten der Möbel und vor allem die Kulissen-Teppiche sind unbezahlbare Kunstwerke. Es finden sich auch Instrumente und sogar Waffen (die allesamt nur Theaterbrauchbarkeit besitzen).

Die Fenster sind mit hellen Butzenscheiben verglast und die Türen nicht gesichert.

#### Meistennformationen:

Die meisten Stücke sind 'beseelt', die wenigsten magisch. Auch hier hat der Händler ibn Janeph bereits das ein oder andere Stück entwendet, um es zu verkaufen. In Raum 10 findet sich eine begonnene Liste, in die er neben einer Beschreibung auch den geschätzten Wert eingetragen hat, ebenso wie Abkürzungen für etwaige Kunden: YB entspricht der Yaquirbühne in Vinsalt, DEA der Dracheneiakademie zu Khunchom, VO der Vinsalter Oper, RTF dem Rahja-Tempel zu Fasar ...

### 13—Die Kammer des Tores

#### AllgemeineInformationen:

Ein würfelförmiger, fensterloser Raum von 3 x 3 x 3 Schritt Größe. In der Mitte des weißen Marmorbodens steht ein Tor. Innerhalb des kunstvoll mit Fresken verzierten weißen Marmorbogens beginnt ein unwirklicher, konturloser, grauer Gang, an dessen Wänden dunkle Schatten entlang huschen.

#### SpezielleInformationen:

Noch seltsamer ist, daß man von beiden Seiten in diesen Gang blicken kann.

Im Zenit des Bogens sind Spuren von Stemmeisen zu finden. Einige Bröckchen Marmor liegen auf dem marmornen Boden.

#### Meisterinformationen:

Das Herausbrechen des Rosenquarzes hat nicht nur die Verbindung des Regenbogentores mit dem Tulpenturm und der Hohen Wächterin unterbrochen, sondern auch die meisten Illusionszauber außer Funktion gesetzt. Der 'Gang' entspricht einer langgestreckten Globule, die dieses Tor mit seinem Gegenstück in der Ruinenstadt von Fasar verbindet. Die huschenden Schatten dürfen sich die Helden gerne mit

im Limbus befindlichen Dämonen erklären, die gereizt an den Grenzen des Durchgangs warten. Bei einem Durchtritt wird der Reisende in rasender Geschwindigkeit und unter Verlust seiner angestammten körperlichen Form durch den Gang gezerrt, um in einer düsteren, staubigen Grabkammer unversehrt den Boden Fasars zu betreten. (Der Eingang der Grabkammer ist gegen unbefugtes Betreten *von außen* mit einem WIDERWILLE UNGEMACH geschützt.) Nun, auch der reine Anblick dieses 'nackten' Tores verlangt von jedem Helden zumindest eine gelungene Mut-Probe, um sich durch den Torbogen zu wagen.

Um das Tor zu 'reparieren', bedarf es des Rosenquarzes aus der Schatztruhe des Händlers, einem Steinmetz, der den Stein wieder einpaßt, und diverser Zauber, um die zersissene Matrix wieder herzustellen (alles in allem deutlich keine Aufgabe für die Helden).

### 14 - Der Burggraben

#### Meisterinformationen:

Da die Burg zum größten Teil aus dem Gestein der recht steil ansteigenden Felswand geschlagen ist, aber frei steht, gibt es einen umlaufenden 'Burggraben'. Sein tiefster Punkt ist mit feuchtem Moder und den Wurzeln der Kletterpflanzen auf einen schmalen Spalt verengt, während er nach oben hin immer weiter wird. In Höhe der Fenster der ersten Ebene hat er eine Weite von annähernd drei Schritt, wobei sich Pflanzen und Ranken sowohl an den Burgmauern wie auch Bergwänden finden können, auf Höhe der obersten Turmzinnen weicht er gute 30 Schritt zurück.

Der Graben gibt den verkleinerten, flugfähigen Helden eine gute Gelegenheit, sich die 'Höhle des Löwen' erst einmal von außen anzuschauen, auch wenn Sie daran denken sollten, daß die meisten der bunt verglasten Fenster nur einen mäßig guten Einblick gestatten.

## Sechseinhalbte und letzte Begegnung: Ein geschäftstüchtiges Paar

#### Meisterinformationen:

Kommen wir nun zu den wohl gefährlichsten Gegenspielern der Helden:

Sead ibn Janeph, ein norbardischer Händler der 8. Stufe

MU12 KL 14 IN 12 CH14 FF 10 GE10 KK10

AG2 HA5 RA4 TA2 NG6 GG8 JZ2

MR 8 LE 56 AT/PA 12/12 (Säbel)

Schußwaffen: 16 (Reiterbogen, 1W+4)

Alter: 32 J.

