



Das Schwarze Auge

**DAS TOSEN ÜBER
LIRETENA
STERNENTRÄGER V**

50 MEILEN





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren

Dominic Hladek, Nikolai Hoch und Rafael Knop

Lektorat

Thorsten Most

Korrektorat

Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Regina Kallasch

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Florian Häckh, Kurt Jakobi, Regina Kallasch, Luisa Preissler, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Karin Wittig, Maja Wrzosek, Malte Zirbel

Ulisses Spiele

Administration: Christian Elsässer, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz

Marketing: Cora Elsässer, Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach

Ulisses Digital: Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrlin, Kai Woitczyk

Verlag: Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson

Vertrieb: Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

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 © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

Printed in EU 2022

Mit Dank an Jan Alfter, Alexandra Hajowsky, Franca Hüttebräucker, Johanna Knop, Jeanette Marsteller, Karsten Paczkowski, Stefan Schreiber und Michael Werner.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 – Über Östlichen Himmeln	9
Kapitel 2 – Sternenklang	34
Kapitel 3 – Feracinars Rache	56
Anhang	61



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.

☒ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.

📖 **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

📖 **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

📖 **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

📖 **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 Nympe^{ABE059}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AHE – Aventurisches Herbarium

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie II

♣ In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

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)

Inhaltshinweis zu Alzheimer & Demenz im Spiel

In diesem Abenteuer werden mithilfe der Figur Anastasius (siehe Seite 7) kognitive Alterskrankheiten wie Alzheimer und Demenz unter dem aventurischen Namen *Menzheimer Alter* thematisiert. Die Idee dahinter ist, die Folgen einer solchen Erkrankung im Rahmen des Genres des phantastischen Realismus als tragisches, leider alltägliches Leiden zu illustrieren, um zu zeigen, wie sie ein Leben und eine gemeinsame Geschichte beeinflussen kann.



EINLEITUNG

»Dies ist die Schrift aus dem zweiten Buch Amalaia, in dem gesungen wird von Amalaia die-Zerzal-Schwingen-verleiht. Zurückgekehrt war Amalaia und erfüllt vom Geiste Zerzals. Glühend war ihr Eifer und glühend konnte sie ihn unter den fey ihrer Heimatstadt verbreiten: Der feygra erhob sich im Norden und würde die Länder der fey heimsuchen, doch mit Zerzals Kraft würde man ihn bezwingen. Und Amalaia legte ihre Pläne vor, die sie auf dem langen Weg angefertigt hatte: Pläne für Schiffe, die dem feygra das zerza aus der Luft bringen würden. Eôrla.«

—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.

Das Tosen über Liretena ist das fünfte von sechs Abenteuern der Kampagne um die hochelfische Sternenträgerin **Amalaia Windbändigerin**, ihrem Schicksal und ihrer Rückkehr nach Aventurien. Die Abenteuer bauen aufeinander auf und sind nur sinnvoll nacheinander zu spielen.

Mehrere Meisterpersonen begleiten die Helden während der Kampagne. Mit dem fliegenden Schiff **Bahalyr** erhalten sie außerdem ein Artefakt, das nicht nur Fortbewegungsmittel ist, sondern auch an bestimmten Punkten den Zugang zu *Madayas Träumen*, einer Art Traumwelt der Elfen, gestattet. Die Helden und ihre Verbündeten bilden die Mannschaft dieses zauberhaften Vehikels, das einen Teil von Amalaias Seelenlied darstellt.

Für die Helden gilt es, im Laufe der Kampagne die Teile des zerrissenen Seelenlieds 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 Einfluss auf die Bahalyr und 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.

Was bisher geschah

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

Die Helden haben im **Ruf der Bahalyr (Sternenträger I)** nach einem Hilferuf über das *Vermächtnis der Völker* in Gerasim in den Salamandersteinen

ein magisches, fliegendes Hochelfenschiff gefunden und es mit Spektabilität **Anastasi** Silberhaar (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 25) in Besitz genommen. Sie haben erkannt, dass dem Schiff ein Teil des Seelenliedes der Hochelfe Amalaia innewohnt. In **Der Klang des Feyraasal (Sternenträger II)** sind sie der Spur ihres Liedes gefolgt und haben mehrfach Madayas Träume, eine Welt zwischen Traum, Lichtwelt und Realität, bereist. Das Seelenlied führte sie, trotz Schwierigkeiten mit Shakagra und dem Gletscherwurm Eisbrand, schließlich zum legendären *Himmels-turm*. In **Der Abgesang Ometheons (Sternenträger III)** erlebten sie in einer Traumwelt aus den Erinnerungen Amalaias an ihre Zeit als junge Elfe den Fall des Turms, aber auch ihre tragische Liebe zu **Faelyrian**, dem späteren **Feyangola Finsterblick**. Nachdem die Helden sich aus einer von **Arantalwa (Der Ruf der Bahalyr** Seite 9) erschaffenen Alptraumwelt der Shakagrastadt Ryl'Arc befreien konnten, gelangten sie in den Besitz von Amalaias und Faelyrians gemeinsamen *iama* und damit an einen weiteren Teil des Seelenlieds der Sternenträgerin. In **Das Sturmgeheul von Shiyadur (Sternenträger IV)** folgten sie schließlich einem Ruf der Lichtelfe **Niamh Goldhaar** und erfuhren von jener Schlacht im heutigen Totenmoor, bei der Amalaia einst starb. Sie flogen ins Totenmoor, gerieten in einen Hinterhalt und mussten sich nach einem Absturz durch das Moor kämpfen, um die Bahalyr wieder instand zu setzen. Mit der reparierten Bahalyr erlebten sie die Traumwelt der Schlacht und konnten die letzten Worte Amalaias vernehmen. Diese wiesen sie nach Liretena, Amalaias Geburtsort, und erwähnten eine nähere Verwebung des Schicksals der Sternenträgerin mit dem der Hochkönigin und elfischen Göttin Orima.

Das Abenteuer im Überblick

Nach dem Verlassen des Totenmoores haben die Helden Gelegenheit, zunächst einige Recherchen zu Liretena einzuholen. Sie erfahren, dass Liretena an der Stelle des heutigen Ortes Rankaraliretena in der Nähe des Ochsenwassers in der Rommilyser Mark lag. Beim Flug sind sie deshalb **Über Östlichen Himmeln**, wo sie es mit mehreren Gefahren zu tun bekommen: Sie geraten mit dem Drachen **Feracinor** aneinander und ein geisterhafter blinder Passagier gelangt an Bord, den sie als Nachtalp erkennen. Sie finden heraus, dass es sich um den Geist von **Lailath**, einer Wüstenelfe, handelt, die sich aber als Hilfe herausstellt und ihren Körper zurückgewinnt. Sie berichtet von ihrem offenbar schicksalsgesteuerten Weg bis zur Bahalyr und hat Informationen über ein Kind mit einem

