

The background of the cover is a lush green forest. A large, gnarled tree trunk is on the left. A massive, ancient wooden ship is suspended from a high branch, its hull facing the viewer. The ship has intricate carvings and a lattice-like structure on its side. A woman with long, flowing red hair, wearing a green dress with a brown corset, stands in the lower left, casting a glowing blue spell. The entire scene is framed by ornate, dark brown borders with golden accents.

Das Schwarze Auge

DER RUF DER
BAHALYR
STERNENTRÄGER I





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Dominic Hladek

Lektorat

Zoe Adamietz, Tara Flink, Thorsten Most, Josch K. Zahradnik

Korrektorat

Zoe Adamietz, Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Regina Kallasch

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Isabeau Backhaus, Sandra Braun, Regina Kallasch, Ben Maier, Dagmara Matuszak, Mathias Mauksch, Julia Metzger, Mitch Mueller, Michael Witmann, Sebastian Watzlawek, Annalena Weber, Malte Zirbel

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen.

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Robert Corvus, Christian de Ahna, Anni Dürr, Nathan Fürstenberg, Bernhard Hennen, David Lukaßen und Katja Reinwald.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Kapitel 1 – In Gerasim	11
Kapitel 2 – Expedition ins grüne Herz	24
Kapitel 3 – Der Baum der Schöpfung	45
Anhang	63



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

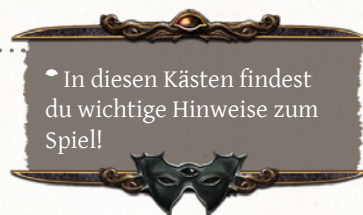
Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Vorwort

Es war einmal, in einem anderen Jahrtausend ... oder weniger märchenhaft, vor dreißig Jahren, als ich im Studentenalter die *Phileasson-Saga* ersonnen habe. In Köln auf der Palanterstraße drängten sich einmal wöchentlich durchschnittlich sechs Spieler in meiner dreizehn Quadratmeter Studentenbude, um sich auf eine Reise rund um Aventurien und darüber hinaus zu machen. Es waren verwunschene Nächte, über die wir heute noch gelegentlich im Tonfall von Verschwörern plaudern. Niemals hätte ich mir träumen lassen, dass diese Abenteuer fast dreißig Jahre lang ununterbrochen im Druck bleiben würden, um in der langen Zeit mehr als 250.000 Spieler zu begeistern. Es ist schön, eine Geschichte in die Welt gesetzt zu haben, die so vielen etwas gegeben hat. Aber der Adelsschlag ist es, wenn eine solche Geschichte weiterlebt. Wenn Figuren und Schauplätze Anknüpfungspunkte für neue Erzählungen werden. Ich habe mich sehr gefreut, als ich von den ersten Ideen zur *Sternenträger-Kampagne* gehört habe. Nun liegt das erste Abenteuer vor, der Anfang einer Geschichte, die genauso groß, wie die *Phileasson-Saga* werden wird. Ich weiß, um das was noch kommen wird und bin begeistert. Es gibt nur Weniges, das für einen Autoren schöner ist, als das eigene Werk auf so wunderbare Weise fortgeführt zu sehen. Dominic Hladek ist hier ein großer Wurf gelungen und ich verhehle nicht, dass ich mich bei dem Gedanken ertappt habe, meine leicht angestaubten W20 wieder hervorzuholen, um mich mit meinen Kindern an Bord der *Bahalyr* auf die Reise zu begeben. Neben dem großartigen Abenteuer betrachte ich staunend die Aufmachung des Bandes. Ich habe noch einmal die Erstausgabe von *Folge dem Drachenhals* hervorgeholt und mit *Der Ruf der Bahalyr* verglichen ... Die DSA-Redaktion ist in den letzten 30 Jahren wahrlich einen weiten Weg gegangen. Es liegen Welten zwischen der Aufmachung der beiden Abenteuer und ich bin stolz – zumindest manchmal – noch ein Wassertropfen in diesem Pool der Kreativen und Künstler zu sein.

Bernhard Hennen, im Juli 2019

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



EINLEITUNG



»Dies ist die Schrift aus dem ersten Buch Amalaia, in dem gesungen wird von Amalaia die-bändig-den-Wind. Amalaia, so wisse, wurde geboren, denn sie war keine shi, die aus dem Licht getreten war, sondern eine fey, gezeugt vom Leibe, dem dao, darin getragen und daraus geboren in die Welt. In jenen Tagen war ihre Heimatstadt Liretena noch jung und unverdorben. Hochkönigin Orima mit-dem-Sternenmal aber war uralte und in den letzten Jahren ihrer Herrschaft, müde von Amt und Pflicht, müde vom langen dao, sich sehnd nach dem shiä, der Lichtwelt, wissend, dass ihr Schicksal ein anderes sein würde, denn sie selbst war das Schicksal ihres Volkes. Hatte Orima das Zeichen des Sternenmals noch von Simia selbst erhalten, als sie mit ihm aus dem Licht trat, so war Amalaia eine Sternenträgerin mit ihrer Geburt. Und so erwartete ein jeder Großes von ihr, und groß sollten ihre Taten werden. So höret von Amalaia die-bändig-den-Wind.«

—Aus dem Faedhari, dem mythischen Geschichtsbuch der Hochelfen, dessen Verse von den Liedern und Legenden der Legendensänger stets verändert werden

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels Das Schwarze Auge in Händen.

Der Ruf der Bahalyr ist das erste von sechs Abenteuern der Kampagne um die hochelfische Sternenträgerin **Amalaia die-bändig-den-Wind**, auch **Amalaia Windbändigerin** genannt, ihr Schicksal und ihre Rückkehr nach Aventurien. Die Abenteuer bauen aufeinander auf und sind nur sinnvoll nacheinander zu spielen.

Für die Helden gilt es im Laufe der Kampagne, die Teile von Amalaias zerrissenem Seelenlied (siehe Seite 8) zu bergen und vor den Handlangern des Namenlosen zu bewahren. Dabei wird es vorkommen, dass man Erfolge des Feindes nicht oder nur teilweise verhindern kann. In einem solchen Fall kommen **Seelenmakel** ins Spiel, die über die Teile der Kampagne hinweg Einfluss auf die Schwierigkeit von Situationen haben. Sie abzubauen ist nur zu seltenen Gelegenheiten möglich. Wann immer aber ein **Seelenmakel**-Punkt abgewendet wurde, regeneriert jeder Held auf der Stelle je einen Schicksalspunkt.

Mit Figuren wie zum Beispiel der Vize-Spektabilität **Anastasius Silberhaar** und seiner Assistentin, der Adepta **Tasja**, erhältst du zudem Charaktere an die Hand, die die Helden während der Kampagne begleiten werden. Mit der **Bahalyr**, einem fliegenden, elfischen Zauberschiff, erhalten sie außerdem ein Artefakt, das nicht nur als Fortbewegungsmittel während der gesamten Kampagne dienen wird, sondern auch an bestimmten Punkten den Zugang zu **Madayas Träumen** gestattet,

einer traumartigen Welt der Elfen. Die Helden und ihre Verbündeten werden in der Kampagne die Mannschaft dieses zauberhaften Wolkenschiffs bilden, das selbst einen Teil von Amalaias Seelenlied darstellt.

Hintergrund der Kampagne

In dieser Kampagne werden die Helden in hochelfische Themen eintauchen und mehr über deren Kultur und Glaube erfahren, speziell über das Leben der Sternenträgerin Amalaia Windbändigerin.

In einem **vordergründigen Strang** dreht sich die Kampagne um das Schicksal dieser Elfe. Die Helden finden im ersten Abenteuer ein uraltes, elfisches Flugschiff namens **Bahalyr**, das von Amalaia erbaut wurde. Mit diesem Schiff erkunden sie in einer Expedition, die über den halben Kontinent führt, den Hintergrund Amalaias. Sie gelangen über eine Verbindung des Schiffes mit **Madayas Träumen** (siehe Seite 9/44) an Orte aus der Vergangenheit der Sternenträgerin, der Blütezeit der Hochelfen. Doch müssen sie sich dabei einem Gegenspieler stellen, der als alptraumhafter Schatten ebenfalls in **Madayas Träumen** eindringt. Im Auftrag des Namenlosen, der Amalaias Seelenlied als Stern am Firmament verschlingen wollte und in Zorn darüber ist, dass sie ihm in die 3. Sphäre entglitt, soll der **Feylamia** (ein sogenannter Elfenvampir) **Arantalwa lässt-Himmel-kreischen** das Lied der Sternenträgerin verschlingen und dem **dhaza** (Dunkles Licht; das Namenlose) einverleiben.

Die Helden erhalten Unterstützung durch weitere Expeditionsteilnehmer, die mit ihnen reisen. Als **Nebenhandlung** geben die Beziehungsgeflechte der kleinen Mannschaft Anlass für kleine Zwischenepisoden.

Zum Ende der Reise verdichten sich im **hintergründigen Strang** der Kampagne die Hinweise, dass noch eine größere Macht hinter Amalaias Schicksal steht: Die Rückkehr der Lichtelfe **Orima** (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 215), die von den Hochelfen nach ihrer Entrückung als Schicksalsgöttin verehrt wurde. Deren Plan soll zu ihrer Rückkehr führen, um sich im angebrochenen **Karmakorthäon** (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 103) auf der Seite des **shi** (Lichts) gegen das **dhaza** in die Geschehnisse der Völker einzumischen. Die Wiederkehr Amalaias zum Zeitpunkt des Erstarkens des **dhaza** wird sich als vorausschauend geplante Tür zurück in die Welt für Orima herausstellen. So verhelfen die Charaktere am Ende nicht nur der vielleicht fähigsten hochelfischen Schiffsbauerin Amalaia zurück nach **Dere**, sondern auch der Göttin Orima, die dadurch wieder in Aventurien eine Rolle spielen wird. Amalaia wird

am Ende den Weg zu ihren elfischen Nachfahren auf die Inseln im Nebel (einer Globule, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 91) finden und dort nach Möglichkeiten suchen, um ihr Volk zu ermutigen, den Kontakt zu Aventurien wieder herzustellen.

Die Einzelabenteuer

Das vorliegende erste Abenteuer, das im Frühling 1041 BF spielt, führt die Helden in die Thematik um die Elfen ein. Mit den Schauplätzen Gerasim, dem Kvillgebiet, den Salamanderwäldern und den Salamandersteinen beginnt die Reise im Herzen der elfischen Kernlande. Zum Ende des Abenteuers hin haben die Charaktere den Gegenspieler Arantalwa lässt-Himmel-kreischen und die Gefahr, die von ihm ausgeht, erkannt, sowie einen Eindruck von der Hochelfe Amalaia erhalten. Sie haben sich erstmals in Madayas Traumwelt begeben, einem Reich zwischen Traum und Realität, und Informationen über die legendären Sternenträger gesammelt. Vor allem aber haben sie ein uraltes hochelfisches und beseeltes Artefakt gefunden: Das Schiff Bahalyr, das ihnen in den folgenden 5 Teilen der Kampagne Fahrzeug, Heimat und Wegbegleiter sein wird. Ebenso haben sie ihre übrigen Reisebegleiter kennengelernt.

Insgesamt besteht die Kampagne aus sechs Bänden und kann am Rande mit kleineren Szenarien weiter ausgebaut werden. Die Helden werden darin mit der Bahalyr zunächst gen Norden durch Shakagra-Gebiet bis zum legendären Himmelsturm reisen. Weiter führt ihr Weg bis zum Totenmoor im Norden des Bornlands, dann über die Drachensteine, Transysilien und die Schwarze Sichel hinweg gen Süden zum Ochsenwasser-See, und schließlich am Raschtulswall entlang bis in die Wüste Khôm. Dabei folgen sie den Spuren von Amalaia auf Dere niedergegangenem Seelenlied und gelangen immer wieder in Madayas Traumwelten, in denen sie hochelfische Städte und Festungen zur Blüte ihrer Zeit erleben. Sie werden dabei von Gefahren bedroht und geraten ins Visier von Drachen, Untoten und skrupellosen Artefakt-sammlern, vor allem aber in den Fokus der Geschöpfe und Diener des *dhaza*.

Geeignete Helden und Motivationen

Die Kampagne beschäftigt sich mit dem Leben und Schicksal einer Hochelfe. Die Helden können tiefe Einblicke in Seelenleben, Schöpfungen und Gesellschaft der Hochelfen erhalten. Da die Kampagne zu großen Teilen aus der Reise auf einem magischen Luftschiff besteht, müssen die Helden zu einer solchen bereit sein. Ob sie dies aus Neugier oder gegen ihre Überzeugung für ein höheres Ziel tun, ist dabei unerheblich.

Elfen oder Halbelfen, die das Erbe ihres Volkes interessiert, sind vor diesem Hintergrund sehr bereichernd, wobei besonders für Waldelfen die Konfrontation mit der von ihnen abgelehnten Hochelfenkultur eine Herausforderung sein kann. Auch andere neugierige Entdeckerseelen passen gut in die Kampagne: Magier, Geweihte (z. B. des Aves oder der Hesinde), profane Entdecker und Gelehrte könnten idealerweise den Kern der

Gruppe bilden. Ein musikalischer Held wie ein Elf, Barde oder Zauberbarde ist aufgrund der Thematik des Seelenliedes ebenfalls sehr geeignet.

Durch die drei magiebegabten Besatzungsmitglieder (zwei Gildenmagier, eine Elfe), welche die Reise begleiten, sind Magiebegabte unter den Helden zwar wünschenswert und gut spielbar, aber keine nötige Voraussetzung. Wichtiger sind eine grundsätzliche Neugier, Offenheit und ein Interesse an Einzelschicksalen. Die Kampagne dreht sich vordergründig um die Erforschung und Rettung nur einer einzelnen Seele. Erst in ihrem Verlauf offenbaren sich die Beweggründe der Feinde und die Tragweite über dieses Einzelschicksal hinaus. Ein Obolus seitens der Akademie zu Gerasim ist für alle Begleiter zwar möglich, sollte aber nicht mehr als eine anfängliche Motivation sein, da sie allein auf Dauer nicht tragen wird.

Zwölgöttliche Geweihte sind für die Kampagne teilweise geeignet, da man gegen den Namenlosen und dessen Schergen kämpft und die Gruppe karmalen Beistand gut gebrauchen kann. Allerdings sollten sie Toleranz in Glaubensfragen zeigen, da Themen wie Seelenlieder, Reinkarnation und hochelfische Götter bei einem starren Glaubenskorsett zu Schwierigkeiten und Ablehnung führen könnten. Gerade zum Ende der Kampagne hin werden Ereignisse eintreten, die einen strikten Zwölgötterglauben erschüttern können.

Da das Schiff auch ganz praktisch gesteuert, in Betrieb gehalten und die Mannschaft versorgt werden muss, können Seefahrer, Mechaniker und handwerklich ausgerichtete Charaktere eine wichtige Rolle in der Expedition spielen. Die Reise führt über größtenteils unbewohntes Gebiet, weshalb auch Wildniskundige bei Wettervorhersage, Navigation und den immer wieder nötigen Landungen des Schiffs ihre Fähigkeiten nutzbringend einsetzen können. Gesellschaftlich orientierte Helden können als Vermittler und Sprecher bei der Interaktion mit den Expeditionsmitgliedern wie auch in den Träumen Madayas mit Hochelfen dienen. Kämpfer aller Art sind nützliche Begleiter.

Da die Kampagne kaum in die aktuelle aventurische Zivilisation führt, sind barbarische Kulturen spielbar, wenn sie die Reise auf einem magischen Schiff akzeptieren. Für Zwerge stellen eine solche Reise und die Hochelfenthematik aber eine Herausforderung dar, die vorher mit dem Spieler klar abgesprochen werden sollte. Spieler von Zwergen *müssen* für diese Kampagne gewillt sein, zuzulassen, dass ihr Charakter sich auf solch ein unzwergisches Abenteuer einlässt, denn ein stures Verweigern alles Unzwergischen macht die Kampagne für einen „Kleinen Bartmurmeler“ leider unspielbar.

Auf Seiten des *shi* Über die Sternenträger

Legenden zufolge war *Simia der-aus-dem-Licht-trat* der erste Lichtelf, der die Lichtwelt (*shiâ*) verließ und in die Realität der Welt hinaustrat. Ihm schlossen sich 64 Lichtelfen an. Simias Handabdruck auf ihrer Schulter soll das Mal dieser ersten Sternenträger gebildet

haben. Simia wurde später erster Hochkönig der Elfen, der nach seinem Tod als Gott verehrt wurde. Nach ihm erblühten vor Jahrtausenden die Reiche der Hochelfen. Schon unter seiner Herrschaft hatten die Elfen sich in der Welt zu vermehren begonnen, und es wurden immer wieder auch besondere Kinder mit dem Sternennmal geboren. Diese Sternenträger nahmen wichtige Positionen in ihrem Volk ein. Wenige von ihnen leben sogar heute noch, abseits und außerhalb der 3. Sphäre, so Hochkönig **✚ Fenvarien** nebst weiteren Sternenträgern auf den Inseln im Nebel, oder **✚ Niamh Goldhaar** in der Globule des *Silvanden Fae'den Karen*.

Beim *Lied* eines Elfen handelt es sich um die Essenz seines Seins, um seine Seele. Nach ihrem Tod, so glauben die Elfen, kehrt ihr Lied wieder zurück ins *shiâ*, an beziehungsweise in jenen mythischen, unwirklichen Ort oder Zustand, aus dem sie einst in die 3. Sphäre traten. Doch von den Sternenträgern sind auch andere Schicksale bekannt: Einige wurden wiedergeboren, trugen erneut ein Sternennmal *auf* und ein altes Seelenlied *in* ihrem Körper, wenn sie auch keine Erinnerungen mehr an ihr früheres Leben hatten. Andere fanden ihren jenseitigen Platz als Begleiter des Elfensterns (der im Isdira ebenfalls den Namen *shiâ* trägt) am Firmament. Dies geschah vor Jahrtausenden auch der Hochelfe Amalaia.

✚ Amalaia Windbändigerin

Die Kampagne dreht sich um das Seelenlied, das Leben und das Schicksal der Sternenträgerin Amalaia, genannt Windbändigerin. •○.....

• Bei den Licht- und Hochelfen war es bisweilen so, dass sich mit drastischen Änderungen ihres Schicksals auch ihr Lied und Beiname veränderte. Amalaia trug zunächst den Beinamen *die-bändigt-den-Wind* (oder *Windbändigerin*). Nach ihrer Rückkehr vom Himmelsturm folgte Amalaia *die-Zerzal-Flügel-verleiht* dem Prinzip des *zerza* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 188). Zuletzt wandte sie sich von Zerzal ab und wurde beim Bau der Bahalyr zu Amalaia *die-Madayas-Traum*-folgt. Jedes dieser Leben erhielt im Faedhari ein eigenes „Buch Amalaia“. Das jüngste, vierte Buch Amalaia wird mit jedem Spielabend, den du mit deiner Gruppe verbringst, ins Faedhari geschrieben. Es ist die Schrift, in der gesungen wird von Amalaia *die-lebt-in-Madayas-Traum*.



4010 v. BF wurde Amalaia als Sternenträgerin in den letzten Regierungsjahren Hochkönigin Orimas geboren. Ihre Heimatstadt *Liretena* am Lonurdin („Rieswasser“, dem heutigen Ochsenwasser) war gerade neu gegründet. Heute deuten noch der Name der Stadt *Rankaraliretena* sowie einige nur wenigen Kundigen bekannte Ruinen im Umland auf die einstige Elfenstadt hin. Als Orima die Neugründung *Liretena* besuchte, traf sie auf die junge Amalaia und deren Schwester *Seltaia*. Orima sprach beiden Schwestern Prophezeiungen aus, die sie von nun an begleiteten.

4000 v. BF wurde Orima mit ihrem Sphärenschiff *Ril-mandra* entrückt.

Um **3985 v. BF** ging Amalaia zur Ausbildung als Schiffsbauerin in den hohen Norden nach *Ometheon* (dem „Himmelsturm“), einer der sechs Elementaren Städte, die während Orimas Herrschaft gegründet wurden. Amalaia lebte für Jahrzehnte dort und entwickelte sich zur besten Konstrukteurin ihrer Zeit im Clan der Schiffsbauer. Und sie lernte den Elfen *Faelyrian* kennen, in dem sie einen Seelengefährten zu entdecken glaubte. Sie ging mit ihm einen Lebensbund ein, verbunden durch den gemeinsamen Bau eines *iam*a (Seeleninstruments).

3952 v. BF fiel der Himmelsturm durch Verrat und Rebellion an die Hohepriesterin Pardona. Faelyrian verriet Amalaia, woraufhin diese den Bund löste und floh. Während die meisten Flüchtlinge aus dem Turm im Norden blieben und das Volk der Firnelfen begründeten, führte Amalaia's Weg weiter nach Süden. Auf ihrer Flucht verbitterte Amalaia und fand zum Glauben an die Todesgöttin Zerzal, dem von den Hochelfen vergöttlichten Prinzip des *zerza*. Zurück in *Liretena* begann sie, die dortigen Werkstätten für feine Barken, die den Lonurdin befuhren, zu großen Schiffswerften umzubauen, die bald für ihre militärischen Flugschiffe bekannt wurden.

In Folge wurden die Werften ausgebaut. Ein Kult der Göttin Zerzal entstand unter dem Einfluss Amalaia's und zum Ruhme des neuen Hochkönigs *Fenvarien*. Viele Hochelfen hielten *Liretena* zwar für „von Zerzal verdorben“, aber die Kriegsschiffe wurden dringend benötigt: Pardona, ihre *Shakagra* und andere Feinde erhoben sich und Kriege begannen.



Es gab Siege, aber auch bittere Niederlagen wie die Entdeckung *Mandalyas* um **3611 v. BF** und die Vernichtung *Simyals* **3003 v. BF** durch Pardonas Basiliskenkönig. Drei der einst sechs elementaren Städte waren gefallen und Amalaia begann einzusehen, dass Gewalt der falsche Weg war.

Um **3000 v. BF** zog sie sich in die Heimat der Elfen, das Sala Mandra, zurück. Fernab der Sorgen der Welt konstruierte sie über 100 Jahre lang ihr Meisterwerk: die Bahalyr.

Um **2900 v. BF** machte sie das Schiff König Fenvari zum Geschenk, um ihn an die Heimat der Elfen zu erinnern. Sie reiste nach Tie'Shianna und blieb für Jahrhunderte Kapitänin des Schiffs und Beraterin von Hochkönig Fenvari. In innerer Harmonie hielt sie das Erbe der Lichtelfen hoch.

2261 v. BF, mit dem Beginn des 2. Drachenkriegs, holte der Krieg sie erneut ein. Die Bahalyr wurde in Schlachten eingesetzt, wenn auch zur Rettung flüchtender oder eingekesselter Elfen, beispielsweise in *Uri'Shianna*.

2253 v. BF starb Amalaia im Alter von etwa 1.800 Jahren in der Schlacht um die „Morgenstern-Festung“ *Shiyadur* im heutigen Bornland, bei welcher das Totenmoor entstand. Bis zuletzt rettete sie Leben. Sie fiel durch die Hand von Pardonas Heerführer *Feyangola Finsterblick*, bei dem es sich um niemand anderen als Amalaia zum Shakagra gewordene Jugendliebe Faelyrian handelte. Ihr Seelenlied aber leuchtete hell und fand seinen Platz als Begleiter des Elfensterns am Firmament. Die Bahalyr fand in die Salamandersteine zurück und lag dort seitdem verborgen.

Als **2201 v. BF** auch Tie'Shianna fiel, war Amalaia Schwester Seltaia unter den Letzten, die durch die magischen Tore auf die Inseln im Nebel flohen. Sie hatte bis zuletzt aufgrund von Orimas Prophezeiung aus Kindertagen gehofft, dass sie ihre Schwester noch einmal wiedersehen würde. Diese Hoffnung hat sich bis heute nicht erfüllt, Seltaia lebt als uralte Elfe auf den Inseln im Nebel.

Über Amalaia's Seelenlied

Über 3.000 Jahre nach Amalaia's Tod beginnt eine Zeitenwende, in der die Sterne vom Firmament stürzen. Schon als vor über 10 Jahren (im Efferd 1029 BF) über dem Svellttal Sternschnuppen niedergingen, schlich sich eine winzige, von den namenlosen Kräften unentdeckte Spur von Amalaia's Seelenlied hinab auf Dere. Das Lied blieb leise und verborgen; nur die am Ochsenwasser lebende Auelfensippe der *Himmelsluchse* war verblüfft, dass ihnen ein Kind mit einem der legendären Sternenmale geboren wurde, wie sie es nur aus den alten Legenden ihrer Vorfahren kannten. Sie nannten es *Dhashiya* („Klang der Sterne“ / *Sternenklänge*), hielten es behütet, schützten und verehrten es, und warteten geduldig auf weitere Zeichen. Zur selben Zeit (Efferd 1029 BF) wurde weit entfernt in Gerasim auch das *Vermächtnis der Völker* (siehe Seite 17) erschaffen.

Nach 1040 BF, als der Sternenfall (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 238) mit Wucht einsetzte, verschwand

auch Amalaia's Stern vom Firmament und fiel auf Dere. Nicht aber als glühendes Stück Meteoreisen, nein, ihr Seelenlied nahm die Form einer Melodie an, so komplex und vieltönig, dass es das gesamte Sein der Sternenträgerin Amalaia in sich fasste. Als es sich aber aus der 6. Sphäre unter Widrigkeiten und gegen die Einflüsse des Namenlosen in die 3. Sphäre kämpfte, verwehte es in alle Richtungen und fand notdürftige Anker in Dingen und Wesen, die mit Amalaia's Seele eng verbunden waren:

- ☞ Ein Teil hatte bereits zum **Kind Sternenklänge** am Ochsenwasser nahe den Ruinen Liretenas, der Heimatstadt Amalaia's, gefunden. Es spürt seitdem eine belastende Unvollkommenheit. Doch blitzen auch Erinnerungen in ihm auf.
- ☞ Ein weiterer Teil fand zu jenem Meisterwerk, das Amalaia einst schuf: dem **Zauberschiff Bahalyr**, das seit Jahrtausenden am Ort seines Baus in den Salamandersteinen liegt. Es wurde zu einem beseelten Anker des Liedes, das eine Verbindung knüpfte zwischen den Erinnerungen Amalaia's und den Orten, die die Elfe in ihrem Leben stark prägten. Über diese kann das Schiff, das zur Reise in Madaya's Träume gebaut worden war, samt Besatzung in die Welten aus Amalaia's Leben eintauchen.
- ☞ Ein Teil fand seinen Weg in das **iam (Seeleninstrument)** Amalaia's, an das sie zerrüttete Erinnerungen hat. Dieses liegt noch heute verborgen im Himmels-turm, wo Amalaia einst ihr Handwerk lernte.
- ☞ Ein Teil beseelte einen prächtigen **Sturmfalken (Seelentier Amalaia's)**, der seine Kreise über dem bornländischen Totenmoor zog, dem Ort von Amalaia's Tod.

Zwischen diesen Orten klammerten sich die Melodien des Seelenliedes verbindend um magische Kraftlinien. So liegt ein verzerrter und disharmonischer Strang ihres Liedes zwischen Salamandersteinen und Himmels-turm, bedroht von den kakophonischen Klängen der Shakagra, die kürzlich an die Oberfläche traten. Auch über dem Wald Niamhs, dem Silvanden Fae'den Karen, liegt ihr Lied und führt über das Bornland. Außerdem verbindet es Liretena und Tie'Shianna, wo Amalaia lange Zeit am Hofe Fenvariens gelebt hat.

Der Ruf der Bahalyr

Das beseelte Schiff wartet seit Jahrtausenden versteckt an seinem Bauort tief in den Salamandersteinen. Es kann nicht nur fliegen, es hat auch eine Verbindung zu Madaya's Träumen. Seiner hochelfischen Besatzung konnte es damit eine Nähe zur Herkunft der Elfen erlebbar machen, um sie an ihre Wurzeln zu erinnern. Heutigen Mitreisenden bietet es aufgrund seiner Beseelung eine Verbindung zu den Erinnerungen seiner Erbauerin Amalaia. Amalaia wob beim Bau ihres Meisterwerks die magische Macht der Salamandersteine und der Träume Madaya's in das Schiff.

Derzeit ist es einsam und fast handlungsunfähig. In Madaya's Träumen aber geht ein Verderber um, ein

Geschöpf des *dhaza*, das bemerkt hat, dass ein neues, mächtiges Seelenlied aufgetaucht ist, eine Quelle von Macht und Reinheit. Auch die Bahalyr spürt ihrerseits das finstere Wesen. So sendet sie einen verzweiferten Hilferuf aus, der über das mit Madayas Träumen verbundene Vermächtnis der Völker in Gerasim die Helden erreicht. Sie vermittelt in Bildern Hinweise auf ihre Position und den Weg dorthin. Doch durch den Ruf ist auch die finstere Macht auf das Zauberschiff aufmerksam geworden. Dieses Risiko musste die Bahalyr eingehen, denn sie benötigt eine Besatzung, die mit ihr die weit verteilten Fragmente von Amalaia's Seelenlied zusammenfügt.

Madayas Träume

In den Salamandersteinen verschwimmt die Lichtwelt mit der Realität zu Madayas Träumen. Einst traten hier die Lichtelfen in die Realität. Vielen Elfen aber galt und gilt dieser Schritt als Verlust. Die mythologische Lichtelfe *Madaya* brachte aus diesem Grund ein Opfer, das darin bestand, dass sie ihre neu entdeckte Wirklichkeit aufgab, um wieder Traum zu werden, der allen Elfen als Erinnerung bleibt. Auch heute noch sind Elfen in ihren Träumen mit dem Ursprung in der Lichtwelt verbunden und können die Reinheit des Lichts spüren.

Auf Seiten des *dhaza*

Arantalwa lässt-Himmel-kreischen

»Dies ist die Schrift aus dem ersten Buch dessen, der Himmel-kreischen-lässt. Die Legenden lehren, dass dann, wenn das Licht des *shi* am stärksten ist, wenn die Sehrenden nach dem *shiâ* sich hoffnungsvoll versammeln in seinem Zeichen, stets auch das Unlicht des *dhaza* erstarrt, sich ungesehen zwischen das *shi* begibt, es verdirbt und ins Gegenteil verkehrt. Ein Kind dieses *dhaza*, so berichten die *lairfey* in den Wäldern des *Sala Mandra*, ist jener Schatten, der die Himmel-kreischen-lässt.«
—Aus dem *Faethari*, dem mythischen Geschichtsbuch der Hochelfen, dessen Verse von den Liedern und Legenden der Legendensänger stets verändert werden

Arantalwa lässt-Himmel-kreischen ist der erste und älteste aller *feylamia* (Isdira für „Nicht-Sein“), der sogenannten Elfenvampire. Doch er ist vielmehr als nur ein Vampir. Er dringt als Schatten in Madayas Träume ein und korrumpiert sie als Verderber. Er ist ein Geschöpf, das nur dem *dhaza* und sich selbst dient. Einst war er ein elfischer Zauberweber, der sich vor über 1.500 Jahren dem Zweiten Zug der Sehrenden anschloss, bei dem zahlreiche Elfen zurück ins Licht gehen wollten. Dieser aber endete in Tod und Verderben, verursacht durch das „Schwarze Licht des *dhaza*“. Der Zauberweber starb nicht, sondern wurde vom Unlicht korrumpiert. Er begann zu glauben, dass noch vor der Lichtwelt (*shiâ*), dem mythologischen Ursprung der Elfen, eine Welt der Schwärze, das *dhazai*, war. Das *shiâ* sei nicht die Urheimat, aus der die Elfen ins *Sala Mandra* und schließlich



die Realität getreten seien, sondern nichts als eine unreine Entwicklung aus dem *dhazai*, eine Illusion, ein Scheinziel, kriecht von blendenden Göttern. All die Elfen, die ins Licht zurückwollten, seien Opfer einer Irrlehre, die sich gegen das *dhazai* als wahren Ursprung bar jeden Lichts richte. Arantalwa versucht seitdem, als Prophet des *dhaza* sein Volk samt ihrer Lichtwelt mit dem „Schwarzen Licht“ zu vereinen, um sie von der Bürde des Seins zu erlösen. Heute ist er der ungebetene Gast in Madayas Träumen, der Laurer in den Wäldern, das düstere Unlicht in den Träumen der Elfen. Er lebt und schleicht verborgen in den Salamandersteinen umher und giert nach dem Blut und den Seelenliedern der Elfen, die er in sich aufnimmt und im Unlicht seines eigenen, toten Hohlklangs vergehen lässt. Er kann so die Gestalt seiner Opfer annehmen und zum gesichtslosen Schatten werden. Jedes Opfer, so glaubt er, bringt ihn seinem Ziel näher, lässt das *dhaza* wachsen und löscht das Licht weiter aus. Und je älter, mächtiger und länger ein solches Lied ist, desto mehr Macht bedeutet es für ihn ...

Die Spur zur Bahalyr

In diesen Tagen der Weltzeitwende, in denen das *dhaza* am Firmament seine Macht ausdehnt und Dunkelheit schafft, wo bisher Licht war, ist Arantalwa wachsam. Er weiß, dass etwas ihm entschlüpft sein könnte, dass mächtige Seelenlieder sich auf Dere befinden könnten, die er, Arantalwa, im Namen des *dhaza* in seinem inneren Unlicht vergehen lassen muss. Ein Versprechen von Macht liegt im Raum.

Und so suchte Arantalwa in Madayas Träumen nach Spuren und stieß kürzlich auf eine Fährte, die er verfolgt wie ein Bluthund: das Fragment von Amalaia's Seelenlied in der Bahalyr. Noch ist es schwach, kaum spürbar, hält sich zurück, aber Arantalwa lauert geduldig. Er wartet, bis das Lied besser zu vernehmen ist, bis seine Melodie deutlicher erklingt, denn er weiß, dass es mit der Zeit stärker werden muss, weil es sonst verstummen wird. Die Zeit arbeitet für ihn.

Das Abenteuer im Überblick

Die Helden befinden sich zu Beginn **In Gerasim** (siehe Seite 11), einer Stadt, in der Elfen und Menschen harmonisch zusammenleben. Über die dortige Magierakademie wird ihnen die Möglichkeit eingeräumt, das Vermächtnis der Völker zu besuchen, eine vor Jahren von Menschen und Elfen zum gegenseitigen Verständnis angelegte Verbindung zu Madayas Träumen, der Traumwelt der Elfen. Während ihres Besuches kommt es zu einem Hilferuf eines Unbekannten und zu einer Konfrontation mit einem Schatten: Arantalwa lässt-Himmel-kreischen, der diesen Ruf ebenfalls vernommen hat.

Der Ruf hinterlässt Hinweise, die durch die Salamanderwälder führen, sodass die Spektabilitäten der Akademie

eine **Expedition ins Grüne Herz** des Waldes (siehe Seite 24) ins Leben rufen, zu der die Helden eingeladen werden. Sie reisen entlang der Flüsse Kvill und Lorsol durch die Wälder und erfahren mehr über die Elfen, geraten aber auch an gefährliche Gegner, darunter einen Feylamia. Sie bekommen auch die Abneigung der Waldelfen gegen Eindringlinge zu spüren.

Schließlich erreichen sie **Den Baum der Schöpfung** (siehe Seite 45), einen verborgenen, magischen Ort in den Salamandersteinen. Hier finden sie das Wesen, das den Ruf ausgesandt hat: Das zaubermächtige, beseelte Schiff Bahalyr. Sie gelangen in einen Traum Madayas, der ihnen die Schiffsbauerin Amalaia Windbänderin zeigt. Doch in diesen Traum hat sich wieder der Schatten Arantalwa eingeschlichen, der den Traum korrumpiert und die Helden angreift. Sie können im finalen Kampf verhindern, dass allzu viel Schaden am Seelenlied Amalaia's angerichtet wird, von dem die Bahalyr beseelt ist. Als der Traum endet, liegt vor ihnen das Flugschiff, bereit, dem über Aventurien verstreuten Seelenlied Amalaia's mit einer neuen Besatzung zu folgen.

Im **Anhang** (siehe Seite 63) findest du Regeln, um das Spiel in Madayas Träumen zu gestalten.



KAPITEL 1 – IN GERASIM

»Madayas Träume aber ließen einen jeden fey, der in ihnen wandelte, voller Sehnsucht das shiâ schauen, einen kleinen Eindruck der Welt im Licht erhaschen. Und Amalaia verstand erstmals in Gänze, dass die lairfey der Salamandersteine sich hierhin zurückgezogenen hatten, hinfort aus dem dao. Sie konnte nicht sagen, ob Tage oder Jahre vergangen waren, denn Madaya umfing sie und ließ sie träumen und wach sein zur gleichen Zeit. Ihr feysala aber erklang in ungeahnter Harmonie wider von den Bergflanken und aus den Wäldern, von den spiegelnden Flächen der Bergseen und von den Blüten der Hochwiesen. Und sie folgte dem Lied des Sala Mandra und ihrem eigenen und erreichte die Alte Wacht Eibhavalvan, wo das Lied der Wälder am stärksten war. Und sie fand einen Baum des Lebens, gewaltig und voller mandra und nanurda. Hier aber verkündete sie: »Dies soll der Ort sein, an dem mein Meisterwerk entsteht. Hier will ich all mein feymandra in mein größtes Werk fließen lassen. Eôrla.«

—aus dem Faedhari, dem mythischen Geschichtsbuch der Hochelfen, dessen Verse von den Liedern und Legenden der Legendensänger stets verändert werden

In diesem Kapitel weilen die Charaktere in **Gerasim** als Gäste der **Schule des Direkten Weges**. Die Stadt und die Akademie werden zunächst beschrieben, so dass du als Spielleiter die Atmosphäre, Orte und Meisterpersonen am Spieltisch umsetzen kannst. Danach folgt der **Einstieg in Gerasim** (siehe Seite 15), in dem du Möglichkeiten erhältst, deine Heldengruppe als Gäste der Magierakademie ins Spiel zu integrieren. Was als Unterrichtseinheit beginnt und in das Vermächtnis der Völker führt, endet mit einem magischen Hilferuf, den unbekannte Kräfte zu unterdrücken versuchen. Je nachdem, wie erfolgreich die Helden die fremde Macht bekämpfen können, erhalten sie mehr oder weniger Hinweise auf den Ursprung des Hilferufs. Die Schule leitet in jedem Fall die Vorbereitung auf die Expedition ein, die sie zu unternehmen gedenkt, um dem Ruf nachzugehen. Die Charaktere werden für diese Expedition angeworben und beteiligen sich durch **Recherchen** (siehe Seite 21) an den Vorbereitungen.

Gerasim

»Jeder hier ist gleichsam Schüler wie Lehrer. Wir lernen, den anderen zu verstehen, ob Elf oder Mensch, und wir lehren andere mit Nachsicht und Geduld, uns zu verstehen. Darin liegt das Geheimnis Gerasims: im Verständnis. Fremde wundern sich oft, wie ein Mensch in einem waldelfischen Baumhaus in den Wipfeln mit Elfen als Nachbarn leben kann; oder ein Elf in einem Heim aus gebackenem Stein im Traviabund mit einer Menschenfrau und Kindern, die zu beiden Völkern gehören.



Wir Gerasimer wundern uns, wie andernorts die Völker nebeneinander leben, ohne sich auszutauschen.«

—Spektabilität Mondglanz Eichenfeld über das Zusammenleben in Gerasim, 1035 BF

»Wer in diesem Nest einen Baum für ein Haus fällen will, wird verjagt, wer einem ehrlichen Handwerk nachgehen will, dem macht man unmögliche Vorschriften, wer über die Langohren scherzt, wird schief angeblickt. Ich suche mir eine andere Stadt, in der mein Handwerk geschätzt wird – mit Boltan und Hübschlerinnen!«

—Alrik Tebelsson, Tischlergeselle aus Lowangen, um 1038 BF

Gerasim

Einwohner: 950 (380 Menschen, 430 Waldelfen, 140 Halbelfen)

Herrschaft: keine offizielle; Spektabilität Mondglanz Eichenfeld (Seite 14) übt einen starken Einfluss aus und wird von den meisten Menschen und Elfen als Autorität respektiert.

Tempel: Travia, Hesinde, Firunschrein

Handel & Gewerbe: Umschlagplatz der Elfenvölker sowie Nivesen für Fleisch, Felle, Bausch und Leder gegen Waren wie Salz und Metall; Lokale Waren sind neben dem bekannten Ahornsirup noch Elfenbausch, Waldhonig und seltene Heilkräuter.

Gasthäuser: Herberge Waldesruh (Q4/P3/S8)

Besonderheiten: Schule des Direkten Weges (Magierakademie, grau, Telekinese und Heilung), Hesindetempel, viele Baumhäuser im waldelfischen Stil, Vermächtnis der Völker

Stimmung in der Stadt: friedliches Zusammenleben und Verständnis zwischen Menschen und Elfen, Ungewissheit über die Zukunft der beiden Völker im anbrechenden Zeitalter

Über Gerasim

Das folgende Wissen kannst du die Helden erleben lassen oder bei erfolgreichen Proben zugänglich machen.

Eindrücke

Gelegen an einer flachen Furt durch einen Bach, bemerkt man beim Betreten zunächst meist gar nicht, dass man sich in einer Stadt befindet. Südlich der Furt gibt es weder Palisaden noch Straßen, die darauf hindeuten. Die meisten Behausungen sind elfische Wohnbäume, die mittels Magie geformt wurden, sodass Dächer und Böden, Leitern und Brücken zwischen den Bäumen wie natürlich gewachsen wirken. Bisweilen sieht man in den Wipfeln auch hölzerne Hütten, die von Menschenhand gebaut wurden. Auf dem Boden erblickt man schließlich auch Wohnhäuser, für deren Bau aber keine Bäume gefällt wurden. Ihr Baustil ist elfisch beeinflusst und bindet die Bäume des Waldes und Umgebung mit ein. So bildet mancher Baum einen Eckpfeiler und mancher große Ast den Dachfirst, oder das Innere von Erdhügeln oder Baumhöhlen wird als Raum genutzt. Pflanzen verzieren fast alle Gebäude innen wie außen. Am Boden erstrecken sich

überall Gärten voller Kräuter, Obst und Gemüse sowie einige Viehverschläge für Schweine und Ziegen.

