

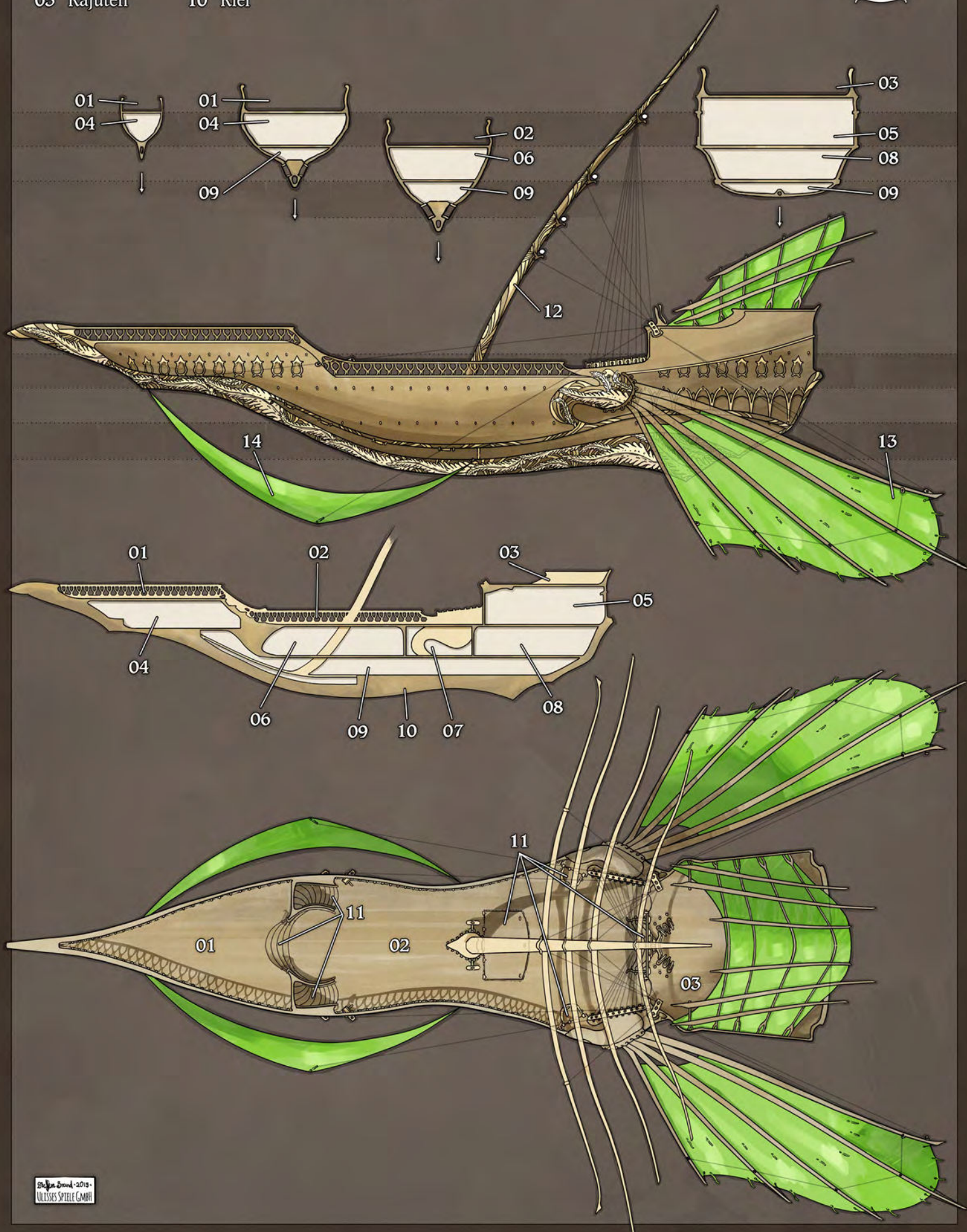


Das Schwarze Auge

DER KLANG DES  
**FEYRAASAL**  
STERNENTRÄGER II

# DECKPLAN DER BAHALYR

- |               |                |                    |
|---------------|----------------|--------------------|
| 01 Backdeck   | 06 Frachtraum  | 11 Treppen / Luken |
| 02 Oberdeck   | 07 Herzraum    | 12 Großmast        |
| 03 Achterdeck | 08 Sternensaal | 13 Steuer-Besamast |
| 04 Kartenraum | 09 Orlopdeck   | 14 Klüver 1 & 2    |
| 05 Kajüten    | 10 Kiel        |                    |





# IMPRESSUM

## Verlagsleitung

Markus Plötz

## Redaktion

Nikolai Hoch

## Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

## Autoren

Dominic Hladek, Rafael Knop, mit Beiträgen von Julian Härtl

## Lektorat

Nikolai Hoch, Thorsten Most, Josch K. Zahradnik

## Korrektorat

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, Steffen Brand, Sandra Braun, Florian Häckh, Regina Kallasch, Annika Maar, Malte Zirbel,  
Maximilian Schiller, Matthias Rothenaicher, Michael Witmann, Nadine Schäkel, Karin Wittig

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, Ver-  
breitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, ins-  
besondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem  
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses  
Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Christian de Ahna, Bernhard Hennen und Robert Corvus,  
Zoe Adamietz, Johannes Kaub, Johanna Knop und René Littek.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



## Inhaltsverzeichnis

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Einleitung                          | 05 |
| Kapitel 1 – Die Bahalyr             | 07 |
| Kapitel 2 – Die Reise in den Norden | 19 |
| Kapitel 3 – Die Shakagra            | 41 |
| Anhang – Regeln für die Shakagra    | 62 |



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 Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in *Lebensmittelbearbeitung* bei einem Dämonenbeschwörer).

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Trampeln*<sup>ABE8</sup>.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AKO – Aventurisches Kompendium

AAL – Aventurischer Almanach

### Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

#### 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)    |

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



# EINLEITUNG

»Das feysala der Amalaia aber war stärker und harmonischer als das der meisten fenvar ihrer Zeit. Stets mischten sich neue Melodien hinein, doch nie verlor es seinen Grundton. In Zeiten der Freude erklang es laut und schallend, fröhlich und voller Hoffnung, und die fenvar nannten dies san. In Zeiten der Not erklang es schwach, verwirrend und voller Trauer, doch blieb es schön, und die fenvar nannten es melan. Nichts aber vermochte es zu zerreißen oder zu verderben, und auch ihr Lied zerriss und verdarb nichts. Und so ward es niemals raasa.«  
—aus dem Faedhari, dem mythischen Geschichtsbuch der Elfen, 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 Klang des Feyraasal** (in etwa „verzerrtes Lied eines Nicht-Elfen“, also Shakagra; in Anlehnung an das Freundschaftslied „Feysala“) ist das zweite von sechs Abenteuern der Kampagne um die hochelfische Sternenträgerin ♀ Amalaia Windbändigerin, 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 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 abgewandt wurde, regeneriert jeder Held auf der Stelle einen Schicksalspunkt.

Mit Figuren wie der Spektabilität ♀ Anastasius Silberhaar (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 25) und seiner Assistentin, der Adepta ♀ Tasja (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 26), erhältst du zudem Charaktere an die Hand, die die Helden während der Kampagne begleiten werden. Mit der Bahalyr, einem fliegenden, elfischen Zauberschiff, erhalten diese außerdem ein Artefakt, das nicht nur als Fortbewegungsmittel während der gesamten Kampagne dienen wird, sondern auch an bestimmten Punkten den Zugang zu *Madayas Träumen*, einer traumweltartigen Welt der Elfen, gestattet. Die Helden und ihre Verbündeten werden in der Kampagne die Mannschaft dieses zauberhaften Vehikels bilden, das selbst einen Teil von Amalaias Seelenlied darstellt.

## Was bisher geschah

Da die sechs Teile der Kampagne aufeinander aufbauen, verweisen wir bezüglich der Vorgeschichte auf Teil 1 – **Der Ruf der Bahalyr**.

## Übergang: Im Baum der Schöpfung

Seit dem Fund der Bahalyr kannst du einige Tage vergehen lassen, bevor du in die Handlung einsteigst. Die Expedition hat das Schiff gefunden und begonnen, es zu untersuchen und herzurichten. Frage deine Spieler, welche Aufgaben ihre Helden dabei übernehmen und welchen anderen Beschäftigungen sie nachgehen wollen. Sie können mit den Meisterpersonen der Expedition interagieren, die Baumkrone des Baums der Schöpfung weiter erkunden oder eigene Ideen umsetzen. Hier einige Vorschläge und Informationen zur Ausgestaltung der Zeit zwischen den Abenteuern:

- ♣ **Die Baumgeschöpfe:** Während in der Traumwelt die Geschöpfe des Baumes vor allem im Dorf der Dschinne und Dryaden noch allgegenwärtig waren,



lassen sie sich jetzt nur selten blicken. Man kann bisweilen eines von ihnen rufen oder ihm zufällig begegnen, doch es scheint, als haben sich die Feenvölker von Dere seit der Lebenszeit Amalaia weiter zurückgezogen.

❖ **Die Adepta und ihr Lehrmeister:** Adepta Tasja kümmert sich bei den Bergungsarbeiten mehr noch als zuvor um ihren oft etwas verwirrten Lehrmeister Anastasius Silberhaar. Gleichzeitig kann man durch *Menschenkenntnis* bemerken, wie sie zarte Bande mit der Elfe **¶ Seri (Der Ruf der Bahalyr Seite 38)** knüpft und diese ihr mehrfach Trost und Freude schenkt.

❖ **Die Begeisterung Hilbertos:** Schon gleich nach dem Fund der Bahalyr deutet sich an, dass der horasische Magister **¶ Hilberto Castellani-Thaliyin (Der Ruf der Bahalyr Seite 27)** ein äußerst ambitioniertes, wissenschaftliches Interesse an der Bahalyr hat. Die Beseelung interessiert ihn rein akademisch, und man kann seine Augen leuchten sehen, wenn er von „den Möglichkeiten“ (Probe auf *Menschenkenntnis*: ergänze „für seine Karriere“) spricht, die das Artefakt bietet.

❖ **Der Meister des Baumes:** Der Elementare Meister **¶ Berboya** kann kontaktiert und um Hilfe bei der Bergung gebeten werden. Er verfügt über die Macht, Änderungen in seinem Baumwuchs binnen Augenblicken hervorzurufen, also das Schiff freizugeben, Holz zur Verfügung zu stellen, Gerüste und Werkzeug zu liefern. Doch wünscht er als Gegenleistung, Geschichten aus der Ferne zu hören. Ob du dies durch Proben auf *Sagen & Legenden* oder durch Geschichten am Spieltisch lösen möchtest, bleibt dir überlassen. Jeder Wunsch erfordert eine Geschichte.

## Das Abenteuer im Überblick

Nachdem die Expedition der *Schule des direkten Weges* zu *Gerasim* gemeinsam mit den Helden **Die Bahalyr** (Seite 7) im Baum der Schöpfung gefunden und die dortige Traumwelt verlassen hat, stellt sich ihnen nun die Aufgabe, das Schiff wiederherzurichten und flugfähig zu machen. Dabei müssen sie sich nicht nur mit den Reparaturen selbst befassen, sondern auch mit einem sich zuspitzenden Zwist um die Rolle des

Schiffes. Dabei entwickelt sich Hilberto Castellani-Thaliyin zum Rivalen.

Sind diese Schwierigkeiten durch die Helden beigelegt, kann **Die Reise in den Norden** (Seite 19) beginnen. Die Helden erkennen, dass das offenbar beseelte Schiff den geflogenen Kurs sanft in bestimmte Richtungen lenkt, offenbar einer Melodie folgend, vorerst gen Norden. Dies nimmt die Helden aber nicht aus der Pflicht, das Schiff selbst zu steuern und genaue Kurse zu setzen. Im weiteren Reiseverlauf können sie, „Liedfetzen“ von Amalaia Seelenlied folgend, an mehreren Orten in kleine Traumwelten eintauchen, die ihnen in Form von Erinnerungen das Wesen der Hochelfe näherbringen. Stück für Stück können sie herausfinden, dass Amalaia offenbar einst als junge Elfe gen Norden reiste und verbittert und gezeichnet zurückkehrte. Das Schiff hat dabei offenbar eine Verbindung zum Seelenlied Amalaia, der Schöpferin der Bahalyr.

Die Reise gewinnt an Dramatik, als das Seelenlied Amalaia weiter im Norden immer disharmonischer erklingt. Grund dafür sind **Die Shakagra** (Seite 41) eines abtrünnigen Clans, der sich seit Kurzem im Gebiet an der Bernsteinbucht, das man nun erreicht, ausgebreitet hat. Ihre verderbten Lieder korrumpieren die Spuren von Amalaia Seelenlied, das hier nurmehr eine dünne Melodie ist, sodass es schwierig ist, den weiteren Kurs zu finden. Noch schwieriger wird die Lage durch eine Rote von Shakagra, deren Anführer **¶ Oryzaar Klinge-im-Schatten** auf das Flugschiff aufmerksam wird und sich mit einem wahrhaftigen Drachen, dem Gletscherwurm **¶ Eisbrand**, verbündet, um das wertvolle Artefakt für sich zu gewinnen. Am Ort, an dem einst die Elfenstadt Tir-Logh-Càrn lag, kommt es in einer Luftschlacht zwischen Traum und Realität zum Finale. Erstmals wird die Bahalyr von den Helden dabei im Kampf feuererprobt. Schließlich führt das Seelenlied Amalaia die Helden zum Heiligtum der Alten Götter, wo spätestens klar wird, dass der Weg Amalaia einst zum Himmelsturm führte, einer weiteren Stadt der Hochelfen. Dorthin zieht es nun auch die Helden und die Bahalyr.

Im **Anhang** (Seite 62) findest du Regeln, die für die als Gegner in diesem Band auftauchenden Shakagra benötigt werden.

# KAPITEL 1 – DIE BAHALYR



»Wenn aber die Bahalyr sich in die Winde emporhob, so war sie eins mit den lyr der Lüfte, und die lyr der Lüfte sahen die Bahalyr als einen Teil ihrer selbst. Winde umspielten sie und sangen ihr von fernen Orten, und wer immer auf die Planken trat, hörte das Lied der Winde um den Leib des Schiffes singen. Die besten Schiffslenker bewunderten, wie die Bahalyr die Winde nicht bändigte oder zwang, sondern mit ihnen spielte und den Kurs verhandelte. So mancher Kapitän, der die Bahalyr einmal lenkte, sah danach seine Lebensaufgabe erfüllt und wollte nie wieder ein anderes Schiff steuern, denn sie alle wirkten plump und brachial und verblassten gegenüber der Bahalyr, ob gesegelt auf den lyr des Wassers, der Winde, der Wipfel, des Eises, der Flammen oder des nackten Felsens.«  
—aus dem Faedhari, dem mythischen Geschichtsbuch der Elfen, dessen Verse von den Liedern und Legenden der Legendensänger stets verändert werden

Dieses Kapitel beschreibt die Bahalyr für den Spielleiter. Das Schiff wird Heimat der Charaktere für den Rest der Kampagne sein, weshalb besonderes Augenmerk auf die Beschreibung gelegt wird. Es wird weiterhin erklärt, wie sich dieses beseelte Artefakt verhält und welche Besonderheiten durch die Beseelung mit einem Teil von Amalaia's Lied einhergehen. **Die Bahalyr im Überblick** beschreibt das fertig reparierte Schiff im Detail, inklusive Deckplänen, und gibt so einen Überblick darüber, was die Helden erwartet. Im Abschnitt **Analyse, Reparaturen und Navigation** (Seite 10) wird anschließend beschrieben, welche Erkenntnisse die Teilnehmer der Expedition gewinnen können und was nötig ist, um das Schiff wiederherzurichten und zu fliegen. Abschließend bietet der **Zwist um die Bahalyr** (Seite 15) ein Szenario, das sich während der Restaurierung des Schiffes abspielt und zeigt, welche Begehrlichkeiten solch ein machtvolleres Artefakt bei jenen wecken kann, die übermäßig an ihrem eigenen Wohl interessiert sind.



# Die Bahalyr im Überblick

Dieser Abschnitt beschreibt den Aufbau der Bahalyr im Detail. Sie wird für die gesamte Kampagne das Heim der Helden und ihrer Begleiter sein, deshalb sollten sie sich damit vertraut machen. Du kannst den Plan den Spielern zur Verfügung stellen. Bedenke nur, dass das Schiff zu Beginn kaum begehbar ist und erst befreit werden muss (Seite 12).

## Das Oberdeck

Das offene Oberdeck verschlankt sich in seiner Mitte und wird sowohl nach vorne wie auch nach hinten breiter, sodass sich eine geschwungene Form ergibt. Am Bug sowie am Heck der Bahalyr gibt es mit dem **Backdeck** und dem **Achterdeck** Schiffsaufbauten, die über Treppen erreicht werden können. Unter den Aufbauten befinden sich der **Kartenraum** und die **Kajüten**.

### Backdeck (01)

Der vordere Anbau über dem Kartenraum bildet eine Aussichtsplattform, von der man im Flug einen atemberaubenden Ausblick in alle Richtungen hat. Hier hielten sich einst Gäste auf dem Schiff auf, wenn die Witterung es erlaubte, und genossen den Blick über die Länder des Hochelfenreiches und in die Wolken. Es ist gut möglich und taktisch sinnvoll, hier Geschütze zu platzieren.

### Oberdeck (02)

Auf dem mittig gelegenen Oberdeck hat man über **Treppen (11)**, jeweils Steuerbord und Backbord) Zugang zum **Backdeck (01)** vorne sowie zum **Achterdeck (03)** hinten. Weiterhin gibt es von hier über eine große **Ladeluke (11)** im Boden sowie über einige **Treppen (11)** Zugang nach unten zu den Unterdecks und Türen zum **Kartenraum (04)** vorne und den **Kajüten (05)** hinten. Zentral erhebt sich auf dem **Oberdeck** der **Großmast (12)** mit dem **Hauptsegel**.

### Achterdeck (03)

Der höher liegende Aufbau auf dem hinteren Oberdeck birgt die **Steuerinstrumente** (siehe **Takelage und Navigation** Seite 10). Man hat von dieser erhöhten Position nicht nur einen guten Rundumblick, sondern ist durch eine **Abdeckung** aus Segeltuch auch vor Niederschlag und Wind geschützt. Das Achterdeck steigt nach hinten hin etwas an. Es ist der typische Aufenthaltsort für Steuerleute und Schiffsoffiziere. Von hier werden bei Manövern normalerweise die Befehle gegeben.

### Kartenraum (04)

Im vorderen Teil des Schiffs, direkt unter dem Backdeck, liegt ein geräumiger Raum, der von einem großen Tisch aus Wurzelholz dominiert wird, der an den Boden angewachsen ist. Auf dem Tisch ist eine große Karte

• Die Karte ist in der hochelfischen Sprache *Asdharia* beschriftet. Dadurch haben die Helden womöglich erstmals die Gelegenheit, diese Sprache zu studieren.

eingraviert, die, verziert mit Pflanzenornamenten und einigen filigranen Zeichnungen, einen großen Teil Aventuriens mit der Ausdehnung des Hochelfenreiches zu dessen Höhepunkt der Macht darstellt. Der Süden mit den Waldinseln fehlt dabei ebenso wie die Einöde des hohen Nordens nördlich von Yeti-Land (die Richtung zum Himmelsturm, dem späteren Reiseziel, wird aber noch mit einem Pfeil angedeutet).

Der geräumige Raum besitzt auf drei Seiten helle Fenster und erlaubt beim Flug einen traumhaften Ausblick. Einst hielten sich hier Gäste auf der Bahalyr bei ungünstiger Witterung auf, heute kann er der Gruppe als Ort für Versammlungen und als Aufenthaltsraum dienen.

### Kajüten (05)

Unter dem Achterdeck befinden sich genügend Kajüten für die derzeitige Mannschaft und eine Handvoll Gäste. Alle Schlafräume haben Glasfenster und dadurch ausreichend Licht. Sie sind mit wunderschönen, hochelfischen Schnitzereien, Ornamenten und Reliefs verziert. Jeder Raum ist unterschiedlich gestaltet, wenn auch die Größe annähernd gleich ist. Die **Kapitäns-kajüte** mit Nebenraum wird wahrscheinlich von Spektabilität **Anastasius Silberhaar** und Adepta **Tasja** in Beschlag genommen. Von den daran angrenzenden „**Waldkajüten**“ wird eine von **Seri** bezogen. Hier wurden die Holzwände jeweils mittels hochelfischer Magie derart geformt, dass lebende Bäumchen und Sträucher mit Blätterdach die ganze Kabine wie einen kleinen Wald anmuten lassen. Weitere Kajüten zeigen beispielsweise Ornamente von hochelfischen Schlachtszenen („**Kriegerkajüte**“) oder wurden hell mit buntem Fensterglas gestaltet, durch das träumerische Szenen der frühen Lichtelfen beschienen werden („**Lichtkajüte**“).

### Die passende Heldenkajüte

Gestalte die Beschaffenheit und Aufteilung so, dass jeder Held oder auch jedes Paar oder Gespann von Helden ein für sie individuell passendes Zimmer bewohnen kann. Gib deinen Spielern den Freiraum, die Details selbst zu gestalten, z. B. welche Ornamente und Möbel in ihrer Kajüte zu finden sind und welche Besonderheiten diese womöglich haben. Die Zimmer bleiben immerhin bis zum Ende der Kampagne die Heimat der Helden, daher sollten die Spieler sich nicht ständig über ihr Aussehen ärgern.

## Die Unterdecks

Alle Decks, die sich unterhalb des Oberdecks, des Kartenraums und der Kajüten befinden, sind überdachte Unterdecks. Ein guter Teil davon wird vom **Frachtraum (06)** eingenommen, aber mit dem **Herzraum (07)** liegt hier auch der vielleicht wichtigste Teil des Schiffes.



### Frachtraum (06)

Direkt unter der Luke auf dem Oberdeck befindet sich ein geräumiger Frachtraum. Hier können Proviant, Waffen und andere Vorräte gelagert werden. Regalfächer und sichernde Netze befinden sich an den Holzwänden, sogar mehrere Fässer stehen hier bzw. wachsen aus Wand und Boden und bleiben dadurch bei Erschütterungen aufrecht stehen. Über kleine Löcher mit Auffangschalen wird Regenwasser in den Fässern gesammelt, sodass der Wasservorrat außer in sehr trockenem Luftraum für die derzeitige Besatzungsgröße mehr als ausreichend ist.

### Herzraum (07)

Das Innere dieses Raumes wirkt wie organisch aus einem Baum gewachsen. Boden und Wände sind uneben. Wie Wurzeln ziehen sich Stränge durch das natürliche, lebende Holz. Die feinen Enden dieser Wurzelstränge sieht man im ganzen Schiff enden: in der Takelage, an den Höhenrudern und an einigen Bordwänden. Wie Adern ziehen sie sich durch das Schiff und laufen zentral in diesem Raum zusammen, genauer: auf einem gewachsenen Holzpodest in der Mitte des Raumes. In diesem ist eine Halbkugel eingeschlossen, die in ihren Farbtönen und Lichtintensitäten pulsiert wie ein sanft und langsam schlagendes Herz. Sofort wecken die Farben beim Betrachter Gefühle. In diesem Raum findet sich das Symbol für Vollendung, welches Amalaia an zahlreichen Stellen der Bahalyr verewigt hat (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 56), besonders häufig. • Mehr über das Herz der Bahalyr siehe **Analyse, Reparaturen und Navigation** auf Seite 10.

### Sternensaal (08)

Im hinteren Teil des Schiffes, unter den Kajüten, liegt ein großer Raum voller verspielter Reliefs mit Sternenmotiven sowie hölzernen Statuetten von hochelfischen Sternenträgern, zwischen denen Zierpflanzen wachsen. Große Bogenfenster ermöglichen Spaziergänge wie auf einer luftigen Terrasse, während derer man die Aussicht genießen kann. Der Raum war einst dem König und seinen Ehrengästen, meist Sternenträgern, vorbehalten.

### Orlopdeck (09)

Das unterste Deck kann nur gebückt begangen werden. Aufgrund der gewundenen Form des Schiffsrumpfes liegt dieses Deck ausschließlich unter den hinteren Unterdecks. Aus dem **Frachtraum (06)** führen zwei auf den ersten Blick kaum sichtbare **Luken** (Probe auf **Sinneschärfe (Suchen)** –3) hinab zum **Orlopdeck**. Dieses dient vor allem der Wartung: Über entsprechende **Wartungsluken** kann man zum **Kiel (10)** kriechen. Dort ist besonders viel stark verzaubertes Holz verbaut, das dem Schiff seinen Auftrieb gibt. Das Deck kann auch als Versteck dienen, da die Luken hierhin nicht leicht zu entdecken sind. Auch zusätzliche Fracht kann hier verborgen werden.

• Das Symbol für Vollendung, das auch für einen Schicksalstag stehen kann, ist gleichzeitig das Zeichen für die erste Stimme des Lautes O im zweistimmigen *Asdharia*.

## Takelage und Navigation

Die Bahalyr wird über ein komplexes Zusammenspiel von Masten, Seilen und Segeln gesteuert. Während Schiffe im Wasser über ein Ruder und die Ausrichtung zum Wind in alle Himmelsrichtungen gelenkt werden können, gibt es bei einem Flugschiff wie der Bahalyr kein Ruder. Stattdessen sind die Segel und ihre Ausrichtung umso entscheidender, um im Wind eine Navigation nicht nur in unterschiedliche Himmelsrichtungen, sondern auch nach oben und unten zu ermöglichen.

Am gebogenen **Großmast (12)** in der Schiffsmitte ist das **Hauptsegel** angebracht. Dabei handelt es sich um eine Variante eines quer zur Schiffslängsrichtung angebrachten *Rahsegels*, das aber keine rechteckige Form hat, sondern kunstvoll und funktional zugleich an mehreren waagrecht Stangen (den *Rahen*) prangt. Der Großmast kann gedreht werden, um das Segel zum Wind auszurichten. Durch das Hauptsegel bekommt das Schiff den größten Teil seines Schubs und kann hohe Geschwindigkeiten erreichen.

An den hinteren Seiten des Schiffes befindet sich jeweils ein ähnlich wie ein Vogelflügel geformtes **Besansegel (13)**, das zwischen den einzelnen Lamellen des **Besanstestes (13)** gespannt ist. Die Besansegel können so am Wind ausgerichtet werden, dass das Schiff in leichter Schräglage zu einer der Seiten gelenkt wird.

Entlang der vorderen Seiten des Schiffes befinden sich jeweils dreieckig geformte **Klüversiegel (14)**. Sie sind an keinem Mast befestigt und können ruckartig über Seile in Position gebracht werden, um schnelle Flugmanöver durchzuführen.

Die **Seile** zu all diesen Segeln laufen auf dem Heckaufbau an einer Steuervorrichtung zusammen. Über mehrere Winden können die Seile mit **Lenkhebeln** und über mehrere **Umspanner** gestrafft oder gelockert werden, um die Segel auszurichten. Ein Kurs kann über **Arretierer** festgestellt werden, indem man die Seile in Position klemmt. Durch diesen durchdachten und gut funktionierenden

Mechanismus können ein Einzelner oder auch eine eingespielte Gruppe von bis zu 3 geübten Steuermännern oder -frauen das Schiff in alle Richtungen manövrieren. Besatzungsmitglieder in der Takelage sind lediglich nötig, um die Segel ganz einzuholen oder Reparaturen zu tätigen. Die **Abdeckung** über dem Achterdeck dient in erster Linie dem Schutz der Personen dort vor Wind und Wetter, hat aber auch einen leichten Effekt bei der Unterstützung des Hauptsegels.

### Instrumente an Bord

Um das Schiff zu navigieren, können die Helden auf folgende Instrumente zurückgreifen:

- ✦ In der Kapitänskajüte finden die Helden einen alten **barometrischen Höhenmesser**, der anhand des Luftdrucks anzeigt, wie hoch die Bahalyr gerade fliegt. Um ein gläsernes Röhrchen mit einer silbrigen Flüssigkeit winden sich hübsche, filigrane Metallteile. Weit oben am Röhrchen stellen sie Wolken dar, unten Bäume und Pflanzenbewuchs. Dazwischen sind Asdharia-Zahlen angegeben, die man entziffern und in Schritt (Höhe) umrechnen kann.
- ✦ Ebenfalls in einer der Kajüten findet man einen metallenen, aber sehr verbogenen Sextanten, den man erst noch reparieren müsste (Probe auf *Mechanik* -1). Danach kann man nachts durch Nutzung des Sternenhimmels die eigene Position bestimmen.
- ✦ Noch aus **Der Ruf der Bahalyr** Seite 23 hat man das **Winkelkreuz** zur Geschwindigkeitsmessung zur Verfügung. Irgendwo auf dem Oberdeck angebracht oder in den Wind gehalten, kann es recht exakt die Meilen pro Stunde angeben.
- ✦ Aus **Der Ruf der Bahalyr** Seite 35 hat man zudem die **Windharfe** von Saladon. Sie ermöglicht eine präzisere Ausrichtung am Seelenlied Amalaia.
- ✦ Ein **Südweiser** sowie ein **Fernrohr** befinden sich ebenfalls an Bord, verschlossen in einer Schublade in der Kapitänskajüte.

## Analyse, Reparaturen und Navigation

Im Prinzip handelt es sich beim Lebensbaum, in dem die Bahalyr steckt, immer noch um den gleichen wie in Amalaia's Erinnerungen (also wie in der Traumwelt bzw. vor Jahrtausenden). Du kannst die Karte aus **Der Ruf der Bahalyr** weiterhin verwenden. Allerdings ruht das überbordende Wachstum im Baum. Die magischen Geschöpfe, die ihn bewohnen, haben sich entweder ganz zurückgezogen oder sind deutlich weniger präsent als zu jener Blütezeit der Hochelfen. Ihr Dorf ist überwuchert und verlassen, aber bisweilen mag man noch einem einsamen Waldgeist oder Dschinn begegnen. Der Baum wirkt also ruhig und verlassen, unterstrichen auch durch die vor sich hin verrottende Bahalyr.

Die gemeinsame Aufgabe der Helden und Expeditionsteilnehmer ist es, zunächst die Arbeiten am Schiff voranzubringen. ✦ **Anastasis** wird dies über seine sehr eifrig auftretende Gehilfin ✦ **Tasja** planen. Sie vergibt und koordiniert die Arbeiten.

Wenn die Helden und anderen Expeditionsteilnehmer sich das Schiff näher anschauen, werden sie feststellen, dass es zwar durch seine starke Magie offenbar über Jahrtausende fortbestand, aber auch Beschädigungen aufweist. Zunächst können sie sich einen Überblick verschaffen, was es zu analysieren und zu reparieren gibt, dann kann die Arbeit beginnen, und schließlich können sie abheben.

- ✦ Um es den Helden schwieriger und zeitaufwändiger zu machen, kannst du für die Untersuchungen zunächst eine Gruppensammelprobe auf **Magiekunde (Artefakte)**, 2 Stunden, 10 Versuche verlangen, um eine Bestandsaufnahme der Einzelkomponenten zu machen. Nur ein **voller Erfolg** lässt alle Komponenten erkennen, bei einem **Teilerfolg** übersieht man eine, bei einem **Misserfolg** erkennt man nur eine.

## Magische Analysen

Die einzelnen magischen Komponenten des Schiffes erfordern jeweils einzelne Analysen. Diese können von den drei Akademiemagiern aus Gerasim unterstützt werden, vor allem **Hilberto Castellani-Thaliyin** (ANALYS 10 (15/15/14), ODEM 11 (15/14/14)) lässt es sich nicht nehmen, mitzuwirken. Er zeigt bald immer größer werdendes Interesse am Schiff. Sollten die Helden keine Analysemöglichkeiten haben, können sie Hilberto unterstützen und von ihm

einige der Ergebnisse nach und nach erfahren. Die Komponenten sind:

- das magische Holz (überall, v. a. im **Kiel**)
- das Herz der Bahalyr (im **Herzraum**)
- das Lied des Schiffes („**Wurzeln**“ im gesamten Schiff)

• Eventuelle magische Analysen der Helden folgen dem **Regelwerk** ab Seite 269. Beachte die dazu teilweise nötigen Zauber / Liturgien sowie Sonderfertigkeiten.

### Ergebnisse der Analysen

#### Magisches Holz:

**QS 1** – Das Holz ist magisch und wurde von einem sehr mächtigen Schöpfer (> 10 FP) erstellt.

**QS 2** – Der Schöpfer war sogar von *legendärer* Fähigkeit (15-18 FP). Einige Teile des Schiffsholzes sind besonders stark verzaubert (v. a. der Kiel), andere weniger (Schiffsrumpf) oder gar nicht (Brüstungen, Aufbauten).

**QS 3** – Das Holz ist per INFINITUM permanent verzaubert, offenbar mit *elementarer Luftmagie*, aber auch mit *telekinetischen* Komponenten. Die Verzauberung ist komplex und die Matrices sind verwoben.

**QS 4** – Die Tradition ist ähnlich der elfischen, doch strukturierter, weniger intuitiv und näher an der Gildenmagie; hochelfisch. So ist es dem Zaubern den gelungen, Ritualzauber zu formalisieren und in die Artefakte zu binden. Offenbar spielen elfische Lieder hierbei eine Rolle, sie halten die Wirkung auch komplexester Magie in Harmonie.

**QS 5** – Wirkender Zauber auf den Holzplanken ist ein vom Ritual auf eine Formel heruntergebrochener NIHILOGRAVO (**Der Rufe der Bahalyr** Seite 68) mit luft-elementarer Komponente, womöglich eine hochelfische Modifikation. Die verzauberten Holzplanken halten das Schiff permanent in der Luft.

**QS 6** – Durch Ausrichtung der Planken im komplexen Zusammenspiel entsteht beim Navigieren die Möglichkeit, das Schiff sinken, steigen oder seine Höhe beibehalten zu lassen. Nur mit brillanten Kenntnissen im Schiffsbau konnte dieser Mechanismus konstruiert werden.

#### Herz der Bahalyr:

**QS 1** – Das Herz ist magisch und wurde von einem sehr mächtigen Schöpfer (> 10 FP) erstellt.

**QS 2** – Der Schöpfer war sogar von *legendärer* Fähigkeit (15-18 FP).

**QS 3** – Das Herz ist semipermanent (ARCANOVI) verzaubert, Auslöser ist eine einmal täglich mögliche Berührung. Darüber hinaus wirkt ein permanenter INFINITUM-Effekt. Beide lösen sich ähnelnde *Hellsicht*-Zauber aus.

**QS 4** – Die Tradition ist ähnlich der elfischen, doch strukturierter, weniger intuitiv und näher an der Gildenmagie; hochelfisch. So ist erklärbar, dass sich die wirkenden Zauber in einer traumartigen Matrix verlieren.

**QS 5** – Beide Komponenten enthalten einen SENSIBAR (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 68), die permanente bricht ihn jedoch auf das Stimmungsbild herunter und übersetzt es

in Licht und Farbe, um eine Gedankenflut zu vermeiden. Der semipermanente wirkt wie für den Zauber bekannt.

**QS 6** – Der Analytiker kann die Lichteffekte verschiedenen Gefühlslagen zuordnen:

- Ein taghelles, sternweißes Licht. Ein Teil von Amalaia's Seelenlied ist nah oder jemand an Bord träumt. Hoffnung, (Vor-)Freude auf Harmonie.
- Ein helles, gelbes Sternenlicht, unwirklich, traumhaft. Man befindet sich in Madaya's Träumen. Erinnerung, Freiheit, Ausgeglichenheit, Harmonie.
- Ein orangenes Licht, etwas dunkler. Sorge, Anspannung, Zweifel.
- Ein gefährlich wirkendes, rotes Licht, das den Herzraum einfärbt. Akute Gefahr, Kampfbereitschaft.
- Ein düsteres, violettes Licht. Bevorstehende Gefahr, Angst, äußerste Anspannung.
- Ein schwarzes Unlicht (*dhaza*), das die Helligkeit aufsaugt. Verzweiflung, Todesangst, äußerste Gefahr.
- Einige Stellen bleiben permanent lichtlos schwarz. Hierbei handelt es sich um Seelenmakel (siehe Seite 15), die das Lied des Schiffes belasten. Nur sichtbar, wenn die Bahalyr bereits Seelenmakel genommen hat!

#### Das Lied des Schiffes:

**QS 1** – Das Schiff umgibt eine magische Aura, Elfen würden es Lied nennen, von einem sehr mächtigen Schöpfer (> 10 FP).

**QS 2** – Der Schöpfer war sogar von *legendärer* Fähigkeit (15-18 FP). Es besteht eine Verbindung zum Herzen der Bahalyr über die wurzelartigen Enden im Schiff.

**QS 3** – Es liegt ein permanent wirkender Effekt vor, der durch ein andauerndes, bisweilen hörbares Lied erzeugt wird, *nicht* durch einen INFINITUM. Das wirkende Merkmal ist den *Sphären* zuzuordnen und hat eine Verbindung zu diesen.

**QS 4** – Die Tradition ist ähnlich der elfischen, doch leicht strukturierter, dennoch intuitiv; hochelfisch, vielleicht gar mit lichtelfischen Einflüssen? Sie ähnelt Elfenliedern.

**QS 5** – Das Lied ermöglicht es dem Schiff, sich selbst samt Besatzung in eine Traumwelt zu tragen, in *Madaya's Träume*.

**QS 6** – Derzeit ist dieses Lied beseelt mit einem elfischen Seelenlied (oder einem Teil davon). Nur durch die vorhandene Matrix war es dem Seelenlied möglich, die Bahalyr zu beseelen. Die Möglichkeit zum Eintauchen in Traumwelten ist eng verbunden mit dem Seelenlied der Elfe. Sprich: Nur, was Teil der Erinnerungen in diesem Seelenlied ist, kann besucht werden.