Sternenmal, das nahe Rankaraliretena in eine Auel-
fensippe geboren worden sein soll. Die Helden suchen
die Sippe in ihrem Dorf *Biumandra* auf und finden dort
das Kind **¶ Sternenkl**ang (auf Isdira *Dhashiya*). Sie er-
kennen, dass es sich bei dem Mädchen um einen wei-
teren Teil des Seelenlieds Amalaias handelt. Mit der
Bahalyr, ihrem Seeleninstrument, dem Seelentier
und dem Kind scheint das Seelenlied Amalaias fast
komplett, doch das Kind fühlt sich noch unvollständig
und sehnt sich nach dem Kontakt zu einem Seelenver-
wandten. So ergründen die Helden bei ihrem Aufent-
halt die Legenden rund um Liretena und erholen sich
dabei ein wenig. Auf dem See Ochsenwasser (Isdira:
Lonûrdin) treffen sie auf ein uraltes Feenwesen, den
¶ Grauen Mann vom Ochsenwasser, und erfahren, dass
er ähnlich der Bahalyr zwischen der Realität und den
Träumen Madayas wandeln kann und auch Liretena
kennt. Er weiß darüber hinaus genaueres über den
Standort der Hochelfenstadt und berichtet von einem
Ort in dieser, wo er den Helden einen *Blick durch die*
Welten gewähren kann, der dem Kind sein Sehnen er-
füllen könnte. So reisen die Helden mit Sternenkl
in Amalaias Heimatstadt Liretena. Sie stellen fest,
dass ihre Taten hier das Bild der Stadt drastisch än-
dern können, und müssen dafür sorgen, dass dieses
schließlich dem Idealbild aus Amalaias Kindheits-
erinnerungen nahekommt, um mit Hilfe des Grau-
en Manns vom Ochsenwasser Kontakt mit Amalaias
Schwester aufzunehmen, die sich auf den Inseln im
Nebel befindet. Dieses Gespräch erfüllt die Sehnsucht
des Kindes. Durch die Erinnerung an ein schicksal-
haftes Treffen mit der elfischen Hochkönigin Orima,
das Amalaia einst hier in Liretena hatte, erfährt man
zudem die vollständigen Worte der Prophezeiung Ori-
mas, die die Helden nach Tie'Shianna führen werden.
Bei der Rückkehr zum Auelfendorf kommt es zu **Ferac-**
cinors Rache. Der Drache hat eine Sippe Trollzacker
Barbaren manipuliert, um ihm zur Seite zu stehen. Er
kann jedoch mit mehr oder weniger großem Schaden
zurückgeschlagen werden. Die Helden starten mit
dem Kind zuletzt fluchtartig gen Tie'Shianna, denn
Feracinor sitzt ihnen im Nacken.

Über Wälder, Sümpfe, Städte

Die Besatzung der Bahalyr hat anfangs die Gelegen-
heit, die Weiten des – besonders im Norden – dünn be-
siedelten Bornlandes zu überfliegen. Du solltest ihnen
dabei freie Hand lassen. Die restliche Mannschaft will
aber weiterhin das offene Ansteuern von größeren
Orten vermeiden. Die Grenzen, die sie zumindest nicht
grundlos anfliegen wollen, bilden die *Brydia-Steppe* und
das *Totenmoor* im Norden (dort kommt man her), das
Eherne Schwert und die *Walberge* im Osten (sehr gefähr-
lich), *Festum* und das *Perlenmeer* im Südosten (zu stark
besiedelter Raum bzw. kein Grund für eine Reise über
See) sowie die *Rote Sichel* und die *Grüne Ebene* im Westen
(führen von der gewünschten Richtung weg). Tenden-
ziell schlagen Anastasius und die anderen einen Kurs
vor, der grob in Richtung Süden führt.

Was weiß mein Held über Liretena?

Falls deine Spieler wissen möchten, was ihre Helden
über Liretena wissen, kannst du sie die folgenden Pro-
ben würfeln lassen. Zudem könnten sie auch bereits
jetzt eine der auf Seite 39 erwähnten Legenden vom
Ochsenwasser kennen (Probenangaben siehe dort).
Ähnliche Informationen können die Helden an-
sonsten auch in *Norburg* (z. B. in der *Akademie der*
Heilung), *Festum* (z. B. im *Tempel des Wissens* oder der
Halle des Quecksilbers) oder von *Niamh* im *Silvanden Fae*
erhalten.

Probe auf *Geographie (Rommyliser Mark)* –3 oder
Geschichtswissen (Rommyliser Mark) –3

- QS 1** – Es gibt ein mittelreichisches Städtchen namens
Rankaraliretena in der 1036 BF gegründeten *Rommi-*
lyser Mark. Die Namensähnlichkeit könnte aber auch
Zufall sein.
- QS 2** – Die Stadt war zuvor in den 1030ern im Streit um
die Wildermark umkämpft. Es leben viele Zwerge in
der Stadt, die in den Minen der umgebenden Hügel
Silber abbauen, eine nennenswerte Elfenpopulation
gibt es jedoch nicht.
- QS 3** – Am Ufer des Ochsenwassers leben einige Au-
elfensippen. Im See und den Hügeln soll es Ruinen
einer lange vergessenen Stadt geben. Könnten sie
hochelfischen Ursprungs sein?
- QS 4+** – Falls ja, muss Liretena eine deutlich größere
Ausdehnung als das heutige Städtchen gehabt haben.
Die Auelfen am See könnten dann womöglich Nach-
fahren der einstigen hochelfischen Stadtbewohner
sein. Während des Streits um die Wildermark in den
1030ern wurden zudem Hinweise auf eine einstige
Zerzal-Verehrung im Hügelland um Rankaraliretena
entdeckt.

Sollten Fragen nach Zerzal auftauchen, kannst du die
Spieler auch hier eine Probe würfeln lassen.

Probe auf *Götter & Kulte (Zerzal)* –3

- QS 1** – Heutige Elfen verehren keine Götter, wie die
Menschen es tun. Doch sie sehen Zerzal als die eine
Seite des Prinzipienpaars *Nurti* und *Zerzal* (Leben und
Tod, Werden und Vergehen), also als Symbol für Tod
und Vergänglichkeit.
- QS 2** – Zerzal war ursprünglich die hochelfische Göt-
tin des Kampfes, Todes und der Zerstörung. Einige
wenige Auelfen haben noch heute eine sehr eigene
Art des Umgangs mit hochelfischen Göttern, der fast
ein wenig an den der Menschen mit ihren Göttern
erinnert.
- QS 3** – Der Zerzal-Kult gilt heute oft als eher negativ
und fanatisch und war es auch für viele damalige
Elfen. Einige nannten ihn gar verdorben. Während
des Streits um die Wildermark fiel der Name dieser
Gottheit immer wieder neben anderen Kriegsenti-
täten wie Kor, Rondra und Belhalhar.

QS 4+ – Während der kurzzeitigen Herrschaft des ronianischen Zornesordens unter *Rondrastolz* von *Travinianshall* in den 1030ern wurden Hinweise auf eine einstige Verehrung Zorzals auf dem Gebiet des Hügellands um Rankaraliretena durch Hochelfen entdeckt. Lag hier womöglich Liretena als ein Zentrum des Zorzal-Glaubens?

Die Mannschaft unterwegs

• Besonders **I Seri (Der Ruf der Bahalyr Seite 38)** interessiert sich sehr für den neuen Begleiter, den Falken. Sie blickt ihm lange in die Augen, während er zahm zurückschaut, fast als würden sie gegenseitig ihre Seelenlieder erkunden. Bisweilen singt Seri dabei und verfällt intuitiv in Melodien, die die Helden schon auf der Spur von Amalaia Seelenlied hören konnten. **I Tasja (Der Ruf der Bahalyr Seite 26)** ist begeistert davon und analysiert das Geschehen auch magisch.