Geschichte

Probe auf Geschichtswissen

(Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen)

QS 1 – 623 BF gründete die menschliche Magierin Tamar mit der Schule des Direkten Weges eine Magierakademie, die bald von je einem Elfen und Menschen gleichzeitig geleitet wurde, was die Verbindung zwischen den Völkern festigte. Um die Gemeinschaft von Elfen und Menschen zu stärken, wurde **1029 BF** von Spektabilität Mondglanz Eichenfeld und ihrer Mutter und ehemaligen Spaktabilität Calaya Nebellied mit dem Vermächtnis der Völker ein mystischer Ort der Verständigung geschaffen (siehe Seite 17). Das Zusammenleben hat sich seitdem deutlich verbessert. Beide Völker sind gewillt, miteinander zu leben und voneinander zu lernen. Es zogen sogar einige Dutzend Flüchtlinge aus der Goldgräberstadt Oblarasim hinzu, die nach den Regeln der Siedlung leben.

QS 2 – Ab 1012 BF verschlechterte sich das Zusammenleben von Elfen und Menschen: Aus der Zuflucht im Elfenwald wurde zunehmend eine Menschenstadt, Vorurteile erstarkten und immer mehr Waldelfen zogen sich wieder in die Wälder zurück.

QS 3 – Im Hesindetempel zu Gerasim wird ein Dokument aufbewahrt, das auf das Jahr **343 BF** datiert ist. „Ihr seid gekommen, um zu bleiben, und darum werdet ihr leben wie wir“, werden darin die elfischen Gründungsväter zitiert. Damals waren Bornländer und Norbarden vor den Priesterkaisern geflohen, trafen am Oblomon auf Waldelfen und gründeten Gerasim. Seit bald 700 Jahren leben die Völker dort zusammen. Sie folgen dabei grundlegenden Regeln, zum Beispiel dem Verzicht auf das Fällen von Bäumen und das Anhäufen von Besitz.

Geographie

Probe auf Geographie

(Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen)

QS 1 – Gerasim liegt an der Stelle, an der die wichtige Handelsroute zwischen Riva und dem Bornland den Selserbach durch eine flache Furt überwindet, kurz bevor dieser in den Oblotin mündet.

QS 2 – Das Leben in Gerasim ist vom Miteinander der Völker geprägt. Entscheidungen werden gemeinsam getroffen, und es gibt keine Herrscher, lediglich respektierte Personen wie z. B. Mondglanz Eichenfeld.

QS 3 – Man betrachtet sich gegenseitig als gleichgestellt, man hilft sich, tauscht benötigte Waren und kümmert sich um Kranke, Schwächere, Kinder und Alte gemeinsam. Wie in einem Dorf kennen sich die Bewohner untereinander und wissen um die Schwierigkeiten und Nöte ihrer Nachbarn, aber auch um die Anlässe zur Freude. Gegenseitige Gefallen und Geschenke, gemeinsame Arbeiten und Feiern gehören zum Leben.

QS 4+ – Dennoch gibt es auch Probleme und Berührungspunkte zwischen den Völkern. So werden viele Waldelfen wohl nie das Handwerk des örtlichen Schmieds oder die Viehhaltung der Schweinebauern gutheißen, während mancher Mensch an den waldelfischen Regeln zum Schutz von Bäumen und Pflanzen verzweifelt. Dennoch akzeptiert man die Meinungen anderer und versucht, Missverständnisse im Vermächtnis der Völker beizulegen.

Gerasim im Überblick

Die Randgebiete

Von Norden kommend, liegt vor der **Furt (05)** im dichten Wald in einer Hütte ein **Firun-Schrein (T03)**. Südlich der Furt wachsen viele Elfenhäuser in den Wipfeln, darunter auch einige verlassene Herbsthäuser mit buntem Blätterdach, die bisweilen Reisenden als Unterkunft dienen. Am Übergang des Selserbachs zum Oblothin erhebt sich der vielleicht wichtigste Baum Gerasims: eine alte Eberesche, über die man das **Vermächtnis der Völker (03)** erreichen kann. Am Flussufer befindet sich auch die von Holzgestellen voller trocknender Kräuter umgebene Hütte des Kräutersammlers Gerwulf, ebenso ein **Anlegesteg (04)** für Boote. Der Fluss hat als Handelsweg wegen seiner geringen Tiefe kaum Bedeutung und kann nur mit Flößen und Booten befahren werden.

Handwerk und Handel

Im Süden Gerasims liegen viele Gebäude, die von Menschen bewohnt sind. Hier findet ein guter Teil des Handels und Handwerks statt. Der **Traviatempel (T01)** ist in einer einfachen, aber geräumigen Hütte untergebracht und bietet Reisenden Unterkunft. In der Nähe liegt auch der **Hesindetempel (T02)**. Seine Eckpfeiler werden von fünf in regelmäßigem Abstand stehenden Ahornbäumen und einer Blutulme gebildet, sodass er eine hexagonartige Grundform hat. Die Wände weisen innen und außen kunstvolle Verzierungen auf. In einer kleinen Bibliothek werden Gespräche und Sinnsprüche aus der Historie der Stadt gesammelt.

Eines der wenigen Steingebäude Gerasims ist die **Schmiede (02)**. Mit ihrem Quarm und Gehämmer ist sie manchem Elf ein Ärgernis. Weitere Handwerksstuben in Gerasim sind die Tischlerei und die Drechslerei, in der kleine Meisterwerke aus Horn, Elfenbein und sogar selten aus Bernstein gefertigt werden. Die Toten ruhen in Gerasim in schöner und friedlicher Atmosphäre auf dem **Boronanger** südlich der Stadt unter hohen Bäumen. Er dient den Menschen als Ruhestatt, Waldelfen übergeben ihre Toten den Tieren der Wildnis.

Das Herz der Stadt

Der Mittelpunkt Gerasims – so man einen solchen definieren möchte – ist der **Platz der Verständigung**. Hier finden Versammlungen, Beratschlagungen und Schlichtungen von Streit in aller Öffentlichkeit und Offenheit statt. Am Platz liegt auch die gemütliche **Herberge Waldesruh (G01)**, das einzige Gasthaus der Stadt. Es bietet Spezialitäten aus lokalen

Nahrungsmitteln wie Wildkräutern, Ziegenmilch und Ahornsirup. Die **Schule des Direkten Weges** hat kein festes Akademiegebäude. Am ehesten wäre noch das **Haus der Spektabilität Anastasius Silberhaar (01)** als solches zu sehen, beherbergt es doch die Bibliothek und das Scriptorium. Die Behausungen anderer Lehrmeister liegen im näheren Umkreis. Falls die Lehrstunden nicht auf dem Platz der Verständigung, im Vermächtnis der Völker oder im Freien stattfinden, dient das Hinterzimmer der Herberge auch bisweilen als Unterrichtsraum. Die Häuser der Magister sind eher deren Rückzugsbereich, können aber auch für den Unterricht eingesetzt werden. Die Wohnbäume von Mondglanz Eichenfeld und Finja Sommerwind liegen im Wald nahe dem Platz der Verständigung, ebenso wie die vergleichsweise gewöhnlichen Wohnhäuser von Hilberto Castellani-Thaliyin und Jylani von Norburg.

Einige Bewohner

♣ **Gerwulf** (Mensch, Mitte 60, ergrauendes, leicht verfilztes Haar, untersetzt, mürrisch, sorgsamer Umgang mit Pflanzen und Tieren), Kräutersammler, hat ausgezeichnete Kenntnisse über die Tier- und Pflanzenwelt der Elfenwälder.

♣ **Valayar webt-Sternenklang** (Waldelf, über 500 Jahre alt, schwarzes Haar, goldgesprenkelte Augen, über und über mit Mustern kunstvoll verzierte Lederkleidung), Zaubersänger, ist nicht nur eine imposante Gestalt, sondern mit seinem feinen Gespür für astrale Harmonie ein weiser Ratgeber und ausgezeichneter Flötenspieler.

♣ **Ninnial** (Waldelfe, etwa 150, scheu) ist Baumsprecherin. Für sie sind Bäume und lebendes Holz das größte Wunder des Lebens. Sie kennt sich mit allen Facetten des Waldes aus und ist deshalb eine wichtige Informationsquelle nach dem Ruf im Vermächtnis der Völker.

♣ **Dariala Sonnentanz** (Waldelfe, etwa 120, fröhlich, bereitwillige Helferin, freundschaftliche Kontakte zu menschlichen Nachbarn ihres Wohnbaums), Heilerin, glaubt fest an das Zusammenleben mit den Menschen und lebt es auch aus. Ihr Sohn **Telerian Sonnentanz** geht ganz natürlich auch mit menschlichen und halbelfischen Freunden um.

♣ **Jasinde** (Mensch, Anfang 50, rotblond gelockt mit grauen Strähnen, rundlich, viele Lachfalten, fröhlich, aufgeschlossen, freundlich) führt als Wirtin die **Herberge Waldesruh** und verwöhnt die Gäste mit ihren köstlichen Speisen.

♣ **Aidin Brinvard** (Mensch, Anfang 70, graue Haare, klapperdürr, stets sorgenvolle Miene) ist Traviageweihter, verlässt ob seines Alters den Tempel kaum noch und wird gepflegt. Er konnte sich Zeit seines Lebens nie recht mit den Elfen anfreunden, sondern sah stets die Menschen Gerasims als seine Schäfchen. Jedoch hat er die Weisheit erlangt, dies mittlerweile zu bereuen.

♣ **Hildrid** (Mensch, Ende 20, freundliches Gesicht, anpackend) ist eine ehemalige Novizin des Traviatempels, die vor einigen Jahren die Weihen empfing. Sie hat

faktisch die Nachfolge Brinvards als Tempelvorsteherin angetreten. Im Gegensatz zu ihm hat sie als gebürtige Gerasimerin keine Scheu vor den hiesigen Elfen.

■ *Elysia Vincetta* (Mensch, Ende 50, hellblond, etwas verküppelt, aber im Grunde offen und eine hervorragende Analytikerin und Kennerin elfischer Weltsicht und Magie) ist Hesindegeweihte. Die Dottora stammt aus dem Horasreich, leitet aber gemeinsam mit einem Novizen bereits seit Jahrzehnten den hiesigen Hesindetempel.

■ *Sabold Glühen-in-Händen* (Mensch, 50, Glatze mit Tätowierungen, Lederschürze und -handschuhe, kräftige Stimme, weiches Herz) ist Schmied, stellt alle benötigten Metallgegenstände her und betreibt mit seiner Familie auch Tauschhandel mit elfischen Jägern. Sabold versucht sein Handwerk als mystische Kunst darzustellen, um mehr Akzeptanz bei den Elfen zu erlangen.

■ *Jylani von Norburg* (Mensch, um die 70, meisterliche Heilmagierin, kompetente Heilerin, ergaut, blaue

Augen, etwa 1,60 Schritt, sanft, unscheinbar, ruhig und zurückhaltend) wollte einst „nur ein Weilchen“ an der Gerasimer Schule bleiben. Die Magistra extraordinaria curativa hat sich mittlerweile in der Stadt niedergelassen.

Für die menschlichen Bewohner Gerasims kannst du auf die Werte der Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 zurückgreifen. Für Elfen kannst du die Werte der elfischen Wildnisläuferin aus dem **Regelwerk** Seite 62 verwenden.

• Jylani ist zwar alt und wird von kaum jemandem als Nachfolgerin für das Spektabilitätsamt gehandelt, wäre aber Mondglanz Eichenfelds Wunschkandidatin dafür. Sie wird nach den Ereignissen in Teil 2 der Kampagne die Nachfolge Silberhaars als Spektabilität zunächst stellvertretend und nach der Kampagne auf Dauer übernehmen.

Die Schule des Direkten Weges

Über die Akademie

Die *Magische Akademie und Schule der drei Völker* zu Gerasim wurde um **623 BF** von der menschlichen Magierin *Tamara* gegründet und hatte mit der Elfe *Calaya Nebellied* seit **693 BF** eine elfische Spektabilität, die sich über Jahrhunderte hinweg ihren Posten stets mit einem menschlichen Collega teilte (der erste hieß *Torre Alwinen*). Seit **1008 BF** leitet ihre Tochter Mondglanz Eichenfeld die Akademie. Ihr zur Seite steht die mittlerweile stark gealterte Spektabilität Anastasius Silberhaar.

Die kleine Schule ist wohl eine der unkonventionellsten Magierakademien Aventuriens. Zwar gehört sie der *Großen Grauen Gilde des Geistes* an und hält sich – wenn auch mit sehr lockerer Handhabe – an die damit verbundenen Regularien, doch damit hören die Konventionen auch schon auf. Gildenmagier belächeln die Absolventen aus der Ferne deshalb oft als Wald- und Wiesen-, ja sogar spöttisch als „Salatmagier“, und sehen sie als elfisch-naive Weltverbesserer. In der Tat hat sich die Akademie die Völkerverständigung auf die Fahnen geschrieben und lehrt eine lebensnahe, praktische Magie mit den Schwerpunkten Heilung und Telekinese. Sie pflegt aufgrund des ähnlichen Lehrfeldes aber auch Kontakte zur angesehenen *Akademie der Geistreisen* in Belhanka. Immer wieder hat man hier Lehrmeister aus der horasischen Metropole als lehrende Magister oder zur Weiterbildung zu Besuch. Andersherum ist derzeit auch eine der stets im Wechsel leitenden Spektabilitäten Belhankas, der Nivese *Kiamu Vennerim*, ein Abgänger der Schule des Direkten Weges.

Wer in Gerasim nach dem Standort der Schule fragt, ernennt meist ein wissendes Lächeln: Es gibt kein festes Akademiegebäude. Am ehesten sind noch die Wohnhäuser der Magister zu nennen, oft aber findet der Unterricht auch im Freien statt oder man unternimmt Exkursionen ins Umland. Die Eleven wohnen während ihrer Ausbildung

bei Einheimischen. Einen festen Lehrplan sucht man ebenfalls vergeblich. Zu Übungen und Exkursionen verabredet man sich eher lose, und die Teilnehmer sind auch nicht nach Jahrgängen eingeteilt. Selbst die Zahl und Art der unterrichtenden Magister ist stets im Wandel begriffen. Oft sind Gastdozenten anwesend, viele nicht einmal Gildenmagier, sondern Druiden, Hexen und Elfen. So treffen (und bisweilen prallen) verschiedene Verständnisse von Zauberei aufeinander, besonders das gildenmagische und das elfisch-intuitive. Dies führt aber auch zu einem großen Verständnis, das so nur an wenigen Orten Aventuriens existiert, obwohl immer wieder einmal Magister und Adepten beider Völker an der vermeintlichen Unvereinbarkeit der Philosophien verzweifeln.

Die Absolventen sind am Ende der Ausbildung tolerant und aufgeschlossen, aber auch handfeste Praktiker. Sie fühlen sich auf Reisen und in der Wildnis im Unterschied zu vielen ihrer Collegae von „zivilisierteren“ Akademien sehr wohl. Die Kleidervorschriften des Codex Albyricus nimmt man dabei als wohlmeinenden Vorschlag zur Kenntnis, gibt der Praxis (Bewegung in der Wildnis, vorhandene Stoffe und Fähigkeiten) aber immer Vorrang gegenüber unnötigen Regularien und entscheidet je nach Reiseziel und Mittel, wie man sich kleidet. Das Ergebnis ist oft eine kuriose Mischung aus Waldläufer- und Magiertracht, bei der elfische Symbole überwiegen. Abgänger müssen sich mit ihren weltlichen Fähigkeiten keineswegs verstecken und haben bisweilen auch elfisches Wissen erlernt und verinnerlicht, das nur wenige Gildenmagier sonst beherrschen.

■ Mondglanz Eichenfeld, Magistra Ordinaria Communicata, Spektabilität

Kurzcharakteristik: brillante Hellsicht-Zauberweberin, erfahrene Akademieleiterin, um 130 Jahre alt,

weißblondes Haar, smaragdgrüne Augen, freundlich, zurückhaltend

Funktion: Anlaufpunkt für Fragen, Vermittlerin, hält sich im Hintergrund

Hintergrund: Mondglanz führt die Lebensaufgabe ihrer Mutter fort, die Schule des Direkten Weges zu leiten sowie zwischen Menschen und Elfen zu vermitteln und das gegenseitige Verständnis zu fördern. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gelingt ihr das seit der Schöpfung des Vermächtnisses der Völker gut, aber aufgrund der vielen Unterschiede sieht sie diese Aufgabe auch als Bürde an. Sie hat *keine* gildenmagische Ausbildung genossen, sondern lehrt die intuitive, elfische Repräsentation. Das Altern und den geistigen Abbau bei Spektabilität Silberhaar sieht sie mit großer Sorge, und sie weiß, dass sie sich bald um einen Nachfolger für ihn kümmern muss.

Der dienstälteste Magister Hilberto Castellani-Thaliyin wäre wohl die offenkundige Wahl, mit diesem kommt sie aber nur sehr schwer zurecht, und sie sähe seine Ernennung daher nicht als Vorteil.

Darstellung: Sprich als Mondglanz mit einer stets ruhigen, melodischen und gütigen Stimme. Gehe dabei aufmerksam auf die Person ein, mit der du sprichst, nimm sie ernst und kümmere dich fokussiert um ihre Anliegen. Spreche nie im Zorn, schlichte, wo du kannst, und versuche, die Positionen aller nachzuvollziehen und zu vermitteln.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 16 (14/14/14), Magiekunde 12 (14/14/15), Menschenkenntnis 15 (14/15/14), Heilkunde Seele 14 (14/14/14), alle Elfenlieder 10-14, Elfenzauber mit Merkmal Heilung, Hellsicht und Einfluss 6-15, SK 4

Einstieg in Gerasim

Eine Lehrstunde

Die Schule des Direkten Weges hat unkonventionelle Lehrmethoden, es gibt wenige feste und viele zeitweilige Lehrmeister. Ein Magiekundiger unter den Helden – egal ob Elf, Druide, Hexer, Gildenmagier mit passendem Hintergrund, womöglich gar ein Zauberbarde oder ein der Feenwelt zugewandter Schelm – wurde samt seiner Freunde eingeladen, der Schule eine Weile als Lehrmeister zu dienen. Die Gruppe erhält freie Kost und Logis und darf von den Magistern lernen und magische Dienstleistungen beanspruchen. Auch profane oder geweihte Helden könnten als Lehrer für grundlegende Kampffähigkeiten, Wildniskunde, Philosophie oder körperliche Ertüchtigung als Gastdozenten eingespannt werden, wenn deine Gruppe über keinen Magiebegabten verfügt. Am besten wäre es, wenn die Heldengruppe schon Kontakt mit dem Sternenfall und dessen Folgen hatte, bspw. durch die Abenteuer **Offenbarung des Himmels**, **Unheil über Arivor** oder **Nio-**

baras Vermächtnis.

Die Helden könnten von einem Mentor gezielt nach Gerasim geschickt worden sein oder waren im Norden auf Reisen und wurden bei der Durchreise in Gerasim spontan angeworben.

Die Lehrstunde

Das Abenteuer beginnt mit der Unterrichtsstunde, die einer der Charaktere hält. Beschreibe diese Stunde passend zum Charakter. ☉

Die Fragerunde

Zum Ausklang wird eine offene Fragerunde abgehalten. Alle Helden, einige

Magister und Schüler diskutieren gemeinsam. Falls sich die Möglichkeit ergibt, dann lenke die Diskussion irgendwann auf das Thema Sternenfall. Gibt es dafür keinen Ansatz, dann kann die Frage auch danach von einer Schülerin stammen, die das Thema irgendwann aufbringt, weil es sie interessiert. Das Thema wirft auch in Gerasim viele Fragen auf. Die Beteiligten sind dabei erfrischend offen. Das Gespräch soll neben der Atmosphäre Gerasims auch Themen der Kampagne aufgreifen und sie gleich zu Beginn präsent machen. Neben



• Wenn es dem Spieler Spaß macht, dann bespreche mit ihm vor der ersten Spielsitzung, wie er eine Lehrstunde in Gerasim vorbereiten kann. Er sollte sich dazu ein zu seinem Helden passendes Thema und eine Lehrmethode ausdenken und darf die Anfangsszene dann selbst gestalten – von magietheoretischem Frontalunterricht mit abgelesenen Referat bis zur improvisierten Mitmachstunde in Verwandlungsmagie ist alles möglich.

direkten Fragen zum Vortrag, die natürlich von dessen Thema abhängen, sind hier einige beispielhafte Fragen zum Sternenfall:

- Wir haben gelernt, dass Sterne in der Mythologie vieler Völker als Repräsentanz der Seelen der Verstorbenen gelten, man denke an die Himmlische Gauklerschar des Phex oder an zu Sternen aufsteigende Helden. Welche Gedanken macht Ihr euch unter diesem Aspekt darüber, wenn Sterne fallen? Und noch weiter gefragt: Wandelsterne und Teile von Sternbildern stehen oft mit göttlichen Entitäten in Verbindung? Was, wenn diese fallen?
- Uns hat die Nachricht sehr betroffen gemacht, dass die Stadt Arivor durch einen stürzenden Stern vernichtet worden ist. Bedeutet dies, dass Sterne sich drittsphärisch als gewaltige Masse aus Gestein manifestieren? Schließt Ihr aus, dass sie sich als Idee oder göttlicher Aspekt immateriell manifestieren? Kurz: Was ist die drittsphärische Essenz eines Sterns?
- In diesen Gefilden begegnen uns auf Exkursionen allenthalben die Ruinen der uralten Kultur der Hochelfen. Wie ordnet Ihr die Mythen über die Sternenträger ein, jene Auserwählten dieses Volkes? Seht Ihr einen Zusammenhang zum Sternenfall, und wenn ja, welchen?
- Wenn auch unsere Collegae aus Belhanka, mit denen wir in regelmäßigem Kontakt stehen, tiefer in die Theorie der Bewegungsmagie eintauchen, so fragen wir uns doch: Wie muss man sich die Bewegung der Sterne vorstellen, wie ihren Fall? Ist ihr Fallen eine Metapher dafür, dass sie die Sphären durchreisen oder durchbrechen? Im Sphärenmodell müsste ihr Weg die 6. Sphäre für einen Sturz verlassen und uns in der 3. Sphäre erreichen. Kann dies rein physisch erfolgen? Ist dieses Modell womöglich fehlerhaft, muss es überdacht werden?
- Wie viele Sterne gibt es?
- Schon seit dem Sternenregen im Svellttal frage ich mich, was die Melodie eines fallenden Sterns ist und ob sie nach seinem Fall fortbesteht. Habt ihr einmal einen gefallenen Stern besucht? Falls ja, könnt ihr seine Melodie summen?
- So wie die Dunkelheit am Himmel wächst, wachsen hier die Unterschiede zwischen unseren Völkern. Wenn wir wieder näher zusammenrücken, meint ihr, das könnte die Dunkelheit am Firmament vertreiben?
- Unser Zeitalter ist vorbei, unser Volk fühlt und bewahrt noch das Licht, aber wir sehen, dass die Menschen sich weit ausgebreitet haben und derzeit herrschen. Denkt ihr, der Sternenfall bedeutet das Ende des Zeitalters der Menschen? Bedeutet die Veränderung der Sternbilder, dass eure Götter verschwinden, so wie es einst die Elfengötter taten?
- Schon immer haben die Bahnen der Sterne sich geändert, und einige verschwanden, während andere neu entstanden. Warum denkt ihr, dass es diesmal von Bedeutung ist?

Du solltest deinen Spielern Gelegenheit geben, sich selbst über diese Dinge Gedanken zu machen. An der Diskussion sind explizit *alle* Helden eingeladen teilzunehmen.

Am Vermächtnis der Völker

Nach dem Vortrag sollten die Helden zunächst Gelegenheit haben, die Stadt und ihre Bewohner ein wenig zu erkunden. Du kannst Gespräche mit den Magistern, aber auch mit anderen Bewohnern arrangieren, vielleicht einen Spaziergang durch den faszinierenden Ort oder ein paar Besorgungen beim Schmied oder Kräuterkundigen. Zum Besuch der Akademie gehört auch ein Besuch des Vermächtnisses der Völker. Reisende werden dazu ermutigt, es zum besseren Verständnis der Völker (Elfen und Menschen) zu betreten. Die Akademie nutzt das höchstmagische Artefakt als Lehrstätte. Auch die Helden sind dazu angehalten, allerdings sollten sie dies gemeinsam mit einigen Lehrern der Akademie tun, z. B. nach einem gemeinsamen Spaziergang oder als Fortsetzung der Lehrstunde. Die Helden sollten zu diesem Zeitpunkt ein wenig von Gerasim gesehen haben, denn danach wird die Zeit drängen und es werden Recherchen nötig sein. Es können eine Nacht oder sogar wenige Tage zwischen der Lehrstunde und dem Besuch des Vermächtnisses der Völker liegen. Wenn die Helden danach fragen, was das Vermächtnis der Völker denn ist, dann gib ihnen durch den Mund eines ihrer Begleiter die Information, dass der Kern des Ganzen ein Bild des berühmten Elfenmalers  *Golodion Seemond* ist, der die Kunst beherrscht, tatsächlich begehbare magische Welten in seinen Bildern entstehen zu lassen. Fragen die Helden nicht danach, dann lass ihnen diese Informationen vor dem ersten Kontakt mit dem Vermächtnis trotzdem durch einen geeigneten Hinweis zukommen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine knorrige, alte Eberesche steht auf einer Lichtung am Wald. Ein Bild Golodion Seemonds erkennt ihr zunächst nicht. Dann aber schreitet einer eurer Begleiter zum Stamm des Baumes und deutet auf einen schmalen Spalt, der leicht zu übersehen ist. Er lächelt und bedeutet euch, näherzutreten. Erst da erkennt ihr, dass der Spalt Teil eines Bildes ist, das auf den Stamm aufgemalt wurde und nahtlos in die Realität übergeht.



Bei magischer Betrachtung zeigt der unscheinbare Baum ein wahres astrales Leuchtfeuer. Starke magische Fäden spinnen sich in Harmonie und Kunstfertigkeit um den Baum, mit einem Zentrum am Stamm in Höhe des scheinbaren Spalts. Wer das Bild eine Weile meditativ auf sich wirken lässt, der spürt und sieht, dass er nun in ihn eintreten kann. Tut er dies, befindet er sich einen Wimpernschlag später auf einer Lichtung in jener real wirkenden Zwischenwelt, die man Madayas Träume nennt.

Die Traumwelt im Vermächtnis der Völker

Es gelten die Regeln zu Traumwelten im Allgemeinen und zu Madayas Träumen im speziellen (siehe Seite 63). Über den Einlass wacht eine Baumdryade namens *Nianalyndir* mittels eines BLICK IN DIE GEDANKEN (QS 5), mit dem sie prüft, ob ein Besucher friedliche Absichten hegt. Boni: Alle Sprachbarrieren fallen und jeder Anwesende versteht jedes gesprochene Wort. Proben auf Gesellschaftstalente +1, Proben zum gegenseitigen Verständnis, zum Lehren und Singen/Musizieren +2, die IN von Menschen, Elfen und Halbelfen steigt während des Aufenthalts um +2, Proben auf Zauber mit dem Merkmal *Einfluss* oder *Hellsicht* +1

Mali: Proben auf Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* -2

Das Vermächtnis der Völker (*Salanur tala'a'feya*)

Im Efferd 1029 BF von *Calaya Nebellied*, der Mutter Mondglanz Eichenfelds, geschaffen, ist das Vermächtnis ein Begegnungsort für Menschen und Elfen, an dem sie einander ohne nötige Sprachkenntnisse und rein durch Einfühlung verstehen können. Zugang erhält man durch ein magisches Bild des Elfenmalers Golodion Seemond, das an einer alten Eberesche im Norden Gerasims aufgemalt wurde. Der Baum ist gleichzeitig Heimat der Dryade *Nianalyndir*, deren Magie das Bild vor Verwitterung und Beschädigungen bewahrt. Zum Betreten muss das Bild intensiv betrachtet werden, außerdem sind friedliche Absichten zur Verständigung zwingende Voraussetzung. Ist dies gegeben, kann der Betrachter das Bild „betreten“ und erreicht eine Waldlichtung mitten in der Welt von Madayas Träumen. Das Seelenlied der Schöpferin *Calaya* ist in den Ort eingegangen, sodass sie hier als Ratgeberin wartet. Das Vermächtnis wird üblicherweise aufgesucht, wenn Angehörige unterschiedlicher Kulturen (meist Menschen und Elfen) sich untereinander verständigen und verstehen wollen. Wissen, Legenden und Bräuche werden hier ausgetauscht, aber auch Verhandlungen finden dort statt, und die Suche nach Wissen zieht Reisende an.

Die Traumführerin

Als das Vermächtnis der Völker erschaffen wurde, gab die ehemalige Schulleiterin *Calaya Nebellied* ihre eigene Wirklichkeit auf und wurde in das Vermächtnis der Völker entrückt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am anderen Ende der Lichtung scheint ein helles Licht. Langsam formt es sich, und als daraus Wirklichkeit geworden ist,

seht ihr eine Elfe. Ihr Mienenspiel und ihre Aura strahlen Güte und Verständnis aus. Gedankenbilder an die wärmsten Momente eures Lebens werden geweckt. Als die Elfe zu sprechen beginnt, wisst ihr, dass diese Worte in melodischem *Isdira* erklingen – dennoch verstehen auch die Nichtelfen unter euch jedes einzelne Wort so klar wie eine vertraute Stimme direkt an eurem Ohr:

„*Sanyasala Salanur tala'a'feya* (Seid begrüßt, meine Freunde, und willkommen im Vermächtnis der Völker)! Ich bin – oder war – *Calaya Nebellied*, die Hüterin dieses Ortes. Ruht euch aus und sagt, was immer euch auf dem Herzen liegt.“



Gib den Helden Gelegenheit, sich an diesem Ort umzusehen und mit *Calaya* und den anderen Anwesenden zu interagieren. Schildere, wie sie intuitiv feinste Nuancen in der Körpersprache, Mimik und Sprache aller Anwesenden verstehen. Bei einer Unterrichtsstunde hier fallen das Lehren und das Verständnis deutlich leichter. Wenn du meinst, dass die Spieler lange genug das Vermächtnis der Völker erlebt haben, kommt es zum folgenden Ereignis:

Der Hilferuf



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas stimmt nicht! Etwas ändert die Harmonie an diesem Ort. Mit einem Mal reißt das diffuse Licht rings um die Lichtung wie ein Schleier an mehreren Stellen auf. Verwirrende Szenen zeigen sich durch die Risse, die aber alle wie Teile eines einzigen Bildes erscheinen. Ihr erkennt so etwas wie eine Turmruine vor grauer Regenkulisse. Und eine Melodie dringt an eure Ohren, komplex und ausgefeilt, aber auch hektisch und voll Sorge, Furcht, Verzweiflung gar?



Was die Helden hier sehen und hören, ist der Ruf der *Bahalyr*. Das Schiff ist beseelt von *Amalaias* Seelenlied und ruft auf dem einzigen Weg, der ihm zugänglich ist, um Hilfe: über Madayas Träume. Doch ist seine Möglichkeit zur Kommunikation eingeschränkt. Es versucht deshalb, in begehbaren Bildern die Eindrücke auf dem Weg zu seinem Aufenthaltsort zu übermitteln, und bestenfalls auch, die Helden über Madayas Träume direkt zu sich zu holen. Doch jene Macht, vor der die *Bahalyr* sich fürchtet, korrumpiert den Kommunikations- und Reiseversuch. Den Helden sollte an dieser Stelle nicht klar werden, wer oder was hier um Hilfe ruft. Anhand ihrer eigenen Leistungen können sie möglichst viele Wegmarken erkennen, werden schließlich aber zurück in das Vermächtnis der Völker geworfen und müssen die Reise in der realen Welt antreten, mit den Informationen, die sie ergattern konnten.



Sobald die Helden reagieren und sich einen Riss anschauen, kannst du beginnen, ihnen die Eindrücke der ersten Wegmarke zu beschreiben. Wenn sie sich hineinbewegen, ob mit einem beherzten Schritt oder zunächst mit der Hand, spüren und fühlen sie, was im Bild hinter dem Riss liegt (den kalten Stein des Turms und den fallenden Regen). Wer hineingeht, ist für die anderen in diesem neuen Bild sichtbar und befindet sich an diesem Ort. Kurz darauf öffnet sich dort dann ein neuer Spalt zu einer weiteren Wegmarke.

Die Wegmarken

Jeder der hintereinander betretbaren Orte zeigt eine Wegmarke, die sich jedoch jeweils zunächst nicht erkennen lassen. Der Übergang zu einem Ort gibt Hinweise auf den tatsächlichen, realen Weg zur zugehörigen Wegmarke (Himmelsrichtung, Gelände, ...). Ist man in das neue Bild übergegangen, kann man dort versuchen, die jeweilige Wegmarke genauer zu erkennen. So ist es möglich, den Weg zu rekonstruieren, der am Ende zur um Hilfe rufenden Bahalyr führt.

Diese Reise im Traum kannst du mit drei aufeinander folgenden Gruppensammelproben darstellen, die für die drei Wegabschnitte **Entlang der Flüsse**, **Durch die Wälder** und **In die Berge** stehen. Bedenke, dass deine Spieler gerade in einer phantastischen, magischen Elfen Traumwelt reisen. Ziehe deshalb die Würfelergebnisse nur als Grundlage heran, um die Resultate zu ermitteln, und baue atmosphärische Szenen und Beschreibungen

darauf auf. Mehr zum Misslingen von Proben siehe im Abschnitt **Der Traumschatten** (Seite 19).

Jede QS sollte abwechselnd ein **Wegstück** und eine **Wegmarke** offenbaren, je 2 QS erfolgt also ein Übergang von einem „Bild“ zum nächsten.

Während die Bahalyr ihren Ruf so gestaltet, dass sie – Wegmarken und Kraftlinien folgend – von ihrem Standort aus bis zum Vermächtnis der Völker eine Traumverbindung aufbaut, verfolgen die Helden diesen Weg von ihrem Standort (dem Vermächtnis der Völker) aus rückwärts zum Versteck der Bahalyr.

Entlang der Flüsse

Gruppensammelprobe (10 Versuche) auf
Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +2.

- ☛ **QS 1 – Selserbach, Grüne Ebene:** Ein Bachlauf bis zu dessen Quelle, dann im Wechsel Wald und Ebene mit hohem Gras, in der Ferne so etwas wie ein Turm.
- ☛ **QS 2 – Da'lirielâs Turm:** Eine Turmruine, uralt und einst trutzig, aber doch filigran, womöglich hochelfisch, ein Wachturm oder Aussichtsturm. Ein Steinkreis liegt hier ebenfalls.
- ☛ **QS 3 – Waldrand, Quelle:** Wald, dichter werdend, weiter in Richtung Süd-Süd-West auf eine neue Bachquelle im Wald zu.
- ☛ **QS 4 – Überreste Kvillquells:** Mit Moos überwachsene Holzhäuserreste, einige Fundamente aus Stein, angeruht und schwarz. Nur ein Dorf. Verlassen?



- ☛ **QS 5 – Amper:** Durch den Wald, direkt an einem schlängelnden Wildbachverlauf in Richtung West. Lautes Tosen.
- ☛ **QS 6 (Teilerfolg) – Auen des Waldes-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt:** Nördlich des Baches liegt eine Auen- und Seenlandschaft, Biberdämme sind zu erkennen.
- ☛ **QS 7 – Kvill-Zufluss:** Ein Zufluss aus südlicher Richtung, der Bach wird zum Fluss (dem Kvill), wild reißend, laute Katarakte.
- ☛ **QS 8 – Riur'lara:** Der Fluss fällt über mehrere Stufen die Klippen eines Plateaus herab. Pfahlbauten womöglich auelfischer Bauart überspannen den See, und die Katarakte, teils brückenartig, wirken fast hochelfisch.
- ☛ **QS 9 – Kvill:** Der Weg folgt dem Kvill weiter gen Westen, der Wald wird lichter. Ein Wildbach (der Lorsol) fließt aus dem Süden in den Fluss.
- ☛ **QS 10 (voller Erfolg) – Kvirasim:** Eine größere Siedlung aus waldelfischen Baumhäusern, darunter deutlich weniger Menschenhäuser, liegt nahe dem Zufluss. Es kann sich nur um die Stadt Kvirasim handeln.

Durch die Wälder

Gruppensammelprobe (7 Versuche) auf Wildnisleben +1.

- ☛ **QS 1 – Lorsol:** Der Weg führt einen Wildbach hinauf gen Süden.
- ☛ **QS 2 – Verzweigung:** Der Wildbach fließt von Südwest und Südost zusammen
- ☛ **QS 3 – Lorsol-Arm:** Dem aus südwestlicher Richtung kommenden Arm des Wildbaches folgend. Es geht steiler bergauf, der Wald wird dichter, Berggipfel tauchen in östlicher / südöstlicher Richtung auf.
- ☛ **QS 4 – Große Silberbuche:** Nahe am Bach steht ein schlanker Baum von über 30 Schritt Höhe mit blassgrauen, fast silbrigen Blättern, durch die Mondlicht dringt; intensives, silbernes Mondlicht, fast blendend. Hier weicht der Weg vom Bach ab.
- ☛ **QS 5 – Silberbuchenwald:** Der Wald wird immer dichter, die Blätterdächer schimmern silbrig. An Baumgewächsen wie Moosen erkennt man die Himmelsrichtung: Es geht leicht nach Westen, die östlichen Berge im Rücken lassend.
- ☛ **QS 6 (Teilerfolg) – Thunata:** Eine Ruinenstadt, verbrannte Erde, Steinhäuser, ein großer Tempel mit einem rußigen Gänsefries, dazwischen huschen affenartig wirkende Menschen umher.
- ☛ **QS 7 – Handelsweg:** Erstmals ein Pfad, wohl von Menschen angelegt. Er führt in südwestliche Richtung
- ☛ **QS 8 – Hillhaus:** Eine bewohnte Menschengesiedlung im Wald, mit Tempel, Wirtshäusern und einem kleinen Handelsweg.
- ☛ **QS 9 – Silberbuchenwald:** Ein Weg durch den dichten Wald gen Osten, das vertraute Geräusch eines reißenden Wildbaches.
- ☛ **QS 10 (voller Erfolg) – Furt über den Lorsol:** Der reißende Wildbach wird abermals überquert, wie ein Tor zu den Bergwäldern liegt hier eine flache Furt.

In die Berge

Gruppensammelprobe (7 Versuche) auf Orientierung (Sternenhimmel).

- ☛ **QS 1 – Salamanderwälder:** Es geht bergauf. In die Melodie des Rufes mischen sich zunehmend andere Lieder im Hintergrund, die Himmelsrichtung ist südöstlich.
- ☛ **QS 2 – Aumond:** Ein waldelfisches Dorf am Fuße eines Bergpasses.
- ☛ **QS 3 – Berganstieg:** Ein steiler Anstieg im Wald.
- ☛ **QS 4 – Krähenberg:** Ein Berggipfel in der Form eines aufrecht stehenden, dunklen Vogels.
- ☛ **QS 5 – Pass:** Ein natürlicher Pass um den Krähenberg herum.
- ☛ **QS 6 (Teilerfolg) – Êibhavalvan:** Ein windumtostes Felsplateau mit 5 uralten Eiben darauf, die ihre Dächer zu einer Krone über einem moosbewachsenen Steinkreis vereinen.
- ☛ **QS 7 – Talabstieg:** Es geht bergab durch ein Tal in südlicher Richtung. Wenig Bewuchs, aber große Bäume liegen vor den Helden.
- ☛ **QS 8 – Lebenswald:** Ein Wald, in dem alles riesenwüchsig, gewaltig ist.
- ☛ **QS 9 – Lichtung:** Der riesenwüchsige Wald führt auf eine große Lichtung.
- ☛ **QS 10 (voller Erfolg) – Baum der Schöpfung:** Ein riesiger Baum, der aus der Lichtung emporragt. Der Blick geht nach oben in ein Blätterdach. DORT! Dort oben in den Wipfeln liegt die Quelle der Melodie, des Rufes!

Warum kein direkter Weg?

Das Versenden von Traumbildern durch von einem Elfenlied beseelte magische Schiffe ist auch von den magischen Kraftfäden der umgebenden Umwelt abhängig. Tatsächlich musste sich der Hilferuf über die magischen Verbindungen der Salamandersteine erstrecken. Die dem Zielpunkt nahe Alte Wacht (Seite 45) hat diesen Ruf erst ermöglichen und das Lied der Bahalyr über regionale Kraftlinien, magische Orte und die beiden magischen Flüsse Lorsol und Kvill verschickt. Der Ruf konnte nur so bis nach Gerasim zum Vermächtnis der Völker gelangen.

Der Traumschatten

Arantalwa lässt-Himmel-kreischen hat den Ruf der Bahalyr ebenfalls vernommen. Er wirkt korrumpierend auf Madayas Träume ein. Während die Helden dem Ruf durch die magischen Traumbilder folgen, beginnt er im Hintergrund seine finstere Macht zu wirken und ihnen zu folgen. Arantalwa ist in die Traumwelt eingedrungen, über welche die Bahalyr nach den Helden ruft. Mit einer modifizierten Version des Rituals TRAUMGESTALT nimmt er hier die Form einer Schattenspinne (siehe Seite 20) an, die den Traum verdirbt. Die Spinne als Tier des Namenlosen (Probe auf Götter & Kulte –1) kann den Helden dabei einen Hinweis geben, mit welcher höheren

Schattenspinne

MU 16 KL 13 IN 15 CH 14

FF 16 GE 15 KO 18 KK 22

LeP (Anzahl der Helden x 20) AsP – KaP – INI 18+1W6

VW 7 SK 5 ZK 5 GS 10

Biss: AT 14 TP 1W6+6 RW mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: Anzahl der Helden +1 (Aktionen nur für Angriffe; kein Gegner kann mehr als 1 x angegriffen werden)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss)

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft 14

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Kampfverhalten: Die Spinne setzt jede KR 1 Aktion gegen Calaya ein, die restlichen Aktionen werden auf die Helden aufgeteilt. Dabei wechselt die Spinne immer zwischen Angriffen, die durch Finten oder Wuchtschläge unterstützt werden.

Flucht: Die Spinne kämpft bis zu ihrer Vernichtung.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Das Wesen ist ausgesprochen agil und kann eine ganze Gruppe von Angreifern beschäftigen.