Größe: 1,71 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Feilschen 13, Sprachen kennen 12, Bekehren/Überzeugen 12, Zechen 12, Schätzen 11, Selbstbeherrschung 11, Lügen 10, Menschenkenntnis 9, Orientierung 9, Pflanzenkunde 9, Sinnesschärfe 7, Rechnen 7, Kochen 6

Erscheinung: Das Umschlagbild des Abenteurers ist eine recht

treffende Wiedergabe des eitlen, daher immer kostbarst, auffällig und gepflegt gekleideten Händlers, der sich selbst weit eher im Süden zu Hause fühlt als im Bornland, wo er als Swiat Janeff geboren wurde. Zudem riecht er immer nach einem erlesenen Parfüm. Wenn die Helden die beiden Eindringlinge betrachten, kann es übrigens sehr wohl dazu kommen, daß sie Sead für den Magier und Mora für die Händlerin halten — was sich mitunter als folgenschwere Fehleinschätzung erweisen kann.

Charakter: In erster Linie ist ibn Janeph geschäftstüchtig, in zweiter eitel und in dritter loyal seinen Geschäftspartnern und Phex gegenüber. Seine Eitelkeit strapaziert bisweilen seinen Geldbeutel aufs äußerste, so daß er auch gewagten und nicht immer ganz sauberen Geschäften aufgeschlossen gegenübersteht. Er hat das letzte Wort bei allen geschäftlichen Entscheidungen, da er über ein beachtliches Geschick in seinem Beruf und unschätzbare Geschäftsverbindungen

verfügt. Er bevorzugt seltene und kostbare Waren — die die Si'anna für ihn darstellen. Skrupel betreffs dieses Sklavenhandels hat er keine. Die einzige selbstgewählte Auflage ist die, daß er keine Geschäfte mit Borbaradianern und Dämonenpaktierern macht. Er ist davon überzeugt, daß solche nur Unglück und niemals guten Gewinn bringen können. Der Händler hat die Grenze zum Dieb längst überschritten, vom Raubhändler ist er noch einen Schritt entfernt. Seine Zuneigung zur wirklich gewissenlosen Mora wird diese Entwicklung wohl kaum aufhalten.

Wenn der Händler sich eingestehen muß, daß die Sache verloren ist, wird er versuchen, nach Fasar zu fliehen, wenn möglich mit Mora und einigen Kostbarkeiten. Sein Leben ist ihm zumindest mehr wert als Gold. Hingegen ist ihm das Leben seiner Feinde völlig egal und er schreckt auch nicht vor Gift- oder Meuchelmord zurück.

**Mora Grabensalb, Magierin der Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Magierin der 8. Stufe**

**MU13 KL 13 IN 14 CH14 FF 10 GE10 KK9**

**AG1 HA3 RA2 TA3 NG6 GG7 JZ4**

**MR14 LE37 AE62 AT/PA11/9 (Kampfstab)**

**Alter: 29 J. Größe: 1,62 Schritt**

**Haarfarbe: rot Augenfarbe: grün**

*Herausragende Talente:* Alchimie 12, Magiekunde 12, Lügen 12, Menschenkenntnis 12, Betören 12, Selbstbeherrschung 11, Schleichen 10, Sich verstecken 10, Sich verkleiden 10, Gassenwissen 9, Sinnesschärfe 8, Gefahreninstinkt 7

*Wichtige Zauberei:* Motoricus 15, Bannbaladin 14, Halluzination 12, Foramen 12, Somnigravis 11, Band und Fessel 11, Claudibus 11, Beherrschung brechen 10, Horriphobus 10, Respondami 10, Blitz dich find 10, Analüs 10, Paralü 9, Ignifaxius 10, Oculus 7, Widerwille 7, Ignorantia ungesehen 6, Impostoris Imagotin 6, Planastrale 5, Magischer Raub 5, Reversalis 4, die ersten vier Stabzauber.

An einem Lederband hängt eine winzige Kristallphiole um ihren Hals, die einen Zaubersaft im Wert von 30 ASP enthält.

**Erscheinung:** Auf den ersten Blick trifft die Beschreibung, die die Helden von Rondraja haben, auch auf die hoheitsvolle Mora zu: Größe, das lange, rote Haar und die grünen Augen scheinen übereinzustimmen, nur die Kleidung ist, obwohl praktisch und gediegen unauffällig, nicht mit dem grünen Reisegewand einer Anconitin zu verwechseln. Auch der mit einer schwarz schillernden Kristallkugel gekrönte, reich verzierte Magierstab mag nicht recht zu einer bescheidenen

Donnerbacher Magierin passen. Das Siegel der Akademie zu Fasar ist zudem für den Kundigen ebenso nicht mit dem Donnerbacher zu verwechseln.

**Charakter:** Mora Grabensalb ist eine äußerst begabte und skrupellose Beherrschungsmagierin und Diebin. Begonnen hat sie ihre Ausbildung in ihrer Heimatstadt Gerasim, wo ihr der Unterricht bald zu wenig effektiv war. Durch einen wandernden Magus neugierig gemacht, riß sie aus, wanderte als Dreizehnjährige nach Fasar und wurde aufgrund ihrer Begabung tatsächlich aufgenommen. Sie war es auch, die das Regenbogentor auf einem nächtlichen 'Spaziergang' entdeckte und sich ihren Geliebten aus früherer Zeit wegen seiner hervorragenden Geschäftsverbindungen zum Partner wählte. Sie hat die Orks angeworben und die Wölfe gefügig gemacht.