• Nahe einer größeren Siedlung oder einem Waldgebiet könnten Seri und Tasja einen Landgang wünschen. Entweder zeigt Seri Tasja einen ihr bekannten Wald oder andersherum zeigt Tasja Seri eine Stadt. Währenddessen müssen die Helden auf Anastasius Silberhaar aufpassen, der mehrfach verwirrt ist und nicht mehr weiß, wo er sich befindet und weshalb er hier ist.

• Anastasius steht bisweilen träumend an der Reling und blickt hinab auf Siedlungen und Dörfer. Er denkt darüber nach, sich hier womöglich irgendwann zur Ruhe zu setzen. Er murmelt oft davon, dass er seine Heimat sicher nicht wiedersehen werde, das spüre er. Anastasius leidet inzwischen permanent unter 1 Stufe *Verwirrung*, hat aber auch immer wieder Momente der Klarheit.

Menzheimer Alter

Als Menzheimer Alter wird eine Krankheit bezeichnet, die vor allem ältere Personen befällt und für geistige Verwirrung sorgt. Mit zunehmender Zeit werden die Kranken immer vergesslicher und ihre kognitiven Fähigkeiten lassen nach.

Stufe: 6

Verlauf: Der Erkrankte wird mit zunehmendem Fortschreiten der Krankheit immer verwirrter.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 6 Monate

Schaden: Es wird eine Krankheitsprobe abgelegt. Misslingt sie, so geschieht nichts. Gelingt sie, so erhält der

Erkrankte permanent 1 Stufe *Verwirrung*. Nach 6 Monaten wird eine weitere Probe fällig. Erlittene permanente Stufe *Verwirrung* sind kumulativ. Maximal kann ein Erkrankter so 3 Stufen *Verwirrung* erhalten. Kurze Phasen der Klarheit kommen aber immer wieder vor (Meisterentscheid).

Dauer: permanent

Ursachen: unbekannt, vermutlich hohes Alter

Besonderheiten: Der Erkrankte erhält nicht den Status *Krank* (siehe **Regelwerk Seite 36**).

Behandlung: keine bekannt, einige Mittel können die Probenzeit auf 12 Monate erhöhen

Gegenmittel: keines bekannt; der Krankheitsbann kann die Krankheit aufhalten, aber nicht die bereits erlittenen Auswirkungen rückgängig machen

Was weiß mein Held über das Menzheimer Alter?

Deine Spieler könnten mehr über das *Menzheimer Alter* erfahren wollen, unter dem Anastasius leidet.



Probe auf Heilkunde Krankheiten (Menzheimer Alter)

QS 1 – Eine Krankheit, die fast ausschließlich im hohen Alter auftritt. Es bewirkt Einbußen beim Denkvermögen und ein schlechter werdendes Kurzzeitgedächtnis.

QS 2 – Mit fortschreitendem Verlauf leiden generell das Denk- und Sprachvermögen, aber auch die Motorik immer mehr. Auch die Persönlichkeit kann sich ändern. Es gibt keine bekannte Heilung.

QS 3 – Es existieren Mittel, um die Auswirkungen zu verlangsamen: Ginkgoblätter, Olginwurz^{AHB044}, verschiedene pflanzliche Öle sowie das Allheilmittel Atanax^{AHB077} können wirken.

QS 4+ – Womöglich könnten Wundermittel wie Alveranien (im Monat Hesinde oder Peraine, siehe **Aventurischer Almanach Seite 173**) oder karmale Heilungen wie ein sehr mächtiger Krankheitsbann (**QS 6**) das Menzheimer Alter endgültig heilen oder zumindest für mehrere Jahre aussetzen, bevor es wiederkehrt.

Die Helden könnten einen Ort anfliegen wollen, an dem man Anastasius helfen kann. In annehmbarer Nähe befinden sich Noionitenklöster in *Espen* (**Das Sturmgeheul von Shiyadur Seite 10**) und bei *Vallusa* sowie in *Devensberg* in der Nähe des Ochsenwassers, zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken. In den kleinen Ordenshäusern wäre man zwar bereit, seine Spektabilität in

Behandlung zu nehmen, doch Aussicht auf eine Heilung kann man keine geben. Ähnlich sieht es in Peraine-tempeln wie jenen in *Vallusa*, *Festum* oder sogar *Ilsur* aus, wo die heilenden Quellen zwar Anastasius körperliche Gebrechen entgegenwirken, nicht aber seinen Geist heilen können.

Allerdings erhalten sie an all diesen Anlaufstellen die Hinweise, dass man womöglich in Perainefurten oder *Ilsur* helfen kann. In Perainefurten wirkt mit **Fiana Birkenhain** die Pflegerin des Landes Tobrien, also die Erzpraetorin der Perainekirche in dieser Region und eine mächtige Geweihte, im neu erblühenden Tempel. In *Ilsur* residiert mit dem Diener des Lebens **Leatmon Phraisop dem Jüngerem** das Oberhaupt der Perainekirche und einer der legendärsten Geweihten. Mehr dazu findest du jeweils ab Seite 13 und 20.

Gerüchte über das fliegende Schiff

Folgende Gerüchte können an die Ohren der Helden dringen:

- Es fliege derzeit eine Expedition aus dem fernen Güldenland über den Norden Aventuriens. Sie wollen je nach Version Handelsrouten auskundschaften oder eine Invasion vorbereiten. An Bord seien seltsame Kreaturen, Katzen - und Echsenmenschen, sogar ein Golem aus purem Gold.
- Ein Experiment des Heptarchen Leonardo habe sich selbständig gemacht und nun fliege eine Apparatur eigenständig über das Land. In einigen Versionen vermutet man eine Art Rettungskapsel des Heptarchen, der angeblich ein mechanisches Herz im Inneren des Schiffes beseele und so aus Yol-Ghurmak fliehen konnte.
- Die Hochelfen sind zurückgekehrt oder aus einem jahrtausendealten Schlaf erwacht. Nun erkunden sie den Kontinent, um ein neues Reich zu gründen. Sie sind den Menschen überlegen und werden sie versklaven!
- Der fliegende Bornländer geht dieser Tage um! Ein uralter Mann sei der Kapitän, ein Geist oder Untoter, womöglich ein Dämonenpaktierer. Das Schiff zeige sich jedenfalls stets nur als Vorbote von großem Unglück. Wo es erscheint, folgen grässliche Stürme, Seuchen, Tod und Unheil.

Exkurs: Was macht eigentlich Arantalwa?

Der große Gegenspieler der Kampagne, *Arantalwa lässt-Himmel-kreischen*, hatte zuletzt einen Auftritt in **Der Abgesang Ometheons**. Damals hat er eine namenlose Präsenz ausgenutzt, um die Helden in eine tödliche Alptraumfalle zu locken, aus der sie jedoch entkommen konnten. Seitdem ist es still um ihn geworden; weder in **Das Sturmgeheul von Shiyadur** noch im vorliegenden Band trat und tritt er direkt auf. Endgültig besiegt ist er aber nicht. Arantalwa hat sich zurückgezogen, ist zu einem subtilen Flüsterer in den Träumen einiger mächtiger Personen und Wesenheiten geworden, die dem Namenlosen nahestehen. So bleibt es offen, ob er auch in die Träume von **Farad el Haras** (siehe Seite 11) und **Feracinor** (siehe Seite 26), womöglich gar in die Erinnerungen des echten *Feyangola Finsterblick* eingedrungen ist und ihnen Hinweise und Begierden eingeflüstert und Informationen entlockt hat. Arantalwa manipuliert im Hintergrund und sucht nach Wegen, an das Lied der Sternenträgerin zu gelangen. Mittlerweile ist ihm aber auch gewahr geworden, dass die Helden die einzelnen Teile von Amalaias Lied sammeln und letztlich zusammenfügen werden; sie machen sozusagen seine Arbeit, denn auch er begehrt das gesamte Lied der Hochelfe. Er lässt sie also ohne Störung gewähren und versucht stattdessen, sich Zeit zu erkaufen und Verbündete zu gewinnen. Ihm ist ebenfalls klar geworden, dass die Reise die Helden letztlich nach Tie'Shianna führen muss: Arantalwa weiß genug über Amalaias Leben, er ahnt voraus, welche Rolle Orima spielen wird, und weiß, dass sie einst in der Stadt lebte und wirkte. Dort will er auf die Helden warten und ihnen die Teile von Amalaias Seelenlied entreißen, während sie besonders verletzlich sind und bevor sie sie zu einem Ganzen zusammenfügen können.