## Profane Reparaturen

Zunächst steckt die Bahalyr zwischen Ästen und Lianen fest und muss befreit werden. Diese „Gartenarbeit“ erfordert für Außen und Innen je eine *Gruppensammelprobe*, 1 Tag, 10 Versuche. Die eingesetzten Fertigkeiten können variieren: *Wildnisleben*, *Fesseln* (Knotenkunde) oder *Pflanzenkunde* (Nutzpflanzen), um Ranken zu beiseitigen und Pflanzen wirkungsvoll zu entfernen, *Kraftakt* (Drücken & Verbiegen, Heben & Stemmen, Eintreten & Zertrümmern oder Ziehen & Zerren) zum Losbrechen, Aushebeln und Öffnen von festgeklebten Ästen, Türen und Zugängen, *Holzbearbeitung* (Schlagen & Schneiden) zum Kappen von Stämmen und ähnlichem.



Haben die Helden in **Der Ruf der Bahalyr** dem Blätterwirbel geholfen oder sich ihm gegenüber hilfreich gezeigt, taucht er jetzt auf und verrichtet die gesamte Arbeit für die Helden binnen eines Tages. Die Telekinese-Magie der Gerasimer erweist sich ebenfalls als nützlich und bringt 2 automatische QS, wenn die Magier beteiligt werden.

### Reparaturen und Struktur

Die Bahalyr gilt als Gegenstand mit insgesamt **600 Strukturpunkten** (StP). Als Grundregel verfügt sie über einen Zustand *Beschädigung*, der bei Lebewesen dem *Schmerz* entspricht. Bei Verlust von jeweils einem Viertel der StP (also bei 450 StP, 300 StP, 150 StP und 5 StP) erleidet das Schiff jeweils die entsprechenden Auswirkungen, bei 0 StP ist es flugunfähig bzw. stürzt ab.

### Beschädigung

| Beschädigungsstufe | Auswirkung                                                                                 |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| –                  | unbeschädigt, GS 25, Tagesleistung 100 Meilen                                              |
| Stufe I            | leichte Beschädigungen, alle Proben zur Navigation –1, GS –5, Tagesleistung 80 Meilen      |
| Stufe II           | mittlere Beschädigungen, alle Proben zur Navigation –2, GS –10, Tagesleistung 60 Meilen    |
| Stufe III          | starke Beschädigungen, alle Proben zur Navigation –3, GS –15, Tagesleistung 40 Meilen      |
| Stufe IV           | manövrierunfähig, ansonsten alle Proben zur Navigation –4, GS –20, Tagesleistung 20 Meilen |

Reparaturen werden durch *Holzbearbeitung* (Zimmermannsarbeiten) oder nach deiner Einschätzung in bestimmten Fällen auch durch *Fesseln* (Seile herstellen) erledigt. Sie dauern jeweils 1 Tag und regenerieren je Probe QS x 5 StP. Die Abzüge verschwinden bei Wiederherstellung jeweils eines Viertels der StP wieder.

Der anfängliche Zustand der Bahalyr *nach* dem Ende der Traumwelt aus **Der Ruf der Bahalyr** (siehe dort Seite 61) richtet sich danach, was die Helden im Finale dort geleistet haben. Bei vollem Erfolg (Finale ohne großen Schaden) betragen die StP 400 (also Abzüge von –1), bei Teilerfolg (großer Schaden) 200 (also –2), bei Misserfolg (Bahalyr im Traum vernichtet) 100 (also –3).

### Seile herstellen

Um ein Kletterseil oder ein Tau herzustellen, muss man sich in der Verarbeitung des Materials auskennen.

**Regel:** Der Held bekommt im Talent *Fesseln* das neue Anwendungsgebiet *Seile herstellen*. Damit kann er fortan Seile drehen. Es gibt jedoch komplexe Seile, die ein Berufsgeheimnis erfordern.

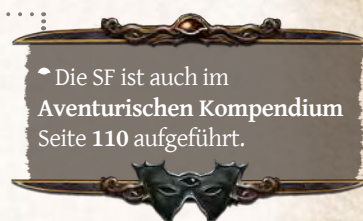
**Voraussetzungen:** Fesseln 4

**AP-Wert:** 2 Abenteurpunkte



Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex **Trefferplatzierung**. Angriffe gegen die Bahalyr können auch gezielt oder zufällig gegen die einzelnen Teile erfolgen (Planken / Rumpf, Segel, Seile / Takelage / Mechanik, Abdichtung). Die StP verteilen sich auf diese Schiffsteile. Beschädigungsstufen treten dann ein, wenn die StP dieses Schiffsteils auf unter die Hälfte oder unter 5 sinken, und summieren sich, können ein Maximum von Stufe 4 jedoch nicht überschreiten. Für die Reparaturen werden zudem jeweils unterschiedliche Fertigkeiten benötigt, sie funktionieren ansonsten aber auf dieselbe Weise wie bei der Grundregel (je Probe QS x 5 StP am entsprechenden Schiffsteil).

Der anfängliche Zustand der Bahalyr *nach* dem Ende der Traumwelt aus **Der Ruf der Bahalyr** richtet sich auch hier danach, was die Helden dort im Finale geleistet haben.



Die SF ist auch im **Adventurischen Kompendium** Seite 110 aufgeführt.

| Schiffsteil                 | StP | Stufe I | Stufe II | Fertigkeit       |
|-----------------------------|-----|---------|----------|------------------|
| Planken / Rumpf             | 300 | <150    | –        | Holzbearbeitung  |
| Segel                       | 100 | <50     | <5       | Stoffbearbeitung |
| Seile / Takelage / Mechanik | 100 | <50     | <5       | Fesseln          |
| Abdichtung                  | 100 | <50     | –        | Pflanzenkunde    |

- Bei vollem Erfolg betragen die StP Rumpf 230, Segel 70, Seile / Takelage 20 (Beschädigung I), Abdichtung 80, also insgesamt Beschädigung I.
- Bei einem Teilerfolg betragen die StP Rumpf 160, Segel 20 (Beschädigung I), Seile / Takelage 10 (Beschädigung I), Abdichtung 10, also insgesamt Beschädigung II.
- Bei einem Misserfolg betragen die StP Rumpf 70 (Beschädigung I), Segel 10 (Beschädigung I), Seile / Takelage 10 (Beschädigung I), Abdichtung 10, also insgesamt Beschädigung III.

### Zustände

Die Beschädigung ersetzt den bei Lebewesen üblichen Schmerz. Gegen diesen und viele weitere Zustände wie Betäubung ist die Bahalyr immun. Eiskalte Einflüsterungen (Seite 62) werden durch die Regel zu Seelenmakeln ersetzt. Geistige Zustände wie Furcht und Verwirrung können auftreten: Das Schiff wird hierbei wie ein Lebewesen mit Seele behandelt. Weitere Zustände wie Paralyse betreffen die Bahalyr nach Spielleiterentscheidung. So könnte die bei gefrierenden Eiszaubern als Nebeneffekt wirkende Paralyse auch die Bahalyr betreffen, evtl. in geringerem Maße.



LeP heilende Zauber wie der BALSAM SALABUNDE können der Bahalyr aufgrund der besonderen Beschaffenheit des von einem Seelenlied beseelten Schiffes StP im gleichen Maße zurückgeben, wie sie es bei LeP täten.

### Die Besonderheit

In **Der Ruf der Bahalyr** durften die Helden dem Schiff etwas Persönliches verleihen (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 58), eine Besonderheit, einen „Stempel“, eine Fähigkeit oder Eigenheit. Diese von den Helden gewählte Besonderheit findet sich nun auf der realen Bahalyr wieder und ergibt einen Bonus auf Proben nach deiner Entscheidung in Absprache mit den Helden. Als Faustregel verleiht sie +2 auf eine Fertigkeiten(teil)kategorie oder auf Zauber eines Merkmals in bestimmten Situationen (z. B. +2 auf Gesellschaftstalente, wenn man mit Gästen im Kartenraum sitzt, +2 auf AT oder PA bei einem Kampf an Bord, +2 auf elementare Luftzauber, wenn man sich innerhalb von Wolkenbänken befindet ...). Darüber hinaus sollte sie auch einen festen erzählerischen Aspekt haben, beispielsweise ein prächtig ausgestattetes Kartenzimmer, einen das Schiff begleitenden Luftdschinn oder Ähnliches.

Um die Reparaturen erfolgreich durchführen zu können, benötigt man Materialien aus dem Lebensbaum:

### Seile verstärken

In der **Zaubersegelwerkstatt (05)** müssen die Helden erneut Flachs ernten und holen. Sie haben sich die Arbeitsschritte dazu entweder gemerkt oder von Amalaia erklärt bekommen; ansonsten frischt eine Probe auf *Fesseln* (Seile herstellen) sie wieder auf.

### Segel flicken

Zum Zunähen der löchrigen Segelbahnen wird sehr festes Garn benötigt. Während die Helden in der Traumwelt vom Moosweiblein **Hildr** und ihrer Familie versorgt wurden (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 52), werden sie diese Familie – so wie die allermeisten Bewohner des Baumdorfes – nicht mehr vorfinden. Falls sie so viel Garn erstellt hatten, dass Hildr etwas davon im Astloch mit Harz einschloss, können sie dieses Moosgarn nun wiederfinden: Das Astloch existiert auch real, wurde tatsächlich mit Wachs versiegelt und enthält nun das Garn, das, wie von Hildr vorhergesagt, durch die Magie der Umgebung zu einem Garn geworden ist, das niemals endet, außer man sucht gezielt nach dem Ende. Mit diesem Garn sind alle Proben auf *Stoffbearbeitung* um +2 erleichtert. Bei einem Patzer hat man nach dem Ende gesucht. Das Garn reicht dann nur noch für 2 Proben und ist danach aufgebraucht. Hat man das Garn nicht zurückgelegt, kann man mit dem Wissen aus der Traumwelt zumindest normales Moosgarn erstellen, erhält dann aber keinen Bonus auf die Proben.

### Planken ausbessern

In der **Zauberholzwerkstatt (04)** kann man noch 6 Planken finden, die sich im Geäst verhakt haben. Allerdings muss man eine Probe auf *Klettern* (Baumklettern) bestehen, um sie zu erreichen (eine Planke pro QS), dazu eine Probe auf *Fesseln* (Knotenkunde), um sie zu lösen. Misserfolge können zu Stürzen in bis zu 1W6 Schritt Tiefe führen und/oder bis zu 1 Tag Zeit kosten. Je 3 Planken genügen für eine Probe auf *Holzbearbeitung* zum Ausbessern.

Der Großteil der Planken – zusammen mit einigen Resten Bienenharz – wurde jedoch verbaut, denn über die letzten Jahrtausende hat sich in der Baumkrone eine Population von wunderschönen, schwarz mit blau gefiederten Riesenfeenvögeln (eine Sperberart) angesiedelt, die sich auf Basis dieser Holzplanken fliegende Nester baut. Diese flachen, frei zwischen den Zweigen schwebenden Nester sind ihre Wohn- und Brutstatt, weshalb die Weibchen aggressiv reagieren und angreifen, falls sie merken, dass jemand sie auseinanderbaut. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Verbergen* (Schleichen) kann man zwar einmalig je QS 3 Planken bergen, Misserfolg oder weitere Versuche führen aber dazu, dass die betroffene Riesenfeenvogel-Mutter (mattere, grünere Federfarbe und tiefrote Iris) es bemerkt und angreift.

### Abdichtung verstärken

Die Bienenpopulation aus **Der Ruf der Bahalyr** hat über die Jahrtausende stark abgenommen, weshalb man *Propolis* nur aus folgenden Quellen erhalten kann:

- aus einem verlassenen Nest (auffindbar durch eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) von 1 Tag Dauer)
- verbaut in einem der Vogelnester (siehe **Planken ausbessern**)
- aus dem letzten aktiven Nest im Baum (Werte der Riesenbienen siehe **Der Ruf der Bahalyr** auf Seite 57)

### Riesenfeenvogel

MU 13 KL 12 (t) IN 14 CH 12

FF 13 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 20 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 3/17 (am Boden / in der Luft)

**Schnabel und Krallen:** AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** keine

**Sonderfertigkeiten:** Flugangriff (Schnabel und Krallen)

**Talente:** Einschüchtern 5, Fliegen 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Willenskraft 6

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Tier, nicht humanoid

**Kampfverhalten:** Riesenfeenvögel greifen Menschen normalerweise nur an, wenn diese sich ihrem Nest nähern. Dann greifen sie jedoch bis zu 5 KR lang an, um den Eindringling zu vertreiben.

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP oder 2 Stufen *Schmerz*  
**Schmerz +1 bei:** 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

**Tierkunde (Wildtiere)**

- ☛ **QS 1:** Der riesige Vogel ist eine große Unterart des gemeinen Feenvogels, eines Sperbers.
- ☛ **QS 2:** Der Riesenfeenvogel ist menschengroßen Wesen gegenüber nur feindselig eingestellt, wenn diese sich zu nah an das Nest heranwagen.
- ☛ **QS 3+:** Manchmal führen Riesenfeenvögel regelrechte Rammangriffe aus, um unliebsame Eindringlinge von Bäumen zu stoßen.

**Sonderregeln:**

- ☛ **Rammangriff:** Der Vogel kann eine um 2 erschwerte AT ablegen. Bei Gelingen verursacht er keinen Schaden, aber der Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –1 bestehen, sonst erleidet er den Status *Liegend* oder fällt von Baum. Diese Handlung kann nur gegen Wesen der Größenkategorie mittel oder kleiner eingesetzt werden.

### Die Bahalyr fliegen

Zum Vertrautmachen mit dem Schiff und dessen Steuerung ist eine Gruppensammelprobe auf *Boote & Schiffe* und/oder *Fliegen* (1 Tag, 10 Versuche, maximal 6 Helden erlaubt) nötig. Ab einem Teilerfolg kann man abheben, ab einem vollen Erfolg alle wichtigen Manöver fliegen.

Die Bahalyr kann von 1-3 Steuerleuten und bis zu 3 weiteren Helfern (in der Takelage, auf Aussichtsposten etc.) gesteuert werden. Proben bei Manövern werden von den Steuerleuten wahlweise mit *Boote & Schiffe* oder *Fliegen* durchgeführt.

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex der Talente *Boote & Schiffe* und *Fliegen*.



### Manöver und Kampf

Die beseelte Bahalyr kann Manöverproben unterstützen, sich aber auch dagegen wehren. Ebenso können äußere Einflüsse die Proben erleichtern oder erschweren:

| Einfluss                    | Modifikator | Anmerkungen                                      |
|-----------------------------|-------------|--------------------------------------------------|
| Wille der Bahalyr           | bis zu +5   |                                                  |
| Widerstand der Bahalyr      | bis zu –5   |                                                  |
| Sichtstörungen              | –1 je Stufe | siehe <b>Regelwerk</b> Seite 348                 |
| Günstige Winde / Umstände   | bis zu +3   |                                                  |
| Stürme, ungünstige Umstände | bis zu –3   |                                                  |
| Beschädigungen              | bis zu –4   | siehe <b>Reparaturen und Struktur</b> (Seite 12) |

- ☛ **Manöver:** Wenn die Mannschaft die Bahalyr landet, startet, durch heftigen Wind oder entlang von Hindernissen steuert, einen schwierigen Kurswechsel vollzieht oder sich in eine riskante Position begibt, wird eine Erfolgsprobe oder eine Vergleichsprobe mit einem Opponenten auf *Boote & Schiffe (Kampfmanöver)* oder *Fliegen (Kampfmanöver)* durchgeführt. Misserfolge führen dazu, dass das Manöver misslingt, bei einem Patzer kommt es zu Verletzungen der Insassen, Beschädigungen der Bahalyr oder sogar zu einem Absturz.
- ☛ **Verfolgungsjagd:** Es gelten die Regeln für Verfolgungsjagden, wobei die Fertigkeiten *Boote & Schiffe (Verfolgungsjagden)* oder *Fliegen (Verfolgungsjagden)* Einsatz finden. Die GS der Bahalyr beträgt 25. In der Luft werden Hindernisse am Boden ignoriert, aber je nach Umgebung und Wetter können Felsen oder Wolkenbänke für die Reise am Himmel Hindernisse darstellen.
- ☛ **Kampf:** Die Bahalyr ist kein Kampfschiff und hat keine eigene Bewaffnung.
- ☛ **Kämpfe an Bord:** Es können die Fokusregeln zum Kampf<sup>AKO124, 133</sup> (Besondere Handlungsmöglichkeiten im Kampf, Kampf in drei Dimensionen) verwendet werden.

### Navigation

Es sollten etwa alle 3 Tage Proben stattfinden, um zu bestimmen, welchen Kurs man einschlägt und ob man ihn halten konnte. Um einen Kurs zu setzen, sind zwei Schritte notwendig:

- ☛ **Kursbestimmung:** Steuert man geographisch auf ein bestimmtes Ziel zu, folgt man einer bestimmten Himmelsrichtung oder der Melodie von Amalaias Lied, die sich entlang von Kraftlinien zwischen den Orten ihrer Liedteile entfaltet? Kennt man die

eigene Position? Zur Bestimmung erfolgt eine Probe auf *Boote & Schiffe* (Langstrecke), *Orientierung* (Sonnenstand oder Sternenhimmel), *Sternkunde* (Himmelskartographie) oder *Geographie* (je nach Region).

Intuitive Helden können anhand von Proben auf *Musizieren* oder *Singen* anhand des Liedes der Windharfe navigieren und Amalaia's Lied auf diese Weise folgen. Dabei greifen folgende Modifikatoren:

| Einfluss                                | Modifikator | Anmerkungen                                       |
|-----------------------------------------|-------------|---------------------------------------------------|
| Entlang Amalaia's Lied                  | bis zu +3   | siehe Karte                                       |
| Abseits von Amalaia's Lied              | bis zu -3   | siehe Karte                                       |
| Instrumente                             | bis zu +2   | siehe <b>Instrumente an Bord</b> (siehe Seite 10) |
| Besitz einer Karte                      | bis zu +3   | siehe Seite 34                                    |
| Verzerrung / Störung von Amalaia's Lied | bis zu -3   | z. B. über Shakagra-Gebiet (siehe Seite 41)       |

🍷 **Kursmanöver:** Ist der Kurs bestimmt, folgt ein **Manöver** (Seite 14) mit allen anwendbaren Modifikatoren.

Bei Misslingen einer der Proben weicht man vom Kurs ab, bis man nach etwa 3 Tagen durch die nächste

Kursbestimmung den Kurs neu berechnet und den Fehler eventuell bemerkt.

### Einwirken auf die Bahalyr

Der Wille oder Unwille der Bahalyr wirkt sich darauf aus, ob sie Manöver unterstützt oder blockiert. Vor jeder Manöverprobe kann eine Person mit einer Probe versuchen, auf die Bahalyr einzuwirken, um sie von den eigenen Entscheidungen zu überzeugen, beispielsweise weil man einen ihr unlieben Kurs einschlagen will. Dies kann mit einer Probe auf ein passendes Gesellschaftstalent (erschwert um einen eventuellen Unwillen des Schiffes) oder mit einem Einfluss-Zauber wie BANNBALADIN (gegen SK 3) erfolgen. Je 2 QS geben einen Bonus von +1, der mit den Mali verrechnet wird. Maximal kann man auf diese Weise für die Folgeprobe Boni in Höhe von +3 erhalten.

### Seelenmakel

Die Seelenmakel, welche die Bahalyr im Laufe der Kampagne ereilen können, sind permanente, das Seelenlied betreffende Makel. Neben Auswirkungen an bestimmten Schlüsselstellen in der späteren Kampagne beeinflussen sie auch die Interaktion mit dem Seelenlied negativ. Bei allen Proben, bei denen das Seelenlied eine Rolle spielt (z. B. einem Lauschen, einer Navigation anhand des Liedes oder einer Interaktion mit Amalaia in den Traumwelten) führen je 3 volle Seelenmakel zu generellen Probenerschwernissen von -1.

## Zwist um die Bahalyr

Während der Reparaturen und Analysen ergibt sich ein zweiter Handlungsstrang, der die Helden vor ein Problem stellt, das ihnen in ähnlicher Form während der Kampagne noch öfter begegnen wird: Jemand identifiziert die Bahalyr als kostbares Artefakt, mit dem er eigene Interessen durchsetzen will. In diesem Fall ist es ein Mitglied der Expedition: 🐉 *Hilberto Castellani-Thaliyin*. Der Magister will zunächst aus Neugier und Forscherdrang die Bahalyr untersuchen. Doch wie schon Rohal wusste, wird aus Wissen Macht, und aus Macht Gier. Hilberto wird so zur Gefahr, doch beginnt dieser Vorgang langsam.

### Das Wesen des Schiffes

Die Helden und Expeditionsteilnehmer merken an kleinen Dingen oder bei der magischen Analyse, dass das Schiff einen eigenen Willen hat. Es ist von einem Teil von Amalaia's Seelenlied beseelt und hat das Ziel, sich lieber heute als morgen auf die Suche nach dem vollständigen Lied zu begeben. Deshalb unterstützt es Maßnahmen und Personen, die dabei helfen, und sabotiert bisweilen gegenteilige Schritte. Beispiele:

🍷 Einem schlafenden Helden, der mit mäßigem Erfolg bei den Handwerksarbeiten mitgeholfen hat, lässt die Bahalyr als Traum Erlebnisse aus **Der Ruf der**

**Bahalyr** nacherleben, in denen Amalaia diese Arbeit erklärt. Am nächsten Tag sind entsprechende Proben um +1 erleichtert.

🍷 Ein Ruck geht durch das Schiff, als würde es sich aufbäumen wollen, z. B. weil es sich damit aus dem Griff der Äste und Ranken etwas löst (entspricht 1 QS bei der Sammelprobe zur Befreiung des Schiffes), sich in Richtung Nordosten (der Richtung des Seelenlieds) ausrichtet oder weil es eine Person davon abzuhalten versucht, etwas zu tun, was das Schiff nicht will.

🍷 Das Lied des Schiffes erzeugt bei Saladons Windharfe Klänge, die ungeduldig, getrieben, aber auch voller Hoffnung wirken, wie eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* -2 verrät. Wer sich darauf einlässt und den Klängen bewusst lauscht, für den sind alle Proben an der Bahalyr an diesem Tag um +1 erleichtert.

🍷 Diejenigen, die keine selbstlosen Absichten hegen, werden in kleine Unfälle verwickelt. Magister Castellani-Thaliyin kann hier zunächst als Pechmagnet und Tollpatsch dargestellt werden und für Erheiterung sorgen, wenn er sich immer wieder den Kopf stößt, auf den Planken ausrutscht, sich am Gestrüpp sticht oder sich verhakt. Dahinter steckt aber das Unbehagen der Bahalyr.

- Im Gegenzug beginnt Anastasius sich durch die Präsenz des Seelenliedes der Bahalyr sehr wohl zu fühlen. Sie wirkt lindernd auf seine geistigen Verwirrungszustände. Er freundet sich regelrecht mit der Bahalyr an und spricht sogar mit ihr. Auch **¶ Seri** und intuitive Helden erfahren Ähnliches.
- Sobald man den **Herzraum** (Seite 9) freigelegt hat (ab *Teilerfolg* bei der Sammelprobe zum Freilegen der Innenbereiche, Seite 12), nutzt die Bahalyr den **SENSIBAR (Der Ruf der Bahalyr Seite 68)**, um ihre Wünsche zu übermitteln: Sie ist ungeduldig, will in Eile den Spuren von Amalaias Seelenlied nachspüren und dafür repariert, bemannt und für den Flug vorbereitet werden. Der erste, der die Kugel berührt, spürt dies. Damit sollte es keinen Zweifel mehr an der Beseelung und dem Ziel des Schiffs geben. Spätestens hier wird auch deutlich, dass die Bahalyr selbst die Charaktere gerufen hat und sie nun zum Flug drängt – und dass sie einen Teil von Amalaias Seelenlied beherbergt.

## Der schleichende Fall des Magisters Castellani-Thaliyin

Um Magister Hilberto Castellani-Thaliyin herum bricht innerhalb der Expeditionsgruppe ab und an Zwist aus. Bisher war er eher ein passiver Expeditionsteilnehmer, nun tritt er in den Vordergrund. Während Anastasius das Schiff als elfisches Artefakt verehrt, leuchten Hilbertos Augen vor Ehrgeiz. Für ihn ist die Verständigung zwischen Elfen und Menschen nebensächlich. Stattdessen würde er gerne das Schiff in seine Heimatakademie in Belhanka bringen. Dort wäre er mit solch einem unglaublichen Artefakt schlagartig eine Berühmtheit!

### Alleingänge Hilbertos

Immer öfter treffen die Helden Hilberto bei Alleingängen an:

- Analyse:** Hilberto beteiligt sich intensiv an der magischen Analyse des Schiffes. Sein Wunsch nach Wissen wird immer intensiver, begieriger, schließlich regelrecht besessen.
- Heimlichkeiten:** Der Magister wird unerwartet an einem der wichtigen Orte für die Analyse (Herzraum, Kiel ...) angetroffen und fühlt sich ertappt (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +1 gegen seine *Willenskraft*). Es folgen nächtliches Umherschleichen, Zurückhalten von Wissen und das Verstecken oder Stehlen von wichtigen Gegenständen wie der Windharfe Saladons.
- Selbstgespräche:** Hilberto murmelt immer öfter zu sich selbst. Was als Marotte beginnt, entwickelt sich zu einer Kommunikation mit dem Schattenecho (Seite 16). Lauscht man ihm, kann man per *Sinneschärfe (Suchen)* +1 erkennen, dass er mit jemand anderem zu reden scheint – und zwar über Erkenntnisse seiner Analysen; gleichzeitig antwortet er auf für andere nicht hörbare Fragen.



- Interesse an Navigation:** Hilberto interessiert sich für die handwerkliche und mechanische Seite der Steuerung des Schiffes. Er lässt sich über den Status der Reparaturen berichten, wird bisweilen ungeduldig und unwirsch.
- Streit:** Es kommt zum Streit zwischen Hilberto und Anastasius. Es geht um Kleinigkeiten wie die Interpretation einer Zaubermatrix bei der magischen Analyse, aber auch um Führungsqualitäten und um unterschiedliche Ansichten darüber, was das Beste für die *Schule des Direkten Weges* sei.
- Sabotage:** Schließlich sabotiert Hilberto die Arbeit anderer. Er nutzt den *MOTORICUS*, um einem Gegenstand am Schiff eine bestimmte Bewegung zu verleihen: Eine Planke gleitet zur Seite, ein Ast fällt herab, ein Segel dreht sich. Misslingt dem Opfer eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance oder Springen)*, stürzt es 3 Schritt tief vom Schiff, erleidet den Status *Liegend* und 3W6 TP Sturzschaden).

### Das Schattenecho

**¶ Arantalwa lässt-Himmel-kreischen** wurde in der Traumwelt zwar von den Helden besiegt, er ist aber nicht vernichtet. Ein Teil seines Wesens schleicht als korrumpierendes Echo weiterhin um den Lebensbaum herum. Körperlos und ohne Gestalt kann es wenig mehr, als sich wie ein Schatten auf das Gemüt und die Gedanken von Personen zu legen und ihnen, im Traum oder am helllichten Tage, fixe Ideen einzuflüstern. Mindestens einer der Helden sollte so eine Einflüsterung bekommen, die er mit gelungenen Proben

auf *Willenskraft* aber verdrängen kann (bei Misslingen macht er etwas, das sich gegen einen Freund oder die Bahalyr richtet). Die anderen Helden sollten sich ruhig auf ihren Kameraden fokussieren. Derweil wird Magister Hilberto als anfälligster der Anwesenden zum neuen Ziel des Schattenechos.

Das Wissen, das die Helden über Feylamia gesammelt haben, hilft hier erneut. Sie können verhindern, dass das Schattenecho auf sie übergreift, indem sie ...

- ☛ Silberschmuck tragen oder silberne Gegenstände über Durchgängen platzieren.
- ☛ regelmäßig Mondblumentee trinken (am Fuß des Baumes gibt es eine Wiese mit sehr großen Exemplaren, zur Beschreibung der Umgebung siehe **Der Ruf der Bahalyr** Seite 49).
- ☛ sich nachts im Mondlicht aufhalten (über die Neumondphase natürlich nicht möglich).

### Meuterei auf der Bahalyr

Die Vorgänge um Hilberto spitzen sich zu. Während die Helden sicher misstrauisch werden, flüstert das Schattenecho Hilberto ebenso ein, misstrauisch und paranoid zu werden. Der Magister beginnt deshalb, einen Plan zur Übernahme der Bahalyr zu schmieden. Wenn sich die Arbeiten am Schiff dem Ende nähern oder die Helden ihn mit seinem Verhalten konfrontieren, setzt er seinen Plan um:

- ☛ Er begibt sich auf die Bahalyr, falls er sich dort nicht bereits befindet.
- ☛ Er versucht, möglichst allein zu sein. Weitere Passagiere an Bord schickt er unter Vorwand weg (Probe auf *Überreden* (Manipulieren) gegen die *Willenskraft* (Überreden widerstehen), falls das Opfer ihn nicht im Verdacht hat).



Wird er offen verdächtigt oder nutzt das *Überreden* nichts, setzt er den Stabzauber *Flammenschwert* (AT 8) ein: Er versucht so einzelne Gegner zur vorläufigen Flucht zu bewegen. Alternativ flieht er zunächst mittels *AXXELERATUS* vom Schiff, um Verfolger ebenfalls von dort wegzulocken, nur um anschließend per *TRANSVERSALIS* zurückzukehren.

- ☛ Versuche, an Bord zu kommen, kontert er mit seinem *Flammenschwert* (AT 8). Er attackiert alle, die er an Bord kommen sieht, und versucht sich Angreifer mit dem schwebenden Schwert vom Hals zu halten. Er kann dabei nur einzelne Gegner angehen, greift sie aber bevorzugt dann an, wenn sie gerade die Bordwand überklettern und sich nicht wehren können, ohne abzustürzen.
- ☛ Er beginnt eilig, die Bahalyr flugbereit zu machen. Dies erfordert für ihn eine Sammelprobe auf *Boote & Schiffe* (FW 2 (12/13/12)), 2 KR, 10 Versuche.



Die Bahalyr wehrt sich durch Erschütterungen ihres Rumpfes. Hilberto kommt immer wieder zu Fall, was ihn je 1 KR Zeit kostet.

- ☛ Gegen vordringende Charaktere setzt Hilberto *BLITZ DICH FIND* ein. Zudem kann er per *TRANSVERSALIS* an anderer Stelle auf dem Schiff erscheinen.
- ☛ Ist die Bahalyr nach bestandener Sammelprobe gestartet, setzt er Kurs gen Süden nach Belhanka, um das Schiff seiner Heimatakademie vorzuführen und den Ruhm zu ernten. Mindestens einem Helden sollte durch ein riskantes Manöver aber vorher noch ein Sprung an Bord gelingen (da viel davon abhängt, sind hier Schicksalspunkte gut eingesetzt).

### Hilberto stellen

Schließlich sollte es den Helden gelingen, Hilberto im Kampf zu stellen. Er ergibt sich, wenn ...

- ☛ er mehr als die Hälfte seiner LeP verliert (bzw. wenn er 2 Stufen *Schmerz* erhält).
- ☛ er mit Silber oder Mondlicht in Berührung kommt.
- ☛ es einem Helden gelingt, ihm per *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) gegen *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) klarzumachen, dass er sich mit seiner Aktion ganz schön verrannt hat.

Der Schmerz, die plötzliche Erkenntnis oder das Silber vertreiben das Schattenecho und lassen seine Gedanken wieder klar werden. Die Helden können dann bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) einen sich verflüchtigen, formlosen Schatten von der Miene des Magiers verschwinden sehen. Daraufhin ergibt er sich und erduldet stoisch und von sich selbst erschrocken seine Strafe. Silberhaar will keine weitere Gewalt gegen Hilberto, sondern ihn – notfalls gefesselt oder in eine Kabine gesperrt – nach Gerasim bringen, sobald das Schiff flugbereit ist.

### Der Flug gen Gerasim

Wenn die Bahalyr repariert, analysiert und bereitgemacht wurde, und wenn der Zwist gelöst wurde, kommt es schließlich zum ersten Flug des Schiffes seit Jahrtausenden. Die Helden sollten beim Start aus der Baumkrone nun erstmals die Regeln zum Flug anwenden (Details siehe Seite 14).

### „Wildpferd“ Bahalyr

Schon bei den ersten Manövern außerhalb der Baumkrone wird der Mannschaft bewusst, dass die Bahalyr jetzt, da sie in der Luft ist, erst recht ihren eigenen Kopf hat. Was bei den Reparaturen schon aufgefallen ist, wird nun offensichtlich: Die Bahalyr kann zwar nicht eigenständig fliegen, aber alle Manöver, die in Richtung Nordosten und Gerasim führen, sind erleichtert und fühlen sich an, als würde das Schiff selbst mithelfen, während es bei entgegengesetzten Kursen bockt (Boni bzw. Mali auf die Proben). Im Herzraum kann man dabei recht deutlich die Gefühle der Bahalyr spüren oder anhand der Kugelfarbe erraten, ebenso treibt die Windharfe Saladons den Helden entsprechende Melodien und Gedanken zu. Diese ersten Flugversuche sollten herausfordernd für die Helden sein und nicht nur auf die Manöverproben

reduziert werden. Versuche, auf die Bahalyr beruhigend und besänftigend einzuwirken, ob profan oder mittels Magie, sollten belohnt werden.

### Sorgenfalten

Du kannst bei passenden Gelegenheiten die Gebrechlichkeit und die nachlassenden geistigen Fähigkeiten von Anastasius Silberhaar thematisieren. Er ist vergesslich, bisweilen leicht verwirrt (1 Stufe *Verwirrung*) und benötigt geistige wie körperliche Hilfe. Tasja nimmt zur Hilfe auch die Helden in die Pflicht. Anastasius blüht durch die Reise aber auch wieder auf und fühlt sich noch einmal jung. Es sollte deshalb auch immer wieder Szenen geben, in denen ein Zauber oder Wissen der Spektabilität sehr hilfreich sind. Er beharrt nicht auf seiner Führungsrolle, sondern überlässt den Helden die Führung der Bahalyr.

Bei den Spielern sollte die Ahnung aufkommen, dass diese Reise seine letzte sein wird, jedoch sollte es *nie* so weit gehen, dass er zur Gefahr für alle wird und die Spieler sich Gedanken machen müssen, ob er noch an Bord bleiben kann. Adepta Tasja sollte alle seine Unzulänglichkeiten auffangen können.

### Beziehungen

Während der Reise sollten sich die Beziehungen der Mannschaft untereinander weiter einspielen. Du kannst auf Wunsch ein kleines Beziehungsdiagramm aufzeichnen oder mit den Bildern der Mannschaft an eine Tafel anbringen. Wie die Helden sich einfügen, hängt einzig und allein von ihnen ab. Hier die Beziehungen der restlichen Mannschaft untereinander:

- **Tasja** und **Seri** verlieben sich und sind bald ein Paar. Tasja blüht auf, kommt zunehmend aus sich heraus und schöpft Kraft für ihre Aufgabe, sich um

Anastasius zu kümmern. Um den greisen Magus ist sie besorgt, verbirgt das aber und packt lieber pragmatisch mit an. Die Helden betrachtet sie, je nachdem, wie sie sich verhalten, als Freunde oder Erfüllungsgehilfen bei der Reise.

- **Anastasius** freut sich sehr für Tasja und ist wie eine warmherzige Vaterfigur für die junge Adepta, bisweilen etwas zu fordernd, aber im Grunde wissend, was er an ihr als Assistentin hat. Mit **Seri** philosophiert er über die elfische Lebensweise und begegnet ihr wissbegierig und fast ehrfürchtig. Den Helden gegenüber gibt er sich dankbar und überträgt ihnen immer wieder wichtige und verantwortungsvolle Aufgaben. Der **Bahalyr** gegenüber legt er eine kindliche Neugier an den Tag. Täglich analysiert er sie, findet hier und dort noch etwas Neues. Er spricht oft mit ihr wie mit einem treuen Pferd oder sogar einer Person.

- **Seri** hat sich erstmals gegen jenen Schatten durchsetzen können, der ihr einst begegnete. Daraus schöpft sie Kraft und lässt sich auf die Liebe zur Menschenfrau **Tasja** ein. Wie sie sich den Helden gegenüber verhält, hängt von deren Verhältnis zu Tasja ab. **Anastasius** sieht sie bald als lieben Freund (der vielleicht einzige an Bord mit annähernd gleich langer Lebenserfahrung). Während Anastasius das Schiff analysiert, lauscht sie oft einfach still dem Wind und dem Lied der **Bahalyr** und fühlt sich in sie ein. Sie sieht das Schiff ganz selbstverständlich als Person an: „Sie hat ein Lied, also denkt und fühlt sie.“

- **Die Bahalyr**, das von Amalaia's Lied teilbeseelte Schiff, spürt und genießt die Freiheit, wieder zu fliegen. Ihre Besatzung lernt sie neugierig kennen und begegnet ihr freundschaftlich. Wer ihr aber seinen Willen aufzwingen will, wie **Hilberto**, muss mit Widerstand rechnen.