Das gute Geschäft mit den Si'anna und ihren kleinen Kunstwerken befriedigt sie genauso wie die kurzweiligen Nächte mit Sead ibn Janeph. Trotzdem wird sie der Verlockung borbaradianischer Macht wahrscheinlich nicht mehr lange widerstehen, was den Bruch mit dem Händler bedeuten wird.

Mora wird äußerst zornig auf jeden Versuch reagieren, ihr das Geschäft zu verderben, und sich mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln wehren. Vor Heimtücke und Mord schreckt sie in keinem Fall zurück.



# Das Ende (Meisterinformationen)

Es kann keine Beschreibung des Endkampfes geben, da jede Heldengruppe eingedenk ihrer speziellen Möglichkeiten und Neigungen vorgehen wird. Ein furisoses magisches Gefecht zwischen im Sturzflug heranbrausenden, winzigen Helden, einer skrupellosen Magierin und eines mit dem Säbel zielsicher um sich schlagenden Händlers ist sicherlich von derart großem Reiz, daß kaum eine Spielergruppe darauf verzichten wird.

Lassen Sie sich überraschen und seien Sie für die Einfälle der Helden offen! Die ungeahnten Möglichkeiten winziger, magischer Wesen auszukosten, wird sich in deren Heldenleben kaum wiederholen.

Sind die Helden erfolgreich, werden sie im Tulpenturm mit einem großen Fest geehrt. Die wichtigste Belohnung wird ihnen hoffentlich die Freundschaft der fliegenden Elfen sein und je ein einmaliges Erinnerungsstück an die Zeit im Tal der Si'anna, sei es ein Schmuckstück, ein Musikinstrument, ein Gewand, eine winzige Statue, ein Ring mit einem gebundenem Si'anna-Zauber. Die Helden dürfen sich von allem bedienen, das die Magierin und der Händler in der Burg zu-

rücklassen und niemand anderem gehört. Allein die Truhe mit dem Gold ist schwer genug zu transportieren. Hinzu kommen die Belohnung und die Freundschaft der beiden Anconitinnen, wenn sie Rondraja gesund nach Uhdenberg zurückbringen.

Natürlich haben die Helden auch an Erfahrung gewonnen: Jeder Held hat drei freie Steigerungswürfe auf Magiekunde und Fliegen und darf mit drei Würfeln versuchen, seine Höhenangst um einen Punkt zu senken. Magisch begabten Helden sollte der Versuch gestattet werden, einen in ihrer Verwandlung besonders häufig angewandten Zauber in ihr Gedächtnis zurückzurufen: Drei freie Steigerungsversuche auf einen Si'anna-Elfen-Spruch nach Wahl des Helden.

An Erfahrungspunkten ergibt das Finden und Zurückbringen Rondrajas, die Befreiung der Si'anna und die Vertreibung der Orks, der Wölfe und der beiden Menschen insgesamt 250 Abenteuerpunkte. Wenn den Helden noch andere, besondere Erlebnisse wiederfahren sind, sollten Sie das ebenso wie gutes Rollenspiel in dieser Zwölfgötterlosen Welt belohnen. Denken Sie auch an Karmapunkte für die gebeutelten Geweihten!

# Mögliche weitere Begegnungen

## Was aus den Entführten wurde (Meisterinformationen)

Die Si'ianna sind an ausgewählte Kunden ibn Janephs verkauft und in alle Winde verschleppt worden. Vielleicht möchten die Helden sich die Suche und das Zurückbringen dieser in Aventurien kaum überlebensfähigen Si'ianna zur Aufgabe machen, was aber den Rahmen dieses Abenteuers bei weitem sprengt. Daher der Verbleib der Elfen anhand der Verkaufsliste als kurzgefaßte Abenteuervorschläge:

### Die Verkaufsliste

**1 - weiblich, rothaarig, zierlich, Libellenflügel, Karim ibn Karim.** Der Mann ist Händler aus Mherwed und hat Si'lah an die Shanja von Rashdul weiterverkauft. Dort ist die Si'ianna inzwischen zur 'Schwarzfee' geworden und wird wie ein kostbares Raubtier in der Menagerie gehalten.

**2 - männlich, blond, Schmetterlingsflügel, bunt, Meister Thomeg Atherion.** Spektabilität Atherion der Akademie zu Fasar hat die Schwierigkeiten des Si'ianna Ka'loen in der aventurischen Sphäre inzwischen erkannt und das 'interessante Objekt' in einer ihm zuträglicheren Globule untergebracht. Es ist durchaus möglich, daß man mit Atherion handelseinig wird ...

**3 — Paar, sie blond gelockt, Libellenflügel, er braunrot, Libellenflügel, Kunrad von Geringen.** Von Geringen ist ein Garethischer Edler, der Königin Emer mit diesem kostbaren Geschenk aufwarten wollte. Die Sängerin Ti'ia und der Dichter Ri'takan sind ihm allerdings kurz vor Gareth bei einem Kutschenunfall entflohen und haben sich in den Reichsforst

'gerettet'. Dort werden sie wahrscheinlich noch ein halbes Jahr — bis zum Winter — überleben können.