KAPITEL 1 – ÜBER ÖSTLICHEN HIMMELN

»Amalaia hielt stets ein wachsames Auge über alle Arbeiten in ihren Werften. Kein fey sollte fallen, weil Unachtsamkeiten sich in die Konstruktion schlichen. Kein feygra sollte verschont werden, weil Fehler gemacht wurden. So kontrollierte die Schiffsbauerin mit geübtem Blick jeden Arbeitsschritt, jeden Handwerker und jeden Stapellauf. Erst wenn die Kapitäne den grimmen Blick und das entschlossene Nicken Amalaias sahen, wussten sie, ihr Schiff ist gewappnet für den Krieg gegen das dhaza.«

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

Der Weg der Helden führt sie über das Bornland und ganz Transysilien. Bei Nachforschungen **Über dem Bornland** (siehe unten) erhalten sie nicht nur Hinweise auf Liretena, sondern auch ein Angebot eines sinistren Magiers namens **Xenofero**, das sich als Falle herausstellt, der sie hoffentlich entkommen können. **Über den Drachensteinen** (Seite 14) finden sie zudem Hinweise über alte Wüstenelfen. Unbemerkt gelangt hier ein blinder Passagier an Bord, der die Bahalyr von nun begleitet und **Über Transysilien** (Seite 20) für seltsame Ereignisse sorgt. **Über der Schwarzen Sichel** (Seite 26) aber erweist sich der rätselhafte Gast im Kampf gegen den Drachen **Feracinor** sowie – nach einer koordinierten Enterung des Schiffs durch Werwölfe – als große Hilfe. Es gelingt dem geisterhaften Gast nun auch, einen Körper zu gewinnen. Es handelt sich um die aus der Phileasson-Kampagne bekannte **Lailath**, die den Helden von nun an helfend zur Seite steht und sie nach Tie'Shianna führen kann. **Über den Trollzacken** (Seite 33) schließlich klingt das Kapitel aus und geht ins nächste über.

Über dem Bornland

Die erste Etappe der Reise führt über das Bornland. Neben einigen Gefahren und allgemeinen Nachforschungen (siehe auch **Über Wälder, Sümpfe, Städte** auf Seite 6) können die Helden hier auf die zurückgezogen lebenden Elfen des Bornwaldes treffen und kommen mit einem Interessenten an der Bahalyr in Berührung.



Gefahren im Bornland

Neben den in **Das Sturmgeheul von Shiyadur** ab Seite 8 beschriebenen **Riesenalken** sowie **Waldschraten** (**Aventurischer Almanach** Seite 166), die beide auch im Bornland verbreitet sind, können den Helden über den Wipfeln der bornländischen Wälder **Baumdrachen** begegnen (**Der Ruf der Bahalyr** Seite 38).



Auch ein heftiger Ausbruch des bornländischen *Erwachens* (**Aventurischer Almanach** Seite 51) kann die Bahalyr abseits der Zivilisation überraschen. Dabei bilden sich elementare Effekte wie Wirbelstürme, alles vereisende Winde vom Ehernen Schwert oder ein erstaunlicher Wildwuchs, bei dem durch einen Schwall an freier Humuskraft Bäume zu Baumriesen heranwachsen. Die Bahalyr kann dadurch in Gefahr geraten und muss durch ein *Manöver* entkommen. Bei Misserfolg kann sie Schaden erhalten, vom Kurs abkommen oder festgehalten werden, sodass die befreit werden muss.

Die biunvara

Das Bornland weist nur sehr wenige Relikte der Hochelfen auf und diese fast ausschließlich im Totenmoor sowie im riesigen, kaum erforschten Bornwald. In Letzterem leben zurückgezogen die Auelfensippen der *biunvara*, der „Hüter der Auen“. Sie verbergen ihre Dörfer sehr gut im Wald und halten Eindringlinge mit Magie, Warnungen und Gewalt fern. Um jeden Preis schützen sie das Geheimnis ihrer Existenz. Kulturell handelt es sich um Auelfen, die aber in den Augen außenstehender Beobachter auch viele Gemeinsamkeiten mit der Lebensweise der Waldelfen der Salamandersteine haben. Sie meiden die Außenwelt weitgehend und sehen diese als *badoc* an. Der Wald gibt ihnen alles, was sie benötigen, Magie schützt sie vor Eindringlingen.

Sie schicken jedoch auch immer wieder Kundschafter in die umliegenden Länder aus, um in Erfahrung zu bringen, inwieweit Gloranas Eisreich im Norden und die Schwarzen Lande im Süden zurückgedrängt wurden. In den letzten Jahren gab es vereinzelte Annäherungen an die Menschen des Bornlandes; dennoch bleiben die *biunvara* sehr misstrauisch und beobachten die Ereignisse des Sternenfalls mit Sorge.

Irgendwo über den Weiten des Bornwaldes oder im Bornland steht auf einem Baumwipfel eine Elfe, die den Helden zuwinkt.

Lahalee Sonnengrüßerin

☛ *Lahalee Sonnengrüßerin* (selbst hergestellte Wildnis-
kleidung, die an menschliche Schnitte erinnern soll, Einzelgängerin, verschlossen gegenüber Fremden, neugierig, ungeduldig, kompetente elfische Heilerin; Singen 15 (14/16/15), Balsam Salabunde 14 (14/15/15), Lied der Reinheit 12 (14/15/15), Willenskraft 11 (14/15/15), SK 3) ist eine Kundschafterin der *biunvara*, die schon seit Jahren die Lande der Menschen bereist. Sie ist eine sogenannte *Bewahrerin*^{AMA192}, die Verletzungen versorgt und als Seelsorgerin und Hebamme ihre Sippe unterstützt, nicht zuletzt aber auch die Wunden heilt, welche die Dämonen dem Land geschlagen haben. Kürzlich hat sie das Lied vernommen, das von der Bahalyr ausgeht und ist ihm gefolgt. Sie zeigt sich der Besatzung der Bahalyr deshalb offen und als Freundin, bleibt bei einem Kontakt aber misstrauisch und stellt zahlreiche Fragen, um einschätzen zu können, ob die Bahalyr auch wirklich in guten Händen ist: Was sind die Ziele der Helden, auf welche Weise gelangten sie an dieses Schiff, wohin

bringen sie die Bahalyr, wie verhindern sie, dass sie in die falschen Hände gerät (gerade falls sie beim Hinterhalt helfend eingreifen musste, hält sie diese Frage für berechtigt, siehe Seite 13)?