## KAPITEL 2 – DIE REISE IN DEN NORDEN

»Ihr Weg führte Amalaia durch die Wälder im Herzen des Kontinents und in den Bergen von Sala Mandra. Sie spürte das nurdra des gedeihenden Lebens und machte es zu einem Klang in ihrem Lied. So nahm sie es mit sich im Herzen. Und ihr Weg führte sie durch die Sturmebenen des Nordens, wo sie das zerza im eisigen Wind und im zermalmenden Eis spürte. Und auch das zerza machte sie zu einem Klang in ihrem Lied und nahm es mit sich im Herzen. Rast aber machte sie, wo immer fey siedelten oder gesiedelt hatten. Und sie sah, dass das nurdra und das zerza das Sein der fey bestimmten. Wo immer das zerza stark war und über das nurdra triumphiert hatte, wie in den Ruinen des alten Da'lirielâ, da hörte sie Zerzal zu ihr sprechen. Doch sie spürte auch das nurdra neu erblühen und schöpfte Hoffnung aus dem Gebet zu Nanurda. Wo immer aber das nurdra stark war und das zerza im Zaum hielt, so wie in der Festung Andion, da hörte sie Nanurda als schützende Kraft zu ihr flüstern. Doch sie spürte auch das zerza stets lauern, sodass ihre Gebete die Gnade der Zerzal erlebten. Auf diesem Weg begriff sie als junge fey, dass kein nurdra ohne zerza und kein zerza ohne nurdra sein kann und dass ein Gleichgewicht der beiden Kräfte kostbar und vergänglich ist.«

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

Nach einem Abschnitt **Zur Reise**, in dem beschrieben wird, wie die Suche nach den Verbindungen zum Seelenlied Amalaias vonstatten geht, folgen mehrere Abschnitte zu Orten, die man bei dieser Suche finden kann. Die Reihenfolge kann variieren, und es müssen nicht alle aufgesucht werden. Die Traumsequenzen dort sind jeweils mit *Hinreise* oder *Rückreise* gekennzeichnet, je nachdem, ob es sich um eine Erinnerung an Amalaias hoffnungsvolle Reise zum Himmelsturm hin oder ihre verbitterte Rückreise handelt.

Die Mannschaft kann zu **Da'lirielâs Wachturm (Hinreise, Seite 23)** und zu den Ruinen der Hochelfenstadt **Da'lirielâ (Rückreise, Seite 26)** gelangen, die besonders drastisch den Unterschied von Amalaias Geistesverfassungen aufzeigen. **Andion (Hinreise, Seite 30)** und **Das Tor zum Norden (Rückreise, Seite 35)** bieten nochmals tieferen Einblick in ihr Wesen. Zuletzt werden einige **Weitere Orte (Hin- und Rückreise, Seite 39)** vorgestellt, die du flexibel einsetzen kannst.



### Die Traumwelt in Regeln

Wie in den Regeln zu Traumwelten in **Der Ruf der Bahalyr** beschrieben, können die Helden grundsätzlich entweder körperlich oder geistig in die jeweiligen Traumwelten eindringen. Wir empfehlen, in diesem Kapitel die wichtigen Begegnungen ausschließlich körperlich zu gestalten und die weniger relevanten Begegnungen geistig. Dazu zählt **Da'lirielâs Wachturm** sowie die optionalen **Weiteren Orte**. Von diesen solltest du lediglich die Begegnung mit **Pardonas Scheußlichkeiten** körperlich gestalten, um die Gefahr für die Helden zu erhöhen.

### Amalaia und die Helden

Die Helden haben zwar nur in der Traumwelt Kontakt zu Amalaia, doch sie können auf die Idee kommen, die Elfe auf solche Begegnungen anzusprechen. Die Traum-Amalaia erinnert sich bestenfalls unbewusst an frühere Kontakte, kann jedoch auf einige Helden, die sich besonders um Interaktion bemüht haben, verwirrt reagieren: „Haben wir uns schon einmal gesehen?“ oder „Ich erkenne deinen Klang wieder, aber ich kann mich nicht entsinnen, schon einmal mit dir gesprochen zu haben!“

## Zur Reise

### Zur Fortbewegung

Die Bahalyr erreicht etwa 100 Meilen pro Tag bei einem Flug in Luftlinie. Wetter und Winde können die Geschwindigkeit um bis zu 50 % senken oder steigern. Einige Strecken in diesem Abenteuer:

| Strecke                                       | Meilen (Luftlinie) | Tagesreisen |
|-----------------------------------------------|--------------------|-------------|
| Salamandersteine – Da'lirielâs Turm / Gerasim | 250-300            | 2-3         |
| Gerasim – Da'lirielâ                          | 200                | 2           |
| Da'lirielâ – Andion                           | 100                | 1           |
| Andion – Tor zum Norden                       | 50                 | 0,5         |
| Tor zum Norden – Tir-Logh-Càrn                | 300                | 3           |
| Tir-Logh-Càrn – Heiligtum der Götter          | 300                | 3           |

### Das Drängen der Bahalyr

Dieses Kapitel thematisiert die Reise in den Norden. Anfangspunkt ist der Lebensbaum und ein Flug über die Wälder nördlich der Salamandersteine. Erster wichtiger Haltepunkt, zu dem die Bahalyr lenkt und drängt, ist der **Wachturm der Stadt Da'lirielâ**. Erstmals hören die Helden hier das Seelenlied Amalaias und können in einer Traumwelt mit ihr in Kontakt treten, ehe die Reise weiter in den Norden führt.

#### Was machen die Meisterpersonen?

Schon im bisher kurzen Verlauf der Sternenträger-Kampagne sind einige Meisterpersonen aufgetaucht, die die Helden begleiten oder als Antagonisten auftreten. Dies sind insbesondere die Begleiter der Helden **Anastasius Silberhaar**, **Tasja** und **Seri**, sowie als Antagonist **Arantalwa lässt-Himmelkreischen**. All diese Personen werden im weiteren Verlauf der Kampagne ihre Auftritte bekommen, dieser Abschnitt ist aber den Helden gewidmet: Arantalwa muss sich noch von seiner Niederlage am Lebensbaum erholen und greift in diesem Kapitel nicht ein. Die Begleiter der Helden wiederum wollen die Bahalyr besser kennenlernen und widmen sich ganz dem Flugschiff. In den Traumwelten, die die Helden nun betreten können, halten sie sich also zurück und bleiben an Bord der Bahalyr, wenn du es nicht anders festlegen willst.

Die Bahalyr folgt einem vorgezeichneten Weg, der entlang von **Kraftlinien** führt. Die beiden Linien, die sich hier kreuzen und im selben Gebiet verlaufen, sind die **Basiliuslinie** – auch **Elfenfaden** genannt – und **Satinavs Kette I**. Ein Held könnte die Kraftlinien mit einer gelungenen Probe auf **Magiekunde** –3 erkennen (QS 1) und benennen (QS 2+).

Kraftlinien sind so etwas wie Adern schierer Astralkraft, die den Kontinent durchziehen und das Wirken von Zaubern erleichtern oder unterbinden können<sup>AAL193</sup>.

Grob an den Kraftlinien liegen auch die Orte, die die Bahalyr ansteuert: Amalaias Reiseroute zum Himmels-turm, wo sie ihre Ausbildung als Schiffsbauerin antreten wollte. Etappen ihrer **Hinreise** sind durch das **Nurti-Symbol** gekennzeichnet.

Bei diesen Etappenzielen begegnen die Helden einer jüngeren Version Amalaias vor dem Besuch des Himmels-turms – soweit dies für die Helden bei der praktisch alterslosen Elfe überhaupt erkennbar ist. Bester Hinweis ist das Verhalten Amalaias, die ein Stück weit naiv ist und sich auf die Erlebnisse im Himmelsturm freut. Die Hinreise fand um 3.990 v. BF statt. Falls du dies den Helden durch elfische Quellen mitteilen willst, kannst du die folgenden Formulierungen verwenden:

### Amalaias Glaubenswandel – Nurti und Zerzal

Amalaia hat in ihrem Leben einen starken Wandel durchlaufen, den die Helden in den Traumwelten miterleben können. Auf der Hinreise zum Himmelsturm ist sie sehr intensiv dem Glauben an die Lebensgöttin Nurti verbunden. Sie möchte Gutes tun, etwas erschaffen und ist Nurti immer mehr zugetan, bis sie am *Heiligtum der alten Götter* (Seite 59) zu einer Anhängerin Nurtis wird – was zugleich der Ausklang dieses Abenteuers ist.

Durch die Ereignisse, die sie im Himmelsturm und auf ihrer Flucht erlebt, ändert sich Amalaias Einstellung und auch ihr Götterbild. Sie wird zu einer Anhängerin Zerzals, der Todesgöttin. Der Wandel geht langsam vonstatten, auf ihrer Reise von Nord nach Süd. Da die Helden die Reise in umgekehrter Reihenfolge wahrnehmen, sehen sie zunächst, wie sich Amalaia in den Ruinen von Da'lirielâ Zerzal verschreibt (Seite 29). Danach verfolgen sie rückwärts ihren Weg bis zu seinem Anfang in Tir-Logh-Cârñ, wo Amalaia erstmals nach ihrer Flucht aus dem Himmelsturm erlebt, wie Pardonas Schergen mit Gewalt zurückgetrieben werden (Seite 51).

Diese Entwicklung ist für die Helden wichtig, um zu erfahren, wie es dazu kommen konnte, dass die Stadt

Liretena, die kurz vor Amalaias Geburt gegründet wurde, nach ihrer Rückkehr zu einer Stadt ganz im Zeichen Zerzals und des Kampfes gegen die Feinde der Elfen wird. Es wird sie in **Das Tosen über Liretena**, dem fünften Band der Kampagne, dahin verschlagen.

### Der Weg der Erkenntnis für Spieler und Helden

Die genaue Reihenfolge, in der die Bahalyr die einzelnen Orte aufsucht, kann leicht variieren. Im Folgenden haben wir die wahrscheinlichste Route dargestellt, von der du aber problemlos abweichen kannst. Für deine Spieler kann ein Teil der Spannung daraus entstehen, dass sie selbst erkennen müssen, dass Amalaias Weg der Hin- und Rückreise „durcheinander“ läuft und ihre Entwicklungen zu Nurti bzw. Zerzal gegenläufig sind: Je weiter die Reise nach Norden geht, umso stärker wendet sie sich Nurti zu bzw. umso weniger stark ist ihre Anhängerschaft zu Zerzal.

Als Spielleiter kannst du die Szenenvorschläge aus dem Abschnitt **Weitere Orte der Hin- und Rückreise** (Seite 39) nutzen, um deine Gruppe auf die richtige Spur zu bringen oder um etwas Verwirrung zu stiften. Alle hier beschriebenen wichtigen Orte sind auf der folgenden Karte markiert.



»Vom Verschwinden Hochkönigin Orimas schrien nur noch klagend die Adler von den Bergen, die es von ihren Eltern gehört hatten und diese von ihren Großvätern, die es einst noch mit eigenen Augen spähten.«

»Seit der Gründung meiner Heimat Liretena waren bereits die ersten beiden Generationen von Schiffen erbaut, und von der dritten erkannte man schon den Rumpf und den Mast.«

»Das Sternbild, das unsere Weisen die Lanze nennen, hatte in dieser Zeit zwei Durchläufe durch den Nord- und Südhimmel getan.«

An anderen Orten erleben die Helden Amalaia auf ihrer **Rückreise** vom Himmelsturm. Diese sind durch das  Zerzal-Symbol gekennzeichnet.

Bei den Etappenzielen der Rückreise erleben die Helden Amalaia gänzlich verändert. Sie ist dem Erfrieren nah, leidend, voller Trauer und älter. Auch dies erkennt man an der Verzweiflung und dem Erlebten der Hochelfe, weniger an ihrem Äußeren. Offenbar kam sie vom Himmelsturm zurück und fand Unterschlupf an genau diesen Orten. Auch hier kannst du eine Zeitangabe verwenden, um das Jahr 3.952 v. BF zu beschreiben:

»Das fünfzigste Jahr seit dem Verschwinden Hochkönigin Orimas nähert sich – und immer noch ist sie fort.«

»Über 60 Jahre alt muss meine Heimat Liretena nun sein.«

Was genau im Himmelsturm mit Amalaia geschehen ist, bleibt für die Helden noch rätselhaft. Sie werden dies erst in **Der Abgesang Ometheons**, dem dritten Band der Kampagne, erfahren. Kenner hochelfischer Historie können aber jetzt schon vermuten, dass sie den Fall des Turms und die Machtübernahme durch Pardona miterlebt hat.

## Amalaias Lied

Ein zentrales Element, das die einzelnen Orte verbindet und auch innerhalb der Traumwelten eine Rolle spielt, ist das Seelenlied Amalaias, an dem sich die Bahalyr orientiert. Immer wieder können die Helden das Lied in den Segeln der Bahalyr vernehmen oder hören die Klänge, wenn sie sich Orten nähern, an denen Amalaias bzw. Madayas Traumwelten sie erwarten. Zudem können sie von einigen Personen in den Traumwelten mehr über das Lied erfahren.

Das Lied wandelt sich im Laufe der Zeit. Bis Andion etwa ist das Lied harmonisch, ehe mehr und mehr Dissonanzen zu hören sind.

## Die Suche des Seelenliedes in Regeln

Zu Beginn folgt die Bahalyr dem Seelenlied praktisch von selbst, aber spätestens, wenn das Schiff den ersten Seelenmakel erhält, sollten die Helden die Bahalyr in die richtige Richtung lenken. Dazu müssen sie das Lied jedoch ausmachen.

Um auf der Reise Amalaias Seelenlied zu erspüren, kannst du auf folgenden Regelmechanismus zurückgreifen: Pro Tag dürfen alle Helden, die sich auf das Lied konzentrieren wollen, eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* oder *Willenskraft* ablegen, für die sie sich wenigstens 15 Minuten auf die Bahalyr einstimmen müssen und somit nichts anderes tun können. In der Nähe von Kraftlinien oder an Orten der Traumwelten kannst du die Probe um bis zu +3 Punkte erleichtern, abseits des Weges oder an Orten, wo das Lied überdeckt wird, kannst du sie um bis zu -3 Punkte erschweren. Bei einigen Szenen ist konkret angegeben, wie das Lied erspürt werden kann.

Sind die Helden erfolgreich, können sie die Bahalyr in Richtung des Liedes lenken, wozu ein Manöver erforderlich ist (Seite 14).



Dieses Manöver kannst du um QS/2 aus der Probe zur Suche nach dem Lied erleichtern.

## Das leuchtende Herz der Bahalyr

Zusätzlich gibt das Herz der Bahalyr im Herzraum durch seine Farbe eine vage Auskunft über die Nähe von Traumwelten. Leuchtet es weiß () , befindet man sich auf Kurs entlang einer Kraftlinie und nahe einer Traumwelt. Leuchtet es warm gelblich () , befindet sich die Bahalyr oder Besatzungsmitglieder in einer Traumwelt, ob geistig oder körperlich. Dunklere, ins Rot gehende Töne bedeuten zunehmende Gefahr.

### Was denkt der Aventurier über fliegende Schiffe?

Früher oder später werden die Helden mit der Bahalyr entdeckt, und die Umwelt reagiert auf das elfische Flugschiff. In diesem Band sind die Ansiedlungen noch eher klein und werden auf Anraten Anastasius' eher umgangen (Oblarasim, Farlorn, Frisov usw.), aber auch das ändert sich im Verlauf der Kampagne. Erregen die Helden anfangs eher Aufsehen und erzeugen Furcht bei dem ein oder anderen, ziehen sie bald auch das Interesse von Mächtigen und Machtgierigen auf sich. Etwa ab dem vierten Band haben die Nachrichten über die Bahalyr Leute wie den Sammler  Farad el'Haras erreicht, der dann aktiv wird.

## Da'lirielâs Wachturm (Hinreise)

Der erste Ort auf der Reise nach Norden sind die Überreste von *Da'lirielâs Wachturm*. Heute künden nur noch die Grundmauern des stolzen Turmes davon, dass hier einst ein Gebäude gestanden hat. Selbst zu Amalaia Zeiten war der Turm nur eine Ruine, denn er wurde bereits im Jahr 5.500 v. BF zerstört. Der Turm war einst ein Vorposten der Stadt Da'lirielâ, die rund 100 Meilen weiter nördlich, westlich vom Alavi-See liegt.

### Die Traumwelt über Da'lirielâs Wachturm

*Art der Anwesenheit:* geistig

*Hintergrund:* Da'lirielâs Turm ist der erste Kontakt, den die Helden auf der Reise mit Amalaia haben. Madaya bzw. die Bahalyr will die Helden an Erinnerungen der Vergangenheit heranzuführen. Zugleich kommt dem Ort eine besondere Rolle zu, erleben die Helden doch zunächst Amalaia Hinreise in den Norden, wenn sie den Wachturm erkunden, und die Rückreise in der eigentlichen Stadt.

*Erinnerungen / Zeitperiode:* Aufbruch in den Norden (um 3.990 v. BF)

*Stimmung der Erinnerungen:* Vorfriede und Neugier 

*Boni:* keine

*Mali:* keine

*Besonderheiten:* Die Begegnung findet im Schlaf nahe bei oder beim Überflug des Turms statt.

die eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +3 bestehen, die Überreste von Da'lirielâs Wachturm, die schon im ersten Band **Der Ruf der Bahalyr** als Wegmarke dienten.

### Begegnung mit Amalaia

Gib den Helden Zeit zur Orientierung. Falls sie den (auffälligen) Steinkreis erkunden möchten, der in der Nähe der Turmruine liegt (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 28), kannst du sie ruhig zunächst dies tun lassen (siehe Abschnitt **Der Steinkreis**).

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal flimmert die Luft um euch, und die Umgebung verändert sich. Dort, wo die Reste eines Gebäudes zu sehen waren, könnt ihr nun deutlich die Ruinen eines Turmes sehen. Die Mauern sind nicht höher als anderthalb Schritt, aber seine Grundfläche ist gut zu erkennen. In der Ruine sitzt eine Gestalt. Sie hat euch offenbar noch nicht bemerkt, denn sie meditiert.

## Ankunft am Wachturm

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nördlich der Salamandersteine weicht das große Waldgebiet einer Region, die von zahlreichen kleinen Wäldchen durchzogen ist, immer wieder unterbrochen durch Hügel- und Graslandschaften. Sanft gleitet die Bahalyr über die Wipfel der zahlreichen Wäldchen, und dort, wo es keine Bäume gibt, scheint sie an Höhe zu gewinnen. Im Verlauf des Fluges könnt ihr Herden von Karenen und Wildpferden entdecken, doch die Bahalyr scheint nicht den Weg auch nur einer Menschenseele zu kreuzen.



Der Einstieg in diese Szene kann variabel gehalten werden. Entweder erleben die Helden in einem Tagtraum mit, wie die Bahalyr langsam beim Turm landet und werden dann erst in den Traum gezogen, oder du beginnst ganz plötzlich am Turm, nachdem sich die Charaktere in der vorherigen Nacht zur Ruhe gelegt haben. Beim Anblick des Turms erkennen alle Helden,

Bei der Person handelt es sich um Amalaia, als sie der- einst auf ihrer Reise in den Norden die Überreste des Wachturms von Da'lirielâ aufsuchte. Die Traumwelt ist hier nur schwach ausgeprägt. Amalaia's Erinnerung an den Wachturm ist begrenzt, doch die Bahalyr fängt die Melodien ihrer Erschafferin auf. Die Bahalyr wird am Ort verharren, was den Helden die Möglichkeit gibt, mit Amalaia im Traum zu kommunizieren. Ihre Gestalt wirkt geisterhaft und wenig stofflich. Falls die Helden sie näher betrachten, lasse sie eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) ablegen (erleichtert um +2, wenn innerhalb des Turms).

#### Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)

**QS 1** – Bei der Gestalt im Turm handelt es sich um einen Elf oder eine Elfe mit langen braunen Haaren. Er oder sie wirkt seltsam blass, gar ein wenig durchscheinend – als würde es sich um einen Geist handeln.

**QS 2** – Die Person ist definitiv eine junge Elfe, doch sie ist auf irgendeine Weise nicht real. Ihr Körper verblasst an einigen Stellen. Dort, wo sie eher stofflich wirkt, kannst du edle Kleidung erkennen. Um sie herum liegt ein Duft von Lavendel.

**QS 3+** – Bei der Person handelt es sich um Amalaia, die allerdings deutlich jünger aussieht als bei eurer Be- gegnung am Lebensbaum.

Amalaia's Gestalt kann die Helden wahrnehmen und mit ihnen interagieren. Die Helden müssen sie aber aktiv ansprechen, damit sie reagiert. Die folgenden Informationen, die sie grundsätzlich freigiebig mitteilt, können die Helden von ihr erhalten. Du kannst allerdings auch von den Helden Proben auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) verlangen, um die mit \* gekennzeichneten, detaillierteren Informationen zu erhalten.

- ☛ Bei der Gestalt handelt es sich um die Elfe Amalaia.
- ☛ Sie kennt weder die Helden noch die Bahalyr, noch weiß sie irgendetwas über die Ereignisse vom Lebensbaum. Das Flugschiff weckt aber ihr Interesse und sie zollt den Helden Anerkennung für das grandiose Werk.
- ☛ Sie rastet nur kurz am Wachturm und will eigentlich nach Norden weiterziehen. Sie stammt aus einem kleinen Städtchen in der Mitte des Reiches.
- ☛ Im Norden will sie in die Lehre gehen, um selbst eine Schiffsbauerin zu werden.\*
- ☛ Sie beschäftigt sich mit den Göttern und befragt die Helden auch nach ihrer Ansicht, wenn die Konversation fortgeschritten ist. Ihr besonderes Interesse liegt an der lebensspendenden Nurti.\*

Falls ein Held sich für ihre Verfassung interessiert, kannst du eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) –2 verlangen (für Elfen –1, für Zwerge –3), bei deren Gelingen der Held feststellt, dass sie sich wohl- fühlt und voller Freude und Hoffnung ist.

## Der Steinkreis

Der Steinkreis ist für dieses Abenteuer nicht von Be- deutung, doch möglicherweise weckt er das Interesse der Helden. Er ist verlassen, doch da er auf der Kreuzung zweier Kraftlinien steht, wohnt ihm eine ge- wisse Macht inne.



Durch die Ankunft der Bahalyr und den Traum Amalaia's zieht der Steinkreis die rastlosen Geister von Elfenkriegeren an, die vor Jahrtausenden bei der Verteidigung des Wachturms gefallen sind. Bei An- näherung an den Steinkreis dringen zunehmend Klage- laute, Säbelrasseln und das ständige Gefühl einer Be- drohung in den Traum der Helden ein. Gelingt ihnen keine Probe auf *Willenskraft* (Bedrohungen standhalten) –2, so regenerieren sie in der Nacht nicht, sondern werden die restliche Konversation über von Schreckensfratzen, kalten Schauern und flehenden Hilferufen abgelenkt, bis sie schließlich vor allen anderen aus dem Traum auf- schrecken und eine Stufe *Betäubung* für den nächsten Tag erhalten.



Die arkane Kraft, die den Kreis durchfließt, kommt auch Helden zu Gute, die hier nächtigen. Die astrale Regeneration ist um 2 Punkte erhöht.

## Zwischenhalt in Gerasim

Die kleine Stadt Gerasim liegt nur wenige Meilen von Da'lirielâ's Wachturm entfernt. Die Bahalyr steuert die Stadt zwar nicht an, aber wahrscheinlich wollen die Helden sie aufsuchen. In jedem Fall drängt Spektabilität Anastasius Silberhaar darauf, dies zu tun, um sich mit der Elfe ♀ **Mondglanz Eichenfeld (Der Ruf der Bahalyr Seite 14)** auszutauschen. Gerasim ist zudem der passende Ort, um Magister Hilberto Castellani-Thaliyin von Bord zu bringen und an Spektabilität Mondglanz Eichenfeld zu übergeben.

Um die Bahalyr nach Gerasim zu lenken, sind erfolgreiche Proben zur Kursbestimmung und zu einem Kursmanöver notwendig, wie im Abschnitt **Die Bahalyr fliegen** (ab Seite 14) beschrieben. Da Gerasim nicht auf dem Weg des Flugschiffes liegt, widersetzt es sich ein Stück weit, so dass die Proben um –1 erschwert sind.

## Die Ankunft des Flugschiffes

Sofern die Helden die Bahalyr in die Nähe der kleinen Stadt lenken, ziehen sie die Aufmerksamkeit nahezu aller Dorfbewohner auf sich. Du kannst nach Belieben einige der folgenden Szenen verwenden, um den Helden klar- zumachen, wie sie nun auf Menschen und Elfen wirken.



**Stauende Kinderaugen:** Dutzende Kinder eilen herbei und zeigen mit aufgerissenen Mündern auf das Flugschiff. Einige wollen das Schiff unbedingt berühren, andere nehmen Reißaus, wenn es zu nahe kommt. Die Helden werden mit Fragen be- stürmt, und manche Kinder bedrängen sie, dass sie mit auf die große Fahrt gehen wollen.



**Die ergriffene Legendensängerin:** Die Elfe ♀ **Sayella singt-vergessene-Weisen** (jugendlich, geflochtene weiß- blonde Haare, amethystfarbene Augen, verklärter

Blick) eilt herbei und kniet vor der Bahalyr nieder. Sie hat Tränen in den Augen und ringt um ihre Fassung. Sie stimmt ein leises Lied über das Wirken der Hochelfen an und fragt erst zögerlich, dann wissbegierig die Helden über die Bahalyr aus.

☛ **Der mahnende Waldelf:** ♀ *Teyidion Weidenzweig* (in Wildleder gekleidet, braune Haare, Linkshänder) kommt erst etwas später hinzu, lebt er doch nicht in Gerasim selbst. Er wendet sich an die Helden und erklärt, dass das Lied der Bahalyr ein Relikt vergangener Zeit und nicht für diese Welt bestimmt sei. Die Hochelfen seien vergangen, als Folge ihres *badocen* Wirkens. Er versucht die Helden dazu zu bewegen, die Bahalyr nicht weiter zu nutzen, sondern am besten zu zerstören. Dabei wird er jedoch nicht zu Gewalt greifen.

☛ **Scheue Dorfbewohner:** Die menschlichen Bewohner Gerasims sind zwar Elfen und Magie gewohnt, doch ein fliegendes Schiff bereitet ihnen zunächst Sorge. Sie meiden die Helden und ziehen sich zurück. Wenn eines ihrer Kinder die Bahalyr erkunden will, rufen sie es schnell zurück und verbarrikadieren sich in ihren Holzhütten.

☛ **Herzliche Dorfbewohner:** Wenn die Bewohner Anastasius Silberhaar und Adepta *Tasja* erkannt haben und diese sich in Gerasim für eine weitere Expedition rüsten, ändert sich die Einstellung der Gerasimer. Der ganze Ort trägt dazu bei, die Vorräte der Bahalyr aufzufrischen. Am Ende ist das Flugschiff beladen mit getrockneten Kräutern, gepökeltem Schweinefleisch, Honig und Ahornsirup, warmen Bauschleiden und vielem mehr. Insgesamt reichen die Vorräte für rund 30 Tage (für die gesamte Mannschaft), zudem gibt es für jeden dicke Wollkleidung (Kälteschutz 1, siehe **Regelwerk** ab Seite 346) und 50 Anwendungen beliebiger Heilkräuter wie Gulmond, Wirselskraut oder Egelschreck (siehe **Regelwerk** ab Seite 345).

### Gespräch der Spektabilitäten

Anastasius sucht in Gerasim Mondglanz Eichenfeld auf, um mit der Spektabilität das weitere Vorgehen zu besprechen. Er ahnt, dass die Reise mit der Bahalyr seine letzte Reise sein wird, und er möchte mit Mondglanz seine Nachfolgeregelung besprechen. Zur Unterredung nimmt er seine Assistentin Tasja mit. Falls Anastasius zu dem einen oder anderen Helden besonderes Vertrauen gefasst hat, wird er auch diese bitten, ihn zu begleiten.

Wenn sich ein Held im ersten Kapitel bei der Auseinandersetzung mit Hilberto Castellani-Thaliyin hervorgetan hat, wird dieser ebenfalls eingeladen, bei Mondglanz vorzusprechen, um sie dazu zu bewegen, nicht Hilberto die Rolle der Spektabilität anzuvertrauen.

Die Elfe hört sich die Argumente der Helden an, beratschlagt sich dann unter vier Augen mit Anastasius und bittet schließlich Hilberto zu sich. Er wird von der Expedition abgezogen und soll in den Elfenwäldern die Ruhe und Ehrerbietung vor uralter Magie finden, die Mondglanz an Anastasius so schätzt. Anastasius' Rolle als Spektabilität übernimmt zunächst Magistra ♀ *Jylani von Norburg* (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 14). Hilberto akzeptiert die milde und weise Strafe und bricht bereits am nächsten Tag in ein mehrjähriges Eremitenleben im Wald auf.

Schließlich kommt es zu einer Abschiedsszene zwischen Anastasius und Mondglanz:



### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Etwas schwerfällig erhebt sich Anastasius Silberhaar von seinem Baumstumpf und blickt auf Mondglanz Eichenfeld hinab. Die Elfe mustert ihn mit ausdruckslosem Gesicht und nickt dann leicht.*

*„Aî, so musste es kommen. Meine Zeit gleitet dahin wie ein Blatt im lauen Wind, während deine fliegt wie ein Falke im Sturzflug. Und doch hast du etwas gefunden, das dich nicht nur in unseren Gedanken weiterleben lässt. Führe die Bahalyr zu ihrer Bestimmung, sie mag auch die deine sein! Wer immer an meiner Seite dir folgt und dem, der diesem folgt – dein Erbe strahlt hell, Anastasius. Eôrla!“*

*Die Elfe erhebt sich und schließt den alten Magier kurz in die Arme, dann haucht sie ihm einen Abschiedskuss auf die Wange. Für einen Moment wirkt es, als würde eine junge Frau ihren Großvater verabschieden. Dann wendet sie sich ab und geht ohne ein weiteres Wort.*



Tasja verfolgt die Szene mit Tränen in den Augen, ehe sich Anastasius ihr und den Helden zuwendet und ihnen bedeutet, dass dies nicht das Ende, sondern der Anfang sei.

Alle Helden, die die Szene miterlebt haben, erhalten einen Schicksalspunkt zurück.

## Da'lirielâ (Rückreise)

Nach dem Verlassen des Wachturms sowie vermutlich Gerasims steuert die Bahalyr sanft weiter gen Norden in Richtung der Ruinen der Elfenstadt Da'lirielâ, die westlich des Alavi-Sees lag (siehe Karte). Für die rund 100 Meilen benötigt das Flugschiff etwa einen Tag.

### Eine Melodie von Trauer

Je näher die Bahalyr den Ruinen Da'lirielâs und somit der nächsten Traumwelt kommt, umso stärker vernehmen die Helden die Melodie des Schiffes. Ganz unterschwellig gelangen erste Töne von Disharmonien in die Melodie, die jedoch nur besonders scharfsinnigen Helden auffallen können.

Wenn sich ein Held für die Melodie interessiert, kannst du ihn zunächst eine Probe auf *Musizieren* ablegen lassen. QS/2 Punkte dieser Probe erleichtern die nachfolgende Probe zum Erkennen der Melodie:

Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -5, erleichtert um QS/2 der vorangegangenen Probe auf *Musizieren*

**QS 1** – Die leise Melodie des Schiffs ertönt immer häufiger. Sie ist nicht immer gleich, du hörst minimale Variationen heraus.

**QS 2** – Es sind keine wirklichen Variationen, vielmehr ist die Melodie an einigen Stellen etwas schräg – so als würde der richtige Ton nicht getroffen.

**QS 3+** – Dabei scheint es sich um eine kurze Disharmonie zu handeln, ganz so, als wäre das Lied bewusst beeinflusst worden.



Wenn du schon an dieser Stelle die Disharmonien stärker betonen willst, kannst du von allen Helden, die der Melodie lauschen, eine Probe auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* +1 verlangen. Jeder Held, dem die Probe misslingt, erhält 1 Stufe *Verwirrung*, die sich erst abbaut, wenn er die Bahalyr für wenigstens zwölf Stunden verlässt.

### Ankunft an der Elfenruine

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Bahalyr sinkt herunter und wird immer langsamer. Vor euch liegt der Alavi-See, auf dessen westlichen Rand das Flugschiff zusteuert. Dort ist nichts außer Bäumen, Sträuchern und die einsame Ebene des Nordens.

Da geht mit einem Mal ein Ruck durch das Schiff, und die Luft um euch herum flimmert in hellen Farben. Es ist, als ob ein Regenbogen auf euch niedergeht.

Dann könnt ihr wieder klar sehen. Doch die Gegend um euch hat sich gewandelt. Das Ufer des Sees sieht noch so aus wie eben, doch statt der Bäume und Sträucher seht ihr die Ruine einer Festung, verlassen seit Jahrhunderten. Das Flugschiff steuert direkt auf die Ruine zu. Ihr habt die nächste Station eurer Reise erreicht.



### Die Traumwelt Da'lirielâ

*Art der Anwesenheit:* körperlich

*Hintergrund:* Die Ruine von Da'lirielâ ist die erste körperliche Traumwelt, die die Helden erreichen. Während sie die Traumwelt erkunden, vergeht im restlichen Aventurien die Zeit nur sehr langsam. Sie können sich also viel Zeit lassen, ohne dass es Auswirkungen auf den zeitlichen Verlauf des Abenteuers hat.

*Erinnerungen / Zeitperiode:* Zeit von Amalaia's Rückkehr (3.952 v. BF), vermischt mit Erinnerungen an den Fall Da'lirielâs (um 5.500 v. BF)

*Stimmung der Erinnerungen:* Verbitterung und Trauer 

*Boni:* Proben auf Wissenstalente wie *Götter & Kulte* oder *Sagen & Legenden* +1, sowie auf sämtliche Proben, bei denen die Helden Verständnis über Trauer und Ärger zeigen, wie z. B. *Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele*

*Mali:* Proben auf Gesellschaftstalente zur Interaktion wie *Betören* oder *Überreden* -2; Zauberei und Liturgien, die Amalaia besänftigen oder Harmonie erzeugen sollen, -1

*Besonderheiten:* Es kann zu Kämpfen oder Bedrohungen kommen, die jedoch nur der Vorstellung Amalaia's folgen. Sie selbst hat diese nie erlebt.

Da'lirielâ war schon zu Amalaia's Zeiten eine Ruine, da sie etwa 5.500 v. BF von namenlosen Horden zerstört wurde. Als Amalaia sie aufsuchte, war sie unbewohnt, doch da die Helden ihre Eindrücke gespiegelt bekommen, erleben sie dennoch Abbilder von Elfen und Bedrohungen, die sie damals spürte. Hinzu kommt, dass die Hochelfe Da'lirielâ erst auf ihrer Rückreise vom Himmelsturm aufsuchte und daher bereits Zerzal anbetete. Ihre Eindrücke überzeichnen daher den Aspekt der Zerstörung.

### Szenen in Da'lirielâ

Die Bahalyr verharrt in der Traumwelt und lässt sich nur mit einer erfolgreichen Probe auf *Boote & Schiffe* -5 bewegen, oder wenn die Helden mit Amalaia gesprochen haben (Seite 28). Du kannst anhand der folgenden Szenen die Helden Da'lirielâ erforschen lassen und dann zur Begegnung mit Amalaia übergehen, wenn deine Helden genug von der alten Elfenruine haben.

Betone dabei immer wieder die Melodie, welche die Helden schon von der Bahalyr kennen. Sie können ihr folgen, um Amalaia schneller zu erreichen. Du kannst vereinzelt Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen)* verlangen, um die Helden der Melodie folgen zu lassen. Sind diese besonders gut gelungen, sollten sie Amalaia früher erreichen. Solange die Helden Amalaia noch nicht gefunden haben, kannst du Gefechtsszenen (ab Seite 27) einstreuen, die durchaus auch gefährlich werden können.

### Folgt der Melodie

Sobald die Helden die Bahalyr verlassen haben, stehen sie inmitten der Ruine. Überall sind Mauerreste von Häusern oder Wehranlagen zu erkennen. In dem Gewirr ist es schwierig, sich zu orientieren.

Nach kurzer Suche vernehmen die Helden wieder die Melodie, die sie auf der Bahalyr bereits gehört haben. Falls einem Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -1 gelingt, kann er die Gruppe in Richtung des Ursprungs der Melodie führen.

---

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Die Melodie wird eindringlicher und ist immer klarer zu hören. Ihr erreicht die Überreste eines großen Hauses, einer Halle, die recht nahe am See liegt. Die Melodie klingt nun wie ein Klage- lied, in das Stimmen wie in einem Choral einsteigen.*

*Mit einem Mal seht ihr eine Gruppe Elfen, die plötzlich aus dem Nichts erscheint. Dann sind sie auch schon wieder verschwunden, ehe ihr auch nur ihre Konturen erkennen konntet. Mal sind sie stofflich da, mal wirken sie wie Geister. Doch ihr Gesang wirkt echt, er wirkt geradezu anklagend auf euch.*

---

Die Helden haben die Halle der Schiffsbauer erreicht, in der sich Amalaia einst lange aufhielt. Der Nachhall der einstigen Baumeister beeindruckte Amalaia, die sich geradezu unwürdig fühlte, ihnen nachzueifern.

Der Gesang wirkt auf die Helden verstörend. Verlange von ihnen eine Probe auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)*, um nicht 1 Stufe *Verwirrung* zu erhalten, die sich erst nach zwölf Stunden außerhalb dieser Traumwelt abbaut. Darüber hinaus sind alle Proben, um Amalaia zu beeinflussen, für diese Helden um -1 erschwert. Alle Helden, denen die Probe gelingt, können QS/2 Stufen *Verwirrung* ihrer Gefährten durch gutes Zureden abbauen.