**4 — weiblich, schwarzhaarig, keine Flügel, Haus Karinor. Nun,** inzwischen sind Ati'janna die regenbogenfarbenen schillernden Flügel nachgewachsen, aber ihr Sikaryan ist im Schwinden begriffen. Mit Shantalla Karinor verbindet sie nun eine Freundschaft, die dazu geführt hat, daß die Grande Al'Anfas zur Zeit Magiekundige sucht, die ihrer kleinen Freundin helfen können.

**5 — männlich, rothaarig, Käferflügel, Tamerlein.** 'Herr Tamerlein' hat sich von Ti'kan zur Bedingung seiner Freilassung gemacht, daß der kunstfertige Si'ianna eine lebensgroße Statue seiner selbst fertig und ihm unter anderem die Thesis des METAMORPHO BERGGEBEIN erklärt. Dann wird er — respektive Nahema - den Si'ianna selbst zurückbringen.

**6 - weiblich, blond, Libellenflügel, weiblich, jung, blond, Libellenflügel, Harun.** Mutter und Tochter, Si'beh und La'iea, hätten ein wunderbares Leben am Hofe des Hairan eines Stammes unweit Unaus, wenn nicht besonders La'iea das Sikaryan bedrohlich schwindete. Die Frauen des Hairan-Harems, denen sie als Spielgefährten geschenkt wurden, sind machtlos gegen den Verfall der 'Feen', wagen es aber andererseits aus Angst nicht, dies ihrem Herrn zu erzählen. La'iea hat noch etwa drei Wochen bis zur völligen Umwandlung, was bedeutet, daß sie selbst bei rechtzeitigem Auffinden mit Hilfe eines Djinns zum Fasarer Tor gebracht werden müßte, um zu überleben.

# Werte wichtiger Meisterfiguren

## (Kopiervorlage)

Si'ja, HoheWächterin derTore, die Älteste, Si'iana der 19. Stufe

MU12 KL 17 IN 18 CH17 FF 13 GE16 KK10/3\*

AG2 HAO RA:3 TA2 NG5 GG1 JZ2

MIR 15/75\*\* Sikaryan 287\*\*\* Ausweichen 22

Alter: etwa 350 Größe: 11,5 Finger

Haarfarbe: braun Augenfarbe: grün

*Herausragende Talente:* Fliegen 19, Selbstbeherrschung 18, Si'ianaVMenschenkenntnis 18/11, Magiekunde 18, Tierkunde 17, Musizieren (Elfenharfe) 17, Sinnesschärfe 16, Betören 16, Heilkunde Seele 15, Geschichtswissen 15, Singen 15, Prophezeien 12, Lesen/Schreiben 11

*Wichtige Zaubertfertigkeiten*\*\*\*: Elfen Freunde 20, Unitatio 20, Elfenstimme 19, Adleraug 18, Haselbusch 18, Exposami 18, AdlerWolf (Regenbogenforelle) 17, Odem Arcanum 17, Sinnen fremderWesen 16, In deinTrachten 14, Sensibar 14, Traumgestalt 13, Analüs 10

\*) Zweiter Wert im Vergleich zu einem Menschen/Elfen, der erste Wert wird für Zauberproben herangezogen; \*\*) Der zweite Wert gilt, solange sich Si'ja im Turm aufhält; \*\*\*) Innerhalb des Turmes ist die für Si'ja verfügbare Menge an Sikaryan um ein Vielfaches höher; \*\*\*\*) Innerhalb des Turmes gelingt ihr jeder Hellsichts- und Verständigungszauber, der nicht gegen die MR gerichtet ist, automatisch.

Ly'fan, Fels-Si'iana der 10. Stufe

MU12 KL 12 IN 13 CH14 FF 15 GE12 KK12/4

AG4 HAO RA2 TA4 NG6 GG2 JZ2

MR 8 Sikaryan 108 Ausweichen 19

Alter: 92 Größe: 10 Finger

Haarfarbe: weißblond Augenfarbe: blau Flügel: durchsichtige Käferflügel mit goldbraun schillernden Schutzflügeln (RS 2)

*Herausragende Talente:* Fliegen 17, Betören 13, Orientierung 12, Gefahreninstinkt 12, Gaukeleien 12, Malen/Zeichnen 11, Selbstbeherrschung 11, Singen 11, Mechanik 10, Betören 10, Sinnesschärfe 9, Glücksspiel 8, Rechnen 6; Berufsfertigkeiten Steinmetz 12, Bergbau 10, Mineralienkunde 14

*Wichtige Zaubert:* Metamorpho Berggebein 14, Flim Flam 13, Durch Fels und Erz 12, Balsamsalabunde 12, Bannbaladin 12, Muskelstärke 11, Axxeleratus 11, Unitatio 11, Armatrutz 10, Aeolitus 8, Blitz dich find 6

Chorogh Urkdagh, Orkveteran

MU 14 AT 14 PA 11 LE 41 RS 4 (Kettenhemd)