Erst wenn sie zufrieden ist und die Helden so einschätzt, dass sie auf ihrer Seite im Kampf gegen Dämonen und Unheil stehen, ist sie bereit, von sich selbst mehr als nur ihren Namen preiszugeben. Sie lädt die Helden nach *Noianna Lanurdraga* ein, der Siedlung ihrer Sippe.

Noianna Lanurdraga

Noianna Lanurdraga (Isdira für „Wegezuflucht im Tannenwald des Riesen“) lag lange gänzlich verborgen, geschützt durch Magie, gespeist aus magischen Kraftströmen des Bornwalds. Durch subtile Verschiebungen, die sich durch die Ereignisse um Borbarads Rückkehr und den Sternenfall bis in den Bornwald auswirken, ist dieser Schutz nicht mehr vollständig. Die Mitglieder der *Sonnengrüßer-Sippe* bewohnen diesen Ort. Es handelt sich um eine uralte hochelfische Ruinenlandschaft von wenigen hundert Schritt im Durchmesser, die als ein Zwischenhalt auf den Reisen der Hochelfen zwischen ihren elementaren Städten diene.

Keine Straße und kein Weg sind um die Siedlung herum erkennbar, ebenso wenig weitere Bauten. Stattdessen liegt sie scheinbar völlig isoliert im Wald. Aus der Luft sind nur durch Proben auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) – 5 einige auffällige, überwachsene Strukturen durch die Baumwipfel hindurch zu erkennen; und auch das nur, weil der magische Schutz dieses Ortes seit den Kraftlinienverschiebungen während der Borbaradinvasion langsam schwindet.

Nähert man sich der Siedlung am Boden, erkennt man als ersten Anhaltspunkt unter den Wurzeln großer Bäume oder vergraben aus dem Erdboden ragend einige Ruinen. Weiter im Inneren werden die Bauten deutlicher und sind besser erhalten. Die Helden können aber mutmaßen, dass die Gebäude – über deren einstigen Zweck man nur noch spekulieren kann – ganz im Zeichen des Humus stehen: Wurzeln überdecken und zerstören sie nicht, sondern sind fester Teil der organischen Architektur. Vielfach wurden Bäume offenbar durch Magie in eine funktionale Form gebracht und dienen den Mitgliedern der *Sonnengrüßer-Sippe* als Wohnstatt.

Szenen in Noianna Lanurdraga

- ☛ Leichtes, regelmäßiges Beben aus der Ferne ist eher zu spüren als zu hören. Wasserpfützen vibrieren sanft, ein Grummeln im Bauch ist spürbar. Die *Sonnengrüßer-Elfen* sagen, es handle sich um die Schritte des Riesen Milzenis, der ebenfalls im Bornwald lebt. Man brauche sich nicht sorgen, sie seien sehr fern.
- ☛ Ein Gebäude besteht nur aus einem steinernen, von Baumranken eingefassten Tor, das vor einer massiven Steinwand endet. Es heißt, dies war einst ein magischer Pfad der hochelfischen Ahnen, der zu den Festungen des Nordens führte. Schon die Trolle sollen den gleichen Linien der Kraft gefolgt

sein, jedoch kannten sie andere Tore und Pfade, die ebenfalls längst vergessen sind.

- In einer Ruine, die aus einer Verschmelzung von Elementen aus Holz und Stein besteht, spielen einige Mindergeister (dicke Humus-Erz-Wichtel) mit Kindern der Elfensippe, welche die Wichtel immer wieder umstoßen und dabei lachen und scherzen.
- Eine Gruppe von Zauberwebern wirkt in einem *Salasandra* einen schützenden Zauber. Tatsächlich muten ihre Bewegungen an wie die aufeinander abgestimmten Bewegungen in einer Manufaktur von Webern oder Tuchstickern.
- Ein Gesang dringt von irgendwo aus der Siedlung. Während die Helden ihn hören, wandeln sich vor ihren Augen Durchgänge in dichtes Unterholz und Gebüsch, Stein wird von Holz überwuchert und Erde türmt sich zu kleinen Hügeln auf.
- Einige Elfen spielen und singen nahe der Bahalyr einen Teil des Seelenliedes von Amalaia, das sie offenbar intuitiv wahrgenommen haben.

Die Elfen von Noianna Lanurdraga empfangen die Helden zwar zunächst misstrauisch, aber, weil Lahalee sie hierhergeführt hat, auch gastfreundlich. Sie erhalten Speis und Trank und dürfen über Nacht bleiben. Wenn die Sippengemeinschaft davon überzeugt ist, dass die Helden den Elfen wohlgesonnen sind, berichtet Lahalee:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Meine Reisen führten mich zum fir arc des Nordens und zum widir arc des Südens. Überall hatten der Öffner der Tore und jene, welche ihm im Geiste nachfolgten, die Welt befleckt, ausgeblutet und mit Verderbnis überzogen. Ich heilte, wo ich heilen konnte, und half, wo ich helfen konnte. Bei einer Reise in den Süden vor 12 Sommern, als die ersten Stürme zum Beginn des Herbstes aufkamen, wehten die Winde mir ein Lied zu. Es war dort, wo die Wasser des Sees, den wir Lonûrdin nennen, sich im Wind kräuseln und hinter den rauen Zacken der nurkataô, welche die Lande der tala von den Landen der telorza'arc trennen, die Sonne aufgeht. Es war ein Lied, das jenem glich, das euer Schiff begleitet; ein Lied der Hoffnung und des Lebens, gleichsam uralte und aus den Fernen der Sterne wie auch frisch und ganz nah auf Dere. Fast war es, als würden eine alte Frau und ein Kind es gemeinsam singen.



Lahalee beschreibt hier die Begleitumstände der Geburt des Kindes **✚ Sternenklang** (Seite 37) im Efferd 1029 BF. Die Ortsangabe beschreibt das Ostufer des Ochsenwassers (*Lonûrdin*) in der Rommilyser Mark am Fuße der Trollzacken (*nurkataô*), die die Lande der Menschen (*tala*) von denen der verdorbenen Menschen (*telorza'arc*) trennen. Die Helden haben damit einen weiteren örtlichen Anhaltspunkt, der nahe des heutigen Rankaraliretena liegt. Schließlich werden sie freundlich

verabschiedet und mit köstlicher Nahrung aus dem Wald versorgt, bevor sie weiterreisen.

Im Visier des Sammlers

Im fernen Mengbilla lebt der Magier **✚ Farad el Haras**, der als reicher Sammler magischer Artefakte gilt. Er ist aber auch ein geheimer Geweihter des Namenlosen. Die Gerüchte über die Bahalyr sind bis zu ihm vorgedrungen und sein Interesse an dem Schiff ist groß, seine Mittel ebenso. Hier im fernen Bornland hat er jedoch nur geringen Einfluss. Eilig schickt er einen Mengbiller Lohnmagus namens **✚ Xenofero Almanzar** (etwa 40, fettleibig, schwerer Parfümduft, Feinschmecker, verwöhnt, süßlich tiefende Stimme, kompetenter Beherrschungsmagier und Beschwörer; Werte siehe Seite 12), einen Schüler des schwarzmagischen Mengbiller Lehrmeisters **✚ Demirion Ophenos**, mit dem nächsten Schiff nach Festum. Dieser wirbt dort (Anzahl der Helden +2) Söldner an, um das Schiff zu suchen. Bei ihren Nachforschungen schrecken sie auch vor dem Einsatz von Gewalt und Beherrschungsmagie nicht zurück und gehen Gerüchten von Sichtungen des Schiffes nach, sodass sie der Bahalyr immer näher kommen. Doch Xenofero weiß, dass er und seine Truppe keine Chance haben, das Schiff in der Luft zu verfolgen oder gar zu kapern. Er muss die Mannschaft zu sich bringen und in eine Falle locken.