### Zeichen der Zerstörung

Als sich die Helden einem besonders stark zerstörten Gebäude nähern, spüren sie die Gefühle der Zerstörung, die Amalaia einst hier übermannten.

---

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Nichts deutet darauf hin, dass ihr hier an einem besonderen Ort seid. Und doch spürt ihr plötzlich eine Welle der Wut und Hilflosigkeit, die euch durchflutet.*

*Die Häuser vor euch bauen sich Stein für Stein wieder auf, in rasender Geschwindigkeit – nur um kurz darauf wieder einzustürzen. Doch sie fallen nicht ineinander, sie stürzen direkt auf euch!*

Die für Amalaia sinnlose Zerstörung des Ortes manifestiert sich in ihren Träumen und trifft dabei die Helden. Jeder vor Ort erleidet 3W6 SP durch die ein- stürzenden Trümmer. Durch eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* +1 kann man QS/2 W6 ignorieren (beginnend mit dem höchsten Resultat).

### Ein Abbild des Angriffs

An anderen Stellen können die Helden Amalaia's Vorstellung davon erleben, wie dereinst der Angriff der namen- losen Horde auf die Stadt erfolgt ist. Die Hochelfe hat sich dabei von ihrer Verbitterung und dem starken Hang zur Todesgöttin Zerzal leiten lassen. Ob die Szenen gefährlich werden, weil die Feinde auch die Helden angreifen, oder ob diese einfach betrachten können, was einst vermeintlich geschah, kannst du für jede Szene festlegen.

### Namenlose Horde

In den Reihen der namenlosen Horde sind viele ver- schiedene Spezies und Kulturen zu finden, die ge- meinsam für ihren finsternen Herren kämpfen. Als menschliche Gegner kannst du die Helden insbesondere mit sumurrischen Kriegern konfrontieren.

- Ein Gebäude, in das sich eine Elfenfamilie zurück- gezogen hat, wird von einer Gruppe (Anzahl der Helden -1) *Oger (Aventurischer Almanach Seite 152)* attackiert. Die feisten Riesen machen die Elfen gnadenlos nieder und beginnen danach, die Über- lebenden in ein leerstehendes Haus zu bringen, wo sie eine Art Vorratslager angelegt haben.
- Eine Feuersbrunst rast auf die Helden zu. Um in Deckung zu gehen, ist eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen oder Springen)* erforder- lich. Jeder Held, dem die Probe misslingt, erleidet 2W6+4 TP und bei 1-4 auf W6 den Status *Brennend* auf großer Fläche. Diese Szene bietet sich an, wenn die Helden der Melodie folgen wollten, ihre Proben aber misslungen sind und sie somit in eine Art Hinterhalt geraten.
- Ein Tempel der Elfengötter scheint das bevor- zugte Ziel der Angreifer zu sein, denn um ihn haben sich mehrere Dutzend Angreifer geschart, während die Helden von den fliehenden Stadt- bewohnern dorthin mitgerissen werden. Wer sich dem widersetzen will, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* -1 bestehen. Ein Troll (*Aventurischer Almanach Seite 156*) stimmt eine namenlose Zeremonie an, die die Ängste der in den Tempel Geflüchteten schürt: Jeder Held muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen stand- halten)* -1 ablegen und erhält (4-QS) Stufen *Furcht*. Falls ein Held höchstens 2 Stufen *Furcht* erhalten hat, kann er im Tempel die leise Melodie wieder wahrnehmen. Du kannst ihn entweder direkt zu Amalaia führen oder im Tempel Hinweise auf die Elfengötter finden lassen (Seite 49). Beachte dabei, dass es in dieser Traumwelt Boni auf die An- wendung von Wissenstalenten gibt (Seite 26).

### Sumurrische Krieger der namenlosen Horde

MU 14 KL 12 IN 14 CH 12

FF 11 GE 14 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 2 ZK 2 GS 6

**Waffenlos:** AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

**Speer (2H):** AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW lang

**Speer und Holzschild:** AT 14 PA 10 TP 1W6+3 RW mittel

**RS/BE:** 5/1 (Schuppenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

**Vorteile/Nachteile:** Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Speer), Sturmangriff (Speer), Vorstoß (Waffenlos, Speer), Wuchtschlag I (Waffenlos, Speer), Zu Fall bringen (Speer)

**Talente:** Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 6

**Kampfverhalten:** Die sumurrischen Krieger der namenlosen Horde sind disziplinierte Soldaten, die höchstens durch ihre Goldgier dazu verleitet werden, unachtsam zu sein. Sie kämpfen in schweren Schuppenpanzern und setzen gerne *Sturmangriffe* und *Vorstöße* mit ihren Speeren ein.

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP oder 2 Stufen *Schmerz*

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

**Anmerkungen:** Die Sumurrer kämpfen bevorzugt mit einem Speer in der einen und einem Holzschild in der anderen Hand. Für einhändig geführte Stangenwaffen gilt aber: die Waffenreichweite sinkt von lang auf mittel, die Waffe verursacht –1 TP und der PA-Modifikator verschlechtert sich um 1. Dadurch ist es z. B. möglich, dass ein Speerkämpfer gleichzeitig einen Schild führen kann und so in der Lage ist, Fernkampfangriffe oder große Gegner zu parieren. Es ist allerdings nicht möglich, zwei Stangenwaffen gleichzeitig zu führen. In obigen Werten ist dies bereits berücksichtigt.

❖ Schließlich können die Helden die über die Stadt einbrechende Dunkelheit erleben: Alles Licht schwindet und die Schreie der Elfen werden immer lauter und schriller. Eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –1 ist erforderlich, bei deren Misslingen der Held 1 Stufe *Furcht* erleidet. Danach kommt es zum Angriff, bei dem du neben den sumurrischen Kriegern der namenlosen Horde auch einen *Heshthot* (Regelwerk Seite 356) auftreten lassen kannst.

### Die veränderte Sternenträgerin

Schließlich erreichen die Helden Amalaia und mit ihr das Zentrum des Traumes.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Ihr spürt, wie die Melodie intensiver wird, ohne dass sie an Lautstärke gewinnt. Doch sie durchdringt euch, ist sehr viel präsenter. Mit einem Mal riecht ihr Lavendelduft, der euch umschmeichelt.*

Und dann seht ihr die Elfe wieder. Vor den Resten der Mauern kniet sie, ihre Haare sind wirr, sie wirkt heruntergekommen. Es scheint fast, als wolle sie sich verstecken, und doch spürt ihr deutlich, dass neben Bitterkeit und Trauer eine weitere Komponente Teil der Melodie ist. Eine, die von Entschlossenheit und Tatendrang kündigt.



Um mit Amalaia Kontakt aufzunehmen, müssen die Helden in ihr Lied eindringen. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf *Singen (Chorgesang)* erforderlich, die du um bis zu +3 erleichtern oder –3 erschweren kannst, je nachdem, wie stark der jeweilige Held bisher auf die Melodie eingegangen ist. Wenn die Helden so Amalaias Aufmerksamkeit gewonnen haben, können sie mit ihr ins Gespräch kommen. Doch auch ihr Anblick kann bereits Erkenntnisse liefern:

#### Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +1

**QS 1** – Amalaia hat sich im Vergleich zur Begegnung am Wachturm stark verändert.

**QS 2+** – Sie ist immer noch sehr jung, aber ihre Kleidung ist nicht mehr hochwertig, sondern schmutzig und abgenutzt.

#### Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen)

**QS 1** – Sie wirkt niedergeschlagen und ist voller Gram.

**QS 2+** – Es scheint so, als wäre sie unglücklich verliebt.



### Ein Lied des Leids

Haben die Helden die Aufmerksamkeit der Sternenträgerin gewonnen, beginnt sie aus der Melodie ein Lied zu formen. Alle Helden, die die Sprache *Asdharia* wenigstens auf Stufe II beherrschen, verstehen das **Lied des Leids**, welches vom Ende Da'lirielâs kündigt. Sie bemerken zudem die Untergangsstimmung Amalaia's: Das besungene Ende für die Stadt gilt gleichermaßen für sie!

Die Helden können versuchen, mit *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) oder *Überreden* (Manipulieren) mehr von Amalaia zu erfahren. Beachte die Erschwernis von -2 Punkten in der Traumwelt. Sind die Helden erfolgreich, kannst du ihnen folgende Informationen geben:

- Amalaia kehrt aus dem Norden zurück. Sie redet aber nicht über Details. Etwas Schlimmes muss geschehen sein.
- Eine vergangene Liebe setzt ihr zu. Der Geliebte ist nicht tot, aber sie wünschte, er wäre es. Sie wird offenbar auch regelrecht gepeinigt von der Frage, was mit ihm geschehen ist. Sie brüllt die Helden an, es ihr zu sagen, ihr zu erklären, wie er das tun konnte. Und sie erwähnt, dass er im Norden zurückgeblieben ist.
- Sie musste offenbar etwas oder jemanden (oder beides?) im Norden zurücklassen. Nicht nur den Geliebten, da ist noch mehr. „Helft mir, es zu finden, bitte!“ sagt sie, ist aber zu aufgewühlt, um mehr davon preiszugeben.
- Sie hat sich der Todesgöttin Zerzal verschrieben. Ihren Feinden wünscht sie den Tod!
- Als nächstes will sie nach Liretena aufbrechen, um den Feind im Namen Zerzals mit den Mitteln zu bekämpfen, die sie gelernt hat: mit dem Bau von Flugschiffen!

An dieser Stelle könnten die Spieler auf den Gedanken kommen, die Bahalyr nach Liretena zu lenken. Durch *Geographie* oder *Geschichtswissen* könnten sie den Bezug zum heutigen Rankaraliretena im Mittelreich herstellen. Sie werden in **Das Tosen über Liretena**, dem fünften Band der Kampagne, tatsächlich in diese Stadt gelangen, noch hat das Schicksal aber anderes mit ihnen vor. Um die Helden auf Kurs gen Norden zu halten, kannst du die Frage nach dem Schicksal von Amalaia's Geliebten sowie dem Verbleib des Etwas betonen, das ihr offenbar wichtig ist. Die Bahalyr zieht es außerdem weiter entlang der Kraftlinien in den Norden, wohin auch der Klang des Seelenliedes führt. Ein Wenden in die entgegengesetzte Richtung bedeutet deshalb die höchstmöglichen Mali für das Navigieren. Zudem will Anastasius nach dem, was man mit Magister Hilberto erlebt hat, mit dem Schiff nicht ins zivilisierte Mittelreich aufbrechen und spricht zur Not ein Machtwort. Vorerst will er die Bahalyr vor den Händen womöglich gieriger Machthaber schützen.



### Der Tag der Wendung

Bei der Begegnung mit Amalaia oder an anderer Stelle in der Stadt (z. B. in der Szene im Tempel der Elfengötter) kann den Helden ein besonderes Symbol ins Auge stechen: das Symbol zum Tag der Wendung. Ein Sternenträger erfährt in seinem Leben meist eine Wendung seines Schicksals: Was bisher als klar und in eine Richtung gehend erschien, wird völlig umgeworfen, sein Leben wendet sich in eine andere Richtung. Für die junge Amalaia bedeutet der Tag hier gewissermaßen den Verlust einer kindlichen Unschuld: Sie musste im Himmelsturm Verlust und Verrat kennenlernen, sogar durch geliebte Personen. In ihr ändert sich hier also alles, woran sie glaubte. Fortan wird sie vom Glauben an Zerzal, Tod und Rache getrieben und stellt ihren Glauben an Nurti in Frage. Amalaia hat in der Stadt das Zerzal-Symbol eingeritzt, aber um einige Verzierungen erweitert. Damit handelt es sich um ihr persönliches Symbol zum Tag der Wendung. Die Verzierungen entsprechen der zweiten Stimme des *Lautes ri* im zweistimmigen *Asdharia*. Falls deinen Helden eine Probe auf *Götter & Kulte* -3 gelingt, kannst du ihnen diese leichte Veränderung mitteilen.

### Wichtige Informationen aus Da'lirielâ

Durch den Kontakt mit Amalaia in den beiden Traumwelten sollten die Helden nun wissen, dass die Sternenträgerin hochmotiviert in den Norden aufbrach, um

eine Schiffsbauerin zu werden. Dabei hatte sie sich der lebensspendenden Nurti verschrieben. Auf ihrer Rückkehr war sie jedoch vom Schicksal gezeichnet. Zwar schien die Ausbildung erfolgreich, doch sann sie nun auf Rache, da irgendetwas Schlimmes im Norden geschehen sein musste, das

auch ihren Geliebten betraf. Zudem scheint sie etwas oder jemanden verloren zu haben. Darüber hinaus sollten die Helden den **Tag der Wendung** erlebt haben. Falls dies nicht der Fall ist, baue ihn in einem späteren Abschnitt ein.

## Andion (Hinreise)

Nachdem die Helden die Traumwelt von Da'lirielâ verlassen haben, steuert die Bahalyr auf einen weitaus größeren Punkt von Amalaia's Reise zu: die Festung **Andion**. Anders als in Da'lirielâ hat Amalaia diesen Ort in seiner Blütezeit erlebt, sodass nicht nur die Erinnerung besonders intensiv ist, sondern auch die elfischen Bewohner präsent sind und mit den Helden interagieren können.

### Andion

*Art der Anwesenheit:* körperlich

*Hintergrund:* In Andion hielt sich Amalaia für längere Zeit vor der Reise zum Himmelsturm auf. Sie besprach intensiv die Route und tauschte sich mit den Bewohnern aus.

*Erinnerungen / Zeitperiode:* Andion gehört zu den positivsten Erinnerungen Amalaia's. Hier sah sie sich bestärkt in ihrer Idee, als Schiffsbauerin im Himmelsturm zu lernen. (um 3.990 v. BF).

*Stimmung der Erinnerungen:* Lebensfreude, Hoffnung und Zuversicht prägen die Traumwelt .

*Boni:* Proben auf Gesellschaftstalente, außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*, sind um +1 erleichtert. Soll mit der Probe jemand dazu bewegt werden, etwas Neues anzufangen oder auszuprobieren, ist sie sogar um +2 erleichtert.

*Mali:* Proben auf *Einschüchtern*, *Kriegskunst*, *Willenskraft* und moralisch zweifelhafte Talente wie *Taschendiebstahl* oder *Schlösserknacken* sind um -1 erschwert.

*Besonderheiten:* In Andion können die Helden einen Blick auf **Amalaia's Karte** werfen, die jedoch seltsam verschwommen ist und sich erst nach näherer Untersuchung richtig zeigt. Mit diesem Wissen können sie später die Bahalyr leichter navigieren.

### Ankunft in Andion

Die Reise von Da'lirielâ bis Andion dauert etwa einen Tag, wenn die Helden den direkten Weg nutzen und erfolgreich in der Navigation des Schiffes sind. Dazu solltest du eine Probe wie beschrieben (Seite 14) verlangen.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Vor euch taucht nach langen Stunden des einsamen Fluges wieder eine Siedlung auf. Als ihr näherkommt, erkennt ihr, dass es vielmehr eine kleine Festung ist, auf die die Bahalyr zuhält. Ein Fort, umgeben von einem Palisadenzaun, hinter dem mehrere Holzbauten liegen.*

*Ihr vermeint Rufe vom Fort zu hören, als plötzlich Nebel aufzieht, und das Schiff abrupt seine Fahrt beendet. Dann klart es auf, und vor euch liegt kein Holzfort mehr, sondern eine prächtige Steinfestung mit kleineren Türmen und einer schlanken wie wehrhaften Mauer. Ihr erkennt Verzierungen an den Zinnen und Turmspitzen, die zweifelsohne elfischen Ursprungs sind.*

Helden, die das Abenteuer **Klingen der Nacht** erlebt haben, erkennen in der Holzfestung sogleich das *Kaiser-Gerbald-Fort* wieder. Alle anderen Helden wissen dies nur bei einer gelungenen Probe auf *Geographie* (Hoher Norden) -4.

### Was ist, wenn die Helden das Fort aufsuchen wollen?

Die eigentliche Station der Bahalyr ist Andion, wo die Helden mehr über Amalaia erfahren können. Dennoch könnte es sein, dass die Helden nach Verlassen der Traumwelt gezielt das Fort aufsuchen wollen, um mit den Menschen vor Ort zu reden. Kommandant  *Joron Timmerlan* (Mitte 30, blonde Locken, ehrlich, treu und rondragläubig) bewundert das Flugschiff und gibt bereitwillig Auskunft: Das Fort hat Jahre der Misswirtschaft hinter sich, und vor wenigen Jahren gab es einen Angriff von Shakagra, der jedoch mithilfe von Fremden abgewendet werden konnte (siehe **Klingen der Nacht**). Er weiß, dass das Fort auf den Ruinen einer fremden Kultur gebaut wurde, doch Elfen hat er hier nur sehr selten gesehen.

Zunächst müssen die Helden die Bahalyr außerhalb von Andion landen, das Manöver ist um +1 erleichtert. Danach können sie die Stadt erkunden, deren Tore für sie geöffnet werden, da neugierige Elfen hinausströmen, um das Flugschiff zu bewundern.

### Wie gehen die Hochelfen mit den Helden um?

Da Andion nur eine Traumwelt ist, sehen die Hochelfen die Helden als Besatzung oder gar Besitzer eines Flugschiffes als ihresgleichen an. Was die Sprache angeht, so hört jeder die Elfen in seiner jeweiligen Muttersprache reden. Amalaia erkennt die Helden nicht, sieht in ihnen aber jeweils Personen eines Standes, der in der Menschenwelt vorkommt und eine elfische Entsprechung hat: Magier hält sie für elfische Philosophen, Krieger für Soldaten und Priester für Geweihte der Elfengötter. Streuner oder Bauern wird sie wie Personen der Mittelschicht Andions behandeln.

### Andion in der Übersicht

Der Wachtposten besteht aus einem ummauerten, rautenförmigen Bereich, der ungefähr 50 auf 30 Schritt groß ist. Man betritt Andion durch das **Südtor (01)** oder **Nordtor (02)**, an denen stets zwei elfische Krieger Wache halten. In den vier Ecken der Raute stehen Türme, von denen der **Zerzal-Turm (03)** hervorsticht. Hier beten die gnadenlosen Kämpfer der Elfen ihre Totengöttin an, im Keller des Turmes liegt die Zerzal-Gruft, in der die Krieger bestattet werden, die im Kampf fallen.

Im Inneren von Andion gibt es grob vier Bereiche:

Die **Kaserne (04)** dient der Unterkunft und der Ausbildung der elfischen Kämpfer. Sie ist zweckmäßig

eingerrichtet, hier können bis zu 100 Kämpfer gleichzeitig wohnen. Falls die Kämpfer nicht in der Kaserne sind oder im **Wachhaus (05)** Dienst tun, sind sie oft im **Gemeinschaftsgebäude (06)** anzutreffen. Hier gibt es neben den Essräumen für die Krieger auch Instrumente zum gemeinsamen Musizieren. Besonders beliebt sind die **Thermen (07)**, beheizte Marmorbäder, was für die Elfen, die aus der Feuerstadt Mandalya stammen, nichts Besonderes ist.

Im Nordosten der Festung liegen die **Wohngebäude (08)** für höherrangige Elfen wie Offiziere, Priester oder Gesandte aus Mandalya. Hier gibt es sogar einen separaten **Thermenbereich (09)** und auf den Wohngebäuden das höchste Bauwerk der Stadt, den **Offiziersturm (10)**. Dort oben gibt es ein Astrolabium zur Beobachtung der Gestirne.

Im Zentrum von Andion liegt schließlich der große **Sakralbau (T01)** mit dem angeschlossenen **Pyr-Heiligtum (T02)** und **Simia-Heiligtum (T03)**.

### Die Tempelgebäude Andions

Der **Sakralbau (T01)** ist ein imposantes Gebäude, das von einer großen Kuppel überspannt wird. Die Wände im Inneren werden von Fresken geziert, die die Geschichte der Elfen und ihres Pantheons zeigen: Elfen treten zurück ins Licht, von wo sie einst kamen, werden zu Göttern und wachen über das Volk der Hochelfen. Der Kreislauf von Harmonie, Werden und Vergehen ist überall zu finden.



Das **Pyr-Heiligtum (T03)** in Form einer Flamme ist der Ort in Andion, an dem die Götterverehrung am stärksten gelebt wird. Der Gottdrache wird als Herr der Elemente angebetet, im Besonderen als Herr des Feuers. Im Zentrum des Tempels steht eine drei Schritt hohe Drachenstatue, die stets von Feuer umspielt wird. So ist auch der Altar des Feuers aus dunklem Basalt, aus dessen Innerem ständig eine Flamme lodert, der größte und mit Abstand am meisten besuchte Altar. Doch auch die Elemente Wasser, Humus und Luft haben eigene Altäre, in denen das jeweilige Element in seiner reinsten Form zu finden ist. Die Wände des Pyr-Heiligtums sind mit Reliefs übersät, die Flammen darstellen, in denen aber auch stets Lehren über die Reinheit der Elemente in Asdharia niedergeschrieben sind.

Vom Sakralbau aus führt ein Durchgang zum **Simia-Heiligtum (T02)**. Dort verehrt man den legendären Hochelfen, der als erster aus dem Licht trat und für Erneuerung und Erfindungsreichtum steht. Überall stehen Regale, kleine Tische und Hocker, auf denen Handwerker und andere Gläubige Opfergaben an Simia gebracht haben: Figuren, Werkzeuge, Musikinstrumente, Körbe – allen ist dabei gemein, dass die althergebrachte Form ein Stück weit verändert wurde, ganz im Sinne der Erneuerung.

#### Andions Geschichte

Andion (Asdharia: schützende Festung) wurde als nördlicher Wachposten des Reiches Mandalya gegründet, der hochelfischen elementaren Stadt des Feuers. Hier lebten mehrere hundert Elfenkrieger, um die Grenze zu schützen. Um 4.000 v. BF, als Amalaia Andion aufsuchte, erlebte die Stadt eine ruhige Zeit. Doch um 3.950 v. BF, als Pardona die Macht im Himmelsturm übernahm, änderte sich dies schlagartig. Die Stadt musste sich der Angriffe Pardonas und ihrer Kreaturen erwehren, was rund drei Jahrhunderte gelang. In dieser Zeit errangen die Verteidiger von Andion ihren größten Sieg, als sie den mächtigen Dämon *Aswa-Djalihd* besiegen und einen Teil seiner Essenz in die Statue des Pyrtempels bannen konnten. Dadurch wurde Pardona vorerst Einhalt geboten, und der Namenlose erlitt durch den Verlust des Dämons einen herben Schlag. Weitere Informationen dazu und zum Versuch der Schergen Pardonas, den Dämon zu befreien, kannst du im Abenteuer **Klingen der Nacht** nachlesen. Um 3.650 v. BF schließlich fiel Andion, kurz bevor auch Mandalya verhüllt wurde.



#### Die Bewohner Andions

Die Hochelfen Andions leben in einem anderen System als die heutigen Wald- und Auelfen. Hier gibt es Offiziere, Priester und hochgestellte Personen, die über die einfachen Soldaten und Handwerker gebieten.

Von besonderer Bedeutung für den Ort sind die Kommandantin **! Viveana** *die-den-Wind-ruft* (jung wirkend, lange, glatte weißblonde Haare, freiheitsliebend, diplomatisch, treu und selbstbewusst) und der Hohepriester **! Dilotheon** *der-die-Götter-kennt* (Alter unbestimmbar, weise, fromm, freundlich).

Viveana hat das Kommando über alle Soldaten und somit auch über Andion. Sie sucht etwas Distanz zu Mandalya, um sich zu verwirklichen und Andion nach ihren eigenen Maßstäben zu leiten, ist aber offen und freundlich zu Gästen wie den Helden.

Dilotheon ist der Hohepriester des Pyr und somit auch aller Götter in Andion. Er respektiert andere Ansichten, akzeptiert aber keine Predigten über die Zwölgötter. Dilotheon ist ein geduldiger Zuhörer, von dem die Helden mehr über das Pantheon der Elfen erfahren können (Seite 49).

#### Begegnungen in Andion

Andion ist für die Helden die erste richtige Begegnung mit der Welt der Hochelfen. Sie haben hier die Möglichkeit, mit den Elfen zu reden und ihre Kultur und Lebensweise zu verstehen. Nutze die folgenden Szenen, um den Helden die Hochelfenwelt nahezubringen, ehe sie auf Amalaia treffen:

- Die Zaubersängerin **! Niralielle** *gebietet-dem-Fels* (hüftlange schwarze Haare, grellgrüne Augen, verklärter Blick) scheint einen der Türme zu begutachten und streicht verträumt über den Stein. Falls ein Held sie dabei beobachtet, wendet sie sich ihm zu und winkt ihn zu sich. Sie erklärt ihm, dass der Stein verwundet sei und sie ihn heilen müsse. Dann webt sie einen Zauber, in den sie den Helden einbezieht, um die Struktur des Turms zu stärken. Ganz nach deiner Entscheidung kann das traurige Lied auf den Helden überspringen und seine Rüstung stärken (RS +1 bis zum Ende des Abenteuers), ihn in Melancholie stürzen (Probe auf Willenskraft (*Überreden widerstehen*) –1, bei Misslingen 1 Stufe *Verwirrung* bis zum Verlassen von Andion) oder ihm schlicht 2W6 AsP entziehen.
- Eine Gruppe elfischer Soldaten übt vor der **Kaserne (04)** den Kampf in Formation. Der Offizier deutet die Bewegungen nur an, denen die Soldaten blitzschnell folgen. Dabei ist kein einziger Laut zu hören. Dies liegt allerdings an dem SILENTIUM, den der Offizier gewirkt hat, um die Konzentration der Elfen zu stärken. Als er den Zauber schließlich beendet, hört man zunächst Waffengeklirr, dann wird die Formation etwas unordentlicher, bis der Offizier die Übung abbricht.
- Höhergestellte Helden wie Adlige, Geweihte oder Magier werden von der jungen **! Vayalena** *glänzt-wie-der-Morgentau* (trägt edle Kleidung und Schmuck, rotblonde Haare, die zu zwei Zöpfen geflochten sind) angesprochen, die von den „weitgereisten Fremden“ Neuigkeiten aus Mandalya oder anderen Städten erbittet. Die junge Patrizierin

schwärmt selbst von der Stadt des Feuers, die sie für die größte aller Elfenstädte hält. Sie nimmt die Helden an die Hand und führt sie durch Andion, womit ihnen praktisch jede Tür offensteht. Die Helden müssen dabei allerdings auf ihre Gespräche eingehen, wofür du eine Probe auf *Etikette (leichte Unterhaltung)* verlangen solltest.

- Zwischen dem **Gemeinschaftsgebäude (06)** und dem **Wohngebäude (08)** haben einige Händler Stände aufgebaut, an denen sie Waren aus dem Süden feilbieten. Dabei handelt es sich zumeist um sehr feinen Schmuck oder Kleidung aus Bausch, aber auch um Heilkräuter. Die Helden könnten zwar versuchen, im Tauschgeschäft eigene Waren hierzulassen (die Elfen akzeptieren keine Dukaten oder Silbertaler), doch bei Verlassen der Traumwelt verschwinden die hier erworbenen Gegenstände.

### Amalaia in Andion

Wenn die Helden nach Amalaia suchen, kannst du eine Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)*, 1 Stunde, 5 Versuche, verlangen. Bei einem Teilerfolg (6 QS) erfahren die Helden, dass Amalaia sich oft im Offiziersturm oder im Sakralbau aufhält, bei einem Erfolg (10 QS) weist man ihnen den Weg zur Sternenträgerin. Alternativ können sich die Helden auf die Spur der schon bekannten Sinneseindrücke der Sternenträgerin machen, indem sie aufmerksam nach ihrem

Seelenlied lauschen oder dem Duft von Lavendel folgen. Verlange dazu Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –1.

Es bietet sich an, dass die Helden die erste Begegnung mit Amalaia im Offiziersturm haben, wo sie der Kommandantin Viveana die-den-Wind-ruft ihre Karte zeigt.

#### Amalaia's Karte

Amalaia hat sich in Andion über ihre weitere Reise-route ausgetauscht und dazu eine Karte angefertigt. Für die Helden ist ein Blick auf die Karte von großem Wert, hilft sie doch bei der weiteren Navigation und gibt ihnen Hinweise, was sie noch erwarten könnte. Die Sternenträgerin wird die Karte aber nicht bereitwillig zeigen, sondern diskutiert lediglich mit Kommandantin Viveana darüber und leiht sie dem Hohepriester Dilotheon aus, damit dieser eine Kopie anfertigen kann. Um einen Blick auf die Karte zu erlangen, müssen sich die Helden also geschickt anstellen.

Bei ihrer ersten Begegnung mit Amalaia sollten die Helden direkt von der Karte erfahren, zum Beispiel beim Gespräch im Offiziersturm. Um diesen zu betreten, müssen sie um eine Audienz bei Viveana bitten oder den Wachen nachdrücklich mitteilen, dass sie unbedingt Amalaia sprechen wollen, so sie sich dort befindet. Dafür kannst du eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen die Willenskraft der elfischen Wachen (FW 6, Probe auf 14/14/13) verlangen.



#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der elfische Krieger führt euch wortlos durch das edle Wohngebäude zum Offiziersturm, der ebenso wehrhaft wie elegant wirkt. Ihr vermögt kaum Fugen zwischen den Steinen zu erkennen, alles wirkt wie aus einem Guss geformt. Die Wände der sich nach oben windenden Treppe sind mit Ornamenten verziert, unter denen die Flamme Pyrs dominiert, aber auch Eisblumen, Blütenblätter, Wasserfontänen, Steinfragmente und Luftwirbel zu erkennen sind. Vor einer schweren Tür verharrt der Elf kurz und klopft an, ehe er eintritt und euch bedeutet, ihm zu folgen.

Sobald ihr eingetreten seid, schlägt euch der Duft nach Lavendel entgegen, der aus dem zweckmäßigen Offiziersraum einen lebensbejahenden Ort macht. Sogleich erkennt ihr Amalaia, die hinter einem Tisch steht und über eine Karte gebeugt ist, die auch eine weitere Elfe studiert. Die aufrechtstehende Elfe mit langem, weißblondem Haar und strenger Miene schaut auf, nickt dem Krieger zu und richtet sich dann an euch:

„Sanyasala! Ich bin Viveana die-den-Wind-ruft, und das ist Amalaia die-bändigt-den-Wind. Wer seid ihr, und was führt euch hierher?“



Alle Helden mit der Schlechten Eigenschaft *Neugier* müssen sofort eine Probe auf *Willenskraft* –1 ablegen, bei deren Misslingen sie mit aller Macht einen Blick auf die Karte werfen wollen – koste es, was es wolle. Doch auch den anderen Helden solltest du die Karte als interessanten Gegenstand in Erinnerung rufen.

Sowohl Viveana als auch Amalaia sind den Helden freundlich gesonnen. Wollen diese bereits hier Amalaia befragen, lädt sie sie ein, sich zu einem späteren Zeitpunkt zu unterhalten, da sie die Gastfreundschaft der Kommandantin nicht zu stark beanspruchen will. Nutze dazu den Abschnitt Interaktion mit Amalaia (siehe unten). Ein erster Blick auf die Karte offenbart den Helden, dass diese sehr verschwommen ist und sich erst richtig „formen“ muss. Dazu müssen die Helden sie länger beobachten, was ihnen bei einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* bewusst ist. Amalaia wird die Karte zunächst einrollen und den Helden nicht direkt zeigen. Um einen längeren Blick darauf zu erhaschen, kannst du auf folgende Szenen zurückgreifen:

**Amalaia schmeicheln:** Wortgewandte oder sehr charismatische Helden können versuchen, die Sternenträgerin dazu zu bewegen, sie einen Blick auf die Karte werfen zu lassen. Dazu sollten sie gute Argumente und freundliche Worte übrighaben, zudem ist eine Vergleichsprobe auf *Betören (Anbändeln)* oder *Überreden (Schmeicheln)* gegen Amalaias *Willenskraft* (FW 14 (14/17/15)) nötig. Bei einer Netto-QS von 1 können die Helden kurz auf die Karte schauen und erkennen, dass

diese sich erst formen muss. Erst ab einer Netto-QS von 2 können sie so lange auf die Karte schauen, dass sie erfolgreich sind.

**Folgt der Karte:** Folgen einzelne Helden Amalaia heimlich (was bei einer Probe auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* –1 erfolgreich ist), bemerken sie, dass diese nach einiger Zeit zum Sakralbau aufbricht und sich in den Pyrtempel zur Meditation begibt. Nach einer Stunde der Andacht tauscht sie sich mit dem Hohepriester Dilotheon aus, dem sie die Karte für einige Stunden zur Abschrift überlässt. Der Priester legt die Karte zunächst etwas abseits der Pyr-Statue ab, was die Helden nutzen können, um mit einer weiteren Probe auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* die Karte zu erreichen und anzuschauen.

**Strategischer Austausch:** Verwickeln die Helden Kommandantin Viveana direkt in ein Gespräch über die strategische Bedeutung Andions und mögliche Umtriebe feindlicher Kräfte, können sie geschickt auf die Umgebung eingehen und die Kommandantin dazu bringen, die Karte Amalaias auszurollen und mit den Helden über die Geographie zu diskutieren. Dazu ist jeweils eine Probe auf *Kriegskunst (Belagerung)* und *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* –1 erforderlich.

**Ein Phexensstück:** Schließlich ist auch der temporäre Diebstahl der Karte oder ein Austauschen gegen ein anderes Pergament möglich. Dazu müssen die Helden Amalaia zunächst in ein Gespräch verwickeln und dann eine Vergleichsprobe auf *Taschendiebstahl (Gegenstand entwenden)* gegen Amalaias *Sinnesschärfe* (FW 17 (14/17/17)) bestehen. Die anderen Helden können mittels Proben auf *Taschendiebstahl (Ablenken)* den eigentlichen Diebstahl unterstützen, jeweils QS/2 aus diesen Proben erleichtern die Vergleichsprobe.

Sind die Helden erfolgreich, bildet sich die Karte langsam vor ihren Augen aus und zeigt die weiteren Orte der Reise. Dies sind insbesondere das *Tor zum Norden* (Seite 35) und *Tir-Logh-Càrn* (Seite 51). Die Proben zur Navigation zu diesen Orten ist mit der Karte um +2 Punkte erleichtert. Du kannst den Spielern die Karte nun als Handout geben.



### Interaktion mit Amalaia

Neben der Karte Amalaias können die Helden auch im Gespräch mit der Sternenträgerin weitere Erkenntnisse gewinnen. Du kannst für das Gespräch mit Amalaia folgende Szenen verwenden, um sie greifbarer zu machen und eine Wiedererkennung zu gewähren:

- Als die Sternenträgerin über ihre Antwort nachdenkt, hören die Helden plötzlich die Melodie ihres Seelenliedes, rein und klar von ihr ausgehend. Stimmen sie singend oder summend in die Melodie ein, nimmt Amalaia dies überrascht und erfreut wahr.



- Die Worte Amalaias gehen einher mit einem starken Duft von Lavendel, der geradezu übermächtig auf die Helden wirkt. Sie erhalten für den Rest des Gesprächs 1 Stufe *Verwirrung*, zauberkräftige Helden regenerieren dafür in der nächsten Phase 1 AsP mehr.
- Mitten im Gespräch fällt ein Lichtstrahl auf die Elfe und lässt sie unwirklich aussehen, so dass sich die Helden direkt an die Ereignisse am Baum des Lebens erinnern. Amalaia ist einen Moment überrascht und lächelt dann den Helden zu: „Ihr seht etwas in mir? Ich hoffe, es ist gut!“

Verlange gegebenenfalls Proben auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) –2, um folgende Erkenntnisse aus dem Gespräch mit Amalaia zu ziehen:

- Amalaia ist hoffnungsvoll und zuversichtlich.

- Sie hat in Andion mehr von den Göttern Simia und Pyr erfahren, fühlt sich aber eher Nurti zugehörig.
- Sie hat das Ziel ihrer Reise noch nicht erreicht, doch Andion ist eine sichere wie angenehme Zwischenstation. Dennoch will sie bald gen Norden aufbrechen.

### Wichtige Informationen aus Andion

Die Helden sollten die Karte Amalaias gesehen haben, mindestens aber wissen, dass ihre Reise noch weiter in den Norden führt.

Sie sollten zudem erkannt haben, dass Amalaia hier wieder zuversichtlich und hoffnungsfroh ist – idealerweise wissen sie schon, dass es einen Unterschied zwischen Hin- und Rückreise gibt und können die Ereignisse dem jeweiligen Abschnitt zuordnen.

## Das Tor zum Norden (Rückreise)

Der nächste Ort, den die Bahalyr ansteuert, ist ein Grenzposten am großen Tor einer robusten Mauer. Falls deine Helden das Abenteuer **Klingen der Nacht** erlebt haben und ihnen eine Probe auf *Geographie* (Hoher Norden) +1 gelingt, können sie das **Tor zum Norden** als vollends intakte Version der Hochelfenruine identifizieren, in der sie einst auf  *Khydaka Eisblüte* (Seite 49) trafen.

### Die Traumwelt am Tor zum Norden

*Art der Anwesenheit:* körperlich

*Hintergrund:* Das Tor zum Norden war der erste Kontakt, den Amalaia nach dem Himmels-turm hatte. Bei den Elfen vor Ort erlebte sie den Glauben an Zerzal und das Zusammenstehen gegen die Feinde.

*Erinnerungen / Zeitperiode:* Die Erinnerungen an den Himmelsturm sind hier noch besonders präsent, aber die seelischen Wunden auch so tief, dass Amalaia nur wenig darüber spricht (3.952 v. BF).