Durch seine Größe kann man zudem die Angriffe nicht gut parieren.

- ☛ **QS 2:** Das Netz der Spinne sieht klebrig aus, und man kann sich dort womöglich verfangen.

- ☛ **QS 3+:** Die größte Schwachstelle der Spinnen sind ihre Beine. Wenn sie einige davon verliert, ist sie vermutlich nicht mehr so schnell.

Sonderregeln:

Beine abschlagen: Um der Schattenspinne ein Bein abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Bein angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können es durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb einer KR erzielt werden müssen. Jedes abgeschlagene Bein reduziert die Aktionen der Schattenspinne um 1. Die Spinne hat 8 Beine.

Schattenetz: Helden können sich im Netz der Schattenspinne verfangen. Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um -1 erforderlich, die jeder Held zu Beginn des Kampfes einmal ablegt. Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zeitintervall 1 KR, 7 Versuche, danach ist der Held entweder frei, oder er schafft es nicht mehr aus eigener Kraft).

Macht im Hintergrund sie es zu tun haben. Arantalwa will die Kommunikation unterbrechen und die kontaktierten Helden von den weiteren Hinweisen auf den Weg zur Bahalyr abschneiden.

Arantalwa gewinnt an Stärke durch das Versagen der Helden. Bei jeder misslungenen Einzelprobe und immer, wenn eine der Gruppenproben weniger als einen Teilerfolg ergibt, kommt es zu einer Manifestation des Schattens:

Schattenmanifestationen

- ☛ **Schattenetz:** Dünne, schwarze Fäden einer klebrigen, brennenden und reißfesten Seide umschließen einen Charakter (siehe dazu Werte der Schattenspinne oben).
- ☛ **Formloser Schatten:** Dunkelheit legt sich unter fürchterlichem Kreischen als Wand vor oder Kuppel um die Helden und muss durchdrungen werden. Dazu kann ein magisches oder karmales Licht (z. B. FLIM FLAM, ein Feuerzauber, Bann der Dunkelheit ...) oder auch ein im Traum nach den Traum-Regeln (Seite 63) erschaffener Gegenstand (z. B. eine Fackel) verwendet werden. Auch harmonische Musik in Form von *Singen* oder *Musizieren* ist einsetzbar (Proben +2 aufgrund des Ortes). Ein Held mag durch eine Probe auf *Magiekunde* -2 auf diese Idee kommen
- ☛ **Alptraumkreis:** Wohin auch immer sich die Helden von einem Punkt aus begeben, nach einer kurzen Strecke durch den dichten Wald, auch gerade in

eine Richtung, kehren sie an den Ursprungsort zurück. Immer und immer wieder. Probe: *Orientierung (Sternenhimmel)* -2

- ☛ **Verirren:** Eine Schattengestalt ist zu sehen. Folgt ihr ein Held, lockt sie den Verfolger immer weiter vom Weg ab, schlägt Haken, sorgt für Verwirrung, lässt sich aber nie greifen. Probe: *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* -2

Der Schatten ist hier noch nicht greifbar, die Helden können nur versuchen, aus der jeweiligen Situation mit der jeweils angegebenen Probe zu entkommen. Wem sie misslingt, der wird zurück zum Vermächtnis der Völker geworfen und erhält keine weiteren Informationen über den Weg.

Angriff der Schattenspinne

Bei zweimaligem Versagen bei einer der Gruppen-sammelproben oder spätestens, wenn die Helden den Baum der Schöpfung erblicken, setzt Arantalwa all seine Macht ein. Aus dem formlosen Schatten formt sich eine Spinnengestalt und greift direkt die Wächterin der Traumwelt an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Ziel ist zum Greifen nah! Doch plötzlich wird alles um euch herum kleiner, ihr fühlt euch weggerissen, verliert den

Halt! In Windeseile nehmt ihr wie durch einen Sog den gleichen Weg, den ihr hierher gegangen seid, seht all die Orte noch einmal in immer schneller werdender Abfolge ... dann landet ihr unsanft auf der Lichtung, die ihr als das Vermächtnis der Völker kennt. Doch ein achtbeiniger Schatten sucht und tastet an einem Baum nach der Hüterin des Ortes.



Aratalwa bedroht nun Calaya Nebellied und damit das Vermächtnis der Völker selbst! Diese hat die Helden zurückgeholt und hofft, dass sie ihr helfen können. Für Calayas Werte kannst du dich an denen der Elfe *Seri* auf Seite 38 orientieren. Für Arantalwa ist damit ein Ziel erreicht, der weitere Weg zur Bahalyr steht den Helden nicht mehr offen. Nun will er sie möglichst auch noch endgültig aufhalten. Beachte bei der folgenden Konfrontation, dass Schaden in dieser Welt aufgrund von Arantalwas Wirken in die reale Welt mitgenommen wird. Haben die Helden nicht alle Wegmarken entdeckt, so fehlen der im nächsten Kapitel folgenden Expedition diese Informationen auch. In diesem Fall kannst du auf folgende Alternativen zurückgreifen: Der Weg nach Kvirasim kann durch Zaubersänger *Valayar webt-Sternklang* vermittelt werden (siehe Seite 22). In Kvirasim kann dann *Saladon Sternenlied* (siehe Seite 34) den Weg in die westlichen Salamandersteine weisen, die man über

Aumond erreicht. Dort können sie schließlich von *Madaya* selbst die letzten Wegmarken gezeigt bekommen.

Calayas Tod

Calaya verfügt an dieser Stelle über 50 LeP. Bei den übrigen Werten kannst du dich an ihrer Tochter *Mondglanz Eichenfeld* orientieren (siehe Seite 14).

Wenn die Spinne am Ende nicht besiegt werden konnte, erhält *Amalaia* den ersten *Seelenmakel*-Punkt. Falls die Helden auch bei weiteren Hindernissen des Schattens versagten oder Calaya stirbt, kannst du sogar einen zweiten *Seelenmakel*-Punkt vergeben.

Was nun?

Nach dem Bericht der Helden erkennen die Spektabilitäten, dass hier jemand Hilfe vor einer düsteren Macht sucht. Sie rüsten eine Expedition aus, und *Mondglanz Eichenfeld* bittet die Helden um deren Begleitung. Als Gegenleistung stellt die Schule in Aussicht, die Helden Zauber zu lehren, wenn gewünscht auch die elfische Zaubersammlung. Die Bibliothek steht ihnen offen, einem Zauberkundigen können sie zudem eine Magisterstelle auf Zeit anbieten. Sie bieten notfalls Handelswaren auch (getrocknete Heilkräuter, Ahornsirup, Elfenbausch) im Wert von bis zu 100 Dukaten pro Teilnehmer an. Während fleißig ausgerüstet wird, haben die Helden Zeit für Recherchen.

Recherchen

Die Bibliothek

Die Schule verfügt über eine kleine Bibliothek im Hause von *Anastasius Silberhaar*. Im Folgenden findest du einige Textpassagen, welche die Helden bei Recherchen aufstöbern können, wobei ihnen auch gerne bei der Suche geholfen wird – gehe also davon aus, dass sie die relevanten Schriften finden, solange sie überhaupt suchen.

Das wertvollste Zauberbuch im Bestand ist das Original von *Zauberkräfte der Natur* (*Garethi* mit längeren *Isdira*-Zitaten), ein Reisebericht der Magierin und Akademiegründerin *Tamara*, in dem sich ein Verweis auf den **Baum der Schöpfung** findet.

»Tief in den Salamanderwäldern, verborgen vor den Augen der Menschen, soll ein Ort liegen, dessen Name in *Isdira Nurdrala'e*, lebender Bergwald oder Wald des Lebens, lautet. In ihm sprieße das Leben wild und riesenwüchsig. In seiner Mitte läge ein Baum, je nach Legende beseelt von einem mächtigen Elementarwesen des Humus oder gar Leib eines solchen. Seine Ausmaße seien gewaltig, und in seiner Krone lägen ganze Dörfer von Dryaden und Feen. Er erwecke die Schöpfungskraft, das Erblühen von Leben und Ideen, den Geist *Simias*. In seinen Zweigen höre man inspirierende Lieder, dürfe aber nicht gegen das Leben freveln, sonst sei der Zorn des Meisters fürchterlich. Ich vermute

dahinter nur eine Legende und Allegorie auf die Schöpfungskraft des Lebens.«

—*Zauberkräfte der Natur*, *Tamara*, *Gerasim*, um 623 BF

Das Buch *Feyala – Über das Elfengeschlecht* (*Isdira*), ein Werk der Magistra *Ilandaria Feenholde*, enthält Hinweise auf das **Schattenwesen** bzw. das **dhaza**.

»Es heißt, dass einst *Madaya* die Schatten von ihrem Opfer ausschloss und von der Gemeinschaft trennte, da sie dem *dhaza*, dem Dunklen Licht, verfallen waren: Nie sollten diese Wesen mehr die Lichtwelt schauen, die den Elfen Ursprung und Jenseits in einem ist. Ihr Dasein sollten sie im Schatten und als Schatten fristen.

Ausgesperrt von der Gemeinschaft können sie ihr nur in fremder, vorgetäuschter Gestalt beiwohnen, nie als ihr hässliches Selbst. Sie hassen und verzehren das Leben, und ihr Neid auf das Leben zerfrisst sie.

Ausgesperrt aus den Träumen, hassen sie deren Licht, welches sie zersetzt. Doch die Mächtigsten unter ihnen können als Schatten darin umhergehen. Sie korrumpieren die Träume voller Hass mit ihrem Unlicht.

—*Feyala – Über das Elfengeschlecht*, *Ilandaria Feenholde*, um 800 BF

»Ein dunkles Kapitel der Elfen war der zweite Zug der Sehenden. Beim ersten Zug, heißt es, wollten Überlebende aus

den alten Elfenreichen ins Sala Mandra und in die mythische Lichtwelt zurückkehren. Da sie aber das badoc mit sich brachten, wies man sie ab, und es kam zu Brudermord und Gewalt. Über den zweiten Zug konnte ich kaum mehr erfahren, als dass er noch fürchterlicher endete, denn hinter ihm habe das dhaza, das »Schwarze Licht«, gesteckt und die vom badoc geblendeten Elfen ins Verderben gestürzt. Sie starben oder wurden verdorben. Wer es überstand, sei ein Schatten geworden, ein Geschöpf des Nicht-Lichts.«

—Feyala – Über das Elfengeschlecht, Ilandaria Feenholde, um 800 BF

Auch im Elfischen Sagenbrevier (Garethi), einem Band über Sagen und Mythen der Elfen, finden sich Hinweise auf **das Schattenwesen**.

»Einst fand man in einem Menschengorf ein Findelkind, eine Elfe. Aus Angst wollte man das Kind ersäufen, doch die Witwe Isegund nahm das Kind mit Liebe auf und nannte es Tarilei. Als Tarilei heranwuchs, träumte sie lebhaft Träume und erzählte sie ihrer Ziehmutter. Die Träume aber wurden allzu oft wahr, wie Isegund mit Sorge feststellte. Als sich der Müller verlobte, erzählte Tarilei dies freudig bereits Tage zuvor. Als der Tischlersohn ein schlimmes Fieber bekam, prophezeite Tarilei ihrer Mutter weinend, dass er sterben würde und behielt recht. Isegund aber war herzensgut und verschwieg diese Gabe den anderen, auch Tarilei sollte niemandem davon erzählen. Je weiter Tarilei sich aber verschloss, desto schlimmer wurden die Träume. Bald berichtete sie ihrer Ziehmutter, dass ein Schatten sie im Traum besuche und ihr böse Dinge einflüstere. Jeden Morgen erwache sie voller Angst. Einmal gar trug sie Bisse und Kratzer aus ihrem Traum mit in die Welt. Da machte sich Isegund auf zur Fee Mandalai, die tief in den Elfenwäldern lebte, und bat um Hilfe. Die Fee erkannte, wie gut sich die Menschenfrau um die Elfe kümmerte, und sprach: »Geh getrost zurück, ich werde deine Tochter schützen. Doch soll sie nicht in der dunklen Stube schlafen. Lass sie im hellen Mondlicht nächtigen, und nichts wird ihr widerfahren.« Und so schlief Tarilei von nun an im Freien und träumte lebhaft. Doch niemals wieder träumte sie vom Schatten, und sie wurde glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende.«

—Elfisches Sagenbrevier, Das Märchen vom Schattenmann, um 950 BF

In Band 11 der Gespräche Rohals des Weisen (Bosparano), die einst von dessen Schülern zusammengestellt wurden, gibt es einen Abschnitt, der sich um das **badoc** dreht, jenes elfische Konzept, von dem die Helden auch im Feyala etwas lesen können.

»Über das badoc

Alvida die Schülerin: »Meister, warum haben die Elfen dieses ihr ursprüngliches Wesen verloren?«

Rohal der Weise: »Wie hätten sie ihr Wesen denn erhalten sollen, da sie den Weg des ewig unveränderlichen Los verließen und den Weg der sich ewig wandelnden Sumu beschritten? Denn Licht wird durch Sein ersetzt, und Sein durch Werden, und Werden durch Wissen, und Wissen durch Macht, und Macht durch Gier.«

—Gespräche Rohals des Weisen, Band XI, um 533 BF

Eine unbenannte, in Garethi verfasste Schrift referiert **die elfische Sicht auf die Welt**.

»Die Götter werden von den Elfen abgelehnt. Aber lehnen die Götter auch die Elfen ab? Die Magierphilosophie legt den Schluss nahe, dass aus Glaube Macht wird und Macht den Glauben entfacht. Auf die Götterflüche angesprochen, sagten mir die Elfen: Hast du je einen fey verflucht gesehen von euren Göttern? War je einer rastlos, gepeinigt von eurer Travia? War je einer kalt und lieblos, verflucht von eurer Rahja? Würde je einer die Sonne scheuen, weil ihr sie eurem Götterfürsten Praios zuschreibt? Nein, wir sind Geschöpfe des Lichts und des Mondes. Keiner eurer Zwölfe könnte uns zu einem Schattendasein verfluchen.«

—aus einer unbenannten Schrift über Elfen, um 970 BF

Die Gerasimer

Die Bewohner der Stadt können ebenfalls Wissen ergänzen:

- ☞ Zaubersänger *Valayar webt-Sternenklänge* hat während des Hilferufs einen Tagtraum gehabt, der ihm einige der Bilder gezeigt hat, die auch die Helden sahen. Er glaubt, das Seelenlied einer Elfe gehört zu haben, der Moment war aber zu kurz, um mehr zu sagen. Die Helden erhalten so den Hinweis, dass weitere Elfen Träume gehabt haben könnten. Valayar nennt ihnen *Saladon Sternenlied* in *Kvirasim* als alten und weisen Legendensänger, der womöglich mehr weiß. (Alternative für Wegplanung nach *Kvirasim*, falls zu wenige Wegmarken erkannt wurden.)
- ☞ Kräutersammler *Gerwulf* gibt Informationen über Flora und Fauna und Heilkräuter (+1 Bonus bei den Proben mit Bezug auf Tiere in **Einige Begegnungen** auf Seite 27 und bei solchen zu Pflanzen in **Die Kräutersuche** auf Seite 30).
- ☞ Baumsprecherin *Ninnial* kennt die Geschichten über den riesenwüchsigen Wald mit dem gigantischen Baum. Der Lebende Wald sei kein böser Ort, sondern einer des Lebens und der Schöpfung. Ein Baum solcher Ausmaße müsse dem Element Humus heilig sein. Die Helden sollten sich nicht fürchten, aber dem Leben Respekt zollen.
- ☞ Der alte Traviageweihte *Aidin Brinvard* ist geistig umnachtet, erwähnt man aber die Ruinen mit dem Traviatempel (Thunata-Wegpunkt), wird er hellhörig und faselt: »Vor 100 Jahren waren die Affenmenschen Travias Werkzeug bei der Bestrafung der Thunater für einen Pakt mit einem finsternen Schattenwesen!«.
- ☞ Dottora *Elysia Vincetta* kann die Theorie der Kraftlinien, denen der Ruf gefolgt sein mag, in den Raum werfen.
- ☞ Wirtin *Jasinde* bittet die Helden, falls sie nach Hillhaus kommen, die Herbergswirtin *Isidara Sinbar* zu grüßen und ihr einen Kräutertee als Geschenk zu übergeben, den Jasinde aus getrockneten Madariten (siehe Seite 37) herstellt (auch als Mondblume bekannt, weiße Blätter rund um einen gelben Blütenkorb – irdisch: Margeriten). Der Tee soll Isidas chronischen, schleimigen Husten lindern.

Aufbruch

Von Seiten der Akademie übernimmt nicht, wie man vermuten könnte, Mondglanz Eichenfeld die Führung der Expedition, sondern überraschenderweise Anastasius Silberhaar, trotz seines hohen Alters. Er hat seine Kollegin dazu überredet, ihn die Expedition leiten zu lassen, da er sich damit seinen letzten großen Wunsch erfüllt, trauert er doch, dass er aufgrund seines Amtes nie eine solche Reise unternehmen konnte. Mondglanz wäre zwar ebenfalls bereit zu gehen, Anastasius hat sie aber überzeugt, dass es seine abschließende Lebensaufgabe ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Morgennebel über Selserbach und Oblomon hat sich verzogen und ist der Frühlingssonne gewichen. Noch ist es kühl, und Tau liegt auf den Gräsern. Doch der Tag verspricht, schön zu werden. Aufbruchsstimmung liegt in der Luft. „Adepta Tasja, ich bitte um mein Reisegepäck“, hört ihr Anastasius Silberhaar sagen. Die treue Assistentin hilft ihm, den Rucksack aufzuziehen, dann umarmt Mondglanz Eichenfeld ihren alten Freund und danach auch euch. „Passt mir gut auf den alten Mann auf“, flüstert sie euch zu, eine kleine Träne aus ihren Mandelaugen wischend. Lauter sagt sie zur Reisegruppe: „Die Elfen des Waldes werden es euch nicht leicht machen, das Sala Mandra zu betreten. Sucht unterwegs nach Unterstützung, wo ihr sie finden könnt.“

Eine Reihe Bekannter wird zur Verabschiedung anwesend sein. Bei einem herzlichen Lebewohl werden kleine Geschenke ausgetauscht.

Magische Unterstützung ...

Mondglanz Eichenfeld überreicht jedem Helden ein Artefakt als Geschenk. Entscheide du, welcher Held welches davon erhalten soll:

- ☛ **Spurtstiefel:** Ein paar feine Stiefel aus Wildleder mit hübschen Verzierungen aus elfischen Mustern und Isdira-Schrift. Ein sich selbst aufladendes Artefakt mit **AXXELERATUS** (FW 9), einmal wöchentlich aktivierbar, Auslöser durch Zusammenschlagen der Hacken.
- ☛ **Teleportring:** Ein aus Holz geschnittener und reich mit Elfenbein-Intarsien verzierter Ring mit einem Amethysten. Zauberspeicher mit 2 **TRANSVERSALIS** (je FW 15), Auslöser ist das Drehen des Rings.

... und ein besonderes Geschenk

Zudem gibt Mondglanz der Expedition ein Artefakt mit, das sich im Besitz ihrer Mutter befand. Sie erzählt dazu eine kurze Geschichte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Als meine Mutter Calaya noch eine junge Elfe war, fand sie in den Salamandersteinen ein seltsames Stück Holz. Es war bearbeitet und hatte die Form eines Winkelkreuzes mit einem Loch am Kreuzungspunkt der Holzplanken. Es fühlte sich federleicht an, als schwebte es von allein, und in der Tat: Ließ sie es fallen, sank es gemächlich wie eine Feder zu Boden. Wenn aber Luft durch das Loch in der Mitte drang, man sich also bewegte, so schlug ein kleiner Holzzeiger, der am Loch angebracht war, in eine Richtung aus. Sie ritzte Ziffern in das Holz, die nun recht exakt die Meilen angaben, die man sich im Zeitraum einer Stunde bei der derzeitigen Geschwindigkeit bewegt. Auch war sie mit dem Kreuz im Gepäck stets ausdauernder und schneller unterwegs. Einmal habe es sie gar schweben lassen. Über die Jahrhunderte verlor es nie an Kraft. Dieses Geschenk soll euch auf dieser Reise begleiten.“

Das Winkelkreuz

Es handelt sich um ein permanent verzaubertes Artefakt, das noch vom Bau der Bahalyr stammt und kaum Verfall aufweist; ein ausgemustertes Bauteil mit nur teilweise gelungenem **NIHILOGRAVO**, wodurch es sehr leicht ist (Gewicht einer Feder).

- ☛ Der Zeiger gibt die Meilen pro Stunde an, die das Kreuz derzeit zurücklegt. Je schneller, desto deutlicher ist ein surrendes Geräusch zu hören.
- ☛ Einmal wöchentlich erlaubt der **NIHILOGRAVO** (FW 6) jemandem, der auf dem Kreuz balanciert (Probe auf **Körperbeherrschung** (Balance)), für **QS x 5 Minuten** in bis zu 2 Schritt Höhe zu steigen. Er kann seinen Flug mit **Körperbeherrschung** (Balance) –1 steuern. Nach Ablauf der Zeit fällt das Kreuz zu Boden (eventuell Sturzschaden von 2 Schritt).
- ☛ Einmal wöchentlich kann man – durch das Halten des Kreuzes und eine Bewegung in Dauerlaufgeschwindigkeit für 5 Minuten – einen **MOVIMENTO** (9 FP) mit der Zaubererweiterung **Mehr Ziele** auslösen. Für die nächsten 8 Stunden können sich der Träger und bis zu 3 weitere Personen beliebig lange im Dauerlauf fortbewegen, ohne zu erschöpfen. Die Reisestrecke erhöht sich um **QS x 10 %** für eine Tagesleistung Fußmarsch.

Zaubererweiterungen:

Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber, muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär wie der Grundzauber durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

KAPITEL 2 – EXPEDITION INS GRÜNE HERZ



»Der Weg ins Sala Mandra war für Amalaia ein Weg des ya und des nanurda. Mit jedem Schritt, den sie sich der mythischen Heimat aller fey'e näherte, erklang ihr feysala harmonischer und schöner. Hatte das zerza sie bislang fest im kalten Wintergriff gehabt, so erwachte das nanurda wieder als ferne Erinnerung an einen Frühling, wie es ihn in ihrer Kindheit einst gab. Das Sala Mandra der Berge sang ihr von dieser Erinnerung, und Amalaia erinnerte sich, wie sie einst voll Hoffnung entlang des Sala Mandra gen Norden gereist war. So schritt sie über die Auen des Mandlaril und betrat die Wälder an den Hängen der Berge. Und sie ließ das Lied der Berge auf sich wirken, bei Tage und bei Nacht, und erreichte im äußersten Westen den Lorsol. Von hier aber stieg sie auf, denn das Lied, das sie vernahm, kam von der Alten Wacht Eibhavalvan, und zu dieser wollte sie gehen, um ihr Werk zu vollbringen. Der Aufstieg aber war mühsam und wundersam, schön und fordernd in einem, und es war gut. Das Sala Mandra aber zeigte Amalaia die Träume Madayas.«

—aus dem Faedhari, dem mythischen Geschichtsbuch der Hochelfen, dessen Verse von den Liedern und Legenden der Legendensänger stets verändert werden

Dieses Kapitel beschreibt zunächst allgemein **Die Expedition** mit ihren Teilnehmern. Die Reise selbst verläuft danach zunächst, stets den Wegmarken folgend, am Rande der **Grünen Ebene** (siehe Seite 28) und durch die **Kvillwälder** (siehe Seite 31), wobei die Expedition erst einmal nur in Richtung Kvirasim unterwegs ist, da die Marken ohnehin genau auf dieser Strecke liegen. Die Helden müssen erste Gefahren überwinden und können Verbündete sammeln. Spätestens in Kvirasim erfahren sie, wo ihr Ziel in den Salamandersteinen liegt. Im **Silberbuchenwald** (siehe Seite 35) lauert ein Diener des Schattens auf sie, ein machtvoller Feylamia (Elfenvampir), der die Expedition stoppen will. Haben die Helden ihn vernichtet, brechen sie in die **Salamandersteine** (siehe Seite 42) auf. Doch wie es sich schon angedeutet hat, sehen nicht alle Sippen der Waldelfen es gerne, dass eine Expedition ins Herz ihrer Kernlande unterwegs ist. So müssen die Helden sich an ihren bisherigen Taten messen lassen, um die Erlaubnis dazu zu erhalten.

badoc

Während ihrer Reise durch die Salamanderwälder begegnen die Helden verschiedenen Sippen und Elfen. Am Ende des Kapitels (Seite 42) finden sie alle sich zusammen und entscheiden darüber, wie stark badoc die Helden sich verhalten haben, wie sehr deren Entscheidungen also vom Licht entfernt waren. Die Helden werden sich dann vor den Waldelfen rechtfertigen müssen und im Guten wie im Schlechten die Folgen ihres Handelns zu spüren bekommen.



Die Expedition

Im Folgenden werden die Teilnehmer der Expedition vorgestellt sowie einige allgemeine Informationen zur Expedition selbst gegeben. Seitens der Schule des Direkten Weges nehmen folgende Personen teil:

I Anastasius Silberhaar, Magister Magnus Mutandus, Spektabilität

Kurzcharakteristik: meisterlicher Magier mit den Schwerpunkten Telekinese und Heilung, kompetenter Reisender, 85, silberweißes Haar, braune Augen, hager, leicht fahrig, vergesslich, kauzig und etwas starrsinnig

Motivation: noch einmal eine große Reise, ein Abenteuer erleben

Agenda: Anastasius ist fest entschlossen, die Expedition zum Ziel zu führen, allen Widrigkeiten zum Trotz. Er hält es für das Richtige, dem Hilferufenden zu helfen.

Funktion: Auftraggeber der Helden und Anführer der Expedition

Hintergrund: Im Winter seines Lebens trauert Anastasius seiner Jugend nach. So lange war er Spektabilität der Akademie, doch so viele Reisen hat er wegen seiner Pflichten nicht angetreten und so viele Dinge auf sich beruhen lassen. Zwar mochte er sein Leben, aber jetzt, da er Bilanz zieht, glaubt er, vieles versäumt zu haben. Während seine Collega Mondglanz Eichenfeld kaum einen Tag gealtert scheint, wurde er neben ihr zu einem Greis, dessen Geist langsam abbaut.



Darstellung im Spiel: Stelle Anastasius als einen lebenswürdigen, aber verwirrten, alten Professor dar. Beende Sätze nicht, vergiss mitten im Satz, was du sagen wolltest, und schweife ab, bitte in deiner Verwirrtheit Adepta Tasja um Hilfe, aber: übertreibe es nicht! Immer wieder solltest du in Anastasius' Rolle auch klarstellen, dass du selbst um deine nachlassenden Fähigkeiten weißt und dass du, wenn es drauf ankommt, noch immer ein äußerst hilfreicher, begabter und mächtiger Magier bist.



Anastasius Silberhaar

MU 15 KL 16 IN 17 CH 17

FF 12 GE 11 KO 10 KK 10

LeP 28 AsP 54 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 0 GS 8

Schips: 3

Kampftechniken: Stangenwaffen 10

Magierstab, lang: AT 13 PA 9 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0 / 0

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier), Merkmalskenntnisse (Heilung und Telekinese)

Sprachen: Asdharia II, Bosparano III, Garethi III, Goblinisch II, Isdira III, Rogolan III

Schriften: Kusliker Zeichen, Asdharia- und Isdira-Zeichen

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7

Gesellschaft: Etikette 11, Menschenkenntnis 12, Willenskraft 13

Natur: Fährtensuchen 5, Fischen & Angeln 8, Orientierung 8, Pflanzenkunde 15, Tierkunde 14, Wildnisleben 13

Wissen: Geographie 15, Geschichtswissen 14, Götter & Kulte 12, Magiekunde 15, Rechnen 13, Rechtskunde 11, Sagen & Legenden 14, Sphärenkunde 11, Sternkunde 12

Handwerk: Heilkunde Wunden 14, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 6, Lederbearbeitung 6, Malen & Zeichnen 8, Musizieren 10, Stoffbearbeitung 11

Zaubertricks: Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken

Zauber: Axxeleratus (Elfen) 14, Balsam Salabunde 16, Motoricus 15, Movimento 16, Transversalis 14

Rituale: –

Stabzauber: Bindung des Stabs, Ewige Flamme, Seil des Adepten, Stab-Apport

Ausrüstung: Wildnis-Paket

Kampfverhalten: versucht, Kämpfen aus dem Weg zu gehen

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Schicksal: Die Reise in der Sternenträger-Kampagne wird die letzte in Anastasius' Leben sein.

»Wo hatte ich ihn doch noch gleich? Adepta Tasja! TAAAS-JAAAA, wo ist mein Zauberstab nun schon wieder? Ach, lasst gut sein, ich werde ihn einfach magisch rufen ...«

»O Mondglanz, meine liebe Freundin, du ahnst nicht, wie sehr ich alter Narr euch Elfen um eure immerwährende Jugend beneide.«

I Adepta Tasja

Kurzcharakteristik: erfahrene Magierin mit den Schwerpunkten Telekinese und Heilung und Assistentin, 28, brauner Haarknoten, pummelig, geordnet, ernst, begabt, gewissenhaft

Motivation: Jemand muss seine Spektabilität begleiten und ihm helfen, in Würde zu reisen. Die eigenen Wünsche sind dabei nebensächlich.

Agenda: Tasja plant die Details, sorgt für Anastasius' Wohlergehen und wirkt, wo nötig, mäßigend und beratend auf ihn ein. Sie will, dass die Expedition ein Erfolg wird, wichtiger ist ihr aber noch das Wohlergehen der Reisegruppe.

Funktion: Assistentin von Anastasius Silberhaar, die Person, die sich darum kümmert, dass Probleme gelöst werden

Hintergrund: Tasja ist eine begabte Magierin, die schon zu Studienzeiten die Gehilfin Silberhaars war und diese Rolle aus Respekt vor dem weisen Magier sowie aus Notwendigkeit weiterhin annimmt. Sie hat ihr Studium

abgeschlossen und arbeitet seitdem als Adepta weiter an der Akademie. Bislang hat sie wegen ihrer Pflichten vor Ort noch keine Reisen unternommen, während ihre einstigen Mitschüler sich fast alle, wie für Abgänger üblich, wie die Sieben Winde über Aventurien zerstreut haben.

Darstellung im Spiel: Du nimmst die dir übertragenen Aufgaben ernst und erfüllst sie stets mit Engagement und Sorgfalt. Erwarte dasselbe auch von anderen, auch wenn das manchmal bedeutet, dass du für verbissen gehalten wirst. Sprich nicht viel, aber wenn, dann meist

Adepta Tasja

MU 14 KL 14 IN 14 CH 15

FF 12 GE 11 KO 10 KK 11

LeP 28 AsP 40 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Schips: 1

Kampftechniken: Stangenwaffen 10

Magierstab, lang: AT 13 PA 9 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0 / 0

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit), Schlechte Angewohnheit (Pedanterie), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier)

Sprachen: Asdharia I, Bosparano III, Garethi III, Goblinisch I, Isdira III, Rogolan II

Schriften: Kusliker Zeichen, Asdharia- und Isdira-Zeichen

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7
Gesellschaft: Etikette 9, Menschenkenntnis 8, Willenskraft 8

Natur: Fährtensuchen 6, Fischen & Angeln 5, Orientierung 7, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 11, Wildnisleben 7

Wissen: Geographie 8, Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 10, Magiekunde 11, Rechnen 11, Rechtskunde 12, Sagen & Legenden 10, Sphärenkunde 8, Sternkunde 8

Handwerk: Heilkunde Wunden 9, Holzbearbeitung 7, Lebensmittelbearbeitung 7, Lederbearbeitung 7, Malen & Zeichnen 11, Musizieren 10, Stoffbearbeitung 11

Zaubertricks: Lockruf

Zauber: Axxeleratus (Elfen) 8, Balsam Salabunde 10, Motoricus 9, Movimento 7, Transversalis 7

Rituale: –

Stabzauber: Bindung des Stabs, Ewige Flamme

Ausrüstung: Wildnis-Paket

Kampfverhalten: versucht, Kämpfen aus dem Weg zu gehen

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



gehetzt ob all der Pflichten, die noch auf deiner Liste der Dinge sind, die erledigt werden müssen. Sei bisweilen etwas pedantisch und aufs Detail bedacht in den Dingen, die du sagst. Sei aber selbst stets zuverlässig und liefere hervorragende Ergebnisse.

Schicksal: Durch die Begleitung Silberhaars auf dessen letzter Reise wird sie ihm helfen, ein Ende in Würde zu finden, und gleichzeitig selber ihren Weg, ihr Glück, ihre Liebe und ihre Freiheit finden.

»Eigentlich verhält es sich mit dieser Philosophie etwas anders, als Ihr erläutert habt. Rohal sagt in seinen späteren Gesprächen, dass ...«

»Natürlich, Eure Spektabilität, seht diese Aufgabe als erledigt an. Aber eine Nachfrage: Meintet ihr wirklich das Tractatus Clarobservantibus und nicht vielmehr den Almanach der Elfischen Verständigung? Ich meine mich nämlich zu erinnern, dass die gewünschte Information in letzterem Werk zu finden sein sollte.«

■ Hilberto Castellani-Thaliyin, Magister ordinarius moventius

Kurzcharakteristik: kompetenter Bewegungsmagier, erfahrener Bürokrat, Horasier, Anfang 40, schwarze Haare, braune Augen, relativ klassisches Erscheinungsbild eines Gildenmagiers, weltoffen und sympathisch, ambitioniert

Funktion: Begleiter bei der Expedition, der im 2. Teil der Kampagne als Gegenspieler auftreten wird

Hintergrund: Er kam vor einer ganzen Weile von der Akademie der Geistreisen aus Belhanka und will an der Schule strukturierte Lehrpläne und die Einhaltung der Gildenetikette fördern. Ihm ist als Wissenschaftler und Theoretiker die kulturelle Vermittlung zwischen Elfen und Menschen relativ egal, vielmehr will er die Magie vervollkommen. Er erforscht deshalb auch die

elfische Magie, die Philosophie dahinter ist für ihn aber eher folkloristisches Beiwerk ohne Bedeutung. Als ambitionierter Horasier will er mittelfristig der Nachfolger Silberhaars als Spektabilität werden und hält sich auch für den besten und einzigen Kandidaten für diesen Posten.

Darstellung: Hilbertos Stimme ist laut und klar. Er hat als offener und extrovertierter Mensch ein gewinnendes, einnehmendes und humorvolles Wesen. Man sollte ihm aber auch seine Ambitionen anmerken. Er verbeißt sich in selbst gesteckte Ziele, ein Scheitern gibt es für ihn nicht. Neben diesem Ehrgeiz und seinen Ambitionen dringt bisweilen auch etwas Hochmut durch seine Worte.

Zur Expedition



Wildniskundige Begleiter

Auf Wunsch wähle aus der Liste **Einige Bewohner Gerasims** (Seite 13) weitere Personen aus, die dir als Begleiter passend erscheinen. Solltest du Werte benötigen, greife auf den Archetyp der Elfischen Wildnisläuferin (**Regelwerk** Seite 62) zu.

Einige Begegnungen

Im Wald:



Die Helden treffen auf ein wildes Tier, das bereit ist, sein Revier zu verteidigen. Es kann völlig unvermittelt aus dem Unterholz brechen oder sich schnaubend und drohend vor den Helden aufbauen. Die Situation kann mittels erfolgreicher Probe auf **Tierkunde** beigelegt werden, oder es kommt zu einem Kampf. Für Werte siehe **Aventurischer Almanach** ab Seite 168 (Grimwolf, Schwarzbär, Wildschwein).



Tief im Wald werden die Helden misstrauisch von Waldelfen beobachtet. Die Beobachter sind Späher, die das Verhalten der Fremden prüfend in Augenschein nehmen. Mit einer gelungenen Probe auf

Hilberto Castellani-Thaliyin

MU 15 KL 15 IN 14 CH 15

FF 12 GE 13 KO 11 KK 12

LeP 32 AsP 40 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Schips: 3

Kampftechniken: Stangenwaffen 13

Magierstab, lang: AT 14 PA 10 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0 / 0

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier)

Sprachen: Asdharia I, Bosparano III, Garethi III, Goblinisch I, Isdira III

Schriften: Kusliker Zeichen, Asdharia- und Isdira-Zeichen

Talente:

Körper: Klettern 7, Körperbeherrschung 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 11, Verbergen 10

Gesellschaft: Etikette 12, Menschenkenntnis 10, Willenskraft 12

Natur: Fährstensuchen 6, Fischen & Angeln 5, Orientierung 10, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 10, Wildnisleben 10

Wissen: Geographie 14, Geschichtswissen 12, Götter & Kulte 12, Magiekunde 12, Rechnen 10, Rechtskunde 10, Sagen & Legenden 12, Sphärenkunde 10, Sternkunde 8

Handwerk: Alchimie 10, Heilkunde Wunden 9, Malen & Zeichnen 11

Zaubertricks: Feuerfinger

Zauber: Axxeleratus (Elfen) 12, Balsam Salabunde 10, Blitz dich find 14, Motoricus 12, Movimento 7, Transversalis 13

Rituale: –

Stabzauber: Bindung des Stabs, Ewige Flamme, Flammenschwert, Kraftfokus

Ausrüstung: Wildnis-Paket

Kampfverhalten: versucht, Kämpfen aus dem Weg zu gehen

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Zur Fortbewegung

Die Helden erreichen gemäß den Regeln zur *Strategischen Bewegung* (siehe **Regelwerk** Seite 348) ungefähr folgende Tagesleistungen:

Fortbewegung	Gelände	Meilen / Tag
zu Fuß	normal (Wege, lichter Wald, Ebene)	30
zu Fuß	dichter Wald	20-25
zu Fuß	Gebirge	10-15
per Floß	flussabwärts	40-50
per Floß	flussaufwärts	20-30

☛ **Orientierung:** Wo es keine Wege oder Flussläufe gibt, denen man folgen kann, verlange tägliche Proben auf *Orientierung (Sonnenstand)*. Bei Misserfolg verringere die Tagesdistanz um 20 %, bei Erfolg erhöhe sie um 5 % je QS (maximal 25 %).

☛ **Flöße:** Zum Bau eines Floßes ist eine Gruppensammelprobe auf *Holzbearbeitung (Schlagen & Schneiden)*, 2 Stunden, 10 Versuche, fällig.

Strecke	Meilen	Tagesreisen	Fortbewegung
Gerasim – Kvillquell	110	4	zu Fuß (Wald, Steppe)
Kvillquell – Riur'lara	50	1,5	per Floß
Riur'lara – Kvirasim	65	2	per Floß / Boot
Kvirasim – Thunata	95	4	zu Fuß (Waldweg)
Thunata – Hillhaus	15	0,5	zu Fuß (Waldweg)
Hillhaus – Aumond	45	3	zu Fuß (dichter Wald, Gebirge)
Aumond – Êibhavalvan	50	5	zu Fuß (Gebirge)
Gesamt	ca. 430	20	verschieden

Sinnesschärfe (Wahrnehmen) –3 können die Helden bemerken, dass sie beobachtet werden.

☛ Ein knorriger Baum sieht auf unheimliche Weise aus, als habe er ein Gesicht. Ein Zufall oder ein Waldschrat (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 166)? Ist er von einer Dryade (einem Feenwesen, das in einer Symbiose mit dem Baum lebt) bewohnt oder ein elementares Heiligtum, das von Waldelfen geschützt wird?

Die **Flüsse** der Elfenwälder (Kvill und Lorsol) gelten als magisch. Du kannst es hier deshalb zu Ereignissen kommen lassen, die mit Magie zu tun haben:

☛ Die Helden sehen einen freundlichen Humus-Wasser-Mindergeist (kleine, manchmal lästige, aber ungefährliche Elementarwesen) entstehen. Der

Blubberbold quillt zusammen mit dem Wasser des Bachs aus einem Erdloch und schwimmt oder stapft einige Schritt weit, bevor er sich blubbernd auflöst und wieder Teil des Flusses wird.

☛ Statt einer Spiegelung im Wasser sieht ein Held eine wunderschöne Nymphe (ein im Wasser lebendes Feenwesen), einen neugierigen Dschinn des Wassers oder Biestinger (Feenwesen in Tiergestalt), die Kontakt aufnehmen. Auf mehr als ein kurzes Gespräch lassen sie sich nicht ein.

☛ Das Wasser weist seltsame Effekte auf: Es glitzert märchenhaft, tausende Blüten treiben darauf, es fließt einen seltsamen Weg über einen Stein hinüber statt nebenher, und es scheint sich so Sumus Griff (der Schwerkraft) zu widersetzen.

Grüne Ebene

Der erste Reiseabschnitt verläuft schnell und gut. Du kannst zusammenfassen, wie die Reisegruppe von Gerasim aus dem Selserbach durch Auenwälder nach Süden folgt und in die hügeligen und bewaldeten Grenzgebiete zwischen Elfenwäldern und Grüner Ebene vordringt. Dabei ist genug Zeit, um die anderen Expeditionsteilnehmer näher kennenzulernen und auf Wunsch auch das Wildnisleben etwas auszuspielen. Die Wälder sind noch relativ licht und hell, die Stimmung ist gelöst, optimistisch und erwartungsvoll.

Da'lirielâs Wachturm

Die Expedition stößt nahe des Selserbachs zwischen einem kleinen Wäldchen und den Ruinen eines Steinkreises auf die Überreste von Da'lirielâs Turm. Heute künden nur noch einige überwachsene Steine davon, dass hier einst ein Gebäude gestanden hat.

Diesen Ort wird die Expedition in Teil 2 der Sternenträger-Kampagne erneut passieren. Hier kann Spektabilität Silberhaar von alten elfischen Geschichten erzählen. Der Turm, so vermutet er, habe einst zum Ausspähen und als erste Linie gegen die Goblins der Grünen Ebene gedient. Die Stadt Da'lirielâ lag wohl westlich des Alavisees, also von hier aus weiter im Norden. Die Stadt muss aber schon vor über 6.000 Jahren zerstört worden sein.