Xenoferos Angebot

Als Xenofero in Reichweite zu sein glaubt (in maximal 80 Meilen Entfernung zur Bahalyr), beschwört er – wohlwissend, dass es sich um einen schwarzmagischen Zauber handelt – mittels des Zaubers NUNTIOVOLO^{AMA138} eine Krähe (LeP 4, von profanen Waffen nicht zu verletzen) in Rauchgestalt, die mit GS 10 eine Botschaft an die Besatzung der Bahalyr in den Krallen trägt.

Xenofero hofft, dass die Helden neugierig genug sind, seiner Einladung zu folgen. Die Bornstraße ist eine der Hauptverkehrsadern des Bornlands und entspricht als Kronstraße einer mittelreichischen Reichsstraße, sie verbindet Norburg im Norden mit Festum im Süden. Bei Milzenis' Fass handelt es sich um ein großes Holzgebäude, das aus der Luft nicht zu übersehen ist. Es hat tatsächlich eine gewisse Ähnlichkeit mit einem riesigen, liegenden Fass. Xenofero residiert hier und hat dem Personal eine Belohnung versprochen, sodass sie ihm jeden auffälligen Besucher sofort melden. Er ist also schnell über die Ankunft der Helden informiert und stellt sich offen als Xenofero vor, sobald er glaubt, die Besatzung der Bahalyr vor sich zu haben. Sein Plan ist es, ihnen ein Angebot zu machen.

Zunächst gibt er sich sehr freundlich sowie betont neutral und befragt die Helden nach ihrer bisherigen Reise, ihren Zielen und allem, was er herausfinden kann. Schließlich sagt er, er sei befugt, den Helden jeden Wunsch zu erfüllen, wenn sie seinem Herrn, einem

„reichen Sammler aus dem Süden“, die Bahalyr überlassen. Er stellt seinen Auftraggeber als wissenschaftlich interessierten Sammler ohne böse Absichten dar, stellt gemeinsame Forschung in Aussicht und bietet Belohnungen, beispielsweise ein beliebiges Artefakt, sogar einen Ring des Lebens, der seinem Träger im Falle des Todes mittels eines alten elfischen Zaubers ein neues Leben schenkt. Man nenne ihm den Namen eines magischen Buches, einer einzigartigen Waffe, eines noch so unvorstellbar scheinenden Alchimicums – und er werde es spätestens binnen eines Götterlaufs besorgen. Wirken die Helden nicht, als wären sie interessiert, spricht er alles an, was er über sie herausfinden konnte: Man nenne ihm den Namen eines verhassten Feindes, eines Tyrannen – und noch vor Jahresende sei „das Problem beseitigt“. Man nenne ihm den Namen einer Herrscher-tochter oder eines Herrschersohns und er werde eine Heirat einfädeln. Xenofero betont eindringlich die Möglichkeiten, die man habe, und appelliert an die Wünsche zur Selbstverwirklichung der Helden. Er bleibt dabei höflich und versprüht sein süßes Gift.

Wir gehen nicht davon aus, dass deine Gruppe bereit ist, die Bahalyr tatsächlich einzutauschen, so verlockend die Angebote auch sein mögen. Auch Xenofero wäre überrascht, wenn sie es täten. Stattdessen hat er seine Söldnertruppe angewiesen, die Helden auf dem Rückweg zu ihrem Schiff zu überfallen und zu töten, und unterstützt das Vorhaben mit einem Dämon.

*Meine hochverehrte Spektabilität
Silberhaar, verehrte Mannschaft des
Flugschiffes, welches in aller Munde ist!*

*Demütigst und voller Bewunderung lade
ich Euch zu einem Treffen im Rasthaus
'Milzenis' Fass', meiner derzeitigen
Unterkunft, gelegen an der Bornstraße
unweit von Firunen, ein. Es wäre mir die
höchste Ehre, Euch hier begrüßen zu dürfen.
Zu dieser Gelegenheit würde ich gerne ein
dringendes Anliegen vortragen.*

*Für alle Annehmlichkeiten und Unannehmlich-
keiten komme ich selbstverständlich auf.*

*Untertänigste Grüße,
Xenofero Almanzar, Magus*

Xenofero

MU 15 KL 15 IN 14 CH 15

FF 12 GE 12 KO 12 KK 11

LeP 30 AsP 42 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 11 PA 8 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration
(Astralenergie) II, Zauberer

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier), Bin-
dung des Stabes, Kraftfokus

Talente: Betören 7, Einschüchtern 8, Etikette 11, Han-
del 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Magie-
kunde 12, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10,
Sphärenkunde 13, Überreden 12, Verbergen 7,
Willenskraft 10

Zauber: Schnipsen; Ablativum 10, Band und Fessel^{AMA121}
(Elfen) 13, Ecliptifactus^{AMA125} 11, Imperavi^{AMA133} 13,
Incendio 12, Invocatio Maior 10, Invocatio Minima 12,
Invocatio Minor 14, Nuntiovol^{AMA138} 11, Schwarzer
Schrecken^{AMA144} 13, Skelettarius^{AMA145} 11

Kampfverhalten: Xenofero wird lieber Söldner
und Dämonen für sich kämpfen lassen, wird er ge-
zwungen, selbst aktiv zu werden, so setzt er vor
allem auf den Incendio.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Der Hinterhalt

Xenoferos (Anzahl der Helden +2)

Söldner haben die Helden beobachtet und sich in der Richtung postiert, aus der diese kamen. In einem Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237) irgendwo im Wald auf dem Weg zum Schiff greifen sie an und werden von einem Irrhalk (siehe **Regelwerk** Seite 357) unterstützt.

Xenoferos selbst nimmt nicht an diesem Überfall teil. Er bereitet seine Abreise vor und verschwindet nach Beschwörung des Dämons so schnell wie möglich. Er plant erst zurückzukehren, wenn die Söldner gesiegt haben. Tun sie dies nicht, setzt er sich über die Bornstraße ab. Er verschwindet zunächst aus der Sicht der Helden, reist ihnen aber mittels eines beschworenen Dämons (ein Karakil^{ABE039}, eine geflügelte Schlange) voraus und sucht schon kurze Zeit später nach Verbündeten gegen sie. Diese wird er in Transsylvien finden (siehe Seite 29).



Da dämonische Mächte im Einsatz sind, könnte Lahalee Sonnengrüßerin (siehe Seite 10) an dieser Stelle helfend eingreifen und den Helden im Kampf beistehen; sie ist ihnen entweder gefolgt oder tritt hier zum ersten Mal auf und kann sie danach nach *Noianna Lanurdraga* führen (siehe Seite 10). Sie singt dabei ein Lied der Reinheit^{AMAI013}, das einer Zone von QS x 2 Schritt um sie herum Dämonen 1W6 SP pro KR zufügt und das 8 AsP pro 5 KR kostet. Außerdem kann sie mittels BALSAM SALABUNDE entstehende Wunden heilen.