TP 1W+6 (Gruufhai) GST1 AU 72 MR 3

Schußwaffen: 21 (orkischer Reiterbogen, 1W+4)

Größe: 1,55 Schritt Gewicht: 70 Stein

Ein erfahrener Orksöldner

MU 12 AT 12 PA 10 LE 5W6+15 (32) RS 3 (Leder)

TP 1W+4 (Arbach) GST 1 AU 59 MR 2W6-7 (0)

Wurfaffen: 21 (Yagrik, 1W+4) oder

Schußwaffen: 21 (Reiterbogen, 1W+4)

Nurlargra, die GroßeWölfin

MU15 KL 9 IN 11 CH14 GEH FF- KK15

JZ6 AT13 PA 12 LE53 AE25 RS2

TP 1W+4 (Reißzähne) GS13 AU 95 MR12

GW 10 (allein), 16 (mit der Meute)

Schulterhöhe: 1,20 Schritt Gewicht: 95 Stein

Fellfarbe: silberschwarz Augenfarbe: grün

*Zubeiierigkeiten:* Silentium, Adleraug, Balsamsaiabunde je 5

EinWaldwolf

MU13AT11PA6LE23RS2

TP 1W+3 (Reißzähne) GS 12 AU 80 MR 4

GW 5 (allein)/13 (im Rudel)

Schulterhöhe: um 1 Schritt Gewicht: um 90 Stein

Fellfarbe: schwarz

Waldwölfe haben keine Angst vor Feuer, jagen im Rudel und sind unerbittliche Verfolger. Ihre Intelligenz ist der eines Hundes deutlich überlegen.

Sead ibn Janeph, ein norbardischer Händler der 8. Stufe

MU12 KL 14 IN 12 CH 14 FF 10 GE10 KK10

AG2 HA5 RA4 TA2 NG6 GG8 JZ2

MR 8 LE 56 AT/PA 12/12 (Säbel)

Schußwaffen: 16 (Reiterbogen, 1W+4)

Alter: 32 J. Größe: 1,71 Schritt

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun

*Herausragende Talente:* Feilschen 13, Sprachen kennen 12, Bekehren/Überzeugen 12, Zechen 12, Schätzen 11, Selbstbeherrschung 11, Lügen 10, Menschenkenntnis 9, Orientierung 9, Pflanzenkunde 9, Sinnesschärfe 7, Rechnen 7, Kochen 6

Mora Grabensalb, Magierin der Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Magierin der 8. Stufe

MU13 KL 13 IN 14 CH 14 FF 10 GE10 KK9

AG1 HA3 RA2 TA3 NG6 GG7 JZ4

MR14 LE37 AE62 AT/PA 11/9 (Kampfstab)