Kvillquell (Kvilljanuk)

Kvillquell

Einwohner: 30

Herrschaft: keine

Handel & Gewerbe: etwas Tauschhandel mit Elfen-sippen und seltener mit Goblins oder Reisenden
Gasthäuser: –

Besonderheiten: vor über 20 Jahren wegen eines Riesenlindwurms fast entvölkert

Stimmung in der Stadt: hartnäckige, Entbehrungen gewohnte Siedler, wortkarg und pragmatisch

Das am Amper gelegene Dorf wirkt auf den ersten Blick verlassen. Die einstigen Siedler hatten hier hölzerne Blockhütten, aber auch einige Häuser mit Steinfundamenten errichtet. Vor über zwei Jahrzehnten haben zahlreiche Siedler Kvillquell verlassen. Grund war ein fürchterlicher Drache, der in der Gegend wütete, ein Riesenlindwurm namens *Ulgozol*. Die Bestie wurde zwar damals getötet, doch nur wenige Flüchtlinge kehrten zurück. So sind die Hütten heute vielfach von der Wildnis zurückerobert worden: Ranken wachsen aus Fenstern und Türen, Holzdächer sind morsch geworden und eingestürzt, Wege sind überwuchert, die niedrige Palisade zeigt sich heute als Dornenhecke, hinter der man ein verwunschenes Schloßchen vermuten könnte. Allgemein geriet das Dörfchen regelrecht in Vergessenheit. Es liegt weit abseits des Handelsweges ins Bornland. Einige wenige Häuschen heben sich etwas von diesem Bild ab. Hier leben noch einige Siedler, die entweder niemals geflohen sind oder zurückkehrten. Ihr Lebensunterhalt basierte schon immer auf Selbstversorgung. In den letzten 20 Jahren haben sie den bescheidenen Handel mit anderen Siedlerstädten fast aufgegeben und widmen sich eher dem Tausch mit den hiesigen Sippen von Steppen- und Auelfen, bisweilen sogar mit Goblins, wenn diese keine kriegerischen Absichten zeigen. Einige Bewohner:

♣ **Dana** (erfahrene Krötenhexe, etwa 50 Jahre, hilfsbereit, verträumt, poetischer Stimmklang) wird von den Dörfnern akzeptiert und oft um Rat gefragt.

♣ **Kolfried** (hartgesottener Siedler, etwa 45 Jahre, dichter Vollbart, riecht nach Wildtier, etwas mürrisch und wortkarg) ist ein Waldläufer und Handwerker, der sich wortlos um alles kümmert, was im Dorf anfällt: Jagd, Ausbesserungen der Hütten, Reparaturen.

Für die Bewohner Kvillquells kannst du, je nach Kampfkraft, auf die Werte der Bürgerin oder des Räubers aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 und 259 zurückgreifen. Für Dana kannst du die Werte der Hexe aus dem **Regelwerk** Seite 68 verwenden.

Im Gespräch mit den Bewohnern Kvillquells können die Helden alles erfahren, was unter Riur'lara im Überblick auf Seite 32 zu finden ist. Besonders Dana war schon mehrfach dort.



Die Bevölkerung von Kvillquell beäugt die Expedition sehr neugierig. Es gilt zunächst, zu zeigen, dass man in friedlicher Absicht kommt. Die Helden können mit einer gelungenen Probe auf *Bekehren & Überzeugen* dafür sorgen, dass man ihnen hier soweit vertraut. Bei Misslingen sind alle gesellschaftlichen Proben um –1 erschwert. (Das kann im Einzelfall umgangen werden, wenn die Helden Ahornsirup aus Gerasim dabei haben – der ist hier sehr beliebt und wird gerne nachgefragt.) Man bietet ihnen in geringer Stückzahl Tauschwaren wie Tierfelle, Elfenbausch und Vorräte an.

Bald tritt Dana auf die Helden zu. Sie berichtet den Helden, dass sie eine Patientin in ihrer Hütte habe und Hilfe benötige.

Die kranke Steppenelfe

In Danas Hütte liegt eine Steppenelfe mit starkem Fieber im Bett. Sie hat zahlreiche, offenbar gut versorgte Verletzungen. Eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Wunden* identifiziert eine wilde Mischung aus kleinen Stichwunden, Prellungen und Schnitten, offenbar aus einem Kampf. Eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Krankheiten (Gilbe)* (**Aventurischer Almanach** Seite 128) weist aufgrund der gelben Lippen auf Schlachtfeldfieber hin. Dana sagt, sie habe die Elfe westlich des Dorfes gefunden und sie versorgt, doch sie leide aufgrund ihrer Verletzungen an der Gilbe und sei äußerst schwach. Außerdem liege das wundersame Gefährt der Elfe noch im Wald, da dessen Zugpferde tot seien. Dana fürchtet, dass die Elfe Opfer eines Goblinüberfalls geworden ist, und auch der Waldläufer Kolfried berichtet von Goblinaktivitäten am Rand der Steppe. Dana bittet die Helden deswegen, den Wagen der Elfe mit dem gemeinsamen Arbeitspferd des Ortes zu bergen, da sie ihr Gefährt sicher wiederhaben wolle, und dabei vielleicht auch nach Heilkräutern zu suchen. Um die Krankheit zu behandeln, benötigt Dana die Kräuter Joruga und Gulmond, um daraus einen Sud zu brauen, am besten zusätzlich auch Träschbart. Ihre Vorräte sind aufgebraucht, die Kräuter wachsen aber alle im Gebiet, in dem auch der Wagen liegt. Falls kein Kräuterkundiger unter den Helden ist, begleitet sie die Gruppe auch, bittet aber dann einen der Expeditionsteilnehmer darum, bei der kranken Elfe zu bleiben.

In dieser Szene meldet sich auch Kolfried vehement zu Wort, wenn die Handlung es zulässt. Er hat ernste Bedenken, denn er vermutet, eine Konfrontation mit den

Goblins könnten deren Aufmerksamkeit auf das Dorf ziehen. So geraten die Helden in eine moralische Zwickmühle, deren Ausweg deiner Gruppe überlassen bleibt.

Goblins wollten den Wagen der Steppenelfe in ihren Besitz bringen. Auf das Tauschangebot der Stammeschamanin ging die Elfe jedoch nicht ein. Einer ihrer Krieger handelte daraufhin unüberlegt und griff die Elfe an, um seiner Schamanin seinen Wert zu beweisen. Als die Schamanin die Lage beruhigen konnte, war die Elfe schwer verletzt und ihre Ponys tot. Aus Angst vor der Rache anderer Elfen flohen die Goblins zunächst.



Kräutersuche und Wagenbergung

Gestalte die Suche als gefährlichen Ausflug, bei dem jederzeit die Goblins zuschlagen könnten. Der Wald wird nach Westen lichter und weicht langsam der Steppe. Wind bläst kalt über das Land und biegt das hohe Gras. Zum Finden der drei Pflanzen ist je eine Probe auf *Pflanzenkunde* (*Heilpflanzen*) zur Pflanzensuche nötig, erschwert um die Suchschwierigkeit von -2 (Gulmond), -4 (Joruga) und -3 (Traschbart). Falls kein Held pflanzenkundig ist, kann diese Aufgabe auch ein Begleiter übernehmen. Bei einem Misserfolg kann weitergesucht und die Probe wiederholt werden, doch werden die Goblins auf die Helden aufmerksam und beginnen, einen Hinterhalt vorzubereiten. Werte für Goblins findest du im **Aventurischen Almanach** Seite 151.

Bergen die Helden den Wagen erst nach der Kräutersuche, dann treffen sie dort auf (Anzahl der Helden x 2) Goblinskrieger, die sich abmühen, den Wagen wegzuschaffen und ihre Beute zu verteidigen.

Der Lebende Wagen

Arianas Ponys sind tot, was ihr als Steppenelfe spürbar zusetzt, ihr Wagen ist also derzeit für sie nicht mehr zu gebrauchen. Doch es handelt sich um einen Wagen aus sogenanntem lebendem Holz, bei dem als erstes auffällt, dass er über keine Räder verfügt. Stattdessen sprießen aus der Achse wurzelartige Ranken hervor, die sich beim Fahren an den Untergrund anpassen und kurzzeitig im Boden verwurzeln. Ariana nimmt das Gefährt auf einem Floß über den Kvill mit zu ihrer Sippe zurück. In **Aumond** (Seite 42) trifft man sie erneut als Fürsprecherin.

Goblinüberfälle

Wenn eine Probe auf *Pflanzenkunde* misslingt, kommt es erstmals zur Konfrontation mit den Goblins. Rotpelze sind feige, sie streifen in Gruppen von (Anzahl der Helden x 2) umher, spüren die Helden bei der Kräutersuche auf und greifen aus dem *Hinterhalt* (siehe **Regelwerk** Seite 237) an.

Später erfolgt ein weiterer Angriff, diesmal auf das Dorf Kvillquell. Hierhin trauen sich die Goblins nur als ganze Sippe mit 3W20+20 Rotpelzen abzüglich eventuell vorher im Kampf Gefallener. Der Angriff fällt entsprechend stärker aus, aber ebenfalls aus dem *Hinterhalt*. Ziel der Goblins ist die Erbeutung des Elfenwagens für ihre Schamanin:

- Sie versuchen zunächst, sich anzuschleichen (Vergleichsproben zwischen ihrem *Verbergen* (*Schleichen*) und der *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) eventuell postierter Wachen). Pro Netto-QS der Helden gelingt es, eine Teilgruppe von einem Sechstel der Goblins zu entdecken, die daraufhin flieht.
- Alle nicht entdeckten Gruppen überklettern die dornigen Palisaden, schlagen sich Wege frei, klettern über Bäume und Häuserruinen und fallen ihren Opfern möglichst in den Rücken.
- Bedenke, dass Goblins, die in arge Bedrängnis geraten, fliehen werden. Die Helden und Dörfler müssen also nicht alle Rotpelze töten. Zeigen z. B. die Helden den Goblins deutlich, dass diese hier verlieren werden, dann ziehen die Goblins sich fluchtartig zurück.

Schildere die Bedrängnis von Dörflern und erzwinde (immer noch auch als Teil von Madayas Prüfung) Entscheidungen: Irgendwo am anderen Ende des Dorfes hört ein Held jemanden um Hilfe schreien. Aber er sieht auch einen Goblin in ein Haus klettern, in dem jemand wohnt, und wie zwei Goblins gegen einen Siedler kämpfen. Was tut der Held? Schaffe in diesem unübersichtlichen Szenario *keinen* Überblick.

Das Dorf ist überwuchert und unübersichtlich, zwischen Bäumen und Hecken verteilt. Die



Spieler erfahren nur das, was die Helden wahrnehmen (was genau, kannst du über den Erfolg von Proben auf *Sinnesschärfe* festlegen). Wie auch immer die Spieler sich entscheiden, es wird zumindest einige Opfer unter den Dörflern geben.

■ Ariana Einhorngruß

Die Steppenelfe kommt vor oder nach dem Angriff zu Bewusstsein. Sobald sie wieder ansprechbar wird, berichtet sie, wer sie ist und was sie hier macht: Ihr Name ist ■ Ariana Einhorngruß (um 60-70 Jahre, meisterliche

Wagenlenkerin, kompetente Formerin, unerfahrene Mystikerin, weißblondes Haar, smaragdgrüne Augen, faszinierend schön, stolz und wild, aber auch ernst) von der Sippe der Erdsänger aus dem eigentlich westlich gelegenen Einhorngras. Sie hatte ihre Vetter in der Grünen Ebene besucht und war auf dem Rückweg von Goblins überfallen worden, die ihren Wagen wollten. Ariana ist schon weit über ihre Heimat hinausgereist, als junge Elfe hat sie sogar am Großen Donnersturmrennen, einem rondaheiligen Wettkampf, teilgenommen.

Kvillwälder

Der Wald wird dichter und ist auf nahezu mysteriöse Weise von elfischer Schönheit durchwoben. Er wird nicht düster und unheimlich, sondern bleibt von Sonnenstrahlen durchschienen, glitzert vor Tautropfen, leuchtet nachts im Mondschein.

Nördlich des Flusses erstreckt sich bald eine weite Senenplatte, die von Bibern bewohnt wird und in der die Natur sich urtümlich entwickelt: Der *Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt* (Wegmarke aus dem Ruf der Bahalyr). Das Klappern und Nagen von Tieren ist hier stets hörbar. Nach Riur'lara wird der Fluss breiter, weniger reißend und besser befahrbar.

Riur'lara

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Kvill ist zu einem breiten, reißenden Strom angewachsen, dessen Anblick die Gewalt der Elemente in reinsten Form spiegelt: Gischt schäumt auf, wo Wasser auf Luft und Fels trifft, vom unberührten Ufer werden morsche Stämme losgelöst und durch die Fluten getragen. Vor euch fällt der Fluss in mehreren Stufen von einem Plateau hinab. Wie Brücken erheben sich über dem Katarakt hölzerne Gebäude. Fast wirken sie wie aus dem Wasser ragende Bäume, doch je näher ihr kommt, desto deutlicher wird, dass sie mit elfischer Baukunst und Magie geformt wurden.

Riur'lara

Einwohner: 180 (160 Auelfen, 20 Waldelfen)

Herrschaft: Rat der Meister von Riur'lara

Handel & Gewerbe: über Packflöße werden Elfenbausch und Handwerkserzeugnisse mit Kvirasim und Riva gehandelt

Gasthäuser: –

Besonderheiten: an und über einen Wasserfall gebaut

Stimmung in der Stadt: Nahezu hochelfisches Flair in Architektur und Philosophie. Die Einwohner beschäftigen sich viel mit ihrer alten Kultur. Derzeit herrscht Unstimmigkeit wegen Träumen, die einige Bewohner empfangen haben.

Etwas über 10 Meilen westlich der Mündung des Amper in den Kvill liegt der Ort Riur'lara. Die Stadt am Wasserfall wurde im Stile auelfischer Pfahlbauten errichtet, aber sie ist mehr als das: Kunstvoll wurden die Pfähle durch Magie und Baukunst so errichtet, dass die hölzernen Plattformen den Fluss wie Brücken überspannen oder wie schwindelerregende Terrassen über die schäumenden Wasser ragen. Die Stadt wirkt wie eins mit der Natur, und doch wie eine Bändigung der Elemente. Die hier siedelnden Elfen wollten einst ins Sala Mandra zurückkehren, wurden aber als *badoc* abgewiesen. So besteht die Bevölkerung vor allem aus Auelfen, die aus verschiedenen Sippen, aber auch aus Städten hierherkamen. Das *badoc* ihres Wesens hat den Riur'lara schleichend zu einem hochelfischen anmutenden Ort gemacht.



Riur'lara im Überblick

Am obersten Ende des Wasserfalls liegt der **Gewachsene Versammlungsplatz** (Isdira **Sala'gora**), dessen ovale Plattform von Pfählen getragen wird, die teils im Wasser und teils auf Felsen stehen. Hier finden Warenaustausch, Diskussionen und öffentliche Ereignisse statt. Halbkreisförmig angewachsen ist das **Ratsgebäude** (Isdira **Beo'lora**), in dem die würdigsten und fähigsten Bewohner der Stadt sich im kleinen Kreis beraten. Auf einer **Bühne** (Isdira **Sana'ray**) werden bisweilen Vorstellungen zur Unterhaltung aufgeführt. Außerdem liegt hier die **Obere Anlegestelle** der Stadt, wo man mit dem Floß anlegen muss, denn den Wasserfall kann man mit ihm nicht überwinden.

Am Fuß des Wasserfalls haben die Elfen magisch ein Becken als **Entspannungsbad** geformt. In diesem strömt das Wasser nicht sondern ruht und wärmt sich auf. Lebhaft sprudeln die gebändigten Wassermassen hingegen durch eine kunstvolle Brunnenkonstruktion (Isdira **Ia'lol**), an der die elementaren Kräfte, Naturgeister und Prinzipien der elfischen Philosophie – einem Tempel nicht unähnlich – verehrt werden.

Von oben nach unten entlang der Wasserfälle schlängelt sich ein Pfad. Diese **Kataraktstraße** bildet den Hauptverkehrsweg Riur'laras. Sie windet sich auf Stegen, durch Grotten hindurch und an einer Stelle hinter dem Wasserfall das Plateau hinab. Sie bietet oft atemberaubende Ausblicke über die Kvillwälder. Entlang dieses Pfades passiert man verschiedenste **Werkstätten** klassisch elfischen Handwerks (Bogenbauer, Instrumentenbauer, Elfenbeinschnitzer, Bauschweber), aber auch das durch die Wassermassen angetriebene, senkrechte Mühlrad, welches das **Hammerwerk** einer Schmiedin betreibt. Ganz unten am Fuß des Wasserfalls, etwas abseits der Gischt, liegt eine hölzerne Halle, die **Bootsbauwerkstatt**. Hier werden schmale Boote gebaut, die den Kajaks der Niveesen ähneln, aber aus per Magie gewachsenem, grünlichem Holz bestehen, und deren lange, schlanke Hälse in verspielten Tierformen modelliert werden. Es gibt zudem breitere Exemplare für den Transport. Beide haben nur sehr geringen Tiefgang und können ab der **Unteren Anlegestelle** im flachen Wasser bis Kvirasim fahren.

Beim Rat

Gäste hat man in Riur'lara selten. Schon deshalb bittet man die Helden, vor dem Rat zu sprechen. Die Bilder, die die Bahalyr gesandt hat, wurden von einigen der intuitiveren Auelfen Riur'laras ebenfalls im Traum bruchstückhaft gesehen. Niemand hat ein so umfassendes Bild, wie es die Helden wahrscheinlich haben, und niemand konnte in den Träumen selber handeln. Aber da die Träume der Elfen eine Verbindung zu Madayas Träumen haben, wird heftig diskutiert, was zu tun sei. Das Meinungsbild unter den hiesigen Elfen ist zerrissen: Viele sagen, man sei schon einmal von den lairfey'e (Waldelfen) abgewiesen worden, und sie würden die Elfen Riur'laras nie ins Sala Mandra lassen. Und ohnehin, was solle man nun dort? Hier in Riur'lara habe man sich eine neue Heimat aufgebaut.

Andere dagegen argumentieren, die nun empfangenen Traumbilder forderten zum Handeln auf: Man habe ein Zeichen Madayas erhalten, dass die Zeit reif sei, ins Sala Mandra aufzubrechen. Die Waldelfen würden diesmal einwilligen, oder man müsse sich über sie hinwegsetzen. Der Rat besteht aus vier angesehenen Elfen und klärt Probleme durch Debatten. Wird keine Einigkeit erreicht, kann Cairlinn als Leiterin eine Abstimmung verlangen, bei der jede Stimme gleichviel zählt. Im Prinzip verfolgen alle Elfen Riur'laras das Ziel, irgendwann in das Sala Mandra aufzubrechen.

Den folgenden Elfen kannst du einen FW von 14-17 in *Willenskraft* und zu probende Eigenschaften in Höhe von 16 geben. Je nach Beschreibung kannst du die Werte natürlich auch anpassen.

🧝 *Cairlinn Herrin-der-Wässer* (über 500 Jahre, brillante Zauberverweberin, kompetente Diplomatin, weißblondes Haar, wasserblaue Augen, kalte Schönheit, edle Bauschgewänder, stolz, gerecht, standesbewusst) leitet als angesehenste Elfe Riur'laras den Rat. Sie wird als oberste Instanz akzeptiert. Sie hatte selbst *keine* Träume, was ihr insgeheim zusetzt. Sie deutet die Träume der anderen aber umso vehementer als Ruf Madayas an die Elfen Riur'laras, in die Salamandersteine aufzubrechen. Sie sieht es als Bestimmung der hiesigen Elfen an und würde lieber heute als morgen geschlossen ins Sala Mandra aufbrechen. Sie wünscht, ja fordert, dass andere Waldelfensippen, so wie jene Kvirasims, dabei vermitteln.

🧝 *Lorion baut-auf-Fels-und-Wasser* (um 250 Jahre, meisterlicher Former und Handwerker, dunkler Teint mit hellem und vollem Haar, gedankenversunken, kühl und berechnend) ist in seinem Lebensprojekt, dem weiteren Ausbau Riur'laras, voll aufgegangen und hat selbst Zweifel, ob sein Schicksal im Sala Mandra liegt. Doch er hatte Träume, die ihm einen riesigen Baum zeigten, der inmitten des Sala Mandra liegen muss. Was könnte er wohl alles über das Formen der Elemente durch diesen Baum lernen!

🧝 *Elbrenell webt-das-Lied-der-Stadt* (um 300 Jahre, meisterlicher Legendensänger, schlohweißes Haar, feine Glieder, blasse Haut, begeisterungsfähig) ist der Chronist des Ortes und brennt dafür, ins Sala Mandra aufzubrechen. Er hat Bilder von den reißenden Bächen und hohen Bergen der Salamandersteine gesehen und will einst das Lied der Elfen von Riur'lara singen, die ins Sala Mandra aufbrachen. Allein, er mag es zu sehr wollen und zu voreilig die ersten Melodien des Liedes bereits singen, da er es als sein persönliches Lebensziel ansieht.

🧝 *Aythya die-streitet-für-das-sala* (um 350 Jahre, meisterliche Kämpferin, fein verzierte Lederrüstung, strenger Blick, abwägend, aber entschlossen) sieht sich als Beschützerin Riur'laras. Sie hat *keine* Träume empfangen, ist misstrauisch und schließt eine finstere Macht hinter dem Ruf nicht aus. Sie rät zur Vorsicht, aber auch sie will ihre Sippe ins Licht des Sala Mandra führen und ist bereit, dafür einiges zu opfern.

Ergebnisse

Die Helden als neutrale Fremde werden, wenn sie ihre Mission schildern, ihr Ziel oder auch nur den Hilferuf

erwähnen, darum gebeten, dem Rat bei den im Raum stehenden Fragen zu helfen:

- Was bedeuten die Träume? Sind sie ein Zeichen Madaayas oder etwas ganz anderes? Sind sie an die Elfen Riur'laras adressiert?
- Sollen die Elfen Riur'laras in die Salamanderwälder aufbrechen? In Form einer kleinen Gesandtschaft oder sogar alle gemeinsam?
- Kann man Waldelfensippen dazu als Verbündete und Fürsprecher gewinnen, beispielsweise die 3 Sippen in Kvirasim?

Ob und wie die Helden vermitteln, ist den Spielern überlassen. Je nach Einschätzung der Helden sind Teile des Rats skeptisch oder sehen sich bestätigt. Elbrenell wird sich beispielsweise gegen jede Aussage wenden, die den Auszug der Elfen Richtung Sala Mandra verzögern würde, während Lorion, ganz im Gegenteil, eine solche mit einer gewissen Erleichterung unterstützen wird. Es kann zu folgenden Ergebnissen kommen:

- **Geschlossener Aufbruch gen Sala Mandra:** Die Elfen Riur'laras beginnen mit Vorbereitungen, schoten sich aber weiter ab, da längst noch nicht alle von ihnen bereit sind. Falls die Helden *nicht* hilfreich waren, sollen sie nun schnellstmöglich ihres Weges ziehen. Falls sie hilfreich waren und klar sagen, dass sie ins Sala Mandra aufbrechen, gibt man ihnen ein Boot zur Weiterfahrt und ein Geschenk mit. Auch bittet man die Gruppe um ein Vortragen des eigenen Anliegens in Kvirasim und bei weiteren Waldelfensippen. Bis der Aufbruch aus Riur'lara eintritt, können noch Jahre vergehen.
- **Ausschicken von Gesandten:** Falls die Helden als Gesandte geeignet wären, ernennt man sie dazu. Man gibt ihnen ein Geschenk mit und bittet um Vermittlung bei den Waldelfensippen in Kvirasim und anderswo. Falls sie *weder* als Gesandte geeignet *noch* sonderlich vertrauensvoll sind, schicken die Elfen Riur'laras auf eigene Faust Gesandte. Falls die Helden sich zwar *nicht* als Gesandte eignen, man ihnen aber vertraut, gibt man ihnen die Gesandtschaft als Begleiter mit. Eine Gesandtschaft besteht aus einem der Ratsmitglieder deiner Wahl (außer Cairlinn) und 3-5 begleitenden Wildnisläufern. Sie führt ein Boot mit sich.
- **Warten:** Die Elfen sind überzeugt, dass die Träume nicht ihnen galten und es der falsche Zeitpunkt sei, um ins Sala Mandra aufzubrechen. Wenn die Helden rechthaberisch auftraten, schicken die Elfen sie höflich, aber bestimmt fort. Falls sie verständnisvoll waren und Licht in die Bedeutung der Träume brachten, gibt man ihnen als Dank ein Geschenk und ein Boot mit.



Beim Geschenk handelt es sich um einen der magischen Gegenstände, wie man sie auch in Gerasim erhalten kann (siehe Seite 23).

Kvirasim (Quillyana)

Kvirasim

Einwohner: 750 (490 Waldelfen, 150 Auelfen, 75 Halbelfen, 35 Menschen)

Herrschaft: gemeinsames Besprechen von Problemen, jeder hat Mitsprache

Handel & Gewerbe: über den Kvill Handel mit Riva (elfische Waren wie Bausch, Waffen, Kunsthandwerk, Heilkräuter gegen Waren der Menschen)

Tempel: Peraine

Besonderheiten: besteht fast ausschließlich aus elfischen Baumhäusern

Stimmung in der Stadt: Toleranz und Gelassenheit, vermittelnd und friedlich

Kvirasim ist als Stadt auf den ersten Blick noch unsichtbarer als Gerasim. Sie liegt auf einer Landzunge am Zusammenfluss von Lorsol und Kvill. Hoch in den Wipfeln erstrecken sich mit Efeu überwucherte Hängebrücken, Stege aus gewachsenen Ästen und Baumhäuser, die man erst sieht, wenn man schon darunter steht. Am Ufer stehen zudem einige auelfische Pfahlbauten. Daneben gibt es nur ein einzelnes Blockhaus: den **Perainetempel**, der derzeit aber verlassen ist. Anders als im weltoffenen Gerasim findet das Leben in Kvirasim eher im Verborgenen statt. Als Reisender erfährt man während seines Aufenthalts kaum etwas über die Bewohner. Die hier lebenden Menschen haben sich einseitig an die elfische Lebensweise angepasst.

Bei den Sippensprechern

Falls die Helden im Auftrag der Elfen Riur'laras Hilfe für deren Zug ins Sala Mandra erbitten (oder auf anderem Wege überzeugend sind) oder wegen der Traumbilder Fragen haben, sammeln sich Vertreter der drei Sippen, aus denen sich die Bevölkerung im Wesentlichen zusammensetzt (Taublick, Nebellicht und Dorntanz) sowie der hoch angesehene Legenden Sänger Saladon Sternennied, um mit ihnen zu sprechen. Letzterer ist auch der Anknüpfungspunkt, wenn die Helden noch nicht wissen, wie der Weg der Expedition weitergehen soll, denn er hat als einziger der vier Sprecher auch Traumbilder gesehen. Die Elfen sind an Informationen über die Traumbilder interessiert, wenn sie davon erfahren, allerdings untereinander auffällig zerstritten:

♂ **Alriel Dorntanz** (um 150 Jahre, kompetenter Bewahrer und Diplomat, weltoffen, menschenfreundlich, lebensfroh, vermittelnd, aber mit kritischem Blick auf die Waldelfensippen tiefer im Sala Mandra) versucht die Auelfen Riur'laras davon zu überzeugen, ihr aufgebautes Leben zu genießen und das Sala Mandra zu vergessen: Was erhoffen sie sich dort, was glauben sie zu finden, und weshalb zieht es sie dorthin? Sie haben in Riur'lara etwas aufgebaut, das sie wertschätzen sollten.

♂ **Diundriel Taublick** (um 500 Jahre, wichtiges Mitglied der Gründungssippe Kvirasims, meisterliche Formerin, konservativ, zurückhaltend, ernst) steht auf Seiten der protektionistischen Waldelfen des Sala Mandra. Sie hat

von den Auelfen Riur'laras ein ähnliches Bild wie von den Menschen: Zwar lehnt sie einen Austausch nicht ab, aber der Zugang zum mythischen Ursprung der Elfen darf in ihren Augen keinen Elfen gewährt werden, die stark badoc sind.

... ○ **Belimel Nebellicht** (mit 50 Jahren eher jung für eine Elfe, erfahrene Wildnisläuferin, aufsässig, widersprechend, spontan) ist neugierig auf die Schilderungen der Träume und deren Deutung, hat sie aber selbst nicht gesehen. Sie will, dass die Elfen Riur'laras die Chance bekommen, herauszufinden, ob diese Träume mit ihnen zu tun haben.

Belimel ist in ihre Position als Sippensprecherin ‚reingerutscht‘, weil der weisere Thiriël Nebellicht kürzlich verschwand, nachdem er angekündigt hatte, er habe seine Lebensaufgabe erfüllt und müsse nun ins Licht gehen. Nach Ansicht vieler Sippenmitglieder hatte er davor bereits einige Jahre Entscheidungen getroffen, die für das Zusammenleben der drei Sippen nicht von Vorteil waren. Das Wort badoc wurde gemurmelt. Tatsächlich war er schon vor Jahren Opfer des Feylamia Thantor (Seite 35) geworden und durch diesen ersetzt worden. Als Thantor genug Unfrieden gestiftet hatte, zog er unter dem Vorwand der Erfüllung seiner Lebensaufgabe weiter.

Saladon Sternenlied (über 750 Jahre alt, legendärer Legendensänger, seit den Gründungstagen Kvirasims dort lebend und hoch angesehen, gute Seele, Vermittler, oft aber in sich gekehrt) vermittelt neutral und versteht alle Positionen. Mehr noch ist er aber an den Traumbildern interessiert, die er ebenfalls gesehen hat und in Verbindung mit seinem eigenen Lied sieht. Den Elfen kannst du einen FW von 14-17 in *Willenskraft* und zu probende Eigenschaften in Höhe von 16 geben. Je nach Beschreibung kannst du die Werte natürlich auch anpassen.

Ergebnisse

Die Helden können bei Erfolg erreichen, dass eine oder mehrere Sippen Abgesandte zu den Waldelfen der westlichen Salamanderwälder schicken. Später **Bei der Tränentanz-Sippe** (Seite 41) erscheinen diese dann als Fürsprecher.

Saladons Lied

Der Legendensänger lebt schon seit 800 Jahren, seit der Gründung Kvirasims, in diesem Ort. Er hat weite Teile seines Lebens am Ufer des Kvill sitzend verbracht und mit seinen Instrumenten das Fließen des Wassers am Fluss in Melodien umzusetzen versucht. Nach den Vermittlungsversuchen wendet er sich an die Helden und lädt sie ein, ihn zum Flussufer zu begleiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Elf mit den uralten Augen lässt sich am Fluss nieder und lauscht dem Rauschen des Wassers und der Blätter im Wind. Er bedeutet euch, es ihm gleichzutun. Er stellt ein kleines

Saiteninstrument auf, eine Windharfe. Ihre Saiten werden kurz darauf durch den Wind in Klang versetzt.

Er bittet euch, eure Erlebnisse im Vermächtnis der Völker beim Klang der Windharfe zu schildern. Dann erzählt er selbst: Von den Melodien, die die Salamandersteine über den Lorsol und den Kvill schicken und denen er lauscht, seit er ein kleiner Junge ist, seit Jahrhunderten. Von den Geschichten, die diese Lieder erzählen. Höre man ihnen lange genug zu, erfahre man viel über das Sala Mandra. Jedem Wesen wohne ein Lied inne, das dessen Sein ausmacht, ähnlich der Vorstellungen der Menschen von ihrer Seele. Dieses Lied kann sich, ja, muss sich verändern, wenn es in der wahren Welt erklingt. Nur das Lied der Lichtelfen in der Lichtwelt mag unverändert bleiben, aber wo Sein ist, da ist auch Werden und damit Veränderung. Über die Jahrhunderte lauschte Saladon den Melodien des Sala Mandra. Lieder verklangen, wenn ein Elf starb, und neue ertönten, wenn einer geboren wurde. Die Träume, die er zuletzt hatte, und das, was den Helden widerfahren ist, gingen einher mit einem neuen Lied, oder vielmehr einem alten: Es war nicht der klare, unbeschriebene Klang eines Neugeborenen. Es war ein Lied, das er nie zuvor gehört hatte, das aber von noch weit größerer Erfahrung und Fülle war als sein eigenes. „Findet dieses Lied, und ihr findet denjenigen, der den Ruf aussandte.“ Mit diesen Worten überreicht er euch die Windharfe als Geschenk. „Hierin mögt ihr mit etwas Übung die Lieder des Sala Mandra hören.“



Saladon beantwortet gerne weitere Fragen, doch bleiben seine Antworten meist vage. Er weiß, dass das Lied uralte ist, einer elfischen Frau gehören muss und von einem langen Leben voller Leid und Freude berichtet. Eindrücke von Kriegen, Verlust, nurdra und zerza, ein wunderschönes, ein persönliches Lied. Aber er spürt auch, dass es zerrissen, unvollständig und unvollkommen ist. Du kannst entscheiden, welche Andeutungen zu Amalaia's Leben und derzeitigen Zustand du zulässt, aber werde *nicht* zu spezifisch. Amalaia's Lebenslied zu erkunden und mehr über sie zu erfahren, ist bedeutender Teil der Kampagne. Saladon kann nur Andeutungen und ein Allgemeinbild wahrnehmen. Wenn du möchtest, kannst du Amalaia's aktuellen Beinamen, die-lebt-in-Madaya's-Traum, ins Spiel bringen.

Was Saladon ebenfalls kennt, ist die Alte Wacht *Êibhavalvan*. Er war einst dort und weiß, dass die Melodien, die er wahrnimmt, von dort stammen, und dass man an jenem Ort wohl jedes Lied Aventuriens hören kann, wenn man danach lauscht. Er beschreibt den Ort als Felsplateau mit 5 uralten Eiben darauf, die ihre Dächer zu einer Krone über einem moosbewachsenen Steinkreis vereinen, genau wie in den Traumbildern! Fehlt der Expedition die Information, wo sich ihr endgültiges Ziel befindet, kann Saladon hier den Helden den Weg in die westlichen Salamandersteine weisen, die sie über Aumond erreichen. Er warnt aber vor dem Lügenbringer, den Liedern des dhaza, die in den Wahn treiben können.

Saladons Windharfe

Das kleine, tragbare Saiteninstrument fängt über seine Saiten und den Klangkörper den Wind ein und erzeugt daraus Töne und Harmonien. Man kann es in dem Sinne nicht selbst spielen, sondern nur daran lauschen. Ein Held kann durch eine gelungene Probe auf *Musizieren* Eindrücke gewinnen, die je nach QS intensiver wirken. Erreicht er QS 3+, wird ein semipermanenter, einmal wöchentlich auslösbarer SENSIBAR gezaubert (14 FP). Der lauschende Charakter nimmt Sinneseindrücke, starke Gemütszustände und Worte von intelligenten

Lebewesen wahr, die sich in Windrichtung befinden. Der Spielleiter entscheidet, um wessen Gefühle und um welche Gefühle es sich dabei handelt.

Die Windharfe wird ein nützliches Werkzeug im weiteren Verlauf der Kampagne sein, denn in den Klängen auf der Bahalyr kann man Stimmungsbilder von deren Lied erhalten, das Seelenlied Amalaias bisweilen hören und die Windharfe als eine Art Kompass und Maß für den Zustand der Bahalyr verwenden. Mehr dazu findest du ab dem zweiten Teil der Sternenträger-Kampagne.

Silberbuchenwald

Im Silberbuchenwald am Westende der Salamandersteine versucht ein Diener Arantalwas, ein Feylamia und Kind des Schattens namens Thantor, mehr über die Helden zu erfahren, sie zu manipulieren und ihnen Falschinformationen zuzuspielen, um sie in Arantalwas Auftrag zu töten. Für diesen Abschnitt werden dir modular Thantor und sein Gefolge sowie die Orte im Silberbuchenwald beschrieben. Gestalte mit diesen Informationen diesen Abschnitt je nach Vorgehen der Helden selbst.

Thantor, der Feylamia

Kurzcharakteristik: meisterhafter Manipulator und Feylamia, der die Gestalt seiner Opfer annimmt.

Funktion: Ein manipulativer Gegenspieler, der Arantalwa im Silberbuchenwald dient. Er versucht zunächst, mehr über die Helden zu erfahren und sie mit Falschinformationen zu verwirren, bevor er ihnen direkt entgegentritt.

Hintergrund: Thantor wurde von Arantalwa zu seinem Unleben verdammt. Er muss regelmäßig Elfenblut trinken, um zu überleben. Vor über einem Jahrhundert ließ er sich in Gestalt des vorher getöteten Traviageweihten Kairon in Thunata nieder. Dort korrumpierte er die Bürger, führte Blutopfer unter dem Tempel durch und erzürnte Travia so sehr, dass sie die Stadt durch die Affenmenschen bestrafte. Thantor überlebte und zog sich für über ein Jahrhundert in tiefen Schlaf in die Räume unter dem Tempel zurück. 1006 BF erwachte er und konnte trotz seiner Manipulationen der Affenmenschen seine Wiedergeburt nicht vollständig vollenden, denn einige Helden hielten ihn auf. Da er aber auch nicht vollständig vernichtet wurde, geisterte er über 30 Jahre als körperloser Schatten durch die Wälder und säte Zwietracht, wo er es konnte.

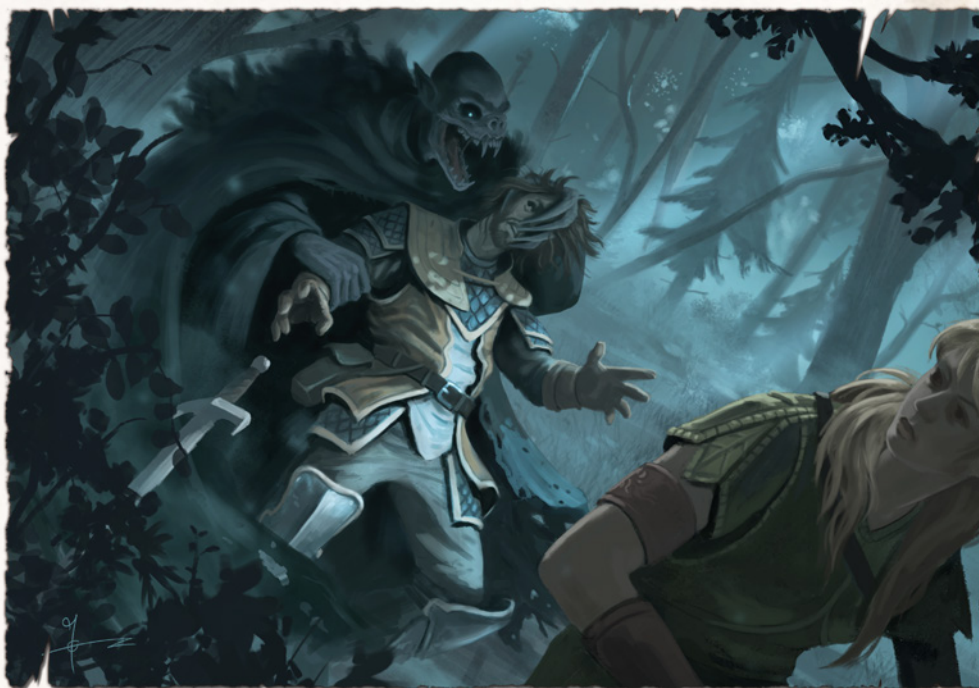
Kürzlich gab Arantalwa ihm erneut körperliche Gestalt und verlangte als Gegenleistung seine Dienste, die er jetzt einfordert.

Schicksal: Thantor sollte in diesem Abenteuer sein endgültiges Ende finden, indem die Helden ihr Wissen darüber anwenden, was Feylamias endgültig tötet.

Darstellung: Als Thiriel Nebellicht immer freundlich und manipulativ. Er fragt die Helden aus, gibt falsche Informationen, erschleicht ihr Vertrauen und sät Misstrauen.

Thantors Plan

Während die Helden nach dem Schatten und Informationen über dessen Natur suchen, will Thantor seinerseits für Arantalwa die Gruppe einschätzen, ihr Reiseziel erkennen und sie töten. Spuren seiner Taten deuten auf einen Feylamia hin, einen Elfenvampir. Du und die Reaktionen deiner Gruppe entscheiden, wann und wo Thantor enttarnt wird und wie das gewonnene Wissen dabei genutzt wird. Falls die Helden Unschuldige in Verdacht nehmen oder falsche Methoden anwenden, um dem Feylamia nachzuspüren, hat Thantor erreicht, was er wollte. Wenn die Helden ihn dann nicht schnell überraschen, ruft er seine Kinder (siehe unten) zusammen und greift aus dem Hinterhalt an.



Thantors Gefolge

Thantor hat mehrere hörige Nichttelfen und einen Minderen Feylamia als Diener und gibt sich selbst als jemand anders aus:

- Drei Affenmenschen in Thunata verbreiten falsche Informationen über die „Fellamma“.
- Brauer Karf in Hillhaus lügt und horcht die Helden unauffällig aus.
- Kasseon Tränentanz, ein Mitglied der waldelfischen Tränentanz-Sippe, macht in dieser subtil Stimmung gegen die Helden.

Sein Gefolge gehorcht Thantor bedingungslos und kämpft bis in den Tod. Bis dahin streut es bei Begegnungen mit den Helden in ihren jeweiligen Orten falsche Hinweise.

Hinweise

Falsch: Träume (alle), Sonnenlicht (Thiriel, Kasseon), Gastfreundschaft (alle), Verfluchtes Silber (Affenmenschen, Karf)

Thantor

MU 17 KL 14 IN 20 CH 21

FF 14 GE 21 KO 13 KK 13

LeP 36 AsP 50 KaP – INI 19+1W6

AW 11 SK 7* ZK 3 GS 10

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte, Zauberer / Mondlichtempfindlichkeit, Schlechte Eigenschaften (Rachsucht, Sikaryan-Durst)

Sonderfertigkeiten: Blutdurst der Fledermaus, Finte I+II, Haltegriff, Hypnose, Wuchtschlag I

Talente: Betören 14, Einschüchtern 13, Klettern 11, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 16, Überreden 14, Verbergen 14, Willenskraft 15

Zauber: Bannbaladin 14, Blick in die Gedanken 14, Fulminictus 10, Visibili 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Vampir), humanoid

Kampfverhalten: Je nach Situation.

Flucht: flieht, wenn er dies wünscht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Besonderheiten: Ein Feylamia braucht zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft. Er kann keine Nachkommen zeugen oder empfangen. Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe eines Feylamias unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um den Vampir verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.