*Stimmung der Erinnerungen:* Zweifel an den Göttern, insbesondere an Nurti, erste Offenheit für Zerzal und den Kampf gegen die Feinde 

*Boni:* Proben auf *Kriegskunst*, Kampfmanöver und Zauber, die Gegner schwächen oder Schadenspunkte verursachen, sind um +1 erleichtert.

*Mali:* Proben auf Talente wie *Betören*, *Etikette* oder *Überreden*, die nicht im Einklang mit dem Zerzal-Glauben der elfischen Wächter stehen, sind um –2 erschwert

*Besonderheiten:* Da das Tor ein Ort der Wacht ist, sollte es zu wenigstens einem Angriff von Pardonas Schergen kommen, in den die Helden verwickelt werden.

### Auf dem Weg zum Tor

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Die letzten Stunden – vielleicht gar Tage – waren von einer unfassbaren Eintönigkeit geprägt. Überall sind Eis und Schnee, als Orientierung dienen euch lediglich die Berggipfel im Westen und einzelne Schneeverwehungen, anhand derer ihr euer Fortkommen messen könnt. Täuscht ihr euch, oder kommt das Flugschiff nur langsamer voran? Die Kälte kriecht langsam in eure Glieder, doch noch immer gibt es kein erkennbares Ziel, auf das die Bahalyr zuhält.*

Hier oben herrscht die Kältestufe 2 vor (**Regelwerk** Seite 346), gegen die sich die Helden hoffentlich einigermaßen gut schützen können. Tatsächlich deutet zunächst nichts darauf hin, dass die nächste Traumwelt bevorsteht. Amalaias Seelenlied ist hier kaum zu vernehmen; nur wenn die Helden aktiv fragen, kannst du ihnen Proben auf *Willenskraft* –1 zugestehen, bei deren Gelingen sie einzelne Fetzen hören können. Lass die Helden eine Gruppensammelprobe auf *Boote & Schiffe*, 1 Stunde, 3 Versuche, ablegen, die um QS/2 der erfolgreichsten Probe auf *Willenskraft* zur Identifikation des Seelenlieds erleichtert ist. Falls die Probe gelingt, steuern die Helden auf die Mauerreste des Tores zu und können sich auf die folgende Szene vorbereiten. Andernfalls geraten sie abrupt in die Traumwelt.

## Die Bastion im Eis

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sanft steuert ihr die Bahalyr über die Schneelandschaft auf eine dunkle Erhebung im Schnee zu. Als ihr näher kommt, erkennt ihr die Reste eines Bauwerks.

Ein Ruck geht durch das Schiff, und wo eben noch die endlose Weite des Eises war, zieht sich nun eine gut vier Schritt hohe und anderthalb Schritt dicke Mauer aus Stein durch die Landschaft. Sie reicht, soweit ihr schauen könnt. An der Stelle, wo ihr gerade das Bauwerk errahnen konntet, steht ein prächtiger Torbogen mit einem kleinen Wachturm. Ihr vernehmt ein langgezogenes Pfeifen aus einer Flöte, und eine Handvoll Krieger bemannt schnell wie der Wind die Zinnen des Turmes, ihre Blicke auf das Flugschiff gerichtet.



Die Helden können sich zunächst einen Überblick verschaffen, ehe sie in Kontakt mit den Wachen der Bastion treten. Falls die Helden unvorbereitet sind, da die Bahalyr abrupt in die Traumwelt gestürzt ist, kannst du die Proben um -1 Punkt erschweren und jedem Helden nur eine Probe zugestehen.

#### Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)

QS 1 – Die vier Krieger sind in leichte Rüstungen aus Leder gekleidet und tragen Bögen sowie filigrane Säbel.

QS 2+ – Es handelt sich um Elfen. Das Pfeifen kam aus dem Turm, wo sich also noch mehr von ihnen befinden müssen.

#### Probe auf Geschichtswissen (Hoher Norden) –4

QS 1 – Vor den Firnelfen lebten im Norden Hochelfen, die hervorragende Baumeister waren.

QS 2+ – Angeblich gab es einst eine Mauer, die die Elfenreiche vor Bedrohungen aus dem Norden schützen sollte.

#### Probe auf Kriegskunst (Belagerung)

QS 1 – Die Wachen haben eine defensive, aber nicht bedrohliche Formation eingenommen.

QS 2+ – Die Befestigungsanlagen sind so ausgerichtet, dass sie Bedrohungen von der anderen Seite erwarten.



Helden, denen Proben auf Geschichtswissen oder Kriegskunst gelungen sind, erhalten eine Erleichterung in Höhe von QS/2 (der höchsten erzielten QS) für die Interaktion mit der Kommandantin des Ortes.

Die Bahalyr verharret schließlich wenige Schritt vor dem Wachturm in der Luft, und die Elfen bedeuten den Helden, das Schiff zu verlassen und den Turm zu betreten.

### Das Verhalten der Wachen

Da Amalaia nur kurz in diesem Ort war, hat sie kaum mit einzelnen Wachen gesprochen und erinnert sich nicht an diese. Daher verhalten sie sich in der Traumwelt sehr stereotyp. Sie machen genau das, was Amalaia von typischen Wachen erwarten würde: Sie reden nur das Nötigste („Folgt uns!“ – „Später!“ – „Wartet!“) und haben keine Namen.



## Ein ungemütlicher Empfang

Fast wortlos führen die Wachen die Helden in den Turm hinein zur kleinen Kammer der Kommandantin. ⚔ Swaheiria die-Zerzal-dient (meisterliche Elfenkriegerin, verehrt Zerzal, diszipliniert, treu; Kriegskunst 11 (15/11/15), Willenskraft 8 (15/15/12), SK 3) hatte längere Gespräche mit Amalaia, sodass sie als eigenständiger Charakter in der Traumwelt auftritt.

Der Empfang der Kommandantin ist kühl-distanziert. Sie fragt die Helden nach ihrem Woher und Wohin und will mehr über das Flugschiff erfahren. Fragen der Helden wischt sie beiseite, bis ihre eigenen vollständig beantwortet sind.

Wenn Swaheiria endlich zufrieden ist, lenkt sie das Gespräch auf die allgegenwärtige Bedrohung: Sie ist überzeugt, dass dieses Bollwerk und der Einsatz ihrer Einheit die Gründe dafür sind, dass die Elfen weiter im Süden friedlich leben können. Lege Vergleichsproben auf Kriegskunst mit den Anführern der Helden ab. Falls die Helden mindestens dieselbe QS aufweisen wie sie, zeigt sie sich beeindruckt und ist für die Fragen der Helden offen. Andernfalls steht der Gruppe ein langer Vortrag über Verteidigung und Disziplin bevor.

Falls ihre Netto-QS sogar 2 oder mehr beträgt, kommt es zum Angriff auf die Bastion (Seite 37), bevor die Lehrstunde für die Helden beendet ist.

### Fragen an Swaheiria

Wenn die Helden die Aufmerksamkeit der Kommandantin gewonnen haben, können sie ihr Fragen stellen. Sie berichtet, dass Amalaia aus Omethoon, der Stadt des Eises im Norden, gekommen sei und vom Fall der Stadt berichtet habe. Seither hat Swaheiria die Wachen verstärkt, und es ist tatsächlich zu vereinzeltten Angriffen gekommen, auch von einem leibhaftigen Gletscherwurm (Beschreibung siehe ⚔ Eisbrand Seite 54). Weiter weiß sie, dass in den vergangenen Jahren öfter Handelszüge aus Omethoon durch das Tor gekommen sind. Seit einiger Zeit ist aber niemand mehr hier eingetroffen, abgesehen von Amalaia. Swaheiria selbst war nie in der Stadt des Eises.

## Stunde der Wacht

Früher oder später kommt es zu einem Angriff von Dämonen, die Pardona Amalaia hinterhergeschickt hat. Durch ihren Einsatz können die Helden den Respekt der Kommandantin gewinnen und auch mit Amalaia sprechen.

## Karmanath

MU 16 KL 10 IN 14 CH 12

FF 10 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 35 AsP 25 KaP – INI 19+1W6

VW 12 SK 3 ZK 4 GS 12

Biss: AT 15 TP 1W6+10 RW kurz

Pranke: AT 17 TP 1W6+6 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2

**Sonderfertigkeiten:** Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Finte I (Biss, Pranke), Kampfrelexe I-III, Verbeißen (Biss)

**Talente:** Einschüchtern 10, Fährtsensuchen 16, Klettern 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft 13

**Zauber:** Blitz 8, Horriphobus 3

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Dämon (niederer, Belshirash), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** -3

**Kampfverhalten:** Karmanthi versuchen zunächst, ihrer Beute Angst zu machen, sie durch Geheul einzuschüchtern und sie zu hetzen. Am liebsten greifen sie den schwächsten Gegner gemeinsam an und nutzen dabei jeden nur erdenklichen Vorteil, Finten und Anspringen, um sich anschließend in ihrem Gegner zu verbeißen.

**Flucht:** Karmanthi fliehen nicht.

**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz

**Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

☛ **QS 1:** Karmanthi kommen vor allem im Norden Aventuriens vor. Sie jagen im Rudel und greifen zusammen an.

☛ **QS 2:** In einer Meute sind die Wesen besonders gefährlich, da sie sich gegenseitig antreiben.

☛ **QS 3+:** Diese Dämonen dienen dem eisigen Jäger Belshirash.

### Sonderregeln:

**Meute:** Karmanthi, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Karmanath in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT)

**Raserei:** Karmanthi werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

**Schreckliches Geheul:** Karmanthi können ein schreckliches Geheul anstimmen und so ihre Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Karmanthi und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Karmanthi die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Karmanath 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für eine Stunde hinzu. Der Einsatz des Heulens kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Heulen sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Heulen, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

**Dämonen-Regeln:** Für Karmanthi gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (**Regelwerk** Seite 355).



## Alarm!

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Plötzlich vernehmt ihr wieder das Pfeifen der Flöte, doch dieses Mal schriller und in kurzen Abständen. Es klingt nicht melodisch, sondern panisch. Dann wird es übertönt von Schreien der Wachen. »Dhaza!« vernehmt ihr, ein Schrei, im Ringen mit dem Tod. Etwas Schreckliches greift den Wachposten an!*



Falls die Helden noch bei Kommandantin Swaheiria sind, wird diese umgehend zur Waffe greifen und sie auffordern, ihr zu helfen.

Der Wachturm wird von einem Rudel *Karmanthi* angegriffen, die Pardona selbst beauftragt hat, Amalaia zu suchen und zu vernichten. Daher sind diese Kreaturen noch furchterregender, als es Dämonen ihrer Art für gewöhnlich sind. Ihr Geheul dringt schon zu Beginn auch an die Ohren der Helden. Wende ihre Sonderregel *Schreckliches Geheul vor Beginn des Kampfes* an.

Insgesamt vier *Karmanthi* greifen den Turm an. Zwei Dämonen wenden sich den Helden zu, einer kämpft gegen Swaheiria und ein weiterer gegen die restlichen Wachen.



Falls deine Helden Schwierigkeiten mit zwei Dämonen haben, kann Swaheiria ihren *Karmanath* schnell besiegen und greift auf Seiten der Helden ein.



Ebenso ist es möglich, dass der *Karmanath*, der die Wachen bekämpft, nach 3 KR seine Gegner besiegt hat und sich den Helden zuwendet.

## Angriff auf ungeschützte Stellen

(Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

**Regel:** Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

**Erschweris:** -2

**Voraussetzungen:** Wesen verfügt automatisch über die SF

## Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

**Regel:** Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (**Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* notwendig. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

**Erschwernis:** -4

**Voraussetzungen:** Wesen verfügt automatisch über die SF

### Ruhm und Ehre

Sobald die Helden und Swaheiria die Karmanthi besiegt haben, kehrt schlagartig Ruhe ein. Die Elfenkriegerin tritt dem Anführer der Helden gegenüber und verbeugt sich vor ihm. Feierlich erklärt sie, dass sich die Recken bewiesen haben und fortan am Tor des Nordens für alle Zeit willkommen sind.



Dies kann bedeuten, dass die Regeneration der Helden in dieser Nacht um 2 Punkte erhöht ist (Lebens- und Astralenergie).

Jetzt tritt ihnen Amalaia entgegen, die verhärtet und traurig wirkt. Nur falls einem Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -4 gelingt, nimmt er den schwachen Duft nach Lavendel wahr, der sie schon in vorherigen Begegnungen umgab.

### Amalaias Erinnerungen an das Eis

Die Hochelfe blickt ständig zu Boden und ist kaum ansprechbar. Um zu ihr durchzudringen, brauchen die Helden Zeit und gutes Zureden.

Falls du dies nicht ausspielen möchtest, bietet sich eine Sammelprobe auf *Heilkunde Seele (Unterdrückung von Schlechten Eigenschaften)*, -1, 15 Minuten, 7 Versuche, an:

**Teilerfolg (6 QS):** Amalaia berichtet mit brüchiger Stimme, dass die Stadt des Eises an Pyrdona (Pardonas

ursprünglicher Name) gefallen sei. Diese muss auch die schrecklichen Karmanthi ausgesandt haben. Voller Verzweiflung erklärt sie, dass sie ihr *iama* dort zurücklassen musste.

**Erfolg (10 QS):** Die Schergen Pyrdonas verfolgten Amalaia und weitere Flüchtlinge bis nach Tir-Logh-Càrn (Seite 51). Sie konnte sich dann zum Tor des Nordens absetzen und weiß nichts vom Schicksal der anderen. Neben ihrem *iama* ließ Amalaia auch einen Geliebten zurück, von dem sie aber ansonsten nicht spricht.

Darüber hinaus kannst du den Helden eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* -1 zugestehen, um die Beweggründe Amalaias besser nachvollziehen zu können.

### Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen) -1

**QS 1** – Der Hochelfe liegt viel am verlorenen *iama*. Sie hat es nicht leichtfertig zurückgelassen, und der Verlust belastet sie sehr.

**QS 2** – Amalaia hadert mit den Göttern und stellt Nurti – wenn auch noch nicht offen – in Frage. Sie ist den Berichten Swaheirias und der Wachen zu Zerzal sehr zugewandt.

**QS 3+** – Ihr Glauben verschiebt sich von Nurti in Richtung Zerzal. Das, was die Helden in Da'lirielâ erlebt haben, nahm hier seinen Anfang.

Nach dem Gespräch mit Amalaia können die Helden am Tor des Nordens noch rasten. Weitere Erkenntnisse gibt es hier nicht zu gewinnen.

### Wichtige Informationen zum Weiterflug

Die Helden sollten nun wissen, dass Ometheon, der Himmelsturm, gefallen ist. Zu Pyrdona selbst wissen sie, dass diese skrupellos genug ist, mächtige Dämonen herabzurufen, um ihre Gegner zu vernichten.

Zudem scheint das *iama* der Sternenträgerin für sie und die Bahalyr von besonderer Bedeutung. Sie wissen es zwar noch nicht unbedingt, doch steckt ein Teil von Amalaias Seelenlied darin (siehe **Der Ruf der Bahalyr** Seite 8). Amalaia betont in der Traumwelt deutlich, dass sie es sich zurückwünscht. Du solltest dies als Motivation verwenden, um den Himmelsturm als Ziel für die Expedition festzulegen. Im Gespräch mit Anastasius und Seri können die Helden mehr über die Verbundenheit einer Elfe zu ihrem *iama* erfahren und vermuten, dass es die Bahalyr (weiter) vervollständigen könnte.

## Weitere Orte (Hin- und Rückreise)

Die folgenden Orte kannst du nach Belieben platzieren, um den Helden mehr Einblicke in die Entwicklung Amalaia zu geben oder um die Reise etwas abwechslungsreicher zu gestalten. Die Begegnungen sind oft klar als Traum erkennbar, die Helden sind meist *geistig* anwesend. Sie können also auch im Schlaf oder in Tagträumen erlebt werden, Boni oder Mali auf Proben gibt es keine.

### In einem Elfenweiler (Hinreise) 🌿🌳

An einem Waldrand in einer leicht gewellten Landschaft (eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -1 lässt Reste von Grundmauern erahnen) wird ein kleines Dorf sichtbar. Amalaia ist hier auf Durchreise und spricht gerade mit den Bewohnern, einfachen Elfen, die friedlich in der Wildnis leben und mit dem auskommen, was die Natur ihnen gibt. Die Helden werden freundlich begrüßt und können – wie auch Amalaia – mehr über die Elfengöttin Nurti erfahren. Falls einem Helden eine Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) gelingt, spürt er, wie dankbar und zufrieden Amalaia hier ist.

### Rast am Wegeschrein (Rückreise) 🌿🌀

In einer kargen Landschaft voller Gras, Moos, Farne und einzelner Steine erkennen die Helden einen etwa halben Schritt großen Stein, der etwas exponiert steht. Wenn sie ihn genauer anschauen, gehen sie in eine Traumwelt über und Amalaia kniet davor. Sie summt die bekannte Melodie mit einer leicht veränderten Note. Gelingt einem Helden eine Probe auf *Musizieren* +1 erkennt er die Note als kriegerisch und aggressiv. Die Helden können Kontakt zu Amalaia aufnehmen, die sie ermuntert, sie im Gebet und beim Kampf gegen die Feinde des Elfenvolkes zu unterstützen. Sie betet zu Zerzal und tut mögliche Hinweise auf ihr Interesse an Nurti ab, als wäre dies ein kindischer Traum gewesen. Angesprochen auf ihre Vergangenheit oder ihren Kampfeswillen, lässt sich Amalaia auf eine kurze Debatte ein. Im Wesentlichen entsprechen ihre Argumente denen aus dem Gespräch in Da'lirielâ (siehe Abschnitt **Ein Lied des Leides**, Seite 29).



Helden, die sehr einfühlsam und ehrlich interessiert sind, erhalten einen Schicksalspunkt zurück.

### Tage des Handwerks (Hinreise) 🌿🌳

In einem sehr ausgedehnten Waldstück liegt eine kleine Lichtung, von der die Helden den Gesang einer Elfe hören, die ein Lied nach der wohlbekannten Melodie singt. Sie erblicken Amalaia, die über einen Baum streicht, dem sie offenbar das Lied singt, wobei er sich nach den Wünschen der Elfe formt. Gelingt einem



Helden eine Probe auf *Magiekunde* (*Zaubersprüche*) -2, erkennt er, dass es sich um einen hochelfischen Zauber handeln muss, der in der Lage ist, Pflanzenwachstum nach dem eigenen Willen zu formen.

#### Probe auf Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)

QS 1 – Der Baum ist eine Blutulme.

QS 2 – Blutulmen eignen sich besonders gut für magische Gegenstände wie Zauberstäbe.

QS 3+ – Ebenso für elfische Flugschiffe.

#### Im Gespräch mit Amalaia

Amalaia's Reaktion auf die Helden ist freundlich, aber sie ist abgelenkt: Das Formen des Baumes fordert sie und ist ihr sehr wichtig. Falls die Helden sie auf besondere Merkmale wie die Blutulme oder den angewandten Zauber ansprechen, behandelt Amalaia sie wie geschätzte Kollegen, die sich auf den Bau von Flugschiffen verstehen. Sie berichtet begeistert von ihrem Handwerk und von ihren Plänen, im legendären Himmelsturm mehr über den Bau von Flugschiffen zu erfahren.

## Pardonas Scheußlichkeiten (Rückreise)

Schließlich können die Helden in einen Kampf Amalaia gegen eine Kreatur aus dem Gefolge Pardonas geraten.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Bahalyr stürzt plötzlich ein Stück ab und trudelt, als wäre sie von einer starken Windböe getroffen worden. Immer wieder erzittert sie und kann kaum den Kurs halten. Dann hört ihr einen Schrei wie von einem gewaltigen Raubtier. Er mischt sich unter die vertraute Melodie, die wie ein Hilferuf klingt.



Verlange Proben auf *Körperbeherrschung (Balance)* –1, damit die Helden handlungsfähig bleiben. Nur die Helden, denen die Probe gelingt, können zunächst handeln und sich frei auf der Bahalyr bewegen. Dabei entdecken sie, dass sie über einem halbzerstörten elfischen Wachturm schweben, auf dessen Plattform Amalaia steht. Sie hält eine schlanke Fechtwaffe fest umgriffen und starrt nach vorne. Dort können die Helden die Umrisse einer gewaltigen Kreatur erahnen, die sich aus dem Nebel schält: Eine groteske Mischung aus Mensch und Bär, mit gewaltigen Flügeln.

### Kampf um den Wachturm

Die Kreatur hat es auf Amalaia abgesehen und ist ihr an Kampfkraft offenbar überlegen. Bisher hält sich die Hochelfe gut, weil sie geschickt die Beschaffenheit der Elfenruine ausnutzt: Von der Plattform des Turmes aus kann sie die Chimäre angreifen und sich immer wieder in das halbwegs gut erhaltene Stockwerk darunter zurückziehen, dessen Zugang zu eng für die Kreatur ist. Durch ihre wütenden Angriffe vergrößert die Chimäre aber diesen Zugang, so dass die Rückzugsmöglichkeit nicht ewig halten wird.

Sollten die Helden Amalaia helfen, können sie Eindrücke von dem erhalten, was sie später im Himmelsturm erwarten wird. Du kannst dich an folgenden Szenen für einen abwechslungsreichen Kampf bedienen:

- Die Chimäre hat Schwierigkeiten, sich ob ihres immensen Gewichts lange in der Luft zu halten und kracht nach einem Angriff auf die Plattform. Alle Helden müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –1 bestehen, bei deren Misslingen sie den Status *Liegend* erhalten.
- Haben sich die Helden in das vermeintlich sichere Stockwerk zurückgezogen, fliegt die Chimäre mit aller Wucht gegen die Turmmauer, wodurch mehrere Steine in den Raum geschleudert werden. Würfle für jeden Helden mit dem W20: Bei 1–12 wird er von einem Stein getroffen und muss diesem ausweichen, um nicht 1W6+3 TP zu erleiden.

### Firunsbär-Harpyien-Chimäre

**Größe:** 2,20 Schritt Flügelspannweite

**Gewicht:** 150 Stein

**MU** 14 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11

**FF** 12 **GE** 11 **KO** 20 **KK** 16

**LeP** 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

**VW** 6 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 4/9 (am Boden / in der Luft)

**Tatze:** **AT** 12 **TP** 1W6+6 **RW** mittel

**RS/BE:** 1/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht II

**Sonderfertigkeiten:** Flugangriff (Tatze), Wuchtschlag I+II (Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

**Talente:** Einschüchtern 12, Fliegen 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 5, Willenskraft 5

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** übernatürliches Wesen (Chimären), nicht humanoid

**Beute:** 80 Rationen Fleisch (ungenießbar)

**Kampfverhalten:** Die Kreatur wurde von Pardona erschaffen und ausgesandt, um Amalaia zu vernichten. Sie attackiert ohne Rücksicht auf Verluste und kämpft bis zu ihrem Tod.

**Schmerz +1 bei:** 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

**Flucht:** Die Chimäre flieht nicht.

**Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):**

-  **QS 1:** Harpyien sind durchaus häufig vorkommende Vogelfrauen, doch diese besondere Kreatur muss eine magisch erschaffene Chimäre sein.
-  **QS 2:** Sie könnte einzigartig sein. Mit den Tatzen kann die Kreatur Gegner zu Boden schleudern, dafür ist sie nicht sehr schnell.
-  **QS 3+:** Das Gewicht der Kreatur zwingt sie dazu, immer wieder zu landen. Ihre Flugfähigkeit ist nicht sonderlich ausgeprägt.

### Sonderregeln:

**Berserker:** Jedes Mal, wenn das Wesen eine Stufe des Zustands *Schmerz* erhält, muss zu Beginn der KR eine Probe auf *Willenskraft* gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt es in Raserei und erhält den Status *Blutrausch*. Der Status endet nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.

**Chimären-Regeln:** Für dieses Wesen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 68).

-  Amalaia fordert die Helden auf, einen Ausfall zu wagen und stürzt sich selbst todesmutig gegen die Kreatur. Dabei vernachlässigt sie ihre Deckung (Manöver *Vorstoß*) und nimmt einen Prankenhieb der Kreatur zornig hin, während sie schreit: „Zerzal wird dich richten, wie alle Feinde der Hochelfen!“.



Die Traumwelt-Begegnung findet *körperlich* statt und ist damit umso gefährlicher.

# KAPITEL 3 – DIE SHAKAGRA

»Ihr Weg zurück führte sie erneut durch die Sturmebenen des Nordens und durch die Wälder im Herzen der Welt. Bitter und kalt schnitt der Eiswind ihr Wunden in dao und mandra gleichermaßen. Das nurdra aber wich aus ihrem Herzen wie aus einer Karaffe, und das zerza begann ihr Herz auszufüllen wie ein Krug roten Weins das leere Gefäß. Und so kippte die Waage zum zerza, und zum ersten Mal spürte Amalaia, dass dieses Gefrieren ihres feysala im zerza ein Zustand sein werde, der bliebe für ein eona.«

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

Nach einem einleitenden Abschnitt **Zur Reise II**, bei dem auf auftretende Disharmonien im Seelenlied Amalaias und deren Auswirkungen eingegangen wird, gerät die Bahalyr **Ins Visier der Shakagra** (Seite 42). Der Spielleiter erhält dazu Informationen über Begegnungen mit *Oryzaars Nachtklingen*, einer Rotte von Shakagra, die in diesem Kapitel den Feind darstellen. Mit **Tir-Logh-Càrn** (Seite 51) erreichen die Helden anschließend erneut einen Ort, mit dem Amalaias Seelenlied verwoben ist und an den sie starke Erinnerungen hat. In der Schlacht von Tir-Logh-Càrn kommt es schließlich zur finalen Konfrontation mit den Shakagra sowie dem mit ihnen verbündeten Gletscherwurm **Eisbrand**. Kulisse ist die verwirrend überlappende Realität und Traumwelt der alten Elfeninsel. Erstmals wird die Bahalyr dabei auch in einer größeren Luftschlacht gefordert. Konnten die Helden siegen, so bildet **Das Heiligtum der Alten Götter (Hinreise)** (Seite 59) den Ausklang dieses Bandes.

## Zur Reise II

### Disharmonien in Amalaias Lied

Sobald die Helden mit der Bahalyr das Tor des Nordens verlassen und sich der Bernsteinbucht nähern, spüren sie ein Phänomen, das bisher nur vereinzelt in Erscheinung trat: Das Seelenlied des Schiffes (und Amalaias) wird von Disharmonien durchsetzt. Grund dafür ist der Einfluss der Shakagra vom Clan der *Nai Ashyrr* (siehe auch das Abenteuer **Klingen der Nacht**), die in dieser Gegend an die Oberfläche Aventuriens gelangt sind. Die Shakagra sind *dhaza*, also vom Wirken des Namenlosen durchdrungen, und ihre schlichte Anwesenheit stört die empfindliche Harmonie. Darüber hinaus haben sie selbst eine Art Seelenlied, aus (hoch) elfischer Sicht bizarr verzerrt, dessen Töne sich nun mit der Melodie der Bahalyr vermischen.



### Die Disharmonie erkennen

Das Seelenlied ist immer wieder zu hören, auch im Rauschen des Windes in den Segeln oder im Klappern der Ausrüstung an Bord. Du kannst frei entscheiden, ob allen Helden die disharmonische Veränderung auffällt oder nur besonders aufmerksamen Personen. Auch die Substanz der Bahalyr nimmt bis zu 50 StP Schaden, was ebenfalls auffallen kann. Orientiere dich an den folgenden Ergebnissen einer Probe auf *Sinnesschärfe*.

Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, für Elfen +/- 0, für Halbelfen -1, für alle anderen -2

**QS 1** – Die Melodie des Seelenliedes wird immer wieder unterbrochen, reißt abrupt ab. Du erkennst sogar Löcher in den Bauteilen der Bahalyr.

**QS 2** – Die Unterbrechungen sind nicht plötzlich, sondern folgen einem Muster. Erst schleichen sich falsche Töne in die Melodie, die dann die Oberhand gewinnen und zur Unterbrechung führen.

**QS 3** – Etwas von außerhalb des Schiffes stört die Melodie. Es ist mal stärker, mal schwächer.

### Navigation der Bahalyr

Durch die auftretenden Disharmonien wird die Bahalyr zielloos. Immer wieder beginnt das Schiff abzudriften, zu trudeln oder abrupt zu halten, sodass *Manöver* nötig werden (Seite 14).

Anders als im zweiten Kapitel müssen die Helden den Kurs von nun an ohne Hilfe des Schiffs selbst bestimmen. Mit Hilfe der Karte, die sie in Andion gefunden haben (Seite 34), können die Helden nicht nur durch Proben auf *Orientierung (Sonnenstand oder Sternenhimmel)* den richtigen Weg bestimmen, die Proben sind mit der Karte auch um +2 erleichtert.

Sollten sich die Helden dazu entscheiden, nicht länger in Richtung Norden zu fliegen, sondern mit dem Schiff lieber etwas anderes zu erkunden, können sie die Schwäche der Bahalyr dazu nutzen. Die Proben auf *Boote & Schiffe* sollten dann nur um -2 erschwert sein. Spätestens wenn sie das Clangebiet der Nai Ashyrr wieder verlassen und die Disharmonien enden, wird die Bahalyr sie aber zurück in Richtung Himmelsturm lenken wollen.

### Die Bedeutung der Disharmonie

Für den weiteren Verlauf der Kampagne ist es durchaus wichtig, dass die Helden einen ersten Eindruck davon bekommen, wie das dhaza Einfluss auf das reine Seelenlied Amalaia nehmen kann. Das Wirken der Shakagra und des Namenlosen kann offenbar das Lied und somit auch die Traumwelten verändern. Es kann aktiv gegen diejenigen agieren, die Amalaia helfen wollen – die Helden. Diese Erkenntnis sollten die Helden hier zumindest angedeutet bekommen, indem sie verstehen, dass durch die Veränderung des Liedes die Navigation schwieriger wird und „etwas“ sie vom Kurs abzubringen versucht.



## Im Visier der Shakagra

### Unterwegs über dem Eis

Am Rande oder über der Bernsteinbucht sollten die Helden von der Bahalyr aus mehrfach Tierüberreste auf dem Eis sehen: Körperteile, Knochen und Fetzen von Firnluchsen, Polarbären, Grimwölfen, einem verirrtten Karen oder einem Mammut liegen auf blutig rot gefärbtem Eis, als habe etwas sehr Großes sie gerissen. Eine Untersuchung aus der Nähe ergibt Folgendes:

Probe auf *Tierkunde (Ungeheuer)*

**QS 1** – Die Tiere wurden von einem Drachen gerissen.

**QS 2+** – Hier im Norden war es wahrscheinlich ein Gletscherwurm oder Frostwurm.

• Es handelt sich um Opfer des Gletscherwurms  
• *Eisbrand* (Seite 54), der derzeit in dieser Gegend auf Beutesuche ist.

### Gletscherwurmraupe

**Größe:** 6,00 Schritt Länge

**Gewicht:** 600 Stein

**MU 12 KL 8 IN 12 CH 10**

**FF 10 GE 12 KO 16 KK 16**

**LeP 100 AsP – KaP – INI 12+1W6**

**VW 6 SK 2 ZK 2 GS 6**

**Biss:** AT 12 TP 2W6+2 RW lang

**RS/BE:** 2/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag I (Biss)

**Talente:** Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 7, Schwimmen 0, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 5

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Drache, nicht humanoid

**Anzahl:** 1

**Kampfverhalten:** Gletscherwurmraupen greifen nur an, wenn ihnen jemand zu nahe kommt und kleiner als sie selbst ist oder wenn sie Hunger haben.

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP

**Schmerz +1 bei:** 75, 50, 25, 5 LeP oder weniger

• Die Larve gehört zu Eisbrands Brut. Er ist sehr erzürnt, wenn ihr etwas angetan wird. Mehr dazu später bei Oryzaars Plan (Seite 50).



### Das Nest

In der Nähe eines Tierfundes entdecken die Helden eine auffällige Struktur in der Eislandschaft: den Eingang zu einer eisigen Höhle oder einem Tunnel. Dort ruht eine

... ◉ Gletscherwurmmaupe,

die bei Untersuchung des Schauplatzes erwacht und die Helden als Beute angreift.

### Die Nachtklingen

Während die Bahalyr über die Weiten des Packeises der Bernsteinbucht irrt, wird eine Gruppe von Shakagra auf sie aufmerksam. Sie stammt aus Ryl'Arc, einer der Tiefen Städte am Grund des Meeres, die die Heimat der Shakagra sind, und will sich unter ihrem Anführer **!Oryzaar Klinge-im-Schatten** (siehe unten) den oberirdisch lebenden *Nai Ashyrr* anschließen.

Oryzaar hat eine schlagkräftige Gruppe von Kämpfern mitgebracht, die er als Kampffrotte (*Shakagoran: Dhaza'dril*) führt. Als *Namhafte* führen nur Oryzaar und wenige weitere einen Namen, alle anderen Kämpfer gelten als namenlos und müssen sich das Recht, einen Namen zu tragen, erst noch verdienen. Shakagra-Kampffrotten sind schnelle, wendige und sich stets *verformende*, also mal zurückziehende, dann schnell wieder angreifende, Einheiten. Sie sind dadurch für ihre Gegner schwer greifbar. So wie der Namenlose selbst, der sich in ihrem Glauben am Tage zurückzieht, dann aber nachts mit aller Macht gegen seine Feinde vorgeht und deren grelle Sterne verschluckt, bevorzugen die Rotten Taktiken, bei denen sie beweglich bleiben. Sie versetzen ihren Feinden zermürende Nadelstiche, legen Hinterhalte, verwickeln Teilgruppen in Scharmützel, sprich: Sie nutzen eine asymmetrische Kriegsführung mit Partisanentaktiken.

Wenn die Helden die Gefahr durch die Shakagra ignorieren und damit die verzerrten Lieder ohne aktives Gegenhandeln auf die Bahalyr einwirken lassen, führt dies zu einem *Seelenmakel*.

### ! Oryzaar Klinge-im-Schatten

**Kurzcharakteristik:** Shakagra, knapp 200 Jahre (Aussehen ca. 50), weiße Augen mit kleiner schwarzer Pupille, kurzes schlohweißes Haar, Endurium-Rüstung, stets gerüstet zum Kampf, meisterlicher Klingensänger, berechnend, arrogant und von sich überzeugt

**Funktion:** Antagonist

**Hintergrund:** Oryzaar war ein Emporkömmling in der Gesellschaft der Tiefen Städte. Seine Ambitionen waren groß, aber seine Position im Machtgefüge der Shakagra zu gering dafür. Als sich ein neuer Clan ausrief und an die Oberfläche ging (die *Nai Ashyrr*), sah er eine Chance für sich. Dennoch folgte er nicht gleich an die Oberfläche, denn als besonnener Taktiker wollte er

### Die Rotte „Oryzaars Nachtklingen“

Das anfängliche Ziel der Rotte ist es, sich von den Tiefen Städten aus zum Gebiet der *Nai Ashyrr* durchzuschlagen. Sie ernähren sich durch Jagd und mitgeführte Verpflegung. Da ungewiss ist, ob die *Nai Ashyrr* sie als ihresgleichen annehmen, suchen sie unterwegs nach wertvollen Geschenken. Die Rotte, die drei Eissegler mit sich führt, ist wie folgt aufgebaut (Für Werte und Erklärung der Professionsbegriffe der Shakagra siehe ab Seite 45, passe die Anzahl der Kämpfer an die Stärke deiner Gruppe an.):

- Anführer: **! Oryzaar Klinge-im-Schatten**, Anführer
- Leibwächter: **! Sarghuul Meteorfaust** (namhafter *Schwarzer Tänzer*, nie ohne Endurium-Rüstung zu sehen, gewaltiger Shakagra-Kriegshammer, groß und stark)
- Meisterspäherin: **! Eskaal Schrei-der-Nacht** (namhafte *Klingensängerin*, wendig, leise und tödlich, Tätowierungen über Gesicht und Schultern, Dolchsammlung, heisere Harpyienflüsterin, Verbergen 10)
- Beschwörerin: **! Illyrr die-gebietet-den-Klauen** (namhafte *Ruferin der Diener*, Zanthieb-Narbe quer über das blutrote Auge, schlohweißes Haar mit schwarzer Strähne, Stimme wie klirrendes Eis)
- drei namenlose *Klingensänger* (erfahren, ein *Schwarzer Tänzer*)
- drei namenlose Zauberweber (erfahren, zwei *Elementaristen*, ein *Rufer der Diener*)
- sechs Eisharpyien
- die beschworene Eisdschinni **! Blizzyll** (Form einer mit Eis überzogenen Frauengestalt, blass, kalte, pupillenlose blaue Augen; ähnelt den Shakagra, Unterleib ist ein Frost verbreitender Eiswirbel, der wie ein Schneesturm wütet)
- ein beschworener *Karakil* (eingehört, 13 Schritt Länge, schlangenartig, dunkelgrüne Schuppenhaut, ledrige Fledermausflügel, markdurchdringendes Kreischen, säbelzahnbewehrtes Drachenmaul, am Schwanzende sitzendes Horn)

abwarten, ob der neue Clan Erfolg haben oder scheitern würde. Oryzaar scharte aber bereits Verbündete um sich, die willens zum Schritt an die Oberfläche waren, und sandte über seine Vertraute **! Eskaal** Eisharpyien als Späher aus. Nachdem die *Nai Ashyrr* sich nach den Ereignissen um **Klingen der Nacht** einen Platz an der Oberfläche gesichert hatten und er davon durch seine Späher erfahren hatte, zog er mit seiner Rotte aus. Er will Triumviratsmitglied und später Clanvorsteher über die *Nai Ashyrr* werden, dabei geht er Schritt für Schritt und berechnend vor. Derzeit hält er auf dem Weg zum Gebiet der *Nai Ashyrr* Ausschau nach einem passenden Geschenk für den Clan, um seinen Wert zu untermauern.