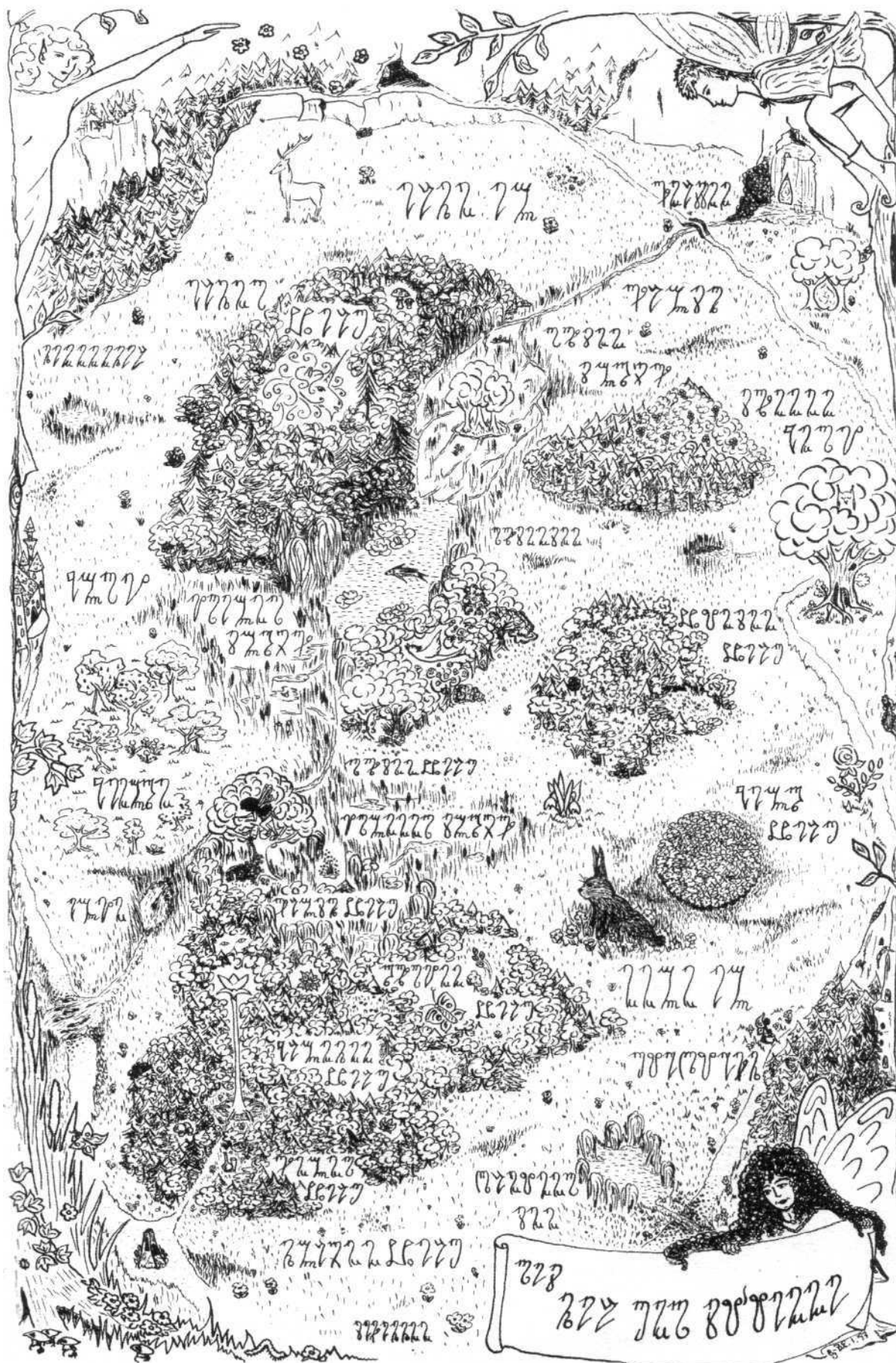
Alter: 29 J. Größe: 1,62 Schritt

Haarfarbe: rot Augenfarbe: grün

*Herausragende Talente:* Alchimie 12, Magiekunde 12, Lügen 12, Menschenkenntnis 12, Betören 12, Selbstbeherrschung 11, Schleichen 10, Sich verstecken 10, Sich verkleiden 10, Gassenwissen 9, Sinnesschärfe 8, Gefahreninstinkt 7

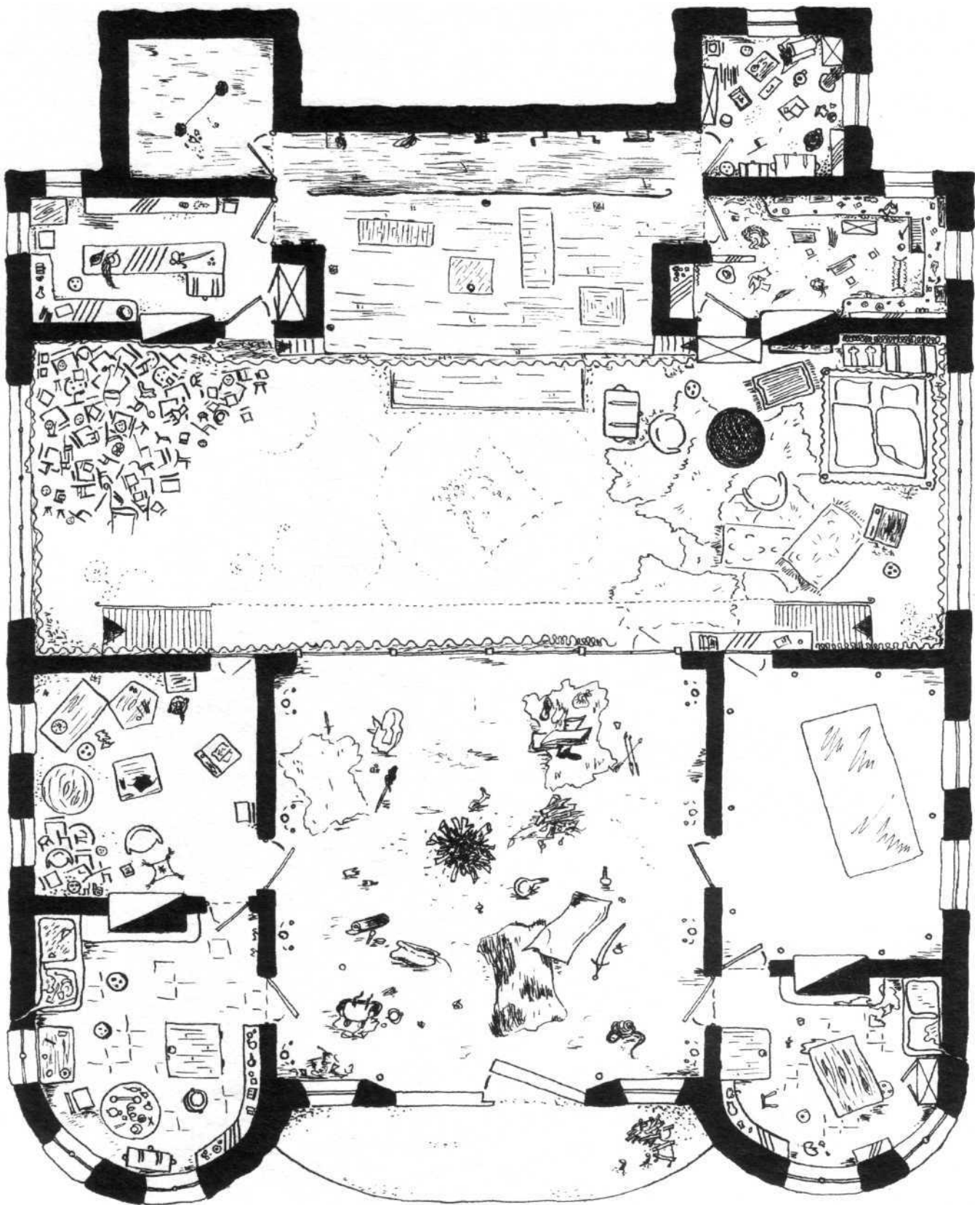
*Wichtige Zaubert:* Motoricus 15, Bannbaladin 14, Halluzination 12, Foramen 12, Somnigravis 11, Band und Fessel 11, Claudibus 11, Beherrschung brechen 10, Horriphobus 10, Respondami 10, Blitz dich find 10, Analüs 10, Paralü 9, Ignifaxius 10, Oculus 7, Widerwille 7, Ignorantia ungesehen 6, Impostoris Imagotin 6, Planastrale 5, Magischer Raub 5, Reversalis 4, die ersten vier Stabzauber.