*) **Magieresistenz:** Die volle SK ist nun eine Erschwernis für alle Zauber, die gegen den Feylamia wirken, es sei denn, der Vampir ist ein freiwilliges Ziel.

Status Feylamia: Der Vampir verfügt über den Status *Feylamia* (siehe Seite 65). Beachte insbesondere die Angaben zur *Regeneration* und *Verletzbarkeit*.



Minderer Feylamia

MU 13 KL 11 IN 15 CH 15

FF 14 GE 16 KO 13 KK 11

LeP 32 AsP 35 KaP – INI 15+1W6

AW 8 SK 3* ZK 0 GS 10

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte, Zauberer / Mondlichtempfindlichkeit, Schlechte Eigenschaft (Rachsucht, Sikaryan-Durst)

Sonderfertigkeiten: Blutdurst der Fledermaus, Finte I+II, Haltegriff, Hypnose

Talente: Betören 10, Einschüchtern 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 13, Überreden 12, Verbergen 12, Willenskraft 13

Zauber: Bannbaladin 11, Blick in die Gedanken 11, Fulminictus 10, Visibili 10

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Vampir), humanoid

Kampfverhalten: je nach Situation

Flucht: flieht, wenn er dies wünscht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Besonderheiten: Ein Minderer Feylamia braucht zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft. Er kann keine Nachkommen zeugen oder empfangen. Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe eines Minderen Feylamias unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um den Vampir verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.

*) **Magieresistenz:** Die volle SK ist nun eine Erschwernis für alle Zauber, die gegen den Minderen Feylamia wirken, es sei denn, der Vampir ist ein freiwilliges Ziel.

Status Minderer Feylamia: Der Vampir verfügt über den Status *Minderer Feylamia* (siehe Seite 67).

Informationen über Feylamia

Im Folgenden wird an mehreren Stellen auf Hinweise rund um Feylamias hingewiesen. Falsche Hinweise können von Thantors Gefolge bewusst gestreut oder durch Unwissen verbreitet werden

Falsch:

- ☛ **Sonnenlicht:** Sonnenlicht vernichtet die meisten finsternen Wesen, so auch die Feylamias, es ist die beste Waffe gegen sie. Sie können nur des Nachts wandeln. Getötete Feylamias sollte man unbedingt ins Sonnenlicht legen. (Sie wurden nicht von Praios verflucht, sie regenerieren sogar in Sonnenlicht!)
- ☛ **Gastfreundschaft:** Man erkenne einen Feylamia sofort, indem man ihm Essen und Trinken anbietet. Er hält diese Gastfreundschaft nicht aus und muss sich in seiner wahren Gestalt zeigen. (Es passiert nichts weiter, denn sie wurden nicht von Travia verflucht.)
- ☛ **Verfluchtes Silber:** Das Silber der Minen von Thunata sei verflucht und von bösen Geistern beseelt. (Die Information kann eine Silberquelle diskreditieren.)
- ☛ **Träume:** Man erkenne Feylamias daran, dass sie sehr lebhaft Träume haben. Spricht man sie darauf an, müssen sie davon erzählen, ob sie wollen oder nicht. (Feylamias träumen nicht, da ihnen – bis auf einige der Mächtigsten, wie Arantalwa – der Zugang zu Madayas Träumen verwehrt bleibt. Die Information sät Misstrauen gegen jene Elfen, die lebhaft Träume hatten.)

Korrekt:

- ☛ **Silberwaffen:** Waffen aus Silber oder mit Silberüberzug sind gegen Feylamia wirkungsvoll und schmerzen sie.
- ☛ **Silberschmuck:** Silberschmuck wirkt schützend oder verhindert, dass man angegriffen werden kann.
- ☛ **Silbergegenstände:** Silberne Gegenstände wehren Feylamias offenbar ab. Angebracht an Durchgängen oder Gegenständen, können sie sie nicht passieren oder berühren.
- ☛ **Silberminen:** In den verlassenen Silberminen bei Thunata, wegen derer der Ort einst gegründet wurde, sind noch heute bisweilen Klumpen, Plättchen oder Verästelungen des Mondmetalls zu finden.
- ☛ **Mondlicht:** Mondlicht schadet den Feylamias und schmerzt sie wie Sonnenlicht einen Vampir, denn sie sind von Mada verflucht.
- ☛ **Gestaltwandlung:** Feylamias können sich beliebig in die Gestalt(en) ihrer Opfer verwandeln.
- ☛ **Mondblumen:** Ein Tee aus Mondblumen (auch Madariten genannt, entsprechen irdischen Margeriten) wirkt *versengend* auf Feylamias (siehe Seite 67).
- ☛ **Hypnose:** Der Blick und/oder die Worte der Feylamias hypnotisieren und machen ein Opfer bewegungslos.

Am Lorsol

Je tiefer man in die dichten Wälder am Bach vordringt, desto größer, älter und knorriger werden die Bäume. Immer weniger Licht dringt zu den Helden durch und das Unterholz wird stetig dichter. Hier setzt sich ein Schwarm von (Anzahl der Helden +1) Baumdrachen auf die Fährte der Helden. Sie greifen aber nicht an, sondern belauern die Helden: Die Baumdrachen haben ein gieriges Auge auf blinkende Gegenstände wie Waffen, Rüstungen und Schmuck geworfen. Sie beobachten, verstecken sich in Baumwipfeln und warten auf eine Chance, um die Gegenstände zu stehlen. Lass eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* gegen *Sinneschärfe* zu. Bei Erfolg ist man sich der Beobachter bewusst. Würfle für die Baumdrachen immer wieder die Probe auf *Willenskraft* für *Blinkende Gegenstände* und modifiziere sie, falls die Helden blinkende Ausrüstung verbergen oder offen tragen. Misslingt die Probe, unternehmen die Drachen Versuche, die Beute zu erlangen, womöglich nur einzelne Drachen eher halbherzig, aber durchaus auch mehrere in einer konzentrierten Aktion.

Die Strecke zieht sich über mehrere Tage, bei jedem Nachtlager sollten die Helden um ihr Wohl fürchten müssen, wenn gelbliche Reptilienaugen sie und ihre Habe aus dem Dunkeln beobachten. Ob es zur Konfrontation kommt und wie diese aussieht, ist offen und sollte vom Vorgehen der Helden abhängen.

Die Große Silberbuche

Schließlich erreichen die Helden die Silberbuche aus den Traumbildern. In ihren Wipfeln (erreichbar über

eine Probe auf *Klettern* (*Baumklettern*)) liegen große Nester, in denen der Drachenschwarm lebt. Im Stamm des Baumes können die Helden ein großes Astloch aufspüren, den Hort des Schwarms. Hier schläft stets ein Drache neben blinkenden Münzen und Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Silbertalern (10 S entsprechen eingeschmolzen einer Einheit Silber, siehe Seite 66), dazu ein Silberamulett und ein Silberdolch. Dieser kann gegen den Feylamia eingesetzt werden (Werte wie Dolch, aber durch die Versilberung nicht von den Resistenzen des Feylamia betroffen).



Das **Silberamulett** ist mit schützenden Isdira-Runen versehen. Es aktiviert sich von selbst bis zu einmal wöchentlich semipermanent mit einem ARMATRUTZ (9 FP), wenn etwas Totes oder auch Untotes (z. B. ein Feylamia) den Träger berührt.

Der Geist in der Buche

Die unheimlichen Silberbuchen werden auch Geisterbuchen genannt. In diesen speziellen Baum ist tatsächlich eine Gefesselte Seele gebunden, der körperlose Totengeist eines menschlichen Opfers von Thantor. Er kann sich in Form eines schmerz- und leidverzerrten Gesichts im Baum manifestieren und unendlich leise und gequält seinen Mund bewegen. Ein eventueller Nachteil *Totenangst* kommt hier zum Tragen und erschwert Kommunikationsversuche. Um ihn zu verstehen, ist eine um -3 erschwerte Probe auf *Sinneschärfe* (oder die SF *Lippenlesen*) notwendig, aber auch ein Kontakt per Magie

Baumdrache

MU 13 KL 12 (t) IN 13 CH 11

FF 10 GE 14 KO 15 KK 14

LeP 25 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 7 SK 2 ZK 2 GS 6 / 20 (an Land
/ in der Luft)

Biss: AT 12 TP 1W6+4 RW kurz

Klauen: AT 15 TP 1W6+3 RW kurz

Feuerodem*: FK 18 LZ 1 TP 1W6 RW 3/5/7 Schritt

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Klauen), Flugangriff (Klauen), Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: mittel

Typus: Drache, nicht humanoid

Kampfverhalten: Baumdrachen lassen Menschen in Ruhe, es sei denn, diese bedrohen ihr Nest oder haben sichtbar funkelnde Gegenstände dabei. Dann greifen sie im Flug an und versuchen ihre Gegner anzuspringen, bis sie den Gegenstand haben oder ihr Gegner tot ist.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Baumdrachen reagieren aggressiv, wenn man ihre Nester bedroht. Sie mögen blinkende Gegenstände.
- **QS 2:** Mit funkelnden Dingen kann man sie anlocken. Ihren Feuerodem können sie täglich fünfmal einsetzen.
- **QS 3+:** Dem Feuerodem kann man durch bestimmte Bewegungsabläufe leichter entgehen.

Sonderregeln:

***) Feuerodem:** Der Baumdrache kann seinen Feuerodem insgesamt fünfmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 auf W6 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich immer nur gegen ein Ziel pro Anwendung.

Gleiche Bewegungsabläufe: Wer die Bewegungsabläufe des Baumdrachen kennt (siehe Probe auf *Tierkunde* QS 3), der erhält einen Bonus von +2 auf Ausweichen gegen den Feuerodem des Baumdrachen.

Blitzende Gegenstände: Sollte ein Held in Sichtweite eines Baumdrachen auffällige blinkende Gegenstände tragen, muss der Baumdrache eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Misslingen macht er sich auf, um den Gegenstand zu stehlen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wanderer, hütet euch vor den Kindern des Schattens! Gespalten ist ihre Zunge, ihre süßen Worte lullen euren Geist ein und lähmen euch. Verflucht sind sie von Madaya, die Nicht-Träumer, verflucht vom Mondenkind und nur von diesem, denn die Eifersüchtige duldet niemanden neben sich. Ihr Licht ertragen sie nicht, so ist nur der Neumond ihre Zeit, die Zeit der Lügen, und der Name ihres Vaters ist Thantor, aber selbst er ist nur ein Kind, ein Kind des wahren Schattens! Kehrt um, verlasst den Wald der Geisterbuchen, sonst wird euer Schicksal das gleiche sein wie meines: Verflucht auf alle Zeit, euer Dasein nur noch Schmerz bar jeden Lebens und jeder Hoffnung. Kehrt um!“



Hinweise

Korrekt: Mondlicht, Hypnose

Seri, die Waldelfe

An beliebiger Stelle im Silberbuchenwald kommt es zur Begegnung mit einer einzelnen Waldelfe. Zuerst tritt sie scheu als Beobachterin auf. Es bleibt offen, wer sie ist und was sie bezweckt. Als nächstes wird sie mittels TRAUMGESTALT* in den Träumen einzelner Helden auftauchen. Sie wirkt in Eile und will schnell alles Wissen erhalten, das die Helden über den Schatten und die Feylamia haben.

Erst dann zeigt sich die Elfe offen und mit eingesteckten Waffen, denn sie will sich der Expedition anschließen und helfen. Besonders fasziniert von ihr ist Adepta Tassja, der die Elfe ebenfalls im Traum erscheint und die sich als Fürsprecherin für sie einsetzt. Die Waldelfe hat Wissen über den Schatten und die Feylamias.

Hinweise

Korrekt: Silberschmuck, Silberwaffen, Gestaltwandlung

! Serihayoë „Seri“ Schattenpfad, Waldelfe

Kurzcharakteristik: meisterliche Legendensängerin, kompetente Traumkennerin, Anfang 90, jung wirkend, tiefe dunkelblaue Augen, oft gedankenverloren, in die Ferne schweifend, verträumt, suchend

Motivation: Seit ihrer Kindheit ist sie auf der Suche nach einer Alptraumkreatur, die ihr damals begegnete. Diese Suche treibt sie seit vielen Jahrzehnten an.

Agenda: Seri will sich den Helden und der Expedition anschließen. Je mehr sie über den Schatten und den Ruf berichten, den sie erhielten, desto sicherer wird sie, dass sie nun endlich jenes Geschöpf gefunden hat, das ihr einst als Kind begegnete. Sie will und muss

* Der Bezug zu Träumen und ihr Wunsch nach Wissen können den Verdacht erregen, sie sei ein Feind. Misstrauen ist durchaus angesagt, doch sie sollte die Helden schließlich vom Gegenteil überzeugen können. Sie wird später Teil der Besatzung der Bahalyr werden.

oder Liturgien ist möglich. Was ihn auf Dere hält, ist der Wunsch, Reisende vor dem immer noch existierenden Feylamia Thantor zu warnen. Seine Seele wird erst Ruhe finden, wenn Thantor endgültig vernichtet wurde.



ihr Lebensziel erfüllen, und das Wesen jagen und zur Strecke bringen.

Funktion: Helferin und zukünftige Begleiterin auf der Reise

Hintergrund: Seit sie in ihrer Kindheit einer Schattenkreatur begegnete, die nur aus einem Alptraum stammen konnte – ob in einem Traum, der Wirklichkeit, Madayas Träumen, das weiß sie nicht und es ist ihr nicht wichtig – ist sie auf der Suche nach diesem Wesen. Sie hat viele Legenden des Nordens gehört, immer auf der Suche nach einem Wissensfragment zu ihrer Nemesis.

Darstellung im Spiel: Blicke selten direkt auf Spieler, sondern lass deinen Blick in die Ferne oder durch sie hindurch schweifen, bisweilen blicke ihnen aber für Momente eindringlich in die Augen, wenn die Person etwas Wichtiges gesagt hat. Sprich in gewisser Weise abwesend mit leiser, manchmal hastiger Stimme, fast wie zu dir selbst.

Schicksal: Seri wird die Expedition bis zum Ende begleiten.

Ruinen von Thunata

Thunata

Einwohner: 150 (150 Affenmenschen)

Herrschaft: Schamane Thrak

Handel & Gewerbe: –

Gasthäuser: –

Besonderheiten: Ruinenstadt, bewohnt von Affenmenschen, entweihter alter Traviatempel, Magierturm

Stimmung in der Stadt: freundliche und traviagefällige Aufnahme

Serihayoë Schattenpfad

MU 15 KL 13 IN 15 CH 15

FF 15 GE 16 KO 13 KK 11

LeP 30 AsP 40 KaP – INI 18+1W6

AW 8 SK 3 ZK 0 GS 8

Schips: 2

Kampftechniken: Bögen 16, Dolche 14, Raufen 12

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+3 RW kurz

Elfenbogen: FK 18 LZ 1 TP 1W6+5 RW 50/100/200

RS/BE: 0 / 0

Sozialstatus: frei

Vorteile: Gutaussehend I, Herausragender Sinn (Gehör), Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I+II, Kampfreflexe I+II, Präziser Schuss/Wurf I+II, Schnellladen (Bögen)

Sprachen: Asdharia II, Garethi II, Isdira III

Schriften: Isdira- und Asdharia-Zeichen

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 14, Schwimmen 12, Singen 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14

Gesellschaft: Betören 5, Mernschenkenntnis 4

Natur: Fährtensuchen 15, Orientierung 14, Pflanzenkunde 15, Tierkunde 14, Wildnisleben 14

Wissen: Sagen & Legenden 10

Handwerk: Heilkunde Seele 12, Holzbearbeitung 5, Musizieren 13

Zaubertricks: Handwärmer, Trocken

Zauber: Armatrutz 13, Fulminictus 12, Odem Arcanum 8, Silentium 11, Visibili 13, Wasseratem 13

Rituale: Traumgestalt 14

Elfenlieder: Erinnerungsmelodie 12, Freundschaftslied 10, Sorgenlied 8, Zaubermelodie 10

Ausrüstung: Wildnis-Paket

Kampfverhalten: Seri versucht aus der Ferne, Gegner mit Pfeilen zu beschießen und sie nicht an sich herankommen zu lassen. Bevor sie zu einer Nahkampfwaffe greift, versucht sie einen Gegner lieber mit einem Fulminictus zu besiegen.

Flucht: zieht sich zurück, wenn sie mehr als 50 % ihrer LeP eingebüßt hat, außer, es geht um das Überleben ihrer Freunde, dann kämpft Seri bis zum bitteren Ende

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Hinter einer Hügelkuppe erblicken die Helden ein Ruinenfeld. Vor langer Zeit muss hier ein richtiges Dorf gestanden haben, jetzt aber liegen die Überreste in einem Kreis aus verbrannter Erde, der offenbar bis heute nicht wieder fruchtbar wurde. Außerhalb des Brandkreises ragt über den Wipfeln ein **Turm** mit eingestürztem Spitzdach empor. Ein freier Platz in der Mitte diente wohl einst als **Marktplatz**. Die steinernen Gebäude um ihn herum sind relativ unbeschadet. Bei einem handelt es sich der Bauweise nach offenbar um einen **Tempel**. Die anderen waren wohl **Läden** oder **Werkstätten**, sogar

ein kleines **Rathaus**, eine **Schänke** und eine **Schmiede** scheint es gegeben zu haben. Diese intakten Gebäude werden offenbar bewohnt. Schon auf den ersten Blick erkennt man zahlreiche primitiv wirkende, menschenartige Wesen: Affenmenschen.

Hintergrund

Thunata wurde **611 BF** von Bergarbeitern und Händlern als Minenstadt gegründet. Die Elfen begegneten den Menschen freundlich, Travia wurde verehrt. **851 BF** errichtete die Magierin Regina von Helos einen Turm als Alterssitz. Thantor korrumpierte in der Zeit heimlich die Menschen so sehr, dass Travia **856 BF** in ihrem Zorn ihre Tempelstatue bersten ließ und Affenmenschen vom Clan der Wildgänse, die sie in Gestalt einer Muttergöttin verehrten, herbeirief, um Thunata zu brandschatzen. Die Magierin Regina wurde am Leben gelassen und unterrichtete die Affenmenschen, die sich in Thunata niederließen, den entweihten Tempel aber zunächst mieden. Um **1006 BF** nutzte Thantor die Traviastatue, um die Affenmenschen durch Manipulation dazu zu bringen, einige Elfen zu entführen. Mittlerweile meiden die Affenmenschen den Tempel wieder und sind vorsichtiger damit geworden, wem sie folgen.

Die Affenmenschen

Die ehemalige Menschensiedlung wird heute von den Affenmenschen des Clans der Wildgänse bewohnt. Ihre Gestalt und Körpergröße entspricht kräftigen Menschen, doch ihre Gesichter sind deutlich kantiger, haben Überaugenwülste und breite Unterkiefer.

Zumindest die Männer haben oft eine fast fellähnliche Körperbehaarung.

Ihr starkes Knochengerüst und ihre Muskeln verleihen den Kreaturen eine breite Gestalt und Robustheit im Kampf sowie gegenüber Kälte.

Die ausgeprägten Schneidezähne mit hoher Beißkraft werden zur Nahrungsaufnahme, im Kampf und bei der Arbeit als Werkzeug und dritte Hand genutzt. Die Affenmenschen beherrschen den Umgang mit Speer und Keule, können schleichen und stundenlang in Lauerstellung verbringen. Sie sind durch ihre Lebensweise geübte und ausdauernde Läufer.

Ihr starkes Knochengerüst und ihre Muskeln verleihen den Kreaturen eine breite Gestalt und Robustheit im Kampf sowie gegenüber Kälte.

Die ausgeprägten Schneidezähne mit hoher Beißkraft werden zur Nahrungsaufnahme, im Kampf und bei der Arbeit als Werkzeug und dritte Hand genutzt. Die Affenmenschen beherrschen den Umgang mit Speer und Keule, können schleichen und stundenlang in Lauerstellung verbringen. Sie sind durch ihre Lebensweise geübte und ausdauernde Läufer.

Ihr starkes Knochengerüst und ihre Muskeln verleihen den Kreaturen eine breite Gestalt und Robustheit im Kampf sowie gegenüber Kälte.

Die ausgeprägten Schneidezähne mit hoher Beißkraft werden zur Nahrungsaufnahme, im Kampf und bei der Arbeit als Werkzeug und dritte Hand genutzt. Die Affenmenschen beherrschen den Umgang mit Speer und Keule, können schleichen und stundenlang in Lauerstellung verbringen. Sie sind durch ihre Lebensweise geübte und ausdauernde Läufer.

Ihr starkes Knochengerüst und ihre Muskeln verleihen den Kreaturen eine breite Gestalt und Robustheit im Kampf sowie gegenüber Kälte.

Die ausgeprägten Schneidezähne mit hoher Beißkraft werden zur Nahrungsaufnahme, im Kampf und bei der Arbeit als Werkzeug und dritte Hand genutzt. Die Affenmenschen beherrschen den Umgang mit Speer und Keule, können schleichen und stundenlang in Lauerstellung verbringen. Sie sind durch ihre Lebensweise geübte und ausdauernde Läufer.

Affenmensch

MU 12 KL 9 IN 13 CH 11

FF 14 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 38 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK –1 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Keule: AT 9 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Holzspeer: AT 9 PA 6 TP 1W6+2 RW lang

Wurfspeer: FK 12 LZ 4 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier)

Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss/Wurf I (Wurfspeer), Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule, Holzspeer)

Talente: Einschüchtern 5, Handel 3, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Die Affenmenschen Thunatas sind nicht kriegerisch und gehen Kämpfen aus dem Weg. Müssen sie jedoch ihr Dorf verteidigen, greifen sie zunächst aus dem Hinterhalt präzise mit Wurfspeeren an und stürzen sich dann in den Nahkampf. Dort verlassen sie sich gerne auf Speer und Keule, greifen aber eher brachial mit Wuchtschlägen an und verlassen sich weniger auf ausgefeilte Technik.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Die Affenmenschen sind Jäger und Sammler. Sie stellen einfache Werkzeuge wie Faustkeile, Keulen, Speere und Lederbänder her, gerben Felle und bauen Tierfallen. Wunden heilen sie durch Kräuterumschläge. Ihre Sprache ist einfach, sie verständigen sich mit gutturalen Worten, die für Fremde oft wie Grunzlaute klingen. Verständigen müssen die Helden sich also mit Händen und Füßen sowie mit wenigen Worten Garethi. Der Clan der Wildgänse ist gastfreundlich. Reisende erhalten Obst und gekochtes Fleisch als Geschenke.

Der alte Thrak

Thrak (hochbetagt, mit fast 2 Schritt größer als die anderen Affenmenschen, trägt weite Gewänder, die offenbar aus Teilen von Magierroben zusammengeschnitten sind, einst sehr muskulös, heute langsam abbauend, freundlich, spricht gebrochen Garethi, kennt die Menschengebräuche ein wenig) ist ein uralter Affenmensch, der im Turm Reginas lebt. Er kennt die Menschen aus Geschichten und hat einige selbst kennengelernt. Sein Großvater Shed war von den Affenmenschen Reginas gelehrigster Schüler. Als Nachkomme von Shed nimmt Thrak die Rolle eines Schamanen und Anführers ein. Mit ihm als Übersetzer und Sprecher kann man recht gut kommunizieren. Lesen oder Schreiben kann er allerdings nicht. Begegnet man ihm und den Affenmenschen freundlich, teilen sie ihre Geschichten.

Die Geschichten der Affenmenschen

Die Mythen des Stammes fassen grob und schwer verständlich den Hintergrund zu Thunata (Seite 40) aus Sicht der Affenmenschen zusammen. In ihrer primitiv-gutturalen Sprache gibt es das Wort *Fellamma* für „Fellwechsler“, und sie wissen um deren Gestaltwandlung und hypnotischen Blick, kennen Thantors Namen aber nicht. Drei Affenmenschen im Dorf gehören zu Thantors Gefolge (siehe Seite 35).

Hinweise

Korrekt: Gestaltwandlung, Hypnose, Silberminen

Erkundungen

Die Helden wollen eventuell die Umgebung erkunden. Die Affenmenschen selbst halten sich aus dem Turm (Heim ihres Schamanen) und dem Tempel (zum Tabu erklärt) fern.

☛ Die **Minen** sind gefährlich, aber die Affenmenschen wagen sich zur Kupfer- und Silbersuche hierher. Mit erfolgreicher Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) kann man hier je QS eine Einheit (siehe Seite 66) Silber finden (insgesamt max. 6 QS).

☛ Der 12 Schritt hohe **Turm** wird von Thrak bewohnt. Im Erdgeschoss stehen uralte Polstersessel und Möbel in wilder Unordnung (man kann noch etwas nützliches, angelaufenes Silberbesteck finden, 1 Einheit). Im ersten Obergeschoss befindet sich der Schlafbereich (zerwühltes Bett, verschimmelte Tinkturen, alte Spiegel, Reste von Magierroben). Im zweiten Obergeschoss lag ein ausgebranntes Labor, doch das Dach und Dachgeschoss sind eingestürzt und haben selbst die Brandreste unter Trümmern begraben. Bisweilen treiben sich Baumdrachen hier rum.

☛ Der **Tempel** im Esamidischen Stil wirkt deutlich zu groß für das Dorf. Man errichtete ihn zu einer Zeit, in der die Silberminen kommenden Reichtum versprochen, was sich aber nicht erfüllte. Er ist mit Marmor verkleidet und mit orangefarbenen Glasfenstern versehen. Im Tempelraum steht eine geborstene Statue der Travia. Auch das vordere Portal ist geborsten. Reliefs von Heim- und Stadtszenen umgeben den Raum. Oberirdisch befinden sich Räume der Geweihten und Gästezimmer. Vom Raum des Tempelvorstehers aus führten einst Geheimgänge in unterirdische Räume, doch der große Trümmerhaufen einer weiteren Statue Travias versperrt sie. Die darunter liegenden Kulträume und Höhlen sind heute leer.

Hillhaus

Einige Bewohner

♂ **Baldus** (um 55, Tonsur, oranges Gewand mit nachlässiger Bindung, stattlicher Bauch, trinkfest, rüstig, gesellig, herzlich, gastfreundlich) ist der Geweihte des Traviatempels.

♂ **Isidara Sinbar** (um 50, hustet viel, wirkt krank, Vorurteile gegen Zwerge, dickköpfig) ist die Herbergswirtin. Sie bedankt sich ruppig für Jasindes Mondblütentee aus Gerasim, falls die Helden ihn ihr bringen, kann aber auch berichten, dass in ihm die Kraft Madas wirken soll.

♂ **Holrik** (um 60, schwächling für einen Schmied, zu große

Hillhaus

Einwohner: 100

Herrschaft: Die Dorfgemeinschaft trifft wichtige Entscheidungen gemeinsam.

Handel & Gewerbe: Wegestation an der Handelsstraße zwischen Kvirasim und Gashok; Handel mit Elfenwaren und Nahrungsmitteln

Gasthäuser: Schänke *Zum Vollen Schlauche* (Q3/P3/S-), Herberge *Wegrast* (Q3/P3/S8) Die meisten anderen Gebäude sind Bauernkaten. Hillhaus ist auf einer weiten Lichtung mit milderem Klima erbaut, was ausgiebige Landwirtschaft erlaubt. Man braut Bier, backt Brot aus robustem Weizen und hat dazu sogar eine kleine **Windmühle** errichtet.

Schmiedeschürze, fast zahnlos, spricht undeutlich, aber lacht gackernd über seine eigenen Witze) schmiedet Hufbeschläge und Einfassungen für Wagenräder und Bierfässer sowie allerlei Werkzeuge. Er hat versilberte Hufeisen zur Abwehr von „Elfengeistern“ über seinen Türen angebracht und weiß, dass es in Thunata Kupfer- und Silberminen gibt. Er kann Waffen versilbern, wenn man ihm den Rohstoff liefert. Mit einer Einheit Silber kann er eine kleine Waffe (Dolch, Speerspitze, 3 Pfeilspitzen) versilbern, 2 Einheiten sind für eine große Waffe nötig (Schwert, Säbel), 3 Einheiten für eine Zweihandwaffe.

♂ **Karf Brauer** (um 40, Arme wie Baumstämme, schraubstockartige Hände, Glatze, starker Dialekt, stur, eingebildet) ist für sein Hillhaus-Bräu bekannt. Er wirkt kränklich und blass und gehört zu Thantors Gefolge (siehe Seite 35).

Für die Bewohner von Hillhaus kannst du auf die Werte der Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 zurückgreifen.

Hinweise

Korrekt: Silberminen (Holrik), Silbergegenstände (Holrik), Mondblumen (Isidara)

Tränentanz-Sippe

Vor über 400 Jahren durften erstmals Menschen im Silberbuchenwald siedeln. Erlaubt hatte es ihnen die Tränentanz-Sippe, die bis heute in ihrer Nachbarschaft lebt. Nach anfänglichem Misstrauen haben die Waldelfen die Menschen mittlerweile vorsichtig zu schätzen gelernt, auch wenn sie immer noch Vorbehalte haben. Die Sippe gilt als einer der größten Fürsprecher der Menschen. Sie siedelt im Silberbuchenwald, vor allem am Lorsoflufer. Die Helden können überall im Silberbuchenwald Mitgliedern der Sippe begegnen und werden dann zu ♂ **Diundriel Tränentanz** (um 180 Jahre, meisterliche Formerin, kunstvoll geflochtene haselnussbraune Haare, bräunliche Haut, rehbraune Augen, nachdenklich, umsichtig) geführt. Auch sie hat die Traumbilder der Bahalyr gesehen, ist aber noch nicht zu einem Schluss gekommen, was sie zu bedeuten haben. Sie hat deshalb vor einer Weile die Elfensippen der Region dazu aufgerufen, sich in Aumond, einem Waldelfendorf östlich des Lorsol, zu treffen, und teilt dies auch den Helden mit.

Geduldig lauscht sie der Geschichte der Helden. Ihr ist nicht entgangen, dass zuletzt Waldelfen auf unerklärliche Weise verschwunden sind. Sie vermutet bereits das Wirken eines Feylamia und ist hilfsbereit, wenn die Menschen nach diesem suchen. Sie kann einige Informationen geben, die bei der Identifizierung und Vernichtung helfen. Zuletzt schlägt sie vor, dass die Helden nach Aumond kommen sollen, sobald sie den Feylamia besiegt haben. Man werde sich dort über die Bedeutung der Träume beraten und auch über die Anfrage der Helden

entscheiden, die Salamandersteine betreten zu dürfen. Dazu sei auch der bekannte Schlichter  Rallion Regenflieder (siehe unten) geladen. Auf Fragen, was genau geprüft werde, gibt sie zur Antwort, dass man wissen wolle, wie stark das *badoc* in den Helden ist. Für Elfen kannst du die Werte der elfischen Wildnisläuferin aus dem **Regelwerk** Seite 62 verwenden.

Hinweise

Korrekt: Mondlicht, Mondblumen, Gestaltwandlung

Salamandersteine

Ankunft in Aumond

Nach Überquerung der Furt über den Lorsol (eine Wegmarke aus dem Hilferuf) erreichen die Helden über einige verschlungene Pfade das Dörfchen Aumond.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aumond ist hinter Bäumen verborgen, deren Blätterkronen euch äußerst dicht erscheinen. Dahinter aber präsentiert es sich als eine Art gewachsener Baumpalast: Eine freie zentrale Aue, die von großen Bäumen umringt wird. An deren Ästen sind Baumhütten, Treppen und Stege herausgebildet, die wie natürlich gewachsen wirken. Das ganze Dorf hängt in den Bäumen rund um die Aue, auf die am Tage die Sonne und nachts helles Mondlicht scheint.



Das kleine Waldelfendorf Aumond liegt inmitten eines Waldstücks voller Mondblumen. Die bereits durch die Lieder der Tränentanz-Sippe angekündigten Helden sind willkommen, und sie dürfen hier in Sicherheit unter freiem Himmel nächtigen. Es herrscht recht viel Betrieb, da der Rat der Sippen tagt. Er berät über die Bedeutung der Träume und das Anliegen der Helden. Nutze den Aufenthalt zunächst für eine Verschnaufpause und Gespräche mit den anwesenden Elfen über die waldelfische Philosophie und andere Themen.

Die Sippenvertreter

Die Helden treffen auf mehrere alte Bekannte, die mittlerweile ihren Weg nach Aumond gefunden haben.

Der Aufenthalt kann einige Tage dauern, in deren Verlauf weitere Gäste eintreffen, die dem Ruf der Tränentanz-Sippe hierher gefolgt sind.

-  Der als Vermittler zwischen Menschen und Elfen sehr bekannte  Rallion Regenflieder (etwa 450 Jahre, brillanter Bewahrer, meisterlicher Vermittler, schwarze Haare, saphirblaue Augen, Aura des Respekts, arrogant wirkend, neutral und gerecht, aber auch abweisend und streng) wurde um Rat gebeten. Er vermittelte schon bei der Gründung von Thunata und Hillhaus.
-  Die Sippenvorsteherin der in Aumond beheimateten Mondlicht-Sippe,  Fiana Mondlicht (etwa 100 Jahre, kompetente Bewahrerin, mondweiße Haare, leuchtend blaue Augen, zierlich, hat stets das Wohl ihrer Sippe und ihres Volkes im Blick) gilt als eine vehemente Hüterin des Zugangs zu den Salamandersteinen.
-  Den Liedern der Tränentanz-Sippe hierher gefolgt sind  Ariana Einhorngruß (Seite 31) und einige Begleiter der Erdsänger-Sippe aus der Einhornsteppe. Sie sind engagierte Fürsprecher, falls man Ariana geholfen hat.
-  Gesandte aus Riur'lara unter einem der Ratsmitglieder (Seite 32) sind je nach Verlauf der Verhandlungen dort anwesend.
-  Gesandte der drei Kvirasimer Sippen (als Fürsprecher oder Gegner Riur'laras oder auch der Helden) sind da, falls man sie eingebunden hat.
-  Die vermutlich die Helden begleitende  Serihayôé „Seri“ Schattenpfad (siehe Seite 38) ist anwesend.

Die Bedeutung der Lieder

In Aumond solltest du noch einmal betonen, welche wichtige Rolle die Lieder der Elfen für sie spielen: Über ein Lied hat die Tränentanz-Sippe die Aumonder Elfen kontaktiert, ein Lied macht das innerste Selbst jedes Elfen und Lebewesens aus, Lieder künden Jahreszeiten, Witterungen, Veränderungen an, sie wirken Magie wie das FRIEDENSLIED (**Regelwerk** Seite 283) während Verhandlungen. Das Sippenlied wird in einer Elfengemeinschaft gesungen und handelt von jedem ihrer Mitglieder, von den Vorvätern, von allem, was die Sippe erlebt

hat und was sie ausmacht. Auch die Helden werden um ihr Lied gebeten. Reagieren sie verständnislos, helfen die Aumonder Waldelfen etwas weiter: Was ist die Geschichte der Helden, was sind ihre Gründe, hier zu sein? Die Antwort muss nicht gesungen sein, aber während man erzählt, spürt man womöglich durch den Zauber des Ortes, dass die Worte eine gewisse Harmonie finden, ein Versmaß, einen Rhythmus. Die Helden sollten sich hier selbst noch einmal gewiss werden, was der innerste Grund ist, weshalb sie hier sind.

• Die Krähenruf-Sippe lebt in den inneren Salamandersteinen und sieht sich als Bewahrerin der Region vor der Zerstörung durch äußere Einflüsse. Sie steht Madayas Träumen und der Lichtwelt fast näher als der realen Welt und schickt bei Gefahren einzelne ihrer Propheten zu den anderen Waldelfensippen, um zu warnen.

• Neutral ist ♀ Diundriel Tränentanz von der Tränentanz-Sippe (Seite 41), die die Taten der Helden sehr genau im Detail auswertet.

• Im Laufe der Verhandlungen trifft ♀ Oâvara kündigt-von-Tränen ein (um 200 Jahre, meisterliche Zauberweberin und Prophetin, schwarzes Haar und nachtschwarze Augen, bleich, unheimliche Aura, abwesend

wirkend, dunkles Gewand aus Rabenfedern, ernst, ruhig, leise Stimme, bei der man intuitiv ruhig wird und lauscht). Sie vertritt die mysteriöse Krähenruf-

Sippe und warnt vor dem Aufstieg der Menschen in die Berge. In ihrer Sippe und bei ihr selbst kam es zu Alpträumen. Sie kann ähnliche Szenen beschreiben wie andere, intuitive Elfen sie gesehen haben, doch ihre Träume waren durchsetzt von Schatten und Verfall. Sie ist deshalb zunächst entschieden gegen die Pläne der Helden.

Den Elfen kannst du einen FW von 14-17 in Willenskraft und zu probende Eigenschaften in Höhe von 16 geben. Abweichende Werte findest du u. U. in den Beschreibungen der Elfen.



badoc

Geprüft wird, wie weit die Helden dem badoc verfallen sind, also sich vom Licht entfernt haben. Gemessen werden kann dies in Entfernungsschritten vom Licht, siehe das Zitat Rohals auf Seite 22 : Licht – Sein – Werden – Wissen – Macht – Gier.

Der Wert des Seins

Wenn die Helden Ariana von der Erdsänger-Sippe geholfen haben, kann diese bezeugen, dass die Helden in guten Absichten gehandelt haben und das Leben, das Sein, ehren. Die Umstände der Hilfe gehen aber auch in die Bewertung mit ein. Sind sie unnötige Risiken eingegangen, haben sie jemandes Sein höher bewertet als das eines anderen?

Das Lenken des Werdens

Die Sippen aus Kvirasim und Fürsprecher aus Riur'lara (immerhin Elfen, wenn auch selbst dem badoc nah) bezeugen, dass die Helden mit den Entscheidungen der Elfen, ihrem Werden, respektvoll umgingen. Aber konnten sie die Ansichten der fenvar'e (Hochelfen) bzw. von deren Nachfolgern, den Auelfen, mit denen der lairfey'e (Waldelfen) in Einklang bringen? Wie griffen die Helden ins Werden ein, und welche Taten ließen sie folgen?

Der Nutzen des Wissens

Wissen ist der nächste Schritt zum badoc. Das Besiegen der Feylamias durch das erlangte Wissen über sie führt dazu, dass die Tränentanz-Sippe auf Seite der Helden steht. Jegliches gewonnene Wissen über die Feylamias, den Schatten Arantalwa und die Träume ist wichtig und wird hochgeschätzt. Doch führt es auch weiter hinfort vom Licht. Besonders kritisch wird dies von Oâvara von der Krähenruf-Sippe hinterfragt. In schwierig zu verstehender Ambivalenz nimmt sie das Wissen um (auch ihre) Träume auf, sieht es aber als badoc an. Seri Schattenpfad verstärkt mit ihrer Geschichte die Gegenposition zu Oâvara. Sie bringt vor, dieses Wissen stärke das Licht (shi) und schade dem Schwarzen Licht (dhaza).

Der Missbrauch der Macht

Nach diesen ersten drei Punkten wird das Verhör kritischer. Einerseits schlagen sich immer mehr Fürsprecher auf die Seite der Helden, andererseits gibt genau das ihnen Macht. Wie gehen sie damit um? Setzen sie sich über die Wünsche der anderen Elfen hinweg, machen sie Druck, triumphieren sie? Ihr Verhalten in diesem Moment wird geprüft. Wenn sie die Harmonie der Gemeinschaft nicht unterstützen, drohen sie zu verlieren.

Der Hang zur Gier

Zu allem Ungemach mischen sich gerade jetzt auch eventuelle Gesandte aus Riur'lara ein: In der Position der Stärke fordern auch sie nun eventuell den Zutritt zum Sala Mandra. Können die Helden hier schlichten, verzichten und Demut zeigen? Auch wird geprüft, ob die Helden im Sala Mandra tatsächlich nur dem Rufenden

selbstlos helfen werden oder vielleicht doch nach mehr gieren, wie nach Wissen, Besitz und Macht.

Das Traumlied Optionaler Inhalt

An dieser Stelle nun steht auf dem Spiel, ob die Helden in die Salamandersteine gelassen werden oder nicht. Zwar haben sie hoffentlich einiges an Argumenten und Taten vorzuweisen, das für sie spricht, doch das Ergebnis könnte auch so ausfallen, dass es keine Einigung gibt, ein Verbot ausgesprochen wird oder sich zumindest die Krähenruf-Sippe gegen die Helden zu wenden gedenkt. Solch ein Urteil würde bedeuten, dass ein Aufstieg in die Salamandersteine nahezu ausgeschlossen ist. Vielleicht wird den Helden auch der Zutritt gewährt, sie kennen aber die letzten Wegmarken nicht.

In diesen Fällen schlägt Fiana Mondlicht vor, das Traumlied der Mondlicht-Sippe zu singen und die Helden sowie alle Beratenden darin einzubeziehen, um festzustellen, was es mit dem im Vermächtnis der Völker Geträumten auf sich hat. In einer hellen Mondnacht singt Fiana dann die Anwesenden mit diesem Lied in den Schlaf. Die Helden erkennen bald, dass sie sich – diesmal gemeinsam mit den Waldelfen – in jenen Traumwelten wiederfinden, die sie aus Gerasim kennen. Sie durchleben diese, ohne Einfluss darauf nehmen zu können, was damals geschah, bis zu dem Punkt, an dem sie eventuell scheiterten, wahrscheinlich durch den Kampf mit dem Schatten. Sie erleben das Grauen so noch einmal und sind verdammt dazu, nichts anders tun zu können als zuvor. Den Waldelfen wird aber gezeigt, wie die Helden sich gegen den Schatten stellten. An dieser Stelle nun tritt eine Lichtgestalt in den Traum, für alle unerwartet: Eine weibliche Kontur auf einem Berg, die pures Licht umgibt, vertreibt den Schatten diesmal und beleuchtet die Helden, gibt ihnen Zuspruch und Hilfe. Wenn du es wünschst, können sie den Kampf dann noch einmal fechten oder sich über das Hindernis hinwegsetzen, das sie beim ersten Mal scheitern ließ, und dadurch – offenbar mit Madayas Hilfe – weitere Informationen erhalten: die restlichen Wegmarken bis zum Baum der Schöpfung.

Nach dem Erwachen sind alle Zweifler überzeugt und die Helden erhalten Zutritt zu den Salamandersteinen. Im Morgengrauen sollen sie aufbrechen.