### Oryzaar Klinge-im-Schatten

MU 15 KL 13 IN 15 CH 13

FF 13 GE 16 KO 12 KK 14

LeP 28 AsP 40 KaP – INI 16+1W6

AW 6 SK 4 ZK 0 GS 6

Schip 2

**Kampftechniken:** Raufen 12,

Schwerter 14, Bögen 12

**Waffenlos:** AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

**Shakagra-Schwert:** AT 14 PA 7 TP 1W6+5 RW mittel

**Elfenbogen:** FK 13 LZ 1 TP 1W6+5 RW 50/100/200

**RS/BE:** 4/2 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

**Sozialstatus:** frei

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Einhändiger Kampf (Shakagra-Schwert), Feindgespür, Finte I (Waffenlos, Shakagra-Schwert), Kampfreflexe I+II, Tradition (Nachtalben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Shakagra-Schwert)

**Sprachen:** Asdharia III, Isdira III, Garethi II, Zhayad III

**Schriften:** Isdira- und Asdharia-Zeichen, Zhayad-Zeichen

**Vorteile:** Kälteresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

**Nachteile:** Empfindlichkeit (unedle Metalle), Hitzeempfindlich II, Lichtempfindlich II, Persönlichkeitschwäche (Arroganz)

**Talente:**

**Körper:** Klettern 7, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 12, Verbergen 15

**Gesellschaft:** Einschüchtern 11, Menschenkenntnis 6, Überreden 6, Willenskraft 14

**Natur:** Fährtensuchen 10, Orientierung 10, Wildnisleben 8

**Wissen:** Magiekunde 12, Sphärenkunde 12, Sternkunde 6

**Handwerk:** Heilkunde Wunden 7

**Zaubertricks:** Feuerfinger

**Zauber:** Attributo (Körperkraft) 13, Axxeleratus 12, Chamaelioni 14 (inkl. Zaubererweiterungen *Ausrüstung tarnen* und *Unsichtbarer Jäger*), Corpofrigo 14, Dunkelheit 15, Firnlauf 12, Fulminictus 12, Höllenpein 14, Horriphobus 9, Visibili 11

**Verzerrte Elfenlieder:** Kakophonie des Wahnsinns 11, Lied des Schmerzes 9, Schlachtlied 10, Sturmlied 12

**Ausrüstung:** Shakagra-Schwert, Elfenbogen, 12 Pfeile, Köcher, Kettenhemd, Zaubertrank (QS 4)

**Kampfverhalten:** Oryzaar ist ein Taktiker, sodass er nur in einen Kampf geht, wenn er sich sicher ist, zu gewinnen. Er setzt gerne Zauber wie den **AXXELERATUS** oder **HORRIPHOBUS** ein, um sich zu stärken oder Gegner zu schwächen. Wenn er kann, greift er zunächst mit dem Elfenbogen an und geht erst in den Nahkampf, wenn er dazu gezwungen ist. Heranstürmende Gegner empfängt er gerne mit einem **FULMINICTUS**.

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP oder 3 Stufen **Schmerz**  
**Schmerz +1 bei:** 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



**Darstellung:** Kalte Verachtung, Überlegenheit und frostklirrende Arroganz klingen in seiner Stimme.

**Besonderheiten:** Als nachtalbischer Klingensänger kann er Zauber wirken.

### Die Kämpfer der Rotte

**Klingensänger** haben ihre körperlichen Fähigkeiten trainiert und unterstützen sie magisch. Zudem beherrschen sie auch Schadenszauber. Ihr Kampfstil ist elegant und effektiv, fast tänzerisch, und sie sehen ihn als eine Kunstform an. Ihre Waffen sind Meisterwerke aus Schwarzstahl, ihre Rüstungen teilweise auch aus robustem Leder und Mammuton gefertigt. Sie sind Späher, Plänkler und Eisseglerlenker.

Die **Schwarzen Tänzer** (benannt nach ihren Schwarzstahl-Rüstungen) sind eine Variante, die sich auf das Führen schwerer Waffen und eine Mischung aus offensiven und defensiven Zaubern spezialisiert hat. Schwer gerüstet und weniger beweglich, dafür aber besser geschützt, bilden sie die Leibgarde Oryzaars, verrichten Wachdienste und kämpfen in vorderster Reihe. Für die **Zauberweber** gibt es zwei Spezialisierungen: **Elementaristen** nutzen elementare Magie und können Elementarwesen rufen, **Rufer der Diener** sind Dämonologen mit Macht über die Schrecken der 7. Sphäre.

Die als Späher und für Angriffsschwärme von den Dunkelalben gezüchteten **Eisharpyien** (*Shakagoran: Dhazai*) unterscheiden sich von ihren südlicheren Verwandten durch ein dichteres, fast weißes Gefieder und

• Durch Eisharpyien, Karakilm sowie – in dichten Schneestürmen – auch durch die Dschinni (Bewegung durch Eis und Schnee) können die Nachtklingen die Bahalyr auch in der Luft angreifen oder sie vom Boden aus mit Elfenbögen in bis zu 200 Schritt Höhe beschießen.

stärkere Klauen. Bei ihrer Aufzucht hat Pardona auch chimärologische Dämonen der Asfalothe eingesetzt, die Harpyien sind jedoch fortpflanzungsfähige Chimären und keine Daimonide. Sie agieren weniger unstet als andere Harpyien, dennoch neigen sie bisweilen zu befremdlichem und irrationalen Verhalten. Meist greifen sie gezielt in kleineren

Gruppen an. Dabei stoßen sie häufig auf das gleiche Ziel nieder, um es mit ihren Klauen zu zerreißen.

### Eisdschinni Blizzyll

MU 16 KL 15 IN 15 CH 14

FF 12 GE 16 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP 50 KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 10

Eishand: AT 17 TP 3W6+3 RW mittel

RS/BE: 3/0

**Aktionen:** 2 (max. 2 x Eishand)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I+II (Eishand), Haltegriff (Eishand), Schildspalter (Eishand), Zu Fall bringen (Eishand)

**Talente:** Einschüchtern 11, Klettern 3, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 7

**Zauber:** Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Eis auf 12

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Elementar (Eis), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** –3

**Kampfverhalten:** Blizzyll nutzt ihre Zauber, um Feinde anzugreifen. Wenn möglich, zieht sie sich in Eisflächen oder Schneewehen zurück. Sie kann durch dichte Schneestürme hindurch bis in die Lüfte zur Bahalyr gelangen.

**Flucht:** Verlust von 50 % der Lebensenergie

**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz

**Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.
- **QS 2:** Dschinne des Eises gelten als besonders taktierend und werden gelegentlich um Rat ersucht.
- **QS 3+:** Herbeigerufene Dschinne übernehmen oft einige der körperlichen Merkmale des Zauberers, der sie herbeigerufen hat (so auch Blizzyll mit ihrer weiblichen Shakagra-Form).

**Sonderregeln:**

**Elementar-Regeln:** Für Eisdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).

Mit der Beschwörung von Elementarwesen wie der **Eisdschinni Blizzyll** und Dämonen wie den fliegenden, als Reittier nutzbaren **Karakil** unterstützen die Zauberweber den Kampf.

### Shakagra-Zauberweber (erfahren / namhaft)

MU 14/15 KL 14/15 IN 15/16 CH 14/15

FF 11/11 GE 12/13 KO 10/10 KK 10/10

LeP 22/22 AsP 38/42 KaP –/– INI 13/14+1W6

AW 6/7 SK 3/3 ZK 0/0 GS 8/8

**Shakagra-Giftdolch:** AT 8/10 PA 5/6 TP 1W6+2/1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

**Vorteile/Nachteile:** Hohe Astralkraft IV, Kälteresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang / Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

**Sonderfertigkeiten:** Tradition (Nachtalben), Verbotene Pforten

**Talente:** *Erfahren:* Einschüchtern 6, Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Überreden 6, Verbergen 1, Willenskraft 10

*Namhaft:* Einschüchtern 7, Klettern 1, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Überreden 7, Verbergen 1, Willenskraft 12

**Zauber:** *Erfahren:* Dunkelheit 10, Fulminictus 8, Horriphobus 9

*Namhaft:* Dunkelheit 12, Fulminictus 9, Horriphobus 11

**Kampfverhalten:** Shakagra-Zauberweber greifen selbst nur selten in einen Nahkampf ein, sondern versuchen aus der Distanz mit Zaubern ihre Gegner zu schwächen. Sie verlassen sich vor allem auf andere, kampferfahrene Shakagra. Oft steht ihnen zudem ein Dämon oder ein Elementar als Handlanger und Beschützer zur Verfügung, dem sie Befehle erteilen können. Müssen sie selbst kämpfen, verlassen sie sich insbesondere auf Zauber wie den HOPRRIPHOBUS, um ihre Gegner einzuschüchtern.

**Flucht:** Verlust von 75 % der LeP oder 3 Stufen Schmerz

**Schmerz +1 bei:** 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

**Elementarist:** *Zauber Erfahren:* Corpofrigo 8, Dschinnenruf 10, Elementarer Diener 12, Gletscherform 9, Manifesto 10, Sturmlied 9; *Zauber Namhaft:* Corpofrigo 10, Dschinnenruf 12, Elementarer Diener 14, Gletscherform 11, Manifesto 10, Sturmlied 10

**Rufer der Diener:** *Zauber erfahren:* Höllenpein 8, Invocatio Maior 10, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 12, Lied des Schmerzes 9, Schwarzer Schrecken 7; *Zauber Namhaft:* Höllenpein 10, Invocatio Maior 12, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 14, Lied des Schmerzes 11, Schwarzer Schrecken 9

### Shakagra-Klingensänger (erfahren / namhaft)

MU 14/15 KL 11/11 IN 15/15 CH 10/10

FF 12/13 GE 15/16 KO 10/11 KK 13/14

LeP 22/25 AsP 34/35 KaP -/- INI 14/16+1W6

AW 6/6 SK 3/4 ZK 0/1 GS 6/6

**Waffenlos:** AT 10/12 PA 5/6 TP 1W6+1/1W6+2 RW kurz

**Shakagra-Schwert:** AT 12/14 PA 6/7 TP 1W6+5/1W6+6  
RW mittel

**Elfenbogen:** FK 13/15 LZ 1 Aktion TP 1W6+5  
RW 50/100/200

**RS/BE:** 4/2 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch  
Rüstungen bereits eingerechnet)

**Vorteile/Nachteile:** Kälteresistenz, Zauberer, Zwei-  
stimmiger Gesang / Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte I (Shakagra-  
Schwert), Kampfreflexe I, Tradition (Nachtalben),  
Wuchtschlag I (Shakagra-Schwert); *Namhaft* zusätzlich:  
Einhändiger Kampf, Feindgespür, Kampfreflexe II

**Talente:** *Erfahren:* Einschüchtern 6, Klettern 3, Körper-  
beherrschung 8, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3,  
Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8,  
Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 8

*Namhaft:* Einschüchtern 7, Klettern 4, Körper-  
beherrschung 10, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4,  
Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnes-  
schärfe 9, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 9

**Zauber:** *Erfahren:* Attributo (Körperkraft) 9, Axxeleratus 8,  
Chamaelioni 12 (inkl. Zaubererweiterungen)

*Ausrüstung tarnen und Unsichtbarer  
Jäger*, Corpofrigo 10, Dunkel-  
heit 8, Firnlauf 6, Fulminictus 8,  
Gletscherform 7, Höllenpein 6,  
Horriphobus 7, Schlachtlied 6,  
Visibili 8

*Namhaft:* Attributo (Körperkraft) 11,  
Axxeleratus 10, Chamaelioni 14, Corpofrigo 12,  
Dunkelheit 12, Firnlauf 8, Fulminictus 10, Gletscher-  
form 10, Höllenpein 10, Horriphobus 9, Schlacht-  
lied 10, Visibili 10

**Kampfverhalten:** Shakagra-Klingensänger versuchen im  
Kampf jeden Vorteil zu nutzen, den sie haben. Sie halten  
sich nicht an einen Ehrenkodex, sondern kämpfen so  
effektiv, wie nur möglich. Meistens versuchen sie ihr  
Opfer zu überraschen, setzen zu Beginn Fernkampf-  
angriffe oder einen Zauber wie FULMINICTUS ein.

**Flucht:** Verlust von 75 % der LeP oder 3 Stufen *Schmerz*  
**Schmerz +1 bei:** 17/19 LeP, 11/13 LeP, 6/6 LeP, 5 LeP  
oder weniger

**Schwarzer Tänzer:** Sonderfertigkeiten: Rundumschlag  
I statt Finte I, Hammerschlag statt Einhändiger Kampf  
(sowie die jeweiligen Voraussetzungen)

*Zauber Erfahren:* Karnifilo 8 (14/15/10), *Zauber Namhaft:*  
Karnifilo 10 (15/15/10), jeweils kein Fulminictus

*Ausrüstung:* Bewaffnung wird ersetzt durch:

**Shakagra-Kriegshammer:** AT 14/16 PA 7/8  
TP 2W6+3/2W6+4 RW mittel

**RS/BE:** 5/2 (Leichte Shakagra-Platte)



### Eisharpyie

MU 15 KL 9 IN 14 CH 8

FF 7 GE 13 KO 12 KK 11

LeP 28 AsP - KaP - INI 14+1W6

VW 7 SK 2 ZK 0 GS 8/8

**Klauen:** AT 12 TP 1W6+3 RW kurz

**RS/BE:** 0/0

**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht I, Kälteresistenz

**Sonderfertigkeiten:** Flugangriff (Klauen)

**Talente:** Einschüchtern 6, Fliegen 10, Klettern 4,  
Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Schwimmen 1,  
Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Verbergen 5,  
Willenskraft 4

**Flucht:** Verlust von 50% der LeP

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

**Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde  
(Ungeheuer):**

- ☛ **QS 1:** Harpyien sind intelligent wie Menschen, aber  
unberechenbar. Ihre Angriffe beginnen und enden  
oft ohne ersichtlichen Grund.
- ☛ **QS 2:** Harpyien sind immer weiblich. Sie entführen  
Männer, um Nachkommen zu zeugen.
- ☛ **QS 3+:** Diese weißen Harpyien scheinen gezielter  
und weniger wahnsinnig vorzugehen, als ihre  
weiter südlich lebenden Verwandten.

### Sonderregeln:

**Hoch in die Luft:** Der Meister kann  
vor einer Attacke der Harpyie  
ansagen, dass sie ihr Opfer in die  
Lüfte reißen will. Dazu muss eine  
um -4 erschwerte Attacke ein-  
gesetzt werden, und statt des Schadens  
kommt es zu einer Vergleichsprobe auf *Kraftakt*  
(Ziehen & Zerren) zwischen der Harpyie und dem  
Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden.  
Gewinnt die Harpyie, hat sie das Opfer gepackt  
und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Bei 1-3 auf  
1W6 hackt sie in der Luft auf ihren Gegner (+4 AT),  
bei 4-6 lässt sie das Opfer fallen (sobald sie 2W6  
Schritt hoch ist), und es erleidet Sturzschaden.  
Bei der Verschleppung erhöht sich der Abstand  
zum Boden jede KR um 1W3 Schritt, bis zu einer  
Höhe von maximal 50 Schritt. Der Held gilt als *Ein-  
geengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine  
Stufe *Schmerz* bei der Harpyie verursacht (er kann  
weiter AT schlagen; die Harpyie verteidigt in dieser  
Situation nicht). Sie lässt ihn anschließend fallen,  
und der Held muss sich mit dem Fall (und dem  
Sturzschaden) auseinandersetzen.



## Karakil

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11

FF 9 GE 15 KO 20 KK 24

LeP 160 AsP 30 KaP –

INI 14+1W6

VW 10 SK 4 ZK 4 GS 3/18 (an Land  
/ in der Luft)

Biss: AT 10 TP 2W6+6 RW lang

Schwanz: AT 10 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

**Sonderfertigkeiten:** Flugangriff (Biss), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss), Schwanzschwung (Schwanz, Seite 55), Verbessertes Ausweichen I+II

**Talente:** Einschüchtern 11, Fliegen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 11, Verbergen 5, Willenskraft 15

**Zauber:** Armatrutz 6 (bis RS 2, Zielobjekte sind der Karakil selbst und sein Reiter), Axxeleratus 6

**Größenskategorie:** riesig

**Typus:** Dämon (gehörnter, Lolgramoth), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** –6

**Kampfverhalten:** In erster Linie wird ein Karakil beschworen, um seinen Beschwörer zu transportieren. Dennoch kann er auch angreifen und stürzt sich mit Vorliebe ins Kampfgetümmel, um Gegner zu beißen.

**Flucht:** Karakilim fliehen nicht.

**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz

**Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

- ☛ **QS 1:** Karakilim sind riesige Flugschlangen, die von Schwarzmagiern beschworen werden, um ihnen als Flugreitertiere zu dienen.
- ☛ **QS 2:** Ein Karakil ist ein eingehörnter Dämon aus Lolgramoths Domäne.
- ☛ **QS 3+:** Karakilim können nur von ihrem Beschwörer oder von Wesen geritten werden, die von diesem benannt wurden.

**Sonderregeln:**

**Dämonen-Regeln:** Für Karakilim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

**Zusätzliche Dienste:** Langer Transport (Der Karakil transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person bis zu 500 Meilen weit; verbraucht zwei Dienste).



## Erstkontakt mit den Shakagra

Die Nachtklingen erkunden auf ihrem Weg die Umgebung und spähen den vor ihnen liegenden Weg aus. Dazu nutzen sie Eisharpyien und sich von der Hauptgruppe lösende Eissegler. Einer entdeckten „Beute“ folgen sie gnadenlos und ausdauernd. Dabei handelt es sich um die Shakagra ☛ *Khydaka Eisblüte* (Seite 49).

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Unter euch erstreckt sich eine Ödnis aus nicht enden wollendem Packeis. Manchmal ist es glatt wie ein Spiegel, und einige Schollen bestehen sogar aus so reinem elementarem Eis, dass man durch sie hindurch auf den Grund der Bucht blicken kann. Dann wiederum türmen sich Packeisschollen zu scharfkantigen Hügeln auf, als wären sie von Schneeschraten aufeinander geworfen worden. Umherziehende Nebelschwaden geben nie den Blick auf die gesamte Fläche frei. Bis auf einige Eisbären und Robben sind kaum Lebewesen zu sehen.*

*Da seht ihr unter euch eine Gestalt schnell auf einen der Hügel zu laufen. Ein Mensch? Eine Firnelfe? Jedenfalls rennt die Gestalt offenbar vor etwas oder jemandem fort ...*



Durch eine gelungene Probe auf **Sinnesschärfe** (Wahrnehmen) (mit Fernrohr ist die Probe um +1 erleichtert) können die Helden die Gestalt als weiblich und vom Körperbau her elfisch identifizieren. Ab QS 2 erkennen sie, dass es eine Shakagra ist. Die Verfolgermeute erblicken und hören die Helden kurz darauf: Aus den nebligen Schwaden löst sich ein Eissegler mit vier Personen Besatzung (drei Klingensänger und ein Elementarist, ab Seite 45), darüber kreisen zwei laut kreischende Bestien: Eisharpyien!

Je nachdem, wie die Helden mit der Situation umgehen, sind folgende Optionen denkbar:



### Option A: Abwarten

#### Handlungsoption

Die Shakagra sehen die Bahalyr und berichten dies später an Oryzaar, verfolgen aber weiterhin die Flüchtende. Von oben aus ist sichtbar, wie die Verfolgte hinter der Deckung einer Packeis-Struktur per GLETSCHERFORM eine eisige Zelle als Versteck um sich herum errichtet. Die Verfolger finden sie nicht, bleiben aber noch über 1 Tag in der Umgebung. Dann kann die Verfolgte fliehen. Fliegen die Helden *nicht* fort, versuchen die Shakagra sie durch Harpyien und Elfenbögen zu vertreiben oder zur Landung zu zwingen (siehe **Kampf**).



Überraschend taucht nach einem Tag die restliche Rotte auf.

Die Helden könnten die Verfolger fortlocken und damit Khydaka die Flucht ermöglichen und sie später an Bord nehmen (siehe **Option C: Rettungsversuch**).

### Option B: Flucht

#### Handlungsoption

Ein Manöver ist notwendig (Seite 14). Bei Erfolg und QS 1-2 fliegt sie zwar außer Reichweite, wird aber gesehen (und die Shakagra berichten an Oryzaar). Bei Erfolg mit QS 3+ verschwindet die Bahalyr ohne gesehen worden zu sein. Bei einem Misserfolg gelangt sie sogar für 15 KR in die Reichweite der Elfenbögen (200 Schritt) und Eisharpyien.



Die Klingentänzer gelangen in Reichweite eines CORPOFRIGO (16 Schritt) an das Schiff. Danach kann eine erneute Manöverprobe durchgeführt werden.

Sind die Helden einmal außer Sichtweite, ist die Fliehende auf sich allein gestellt. Khydaka kann sich halb erfroren retten, dies bleibt für die Helden aber ungewiss und sie werden ihr nicht mehr begegnen.

### Option C: Rettungsversuch

#### Handlungsoption

Um die Flüchtende an Bord zu nehmen, ist ein um -1 erschwertes Manöver nötig (Seite 14), bei dessen Misslingen das gleiche gilt wie bei **Option B: Flucht**. Nur bei Erfolg kann Khydaka an Bord geholt werden.

### Option D: Angriff

#### Handlungsoption

Die Shakagra wehren sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln (Elfenbögen, Kampfzauber und Magie, Elementare und Dämonen, Eisharpyien). Sie lassen von der Verfolgten ab, was auch eine parallele **Rettungsaktion** von aussteigenden Helden ermöglicht. Wenn die Helden nicht jeden ihrer Feinde niedermachen und den Eisharpyien nicht hinterherjagen, entkommt

im Falle einer Flucht der Shakagra mindestens einer der Angreifer und berichtet an Oryzaar. Schlägt man die Gegner in die Flucht, kann man Khydaka an Bord nehmen.

### Khydaka an Bord

#### Optionalen Inhalt

Falls die Helden Khydaka an Bord genommen haben, kann sie für eine Weile Teil der Mannschaft werden. Dies hat mehrere Folgen:

- Die Helden können den Hintergrund Khydakas erfahren sowie einen Eindruck von der Stadt Ryl'Arc erhalten (siehe den dritten Teil der Kampagne, **Der Abgesang Ometheons**).
- Khydaka berichtet Einzelheiten über ihren Vater *Kydhon spricht-mit-Göttinstimme*, dem hoch respektierten Hohepriester im Großen Tempel von Ryl'Arc. Die Helden können ihm oder vielmehr seinem Traumwelt-Abbild in **Der Abgesang Ometheons** begegnen. So nutzt ihnen später die beiläufige Information, dass Khydaka wie auch ihr Vater ihre edle und uralte Blutlinie auf den Elfen *Emetiel* und die Dämonin *Hanaestil* zurückführen, so wie viele einflussreiche Shakagra ihre Blutlinien auf bestimmte Dämonen, die sie als Helferwesen der Pardona bezeichnen, zurückführen, um ihre Ambitionen zu untermauern. Als „Verderbter Traum“ verleiht Hanaestil den ihren angeblich Macht über Träume.
- Zwar ist Khydaka nicht mehr dem Namenlosen hörig, sondern erforscht auf der Oberfläche die Elfengötter, doch verwirrt ihr Verzerktes Lied (sie entstammt immerhin einer Blutlinie, die mithilfe von Dämonen gezüchtet wurde) zunächst die Bahalyr. Jegliche Proben bei der Navigation sind mit ihr an Bord um -1 erschwert.
- Nach 3 Tagen vergeht dieser Effekt und Khydaka kann sich mit ihrem Gespür für die Verzerkten Elfenlieder der Shakagra nützlich machen: Die negativen Effekte aus **Zur Reise II** (Seite 41) werden ab dem 3. Tag mit Khydaka an Bord um +1 ausgeglichen.
- Khydaka erleidet an Bord dieses so reinen, und von Elfenliedern durchwobenen Schiffes physische Schmerzen. Bei Betreten und alle 3 Tage an Bord erleidet sie 1 Stufe *Schmerz*. Vor Erreichen der 4. Stufe oder spätestens beim Heiligtum der Elfengötter bittet sie darum, von Bord gelassen zu werden, auch wenn sie von den Helden behandelt wird.
- Anastasius, Tasja und Seri misstrauen Khydaka. Durch Ausspielen oder Vergleichsproben mit *Bekehren & Überzeugen* gegen die *Willenskraft* der drei Besatzungsmitglieder kann man ihre Einstellung eventuell ändern. Gelingt das nicht, bestehen die nicht Überzeugten darauf, Khydaka schnellstmöglich auszusetzen. Sie ist dennoch dankbar für die Rettung und beugt sich dem Urteil.
- Falls es den Helden in Andion nicht gelungen ist, an die Karte zu kommen, hat Khydaka selbst eine angefertigt, auf der auch

Tir-Logh-Càrn eingezeichnet ist (sie kennt den Ort als *Versunkenen Wald*).

- Khydaka hat Wissen über die alten Elfengötter sammeln können und sogar einige Schriftstücke aus Ryl'Arc mitgebracht (die dort als verboten gelten); das meiste ging aber auf ihrer Flucht verloren. Spätestens zum Abschied schenkt sie den Helden für ihre Rettung ein im hochelfischen Asdharia geschriebenes Fragment. Bei Unkenntnis der Sprache übersetzt sie es.

### 🏰 Khydaka Eisblüte

**Kurzcharakteristik:** Shakagra, meisterliche Gelehrte (Aussehen ca. 35), nachtschwarze Augen, beherrscht, intelligent, harter und stolzer Blick; trägt weite Gelehrtengewänder im Stile düsterer, hochelfischer Kleidung, bei Tageslicht stets verumumt

**Funktion:** potentielle Verbündete mit Informationen über die Shakagra

**Motivation:** Überlebenskampf im hohen Norden, während dem sie mehr über das hochelfische Pantheon herausfinden möchte.

**Hintergrund:** Khydaka ist eine Shakagra aus dem Clan der Schöpfer der Generationen (*Nai Gwesyril*). Als ehemalige Archivarin des Großen Tempels von Ryl'Arc begann sie durch das Studium der Texte über die alten Elfengötter und die Welt jenseits des Eises,



### Über Orima

Im Kern unseres Glaubens stehen seit dem Verlassen des Lichts in die Wahrheit zwei unabwendbare Prinzipien: Nurti und Zerzal, Werden und Zerstörung, Leben und Tod. Unser Volk gebär neues Leben, und wir starben und vergingen. Mein Lehrmeister Ometheon, der Philosoph, formulierte in seinen Schriften, dass Prinzipien wie diese durch unsere Verehrung erst Göttlichkeit erlangen und dass sie mit wachsendem Glauben stärker werden. Lange genügte unserem Volk der Glaube an Nurti und Zerzal.

Einige philosophische Strömungen lehren, dass Göttlichkeit aber nicht auf Prinzipien beschränkt blieb, sondern auf Personen überging. Ich vertrete jedoch die Ansicht, dass es dazu eines Übergangs bedurfte. Der Gottdrache Pyr Dracon als Herr der Elemente stellt diesen Übergang dar: Einerseits verkörpert er die Macht der Elemente, also ein Prinzip, so wie Nurti und Zerzal. Pyr aber ist ein Wesen, das wir – in seiner uns überlegenen magischen Macht – als göttlich zu begreifen in der Lage sind. Und so machten wir den Schritt, ein derisches Wesen zum Gott zu küren. Durch unseren Glauben gaben wir ihm Macht.

Dann folgte ein zweiter Schritt: Unser Hochkönig Simia der-aus-dem-Licht-trat, mittlerweile längst mehr ein mythologisches Wesen als eine Person, wird von uns nahezu göttlich verehrt. Er war der erste der Unseren, der aus dem Licht trat, der mit seinem Handabdruck die Sternenträger kürte und unser erster Hochkönig wurde. Dennoch war er ein Elf, der vergöttlicht wurde. Diesmal vielmehr als Person, auch wenn wir ihm die Schöpfung, das Entstehen und den Anfang als Prinzipien zusprachen. Womöglich ist die Gleichsetzung mit Prinzipien eine zwingende Voraussetzung für jedwede Apotheose, der Erhebung zu einem göttlichen Wesen.

Zuletzt war es die Verehrung unserer zweiten Hochkönigin Orima verkündet-die-Wahrheit. Einige unserer Zeitgenossen kannten sie noch in Person, bevor sie aus ihrem Turm in Tie'Shianna verschwand. Schon zu Lebzeiten eine Legende, wird sie jetzt bereits göttlich verehrt. Eng mit ihr verwoben – ihr Prinzip – ist unser Glaube an das Schicksal unseres Volkes. Es beschäftigt uns stark in diesen Tagen, und wir glauben, dass Orima vor ihrem Verschwinden dieses Schicksal sah. Denn in ihrer Weisheit hatte sie ihr Augenlicht geopfert, um das Licht aller Welten zu erblicken. Ein Opfer, das sie zur Legende und nun zur Göttin machte – durch die Macht, die wir ihr verliehen.

Was muss gegeben sein, um einem Sterblichen, einem Elf, die Macht eines Gottes zu verleihen? Wird ihre Macht stärker durch unseren zunehmenden Glauben an das Schicksal? Und welcher Art ist die Macht, die eine Göttin wie Orima durch den Glauben an ihr Prinzip, an ihre Person, gewinnt? Und hat Orima, die unser Schicksal sah, einen göttlichen Plan, umsetzbar nur mit der Macht einer Göttin, um ... ja, um was zu tun? Unser Volk vor dem drohenden Ende durch die Armeen des dhaza zu retten? Wird Orima uns beistehen, oder ist ihr Plan größer, umspannender und umfassender? –aus einem Buch des Elfischen Philosophen Aliandios, einem Schüler des Ometheon

## Khydaka Eisblüte

MU 16 KL 15 IN 15 CH 14

FF 12 GE 13 KO 10 KK 10

LeP 22 AsP 36 KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 4 ZK –1 GS 7

Schip 3

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW  
nah

**Shakagra-Giftdolch:** AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW nah  
RS/BE 1 / 0 (Winterkleidung) (Modifikatoren durch  
Rüstungen bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Analytiker, Eiserner Wille I,  
Finte I (Waffenlos, Shakagra-Giftdolch), Schrift-  
stellerei (Heilige Schriften), Tradition (Nachtalben)

**Sprachen:** Asdharia III, Isdira III, Bosparano II, Garethi II,  
Thorwalsch I, Zhayad III

**Schriften:** Isdira- und Asdharia-Zeichen, Kusliker  
Zeichen, Zhayad-Zeichen

**Vorteile:** Dunkelsicht I, Soziale Anpassungsfähigkeit,  
Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

**Nachteile:** Empfindlichkeit (unedle Metalle), Hitze-  
empfindlich II, Lichtempfindlich II, Persönlichkeits-  
schwächen (Arroganz, Weltfremd)

**Talente:**

**Körper:** Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3,  
Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 12, Singen 7,  
Sinnesschärfe 6, Taschendiebstahl 5, Verbergen 12

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 8, Ein-  
schüchtern 8, Menschenkenntnis 7, Überreden 14,  
Verkleiden 7, Willenskraft 15

**Natur:** Orientierung 6, Wildnisleben 6

**Wissen:** Geschichtswissen 15, Götter & Kulte 16, Magie-  
kunde 8, Sphärenkunde 11

**Handwerk:** Heilkunde Gift 7, Musizieren 7,  
Schlösserknacken 7

**Zaubertricks:** Schlangenhände, Trocken

**Zauber:** Analys 8, Attributo (Körperkraft) 8,  
Chamaelioni 12, Dunkelheit 12, Exposami 9, Gletscher-  
form 10, Invocatio Minima 12, Odem 5, Visibili 12

**Rituale:** Invocatio Maior 7, Invocatio Minor 12

**Verzerrte Elfenlieder:** Sklavenlied 10

**Kampfverhalten:** Khydaka ist keine Kämpferin, doch  
wenn es dazu kommt, nutzt sie ihre Zauber und  
sticht schnell mit ihrem mit Kelmon (**Regelwerk**  
Seite 243) vergifteten Dolch zu.

**Flucht:** bei Schmerz II

**Schmerz +1 bei:** 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



an Pardonas Lehren zu zweifeln. Bereits seit einer Weile betet sie heimlich die alten Elfengötter an, weiß aber noch zu wenig über diese. Sie ist die Tochter von  Kydhan spricht-mit-Göttinstimme, einem einflussreichen Priester im Großen Tempel. Als die Nai Ashyrr zur Oberfläche aufbrachen, schloss sie sich dem rebellischen Clan an, wurde ihm aber bald abtrünnig und geht seitdem eigene Wege im hohen Norden, stets in Furcht vor der Rache der Nai Ashyrr, die sie als Abtrünnige tot sehen wollen.

**Darstellung:** Khydaka ist als hochgestellte Shakagra das Befehlen gewohnt. Erhebe dein Haupt und lass dich nicht herablassend behandeln. Sprich aber auch die Heldencharaktere mit Respekt und Dankbarkeit für die Hilfe an.

**Besonderheiten:** Als Shakagra der ersten Generation hat sie die entsprechenden Nachteile ihres Volkes, kann aber als Nachtalbin Zaubertricks, Zauber und Rituale wirken.

## Begegnungen mit den Nachtklingen

Oryzaar ist nicht gewillt, durch das Auftauchen des Schiffes um sein „Geschenk“ Khydaka gebracht zu werden. Er erkennt, dass dieses Schiff ein mächtiges Artefakt und Geschenk an die Nai Ashyrr wäre und sogar das Potential hätte, ihn an die Macht im Clan zu bringen. Er sinnt außerdem nach Rache.

### Oryzaars Plan

Oryzaar schätzt die Macht der Bahalyr als zu stark für seine Rotte ein. Er sucht deshalb nach einem mächtigen Verbündeten. Er findet ihn im Gletscherwurm  Eisbrand (Seite 54), der in dieser Gegend auf Beutesuche die Weiten des Nordens durchstreift. Es gelingt Oryzaar, der die Gletscherwürmer als Verbündete Pardonas kennt, durch einen Betrug, mit Eisbrand einen Pakt zu schließen:

Oryzaar findet das Nest mit der Gletscherwurmmaube (Seite 43) ebenfalls, und tötet das Untier mit seiner Rotte, falls die Helden das nicht ohnehin schon getan haben. Er sucht den Drachen auf und behauptet – ob zu Recht oder Unrecht – die Bahalyr und deren Besatzung hätten die Brut Eisbrands getötet, sodass der rachedurstige Drache sich mit ihm verbündet. Oryzaar weiß durch seine Späher, wo sich die Bahalyr befindet und welchen Kurs sie nimmt – und Eisbrand hat die Macht, sie zu besiegen. Der Nachtalb bietet an, dass er und der Drache gemeinsam dieses Schiff finden und die Mannschaft töten, hat aber vor, dann das Schiff für sich zu beanspruchen.

### Verzögerungen

Optionalen Inhalt

Falls die Helden sich nicht von den Shakagra haben entdecken lassen oder den Feind bis auf den letzten niedergemacht haben, oder falls sie die Gletscherwurmmaube nicht getötet haben, verzögert sich Oryzaars Plan: Er erfährt erst spät von der Bahalyr und muss sich selbst darum kümmern, dass Eisbrands Brut geschädigt wird. Für dich heißt das, dass du die im Folgenden beschriebenen Begegnungen in diesem Abschnitt reduzieren oder ganz darauf verzichten kannst.



### Eisharpyien-Späher

Immer wieder sichtet die Besatzung der Bahalyr nun Eisharpyien, die jedoch Abstand zum Schiff halten. Sie beobachten den Kurs und berichten an Oryzaar. Nichtsdestotrotz verhöhnen sie die Helden. Beispiele:

- ☛ Sie lösen bis zu einem Rechtschritt große Eisplatten aus der Umgebung und lassen sie aus der Höhe über dem Schiff fallen (Probe auf *Boote & Schiffe (Kampfmanöver)*, bei Misslingen bis zu 3W6 TP).
- ☛ Sie geben ein wahnsinniges Kreischen und Geschrei in einer Unsinnssprache von sich, das sie die ganze Nacht durchhalten. Es ist so laut, dass eine nächtliche Regeneration nicht möglich ist und jeder, dem eine Probe auf *Willenskraft* misslingt, 1 Stufe *Verwirrung* erleidet.
- ☛ Sie fliegen in einem toten Winkel an das Schiff heran und greifen einzelne Besatzungsmitglieder an oder zerreißen die Segel solange, bis sie vertrieben werden.

### Attentäter

Durch eine Eisharpyie oder bei einem Halt gelangt **! Eskaal Schrei-der-Nacht** (Seite 43) mit Magie und ihrer Heimlichkeit an Bord. Sie versteckt sich mittels VISIBILI, CHAMAELIONI und ihrer Heimlichkeit. Wenn die Besatzung schläft, begeht sie mit einem Dolch mit Kukris (**Aventurischer Almanach** Seite 131) ein Attentat auf ein isoliertes Mitglied.

Zum Entdecken lasse die Spieler Vergleichsproben auf *Sinnesschärfe* gegen *Verbergen* würfeln, modifiziert durch die Zauberei und je nach Situation. Die Helden können Eskaal in verschiedenen Phasen ihres Plans entdecken: 1) beim Gelangen auf das Schiff, 2) beim Verbergen, 3) beim Schleichen zu den Opfern. In jeder Phase sollte eine Probe erlaubt werden. Wird sie entdeckt, flieht sie: Ein

gewagter Sprung auf einen nahen Berggipfel oder aus geringer Höhe ins eiskalte Wasser, eine herbeieilende Eisharpyie (sie befehligt die Eisharpyien und hat eine in der Hinterhand, nach der sie kreischen kann) oder ein Seilswung mit einem Seil der Takelage in die Tiefe. Du kannst die Flucht mit den Regeln für Verfolgungsjagden (**Regelwerk** Seite 349) durchführen. Wird sie eingeholt, stellt sie sich zum Kampf bis zum Tod.