Vallusa

Optionaler Inhalt

Falls die Helden auf ihrer Reise nach Süden die freie Stadt Vallusa (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 88) aufsuchen, kann es nachts in der Stadt oder auch in einem Traum zu einer Begegnung mit einem Geist



Kompetente Söldner

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11

FF 11 GE 13 KO 14 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 8

TP 1W6+1 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Langschwert: AT 14 PA 8 TP 1W6+4

RW mittel

Hellebarde (2H): AT 14 PA 6

TP 1W6+6 RW lang

Morgenstern: AT 14 PA –

TP 1W6+6 RW mittel

Streitaxt: AT 14 PA 7 TP 1W6+5

RW mittel

Streitkolben: AT 14 PA 7 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung 1, Finte 1 (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Langschwert, Streitaxt, Streitkolben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Hellebarde, Morgenstern, Langschwert, Streitaxt, Streitkolben), Sturmangriff (Langschwert, Hellebarde, Streitaxt, Streitkolben), Vorstoß (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Morgenstern, Langschwert, Streitaxt, Streitkolben)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Üblicherweise versuchen die Söldner, Vorteile durch ihre Überzahl auszunutzen, und greifen gerne zu zweit oder zu dritt einen Gegner an. Sie versuchen zunächst, die erkennbaren Zauberer unter den Helden auszuschalten. Im Nahkampf setzen sie vor allem auf *Finten* und *Vorstöße*.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

kommen – dem des Wüstenelfen **Nantiangel**, des Bruders von *Lailath* (siehe Seite 33). Der Geist sucht die Helden auf und berichtet etwas kryptisch von einem „roten Staub seiner Heimat“, der vom Meer her durch Vallusa wehte. Er sagt, dass dieser Staub zu seiner Schwester gehöre, die sich und ihn, ihren Bruder, erlösen will. Da ihr Schwur ein gemeinsamer war, ist auch sein Schicksal mit dem Lailaths verbunden. Er berichtet von einem Schwert namens *Selflanatil*, einem heiligen Artefakt der Göttin Orima, das er und seine Schwester einst zurückbringen sollten. Eigentlich sei dies gelungen, doch offenbar war ihre Schuld, ihr Fluch, noch nicht beendet.

Über den Drachensteinen

Der Weg zum *Lonûrdin* (Ochsenwasser) beträgt vom südlichen Bornland aus in Luftlinie etwa 400 Meilen. Um den direkten Weg zu fliegen, sind mehrere Proben zur Kursbestimmung (siehe **Der Klang des Feyraasal** Seite 14) erforderlich. Mit einer gelungenen Probe auf *Geographie* (*Bornland* oder *Tobrien*) ist den Helden bewusst, dass sich eine Route über die wenig besiedelten Drachensteine anbietet, da sie ein geringeres Risiko, entdeckt zu werden, verspricht. Auch die Bahalyr meidet lieber die dämonisch verseuchten Gebiete Transsylvaniens. Sämtliche Proben zum Fliegen des Schiffes sind um -2 erschwert, wenn die Helden über dämonisch verseuchtes Gebiet steuern.

Über die Drachensteine?

Mögliche Bedenken der Helden, dass ein Drache die Bahalyr interessant oder gar als Feind auffassen könnte, können gemeinsam mit Anastasius, Tasja und Seri besprochen werden. Schließlich mag die Begegnung mit dem Gletscherwurm **Eisbrand** (siehe **Der Klang des Feyraasal**) den Helden noch in lebhafter Erinnerung geblieben sein. Die drei sind sich jedoch sicher, dass die Bahalyr in der Vergangenheit mehrfach auf Drachen getroffen sein muss, und sie versichern den Helden, dass sie keine Angst des Schiffes vor den Drachensteinen verspüren. Tatsächlich ist die Bahalyr eher neugierig, wieder einmal auf die majestätischen Geschöpfe zu treffen und sendet zweifelnden Helden im Schlaf Träume, die von der friedlichen Begegnung mit Drachen künden. Trotz aller Euphorie solltest du die Anspannung an Bord betonen, die sich nach den ersten Stunden über dem Gebirge einstellt: Was, wenn Drachen doch feindlich auf das Schiff reagieren? Kann die Bahalyr es mit einem ausgewachsenen Kaiserdrachen aufnehmen? Du kannst zusätzlich auch ab und zu Proben auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) verlangen, bei deren Misslingen ein Held 1 Stufe *Furcht* bis zur nächsten Regenerationsphase erhält.

Was weiß mein Held über die Bewohner der Drachensteine?

Probe auf *Tierkunde* (*Ungeheuer*) oder *Sagen & Legenden* (*Bornland* oder *Tobrien*)

- QS 1 – Die Drachensteine sind Heimat unzähliger Drachen. Insbesondere Perldrachen leben hier, aber es soll auch Kaiserdrachen geben.
- QS 2 – Uneingeschränkter Herr der Drachensteine ist der Kaiserdrache Apep.
- QS 3 – Vor mehreren Jahrhunderten hat ein Riesenschildwurm die menschlichen Siedlungen terrorisiert. Er wurde vom Blitz erschlagen, seither meiden viele Drachen das von wenigen Menschen bewohnte *Tal der Türme*.
- QS 4+ – Beim *Tal der Türme* soll es eine alte Ruine geben, in der Wolfsmenschen leben. Die Expedition

des berühmten Thorwaler Kapitäns **Asleif Phileasson** (**Aventurischer Almanach** Seite 224) traf vor gut 30 Jahren auf sie.

Begegnungen in den Drachensteinen

Die folgenden Ereignisse kannst du benutzen, um die Reise über die Drachensteine abwechslungsreich zu gestalten. Kontakt mit Drachen gibt es zunächst nicht, ehe sich **Der Statthalter** (siehe Seite 19) offenbart.

- Als das Schiff einen Gipfel passiert, sackt es urplötzlich ein Stück ab, weil es in starke Fallwinde gerät. Es trudelt und hält dabei auf die nächsten, schroffen Gipfel zu. Die Helden müssen mit einer Probe auf *Boote & Schiffe* (*Kampfmanöver*) oder *Fliegen* (*Kampfmanöver*) jeweils -1 das Schiff wieder auf Kurs bringen. Bei QS 5+ passieren sie den Gipfel problemlos, mit QS 3-4 schaffen sie es, das Schlimmste zu verhindern, sie schrammen über den Gipfel und die Bahalyr erleidet 2W6+4 Schadenspunkte am Rumpf. Erreichen die Helden weniger als QS 3, setzt die Bahalyr auf. Der Rumpf nimmt 4W6+12 Schadenspunkte. Misslingt die Probe, so muss die Bahalyr zusätzlich landen und repariert werden.
- Die Bahalyr passiert die Amazonenfestung *Yeshinna*, die auf einem Berg liegt, der von drei Seiten von einem Gebirgsfluss umgeben ist. Es erschallen Alarmhörner und aufgeregte Rufe. Die Amazonen besetzen schnell ihre Wachtürme und halten ihre Bögen auf das Luftschiff gerichtet, greifen aber nicht an.
- Aus der Luft können die Helden eine seltsame Gesteinsformation ausmachen, die wie die Ruine eines alten Wachturms aussieht – an einem einsamen Gipfel. Steine, die an Mauerreste erinnern, liegen über mehrere hundert Schritt verteilt. Um hier zu landen und die Gegend zu erkunden, ist ein um -3 erschwertes Manöver erforderlich. Tatsächlich entpuppen sich die Fragmente als die Überreste eines elfischen Wachturms, der von Drachen zerstört wurde. In einem verschütteten Kellerraum mag noch ein altes elfisches Kleinod zu finden sein.
- Eine Schar von (Anzahl der Helden) Harpyien umkreist die Bahalyr. Die Vogelweiber kreischen lautstark und nähern sich dem Schiff bis auf wenige Schritt. Sie trauen sich nicht an Bord, versuchen aber, vorwitzige Helden in der Takelage zu packen und mit sich zu schleppen. So plötzlich, wie sie gekommen sind, verschwinden sie mit aufgeregtem Kreischen. Haben sie etwa ein größeres Raubtier gewittert?