Aufstieg Durch die Wälder

Einen Teil des Weges werden die Helden noch von Fiana Mondlicht, Oâvara kündet-von-Tränen und anderen Waldelfen begleitet. Diese führen die Helden durch die Wälder. Fiana singt dabei ein sehr langes, wunderschönes Lied, eine ERINNERUNGSMELODIE (**Regelwerk** Seite 283), um sich den genauen Weg zum Krähenbergpass in Erinnerung zu rufen. Irgendwann hält Fiana an und beginnt ein neues Lied zu singen, bei dem es sich um eines handelt, das ein Verhehlungslied aufhebt: Wo eben noch eine grüne Wand aus Wald zu sehen war, tut sich

nun der Blick auf den Krähenberg auf, den die Charaktere womöglich im Ruf der Bahalyr gesehen haben – und auf einen Pass, der hinaufführt.

Ab hier lässt Fiana die Helden in die Salamandersteine ziehen, nicht ohne sie nochmals eindringlich davor zu warnen, sich *badoc* zu verhalten. Vor allem warnt sie vor der Gier nach mehr als dem, was man braucht (Gold- und Machtgier, Wissensdurst und Forscherdrang), vor der Ausübung von Gewalt, Macht und Zwang über andere Wesen und vor dem Hinwegsetzen über das Gleichgewicht von *nurdra* und *zerza*.

Über den Krähenbergpass

Vor den Helden ist nun bald deutlich der wie eine Krähe geformte Berg aus dem Hilferuf sichtbar. Man ist offenbar auf dem richtigen Weg! Späher der Krähenruf-Sippe beäugen in dieser Gegend den Vorstoß der Helden noch einmal kritisch, halten sich aber aufgrund der getroffenen Entscheidung zurück.

Der Aufstieg sollte körperlich anstrengend sein. Zwar führt ein Pass über die Berge, doch ist auch dieser fordernd, steil und oft blockiert. Verlange täglich eine Gruppensammelprobe auf *Klettern (Bergsteigen)*, 6 *Versuche*, bei der auch jeden Tag einmalig ein Versuch durch *Körperbeherrschung (Laufen)* oder *Kraftakt* ersetzt werden darf. Nur bei vollem Erfolg erreichen die Helden die Fortbewegungsgeschwindigkeit, bei Teilerfolg nur etwa 75 % und bei Misserfolg bestenfalls die Hälfte.



Die magische Aura der Salamandersteine nimmt ab hier zu: Magiebegabte regenerieren pro Nacht +1 AsP. Sie fühlen sich trotz Erschöpfung frisch, es prickelt elektrisierend unter ihrer Haut.

Madayas Träume

Während der Überquerung des Passes kommt es zu Phänomenen, die mit dem Wirken von Madayas Träumen in den Salamandersteinen zu tun haben. Unwirkliche Dinge geschehen, beispielsweise folgende:



Das Zeitgefühl setzt aus und macht extreme Sprünge: Mal denkt man, man habe die heutige Tagesstrecke schon unzählige Male zurückgelegt, dann glaubt man, man sei ein halbes Lebensalter den Berg hinaufgestiegen oder die Zeit stehe gänzlich still und man könne nicht vorankommen.



Entfernungen dehnen sich: Am Ende eines Reisetages ist man womöglich kaum nennenswert vorangekommen, obwohl man sich stetig fortbewegt hat. Weshalb steht die Sonne den ganzen Nachmittag vor den Helden, obwohl sie doch nach Osten laufen?



Bestimmte Übergänge führen zu eigentlich nicht möglichen Ortsänderungen: Auf dem Pass prangt ein Baum mit gewaltiger Wurzel, unter der man hindurchgeht. Die Landschaft dahinter, eben noch voller Blumen und Leben, wird fast schlagartig zu einer Hochebene, nur noch von Krüppelkiefern und Moosen bedeckt, oder die Jahreszeit ist auf einmal eine andere.

KAPITEL 3 – DER BAUM DER SCHÖPFUNG

»In jenen Tagen im Sala Mandra aber, als das Meisterwerk der Amalaia Windbändigerin Gestalt annahm, da sprach sie: ›Dieses Schiff soll ein Schiff sein nicht des taubra, sondern des mandra. Es soll anders sein als alle meine vorherigen Werke und nicht im Zeichen und Dienste des zerza stehen, sondern des nanurda. Es soll den Ozean der Lüfte bereisen und deshalb den Namen Bahalyr tragen. Doch soll es viel mehr sein als das, denn sein Ozean sollen auch die Träume der fey'e sein, die Madaya uns schenkte als Erinnerung und Mahnung an unsere Herkunft aus dem shiâ.« Und so sang Amalaia am Eibhavalvan, und ihr Lied verband sich mit dem der Alten Wacht. Und so sang Amalaia einen Teil ihres feysala in das Schiff, und es ward ein Lied voll Harmonie und Licht. Die Bahalyr aber war nun gleichsam Bahalyr-die-reist-in-den-Lüften und Bahalyr-die-eins-ist-mit-Amalaia. Und Amalaia sah, dass ihr Meisterwerk gut war. Der Lebensbaum aber hatte 10 mal 10 Sommer und Herbst erblickt, war ebenso oft erblüht und welk geworden, seit Amalaia den ersten Strauch zur Planke geformt hatte. Und erst da sprach Amalaia: ›Es ist vollendet. Eôrla.«

—Aus dem Faedhari, dem mythischen Geschichtsbuch der Hochelfen, dessen Verse von den Liedern und Legenden der Legendensänger stets verändert werden

Die Helden sind tief in die Salamandersteine vorgedrungen. Von **Der Alten Wacht** aus, wo die Winde des Lügenbringers sie bedrohen, führt ihr Weg **In den Lebenden Wald** (siehe Seite 49), in dessen Herzen ein gewaltiger Baum steht. Sie steigen in dessen Wipfel empor und erkunden **Den Baum im Überblick** (siehe Seite 51). Doch sie sind in einen Traum Madayas geraten, der die Erinnerungen der Hochelfe Amalaia im Detail aufgreift und die Helden miterleben lässt. So erleben sie **Den Schiffsbau** (siehe Seite 54) der Bahalyr gemeinsam mit Amalaia mit. Womöglich merken sie erst beim **Angriff Arantalwas** (siehe Seite 58), dass hier Traum und Realität verschmelzen. In diesem Kampf können sie den Schatten vertreiben, der die Bahalyr bedroht. Im **Ausklang** (siehe Seite 62) erfahren sie, dass es das Schiff Bahalyr mit seiner Beseelung durch einen Teil von Amalaias Lied war, das die Helden hierher rief. Dieses nehmen sie in Besitz.

Die Alte Wacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich ein windiges Tal mit einem hohen Felsplateau in der Mitte. Schon als ihr den weiten Einschnitt betretet, spürt ihr, dass die Winde ein seltsames Eigenleben führen. Mal drücken sie fast senkrecht auf euch herab, dann wehen



sie um euch herum, als würden sie euch neugierig betrachten – oder belauern. Bisweilen vermeint ihr, ein leises Wispern in ihrem Säuseln zu hören, dann wieder ertönt eine Windböe schlagartig so stark, laut und schrill, dass sie wie ein Kreischen klingt.



Die Helden gelangen nach Überquerung des Krähenbergpasses in ein langes Bergtal, das sich von Nord nach Süd erstreckt. In seiner Mitte erhebt sich gut sichtbar ein Hochplateau: die Alte Wacht. Um das Tal herum erheben sich hohe Berge, von denen starke Fallwinde wehen und auf das Plateau prallen. Der Pass im Westen, über den die Helden kamen, ist der einzige sichtbare Weg über die Berge. Nach Süden hin erweitert sich das Tal aber, und die Berge sind niedriger, sodass man durch den Dunst einen Ausblick auf die südlichen Ebenen erahnen kann.

Der Lügenbringer

Unter die Winde, die das Plateau umwehen, hat sich auch der Lügenbringer geschlichen. In Aventurien kennt man die Zwölf Winde, die als Personifikationen der Naturgewalten und Götterdiener (Alveraniare) des Efferd angesehen werden. Es gibt aber Legenden über einen 13. Wind, den Lügenbringer, der dem Namenlosen oder *dhaza* gefügig sein soll. Lange war er gebannt, doch seit einer Weile weht sein verdorbener Hauch wieder über das Land – und mischt sich auch hier an der Alten Wacht unter die anderen Winde, darauf lauernd, arglose Wanderer in den Wahn zu treiben. Als Geschöpf des Namenlosen hat der Lügenbringer es auf die Helden abgesehen. In verschiedenen Klängen belauert er sie und sucht nach Möglichkeiten zur Beeinflussung.

Der Lügenbringer setzt den Helden zu und will sie von ihrem Ziel abbringen. Er will sie scheitern, umkehren oder sterben sehen. Doch alle Helden, denen eine Probe auf *Willenskraft* oder *Sinneschärfe* gelingt, hören und sehen bruchstückhafte, wahllose Eindrücke vom Ruf der Bahalyr und können deren unmittelbaren Ursprung oben auf dem Plateau verorten.

Klänge von Schmerz und Leid

Schmerz

Der Lügenbringer versucht zunächst auf offener Ebene im Tal, körperlich auf die Expedition einzuwirken. Er schickt grelle, drastische Bilder und Sinneseindrücke in schneller Abfolge, die Schmerzen im Kopf und in den Zähnen, einen berstenden Druck auf den Augen und Blutungen in den Ohren auslösen: Kampfszenen, Bilder von Folter, erlittenen Schmerzen, Verstümmelungen und Leid.

Bei jedem, der keine Probe auf *Selbstbeherrschung* (Folter widerstehen) besteht, führen diese Eindrücke zu 2 Stufen des Zustands *Schmerz* für 1 Stunde.

Schattenwölfe

Während die Helden durch einen kleinen Wald im Tal ziehen, nimmt das Heulen des Windes zu und wandelt sich langsam in ein Geräusch, das wie das Heulen eines Wolfes klingt. Es dauert nicht lange, bis aus den Schatten des Waldes seltsame Kreaturen auftauchen:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gelb leuchtende Wolfsaugen sind um euch herum zu sehen, als wäre ein vieläugiger Wald aus seinem Schlaf erwacht. Schattenschwarze Bestien von der Größe eines Kalbes stehen zwischen den Schatten der Bäume. Oder sind diese Wesen selbst Schatten, saugen sie das Licht ihrer Umgebung auf? Jedenfalls blecken sie ihre scharfen, hellen Zähne, und ihr vernehmt ein tiefes, bedrohliches Knurren.



Es handelt sich um (Anzahl der Helden +2) Schattenwölfe, die sich geräuschlos anpirschen konnten, selbst wenn die Helden die Umgebung im Auge behalten haben. Sie haben die Fähigkeit, über Schatten in den Limbus ein- und daraus wieder aufzutauchen. Auf diese Weise greifen sie nun auch an! Ein Sprung – und auf unerklärliche Weise blinken sie für einen Wimpernschlag und sind dann deutlich näher an ihr Opfer heran, als man es hätte ahnen können. Ein Schritt hinter einen Baum – und sie kommen hinter einem anderen wieder hervor und werfen sich auf ihre Beute. Die Schattenwölfe sind hier, um zu töten.



Schattenwolf

MU 14 KL 12(t) IN 15 CH 14

FF 11 GE 14 KO 16 KK 16

LeP 45 AsP 24 KaP – INI 15+1W6

VW 6 SK 2 ZK 3 GS 12

Biss: AT 15 TP 1W6+7 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Anspringen (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 11, Verbergen 17, Willenskraft 8

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Kampfverhalten: Schattenwölfe greifen zu Beginn gerne an, indem sie ihre Fähigkeit des *Ausweichens in den Limbus* einsetzen und dicht bei ihrem Gegner erscheinen. Ihr erster Angriff ist zudem meist ein *Anspringen*.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 23 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen)

• **QS 1:** Schattenwölfe sind gefährliche, übernatürliche Wesen, die sich ausgezeichnet tarnen können. Sie können mit den Schatten verschmelzen und sich durch enge Spalten hindurchquetschen.

• **QS 2:** Schattenwölfe können verschwinden und überraschend neben ihrem Gegner wieder auftauchen. Zudem sind sie nur schwer zu verletzen, da sich ihre Wunden schnell wieder schließen.

• **QS 3+:** Schattenwölfe können Sonnenlicht nicht ertragen und können sogar dadurch vernichtet werden.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Der Schattenwolf kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 20. Er taucht am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 12 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Der Einsatz der Fähigkeit kostet 4 AsP.

Formlos: Der Körper des Schattenwolfs ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Resistenz gegen profane Angriffe: Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Schreckgestalt I: Das Wesen verfügt über die Fähigkeit, ggf. Panik auszulösen (siehe **Aventurisches Kompendium II** Seite 23). Spielst du ohne diese Fokusregel, verursacht das Wesen den Nachteil *Angst vor dem Wesen I* bei allen Kulturschaffenden, die es wahrnehmen.

Regeneration I: Der Schattenwolf regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Verwundbarkeit durch Sonnenlicht: Sonnenlicht verursacht bei Schattenwölfen erheblichen Schaden. Einzelne Lichtstrahlen wirken *Verbrennend* (2W6 SP pro KR), komplett dem Sonnenlicht ausgesetzt zu sein ist *Vernichtender Schaden* (2W20 SP pro KR).



Klänge von Wahn und Wirrnis

Wahn

Während sich die Helden dem Plateau nähern oder es zu umgehen versuchen, wirkt der Lügenbringer auf ihren Geist ein. Er schickt verstörende, drastische Bilder und Sinneseindrücke, die den Verstand auf die Probe stellen und teilweise ad absurdum führen: Die Stimmen verstorbener Vorfahren, unbegreifliche Qualen, ein Blick in die Sphäre des Chaos, Unmögliches, Unglaubliches.

• Alle geistigen Auswirkungen des Windes können auch mit Magie oder karmalem Wirken, wenn sie Trugbilder entlarven, durchschaut und außer Kraft gesetzt werden. Entweder ist dann keine Probe notwendig, oder du kannst sie erleichtern, je nachdem, wie du die Effektivität der Fertigkeit einschätzt.

Bei jedem, der keine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* besteht, führen diese Eindrücke zu 2 Stufen des Zustands *Verwirrung*.

Verwirrung

Wenn die Helden dem Wahn widerstanden haben oder dabei sind, nutzt der Lügenbringer schon neue Methoden der Verwirrung. Er versucht, die Expedition vom Weg abzubringen. Der Wind braust so sehr um die Helden, dass sie kaum mehr etwas sehen, vom Kurs weggedrückt und herumgeschleudert werden, und dass ihre Sinne durch die ständigen Reize überflutet werden, so dass ihnen jegliche Orientierung abhandenkommt.

Bei jedem, der keine Probe auf *Orientierung (Sonnenstand)* besteht, führen diese Eindrücke zu 1 Stufe des Zustands *Verwirrung* und er verirrt sich im Tal. Selbst das Hochplateau als Orientierung ist kaum mehr wahrnehmbar.

Klänge von Gewalt und Lügen

Fallwinde

Schon von unten ist zu erahnen, wie stark der Wind an der Felswand und oben wehen wird. Doch die Helden können sehen, dass die Eiben auf dem Plateau Schutz versprechen.

Um hinaufzuklettern, ist eine Gruppensammelprobe auf *Klettern (Bergsteigen)*, 6 Versuche nötig. Wenn alle sich mit Seilen sichern, kommt es nur bei Patzern zu schweren Stürzen (Fallhöhe 1W3+2 Schritt), doch schon bei misslungenen Einzelproben durch die Sturmböen am Plateau zu 2W6 TP Schaden. Bei einem Misserfolg der Sammelprobe gelingt es nicht, das Plateau zu erklimmen, und man muss die Sammelprobe wiederholen, bei einem Teilerfolg hat man einen Felsvorsprung erreicht, ab dem alle weiteren Proben auf *Klettern (Bergsteigen)* um 1 erleichtert sind.

Auf dem Plateau

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft über den Vorsprung der Felswand kletternd, seht und spürt ihr starke Windböen über das Plateau fegen. Unter lautem Pfeifen und Klagen weht hier ein heftiger Sturm. Auf dem größten Teil des gut einsehbaren Plateaus wächst außer einigen Flechten nichts, denn was könnte diesem Wind schon lange widerstehen? Umso erstaunlicher ist es, dass fünf uralte, große Eiben aus der Mitte wachsen und ihre Wipfel zu einer Krone vereint haben. Von dort tönen harmonische Klänge über die Disharmonien des Wahns und Schmerzes hinweg. Wie ein Meditationskreis angeordnet stehen Monolithen im Schutz dieser Bäume, die sich unermüdlich gegen die elementaren Kräfte stemmen.



Ein letztes Mal versucht der Lügenbringer, die Helden zu manipulieren, wohl wissend, dass die Helden im Schutze der Eiben sicher vor seinem Einfluss sein werden. Er versucht sie mit Lügen zu beeinflussen: Stimmen warnen sie vor den Bäumen. Sie seien von Dämonen oder Geistern besessen, fräßen alles und jeden auf, der den Kreis betritt. Bilder und Sinneseindrücke zeigen, wie Geliebte, Eltern und Kinder der Helden sie anflehen, diesen Ort zu verlassen und einfach über die Klippe zu springen.

Die Bilder und Lügen lösen nach Wahl des Spielers beim Charakter einen temporären Nachteil *Angst vor... I*, eine *Persönlichkeitsschwäche* oder eine *Schlechte Eigenschaft* aus, die solange anhalten, bis eine Probe auf *Willenskraft* gelingt (alle 24 Stunden möglich). Außerdem zwingen sie gegebenenfalls den Helden zum Umkehren oder bringen ihn in eine gefährliche Situation, die zwar nicht tödlich sein sollte, aber zu schweren Verletzungen führen kann.

Êibhavalvan – Die Alte Wacht

Auf der Alten Wacht

Unter dem schützenden Dach der Eiben ist es wie im Auge des Sturms praktisch windstill. In den Blättern weht der Wind zwar kräftig, aber er dringt nicht ins Innere. Hier ist die Magie des Ortes zu spüren,

und die Anwesenden finden endlich Schutz vor dem Lügenbringer.

Das Lied der Alten Wacht

An diesem heute verwaisten Ort beobachteten einst die im Sala Mandra gebliebenen Lichtelfen das Schicksal der ausgezogenen Hochelfen und den Aufstieg und Fall ihrer Städte, später dann den Aufstieg und Fall der Menschenreiche, Orkische Kriegszüge und die Dämonenschlachten. Möglich macht dies das Lied der Alten Wacht, denn auf diesem Ort liegt eine Urversion des LIED DES WINDGEFLÜSTERS (siehe **Aventurische Magie II** Seite 14), das all diese Eindrücke mit dem Wind hierher weht. Die letzten Hüter der Wacht haben sich zwar schon vor langem von der Welt abgewandt, doch das Lied der Alten Wacht ist nicht verklungen. Zwischen den Eiben beginnen intuitive Charaktere deshalb, Lieder im Wind zu hören, die Erinnerungen und Gefühle verschiedenster Art wecken. Nicht immer ist ihnen dabei klar, ob es sich um eigene oder fremde handelt. Ein Charakter könnte durch eine Windbö von Traurigkeit übermannt werden, er könnte Bilder einer vergangenen Schlacht vor dem inneren Auge sehen oder wilde, staccatoartige Eindrücke von Tod, Liebe, Verlust und Siegestaumel spüren. Die Eindrücke stammen aus ganz Aventurien und sogar aus vergangenen Zeiten. Amalaia hatte damals die Nähe zu diesem Ort genutzt, um mächtige Lieder in ihr Schiff, die Bahalyr, zu weben, Lieder, die Holz schweben lassen und sogar die Nebel zwischen Traum und Wahrheit lüften können.

Die Charaktere können nun über eine Gruppensammelprobe auf *Willenskraft*, 7 Versuche, den Ursprung des Rufs der Bahalyr bzw. der Hochelfischen Lieder Amalaias zu orten beginnen. Das Lied wirkt so nah und kräftig, dass es sich ihnen förmlich aufdrängt, aber die vielfältigen Eindrücke lenken ab. Die Helden spüren, dass der Ursprung nicht weit entfernt sein kann.

Scheitert die Sammelprobe, kann der Spielleiter die Macht des dharzas an dieser Stelle noch einmal beliebig eingreifen lassen, dennoch erreichen die Helden ihr Ziel.

Dem Ruf der Bahalyr folgend

Wenn das Fokussieren auf die harmonischen Melodien der Alten Wacht schließlich gelingt, können die Helden die Richtung, aus der der Ruf der Bahalyr dringt, ausmachen und von hier aus dem Lied folgen. Sie müssen noch einmal vom Plateau hinabklettern, dann können sie – im Tal unten in südlicher Richtung – dem Weg zum Lebenden Wald und dem Baum der Schöpfung folgen. Der Lügenbringer ist für den Moment verweht, sodass sie frei ziehen können. Die Stärkung der Alten Wacht hat ihn geschwächt und er will kein Risiko eingehen.

Im Lebenden Wald

In den Lebenden Wald

• Die Regeneration von LeP je Ruhephase steigt auf der Lichtung und im Baum um +5, solange die Helden nicht gegen die elementare Macht des Humus handeln, z. B. grob zerstörerisch wirken, dämonische Zauber nutzen oder Ähnliches. Das Harz des Baumes ist zudem heilkräftig (siehe Seite 57).

Während sich die Expedition in Richtung des Baumes bewegt, verändert sich die Landschaft um sie herum langsam: Die Bäume und Pflanzen werden erst subtil, dann deutlich spürbar immer riesenwüchsiger. Deutlich fällt ihnen das satte, vor Leben strotzende Grün in den Baumwipfeln wie auch im immer höher wachsenden Gras auf. Büsche werden immer mehr zu gigantischen Heckenlabyrinthen, und auch Tiere werden immer größer: Zunächst stößt man auf besonders prachtvolle Hirsche oder Rehe, schließlich kann man sogar Hirschkäfer antreffen, auf denen man reiten könnte.

Die Lichtung des Lebens

• Schließlich erreicht die Expedition eine Lichtung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr einige Zweige beiseite biegt, blickt ihr auf eine große Lichtung, die einem Gemälde entsprungen zu sein scheint: Sie pulsiert vor Leben! Armdicke Regenwürmer durchpflügen friedlich den Boden, Falter und Bienen – einige so groß wie eure Oberkörper – flattern emsig um riesige Blumen herum, menschengroße Singvögel picken kopfgroße Baumfrüchte vom Boden, und eine Herde pferdegroßer Rehe grast friedlich auf der Wiese. Aus dieser Idylle erhebt sich ein imposantes Gewächs: Ein gewaltiger Baum – offenbar das Herzstück dieses Waldes.

Es handelt sich um einen von einem Elementaren Meister des Humus (einem der mächtigsten Elementarwesen Aventuriens) beseelten Baum. Die Umgebung wird von seiner Humuskraft so durchdrungen, dass es zum beschriebenen Riesenwuchs kommt. Schaut man auf der Lichtung nach oben, kann man erahnen, dass die Baumkrone sich in mehreren hundert Schritt Höhe befinden muss.

Hindernisse

Auf dem Weg zum Baum gibt es mehrere Hürden zu überwinden:

• **Frevel am Humus:** Falls die Helden sich auf der Lichtung oder im Baum äußerst gewalttätig gegen die Geschöpfe des Waldes verhalten, wendet sich das hiesige Leben gegen sie. Neben angreifenden Tieren auch die Pflanzenwelt: Dornenranken wickeln sich um ihre Glieder (jede KR 1 SP je Ranke, abtrennbar je mit 5 SP einer scharfen Klingenwaffe), Büsche werden

undurchdringbar (Proben auf *Orientierung* (Sonnenstand), um nicht auf einen falschen Weg zu geraten), Pilze sondern einlullende Dämpfe ab (nach 3 KR wirkendes, pflanzliches Atemgift der Stufe 2: 1W6 SP/Stunde, Sinnestäuschungen (2 Stufen *Verwirrung*) / 1W3 SP/Stunde, leichte Sinnestäuschungen (1 Stufe *Verwirrung*) über 4 Stunden / 2 Stunden).

• **Wurzelwerk:** Um zum Stamm zu gelangen, muss man das Gewirr aus Wurzeln überwinden, das sich von diesem aus erstreckt. Je näher man herankommt, desto größer werden die Hindernisse. Jeder Spieler würfelt eine Probe auf *Klettern* (*Baumklettern*), bei deren Misslingen der Held von den zuletzt haushohen Wurzelerhebungen abrutscht oder fällt und Sturzschaden erleidet (nach deiner Entscheidung und nach Sicherungsmaßnahmen der Helden zwischen 2 und 5 Meter Sturztiefe).

Den Baum hinauf

Weitere Hindernisse

Wenn die Helden hinaufzuklettern beginnen, tauchen weitere Hindernisse auf:

• **Borke:** Am Stamm angekommen, müssen die Helden die Borke des Baumes hinaufklettern, die dank der vielen Risse guten Halt bietet. Es ist eine Probe auf *Klettern* (*Baumklettern*) +1 fällig, bei deren Misslingen Schaden, zeitaufwändige Umwege oder das Hineinstolpern in die Höhle eines Tieres die Folge





sein können. Schließlich nimmt die Borke langsam die Form einer Treppe an, die sich um den Stamm herum windet.

- ☛ **Furcht:** Je höher man klettert, desto erschreckender wirkt der Blick zurück zum Boden. Während des Kletterns wird ein gegebenenfalls vorhandener Nachteil *Angst vor Höhe* aktiviert. Er legt sich erst wieder, wenn man in der Baumkrone auf sehr breiten Ästen wandelt, sodass man der Tiefe nicht permanent ausgesetzt ist (abseits dieser Äste schlägt die Höhenangst aber wieder zu).

Berboya, Meister des Baumes

Das Überwinden der vielen Hindernisse macht sich nun bezahlt, denn mindestens zu einem der Helden (z. B. einem besonders humusaffinen Charakter wie einem Druiden) spricht nun der Meister des Baumes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst meinst du, dass es die Borke unter deinen Füßen ist, die seltsam knarrt, dann aber wird dir bewusst, dass nur du dieses Geräusch hörst – und dass es sich um eine langsam sprechende Stimme handelt! Ist es der Baum, der da zu dir spricht? Seine tiefe Stimme jedenfalls löst eine eigentümliche Wärme und ein fast körperlich spürbares Gefühl von Alter und Weisheit in dir aus.



Der Elementare Meister im Baum (er nennt sich *Berboya*, was in etwa Lebensbaum auf Isdira bedeutet) wendet sich erst an einen und dann nach und nach an alle Charaktere und erkundigt sich zunächst neugierig nach der Außenwelt. Er lässt sich während des langen Aufstiegs ausführlich berichten und ist vor allem an jenen Kräften interessiert, die mit Leben und Humus assoziiert sind. Die Charaktere müssen sich keineswegs darauf einlassen, doch sprechen sie gerade mit jenem Wesen, auf dem sie eine noch unbekannte Zeit verbringen werden, also ist es sicher nicht falsch, sich mit ihm gutzustellen.

Positiv auf *Berboya* wirken Schilderungen von urtümlichen Landschaften wie den Elfenwäldern, die man auf dem Weg hierhin durchreist hat. Der Meister hat die Eigenart, über Gebiete wie Wälder, Flüsse oder Berge wie über Personen zu reden: „Ja, *Kvill* ist ein heiteres

Übergang in die Traumwelt

An dieser Stelle, wenn die Helden nach dem langen Aufstieg müde sind und die unteren Bereiche der Krone erreichen, kommt es zum Übergang zwischen der Realität und einem Traum *Madayas*, der erstmals durch die Präsenz der *Bahalyr* und einem Teil von *Amalaia*s Seelenlied entsteht. Mehr zu den Traum-Regeln, die ab hier gelten, siehe Anhang Seite 63. Die Helden befinden sich hier nur geistig in der Traumwelt. Der Übergang sollte den Spielern und ihren Helden an dieser Stelle noch nicht bewusst sein, sie können die Natur der Traumwelt aber im Laufe des Kapitels verstehen und dies auch auf einer Meta-Ebene durch seltsame Werteveränderungen vermuten. Wie du den Übergang gestalten möchtest, kannst du selbst an deine Gruppe anpassen. Folgende Möglichkeiten gibt es beispielsweise:

- ☛ Während des Aufstiegs geht die Realität unmerklich in eine Traumwelt über. Du kannst damit spielen, dass die Helden eine körperliche Veränderung spüren, während du verdeckt nacheinander die 4 körperlichen Eigenschaften ihrer Werte gegen die passenden geistigen austauschst und bei Proben auf die veränderten Werte hinweist. Mitgeführte profane Ausrüstung wird zunehmend bedeutungslos. Nur durch Konzentration kann man sie wiederfinden (d.h. die Gegenstände neu erschaffen durch die entsprechende Fähigkeit im Traum, siehe Regeln im Anhang).
- ☛ Am Ende des Aufstiegs ist es an der Zeit, ein Lager aufzuschlagen. Die Helden schlafen ein und erwachen dann in der Traumwelt, ohne dies gleich zu merken. Ihre Werte und alle Effekte der Traum-Regeln sind auf einen Schlag geändert und in Kraft, was zunächst nur dir als Spielleiter bekannt ist.
- ☛ Am Ende der Stufen treten die Helden in ein mannsgroßes Astloch und klettern wie *Alrike* im *Wunderland* durch den Tunnel dahinter, an dessen Ende sie in der Traumwelt wieder Licht erblicken. Ihre Werte und alle Effekte der Traum-Regeln sind auf einen Schlag geändert und in Kraft, was zunächst nur dir als Spielleiter bekannt ist.



Kerlchen, aber kann mitunter aufbrausend und wütend werden.“ oder „Oh, ihr wart bei Silberbuche? Ist sie noch immer so anmutig und frisch wie meinerzeit?“ Es gehört zum Kern seines Wesens, das Leben in all seinen Formen zu respektieren. Bei Handlungen, die sich gegen das Element Humus und das Leben richten, zeigt er hingegen wenig Nachsicht.



Schöne Schilderungen belohnt der Meister mit heilkräftigem, bernsteinfarben leuchtendem Harz. Es heilt insgesamt 10W6 LeP (beliebig aufteilbar) und birgt pure Lebenskraft, *Sikaryan*, in sich. Es können körperliche Nachteile wie *Blind*, *Krankheitsanfällig* oder *Verstümmelt* permanent geheilt werden. Dazu sind die entsprechende Summe an AP und die gleiche Anzahl an LeP aus dem Harz aufzuwenden.

Seinerseits kann Berboya andeuten, welche Orte die Helden in seiner Krone erwarten, natürlich rätselhaft umschrieben und für Sterbliche schwer verständlich: Das Dorf der Dschinne und Dryaden mutet für ihn wie eine Art Ameisenhaufen an, und er hat uralte Erinnerungen, die kaum mehr präsent sind, daran, dass eine Spitzohrige für ein Weilchen, vielleicht ein Menschenleben, in seinem Schopf etwas gebaut habe. Er erinnert sich an einen freundlichen Kontakt, an ihren Namen Amalaia und daran, dass sie wohl die Stufen in seinen Stamm gezaubert und auch ein weiteres magisches Ding gebaut hat. „Damit wehte sie fort, und irgendwann kam es wieder“ – gemeint ist die Bahalyr.

Schließlich hat der Meister des Baumes genug gehört und lässt vorerst ab von den Helden. Bald darauf erreichen diese über die nun fast wie Stufen angelegte Rinde die unteren Bereiche der Baumkrone.

Der Baum im Überblick

Die Traumwelt im Baumwipfel

Hintergrund: Die Bahalyr mit Amalaia's Seelenlied öffnet einen Weg in die Erinnerungen der Elfe zu diesem Ort. Die Helden sollen so Amalaia kennen und verstehen lernen, denn diese benötigt Hilfe. Zudem will sie aufzeigen, wie das – in der Realität baufällige – Schiff wiederhergerichtet werden kann.

Rolle der Helden: Amalaia sieht die Helden als Gehilfen, die auf ein Gesuch von ihr hin die Baumwerft erreicht haben, um mitzuarbeiten. Weisen die Helden darauf hin, dass sie Menschen sind, akzeptiert sie sie als Angehörige der kurzlebigen Völker. *Erinnerungen / Zeitperiode:* Erinnerungen an Amalaia's Zeit des Baus der Bahalyr (um 3000 – 2900 v. BF). *Stimmung der Erinnerungen:* innere Ruhe und Ausgeglichenheit, Abgeschiedenheit von der Welt *Boni:* Proben auf Handwerkstalente +2, auf Naturtalente und *Klettern* +1, Proben auf Zauber mit Merkmal *Elementar* (nur Humus) +2, mit Merkmal *Heilung*, *Objekt* und *Sphären* +1

Mali: Proben auf Zauber mit Merkmal *Dämonisch* –2 *Besonderheiten:* Den Helden ist nicht unbedingt bewusst, dass dies ein Traum Madayas ist. Die regeltechnischen Änderungen kannst du solange geheim halten, bis Proben fällig werden.

Erste Eindrücke

Die Helden können den Baum kletternd, Stufen steigend und Wurmtonnel nutzend erkunden. Schildere diesen wundersamen Ort in seiner ganzen Pracht: Überall pulsiert das Leben in riesigem Wuchs und Ausmaß. Dieser Traum Madayas präsentiert den Helden den Baum der Schöpfung als magische Schiffswerft, die Amalaia sich hier eingerichtet hatte, in einer Zeit, als magische Wesen hier noch deutlich häufiger waren. Einige Ideen zur Beschreibung und zum Aufbau der Atmosphäre:

- Während die Helden auf einem breiten Ast schreiten, spüren sie, wie Wind durch die Blätter raschelt und auch den Ast unter ihren Füßen schwingen lässt. Weiter vorne, wo der Ast dünner ist, sieht dieses Schwingen zunehmend beängstigend aus.
- Große Borkenkäfer krabbeln plötzlich von der Unterseite eines Astes oder hinter einer Biegung im Baumstamm hervor. Sie sind ungefährlich, aber ihr Auftauchen ist womöglich etwas erschreckend.
- Eine Eichel in Menschengröße fällt von einem Ast hinab, prallt polternd nahe den Helden von einem größeren Ast ab und fällt anschließend in die Tiefe.

Einen Übersichtsplan findest du im hinteren Innenumschlag des Abenteuers.

Der Bereich des Lebens (unten) Dorf der Dschinne und Dryaden (07)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem verzweigten Bereich, der sich über mehrere dicke und zahlreiche dünne Äste erstreckt, erkennt ihr allenthalben mit Moos bewachsene Hütten, Astlöcher, Baumhöhlen und Pilzschwämme, die offenbar als Behausungen dienen. Zwischen diesen Häuslein gehen so viele Wesen des Waldes einher wie Menschen auf einer Straße in Havena: Da sind anmutige Baumdryaden, schwerfällige und gutmütig wirkende Baumhirten, fliegendes und wie Eichhörnchen umherflitzendes Feenvolk, ja selbst lebende Blätterwirbel, bei denen es sich nur um Dschinne handeln kann.



In verschiedensten Behausungen leben hier zahlreiche magische Wesen, die v. a. mit Humus und Pflanzen assoziiert sind. Nicht alle sind zu einem Gespräch bereit, aber einige können Informationen zu diesem Ort geben:

♣ **Balanya** (wunderschöne Dryade mit einer Hautfarbe von dunklem Eichenholz, kastanienbraunen Augen, haselnussbraunem Haar, stolz und königlich; Betören 17 (15/17/17), Willenskraft 10 (15/15/17), SK 4) gilt als die Gattin des Baummeisters Berboya und als Herrscherin der Baumlebewesen. Sie wird von einem Gefolge aus Dryadenzofen begleitet und kann jederzeit mit diesen im Stamm des Baumes verschwinden. Im Unterschied zu anderen Dryaden macht sie niemandem schöne Augen und sieht entsprechende Bemerkungen als Affront, den sie mit den gleichen Mitteln bestraft wie Berboya (siehe Seite 50).

♣ **Der Gärtner** (Humusdschinn in Form eines humanoïden Blätterwirbels; Willenskraft 12 (15/15/15), SK 4) kümmert sich um die Pflege der Pflanzen des Dorfes und um den Zustand des Baumes. Er ist oft auch außerhalb des Dorfes irgendwo in der Baumkrone anzutreffen, wo er Triebe umformt, tote Rinde neu belebt und ähnliche Pflegearbeiten macht. Er liebt und kümmert sich um alle Lebewesen. Sein grober Blätterleib kann weder sprechen, noch hat er feine Mimik und Gestik, doch nehmen die Blätter darin Zustand und Farbe gemäß des Gefühlszustands des Dschinns an (ein lebendiges Grün für Freude, aufgeregte Laubwirbel für Verwirrung oder Eile, tiefrote Blätter für Zorn, allgemeines Welken bei Trauer ...).

♣ **Hildr** (bucklig, uralt, Kleidung aus Baummoos, krächzendes Lachen, dickköpfig, liebenswürdig, ihre Familie beschützend; Willenskraft 7 (13/14/14), SK 3), das Moosweiblein, lebt mit ihrem Gatten ♣ **Jolg** (schratig, viele Warzen, Baummooskleidung, träge, griesgrämig, im Herzen gut) und einer ganzen Großfamilie an einem dunklen Ast am Rande des Dorfes in einigen Hügeln aus Moos. Sie und die Ihren sehen aus wie kleine, hutzelige und moosbedeckte Zwerge. Sie verhalten sich eher unauffällig, sind fleißig, kräuterkundig und sehr gute Heiler, außerdem backen sie vorzüglichen Kuchen und spinnen Kleidung aus Baummoos. Stellt man sich gut mit ihnen, tauchen sie bisweilen auf und behüten einen Helden vor Schaden oder einem Sturz oder heilen Verletzungen.

Äste des Lebens (08)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schiebt euch durch einen Urwald aus Blattwerk. Ihr könnt kaum einen Schritt gehen, ohne große Blätter und Blüten beiseiteschieben zu müssen. Es regnet förmlich Blütenstaub und rosa Blütenblätter. Überall sprießt hier das Leben, öffnen sich vor euren Augen Knospen, steigen Schmetterlinge und große Bienen aus Blüten heraus und schlängeln sich Würmer und Insekten um die Äste, aus denen an vielen Stellen ein klebriges, goldenes Harz quillt und Schnitte in der Borke verschließt.

Dieser Bereich ist von besonders starker Humusmagie durchströmt. Hier könnte es gut sein, dass Berboya sich nochmals an einen Meditierenden wendet. Bisweilen kommen auch die Baumbewohner hierhin, um ihm und dem Humus nah zu sein.

Aussichtsplattform (09)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem Ast, breiter und länger als die meisten Bäume in den Wäldern eurer Heimat, schreitet ihr vom Stamm aus durch einen monumentalen Tempel aus Blattwerk, über euch grüne Blätterkuppeln, getragen von Säulen aus Holz. Am Ende dieser von Lichtstrahlen durchfluteten Prachthalle des Lebens ragt der Ast über die äußersten Zweige der Baumkrone hinaus. Auf dieser Terrasse versperrt kein Grün und kein Gehölz den atemberaubenden Blick auf die Umgebung. Nach Süden und Westen hin erstrecken sich bewaldete Berggipfel wie Wellenberge in einem Meer, das euch zu Füßen liegt. Dahinter sind die Ebenen südlich der Salamandersteine zu erahnen.

Die sehr breite Aussichtsplattform wurde einst so angelegt, dass man die Umgegend beobachten kann und einen unverstellten Blick auf die südlichen Ebenen hat: von der Gashoker Steppe über das Nebelmoor bis zum Westufer des Neunaugen-sees. Sie hat also praktischen Nutzen, bietet aber gleichsam ein atemberaubendes Panorama.

• Auf der Plattform wirkt ein ADLERAUGE in der Variante Einzelsinn schärfen (Sicht). Anwesende erhalten Sinnesschärfe + 8 auf die Sicht. Ein konzentrierter Blick kann Details wie Personengruppen in der Ebene oder Einzelpersonen in der Baumkrone ausmachen.

Amalaia's Refugium (10)

Diese Wohnstatt ähnelt waldelfischen Baumhäusern, doch handelt es sich um ein regelrechtes Anwesen. Erschaffen mittels der Hilfe der Baumbewohner und anderer Humusmagie hat Amalaia sich ein Baumhaus geformt, das von Ausmaßen und Aufbau her eher einer Stadtvilla eines Sternenträgers in Tie'Shianna gleicht. Man betritt einen **Innenhof** auf einem breiten Ast über einen aus lebenden Zweigen geformten **Tordurchgang**. Hier wachsen viele schöne Pflanzen, an denen vorbei hölzerne Fußwege führen. Eine wie gewachsen wirkende **Wendeltreppe** windet sich von hier aus in die Höhe zu den auf verschiedenen Höhen liegenden Wohnräumen. Da ist ein **Studierzimmer** mit Plänen und Zeichnungen der Bahalyr, auf die durch eine Dachöffnung Sonnenlicht scheint. Da ist ein ganzer Trakt, der als **Schlafstatt** und **Ankleideraum** dient, und der auch Räume für Besucher bietet. Ein **Speisezimmer** birgt nicht nur einen großen, erneut wie gewachsen wirkenden Tisch aus Wurzelholz,

sondern ihm fehlt eine komplette Wand, statt der Büsche mit Beeren und Nüssen in den Raum hineinwachsen, an denen man sich bedienen kann. Leere Räume mit wundervollen Mustern im Holz, bisweilen von einer natürlichen Klarheit im Grundriss, dienen wohl als **Meditationsräume**. Auf allen Ebenen befinden sich ähnlich dem zentralen Innenhof erneut **Hängende Gärten**, in denen Amalaia Obst und Gemüse angebaut hat. Ganz oben ist eine runde Hütte, die als **Sternwarte** über einen Teil des Blätterdaches ragt. Alles ist offen gehalten, es gibt keine Türen, nur Durchgänge und sehr viele Fenster.

Die Werft in den Wipfeln (oben)

Baumwerft (01)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem Gestell aus Ästen ist wahrhaftig ein Schiff gebettet. Wie in einer Werft steht es hier so, dass man es von allen Seiten betrachten und gut erreichen kann. Herrschaftlich und prächtig thront es in fast fertigem Zustand. Die Segel, die noch nicht vollendet zu sein scheinen, ragen aber seltsamerweise nicht nur in die Höhe, sondern auch zur Seite und nach unten herab. Kurz fragt ihr euch, was Segel im Wasser für einen Zweck haben könnten, dann wird euch bewusst, dass dieses Schiff im Ozean der Lüfte segeln soll.