Während ihres Aufenthalts hat die Shakagra das Schiff sabotiert: Ein angeschnittenes Seil reißt und nimmt einen Teil der Bordaufbauten mit sich (3W6 StP Schaden am Schiff). Zudem nimmt die Bahalyr durch ein Verstellen der Segel einen Sinkflug auf. Nur durch ein um -1 erschwertes Manöver kann man einen Absturz verhindern. Dieser würde sonst zu Schaden bei Besatzung (je 5W6 TP) und am Schiff (10W6 StP) führen und es eventuell flugunfähig machen, bis Reparaturen durchgeführt sind. In dieser Zeit könnten die Nachtklingen angreifen.

### Luftangriffe

**! Illyrr die-gebietet-den-Klauen** (Seite 43) ruft per INVOCATIO MAIOR einen Karakil-Dämon herbei und reitet auf ihm. Sie verfolgt die Bahalyr mit zwei Eisharpyien als Unterstützung. Bei Gelegenheit greift sie Besatzungsmitglieder an, geht aber keine großen Risiken ein, sondern schlägt schnell zu und begibt sich wieder außer Reichweite. In einem Schneesturm kann auch die Eisdschinni **! Blizzyll** (Seite 45) auf die Bahalyr und die Helden gehetzt werden.

## Tir-Logh-Càrn

Sowohl auf ihrer Reise nach Norden als auch auf der Rückreise passierte Amalaia den Außenposten Tir-Logh-Càrn (*Asdharia*: Insel-Hügel im Meer). Hinweise auf den Standort sind die Position auf der Karte (Seite 34) sowie das – allerdings stark verzerrte – Seelenlied, dem die Bahalyr zu folgen versucht. Wenn die Helden sich durch erfolgreiche Navigation (mit Amalaias Karte um +2 erleichtert) der Mitte der Bernsteinbucht nähern, entdecken sie Traumspuren dieses Ortes.

### Träume vergangener Pracht (Hin- und Rückreise)

Beim Kurs auf Tir-Logh-Càrn beginnen die Helden, während ihrer Schlafphasen Traumbilder der Stadt zu sehen. Bisweilen haben sie sogar Tagträume, die von mehreren Helden geteilt werden oder einzelnen Helden zufliegen. Einige der Träume orientieren sich an Erinnerungen von Amalaias Hinreise, andere an denen der Rückreise.

### Traumbilder von Tir-Logh-Càrn

*Art der Anwesenheit:* geistig

*Hintergrund:* Tir-Logh-Càrn war einst eine elfische Kolonie zwischen dem Reich im Süden und dem Himmelsturm im Norden. Zu Amalaias Zeit war es eine Insel in der Bernsteinbucht mit einer unabhängigen, stolzen Handelsstadt darauf. Tir-Logh-Càrn war ein Ort, an dem die sechs Elemente sich harmonisch zeigten: Wasser und Eis ermöglichten Handel mit Schiffen und Eissegeln, Wind und Vulkanasche aus den Eiszinnen wehten über den Ort hinweg. Dichter Tannenwald und Steinerne Elfengebäude bedeckten die Insel. Bei Amalaias Rückkehr herrschte aber Unruhe: Gerüchte vom Putsch im Himmelsturm hatten die Stadt erreicht. Flüchtlinge wurden aufgenommen, während erste Händler ihre Abreise vorbereiteten.

Es kam zu Scharmützeln mit Pardonas Schergen, es dauerte aber noch Jahrhunderte, bis die Insel schließlich in einer epischen Schlacht voll Magie und elementarer Gewalten im Ozean versank (Amalaia war zu dieser Zeit längst nicht mehr dort).

*Erinnerungen / Zeitperiode:* Amalaia besuchte den Vorposten sowohl beim Aufbruch in den Norden (um 3.990 v. BF) wie auch bei ihrer Rückkehr (um 3.952 v. BF)

*Stimmung der Erinnerungen:* *Hinweg:* Beeindruckt von der Macht und dem nurtigefälligen Gleichgewicht der Elemente  / *Rückweg:* Angst, Flucht, Chaos, Unsicherheit 

*Boni:* keine

*Mali:* keine

*Besonderheiten:* Die Helden erleben die Stadt in einzelnen Traumbildern wie in Amalaias Hinreise und Rückreise.

## Einige Tagträume

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der eisige Wind weht dir um die Ohren, während du auf dem Deck der Bahalyr Ausschau nach Gefahren hältst. Die Landschaft ist eintönig und blendet dich mit ihrem unendlichen Weiß. Deine Glieder fühlen sich trotz der dicken Kleidungsschichten taub und kalt an, deine Augen werden langsam müde. Bald steht ein Wachwechsel an. Doch was ist das? Du siehst ein eisblaues Leuchten und dann etwas Ungewöhnliches in der Ferne.



Die folgenden Tagträume können einzelne oder mehrere Helden bei ihren gewohnten Tätigkeiten an Bord überkommen:

- Ein rötliches Feuerglühen erfüllt den Horizont. Betrachtet man es genau, z. B. mit einem Fernrohr, in Richtung Eiszinnen im Osten, wirkt es wie eine Art feuriges Morgenrot, vor dem sich in der Ferne die Silhouette einer Stadt abzeichnet. (Hinreise; Erinnerung Amalaia an den Anblick der Stadt)
- Über das Eis fährt schemenhaft ein Eissegler/Schiff, die Form ändert sich vor den Augen. Es fährt in Richtung Tir-Logh-Càrn, ist also eine Hilfe bei der Navigation. Amalaia ist an Bord. Man kann sich mit ihr und dem Segler, einem elfischen Händler, durch Rufe verständigen und Informationen über die Handelsstadt Tir-Logh-Càrn erhalten. Irgendwann verschwindet das Gefährt aus dem Blickfeld oder löst sich bei Annäherung auf. (Hinreise)
- Das Lied der Bahalyr wird für einige Momente hörbar und kündigt von größter Trauer und Verzweiflung. In der Ferne wankt eine Gestalt durch das Eis, die man als Amalaia erkennt. Sie ist es, die dieses Lied singt. An ihren Fußstapfen kann man in Richtung Tir-Logh-Càrn manövrieren, denn sie kommt von dort. (Rückreise)
- Durch kristallklares Eis blickt man von oben auf den Grund der Bernsteinbucht. Dort entdeckt man zunächst uralte, versteinerte Baumreste (den Versunkenen Wald). Auf den zweiten Blick werden steinerne Elfengebäude daraus: Filigrane, baumartige Türme, Mauerwerk ähnlich einer Wand aus Bäumen, Wohnhäuser mit baumkronenartigen Kuppeln. Aber sie wirken wie Ruinen. (Rückreise; ein aus damaliger Sicht Vorausblick auf kommende Zerstörungen der Stadt)

## Einige Träume

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du weißt nicht, wie du hierhergekommen bist, aber um dich herum erheben sich aus der eisblauen Landschaft Gebäude. Sie sind aus Stein gebaut, aber filigran und schlank. Türme, Kuppeln, Mauern und Häuser, sie alle haben eine Architektur,



die fremd ist – und wunderschön! Keine Wand ohne feine Reliefs, die Pflanzenformen und elementare Symbole darstellen, kein Gebäude ohne schlanke Spitzbogenfenster, oft mit buntem, klarem Glas ausgekleidet. Dann siehst du Gestalten um dich herum: Elfen in Gewändern, wie du sie eher an einem horasischen Hof erwartet hättest – und nicht mitten im Eis.



Die folgenden Träume kommen in den Schlafphasen zu den Helden. Oft sind mehrere oder alle im gleichen Traum, können miteinander kommunizieren. Anfangs befinden sich die Helden in der Stadt Tir-Logh-Càrn und wissen nicht, wie sie dorthin gekommen sind. Die Träume wirken realistisch und intensiv. Zwar ist die Anwesenheit geistig, doch kann man Blessuren aus den Träumen mit in die Realität nehmen, man spürt Schmerz und alle anderen Gefühle. Sie enden abrupt, sobald es zu größerem Schaden oder Zerstörungen kommt.

- In den Gassen eines Handelsviertels voller eleganter Steinhäuser herrscht Aufregung, weil Flüchtlinge eintreffen. Unter den Flüchtlingen ist auch Amalaia. Sie gibt bereitwillig Auskunft über den Fall des Himmelsturms. Plötzlich zerbricht eine Mauer, und der Traum endet in einem Regen aus Steinbrocken und Trümmern. Die Helden erhalten Schaden, der eventuell auch in der realen Welt Blessuren hinterlässt. (Rückreise; Impressionen der Stadt nach Eintreffen der Flüchtlinge).

Die Träumenden erleben das Hafenviertel einer blühenden Handelsstadt der Hochelfen. Im Gespräch mit Händlern, aber auch mit Vertretern anderer Völker (allen voran Nivesen) kann man Informationen über die Handelsstadt Tir-Logh-Càrn erhalten. Bald trifft man auf Amalaia, die sich staunend durch die Straßen bewegt und voller Hoffnung ihren Weg antritt. Sie berichtet von ihren Plänen, sich im Himmels-turm zur Schiffsbauerin ausbilden zu lassen, die Helden erkennt sie nicht. (Hinreise)

Nahe einer Stadtmauer wird man Beteiligter bei einem Angriff von Pardonas Schergen auf Tir-Logh-Càrn. Ein mächtiger Zauberweber namens **Karvenin Bernstein-**former formiert und organisiert die Verteidigung. Er sieht die Helden als Teil der Soldaten und gibt ihnen den Auftrag, einen „Dschinn“ des Eises zu bekämpfen, der die Mauern und Soldaten darauf angreift (Werte wie die Eisdschinni auf Seite 45, aber es handelt sich um eine Art Golem aus spiegelndem Eis). Bei ernsthaftem Schaden endet der Traum. Amalaia kann man flüchtig erblicken, während sie Schutz sucht, Angst hat und weint. (Rückreise)

## Die Schlacht bei Tir-Logh-Càrn (Rückreise)

Schließlich erreichen die Charaktere den Ort, an dem die Insel mit der Stadt einst lag. Sie werden die Stadt in all ihrer Pracht nicht betreten können, denn zuvor beginnen Oryzaar und Eisbrand, ihren Plan auszuführen: Sobald die Bahalyr in die Traumwelt Tir-Logh-Càrns hinein-fliegt, zaubert der Gletscherwurm mittels seiner Drachen-magie ein mächtiges Ritual ähnlich dem SPHÄRENBANN, um diese Traumwelt aufzulösen und die Bahalyr darin möglichst mit zu vernichten oder zu beschädigen.

### Die Traumschlacht von Tir-Logh-Càrn

**Art der Anwesenheit:** körperlich

**Hintergrund:** siehe Seite 51, aber der Drache Eisbrand hat aus dieser Stadt durch anti-magische Zerstörungen ein diffuses Schlachtfeld gemacht, bei dem auch Impressionen vom späteren Fall der Insel mit hineinspielen.

**Erinnerungen / Zeitperiode:** Zu Amalaias Rückkehr (um 3.952 v. BF) mit Impressionen aus späteren Jahrhunderten (um 3.600 v. BF)

**Stimmung der Erinnerungen:** Chaos, Angst, Zer-störung

**Boni:** Proben auf Körpertalente wie *Körper-beherrschung* oder *Selbstbeherrschung* sowie *Willenskraft* in ernstesten Situationen +1; Proben auf Zauber mit Merkmal *Antimagie*, *Elementar* oder *Sphären* +1

**Mali:** Proben auf Gesellschafts- und Körpertalente zum Vergnügen wie *Tanzen*, *Gaukeleien* oder *Be-tören* -2; Proben auf Zauber und Liturgien, die Stoffliches verändern sollen (Merkmale *Objekt*, *Telekinese*, *Verwandlung*, *Heilung*) -2.

**Besonderheiten:** Durch mächtige Antimagie des Drachen Eisbrand steht die Stadt in Auflösung

Zum Glück der Helden hat der Drache nicht mit der Eigensinnigkeit von Madayas Träumen gerechnet. Amalaias Seelenlied und Madaya selbst stemmen sich gegen den Versuch der antimagischen Auslöschung. So entsteht stattdessen um die Helden herum ein Schlachtfeld, in dem Traum und Realität sich miteinander vermischen und gegenseitig beeinflussen.

## Ins Zwielight der Realität

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Ein helles, eisblaues Licht strahlt unter euch vom Boden des gefrorenen Ozeans durch das dicke Packeis und erreicht dann die Oberfläche wie ein kühlblaues Morgenrot. Es bilden sich Formen aus dem Licht: Erst erheben sich Gebäude, Türme, Mauern aus Eis, glitzern blau und wandeln sich dann zu schlanken Gebäuden aus Stein. Eines nach dem anderen erhebt sich in diesem blauen Licht wie in einem Wintermärchen. Bald steht eine ganze Stadt, ja eine Insel unter euch auf dem Eis. Klein wie Ameisen, seht ihr nun auch Personen die Straßen, Gassen und Plätze der Stadt bevölkern. Ist dies noch Dere? Doch plötzlich lösen sich Türme und Mauern schlagartig vor euch auf! Wo sich eben noch ein Wintermärchen manifestiert hat, klappt binnen Wimpernschlägen nur noch ewiges Eis! Personen flackern, werden geisterhaft durchsichtig, die Bahalyr bebt! Dann hört ihr das laute Brüllen einer Bestie und gewaltige Flügelschläge!*

Realität und Traumwelt verschwimmen an dieser Stelle zu einem Chaos, einer Art Zwielight zwischen den beiden Welten, die räumlich und zeitlich ständig im Wandel begriffen sind. Über dem gesamten Gebiet kann es passieren, dass die Bahalyr körperlich in eine Traumebene taucht und dort die Situation erlebt, in der Amalaia und andere Flüchtlinge aus dem Himmelsturm die Stadt erreichen, aber Schergen Pardonas sie angreifen. Genauso plötzlich können sie wieder in die Realität gelangen, in der Eisbrand und Oryzaars Rote gegen sie kämpfen. Die Wesen der jeweils anderen Seite nehmen sie als geisterhafte Umrisse und Silhouetten wahr.



Die Bahalyr verliert 5W6 StP durch die mächtige SPHÄRENBANN-Drachenmagie. Sie reißt Teile aus dem Schiff.

### Kampf im Zwielight

Die Situation kann und soll verwirrend sein: Eine Luftschlacht mit nach deiner Entscheidung plötzlich wechselnden Welten und Gegnern.

- Die Bahalyr und die Helden befinden sich immer entweder körperlich in der Traumwelt oder in der realen Welt.
- Man kann die Materie der jeweils anderen Ebene nicht beeinflussen, ihr keinen Schaden zufügen und keine Zerstörungen anrichten; man gleitet durch sie hindurch.

- Wenn Wesen der einen Ebene durch Materie und Körper der jeweils anderen hindurchgleiten, oder in Situationen mit vielen Wesen der anderen Welt um einen Helden herum, sollte aufgrund der Verwirrung eine Probe auf *Willenskraft*, *Sinnesschärfe* oder *Kriegskunst* nötig sein, um den Überblick zu bewahren und 1 Stufe *Verwirrung* zu vermeiden.
- Die Witterung ist in der Realität wolkig und neblig, was einer Sichtbehinderung Stufe 1 entspricht. In der Traumwelt herrscht helle Mondnacht mit Sichtbehinderung II.
- In der Realität haben die Helden es mit dem Gletscherwurm Eisbrand (Seite 54), dem Shakagra Oryzaar (Seite 43) und allen Kämpfern zu tun, die aus seiner Rotte noch übrig sind, einschließlich aller verbleibenden Eisharpyien, des Karakils mit Reiter und der Eisdschinni Blizzyll (Werte ab Seite 45)
- In der Traumwelt sind am Boden Eisdschinne (Werte wie Blizzyll, Seite 45) und hochelfische Kämpfer (Werte wie Shakagra-Klingensänger auf

Seite 46, die aber nur die Zauber AXCELERATUS oder FULMINICTUS einsetzen) auf beiden Seiten im Einsatz, zudem auf Seiten der Gegner ein junger Purpurnorm (Werte wie Eisbrand auf Seite 55, aber mit LeP 250 und TP und AT je -2).



In dieser besonderen Situation fluktuierender Traumwelten können die Helden einen Schicksalspunkt einsetzen, um mit der Bahalyr zwischen Traumwelt und Realität zu wechseln. Ihnen muss aber zusätzlich eine Probe auf *Willenskraft* -4 zur Veränderung der Traumwelt (siehe **Ruf der Bahalyr** Seite 63) gelingen.

Du kannst die Fokusregeln zum *Kampf in der Luft* verwenden, wenn deine Helden mit Hexenbesen, Flugdämonen oder anderen Mitteln fliegend kämpfen<sup>AKO134</sup>.

### § Eisbrand (Gletscherwurm)

**Kurzcharakteristik:** Gletscherwurm, 600 Jahre alt, eisig-weißblaue Schuppen, violette Reptilienaugen, schlanker, schlangenartiger Körper, Frostwolken aus den Nüstern, um ihn herum empfindlicher Temperaturabfall; aggressiver, rachsüchtiger und meisterlicher Jäger, grausam und sadistisch, meisterlicher Elementarzauberer

**Funktion:** Antagonist

**Hintergrund:** Eisbrand durchstreift seit Jahrhunderten nomadisch die Eisflächen des hohen Nordens, denn wie die meisten Gletscherwürmer hat er keinen Hort. Seine Spezies wurde einst von Pardona in Chimärenexperimenten geschaffen, mittlerweile können die Drachen sich aber selbständig fortpflanzen, was nur in bestimmten Zeitabständen (alle 13 x 13, also 169 Jahre) möglich ist. Derzeit ist es wieder soweit, weshalb Eisbrand weiter gen Süden gezogen ist und dort seine Gletscherwurmlarven in natürlichen oder per GLETSCHERFORM ausgehobenen Eishöhlen versteckt hat. Hier im Süden sollen sie mehr Nahrung finden als weiter nördlich. In regelmäßigen Abständen sucht er auch die Verstecke der Larven auf. Kürzlich fand er eine Larve aus seiner Brut entweder von den Helden oder den Nachtklingen unter Oryzaar (die ihn glauben machten, die Helden seien die Schuldigen) getötet vor. Nun sinnt er auf Rache.

**Darstellung:** Eisbrand spricht kaum ein Wort zu Menschen, das über Gebrüll oder eine telepathische Verhöhnung hinausgehen würde. Stattdessen sollte er als wildes Ungeheuer und rohe Naturgewalt dargestellt werden, das aber gewitzt und intelligent vorgeht.

**Besonderheiten:** Als Drache kann Eisbrand Zauber wirken und fliegen.

### Szenen der Schlacht

Um die Schlacht weiter auszugestalten, kannst du auf folgende Ereignisse zurückgreifen. Du solltest damit Verwirrung und Unberechenbarkeit in den Kampf einbringen und ihn so als furiose Luftschlacht gestalten.





## Eisbrand

**Größe:** 6,50 Schritt Schulterhöhe; knapp 7,00 Schritt Flügelspannweite

**Gewicht:** 1.700 Stein

**MU** 17 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 15

**FF** 10 **GE** 17 **KO** 23 **KK** 28

**LeP** 350 **AsP** 34/50 **KaP** – **INI** 17+1W6

**VW** 9 **SK** 6 **ZK** 10 **GS** 12/20 (an Land / in der Luft)

**Biss:** AT 14 TP 2W6+10 RW lang

**Pranke:** AT 16 TP 2W6+8 RW lang

**Schwanz:** AT 15 TP 2W6+6 RW lang

**Trampeln:** AT 12 TP 2W6+12 RW kurz

**Frosthauch:** FK 14 LZ 1 TP 1W6 SP RW 5/15/25

**RS/BE:** 5/0

**Aktionen:** 2 (max. 1 x Biss)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammer Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)

**Talente:** Einschüchtern 15, Fliegen 12, Handel 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 12, Magiekunde 8

**Zauber:** Adlerauge 15, Axxeleratus 15, Bannbaladin 13, Fulminictus 16, Frigisphaero 16 (inkl. Zaubererweiterungen *Intensive Explosion*, *Schneller Ball* und *Großer Radius*), Gletscherform 15, Nebelwand 16, Silentium 12, Sphärenbann 16 (inkl. Zaubererweiterungen *Reichweite erhöhen* und *Zauberdauer senken*), Visibili 14, auf Wunsch weitere elementare und Elfenzauber auf FW 15.

**Größenkategorie:** riesig

**Typus:** Drache, nicht humanoid

**Beute:** 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Drachenblut, 20 Silbertaler; Drachenschuppen, 500 Silbertaler; Karfunkel, 500 Silbertaler)

**Kampfverhalten:** Eisbrand greift bevorzugt die Bahalyr und ihre Besatzung körperlich an und spielt regelrecht mit ihnen. Magie wirkt er nach dem anfänglichen Antimagie-Zauber nur zur Unterstützung (z. B. NEBELWAND) oder wenn er in Bedrängnis gerät.

**Flucht:** Eisbrand flieht nicht; wird er schwer verwundet (unter 25 % LeP), tritt er einen taktischen Rückzug an. Sollte er diesen Kampf überleben und nicht auf die Seite der Helden gewechselt sein, wird er die Helden im dritten Band der Reihe, **Der Abgesang Ometheons**, noch einmal attackieren. Diese Begegnung ist im nächsten Abenteuer als optional gekennzeichnet und erschwert die Reise der Bahalyr.

**Schmerz +1 bei:** 263 LeP, 175 LeP, 88 LeP, 5 LeP oder weniger **Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):**

☞ **QS 1:** Ein Gletscherwurm ist eine gefährliche Drachenart, die böse und magiebegabt ist. Er hat zunächst die Form einer Raupe.

☞ **QS 2:** Er kann kein Feuer speien, aber dafür machen ihm weder Eis noch Flammen etwas aus.

☞ **QS 3+:** Statt des Feueratems verfügen Gletscherwürme über einen Frosthauch. Sie sind mit Frostwürmern, einer anderen Eisdrachenart, verfeindet. Angeblich soll die Schwarzfelfe Pardona diese Wesen mittels finsterner Magie erschaffen haben. Zum Glück setzen Gletscherwürmer ihre Zauberkräfte nur selten ein.

### Sonderregeln:

\*) **Frosthauch:** Der Gletscherwurm kann seinen Frosthauch insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.

**Empfindliche Stelle**<sup>AKO131</sup>: An einigen Stellen hat der Gletscherwurm weniger RS: An den Flügeln und am Halsansatz RS 2 (AT-6); am Hals RS 3 (AT-4); am Bauch RS 4 (AT-2). Das zielgenaue Treffen dieser Zonen ist eine Fokusregel.

**Immunität gegen Eismagie:** Zauber, die negative Auswirkungen durch Eiskomponenten aufweisen, können Gletscherwürmern nichts anhaben.

### Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz können diesen als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

**Regel:** Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

**Erschwernis:** -2 pro Ziel

**Voraussetzungen:** Wesen verfügt automatisch über die SF

### Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

**Regel:** Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Durch den Trampeln-Angriff erleidet der Angreifer einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

**Erschwernis:** 0

**Voraussetzungen:** Wesen verfügt automatisch über die SF

### Die Bahalyr im Kampf

Bei dieser Schlacht wird nun auch die Bahalyr direkt angegriffen. Eisbrand richtet seine Angriffe oft gegen das Schiff, ebenso können die Angriffe anderer Gegner und Hindernisse zum Verlust von Strukturpunkten und damit zu Abzügen, schlimmstenfalls sogar zu einem Absturz führen. Siehe dazu die Regeln auf Seite 12.

### Rückschläge: Seelenmakel der Bahalyr

Falls die Gegner der Helden Erfolge erzielen, gelingt es Oryzaar, dem Schiff ernsthaften Schaden zuzufügen. Damit lastet fortan ein *Seelenmakel* auf der Bahalyr, der die Helden im weiteren Verlauf der Kampagne behindern wird. Erfolge Oryzaars sind zum Beispiel:

- Die Shakagra können die Bahalyr entern und zwingen sie zur Landung, oder das Schiff wird auf andere Weise übernommen.
- Die Bahalyr erhält so viel Strukturschaden, dass sie abstürzt.
- Die Bahalyr verliert 25 % (also 150+ StP) ihrer Strukturpunkte durch Beschädigungen im Herzraum.
- Anhaltender, direkter Kontakt mit den Verzerren Liedern der Shakagra.

Sollten die Helden den Kampf überstehen, ohne einen *Seelenmakel* hinzunehmen, erhält jeder Held einen Schicksalspunkt zurück.



### Drachen aus dem Nebel!

Eisbrand liebt es, seine Beute zu beobachten und sich an ihrer Angst zu ergötzen. So hält er es auch mit der Bahalyr und ihrer Besatzung. Immer wieder verschwindet er in den Wolken, einem per NEBELWAND selbst erstellten Nebelfeld oder in einem toten Winkel unter dem Schiff.

Er bringt sich so in eine *Vorteilhafte Position*, kann *Angriffe von Hinten* durchführen (siehe **Regelwerk** Seite 238) oder *Hinterhalte* legen. Gelingt ihm dies, kann er sich durch einen um -4 erschwerten Angriff mit der Pranke sogar an der Bahalyr festkrallen und aus dieser Position mit seinem schlangenhaften Leib ihre Insassen jede KR mit Bissen, Schwanzschlägen und seinem Frosthaut attackieren. Erhält er währenddessen eine Stufe *Schmerz*, lässt er vorerst wieder ab.

### Sturm auf die Bahalyr!

Sobald die ersten Angriffe Eisbrands abgeklungen sind und die Helden sich ein wenig formieren können, versuchen die Shakagra aus Oryzaars Rotte, die Bahalyr zu entern. Dazu warten sie ab, bis sich der Gletscherwurm wieder einmal dem Schiff widmet und attackieren blitzschnell von der dem Wurm abgewandten Seite. Wenn die Bahalyr tief genug fliegt, versuchen sie mit Wurfhaken und Seilen an ihren Elfenpfeilen an Bord zu gelangen. Fliegt die Bahalyr zu hoch, greifen sie auf die Hilfe der Eisharpyien zurück.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder einmal fliegt der gewaltige Eisdrache auf die Bahalyr zu und versucht, sie zu rammen. Sein gewaltiges Maul ist aufgerissen, als wolle er das Flugschiff mit einem Biss verschlucken.

Doch etwas ist anders bei diesem Angriff. Mit einem Mal sind zwei Eisharpyien bei ihm, die sich laut schreiend auf euch stürzen. Und dann hört ihr Kampfeslärm von der anderen Seite der Bahalyr.



### Probe auf Kriegskunst (Partisanenkampf)

QS 1 – Der Angriff der Eisharpyien ist eine Ablenkung.

QS 2+ – Die wahren Angreifer sind wohl auf der anderen Seite und wollen das Schiff entern.

Tatsächlich versuchen die beiden Eisharpyien die Helden (und andere Verteidiger) davon abzuhalten, sich gegen die drei *erfahrenen Klingensänger* zu wenden, die sich zum Steuer auf dem Achterdeck bewegen, um dieses zu kontrollieren. Sobald sie das Steuer erreicht haben, versuchen zwei von ihnen mit einer Gruppensammelprobe auf *Boote & Schiffe*, 2 KR, 5 Versuche (FW 5 (12/14/13)), das Schiff zur Landung zu zwingen. Bei einem *Teilerfolg* haben sie das Schiff so beschädigt, dass es bis zur nächsten Reparatur einen Abzug von -1 auf Manöver gibt. Bei einem *Erfolg* ist die Bahalyr zudem gelandet und kann von weiteren Shakagra angegriffen werden. Das Schiff kann dadurch *Seelenmakel* erleiden.



Die Bahalyr könnte auch den Shakagra ihren Willen entgegensetzen, sodass die Proben auf *Boote & Schiffe* um -2 erschwert sind.



Willst du die Helden besonders fordern, ist einer der *Klingensänger* ein *namhafter* Shakagra, und sie werden von einem *erfahrenen* Zauberweber begleitet.

### Freund oder Feind?

Plötzlich befindet sich die Bahalyr wieder in der Traumwelt, und schemenhafte Kreaturen fallen über das Schiff her. Es sind sowohl die Elfen aus Tir-Logh-Càrn als auch Kreaturen Pardonas – was für die Helden aber in den Nebeln der Traumwelt nicht leicht auseinanderzuhalten ist.



### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichter Nebel umhüllt die Bahalyr, und das Brüllen des Gletscherwurms ist plötzlich in weite Ferne gerückt. Aus dem Nebel schälen sich Gestalten, die sich durch die Luft bewegen und die Bahalyr betreten. Ihr erkennt durchscheinende,



erhabene Elfenkrieger, die sich anschicken, Seite an Seite mit euch das Schiff zu verteidigen.

Dann erkennt ihr, warum die Elfen zu euch gestoßen sind. Groteske Kreaturen kommen ebenso aus dem Nebel auf das Schiff, um zu kämpfen. Auch sie wirken wie aus Nebel. Und der Nebel hüllt sie wie die Krieger ein, macht es euch schwierig, Freund und Feind zu erkennen.



Auf der Bahalyr kommt es zum Kampf zwischen Pardonas Ungetümen, den Elfen und den Helden. Verlange hin und wieder Proben auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) -2, bei deren Misslingen ein Held versehentlich einen Gefährten oder einen der Elfen angreift.

Bei Pardonas Ungetümen handelt es sich um Eisharpyien und eine Firunsbär-Harpyien-Chimäre (Seite 40).

#### Verzerrter Gesang

Die Shakagra beherrschen Schlachtlieder und Oryzaar auch ein Sturmlied. Gelangen sie nah genug an die Bahalyr, wirken sich deren Effekte voll aus. Der Gesang ist kreischend, verzerrt und in den Ohren schmerzhaft. Er beeinträchtigt auch die Bahalyr selbst, was die Besatzung an einem Zittern, Schwanken oder Höhenabfällen bemerkt.



Durch die verzerrende Wirkung auf die Bahalyr gilt die QS für die Wirkung als verdoppelt. Zudem

kann eine lange, direkte Beschallung der Bahalyr mit verzerrten Liedern zu Seelenmakeln führen.

#### Aufprall!

Durch den Wechsel zwischen Traumwelt und Realität können plötzlich hohe Türme auf Kollisionskurs mit der Bahalyr auftauchen. Das Flugschiff muss mit einem Manöver (Seite 14) ausweichen oder erhält Schaden. Daran beteiligte Helden können evtl. für mehrere KR nicht am Kampf teilnehmen. Ein Misserfolg bedeutet Strukturschaden in Höhe von 4W6 TP gegen die Bahalyr.

#### In den Traum/die Realität gerissen!

Durch einen Angriff wie beispielsweise das Hoch in die Luft Manöver der Eisharpyien oder ein Zu Fall bringen können einzelne Helden oder Meisterpersonen der Besatzung, wie Anastasius, von Bord und in die jeweils andere Welt gerissen werden. Plötzlich sehen die Helden, wie ihr Begleiter von einer geisterhaften Eisharpyie in der Realität weggetragen wird oder in der Realität von Bord auf einen umkämpften Mauerabschnitt der Traumwelt fällt.

#### Vereist!

Durch den Frostatem, verschiedene Eiszauber wie CORPOFRIGO und FRIGISPHERO, die Beteiligung der Eisdsschinne oder einfach durch die Eiskälte des Nordens können während des Gefechts Teile der Bahalyr vereisen: Seile der Takelage, mechanisch bewegbare Holzteile und Ähnliches frieren ein. Der Zustand Paralyse

kann hier (auf Wunsch reduziert: 2 Stufen wirken wie 1) auch auf die Bahalyr angewandt werden, kann aber durch erhitztes Wasser, Feuer- und Wassermagie oder durch Liturgien auch wieder beseitigt werden.

### Saboteur an Bord!

Über eine Eisharpyie oder einen Karakil kann ein einzelner Shakagra in der Hitze des Gefechts unbemerkt an Bord gelangen, auch verbunden mit einem Ablenkungsmanöver wie beim **Sturm auf die Bahalyr** (Seite 56) beschrieben. Er begibt sich unter Deck, wo er z. B. den Herzraum aufsucht und dort Strukturschaden anrichtet (jeder Waffenschaden kostet dreifache StP, wenn er gegen das Herz der Bahalyr gerichtet

#### Diplomatie unter Feuer

Ein gesellschaftlich begabter Held könnte die Schlacht mit Worten gewinnen wollen. Eisbrand ist abgeneigt, einem Menschen auch nur ein Wort zu schenken, geschweige denn zuzuhören. Um überhaupt Gehör bei ihm zu finden, ist eine erfolgreiche Probe auf *Überreden* -5 gegen die *Willenskraft* Eisbrands nötig (Dauer 5 KR). Danach kann man versuchen, sein Motiv zu erkennen (je Probe 1 Aktion):

#### Probe auf Menschenkenntnis -3

QS 1 – Er wird von Rache angetrieben.

QS 2 – Er wirft den Helden eine schlimme Tat gegen sich vor.

QS 3+ – Er wirft den Helden den Mord an seiner Brut vor.

Ist das Gespräch soweit gediehen, greift er vorerst nicht mehr besonders wild, sondern nur noch jede fünfte KR an. Er kann dann mit einer erfolgreichen Probe auf *Bekehren & Überzeugen* -5 (pro QS aus der Probe auf *Überreden* erleichtert um +1; gute Argumente oder Beweise für die Unschuld der Helden können die Probe ebenfalls erleichtern) gegen seine *Willenskraft* binnen 15 Minuten davon überzeugt werden, dass Oryzaar gelogen und ihn ausgenutzt hat. Dadurch wird Eisbrand für den Rest des Kampfes ein Verbündeter, wodurch sich das Schlachtenglück voraussichtlich wendet.

Du kannst hierzu auch die Fokusregel für *Sozialen Konflikt*<sup>AKO40</sup> einsetzen; mit *Überreden* als Fertigkeit, den Helden als aktiver und Eisbrand als passiver Partei mit einer Einstellung von anfangs Stufe 1, also voll von unstillbarem Hass auf die Helden.

ist). Die Helden bemerken dies womöglich durch Erschütterungen oder Veränderungen im Lied, wenn Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gelingen. Zumindest einer der Helden muss dann den Saboteur ausfindig und unschädlich machen.

### Das Ende der Schlacht

Die Schlacht geht dem Ende zu, sobald die Helden und ihre Verbündeten Eisbrand schwer verletzt, getötet oder auf ihre Seite gezogen haben. Oryzaar wird noch versuchen, mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln weiterzukämpfen, bricht einen aussichtslosen Kampf aber ab.

#### Amalaia's Blick

Ob auf der fliegenden Bahalyr oder am Boden inmitten der Stadt, z. B. nach einem Absturz; die Helden sollten am Ende auf Amalaia stoßen. Eventuell hören sie im Abklingen des Kampf lärms ihr Seelenlied oder riechen den Duft von Lavendel. Dann kommt es zum Blickkontakt mit Amalaia:

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten zwischen den Kämpfern und Flüchtenden der Stadt in ihrer Traumweltmanifestation trifft euer Blick plötzlich den einer euch mittlerweile wohl bekannten Elfe: Amalaia in jungen Jahren. Sie trägt einen Speer. Vor ihr liegt ein niedergestreckter Anhänger Pardonas, gefallen durch ihre Hand. Der Sieg in der Schlacht ist in beiden Welten greifbar nah. Amalaia hat getötet, sie hat gesehen, wie die Macht des Schwertes über ihre Feinde triumphiert hat. In ihren Augen, in denen eben noch Angst und Verzweiflung zu sehen waren, zeigen sich nun Entschlossenheit, Zorn und eine ernüchterte Leere. Ihr erkennt, dass ein Teil von Amalaia's jugendlicher Unschuld in diesem Moment für immer aus ihr gewichen ist. Und ihr Blick fällt auf das Flugschiff, mit dem ihr diesen Sieg errungen habt.

Die Interaktion zwischen Madayas Träumen und der realen Welt ist mysteriös. Wurde die echte Amalaia vor Jahrtausenden bei ihrem Entschluss, Flugschiffe zu bauen und sich fortan Zerzal statt Nurti zuzuwenden, etwa von diesem Moment hier beeinflusst, der doch eigentlich erst Jahrtausende später real wird? Können die Helden mit dem, was sie in Madayas Träumen tun, das Schicksal Amalaia's verändern? Diese Frage sollte unbeantwortet im Raum stehen, aber Vermutungen sind natürlich möglich und können mit Anastasius und den anderen an Bord besprochen werden.

# Das Heiligtum der alten Götter (Hinreise)

## Die Traumwelt am Heiligtum

*Art der Anwesenheit:* körperlich

*Hintergrund:* Am Heiligtum kulminierte einst Amalaia's Vorfreude; als sie diesen Ort erreichte, war sie sicher, dass ihre Hoffnungen in Erfüllung gehen.

*Erinnerungen / Zeitperiode:* Erinnerung an die Erhabenheit des Ortes, als letzte Station vor dem Himmelsturm (um 3.990 v. BF).

*Stimmung der Erinnerungen:* Praktisch grenzenlose Freude und Glück 

*Boni:* Proben auf Gesellschaftstalente außer Einschüchtern und Willenskraft sind um +2 erleichtert, ebenso Proben auf Götter & Kulte.

*Mali:* Angriffe oder aggressive Zauberei sind um -2, sämtliche Liturgien um -1 erschwert.