—An einem Lederband hängt eine winzige Kristallphiole um ihren Hals, die einen Zaubersack im Wert von 30 ASP enthält.



|   |   |
|---|---|
| Ა | A |
| Ბ | B |
| Გ | C |
| Დ | D |
| Ე | E |
| Ვ | F |
| Ზ | G |
| Თ | H |
| Ი | I |
| Კ | J |
| Ლ | K |
| Მ | L |
| Ნ | M |
| Ო | N |
| Პ | O |
| Ჟ | P |
| Რ | Q |
| Ს | R |
| Ტ | S |
| Უ | T |
| Ფ | U |
| Ქ | V |
| Ღ | W |
| Ყ | X |
| Შ | Y |
| Ჩ | Z |
| Ა | 1 |
| Ბ | 2 |
| Გ | 3 |
| Დ | 4 |
| Ე | 5 |
| Ვ | 6 |
| Ზ | 7 |
| Თ | 8 |
| Ი | 9 |
| Კ | 0 |

HANDOUT 1: RONDRAJAS ABSCHRIFT DER TAL-KARTE



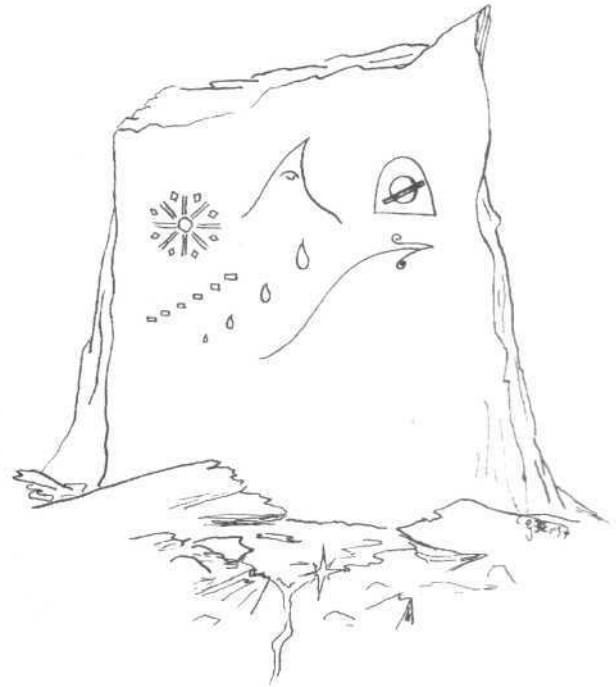
HANDOUT 2: LYFANS PLAN DER BURG

Verehrte Magistra Hesindia,

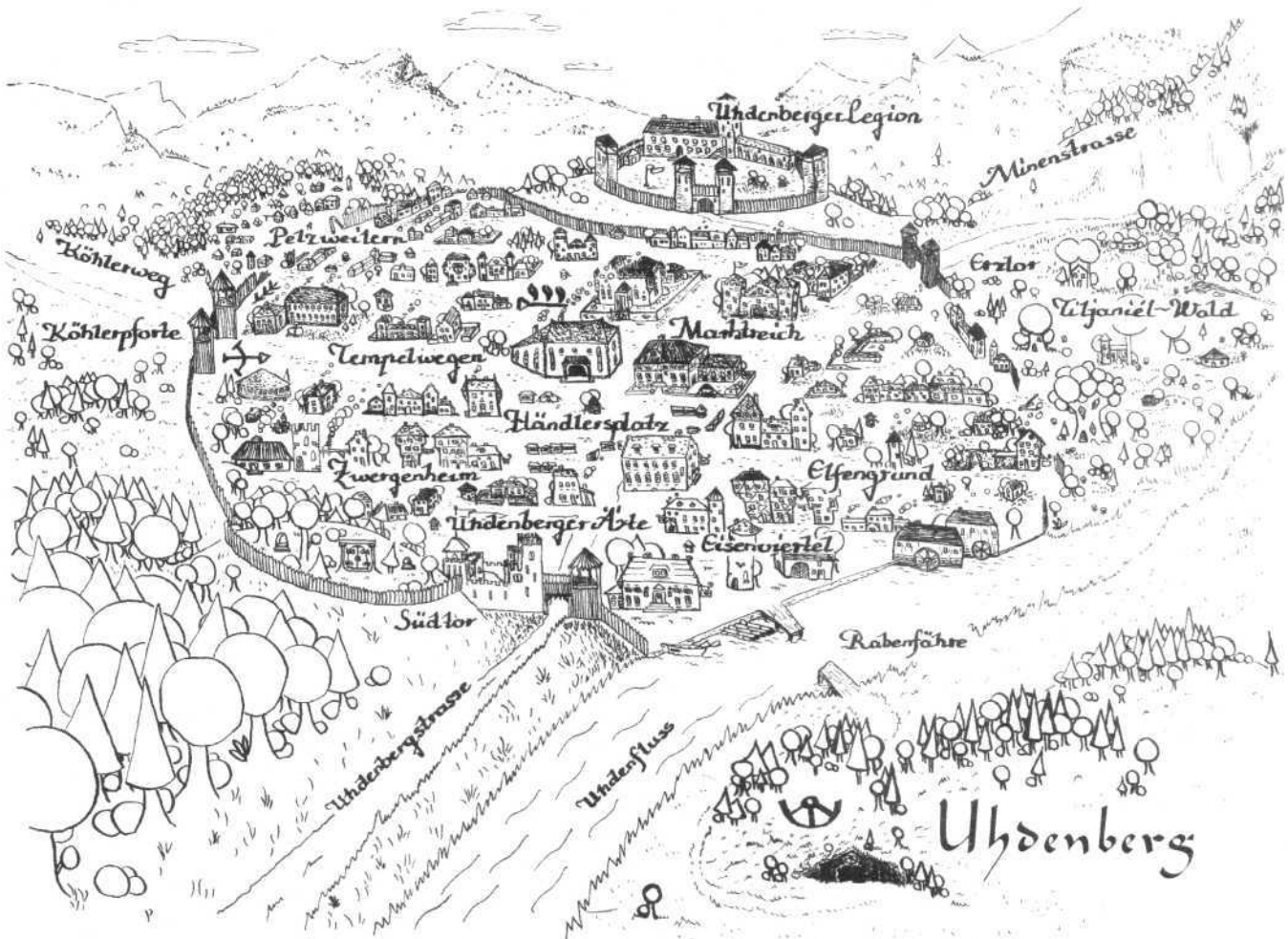
gerade schicke ich mich an, gegen einen Feind anzugehen, dem ich mit meiner bescheidenen Kraft kaum etwas entgegenzusetzen habe. Ich muß es versuchen, damit das Kleine Volk, das mich so viel lehrte, nicht durch meine Schuld noch mehr zu Schaden kommt. Ihr habt mich immer gelehrt, das Nötige zu tun. Ich werde es tun, und sollte ich nicht wiederkehren, so seid gewiß, daß meine Liebe bei Euch sein wird. Gebt die Skripten bitte Meister Scriberius, daß nicht alles verloren sei, und gehabt Euch wohl!

Die Eure,  
Adepta Rondraja, Edle vom Rathil, LCA  
im Ingerimm-Mond des Jahres 1020 BG

### HANDOUT 3: RONDRAJAS BRIEF



### HANDOUT 4: DER HINWEISFELSEN



### HANDOUT 5: UHDEMBERG-STADTPLAN (AUS DEM »GÄNSEHEIM«)



# AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!  
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

## Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 75

### SPIELER

1 Spielleiter und  
3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT  
(Meister/Spieler):

niedrig

### ANFORDERUNGEN (Helden):

INTERAKTION, TALENTEINSATZ,  
Zauberei, Hintergrundwissen

### ERFAHRUNGSTUFEN

6 – 10

### ORT UND ZEIT

Rote Sichel, irgendwann ab  
25 Hal / 1017 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Abenteuer-Basis-Spiel und die Box *Götter, Magier und Geweihte*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Box *Dunkle Städte, Lichte Wälder* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

## FEENFLÜGEL

Auch mitten in Aventurien gibt es Regionen, in denen Menschen spurlos verschwinden können – und eben dies scheint einer jungen Magierin zugestoßen zu sein, die losgezogen war, die Geheimnisse der Roten Sichel zu ergründen. Im Auftrag ihrer ehemaligen Lehrmeisterin machen sich die Helden nun zu einer Rettungsexpedition auf, in deren Verlauf sie nicht nur auf Goldgräber und Goblins, Gebirgsbäche und Gletscher stoßen, sondern auch auf jahrtausendealte Spuren, die auch heutzutage noch viele tausend Dukaten einbringen können: das Geheimnis der *Feenflügel*.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95 SFr 25,00 ÖS 195



ISBN 3-89064-328-0

10328