Die Werft besteht aus mehreren großen, teils parallel und teils in annähernd rechtem Winkel zueinander verlaufenden Ästen auf verschiedenen Höhenniveaus zum Schiff hin. So kann es von mehreren Seiten und auf mehreren Höhen bearbeitet werden. Das Podest selbst steht auf einem besonders breiten Ast. Die Werft vermittelt einen ungewohnt aufgeräumten Eindruck. Zwar gibt es einige Werkzeuge, Seile, Bretterstapel und Ähnliches, aber vermutlich nutzen Arbeitsschritte hier Magie und benötigen kein weiteres Werkzeug.

Die Charaktere können hier das Schiff, die Bahalyr, in all seiner Pracht bewundern. Eine genauere Beschreibung des Schiffes inklusive Deckplänen findest du zu Beginn des 2. Teils der Sternenträger-Kampagne **Der Klang des Feyraasal**. An dieser Stelle ist das Schiff noch nicht flugtauglich und sollte auch nur von außen betrachtet und bearbeitet werden. Amalaia ist in dieser Erinnerung bei den letzten Arbeitsschritten an ihrem Meisterwerk. Die Helden können dabei helfend mitwirken und damit sogar die reale Bahalyr punktuell anpassen. Das Innere des Schiffes ist nur in Begleitung von Amalaia zugänglich, solange man keine Gewalt anwendet. Amalaia zeigt dabei den Helden u.U. das Herz der Bahalyr (aber nicht mehr).

Klangkorridore (02) und Klangwipfel (03)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über euren Köpfen weht ein starker, aber gleichmäßiger Wind. Die gewaltigen Äste und Blätter wiegen sich wie in einem

unsichtbaren Rhythmus, von den dicken Ästen am Stamm bis in die feinsten Verästelungen außen. Humus und Luft scheinen hier eine zauberhafte Symbiose einzugehen, reagieren aufeinander, ja spielen und tanzen zusammen. Es ist ein Gesang zu hören, der mal leise und klagend klingt, dann wieder laut und voller Elan.



Tatsächlich wirkt im Bereich der Klangwipfel eine elementare Magie, bei der die Elemente Luft und Humus zusammenwirken. Das Geäst wird hier erstaunlich fein und filigran, scheint sogar eine geordnete Form zu haben, die für die Entstehung der flötenhaften Töne in allen Tonhöhen verantwortlich zu sein scheint. In vielen der Äste sind in ihrem dickeren, dem Stamm näheren Bereich Löcher zu sehen. Hierbei handelt es sich um **Klangkorridore**, die für die Erzeugung des Klangs verantwortlich sind. Man kann ähnliche, aber weniger und größere Löcher auch bei der **Baumwerft (01)** entdecken. Helden mit Ahnung von Musik können ab 2 QS in einer Probe auf **Musizieren** Ähnlichkeit zu Luftorgeln erkennen.

Man kann zudem immer wieder **Mindergeister** von Luft und Humus im äußersten Geäst entstehen sehen, kleine, nur einige Augenblicke oder wenige Minuten existierende Elementarwesen. Einige haben als **Blähblätterlinge** die Form eines aufgeblähten, fliegenden Blattes und tanzen für ein Weilchen im Wind, andere fügen ihre Stimme als **Geästheuler** auf einem Zweig sitzend dem Klang der Wipfel kurzzeitig hinzu, und wieder andere erheben sich als **Laubwolklerich** in die Höhe und vergehen dann zu Luft und Nebel.

Zauberholzwerkstätten (04)

Dieser Bereich sieht von allen Teilen des Baumes am ehesten wie eine klassische Werkstatt aus: Die Äste des Baumes sind an vielen Stellen abgetrennt oder wachsen in Formen, die mittels Magie geformt wurden und gebogenen Planken ähneln. Überall liegen Bretterstapel, einzelne Planken, und nicht selten fliegen auch Holzteile umher, denn die permanente Objekt- und Luftmagie, mit der Amalaia arbeitet, lässt auch Abfallprodukte entstehen. Die wenigen Werkzeuge sind fast rein aus Holz erstellt, hier und dort gibt es ein Sägeblatt aus Metall. Hier werden die Bretter geformt und verzaubert, aus denen die Bahalyr gebaut wird. Mittlerweile ist Amalaia mit dieser Aufgabe fast am Ende, weswegen es hier vor Jahrhunderten wohl deutlich chaotischer ausgesehen haben muss.

Zaubersegelwerkstätten (05)

Auf einer Reihe von Ästen mit besonders großen Blättern ist zu sehen, dass viele von letzteren gepflückt wurden. Die langen Faserbündel der mehrere Schritt langen Blätter werden offenbar, so wie man es von Leinen bzw. Flachs kennt, *geröstet*. Der Befall durch einen Pilz und die Behandlung, z. B. mit Wasser in kleinen Teichen, die sich in Astlöchern oder in Blättern gebildet haben, sorgt

dafür, dass die Faserbündel aufgetrennt werden können. Amalaia hat hier mehrere Röstverfahren im Einsatz.

An anderer Stelle finden sich einige aus Holz erbaute Apparaturen, die sogar eine gewisse Mechanik aufweisen, aber rein aus Holz bestehen und sich natürlich in die Baumwelt einfügen. Sie bewegen sich rein durch Magie, wenn Amalaia die entsprechenden Zauber aktiviert. Die Fasern werden dann durch verschiedene Räder und Walzen gedreht und verlassen als gedrehte Zöpfe die Mechanik. Auch auffällig viele Spinnennetze sind hier zu finden, sie werden mit in die Seile eingearbeitet. Weitere Stationen dienen zum einen der Seilbindung, zum anderen handelt es sich um hölzerne Spinnräder und Webstühle, die die gedrehten Fasern zu straffen, perfekten Fäden zusammenspinnen und aus diesen die Segel weben. Amalaia arbeitet an diesen Apparaturen meist durch das Wirken von Magie auf die Mechaniken oder auch durch die Aktivierung über Gesten. Sie verzaubert auch einzelne Fäden nach deren Fertigstellung. Oft dauern diese Rituale stundenlang an, und am Ende ist ein knapper Schritt Faden fertiggestellt. Die Fäden reagieren dann aber auf Worte und

Gesten und wickeln sich daraufhin zusammen, straffen sich oder führen ähnliche Befehle aus. Die Takelage, Seile und Segel der Bahalyr werden dann von Amalaia mit diesen Erzeugnissen komplettiert. Interessanterweise werden die gewonnenen Fasern aber auch als eine Art Verbundstoff in das Holz eingearbeitet, eine unheimlich schwierige, nur durch Magie mögliche Arbeit, mit der Amalaia oft stundenlang intensiv beschäftigt ist.

Hohe Plattform (06)

Noch beeindruckender und schwindelerregender als die **Aussichtsplattform (09)** ist dieses einem Krähenest ähnliche Gebilde, das aber viele Schritt durchmisst. Es ragt über die höchsten Wipfel des Baumes hinweg und bietet so einen Überblick in alle Richtungen rund um den Baum. Auf hundert Schritt Höhe ist man hier auf einer Ebene mit den das Tal umgebenden Bergen und überragt sogar einige davon. Man blickt in ferne Täler, auf Flüsse und in Schluchten. Die Plattform soll Amalaia als Start- und Landeplattform für das fertige Schiff dienen. Von hier aus soll die Bahalyr ihre Reise antreten.

Der Schiffsbau

Amalaia die-Madayas-Traum-folgt

Irgendwann treffen die Helden bei ihren Erkundungen auf Amalaia, wahrscheinlich in ihrem **Refugium (10)**, an der **Baumwerft (01)** oder einer der **Werkstätten (04, 05)**. Vermutlich werden die Helden vermuten, dass die ihnen hier begegnende Amalaia den Hilferuf gesandt hat. Dies ist in einer wichtigen Hinsicht korrekt, denn die Bahalyr ist beseelt von einem Teil von Amalaias Seelenlied. Dieses kann sich aber nur über Madayas Träume, die der Lichtwelt nahe sind, mitteilen. Deshalb sandte das Schiff den Hilferuf an die Helden im Vermächtnis der Völker und verkörpert nun in einer selbst geschaffenen Traumwelt die Person Amalaia (die-im-Traum-lebt). Wenn die Helden nun die Traum-Amalaia fragen, ob diese die Helden gerufen hat, wird sie dies bejahen. Sie versteht ihre Antwort dann aber so, dass sie nach Gehilfen für den Schiffsbau gerufen hat. Einige mögliche Fragen der Helden und Antworten darauf:

- ☛ Wer seid Ihr? »Mein Name ist Amalaia die-Madayas-Traum-folgt, ich bin Schiffsbauerin und gehöre dem Volk der fey an, wie ihr seht.«
- ☛ Woher kommt ihr? »Ich stamme aus dem Süden, aus der Mitte des Kontinents. Ich bin schon so lange hier, ich habe vergessen, wie meine Stadt heißt – war es eine Stadt? Oder eine Sippe? Nein, auch dieser Begriff stimmt nicht, denke ich. Ich vermag es euch nicht zu sagen, das war in einem anderen Leben, und ich trug einen anderen Namen.«
- ☛ Habt Ihr uns gerufen? »Ja, ich habe nach euch schicken lassen. Kommt helft mir, packt an. Ich zeige euch alles.«
- ☛ Warum habt ihr uns gerufen? »Ich benötige Hilfe. Es ist wichtig, dass mein Meisterstück vollendet wird. Folgt mir, ich zeige es euch, helft mir, es fertigzustellen.«

- ☛ Was ist mit der Bedrohung, diesem Schatten? »Hier kann euch nichts geschehen, dieser Ort ist den Elementen heilig. Ihr seid hier sicher.«
- ☛ Was tut ihr hier? »Oh, ich baue. Ich baue ein Schiff voll des Mandra, schon so lange ich denken kann, seit sehr langer Zeit. Es soll mein Meisterstück werden und die Ozeane der Luft bereisen. Deswegen heißt es Bahalyr, ‚Meer der Lüfte‘. Kommt mit, ich zeige es euch.«
- ☛ Welchem Zweck dient dieses Werk? »Welchen Zweck benötigt ein Meisterwerk?«
- ☛ Ist dies hier real? »Alles ist real, außer dem Licht. Aber hier im Sala Mandra verschwimmen die Grenzen. Nur dadurch wird mein Werk Vollendung finden, nur durch das Sala Mandra und die Lieder, die hier wehen.«

Amalaia die-Madayas-Traum-folgt

Kurzcharakteristik: legendäre elfische Formerin und Zauberweberin (mit Schwerpunkt elementare Magie), zu diesem Zeitpunkt um 1.000 Jahre alt, nussbraunes langes Haar, Kleidung in Erdfarben (wirkt auelfisch oder waldelfisch, aber wundervoll geschnitten)
Funktion: gewissermaßen Auftraggeberin der Kampagne und hier speziell von Arbeitsaufträgen am Schiff, vermutete Maid in Nöten
Hintergrund: Amalaia befindet sich in der Erinnerung, die diese Traumwelt Madayas umfasst, gerade in ihrer Phase



der Schöpfung ihres Meisterwerkes, kurz vor dessen Vollendung. Sie hat ein etwa tausendjähriges, bewegtes Leben hinter sich und ist gerade in einer inneren Balance. All das Leid, das sie beim Verlust der Liebe ihres Lebens und beim Untergang des Himmelsturmes empfand, all die Folgen davon, dass sie ihre Fähigkeiten dem zerstörerischen Prinzip des *zerza* widmete, stehen in Balance zu der Freude, die sie erleben durfte, ob als Kind bei der Begegnung mit Orima, beim Glauben an das *nurdra*, oder bei den Erfolgen im Kampf gegen das *dhaza*. Seit 100 Jahren schon gestaltet sie ihr Meisterwerk, es bestimmt ihr ganzes Denken, sie ist im Einklang mit ihm. Die schlimmsten Jahre ihres Lebens vermeint sie hinter sich zu haben.

Darstellung: Amalaia wirkt meist etwas entrückt und abwesend. Sie blickt und horcht oft ins Leere, hält die Helden mit Gesten dazu an, zu schweigen, ihr zu folgen, auf die Umgebung zu hören, auf irgendetwas zu blicken. Sie schweift ständig von einem Thema zum nächsten, scheinbar ohne Zusammenhänge. Ihre Stimme ist ruhig, friedlich und ausgeglichen. Sie lacht und lächelt viel und ist niemals zornig oder traurig. Wenn in den Gesichtern deiner Spieler permanent Verwirrung zu lesen ist, hast du sie genau richtig dargestellt.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 16 (17/17/17), Boote & Schiffe 17 (15/17/13), Heilkunde Seele 14 (17/17/15), Holzbearbeitung 18 (15/17/13), Körperbeherrschung 15 (17/17/15), Magiekunde 18 (15/15/17), Mechanik 16 (15/15/15), Willenskraft 18 (17/17/17), alle Elfenlieder 12-16 (Werte verschieden), Elfenzauber mit Merkmal Elementar 16-18, viele weitere Elfenzauber 10-15, SK 4

Besonderheiten: Traumgestalt, die die Charaktere für Helfer beim Schiffsbau hält. Für Kampfwerte im Finale orientiere dich ansonsten an den Werten von *Seri* (Seite 38).

Amalaia's Arbeiten

Die Helden haben Gelegenheit, Amalaia bei der Arbeit an ihrem Werk zu beobachten. Sie ist viel zwischen den Orten im Baum unterwegs. Bisweilen geht sie einer Beschäftigung höchstkonzentriert nach – und wendet sich plötzlich einer völlig anderen an einem anderen Ort zu. Die Helden können unter anderem folgende Beobachtungen machen:

- ☛ Amalaia steigt in die **Klangwipfel (03)**, lauscht den Melodien dort und singt oder summt sie oft stundenlang nach. Es ist per ODEM ARCANUM oder auch mit einer Probe auf *Magiekunde* erkennbar, dass sie hier elfische Lieder, also im Prinzip Zauber, analysiert und auch selbst entwirft (aus Elfensicht herrscht zwischen ihren Elfenliedern und Zaubersprüchen ein fließender, intuitiver Übergang). Melodien, die die Helden an der Alten Wacht gehört haben, tauchen hier immer wieder auf.
- ☛ Offenbar nutzt sie diese Lieder gezielt und leitet sie über die **Klangkorridore (02)** zur Bahalyr weiter (Analysen können dies bestätigen). Darauf angesprochen, beschreibt sie, dass es die Lieder der Alten Wacht sind, die ihr helfen, Madayas Träume in das Schiff einzuarbeiten.

Wiederkehrende Eindrücke für Amalaia

Die Helden werden Traumbildern Amalaia's im Laufe der Kampagne mehrfach begegnen. Dabei wäre es stimmungsvoll, bestimmte Sinneseindrücke immer wieder – eventuell mit Abwandlungen – auftreten zu lassen:

- ☛ **Musik:** Wähle eine wundervolle, geheimnisvoll und mythisch wirkende Melodie, im besten Fall mit mehreren Varianten, z. B. das Thema eines Filmsoundtracks (z. B. *The Chronicles of Narnia* oder *Der Herr der Ringe*), das es mal traurig, mal fröhlich, ruhig und schnell gibt. Du kannst dann jedes Mal bei Begegnungen mit Amalaia (und nur dann!) die passende Version abspielen.
- ☛ **Geruch:** Amalaia wird von einem Geruch nach Lavendel begleitet. Du kannst diesen beschreiben oder auch bei Szenen mit ihr Duftsäckchen, ein passendes Parfüm oder frische Lavendelpflanzen einsetzen, um den Geruch zu verbreiten.
- ☛ **Anblick:** Beschreibe den Spielern das Aussehen Amalaia's, und zeige ihnen ihr Portrait. Du kannst es auch ausgedruckt auf den Tisch stellen oder an eine Pinnwand hängen. Da es sich um eine die Szene dominierende Traumgestalt handelt, wäre auch ein bestimmtes, helles, leicht blendendes Licht (wie Sonnenlicht, das durch ein Blätterdach scheint) zur Untermalung passend, das du immer bei Szenen mit ihr anschaltest. Auch dieses kannst du je nach Szene variieren.

- ☛ Amalaia formt in der **Zauberholzwerkstatt (04)** mit Werkzeug und Magie Planken. Analysen können ergeben, dass es sich um Varianten des ARCANOVI handelt, zudem um komplexe elementare Luftmagie sowie die Telekinese-Magie des NIHILOGRAVO. Bisweilen sortiert Amalaia ein Brett aus, das manchmal achtlos in der Luft zu fliegen bleibt, ohne dass die Wirkung nachlässt. Andere Planken fügt sie ins Schiff ein, einige davon ersetzt sie auch wieder. Sie geht sehr perfektionistisch vor.
- ☛ Mit den Segeln und Seilen in den **Zaubersegelwerkstätten (05)** ist sie besonders viel beschäftigt und führt die Arbeitsschritte und Verzauberungen aus.
- ☛ An der **Baumwerft (01)** arbeitet sie die erstellten Teile aus den Werkstätten unter Zaubern und Liedern in die Bahalyr ein. Sie singt auch die Lieder, die aus den Klangkorridoren zu ihr dringen und webt sie ins Schiff ein.
- ☛ Bisweilen betritt sie das Schiff und fährt dort fast meditierend mit ihren Händen über Planken, Seile und die Schiffswand, begutachtet das Gesamtwerk. Sie stimmt sich auf das Lied der Bahalyr ein.
- ☛ Wenn sie die Helden etwas näher kennt und diese sich für das Schiff interessieren, zeigt sie ihnen das **Herz der Bahalyr**.

- Amalaia schnitzt oder zeichnet auf andere Weise öfter ein geschwungenes Symbol in die Bahalyr. Dazu singt sie immer die gleiche kurze Melodie. Darauf angesprochen sagt sie, es handele sich um ein Symbol für Vollendung oder einen Schicksalstag. Sie wisse, dass sie dieses Meisterwerk niemals mehr übertreffen werde und Perfektion erschaffe.

Das Herz der Bahalyr

Im Schiffsbauch gibt es einen zentral gelegenen Raum, dessen Inneres wie organisch aus einem Baum gewachsen wirkt. Boden und Wände sind uneben, wie Wurzeln ziehen sich Stränge durch das lebende Holz. Die feinen Enden dieser Wurzeln verbinden Ziele im ganzen Schiff: in der Takelage, an den Höhenrudern, an einigen der Bordwände. Wie Nerven ziehen sie sich durch das Schiff, und wie Nerven laufen sie zentral in diesem Raum zusammen, genauer: auf einem gewachsenen Holzpodest in der Mitte des Raumes. In diesen eingeschlossen ist eine Halbkugel, die in ihren Farbtönen und Lichtintensitäten pulsiert wie ein sanft und langsam schlagendes Herz. Sofort wecken die Farben beim Betrachter Gefühle. In der Tat wirkt das Herz einen permanenten SENSIBAR auf sich, dessen Ergebnis von allen Personen im Raum wahrgenommen wird.



Orimas Symbol I: Der Tag der Vollendung

In jedem der sechs Abenteuer dieser Kampagne werden die Helden je ein Symbol entdecken. Jedes passt zu einem ganz spezifischen, wichtigen Tag in Amalaia's Leben. Sie erhalten einen Blick auf jedes der Symbole in Form von je einer Illustration. Am Ende der Kampagne sind diese sechs geschwungenen Symbole die Lösung eines Rätsels. Sie ergeben in einer hochelfischen Schreibweise der zweistimmig notierten Silbenschrift Asdharia das Wort für Schicksal: O-RI-MA. Ein Hochelf könnte daraus die genaue Gesangsweise des Wortes in beiden seiner Stimmen lesen. Dieses Wort für Schicksal ist auch der Name der Schicksalsgöttin Orima. Bis dahin können die Helden über die Symbole rätseln, wenn sie diese denn erst einmal erkannt haben. Über das Zusammensetzen von puren Silbensymbolen hinaus bedeutet der Name aber noch viel mehr: Die sechs Silben der insgesamt zwei Stimmen stehen im Asdharia jeweils für je ein wichtiges Ereignis im Leben eines Sternenträgers. Einen Sternenträger ereilen üblicherweise diese Schicksalstage im Laufe seines Lebens (gewöhnlichen Elfen widerfahren eventuell auch einige davon). Das hier gefundene Zeichen gehört zum Tag der Vollendung (in Amalaia's Fall der Bau des Schiffes Bahalyr). Es kündigt von rechtschaffenem Stolz, von Vollendung, Perfektion und vom Abschluss einer Transformation Amalaia's über den langen Prozess des Schiffsbaus hinweg. Die Helden können beobachten, wie Amalaia dieses Zeichen in die Schiffswand ritzt, mit Luftmagie in den Segeln formt und dabei eine kurze Melodie singt.



Aufgaben der Helden

Das Schiff wirkt zwar äußerlich fast fertig, es gibt aber noch einige Dinge zu tun. Amalaia bittet die Helden um Hilfe. Der Hintergedanke der von ihrem Lied beseelten Bahalyr ist dabei, dass Amalaia den Helden im Traum Dinge beibringt und zeigt, welche die Helden dann nach dem Ende des Traumes beherrschen, um das Schiff zu reparieren. Der Amalaia im Traum ist dies aber nicht bewusst.

Baumgarn

Es gibt viele Nähte am Schiff, und einige müssen ausgebessert werden. Dazu, so sagt Amalaia, ist das Moosgarn des Moosweibleins Hildr und ihrer Familie bestens geeignet. Die Helden werden ausgeschickt, um solches im **Dorf (07)** zu holen.

(Hildr und andere Bewohner des Ortes sprechen Asdharia, notfalls übersetzt Anastasius für die Helden)

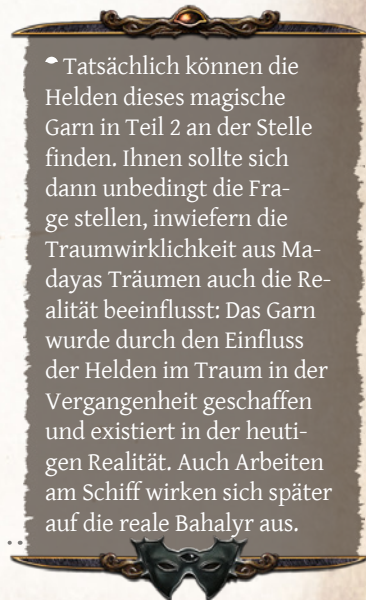
Im Dorf müssen sie das Moosweiblein und ihre Familie finden. Sie sind prinzipiell hilfsbereit, aber misstrauisch. Deshalb ist Überzeugungsarbeit notwendig, z. B. mit *Überreden (Schmeicheln)* oder auch kleinen Aufmerksamkeiten oder Mithilfe bei der Arbeit.

Die Mithilfe wird dann ohnehin gefordert. Die Helden müssen tatkräftig an einer Spindel mit anpacken, um das Garn zu spinnen. Hildr erklärt dabei genau die Arbeit, schimpft, wenn Helden sich ihre Worte nicht merken, und lässt sie die Arbeitsschritte immer wiederholen. Sie ist erst zufrieden, wenn die mitwirkenden Helden in einer Gruppensammelprobe auf *Stoffbearbeitung (Spinnen oder Weben)*, 10 Versuche, wenigstens einen Teilerfolg erreichen. Das erzeugte Baumgarn ist reißfest und kann zu Amalaia gebracht werden.

Bei Erfolglosigkeit ist Hildr sehr ungehalten. Zwar gibt sie ausreichend Garn aus ihren Vorräten mit, doch zeichnet sie den erfolglosesten Helden mit einem kleinen Fluch, der bis zum Ende der Traumwelt anhält. Ein Magiebegabter könnte mit *Lästigen Mindergeistern* zu tun haben, Hexen könnten durch Warzen eine (zusätzliche) Stufe *Hässlich* erhalten oder zum *Pechmagnet* werden (siehe *Nachteile* im **Regelwerk** ab Seite 170).

Bei einem vollen Erfolg erhalten die Helden sogar so viel gutes Garn, dass Hildr einen Teil in einem Astloch mit Harz einschließt. Sie sagt, es müsse ein paar hundert Jahre wachsen, aber dann werde es durch die Magie des Baumes zu einem magischen Garn, das niemals ende, solange man nicht dessen Ende suche. Sie sagt, sie sehe voraus, dass die Helden es eines Tages finden werden (geht aber auf keine weiteren Fragen dazu ein). ○

• Tatsächlich können die Helden dieses magische Garn in Teil 2 an der Stelle finden. Ihnen sollte sich dann unbedingt die Frage stellen, inwiefern die Traumwirklichkeit aus Madaya's Träumen auch die Realität beeinflusst: Das Garn wurde durch den Einfluss der Helden im Traum in der Vergangenheit geschaffen und existiert in der heutigen Realität. Auch Arbeiten am Schiff wirken sich später auf die reale Bahalyr aus.



Blattseile

Es sind noch einige Seile zu ergänzen. Dazu sollen die Helden in der **Zaubersegelwerkstatt (05)** die Blätter ernten und holen. Sie müssen sich dazu mit den dort beschriebenen Arbeitsschritten vertraut machen und begreifen, wie ein Seil entsteht und wie ihre Magie funktioniert. Eine Probe auf *Stoffbearbeitung (Weben)* und eine auf *Magiekunde (Artefakte)* sollten Erfolg haben. Bei Misserfolg muss nicht nur Amalaia später helfend eingreifen und die Arbeitsschritte erklären (es ist auffällig, für wie wichtig sie es hält, dass man ihre Anweisungen beachtet und sich merkt), sondern die Helden werden auch Opfer wild umher peitschender und sich wahllos um sie wickelnder Seile. Jeder, dem keine Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* gelingt, erleidet 2W6 TP.

Schiffsplanken

Ähnlich verhält es sich mit den fliegenden Schiffsplanken in der **Zauberholzwerkstatt (04)**: Die Helden sollen eine Planke austauschen und dazu eine geeignete aus der Werkstatt holen. Eine Probe auf *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)*-1 sollte gelingen, um eine geeignete Planke zu finden und anzupassen. Hier können lediglich Patzer zu eventuellen Stürzen und Verletzungen führen.

Bienenharz

Ein Erzeugnis, das die hiesigen Bienen in ihren großen Nestern verbauen, ist das Bienenharz, unter Gelehrten auch *Propolis* genannt. Amalaia setzt dieses hervorragende Harz zum Abdichten der Fugen am ganzen Schiff ein. Neben der abdichtenden Wirkung gegen Wind und Nässe hat es starke, dem Humus zuzurechnende Kräfte, die krankheits- und pilzabwehrend sowie heilkräftig wirken. Die Bienen bilden es aus dem Baumharz des Lebensbaumes und verarbeiten es mit Wachs, Blütenpollen, ätherischen Ölen und ihrem Speichel zum Endprodukt weiter. Menschen oder auch Elfen ist es nicht möglich, das Bienenharz herzustellen, die Helden können es aber einsammeln und sollen das im Auftrag Amalaias auch tun. Dazu müssen sie:

- Ein Bienenneest im Baum aufspüren. Beispielsweise durch das Verfolgen einiger Bienen (erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)*) oder eine intensive Suche nach einem Nest per *Tierkunde (Wildtiere)* kann man ein an einen Ast gebautes Bienenneest mit den Ausmaßen eines kleinen Hauses aufspüren.
- Um das Nest zu erreichen, muss man erfolgreich dorthin *Klettern (Baumklettern)*. Patzer können zu Stürzen auf mehrere Schritte tiefer gelegene Äste führen. Magische oder karmale Methoden sind ebenfalls als Lösung denkbar.
- Ist das Nest erreicht, müssen die Helden das Harz finden. Sie können es an Fugen und Wabeninnenwänden sowie als Schutzschicht um Fremdkörper innerhalb des Bienenneestes entdecken, nachdem eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* gelungen ist.

Riesenbiene

MU 17 KL 9(t) IN 14 CH 13

FF 13 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 12 AsP – KaP – INI 10+1W6

VW 5 SK 1 ZK 1 GS 5/9 (am Boden/in der Luft)

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

Stachel: AT 17 TP 1W6+2(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Stachel)

Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 12

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Riesenbienen greifen üblicherweise mit ihren Beißwerkzeugen an. Erweisen sich die Eindringlinge als zäh, beginnen einzelne Bienen einen Angriff mit dem Stachel. Diesen können sie zwar sehr zielgenau einsetzen, allerdings bedeutet ein erfolgreicher Angriff auch den Verlust des Stachels und damit den Tod der Biene.

Flucht: Riesenbienen fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere)

• QS 1: Riesenbienen sind im Grunde harmlos, wenn man sie in Ruhe lässt.

• QS 2: Wenn man Riesenbienen stört, schicken sie zur Abwehr eine Handvoll Wächter aus, um Eindringlinge zu vertreiben. Sie stechen nur selten, da sie dadurch ihren Stachel verlieren und sterben.

• QS 3+: Das Gift der Riesenbienen ist schmerzhaft und vor allem dann gefährlich, wenn man von mehreren Riesenbienen gestochen wird.

Sonderregeln:

*) *Riesenbiengift*

Das Gift wirkt auch mehrmalig.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP / 1W3+1 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden

Bienenstachel: Verursacht der Bienenstachel SP, ist dieser in den Körper des Gegners eingedrungen und die Riesenbiene verliert den Stachel und stirbt.

Ein steckenbleibender Riesenbienenstachel verursacht alle 5 Minuten 1 SP. Um ihn zu entfernen, muss entweder der Stachel mit Kraft herausgezogen (1W3+1 SP) oder vorsichtig mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* herausgelöst werden. Eine misslungene Probe verursacht 1W2 SP, dauert aber auch nur 1 Minute.

- Die Bienen sind wenig erfreut über Harzdiebe, weshalb zum Abschürfen Proben auf *Verbergen* (*Schleichen*) nötig sind, bei deren Misslingen die Bienen aufmerksam werden. Dies kann zu einem Kampf oder einer Verfolgungsjagd nach den Regeln aus dem **Regelwerk** Seite 349 (schwieriges Gelände mit GS/2 für die Helden, normales Gelände für die fliegenden Bienen mit ihrer Flug-GS) führen.
- Die Helden haben es bei einem Kampf mit (Anzahl der Helden x 2) Bienen zu tun.

Die Vollendung des Schiffes

Nach jeder dieser Aufgaben verrichten die Helden gemeinsam mit Amalaia eine Gruppensammelprobe auf *Holzbearbeitung* (*Tischler- oder Zimmermannsarbeiten*), 6 Versuche, einzelne Proben dürfen auch je nach Fall mit *Stoffbearbeitung* (*Schneidern*), *Mechanik* (*komplexe Systeme*) oder anderen, passenden Fertigkeiten absolviert werden. Amalaia hilft dabei mit ihren ausgeprägt hohen

Werten mit, sodass die Helden eher Hilfe leisten, aber jeden Schritt von Amalaia erklärt bekommen: wie man die Segel mit dem Baumgarn korrekt vernäht, wie man die Seile anbringt und straffzieht, und wie man mit dem Bienenharz die Fugen abdichtet.

Das Geschenk der Helden

Nachdem alle Arbeitsschritte vollendet wurden, dankt Amalaia den Helden. Doch sie schaut sich das Schiff auch nachdenklich an. „Etwas fehlt noch“, sagt sie, und blickt erwartungsvoll die Helden an. Sie hilft dann weiter und sagt, das Schiff brauche noch etwas Persönliches, eine Besonderheit, einen Stempel der Helden, irgendeine Fähigkeit oder Eigenheit. Überlasse diesen Schritt komplett der Phantasie deiner Spieler. Sie sollten gemeinsam etwas finden. Im Zweifel entscheidet Anastasius Silberhaar, dass das Schiff noch besonders schönes Mobiliar für einen Gemeinschaftsraum benötigt.

Der Angriff Arantalwas

Arantalwa hat die Bahalyr keineswegs vergessen oder aus den Augen verloren. Vielmehr hat er nun, da sie wieder eine Verbindung zu Madayas Träumen aufbaut, die Möglichkeit, diesen Traum zu korrumpieren. Und diesmal will er die lästigen Helfer vernichten.

Vorboten des Kampfes

Das Eingreifen Arantalwas kündigt sich langsam an, während er beginnt, die Traumwelt zu verderben.



Aggressive Baumbewohner

Du kannst während der Erkundung des Baumes und der Erfüllung der Arbeitsaufträge stellenweise eine zunehmende Aggressivität der Traumwelt und ihrer Bewohner gegen die Helden andeuten, beispielsweise:

- Eins der Tiere, die hier besonders groß werden, führt einen einzelnen Angriff gegen einen Helden aus, wenn dieser ihm – absichtlich oder durch Zufall – zu nahekommt: Ein Nagetier oder Insekt beißt zu, eine Biene sticht.
- Einer der Bewohner im Dorf fährt einen der Helden aus einem nichtigen Grund plötzlich aggressiv an, brüllt, faucht oder flucht. Er entschuldigt sich danach und kann sich selbst nicht erklären, warum er so gehandelt hat.
- Der Baum selbst reagiert kurzzeitig feindselig auf einen Helden: Eine Liane umwickelt einen Charakter und zieht ihn von den Beinen, ein dünnerer Ast peitscht nach ihm ein Blatt schneidet ihn.

All diese Ereignisse sollten eher erschreckend und merkwürdig als gefährlich sein und können einen Schaden von maximal 1W6+3 TP ausrichten, wobei der Held immer auch die Gelegenheit zu einer PA oder einem Ausweichen haben sollte.

Tierangriffe

Die Aggressivität der Bewohner steigert sich in einer zweiten Phase. Tiere greifen nun mehr als nur einmalig an, und es kann zu Kämpfen kommen. Für große Spinnen als Gegner im Baum kannst du die Werte der Höhlenspinne (siehe *Aventurischer Almanach* ab Seite 158) verwenden.

Die Konfrontation

Bedingungen

Du kannst das Spiel im Baum der Schöpfung und die Verbote des Kampfes ganz nach deinen Wünschen schnell oder sehr langsam thematisieren. Bevor du aber zur Konfrontation übergehst, sollten die Helden folgende Dinge erfahren bzw. absolviert haben:

- Amalaia kennenlernen, sich bestenfalls mit ihr anfreunden.
- Mit Amalaia das Herz der Bahalyr besucht und seine Bedeutung verstanden haben.
- Die handwerklichen Schritte für den Bau und die Reparatur der Bahalyr verstanden haben (um später die Bahalyr herrichten zu können).

Kampf gegen einen Schatten

Arantalwas Erscheinen wird sich schließlich kurz, aber heftig ankündigen. Wo er nicht mehr subtil korrumpt, sondern selbst in Erscheinung tritt, da verdunkelt sich die Welt, die Wasser werden schwarz, Schatten verhüllt die Lichtquellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schatten fällt schlagartig auf die Umgebung, als würde eine schwarze Gewitterwolke alles verdunkeln, plötzlich und ohne Vorwarnung. Und mit dem Schatten kommen Kälte und Wind. Die Äste unter euch beginnen zu beben und sich im Wind zu biegen, ja peitschen um sich, als wollten sie sich gegen den düsteren Schatten zur Wehr setzen!

Arantalwa

MU 18 KL 16 IN 21 CH 20

FF 14 GE 22 KO 14 KK 14

LeP 34 AsP 74 KaP – INI 20+1W6

AW 11 SK 6 ZK 4 GS 10

Waffenlos: AT 19 PA 12 TP 1W6+9 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte, Zauberer /

Sonderfertigkeiten: Blutdurst der Fledermaus, Finte I+II, Gefährliche Träume I-III, Gestaltwandlung, Haltegriff, Hypnose, Traumzauberei I-III, Wuchtschlag I+II

Talente: Betören 17, Einschüchtern 15, Klettern 10, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 15, Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung 17, Sinnesschärfe 17, Überreden 17, Verbergen 16, Willenskraft 17

Zauber: Bannbaladin 17, Blick in die Gedanken 17, Fulminictus 16, Traumgestalt 17, Visibili 18

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Vampir), humanoid

Kampfverhalten: Je nach Situation. Arantalwa wird versuchen, alle Möglichkeiten auszuschöpfen, die er zur Verfügung hat.

Flucht: flieht, wenn er dies wünscht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Besonderheiten: Feylamias brauchen zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft. Sie können keine Nachkommen zeugen oder empfangen. Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe eines Feylamias unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um den Vampir verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.

***) Magieresistenz:** Die volle SK ist eine Erschwernis für alle Zauber, die gegen den Feylamia wirken, es sei denn, der Vampir ist ein freiwilliges Ziel.

Status Feylamia: Der Vampir verfügt über den Status Feylamia (siehe Seite 65). Beachte insbesondere die Angaben zur Regeneration und Verletzbarkeit.



Arantalwa kann das Licht in Madayas Träumen zwar nicht löschen, aber es wird ein schwarzes Licht, und die Traumwelt mutet an wie in Schatten oder Zwielicht gehüllt. Anstelle von Farben treten Grautöne. Blätter welken, Tiere ziehen sich in Astlöcher zurück, die mächtigen Äste des Baumes beben und wanken in heftigem Sturmwind. Dann erst, wenn er Furcht gesät hat, offenbart er sich und zeigt sich als lange und düre humanoide Gestalt, mit seinen spitzen, fast fledermausartigen Ohren einem Elfen nicht unähnlich, aber gesichtslos, dunkel. Als solcher greift er die Helden und Amalaia an.

Die Kampfumgebung

Die Helden kämpfen in einer Traumwelt auf meterdicken Ästen in den Wipfeln eines aberwitzig hohen Baumes gegen eine Schattengestalt. Um diese Szene zu gestalten, solltest du deine Spieler ermutigen, die Umgebung ins Spiel einzubinden und das auch selbst tun. Einige Beispiele:

- ☛ **Sichtverhältnisse:** Es herrscht während des gesamten Kampfes schattiges Dämmerlicht (Sichtmodifikator Stufe 2).
- ☛ **Kälte:** Die Temperatur sinkt schlagartig auf Minusgrade und damit Kältestufe 2 (siehe **Regelwerk** Seite 346).
- ☛ **Windböen:** Plötzliche Windstöße machen Proben auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) erforderlich, um keinen Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340) zu erleiden. Solche Phänomene kannst du immer einsetzen, wenn es dir passend erscheint.
- ☛ **Plattformen:** Der Kampf findet auf mehreren Höhenstufen statt. Die Äste an sich sind schon gewunden, aber *Körperbeherrschung* (*Springen*) und *Klettern* (*Baumklettern*) ermöglichen den Wechsel zu anderen Ästen (siehe Hoch- und Weitsprung im **Regelwerk** Seite 349). Ein Rückzug aus dem Kampf führt auf andere Ebenen, ein Fernkämpfer postiert sich vermutlich in erhöhter Schussposition, ein *Hinterhalt* erfolgt aus zusammengewickelten Blättern oder Astlöchern heraus.
- ☛ **Baumharz** (Seite 57): Wirkt auf Arantalwa wie ein pflanzliches Waffengift.

Baumharzgift

Stufe: 3

Art: Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 4 x 1W6 SP / 4 x 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: Der Schaden entsteht in der 1., 3., 6. und 9. KR nach Verwundung

Anmerkung: wirkt nur gegen Arantalwa

- ☛ **Lianen & Blätter:** Die riesigen Blätter, Halme und lianenartigen Stängel können als Rutschen, Schwingseile, Verstecke, defensive und offensive

Waffen genutzt werden. Als Aktion im Kampf kann ein Held stets eine Fertigungsprobe auf beispielsweise *Klettern* (*Baumklettern*), *Körperbeherrschung* (*Springen*), *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) oder *Verbergen* (*Schleichen*) durchführen, um in eine *Vorteilhafte Position* zu gelangen, *Angriffe von Hinten* durchführen zu können (**Regelwerk** Seite 238) oder ähnliche Vorteile zu erhalten.

- ☛ **Werkstätten (04, 05):** In den Werkstattbereichen können Gegenstände aus dem magischen Ausschuss genutzt werden oder im Weg sein: schwebende Bretter ermöglichen eine Bewegung in der Luft zwischen den Ästen, Seile wickeln sich auf und fesseln oder behindern, Segelstoff bläht sich auf und versperrt die Sicht.
- ☛ **Aussichtsplattform (09):** Von hier können Zauber so gewirkt werden, als stünde der Held deutlich näher am Schatten (Reichweitenerhöhung von Zaubern ohne Erschwernis). Auch das Zielen mit Fernkampfwaffen ist erleichtert (Reichweiten-Probenmodifikator für Ziele im Baum immer +2 wie bei *sehr nah*, für die maximale Reichweite und die TP-Modifikatoren gilt aber die tatsächliche Entfernung).
- ☛ **Verbündete:** Die Charaktere können vor allem im **Dorf (07)** Verbündete wie den Blätterwirbel finden, die nun auf ihrer Seite eingreifen und Vorteile für die Helden kreieren oder sie vor Stürzen retten. Amalaia wird sich passiv verhalten, aber versuchen den Helden einen Rat gegen ihren Feind ins Ohr zu hauchen, Seri und die Magier werden ihre Zauber und ggf. Kampferfahrung nutzen, um den Helden zu helfen. Anastasius wird allerdings in der hinteren Reihe stehen und den jüngeren den Vortritt lassen.
- ☛ **Schmerzende Musik:** Nahe den **Klangwipfeln (03)** ist der Schatten den Harmonien ausgesetzt. Er erleidet -2 auf alle Proben, wenn er vorher durch eine geeignete Fertigungsprobe (z. B. *Überreden*) dorthin gelockt wurde. Doch auch er kann den Lügenbringer mit dessen Auswirkungen gezielt herlocken.
- ☛ **Zerstörungen:** Arantalwa verbreitet Zerstörung und Verderben, die Äste der Traumwelt faulen und verdorren in seiner Gegenwart. Setze die Regeln zu Strukturschaden im **Regelwerk** ab Seite 349 ein, um den Helden den Boden unter den Beinen wegbrechen zu lassen. Die dicksten Äste haben über 800 Strukturpunkte, Schiffsplanken 200, aber dünnere, gerade noch begehbbare Äste nur 20-50.
 - ☛ Erhöhe den Sichtmodifikator und die Kältestufe je auf 3 und gib Arantalwa jede KR als freie Aktion die Möglichkeit, Strukturschaden in Höhe seiner TP an Ästen, auf denen die Charaktere stehen, anzurichten.
 - ☛ Verbündete rufen eine schlagkräftige Truppe von sich selbst aufopfernden Bienen oder greifen selbst ein.