*Besonderheiten:* Keine.

Nach der Schlacht von Tir-Logh-Càrn schwindet der Einfluss der verzerrenden Lieder auf dem Weg der Bahalyr nach Norden langsam. Die Navigation wird zunehmend leichter, und bald sucht die Bahalyr selbst wieder einen Kurs entlang der Kraftlinien.

## Gen Yeti-Land

Auf dem Weg nach Norden bis Yeti-Land kannst du folgende Beschreibungen einbauen, um den Helden die Einsamkeit der Region vor Augen zu führen – und um klarzumachen, dass sie jenseits aller Zivilisation sind.

- Immer wieder gewinnt die Bahalyr an Höhe und sinkt dann ruckartig nach unten, wenn sie Hügel oder kleine Berge überquert, die das verschneite Yeti-Land prägen. Ein Manöver (Seite 14) ist nötig. Scheitert es, setzt die Bahalyr kurz auf (1W6 TP Strukturschaden). Bei einem Patzer wird das Schiff schwer beschädigt (5W20+50 TP Strukturschaden) und sollte für eine notdürftige Reparatur landen, während draußen klirrende Kälte (Kältestufe 2 oder 3, siehe **Regelwerk** Seite 346) herrscht.
- Das Schiff überfliegt eine Siedlung von Yetis, die aufgeregt zusammenkommen und auf die Bahalyr starren. Die Schneeschrate sind entweder erschrocken oder aggressiv; in letzterem Fall schleudern sie Eisblöcke oder Felsen nach dem Schiff. Die Chance, das Flugschiff zu treffen, ist zwar gering (1–2 auf W20), aber bei einem Erfolg ist ein Manöver (Seite 14) erforderlich, um mit der Bahalyr auszuweichen. Andernfalls erhält sie 2W6+6 TP Strukturschaden.
- Als die Bahalyr eine kleine Gebirgskette überflogen hat, ist unter ihr plötzlich grünes Land zu sehen: inmitten des Yeti-Lands fliegen die Helden über ein Tal, das durch vulkanische Aktivitäten aufgeheizt und somit völlig schneefrei ist. Stattdessen sieht es aus wie im Dschungel, mit hohen Bäumen und

einem riesigen, offensichtlich warmen See. Die Helden können hier landen, um durch eine erfolgreiche Jagd ihre Nahrung aufzufrischen.

Schließlich wartet der letzte Ort, den es vor dem Ewigen Eis zu erreichen gilt: Das Heiligtum der alten Götter, das weit im Norden am nördlichsten Punkt Yeti-Lands liegt. Die Bahalyr erreicht den Ort bei Sonnenaufgang.

## Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich stößt Seri einen aufgeregten Schrei aus. Dabei hat sich nichts geändert, immer noch fliegt ihr über eine vereiste Hügellandschaft im Schein der aufgehenden Sonne. Doch die Elfe deutet nach vorne, exakt in Richtung eures Kurses.

Als ihr ihrem ausgestreckten Arm folgt, seht auch ihr etwas: Ein Lichtstrahl, der an einer Anhöhe beginnt und in nordöstliche Richtung weist. Die Bahalyr beschleunigt, ganz so, als sei sie von derselben Aufregung wie Seri ergriffen. Ihr erkennt weitere Details: Der Hügel ist ein gut 30 Schritt hoher Fels, zu dem eine Wendeltreppe hinaufführt. Vier Gestalten – nein, Statuen – stehen auf dem Felsen. Die Bahalyr macht Anstalten, genau dort anzulegen.



Für das Anlegen am Heiligtum der alten Götter ist keine Probe erforderlich. Sobald das Flugschiff nah genug heran ist, beginnt die Traumwelt, und die Statuen sind für die Helden nun erst richtig zu erkennen.

## Das Heiligtum

Vom gefrorenen Boden aus schraubt sich eine perfekt erhaltene Treppe in steilem Winkel 30 Schritt in die Höhe. Der ganze Ort zeigt, wozu elfische Handwerker, Konstrukteure und Zaubersänger fähig sind: Die Stufen der Treppe sind glatt und spiegeln schwach die Personen, die sich darauf befinden. Überall sind feine Muster in den Felsen gehauen, so fein, dass man jedes Detail erspüren kann, wenn man sie berührt. Und über allem liegt eine Atmosphäre der Wärme, so behaglich, als würden sich die Helden wieder am Lebensbaum in den Salamandersteinen befinden.

## Die Statuen

Oben auf dem Felsen ist eine Plattform, auf der vier mächtige Statuen in einem Halbkreis um einen Altar stehen. In jede der Statuen ist ein Edelstein eingelassen, der auf magische Weise das Licht der aufgehenden Sonne zu einem fingerdünnen Strahl bündelt (auch jetzt gerade passiert dies). Alle vier Strahlen kreuzen sich über dem Zentrum des Altars im Mittelpunkt des Heiligtums. Hier liegt die Träne der Nurti, ein großer, der Göttin geweihter Edelstein. Er vereint die Kraft der vier Lichtblitze zu einem großen Strahl, der in die Richtung des Himmelsturms weist und so Reisende wie Amalaia sicher zum Ziel führt.



### Der Altar

In der Mitte der Plattform steht ein steinerner Altar, dessen Mitte eine flache Mulde bildet. In dieser liegt die *Träne der Nurti*, jenes Artefakt, das man erschuf, um vom Heiligtum der alten Götter den Weg zum Himmelsturm offenbar zu machen: Es handelt sich um einen faustgroßen, kugelförmig geschliffenen Edelstein. Wenn Licht auf ihn fällt, beginnt die bernsteinfarbene Kugel, unregelmäßig aus sich heraus zu glühen.

### Die Statue der Nurti

Im Osten des Altars steht eine merkwürdige, aber prächtige Statue: Eine Elfe in einem langen, fließenden Gewand, die mit beiden Händen eine Kugel hochhält und aufmerksam betrachtet. Gesicht und Kleid der Elfe ändern ständig ihre Form. Mal ist ihr Gewand so freizügig geschnitten wie das einer Rahjageweihten, mal ist es knöchellang. Ihre Gesichtszüge zeigen abwechselnd alle Lebensalter einer Elfe. Selbst der Stein, in den diese Statue gehauen wurde, wechselt laufend die Farbe und unterstreicht damit die schillernde Vielgestaltigkeit der Figur. Dies ist die Statue der Schöpfergöttin Nurti.

• Falls die Helden hinter den dauernden Veränderungen an der Nurti-Statue Magie vermuten und versuchen, diese zu analysieren, ist dies erfolglos. Ein ODEM ARCANUM offenbart, dass hier keinerlei Magie wirkt. Die Veränderungen der Statue beruhen auf karmalem Wirken.

### Magische Analyse der Träne

Falls die Helden den Edelstein analysieren wollen, nutze die Regeln zur magischen Analyse (**Regelwerk** Seite 269). Beachte die dazu teilweise nötigen Zauber/Liturgien sowie Sonderfertigkeiten.

**QS 1** – Der Edelstein ist magisch und wurde mit einem sehr mächtigen Zauber (> 10 FP) belegt.

**QS 2** – Der Zauber ist von geradezu *legendärer* Kunstfertigkeit (15-18 FP).

**QS 3** – Die Träne ist ein dauerhaft wirkendes Artefakt, das Merkmal ist *Elementar*.

**QS 4** – Die Tradition ist ähnlich der elfischen, doch strukturierter, weniger intuitiv und näher an der Gildenmagie; hochelfisch.

**QS 5** – Kraftfäden entspringen dem Kern der Träne und ragen aus ihr heraus, die hochelfische Matrix dient der Transformation astraler Kraft. Sie ist so konstruiert, dass die eingehende Kraft sich im Inneren der Kugel bündelt, um dann entlang der Achse in eine bestimmte Richtung zu fließen. Die Kraftfäden scheinen eine exorbitante Verlängerung der Zauberreichweite zu erlauben.

**QS 6** – Die Träne zieht ihre Astralkraft nicht aus einem anderen Artefakt, sondern aus einer massiv astral aufgeladenen Umgebung: Die Kugel wird durch mehrere Kraftlinien gespeist! Der Zauber in der Kugel ist darauf ausgerichtet, die äußere Erscheinung einer dritten Kraftlinie zu zeigen.

### Die Statue der Zerzal

Gegenüber, auf der anderen Seite des Altars, steht das Bild der Zerzal. Aus schwarzem Stein gebildet, stellt es eine Elfe mit Luchskopf dar.

### Die Statue des Pyr

Neben der Zerzal-Statue wurde aus einem mächtigen roten Felsblock die Gestalt eines Drachen geformt, der jedoch an Größe die anderen Statuen nicht überragt. Diese Statue stellt Pyr dar, dessen Tempel die Helden bereits in Andion sehen konnten.

### Die Statue der Orima

Die vierte Statue zeigt Orima – oder vielmehr wird sie die Schicksalsgöttin eines Tages zeigen. Derzeit steht hier ein Felsblock, der eine entfernt humanoide Form aufweist. Lediglich in der Mitte des Körpers ist bereits ein Edelstein eingelassen, der einen Lichtblitz auf die Träne der Nurti sendet.

• Die Traumwelt, in der sich die Helden jetzt befinden, gibt eine Zeit wieder, in der Orima erst vor wenigen Jahren verschollen ist. Als Amalaia zum Heiligtum kommt, wird gerade der Grundstein für den Glauben an die Schicksalsgöttin gelegt, der in dieser Kampagne eine wichtige Rolle spielen wird.

## Amalaia am Heiligtum

Amalaia ist allein in dieser Traumwelt und betet am Heiligtum. Sie ist glücklich und umarmt freundlich auftretende Helden. Wenn diese sie fragen, antwortet sie ohne Umschweife und voller Vorfreude: Sie hat das Heiligtum erreicht, das sie zum Himmelsturm führen wird, ihrem Ziel, wo sie als Schiffsbauerin in die Lehre gehen will. Sie berichtet von ihren Hoffnungen, schwärmt für diesen Ort, ist voller Elan, und sie hat den Glauben an Nurti gefunden, vor deren Statue sie hier betet.

Stelle Amalaia in dieser Szene besonders froh dar. Sie wischt alle Bedenken beiseite und ist restlos glücklich. Empathischen oder sensiblen Helden kannst du hier eine besondere Szene bereiten, da sie bereits wissen, dass alle Hoffnungen Amalaias enttäuscht werden – und doch können sie nichts dagegen tun.

Falls die Helden Amalaia auf die vierte, unfertige Statue ansprechen, berichtet sie, dass sie Orima als Kind selbst erblickte und mit ihr reden durfte: „Es waren nur wenige Worte, aber sie waren voller Weisheit. Ich kann verstehen, dass die Brüder und Schwestern an sie glauben!“

## Ausklang

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

*Amalaia nickt schließlich und wendet sich euch zu. Eine geradezu kindliche Vorfreude steht ihr ins Gesicht geschrieben. Sie geht vorsichtig zum Altar in der Mitte und berührt sanft den großen Edelstein dort.*

*„Die Träne der Nurti, die Reisenden den Weg weist. Sie wird ihn mir weisen, nach Ometheon. Ich wünsche euch alles Gute auf eurem Weg. Vielleicht werden wir uns wiedersehen?“*

*Dann wendet sie sich zur Wendeltreppe, um den Ort zu verlassen und dem Strahl der Träne nach Nordosten zu folgen.*



Auch die Bahalyr will den Ort nun verlassen, der Spur seiner Erbauerin folgend. Die Helden spüren, dass das Schiff nach ihnen ruft.

Sollte Khydaka die Helden bis hierhin begleitet haben, verlässt sie spätestens jetzt die Gruppe und bedankt sich noch einmal für ihre Rettung. Sie will diesen Ort erkunden, wo die Macht der Elfengötter stark ist – zum Himmelsturm, wo sie herkommt, zieht es sie nicht.

Wenn deine Spieler verstanden haben, dass die Helden sich von Traumwelt zu Traumwelt bewegen, mag in einem Veteranen der Phileasson-Saga der Wunsch aufkommen, nachzusehen, wie das Heiligtum heute aussieht. Auch mehr als 30 Jahre nach Kapitän Phileasson hat kaum ein Aventurier den Ort betreten, sodass er verwaist da liegt. Die Helden können ihn problemlos erkunden, allerdings gilt hier eine Kältestufe von 3 (siehe **Regelwerk** Seite 346). Die Statuen sehen so aus wie in der Traumwelt, nur die Orima-Statue ist natürlich fertiggestellt und zeigt eine blinde Elfe, die in der einen Hand ein Füllhorn, in der anderen ein Schwert trägt.

Mit dem Verlassen des Heiligtums endet der zweite Teil der Sternenträger-Kampagne. Die Helden haben die Bahalyr an sich genommen und zu manövrieren gelernt, und sie haben die Spur Amalaias aufgenommen. Sie wissen vom ursprünglichen Ziel der Sternenträgerin, im Himmelsturm zur Schiffsbauerin zu werden, und haben ebenso erfahren, dass sie dort etwas erlebt hat, was ihr Leben veränderte. Zudem sollten sie wissen, dass ihre Expedition weiterhin von einer fremden Macht bedroht wird.

Was genau im Himmelsturm geschah, wird im 3. Teil der Kampagne, **Der Abgesang Ometheons**, thematisiert. Für die Spieler und Helden sollten sich einige Fragen stellen:

- Was hat Amalaia so verändert, was ist ihre Geschichte (im Himmelsturm)?
- Wieso fliegt das Schiff die Helden zu diesem Punkt im Norden, was ist dort, was sie sehen oder erhalten sollen? Hat es etwas mit dem Seeleninstrument, dem *iama*, zu tun?
- Was hat es mit der gegenseitigen Beeinflussung von Realität und Madayas Traumwelten auf sich? Ist es denkbar, dass Dinge, die die Helden beeinflussen, sich auf Amalaia ausgewirkt haben?

### Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält **30 Abenteuerpunkte** für das im Abenteuer erlebte, zudem weitere **5 Abenteuerpunkte**, um in diesem Abenteuer häufig eingesetzte oder sehr zentrale Talente wie *Boote & Schiffe*, *Holzbearbeitung*, *Musizieren* oder *Sinneschärfe* zu steigern.

# ANHANG – REGELN FÜR DIE SHAKAGRA



## Neue Waffen und Rüstungen

An dieser Stelle sind weitere Waffen und Rüstungen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** (ab Seite 366) ergänzen. Shakagra-Waffen und -Rüstungen bestehen aus einer Shakagra-Endurium Legierung, die *Eiskalte Einflüsterungen* verursacht (siehe unten).

### Kampftechnik Dolche

| Name               | TP    | L+S   | AT/PA-Mod | RW   | Gewicht | Länge | Preis |
|--------------------|-------|-------|-----------|------|---------|-------|-------|
| Shakagra-Giftdolch | 1W6+1 | GE 14 | 0/0       | kurz | 0,4 Stn | 30 HF | 80 S  |

### Kampftechnik Schwerter

|                  |       |          |     |        |         |        |       |
|------------------|-------|----------|-----|--------|---------|--------|-------|
| Shakagra-Schwert | 1W6+5 | GE/KK 15 | 0/0 | mittel | 0,75 St | 100 HF | 200 S |
|------------------|-------|----------|-----|--------|---------|--------|-------|

### Kampftechnik Zweihandhiebaffen

|                            |       |       |      |        |       |        |       |
|----------------------------|-------|-------|------|--------|-------|--------|-------|
| Shakagra-Kriegshammer (2H) | 2W6+3 | KK 13 | 0/-3 | mittel | 2 Stn | 120 HF | 250 S |
|----------------------------|-------|-------|------|--------|-------|--------|-------|

### Rüstungen

| Art                     | Rüstungsschutz | Belastung (Stufe) | zusätzliche Abzüge | Gewicht | Preis |
|-------------------------|----------------|-------------------|--------------------|---------|-------|
| Leichte Shakagra-Platte | 5              | 2                 | –                  | 8 Stn   | 400 S |

## Neue Zustände und Status

### Eiskalte Einflüsterung

Der Held wird zunehmend gefühlskälter, grausamer und bösartiger. Am Ende dieses Zustands steht eine Wandlung zu einem Anhänger des Namenlosen. Solange der Held einen Gegenstand aus Shakagra-Endurium in seinem Besitz hat (eine emotionale Bindung an den Gegenstand ist ausreichend, der Gegenstand muss nicht ständig berührt, wohl aber mitgeführt werden), muss er alle 13 Tage eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Für jede gelungene Probe wird die nächste um jeweils –1 erschwert. Bei Misslingen erleidet der Besitzer eine Stufe des Zustands *Eiskalte Einflüsterung*. Der Modifikator sinkt wieder auf +/-0, bis erneut eine Probe erfolgreich abgelegt wurde. Um den Gegenstand loszuwerden, ist pro Stufe des Zustands *Eiskalte Einflüsterung* nur eine einzige Probe auf *Willenskraft* erlaubt. Gelingt sie, so kann der Held die Bindung kappen, solange er den Gegenstand nicht mehr berührt. Berührt er ihn wieder, muss er wieder eine Probe auf *Willenskraft* +/-0 ablegen. Außer bei Stufe IV bauen sich alle Zustandsstufen um 1 pro Tag ab, wenn man sich von der Einflüsterung und dem Gegenstand gelöst hat. Stufe IV ist permanent. Wer dem Namenlosen anhängt oder ein Shakagra ist, ist gegen *Eiskalte Einflüsterung* immun.

### Eiskalte Einflüsterung und Auswirkungen

| Stufe            | Auswirkung                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Stufe I</b>   | Der Held bekommt die Schlechte Angewohnheit <i>Gefühlskalt</i> und verhält sich seinen Freunden gegenüber kalt und anderen Personen gegenüber noch gleichgültiger. Er kann versuchen, sich mit einer Probe auf <i>Willenskraft</i> –2 von dem Gegenstand aus Shakagra-Endurium zu trennen.                   |
| <b>Stufe II</b>  | Der Held wird sadistisch und empfindet Freude daran, andere zu quälen oder leiden zu lassen. Er muss sich mindestens 2 Stunden pro Tag damit beschäftigen. Er kann versuchen, sich mit einer Probe auf <i>Willenskraft</i> –4 von dem Gegenstand aus Shakagra-Endurium zu trennen.                           |
| <b>Stufe III</b> | Der Held bekommt den Status <i>Hörigkeit</i> . Als Verursacher gilt der Namenlose, sodass der Held durch alle Einflüsterungen von Anhängern des Gottes leichter zu beeinflussen ist. Er kann versuchen, sich mit einer Probe auf <i>Willenskraft</i> –6 von dem Gegenstand aus Shakagra-Endurium zu trennen. |
| <b>Stufe IV</b>  | Der Held wird permanent zu einem überzeugten Anhänger des Namenlosen.                                                                                                                                                                                                                                        |

## Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der Hörigkeit leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig, und der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher vorgeht, so ist diese Probe um -3 erschwert. Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien,

spätestens aber nach 6 Monaten (außer bei *Eiskalte Einflüsterung*; in diesem Fall besteht die Hörigkeit fort, bis die entsprechende Zustandsstufe abgebaut ist).

## Raserei

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Diese Wesen erhalten dann eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeitspanne vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z. B. ein zu niedriger LeP-Stand). *Raserei* ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Bluttausch*.

# Neue Sonderfertigkeiten und Nachteile

## Die Tradition (Nachtalben) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der nachtalbischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel sowie eine magische Geste und ausgesprochene Formel, die auch unauffällig sein können.
- Nachtalbische Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Nachtalben können prinzipiell elfische Zaubersprüche erlernen und nutzen, da sie automatisch den *Zweistimmigen Gesang* beherrschen. Sie verfügen durch ihre bisherige Abgeschiedenheit aber über einen gänzlich eigenen Satz an Verzerzten Elfenliedern.
- Zauber des Merkmals *Dämonisch* verfügen über eine verdoppelte Wirkungsdauer und kosten 1 AsP weniger. Die AsP-Kosten können dadurch nicht unter 1 sinken.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

## Verzerzte Elfenlieder

Die Shakagra beherrschen eine befremdliche Art des *Zweistimmigen Gesangs*. Wo schon ihre Sprache in elfischen Ohren nahezu schmerzhaft klingt, sind die Auswirkungen ihres Gesangs noch drastischer. Wie dämonisch verzerzte Kakophonien voll schriller, unnatürlicher Töne klingen ihre Zaubersprüche. Plötzliche Tempowechsel, stakkatohafte, schmerzhaft laute und unnatürlich schrille Überlagerungen der beiden Stimmen prägen den „Gesang“, der geradezu wie eine Verhöhnung elfischer Zaubersprüche klingt. Worte in *Zhayad* und echsische Anleihen prägen diese Musik, sodass oberirdische Bewohner sie zunächst oft nicht einmal als Lieder erkennen, sondern uralte Beschwörungsformeln dahinter vermuten. Die Wirkung setzt sofort ein, also nachdem der Shakagra 1 Aktion für das Spielen des Lieds aufgewandt hat. Während des Liedes kann der Shakagra pro KR nur 1 Handlung zum Bewegen nutzen, alle übrigen muss er zum Vortragen des Liedes verwenden.

## Kakophonie des Wahnsinns

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Solange das Lied gespielt wird, erhalten alle Lebewesen im Radius von QS x 3 Schritt 2 Stufen des Zustands *Verwirrung*. Betroffen sind nur solche Wesen, deren SK die QS des Liedes nicht übersteigen. Nachtalben sind gegen die Auswirkungen immun.

**Talent:** Musizieren

**AsP-Kosten:** 8 AsP pro 5 Minuten

**Merkmal:** Einfluss

## Lied des Schmerzes

**Probe:** MU/KL/IN

**Wirkung:** Alle Lebewesen innerhalb von QS x 3 Schritt erhalten während des Spielens 2 Stufen des Zustands *Schmerz*. Betroffen sind nur solche Wesen, deren SK die QS des Liedes nicht übersteigen. Nachtalben sind gegen die Auswirkungen immun.

**Talent:** Singen

**AsP-Kosten:** 8 AsP pro 5 Minuten

**Merkmal:** Einfluss

## Schlachtlied

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Alle Personen innerhalb von QS x 3 Schritt, die auf der Seite des Musizierenden streiten, erhalten eine Erleichterung von 1 Punkt auf alle Attacken und Paraden. Der Spielende selbst ist nicht davon betroffen und kann, wie bei den Verzerzten Elfenliedern üblich, nur eine Bewegungshandlung durchführen.

**Talent:** Musizieren oder Singen

**AsP-Kosten:** 1 AsP pro Kampfunde

**Merkmal:** Heilung



## Sklavenlied

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Innerhalb von QS Schritt befindliche Personen sind von dem Lied betroffen und folgen den gedanklichen Befehlen des Musizierenden, solange es gespielt wird. Betroffene werden diesen nachkommen, solange die Anweisungen dem Selbsterhaltungstrieb nicht im groben Maße widersprechen. Sie werden also einen Diebstahl begehen, Fragen beantworten und dem Zauberer im Kampf beistehen, nicht aber etwa von einer Klippe springen oder ihre eigenen Hände verspeisen. Sie vermögen zudem nichts anderes zu tun, als das, was explizit befohlen wurde oder zur Erfüllung des Befehls notwendig ist. Betroffen sind nur solche Wesen, deren aufsummierte SK die QS des Lieds nicht übersteigen, beginnend bei den Wesen mit der niedrigsten SK (bei Gleichstand nach der Wahl des Shakagra). Negative SK zählt bei der Aufsummierung als 0. Wer droht, von der Wirkung betroffen zu sein, kann eine Probe auf *Willenskraft* -3 ablegen. Gelingt die Probe, hat das Lied keine Macht über den Betroffenen, jedoch zählt seine SK trotzdem zur Gesamtsumme. Nachtalben sind gegen die Auswirkungen immun.

**Talent:** Musizieren

**AsP-Kosten:** 4 AsP pro Minute

**Merkmal:** Einfluss



## Sturmlied

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Solange das Lied gespielt wird, steigt die Windgeschwindigkeit innerhalb eines Radius' von  $QS \times 10$  Schritt um  $QS/2$  Stufen (maximal ist Stufe 4 möglich). Der Spielende ist selbst nicht von den Auswirkungen betroffen.

**Talent:** Musizieren oder Singen

**AsP-Kosten:** 2 AsP pro Minute

**Merkmal:** Elementar

### Windgeschwindigkeit

**Stufe 1** Windstill

**Stufe 2** Brise

**Stufe 3** Sturm

**Stufe 4** Orkan, jede KR 1 Aktion aufwenden und Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten.

## Nachteile

### Hitzeempfindlich II\*

Während manche Personen Hitze einfach nur als größeres Übel empfinden, stellt sie für einige wenige eine regelrechte Pein dar.

**Regel:** Hitzestufen werden für den Helden um 2 Stufen erhöht, sobald er mindestens unter Hitzestufe 2 leidet.

### Lichtempfindlich II\*

Jeder Lichtstrahl wird vom Helden als Folter empfunden und er meidet selbst die schummrigste Dämmerung.

**Regel:** Der Held erleidet zwei Stufen *Schmerz*, sobald er Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.

### Empfindlichkeit (unedle Metalle)\*

Der Bann jedes Kämpfers ist eine Empfindlichkeit gegen Gegenstände, die aus einfachen Metallen gefertigt wurden, sind doch die meisten Waffen aus diesem Material geschaffen.

**Regel:** Verliert der Held Lebenspunkte durch Metallwaffen, steigen die Schadenspunkte um 4. Eine einfache Berührung mit entsprechenden Metallen richtet 1 SP pro 5 vollen Minuten an. Bei Unterbrechungen addieren sich die Teilzeiten auf, solange die Unterbrechungen die Dauer von 1 Stunde nicht überschreiten. Diese Empfindlichkeit gilt gegen unedle Metalle (z. B: Eisen, Stahl, Blei, Kupfer), nicht aber gegen magische Metalle oder Edelmetalle.

# Neue Zaubersprüche

## Attributo (Körperkraft)

**Probe:** KL/IN/KK

**Wirkung:** Durch den Zauber wird das Ziel stärker und zäher. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat

der Träger insgesamt KK +2 und ZK +1.

Die Verbesserung der KK und ZK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KK erhöht dementsprechend auch nicht noch zusätzlich die ZK, sie kann allerdings z. B. zu mehr TP durch das Überschreiten der Schadensschwelle führen (siehe Regelwerk Seite 235).

QS 1: +1 KK

QS 2: +1 ZK

QS 3: +1 KK

QS 4: +1 ZK

QS 5: +1 KK

QS 6: +1 ZK

**Zauberdauer:** 8 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Heilung

## Chamaelioni

**Probe:** IN/CH/GE

**Wirkung:** Steht der Zauberer still, verschmelzen Körper und Kleidung optisch mit der Umgebung (jedoch nicht Rüstungen, Waffen oder andere Ausrüstung). Eine Entdeckung ist nur dann möglich, wenn eine Vergleichsprüfung zwischen Sinnesschärfe (*Hinterhalte entdecken*, *Suchen* oder *Wahrnehmen*) erschwert um QS gegen Verbergen gelingt. Sobald er sich bewegt, verfällt die Tarnung.

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS Minuten

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Illusion

### Zaubererweiterungen:

**Ausrüstung tarnen** (FW 8, 2 AP): Auch Waffen bis zu Reichweite mittel, Rüstungen und Ausrüstung, die am Körper getragen wird, wird von der Tarnwirkung eingeschlossen.

**Unsichtbarer Jäger** (FW 12, 4 AP): Selbst bei Bewegung, also auch im Kampf, wirkt die Tarnung noch. Im Kampf sorgt dies für Erschwernisse auf AT von 2 gegen das Ziel.

Regeltechnisch betrifft diese Einschränkung alle Kleidungsstücke oder Rüstungen ab RS 1.

### Zaubererweiterungen:

Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber, muss aber 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 (z. B. erst *Ausrüstung tarnen*, dann *Unsichtbarer Jäger*).

## Corpofrigo

**Probe:** KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

**Wirkung:** Der Corpofrigo erzeugt durch Herabsenken der Körpertemperatur je nach QS Schaden und Stufen von *Paralyse*.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, 1 Stufe *Paralyse*

QS 4: 1W6+4 TP, 1 Stufe *Paralyse*

QS 5: 1W6+6 TP, 1 Stufe *Paralyse*

QS 6: 1W6+6 TP, 2 Stufen *Paralyse*

Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Elementar

## Dunkelheit

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Um den Zaubernden herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 2 Schritt. Pro QS erschweren sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe bis zu einem Maximum von 4. Natürliche Lichtquellen sind nicht in der Lage, diese Dunkelheit zu durchdringen, bei übernatürlichen Lichtquellen, die dazu in der Lage sind, ist dies explizit aufgeführt. Für den Zaubernden werden die Sichtverhältnisse durch den Zauber nicht erschwert, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Der Zaubernde muss vor dem Wirken des Zaubers entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen

**AsP-Kosten:** 16 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 8 AsP pro 5 Minuten

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Elementar

## Exposami

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Der Zauberer kann alle Lebewesen innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs spüren, sofern sie mindestens so groß sind wie eine Ratte. Die Auren nimmt der Zauberer als grün-leuchtende Flecken wahr. Er ist jedoch nicht darauf angewiesen, diese zu sehen, um Lebewesen zu spüren. Pflanzen, Pilze und Lebewesen, die kleiner als eine Ratte sind, können durch den Zauberspruch nicht gesehen werden. Bauwerke aus den Elementen Erz oder Eis halten die Wirkung des Spruches auf. Hinter einer Mauer aus Stein oder in einem Iglu kann der Zauberer also keine Lebewesen erkennen. Der Zauberer kann erkennen, um was für einen Typus von Lebewesen es sich handelt (siehe **Regelwerk** Seite 355).

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** QS x 20 Schritt

**Wirkungsdauer:** 10 Kampfunden

**Zielkategorie:** Lebewesen (außer Pflanzen, Pilze und Lebewesen, die kleiner als eine Ratte sind)

**Merkmal:** Hellsicht

## Firnlauf

**Probe:** MU/KL/GE

**Wirkung:** Um den Zauberer herum entsteht eine QS Schritt messende Zone, in der allen Wesen eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Eis möglich ist, seien es Schneefelder oder hauchdünn gefrorene Wasserflächen. Ihre GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, und sie werden weder einsinken, einbrechen noch ausrutschen. Zudem erleiden sie keinen Schaden durch Kälte oder natürliches Eis. Die Zone bewegt sich mit dem Zauberer. Die Wirkung erstreckt sich nicht auf größere Objekte wie Fahrzeuge.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Minuten

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Elementar

## Frīgīsp̄haero

**Probe:** MU/KL/KO

**Wirkung:** Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Eisball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Eisballs ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Eisball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Eisball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von

dem Eisball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum  $2W6 + (QS \times 2)$  TP (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden).

Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Eisball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Eisball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt.

Trifft der Eisball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Elementar



- Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Eisschaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.

### Zaubererweiterungen:

- ☛ **Intensive Explosion** (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele 1 Stufe *Paralyse* erleiden. Sie erleiden die Stufe automatisch, wenn sie im Radius der Explosion waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- ☛ **Schneller Ball** (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um -1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- ☛ **Großer Radius** (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

### Gletscherform

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkung:** Innerhalb eines Radius' von QS Schritt vermag der Zauberer, alle Materie des Elements Eis zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist. Auf diesem Wege können beispielsweise Eisbrocken zu einer Wand zusammengefügt oder eine Behausung aus gepresstem Schnee errichtet werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Material in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Spann. Die Erschaffung von besonderen Objekten wie Kunstwerken oder nutzbaren Gegenständen erfordert es sogar, ein Drittel der normalen Herstellungszeit aufzuwenden. In diesem Fall ist es außerdem nicht möglich, an mehr als einem Objekt gleichzeitig zu arbeiten oder parallel andere Verformungen durchzuführen. Für die Ermittlung der Qualität solcher Objekte wird QS/2 des Zaubers als QS des entsprechenden Handwerkstalents herangezogen. Eine Änderung der Materialart oder der Materialqualität ist mit dem Ritual nicht möglich. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

**Ritualdauer:** 5 Minuten

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 10 Minuten

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Elementar

### Höllenpein

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

**Wirkung:** Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS Kampfrunden Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauber wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene,

nicht verteidigte Raufen-AT notwendig. Der Verzauberte erleidet Schmerzen, die sich oft in Krämpfen manifestieren. **QS 1:** keine zusätzliche Wirkung

**QS 2:** 1 Stufe Schmerz, 0 SP

**QS 3:** 1 Stufe Schmerz, 1 SP

**QS 4:** 2 Stufen Schmerz, 1 SP

**QS 5:** 2 Stufen Schmerz, 2 SP

**QS 6:** 3 Stufen Schmerz, 2 SP

Bei Folterungen kann der Höllenpein das Talent *Einschüchtern (Folter)* ersetzen. Das Opfer muss in dem Fall eine Vergleichsprobe mit *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)* gegen den Höllenpein bestehen, die um die Schmerzstufe des Zauberspruchs erschwert ist (zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren).

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 5 Minuten

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Einfluss

### Infinitum Immerdar

**Probe:** KL/CH/KO

**Wirkung:** Mit Hilfe des Infinitums kann ein Zauberer sich darauf vorbereiten, ein dauerhaft wirkendes Artefakt herzustellen. Er muss dabei vorher den Infinitum auf sich wirken und das Artefakt nach den üblichen Regeln für Zauberspeicher herstellen (siehe **Regelwerk** auf Seite 267). Die Probe des ARCANOVI ist zusätzlich um 10-QS des Infinitums erschwert. Es kann so nur ein Zauber permanent in dem Artefakt verankert werden.

**Ritualdauer:** 16 Stunden

**AsP-Kosten:** 64 AsP, davon 8 permanent + Kosten des Zaubers, der in dem Objekt wirken soll

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** bis zur Erschaffung des nächsten Artefakts, maximal 24 Stunden

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Temporal

### Karnifilo

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

**Wirkung:** Das Ziel erhält den Status *Bluttausch*.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 2 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 KR des Status' *Bluttausch*)

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Einfluss

## Schwarzer Schrecken

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

**Wirkung:** Das Ziel erhält 1 Stufe des Zustands *Furcht*, der sich gegen alles richtet, was schwarz ist.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS Stunden

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Einfluss

## Sphärenbann

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Ein Zauber des Merkmals *Sphären* wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des Sphärenbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort

eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder gegen permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Sphärenbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Merkmal:** Antimagie

### Zaubererweiterungen:

- Reichweite erhöhen (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- Zauberdauer senken (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.

## Wesensregeln

### Vom Wesen der Chimären

Chimären sind magisch erschaffene Wesen aus verschiedenen Tieren (und/oder Menschen und/oder Pflanzen). In vielen Fällen sind sie wilde Bestien, die zum Kampf oder zum Wachehalten erschaffen wurden. Andere hingegen sind intelligenter und mehr oder weniger unberechenbar.



Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

Chimären können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.

- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Chimären Zustandsstufen *Schmerz* (**Regelwerk** Seite 34).
- Chimären sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Chimären getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen bei Chimären doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, verursachen regulären Schaden.
- Chimären sind gegen kein Merkmal der Zauberei immun.
- Chimären sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Chimären verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei der jeweiligen Chimäre angegeben.
- Chimären können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Chimären sind in der Regel unfruchtbar.

# ANDION

- 01 Südtor
- 02 Nordtor
- 03 Zerzal-Turm
- 04 Kaserne
- 05 Wachhaus
- 06 Gemeinschafts-  
gebäude
- 07 Thermen
- 08 Wohngebäude
- 09 Thermenbereich
- 10 Offiziersturm
- T01 Sakralbau
- T02 Pyr-Heiligtum
- T03 Simia-Heiligtum





## Der Klang des Feyraasal – Sternenträger II

von Dominic Hladek und Rafael Knop

*Sternenträger*, das sind jene Elfen, die das sternförmige Mal auf ihrer Schulter trugen, welches sie zu Auserwählten für höhere Aufgaben bestimmte. 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 den Ebenen des Nordens, wo rauer Wind und Regen über das Land peitschen, folgen die Helden mit ihrem neu geborgenen und restaurierten Artefakt, dem Flugschiff Bahalyr, den Spuren von dessen Erbauerin Amalaia. Doch weshalb deuten alle Spuren darauf hin, dass die einst so hoffnungsvolle Elfe damals verbittert und desillusioniert aus dem Norden zurückkehrte? Und welche Mächte im Norden stecken dahinter, dass ihr Seelenlied in disharmonischen Bruchstücken verweht? Die Helden werden sich dieser Gefahr stellen müssen, um das Schicksal der Sternenträgerin weiter ergründen zu können.

In diesem zweiten Abenteuer der Sternenträger-Kampagne wird die weitere Reise der Helden und ihrer Begleiter auf dem Flugschiff Bahalyr beschrieben, bei der sie den Spuren des feysala, des Lebensliedes, der Sternenträgerin Amalaia folgen.

### Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Helden

**Genre:** Reiseabenteuer, Traumreise

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

**Ort:** Salamandersteine, Elfische Herzlande, Nördliche Steppen, Bernsteinbucht

**Zeit:** Frühling 1041 BF

**Komplexität (Spieler/Meister):** mittel / hoch  
**Erfahrung der Helden:** meisterlich

#### Wichtige Fertigkeiten:

Kampf

Gesellschaftstalente

Naturtalente

**Lebendige Geschichte**



Zum Spielen des Abenteuers ist zusätzlich das **DSA5-Regelwerk** sowie der **Aventurische Almanach** notwendig. Es wird vorausgesetzt, dass das Abenteuer **Sternenträger I – Der Ruf der Bahalyr** zuvor gespielt wurde.



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

US25351PDF