Das Ende des Kampfes

Seelenmakel

Bei diesem finalen Kampf ist es erneut möglich, dass die Charaktere teilweise oder ganz scheitern und sich dadurch *Seelenmakel* auf Amalaia's Lied bilden.

Wenn es Arantalwa gelang, großen Schaden anzurichten (ein Heldentod, 3 Stufen *Schmerz* für Amalaia), führt dies zu 1 *Seelenmakel*-Punkt. Tötet er Amalaia oder vernichtet er die Bahalyr im Traum, gibt es sogar 2 *Seelenmakel*-Punkte.

Das Ende eines Traums

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dunkelheit verschwindet, aber sie geht über in ein grelles, blendendes Licht. Es ist Sonnenlicht, das durch friedlich im Wind wiegende, große Blätter scheint. Eure Augen blinzeln, müssen sich an die Helligkeit gewöhnen. Vogelgezwitscher ist zu hören. Euer Rücken schmerzt ein wenig vom harten Holz da-runter. Ihr befindet euch in der Krone vom Baum des Lebens. Aber wo ist dieser Schatten, wo sind Amalaia und all die Wesen?



Nach dem Sieg löst sich die Traumwelt auf und die Helden erwachen. Du kannst kurz zusammenfassen, wie sie bei der Erkundung des Baumes auf keine Bewohner mehr stoßen. Alles hier ist seit Langem verlassen, von Amalaia's Refugium ist nur noch die grobe Form des Baumwuchses erkennbar, die Äste mit dem Dorf weisen keine Anzeichen von Bewohnern auf, die Werkstätten sind kaum als solche erkennbar. Die Bahalyr aber ist schließlich dort, wo sie einst gebaut wurde, allerdings verfangen zwischen trockenen Ästen und einem wildwuchernden Geflecht aus Blattwerk. Sie wirkt beschädigt, alt und heruntergekommen. Auch ein zweiter Blick bestätigt dies, im Grunde ist sie aber nicht zerstört, wenn auch reparaturbedürftig.

Die Helden sollten spätestens jetzt erkennen, dass der gerade erlebte Schiffsbau durch Amalaia nur eine Traumwelt-Erfahrung war. Doch sie sollten auch erkennen, dass ihre Wunden real sind (wenn auch weniger stark; für das Auswürfeln des Traumschadens beachte die Regeln auf Seite 63, sowie dass Arantalwa über die SF *Gefährliche Träume I-III* verfügt) und dass sie sich an alles Erlebte erinnern können.

Ausklang

Mit der Rückkehr in die Wirklichkeit und dem Anblick der uralten, gezeichneten Bahalyr endet der erste Teil der Sternenträger-Kampagne. Zusammengefasst ist es den Helden gelungen, die akut drohende Gefahr durch Arantalwa lässt-Himmel-kreischen von der Bahalyr abzuwenden. Womöglich vermeinen sie, ihn endgültig besiegt zu haben, sie werden ihm aber erneut begegnen. Sie waren Zeuge davon, wie Amalaia das Schiff vollendete und lernten die Hochelfe dabei kennen. Nun sind sie in den Besitz dieses Schiffes gekommen. Sie werden es wohl zunächst untersuchen – zumindest wollen die Magier der Schule des Direkten Weges das – und wieder herrichten wollen. Diesem Thema widmen wir uns im 2. Teil der Kampagne, **Der Klang des Feyraasal**, in dem sie das Schiff reparieren und damit in die Lüfte starten. Den Spielern und ihren Helden sollten sich nun viele Fragen stellen:

- ☛ Was ist die Bahalyr für ein Schiff, wozu ist sie fähig?
- ☛ Was steckt hinter der Beseelung dieses Schiffes, was will es?
- ☛ Wer ist diese Amalaia, die Erbauerin des Schiffes?
- ☛ Wer war der Schatten, der die Helden bedrohte, und was ist sein genaues Ziel?

Der Expeditionsleiter und seine Begleiter wollen das Schiff in Betrieb nehmen, und Serihayoë will Arantalwa, den Schrecken ihrer Kindheit, von nun an jagen. Sie stellt sich ihrem Schicksal und begleitet die Helden weiterhin.

Der Lohn der Mühen

Die Helden sind nun gemeinsam mit den Magiern der Schule des Direkten Weges zu Gerasim im Besitz des hochelfischen Flugschiffes Bahalyr. Einen eventuell vereinbarten Lohn werden sie erhalten, wenn sie damit zurück nach Gerasim geflogen sind, was in **Sternenträger II – Der Klang des Feyraasal** geschehen wird.

Darüber hinaus erhalten die Helden je **25 Abenteuerpunkte**, dazu je **5 Abenteuerpunkte**, wenn sie zum Ende der Expedition ins Grüne Herz die Waldelfen aus eigener Kraft und ohne Traumlied davon überzeugen konnten, dass sie des Sala Mandras würdig sind. Jeder Held bekommt zudem **5 Abenteuerpunkte**, um in diesem Abenteuer häufig eingesetzte Talente (z. B. *Körperbeherrschung*, *Orientierung*, *Sinnesschärfe*, *Wildnisleben* oder *Willenskraft*) zu steigern.



ANHANG



Madayas Träume in Regeln

Traum-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Aventurische Zauberformeln.



Madayas Träume weisen einige besondere Eigenschaften auf, die sie von anderen Traumwelten unterscheiden und die wir hier regeltechnisch erläutern.

- In Madayas Träume kann man entweder *körperlich* oder *geistig* (und damit ohne Körper) eindringen. Je nachdem unterscheiden sich einige der folgenden Regeln, was gesondert angemerkt ist.
- Eigenschaften: Dringt man geistig in die Träume ein, sind einige Eigenschaften nicht mehr von Belang. Die körperlichen Eigenschaften einer Person spielen in Träumen keine Rolle, ihre Werte werden durch die der geistigen Eigenschaften wie folgt ersetzt: FF entspricht der KL, GE der IN, KO dem CH und KK entspricht dem MU. Die ZK und der RS entsprechen jeweils der SK, wobei es jedoch keinen negativen RS gibt, sein Minimum ist 0. Die TP betragen $1W6 + (MU+CH) / 4$. Alle übrigen Werte bleiben gleich. Wer körperlich in Madayas Träumen anwesend ist, für den gilt: Er behält seine körperlichen Eigenschaften. Die ZK entspricht auch weiterhin dem ZK-Wert des Helden. Die übrigen Änderungen sind so, wie weiter oben beschrieben.
- Zaubern ist in Träumen um -2 erschwert. Ausnahmen hiervon sind Zauber in der Tradition (Elfen) und mit dem Merkmal Illusion, die sogar jeweils um +2 erleichtert sind (Erleichterung ist kumulativ). Alle Zauber kosten nur die Hälfte der Astralenergie.
- Liturgien sind um -2 erschwert.
- Es ist möglich, durch pure *Willenskraft* Einfluss auf Träume zu nehmen. Madayas Träume sind aber selbst durch jemanden mit einem starken Willen und Erfahrung in der Traummagie nur schwer zu manipulieren. Um eine solche Handlung vorzunehmen, ist mindestens 1 Aktion notwendig. Dazu gehört die Veränderung der eigenen Gestalt (Probe -4), die aber keine Werte verändert. Auch Gegenstände können erträumt werden (Probe -5), allerdings muss es sich dabei um normale Gegenstände handeln, die der Held bei sich tragen oder in der Hand halten kann (magische Artefakte, göttliche Talismane u. Ä. sind nicht „erträumbar“). Außerdem kann der Held die Gestaltung der Umwelt des Traumes beeinflussen (Probe -6). So können z. B.

Türen entstehen, wo vorher keine waren, oder das Wetter kann sich verschlechtern. Diese Macht hat aber auch deutliche Grenzen, so kann der Held beispielsweise nicht plötzlich 10 Ritter auftauchen lassen, die für ihn kämpfen.

Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert, gleich ob die Probe auf *Willenskraft* ge- oder misslungen ist, einen Wurf auf der Tabelle **Traumwiderstand** (siehe unten). Madayas Träume versuchen sich gegen Manipulation zu wehren, indem Traumgestalten die Helden angreifen oder zumindest versuchen, sie aufzuhalten. Durch die dunklen Traummanipulationen des Feylamias verstärkt sich diese Schutzmaßnahme noch.

Traumwiderstand

Ergebnis (1W6)

1-2	1 Stufe Betäubung
3-4	1W3+2 SP
5-6	1 Stufe Betäubung und 1W3+2 SP

- Ein Kampf kann aus besonders beeindruckenden und auch unrealistischen Manövern und Effekten bestehen. Regeltechnisch liegen diesen Aktionen aber immer die Kampfwerte der Handelnden zugrunde, und der Kampf verläuft gemäß der normalen Regeln. Waffen haben keinen Einfluss auf den Kampf bzw. verursachen nicht unterschiedlich viel Schaden. Der Schaden wird immer durch $1W6 + (MU+CH) / 4$ bestimmt. Waffenwerte können dementsprechend ignoriert werden, außer die AT und PA der gewählten Kampftechnik.
- Talente funktionieren wie üblich, allerdings besitzen Eigenschaften möglicherweise andere Werte, wenn der Held nur geistig anwesend ist.
- Ausrüstung kann prinzipiell nicht genutzt werden, es sei denn, sie wurde erträumt. Ausnahme: Wer körperlich in Madayas Träumen anwesend ist, für den gilt, dass er seine Ausrüstung wie gewohnt nutzen kann.
- Schaden, der in der Traumwelt erlitten wird, ist nur zu einem geringen Teil echter Schaden. Stattdessen verliert der Held Traum-LeP. Der Verlust von echten LeP wird nach dem Aufwachen anhand einer Tabelle ausgewürfelt (siehe unten). Der Tod im Traum bedeutet, dass der Betroffene erschrocken und mit einer Stufe *Betäubung* sowie mit dem entsprechenden Schaden der unten aufgeführten Tabelle erwacht. Bei körperlicher Anwesenheit bedeuten 0 LeP den Tod des Helden.

Wer körperlich in Madayas Träumen anwesend ist, für den gilt eine eigene Tabelle (siehe unten). Beachte auch die SF *Gefährliche Träume I-III* (siehe unten).

Traumschaden (geistige Anwesenheit)

2W6 Verletzung (LeP-Verlust in %)

2-4	Abschürfung, Nasenbluten, Verstauchung (10 %)
5-7	Beule, Kratzer, Veilchen (20 %)
8-9	Zwei Veilchen, Platzwunde (25 %)
10-11	Platzwunden, ausgerenkter Finger, gebrochener Zeh (33 %)
12+	Ausgeschlagener Zahn, ausgerissene Haarbüschel, Schnittwunde (50 %)

Traumschaden (körperliche Anwesenheit)

2W6 Verletzung (LeP-Verlust in %)

2-3	Abschürfung, Nasenbluten, Verstauchung (25 %)
4-6	Beule, Kratzer, Veilchen (50 %)
7-9	Zwei Veilchen, Platzwunde (75 %)
10-12	Platzwunden, ausgerenkter Finger, gebrochener Zeh (100 %)

13-14 Ausgeschlagener Zahn, ausgerissene Haarbüschel, Schnittwunde (125 %)

15+ Körper überall mit Schnittwunden übersät (150 %)

- ✶ In Madayas Träumen betrachten die Traumgestalten die Helden üblicherweise als Teil der „natürlichen“ Umgebung und reden, trotz eventuell andersartigem Aussehen, die Helden so an, als würden sie zum Volk des Gegenübers gehören.
- ✶ Als Träumer gelten die mythologische Gestalt Madaya sowie die Hochelfe Amalaia, mit deren Seelenlied die Träume eng verbunden sind. Je nach Traumwelt (und Amalaia's Assoziationen zu den Erinnerungen, aus denen sie sich speist) gibt es dadurch für Proben auf bestimmte Fertigkeiten oder Zauber Boni oder Mali, die jeweils in einem einführenden Kasten mit angegeben sind.
- ✶ Magische Analysen mit z. B. ODEM ARCANUM oder ANALYS führen zum Erkennen einer insgesamt stark magischen Hintergrundstrahlung und sind deshalb um -5 erschwert, da es schwierig ist, gezielt Magie zu erkennen oder zu analysieren. Erfolgreiche Proben offenbaren aber die einzigartige Verwobenheit von Traum, Wirklichkeit und Lichtwelt.

Neue Sonderfertigkeiten

Gefährliche Träume I-III

Machtvolle Manipulatoren von Träumen können es Träumern erschweren, eine Traumwelt zu verändern, und Schaden, der dort erlitten wird, stärker auf den Körper des Opfers übertragen.

Regel: Wer diese Sonderfertigkeit besitzt, kann die Probe auf *Willenskraft* von anderen Wesen, um die Traumwelt zu manipulieren, um die Stufe der SF erschweren. Außerdem wird das Würfelergebnis auf der Tabelle **Traumschaden** (gleich ob der Träumer körperlich oder nur geistig im Traum anwesend ist) um die doppelte Stufe der SF erhöht. Dabei ist es egal, ob der Schaden durch den Anwender der SF oder durch jemand anderen erfolgt.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13, Traumgestalt 8; Stufe II: Gefährliche Träume I, Traumgestalt 12, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Gefährliche Träume II, Traumgestalt 16, Leiteigenschaft der Tradition 17

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte pro Stufe

Traumzauberei I-III

Wer Traumwelten besuchen und sich sicher in ihnen bewegen will, der nutzt diese Sonderfertigkeit, um seine Kräfte zu verstärken.

Regel: Für jede Stufe dieser Sonderfertigkeit kann der Zauberer in einer Traumwelt alle seine Eigenschaften (inklusive RS und TP) um 1 erhöhen. Er muss keine einzelne Eigenschaft auswählen – alle verbessern sich automatisch um 1.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13, Traumgestalt 8; Stufe II: Traumzauberei I, Traumgestalt 12, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Traumzauberei II, Traumgestalt 16, Leiteigenschaft der Tradition 17

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte pro Stufe

• Diese Sonderfertigkeit hat nur Auswirkungen auf Personen, die nicht körperlich in einer Traumwelt sind.

Vom Wesen der Vampire

Sikaryan-Verlust

Sikaryan ist der innere Lebensfunke eines Lebewesens. Er ist nicht mit der Lebensenergie zu verwechseln, die rein physischer Natur ist. Sikaryan ist unabhängig von der physischen Unversehrtheit des Körpers.

Vampire entziehen durch Sikaryan-Raub Kulturschaffenden Sikaryan und führen sich die Energie selbst zu, was sich in dem Zustand *Sikaryan-Verlust* äußert. *Sikaryan-Verlust* regeneriert sich bei Kulturschaffenden nach 30 Tagen um 1 Stufe. Vampire können Sikaryan nur durch Sikaryan-Raub wiedererlangen.

Bei Stufe IV erfolgt keine automatische Regeneration von Sikaryan mehr, da man in der Regel ein Sikaryan-Räuber geworden ist bzw. als Feylamia zum Minderen Feylamia wird.

Sikaryan-Verlust

Sikaryan-Verlust-Stufe	Auswirkung*
Stufe I	-1 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Vampire bekommen zusätzlich die Schlechte Eigenschaft Sikaryan-Durst (siehe rechts)
Stufe II	-2 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 2 erschwert
Stufe III	-3 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 4 erschwert
Stufe IV	Sikaryan erschöpft; Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 6 erschwert; war der Sikaryan-Räuber ein Vampir, verwandelt sich das Opfer langsam in einen Vampir gleichen Typs, sofern es noch über LeP verfügt (siehe Seite rechts); erleidet ein Sikaryan-Räuber einen Sikaryan-Verlust Stufe IV, kommen weitere Auswirkungen zum Tragen, die beim jeweiligen Status angegeben sind; bei einem Minderen Feylamia gibt es bei dieser Stufe keine weiteren Effekte (siehe Seite 67).

*) Gegenüber Elfen ist die Probe auf Willenskraft für Feylamias zusätzlich um 1 erschwert.

Neue Schlechte Eigenschaft

- ☛ **Sikaryan-Durst:** Diese Schlechte Eigenschaft sorgt dafür, dass ein Sikaryan-Räuber seinen Hunger stillen will. Je höher sein *Sikaryan-Verlust* ist, desto eindringlicher will er dem Verlangen nachgehen, und desto mehr ist er bereit, seine Tarnung aufzugeben und sich auf den nächsten Kulturschaffenden zu stürzen.

Entstehung eines Feylamias

Ein Feylamia kann auf folgende Arten entstehen:

- ☛ durch ein unheiliges Ritual des Namenlosen, das nur wenige Wesen, etwa die Dunkelfe Pardon, beherrschen. Das Opfer muss hierfür ein Elf sein.
- ☛ wenn ein elfisches Opfer eines Feylamias durch einen Sikaryan-Raub *Sikaryan-Verlust* Stufe IV erreicht und es noch über mindestens 1 LeP verfügt.
- ☛ durch besondere Vorfälle, z. B. durch den Tod eines Elfen und einen gleichzeitig stattfindenden

namenlosen Einfluss auf seine Seele. Über diese Spezialfälle entscheidet der Meister.

In allen Fällen erhält der Elf den Status *Feylamia*. Andere Kulturschaffende sterben, wenn sie durch einen Feylamia oder einen Minderen Feylamia *Sikaryan-Verlust* Stufe IV erreicht haben.

Sikaryan-Raub

Der Raub von Sikaryan erfolgt auf unterschiedlichem Weg, je nachdem, über welche Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten (siehe Seite 67) der Feylamia verfügt. Die bekannteste Art des Sikaryan-Raubs ist der Biss, aber auch durch den Blick des Vampirs ist es möglich, die Lebenskraft eines Kulturschaffenden zu rauben.

- ☛ Das Opfer muss sich beim Sikaryan-Raub dem Feylamia freiwillig hingeben, den Status *Bewegungsunfähig*, *Bewusstlos* oder *Handlungsunfähig* haben, oder mittels des Manövers *Haltegriff* festgehalten werden.
- ☛ Pro KR raubt ein Feylamia einem Opfer 1W3 LeP, und pro vollen 3 KR erleidet das Opfer 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*. Ist das Opfer kein Elf, bekommt es erst nach 6 KR 1 Stufe. Möchte der Feylamia nach 3/6 KR aufhören, dem Opfer Sikaryan und LeP zu entziehen, muss ihm eine Probe auf *Willenskraft* gelingen, die für jeweils weitere 3/6 KR des Sikaryan-Raubs immer um 1 schwieriger wird (also eine nicht erschwerte *Willenskraft*-Probe nach 3/6 KR, eine *Willenskraft*-Probe -1 nach 6/12 KR usw.).
- ☛ Ein Feylamia kann den Sikaryan-Raub auch weiter ausführen, selbst wenn das Opfer bereits Stufe IV *Sikaryan-Verlust* erlitten hat. In diesem Fall kann er dem Opfer nur noch LeP entziehen.
- ☛ Das Opfer des Sikaryan-Raubs erleidet 1 Stufe *Verwirrung*, die pro Stufe an *Sikaryan-Verlust*, die durch diesen Raub verursacht wurden, 24 Stunden anhält. Sollte Stufe IV erreicht werden, kann die Verwirrungstufe ignoriert werden.
- ☛ Für jede Stufe *Sikaryan-Verlust*, die er einem Opfer zufügt, regeneriert der Feylamia 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*. Ist das Opfer ein Elf, bekommt der Feylamia für jede geraubte Stufe zudem 1W6 LeP zurück (bis zu seinem Maximum).
- ☛ Ein Feylamia kann nur das Sikaryan von Kulturschaffenden rauben.

Status Feylamia

Die namenlose Herkunft der Feylamias sorgt dafür, dass aus ihnen immer Sikaryan entweicht, das dann zu einem Teil als Opfergabe für den Namenlosen dient. Deshalb sind Feylamias ständig auf der Suche nach neuen Opfern, um ihren Verlust an Sikaryan wieder auszugleichen. Obwohl sie noch über ihre Seele verfügen, gelten sie als Untote (siehe **Regelwerk** Seite 255). Nach ihrem endgültigen Tod gelangt ihre Seele zu ihrem finsternen Herren, es sei denn, ein anderer Gott gewährt ihnen Gnade durch ein Wunder.

Auf allen Feylamias liegt der *Ewige Fluch der Götter* (siehe Seite 67). Feylamias sind automatisch durch Mada verflucht – und nur von ihr.

Als Feylamia genießt der Vampir einige Vor- und Nachteile:

Werte:

MU +2

IN +5

CH +5

GE +5

GS +2

SK +2 (die volle SK ist nun eine Erschwernis für alle Zauber, die gegen den Feylamia wirken, es sei denn, der Vampir ist ein freiwilliges Ziel)

TP +1 (bei waffenlosen Angriffen durch Raufen)

RS +5 (natürlicher RS, kombinierbar mit Rüstungen)

Talent-Boni: Körperbeherrschung +3, Kraftakt +3, Selbstbeherrschung +3

Zusätzliche Vorteile (sofern nicht bereits vorhanden): Altersresistenz, Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte

Zusätzliche Nachteile: Mondlichtempfindlich (wie Lichtempfindlich, nur statt Sonnen- Mondlicht), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn oder Rachsucht; falls schon vorhanden, ist die Probe auf *Willenskraft*, um die Schlechte Eigenschaft zu unterdrücken, um 1 erschwert), Stigma (kein Schatten und kein Spiegelbild)

Magische Begabung:

- Ein Feylamia kann mit AP den Vorteil *Zauberer* erwerben. Welche Tradition am besten passt, entscheidet der Meister. Da nur Elfen Feylamias werden können, sind Vorteil und Sonderfertigkeit meist schon vorhanden.
- Ein Feylamia ist durch Zauber und Liturgien als magisches Wesen erkennbar.

Vampirische Sonderfertigkeiten:

- Ein Feylamia hat Zugriff auf eine Reihe von speziellen Sonderfertigkeiten, die *Vampirische Gaben* (siehe Seite 67) genannt werden. Er muss dafür jeweils AP ausgeben. Zu Beginn seiner Erhebung kann er bis zu 20 AP investieren. Wie schnell er danach weitere Vampirische Gaben erlangen kann, entscheidet der Meister.
- Alle Feylamias verfügen bei ihrer Erhebung kostenlos über die Vampirischen Gaben *Gestaltwandlung* (siehe Seite 67) und *Hypnose* (siehe Seite 67).
- Alle Feylamias verfügen bei ihrer Erhebung kostenlos über die Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten *Blutdurst der Fledermaus* (siehe Seite 67), können diese aber gegen eine andere Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeit tauschen.

Regeneration:

- Jede KR regeneriert ein Feylamia 1W6 LeP, im Sonnenlicht sogar 2W6 (bis zu seinem Maximum an LeP).
- Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch die besonderen Verwundbarkeiten des Vampirs zustande gekommen sind (Mondlicht, Waffen

aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber). Durch diese Ursachen erlittene SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber usw.

- Sollten die LeP unter den negativen Wert der KO fallen, fällt der Feylamia für 3W6 Tage in eine Starre. Zwischen 0 LeP und dem negativen Wert in KO bleibt die Regenerationsfähigkeit erhalten.
- Ein Feylamia stirbt nur, wenn er durch Mondlicht oder Silber getötet wird (also seine LeP dadurch unter den negativen Wert der KO fallen).

Verletzbarkeit:

- Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber richten doppelten Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Besonderheiten:

- Ein Feylamia braucht zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft.
- Er kann keine Nachkommen zeugen oder empfangen.
- Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe eines Feylamias unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um den Vampir verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.
- Ein Feylamia ist nicht den allgemeinen Untoten-Regeln unterworfen, es sei denn, es ist explizit erwähnt.
- Geweihte, die zu einem Feylamia werden, verlieren den Vorteil *Geweihter*, bekommen aber die AP des Vorteils wieder gutgeschrieben. Ebenso verlieren sie ihr gesamtes Karma und können den Vorteil *Geweihter* nicht mehr neu erhalten. Geweihte des Namenlosen sind davon nicht betroffen und können weiterhin ihren Vorteil nutzen und Karmaenergie einsetzen. Ein Feylamia kann im späteren Verlauf seiner Existenz ein Geweihter des Namenlosen werden.
- Zauberer verlieren nicht ihren Vorteil *Zauberer* und können weiterhin als Feylamia Magie wirken.

Sikaryan-Einbußen:

- Jeden Monat, den der Feylamia aktiv ist, erleidet er 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*. Er muss wie jeder Kulturschaffende täglich schlafen.
- Ein Feylamia kann sich lange schlafen legen und so die Sikaryan-Einbußen für lange Zeit hinauszögern. Ein lange schlafender Feylamia erleidet alle 6 Monate 1 Stufe *Sikaryan-Verlust* und kann sich entscheiden, nach jeweils 6 Monaten aufzuwachen.
- Ein Feylamia kann sich aber auch entscheiden, in einen Tiefschlaf zu fallen und so die Sikaryan-Einbußen für Jahre hinauszögern. Ein Feylamia in Tiefschlaf erleidet alle 24 Monate 1 Stufe *Sikaryan-Verlust* und kann sich entscheiden, nach jeweils 24 Monaten aufzuwachen.

- ☛ Gleich in welchen Schlafzustand sich ein Feylamia versetzt hat, er wacht auf, wenn er Stufe III an *Sikaryan-Verlust* erreicht hat oder sich ein Kulturschaffender bis auf 13 Schritt seinem Schlafplatz nähert.
- ☛ Bei Stufe IV verliert der Vampir den Status *Feylamia* und erhält stattdessen den Status *Minderer Feylamia* (siehe unten).

Status Minderer Feylamia

Ein Minderer Feylamia verliert augenblicklich seine Seele und die Regenerationsfähigkeit. Außerdem

richten profane, magische und geweihte Waffen wieder vollen Schaden gegen ihn an. Die Boni auf Eigenschaften sinken auf jeweils +1 (statt +2 oder +5). Er kann keine Vampirischen Gaben außer der *Hypnose* mehr benutzen. Auch ein Minderer Feylamia kann nur durch Mondlicht oder Silberwaffen endgültig vernichtet werden. Ein minderer Feylamia kann zwar wieder Sikaryan rauben und *Sikaryan-Verlust* abbauen, aber niemals mehr den Status *Feylamia* erhalten. *Sikaryan-Verlust* Stufe IV hat keine weiteren Auswirkungen auf einen Minderen Feylamia.

Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten

Blutdurst der Fledermaus

Vampire sind Blutsauger, und sie verfügen fast alle über die Fähigkeit, Fangzähne auszubilden und sich so am Blut ihres Opfers zu laben.

Regel: Der Vampir besitzt einziehbarer Fangzähne, mit denen er sein Opfer beißen kann, um einen Sikaryan-Raub durchzuführen.

Voraussetzungen: Status *Feylamia*

AP-Wert: beherrschen Feylamia von Anfang an

Vampirische Gaben

Gestaltswandlung

Die Fähigkeit, die Gestalt eines getöteten Opfers anzunehmen, sagt man vor allem den Elfenvampiren nach. Tatsächlich sind dazu alle Feylamias in der Lage.

Regel: Wenn der Feylamia einen Kulturschaffenden getötet hat, kann er dessen Gestalt annehmen. Er muss dazu eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen und benötigt dazu 7-QS Minuten. In dieser Zeit muss er die Leiche gut sehen können und sie mit seinem Blick fixieren. Ablenkung u. Ä. sorgt für einen Abbruch der Probe. Der Feylamia kann das Aussehen beliebig lange kopieren. Um das Aussehen fallen zu lassen, benötigt er nur 1 freie Aktion. Allerdings kann ein Feylamia eine einmal aufgegebene Gestalt nicht erneut annehmen. In der neuen Gestalt behält der Feylamia alle seine regeltechnischen Werte.

Voraussetzungen: Status *Feylamia*

AP-Wert: beherrschen Feylamia von Anfang an

Hypnose

Elfenvampire sind dazu in der Lage, ihre Opfer zu hypnotisieren und sie zu willenlosen Werkzeugen zu machen.

Regel: Der Feylamia kann ein Ziel in bis zu 4 Schritt Reichweite hypnotisieren. Dazu legt der Vampir eine Vergleichsprobe zwischen *Betören* und *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) des Ziels ab. Dies dauert 1 Aktion.

Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Feylamias, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Der Befehl kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer weitere Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen.“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß beantwortet. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste.“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Der Meister hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

Der Einsatz der Hypnose erzeugt 1 Stufe *Betäubung* beim Feylamia.

Voraussetzungen: Status *Feylamia*

AP-Wert: beherrschen Feylamia von Anfang an

Verwundbarkeiten

Vampire verfügen über Verwundbarkeiten, die ihnen durch den *Ewigen Fluch der Götter* anhaften. Feylamia sind automatisch durch den Fluch Madas betroffen und nur durch sie.

Verwundbarkeitsstufen

Es gibt drei Stufen von Verwundbarkeitsschaden: versengend, verbrennend und vernichtend.

Versengend ist die schwächste Stufe. Sollte der Vampir mit dem Material in Kontakt kommen, erleidet er 1W6 SP pro KR.

Verbrennend ist für den Vampir deutlich schlimmer. Hierbei erleidet er 2W6 SP pro KR.

Vernichtend schließlich ist die höchste Stufe der Verwundbarkeit. Ein Vampir erleidet dadurch 2W20 SP pro KR.

Beachte, dass ein Vampir diesen Schaden lediglich über Regenerationsphasen, Zauber usw. heilen kann, nicht jedoch durch die Regeneration pro KR (siehe Seite 66).

Mada

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: direktes Mondlicht

Verbrennend: einzelne Mondlichtstrahlen, reflektiertes Mondlicht

Versengend: heilige Pflanzen (Madablüte, Mondblume / Madarite) oder Steine (Madamanten) und Metalle der Mada (Silber, auch Mondsilber und Zwergensilber)
Vorkommen: 1-6 (Dies bedeutet, dass Feylamias üblicherweise immer von Mada verflucht sind, allerdings auch nur von ihr).

Neue Zauber

Movimento

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann sich der Zauberer beliebig lange im Dauerlauf fortbewegen, ohne dass ihn dies erschöpft. Die Reisetrecke erhöht sich um $QS \times 10\%$ für eine Tagesleistung Fußmarsch (siehe **Strategische Bewegung** im **Regelwerk** auf Seite 348).

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 8 Stunden (Wirkungsdauer nicht modifizierbar)

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Nihilogravo

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Zauberspruch sorgt für eine zylinderförmige Zone, in der die Schwerkraft aufgehoben ist. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen. Von dort aus wirkt die Zone mit einem Radius von QS in Schritt. Die Höhe der schwerelosen Zone beträgt $QS \times 5$ Schritt. Durch die ungewohnte Umgebung sind alle Proben für Personen innerhalb dieser Zone um 1 erschwert. Um sich gezielt in der Schwerelosigkeit bewegen zu können, ist eine Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* notwendig. Pro QS schafft man 1 Schritt. Unfälle, Patzer oder Einwirkungen nach Meisterentscheid können dazu führen, dass eine Person aus der Zone gelangt und stürzt. Sollten sich am Ende der Wirkungsdauer noch Wesen in der Zone der Schwerelosigkeit befinden, stürzen diese herunter und erleiden Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340). Über die Sturzhöhe entscheidet der Meister.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 5$ Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Sensibar

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubernde kann die Gefühle des Verzauberten ergründen. Dabei kann er nur die Gefühle selbst erkennen, nicht jedoch deren Grund oder Ursprung. Proben auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen oder Motivation erkennen)* sind für den Zauberer gegenüber dem Opfer des Sensibar um die QS erleichtert. Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um die QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seinen Geist blickt. Er kann aber nicht zweifelsfrei sagen, wer dafür verantwortlich ist. Mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS kann er seine Gefühle gezielt beruhigen. Diese Probe kann aber bei besonders aufwühlenden Empfindungen zusätzlich noch um bis zu 3 Punkte erschwert werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 4 AsP pro Minute

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Traumgestalt

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauberer dringt in die Träume des Ziels ein und kann diese manipulieren. Mehr zu finden sich auf Seite 63.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 10$ Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

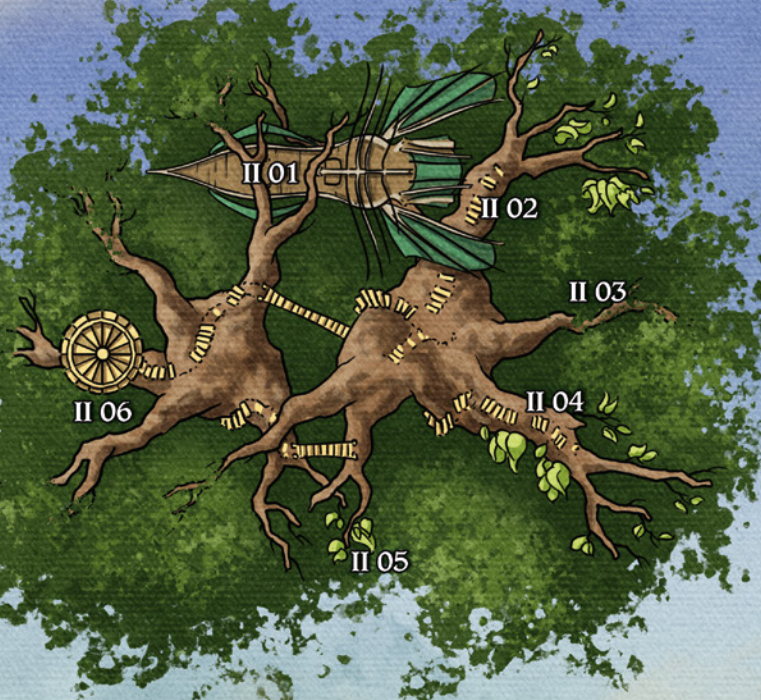
Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

DIE BAUMWERFT

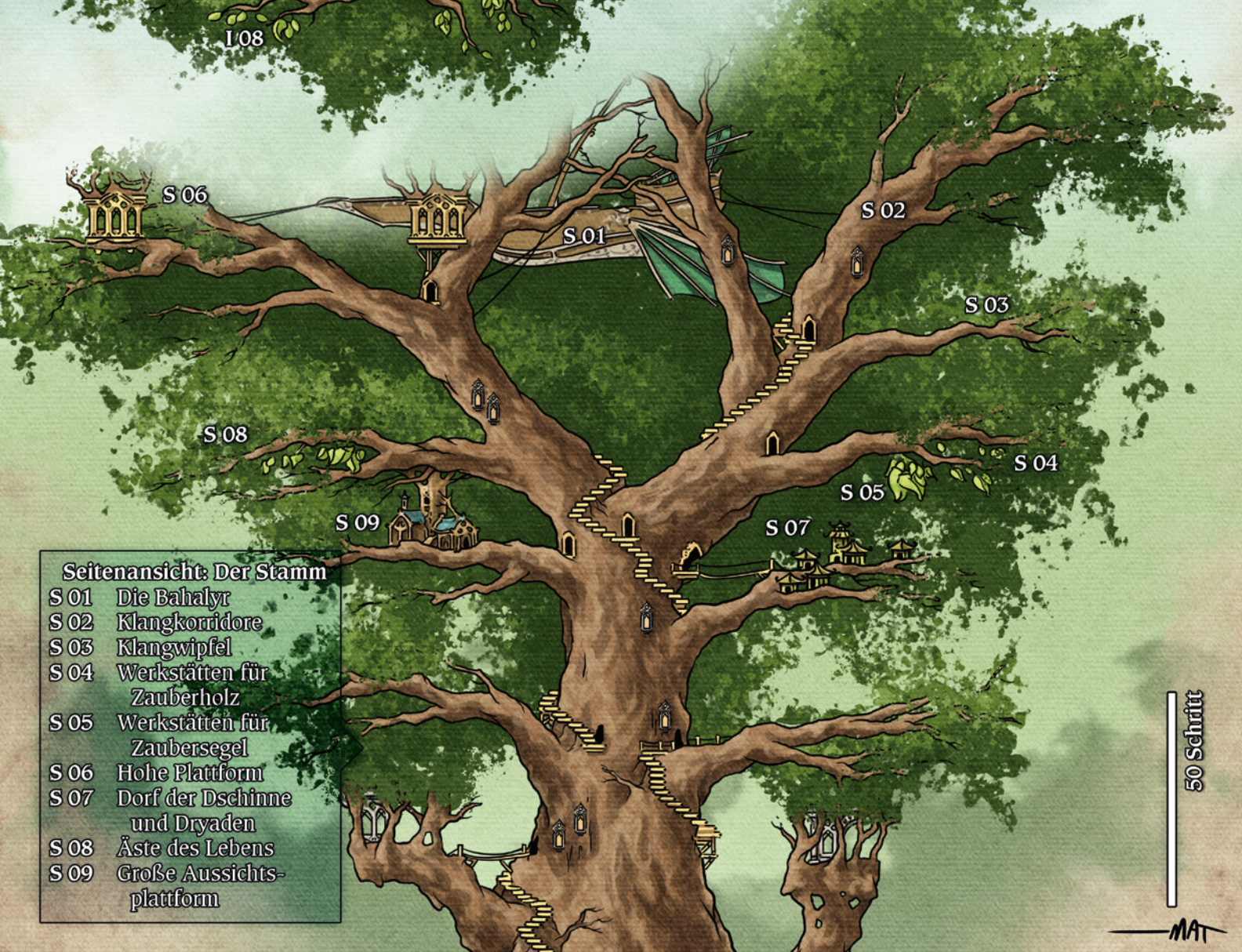
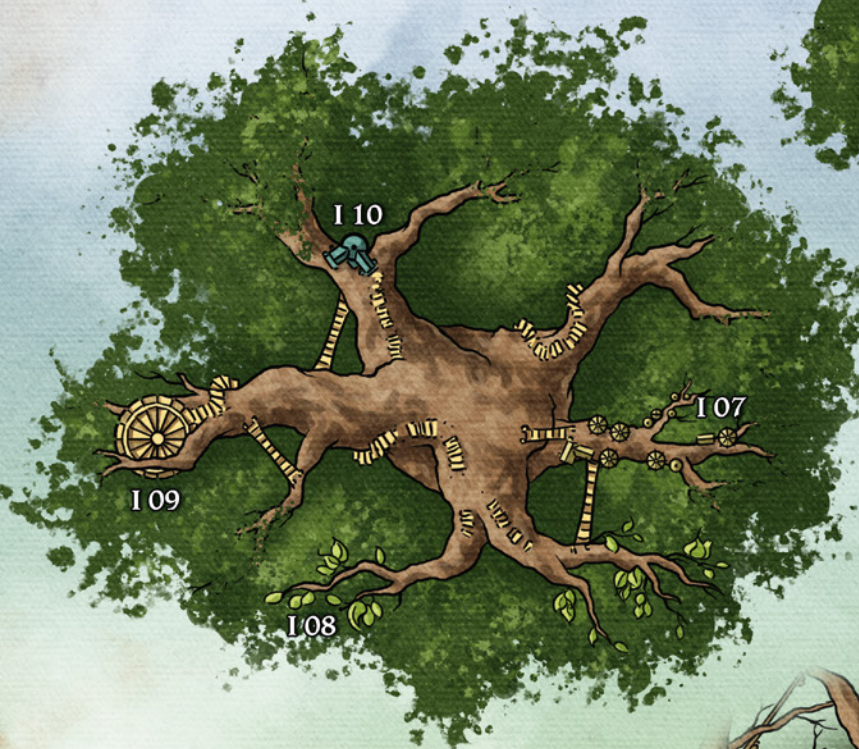
Draufsicht: Die Baumkrone II

- II 01 Die Bahalyr
- II 02 Klangkorridore
- II 03 Klangwipfel
- II 04 Werkstätten für Zabuerholz
- II 05 Werkstätten für Zaubersegel
- II 06 Hohe Plattform



Draufsicht: Die Baumkrone I

- I 07 Dorf der Dschinne und Dryaden
- I 08 Äste des Lebens
- I 09 Große Aussichtsplattform
- I 10 Amalaias Refugium



Seitenansicht: Der Stamm

- S 01 Die Bahalyr
- S 02 Klangkorridore
- S 03 Klangwipfel
- S 04 Werkstätten für Zauberholz
- S 05 Werkstätten für Zaubersegel
- S 06 Hohe Plattform
- S 07 Dorf der Dschinne und Dryaden
- S 08 Äste des Lebens
- S 09 Große Aussichtsplattform

50 Schritt



Der Ruf der Bahalyr – Sternenträger I

von Dominic Hladek

Sternenträger, so werden jene Elfen genannt, die das sternförmige Mal an ihrer Schulter trugen, das sie zu Auserwählten für höhere Aufgaben machte. Einst lenkten sie den Legenden nach die Geschicke der *fenvar*, der Hochelfen, bis die Armeen des *dhaza*, des namenlosen Unlichts, ihrem Reich ein Ende machten.

In der Siedlerstadt Gerasim leben Elfen und Menschen ein friedliches Miteinander, verbunden durch Handel, Wissensaustausch und das geheimnisvolle Vermächtnis der Völker. Doch dringt ein magischer Hilferuf in die Gemeinschaft, der aus den tiefen Wäldern der elfischen Kernlande von *Sala Mandra* stammt. Großes Unheil droht und dunkle Schatten strecken gierige Finger nach der Macht des Lichtes aus. Grund genug für die magische Schule des direkten Weges, eine Expedition auszustatten, die sich tief in die Elfenlande wagt, um zu helfen – gewiss kein ungefährliches Unterfangen. Und heißt es nicht, manch Reisender habe sich auf ewig in Madayas Träumen verloren, die sich wie Nebelschwaden über das Land legen?

In diesem ersten Abenteuer der Sternenträger-Kampagne werden Themen, Begleiter und Feinde der Helden eingeführt. Es bildet den Auftakt einer Reise, bei der die Helden den Spuren des *feysala*, des Lebensliedes, einer Sternenträgerin folgen.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Helden

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: Wille und Fähigkeit, dem Namenlosen die Stirn zu bieten. Forscherdrang und Neugier

Ort: Gerasim, Salamandersteine

Zeit: Frühling 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf

Gesellschaftstalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25350PDF