Das Tal der Türme

Vor über 30 Jahren war das *Tal der Türme* im Nordosten der Drachensteine ein wichtiger Schauplatz auf der Wettfahrt der Thorwaler Kapitäne Asleif Phileasson und

Harpyie

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 26 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 4/12 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 12 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: Anzahl der Helden

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4 (dann Chimäre statt übernatürliches Wesen)

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Federn als Trophäe uninteressant, aber das gesamte Federkleid einer Harpyie kann einem Alchimisten bis zu 3 Silbertaler wert sein

Kampfverhalten: Harpyien reagieren sehr unterschiedlich auf Zweibeiner. Würfle mit 1W6. Bei 1 geben sie sich freundlich, bei 2 fliehen sie, bei 3 sind sie unfreundlich, greifen aber nicht an, bei 4–6 greifen sie an.

Flucht: Bei jeder erlittenen Stufe *Schmerz* der Harpyie würfle mit 1W6. Bei 1–3 flieht die Harpyie, ansonsten kämpft sie weiter.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 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+:** Man erzählt sich, dass diese Wesen einst als Chimären erschaffen wurden, schreckliche Mischwesen aus Menschenfrauen und Vögeln.

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 eingesetzt 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 bringt sie es zu ihrem Horst, bei 4–6 lässt sie das Opfer fallen (sobald sie 2W6 Schritt hoch ist) und es erleidet Sturzschaden. Bei der Entführung erhöht sich der Abstand zum Boden jede KR um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 50 Schritt. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei der Harpyie verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Harpyie verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.



☞ **Beorn der Blender.** In unmittelbarer Nähe des Tals, in der Ruine *Sturmhaupt* am gleichnamigen Berg, lag das Schwert *Selfanatil* verborgen, welches einer der Kapitäne an sich bringen konnte. Das Tal liegt direkt auf der Flugroute und fällt aus der Luft auf.

Der Geist der Wüstenelfe Lailath befindet sich in diesem Tal und wird hier an Bord der Bahalyr gelangen, auch wenn die Helden sich gegen einen Halt entscheiden (siehe **Lailaths Rückkehr** auf Seite 17).

Zwischenhalt im Tal

Der Ausguck der Bahalyr – vermutlich einer der Helden – bemerkt aus der Luft einige Ansammlungen von Häusern, die sich bei näherer Betrachtung als vier größere Dörfer herausstellen. Sie liegen in einem Tal, das von hohen Bergen umgeben ist. Mehrere Türme sind zu erkennen, die aber nicht in der Nähe des Talausgangs liegen. Mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* –2 können die Helden die Türme als Abwehr gegen Angriffe aus der Luft identifizieren: Das Tal verfügt über eine alte Drachenwehr!

Die Türme sind derzeit nur unregelmäßig bemannt, da der Kaiserdrache **Apep**, der als unangefochtener Herr

der Drachensteine gilt, das Tal unter seinen Schutz gestellt hat. Nur bei einer 1–2 auf W6 hält gerade jemand auf einem der Türme Wacht und bemerkt die Bahalyr. In diesem Fall durchzieht ein Hornsignal das Tal, und die Dörfler eilen zusammen. Sie deuten auf die Bahalyr und winken dem Schiff nach einer kurzen Phase der Überraschung freundlich zu.

Entscheiden sich die Helden zur Landung, bietet sich das größte Dorf des Tals, *Nissingen*, an. Hier leben über 400 Menschen, sodass die Bahalyr schnell von einem Dutzend neugieriger Dörfler umringt ist. Die Helden werden in das kleine Gasthaus *Urquell* (Q4/P3/S6) eingeladen. Ganz besonderen Respekt und eine bevorzugte Behandlung wird *Seri* (und auch anderen weiblichen Elfen oder Halbelfen unter den Helden) zuteil. Die Waldelfe schert sich wenig darum, doch die Helden können bei einer gelungenen Probe auf *Etikette (Klatsch & Tratsch)* in Erfahrung bringen, dass einige Dörfler an einen Schutzgeist glauben (QS 1), der wohl Ähnlichkeit zu *Seri* aufweist – zumindest hält man den Geist für weiblich und „irgendwie elfisch“ (QS 2+).

Die Wulfen

Im Tal der Türme lebt eine besondere Spezies von Wolfsmenschen, die auf den wolfsblütigen Nivesen und Schwertmeister *Erm Sen* und dessen Frau, eine nivesische Wolfsschamanin, zurückgehen. Die *Wulfen* sind Wolfsmenschen, die stark behaart sind und sich in geducktem Gang bewegen. Sie können auf allen Vieren genauso schnell rennen wie auf zwei Beinen. Die Wulfen sind einigermaßen intelligent, weisen aber kaum noch menschliche Züge auf.

Die Dörfler aus dem Tal der Türme verehren die Wulfen und bringen ihnen Essen und andere Gaben dar. Die Wolfsmenschen treten aber selten offen auf, wenn Fremde das Tal erreichen.

Du kannst entscheiden, ob die Helden einen Wulfen am Rande des Tals entdecken, oder beim Durchwandern der Gegend auf einen kleinen Altar treffen, auf dem rohes Fleisch abgelegt wurde. Der Altar weist einfache Wolfssymbole auf.

Ein Rundgang durch das Tal der Türme

Im Tal liegen vier Dörfer mit insgesamt rund 1.200 Einwohnern. Der Hauptort *Nissingen* weist eine sehenswerte Rondrakapelle auf, in der einer der Schädel des Riesenlindwurms *Yofune* aufbewahrt wird. Der Drache tyrannisierte das Dorf vor mehreren Jahrhunderten, ehe er vom Blitz erschlagen wurde.

Nach *Nissingen* ist *Glauten* der nächstgroße Ort. Hier gibt es eine kleine Perainekapelle, man hält viel auf die Ziegenzucht und stellt Wolle in guter Qualität her. *Gerlara* ist bekannt für seinen guten Birnenschnaps und verfügt über einen kleinen Traviashrein. Der kleinste Ort ist *Wollhus*, der mit *Glauten* im Streit liegt, wo die bessere Wolle produziert wird.

Am Berg *Sturmhaupt* schließlich liegt die gleichnamige alte *Ruine Sturmhaupt*, die dereinst Ziel des berühmten Kapitän *Phileasson* war. Der Aufstieg dorthin ist schwierig (drei Proben auf *Klettern (Bergsteigen)* –1 bis –3, bei *Misslingen 1W3 SP*), und auch die *Bahalyr* kann dort nur mit einer gelungenen Probe auf *Boote & Schiffe* oder *Fliegen* –3 gelandet werden. Sollten die Helden trotz aller Fährnisse den Ort aufsuchen wollen, finden sie die mumifizierte Leiche des Schwertmeisters *Erm Sen*, der anscheinend ein Schwert in den Händen hielt, als er starb – doch dieses ist fort. Bei der Erkundung der Ruine werden die Helden zudem von Wulfen beobachtet und gejagt, wenn sie den Leichnam des Schwertmeisters berühren sollten.

Abseits der vier Orte findet man mehrere Altäre der Wulfen, die allesamt frische Spuren aufweisen. Die Helden können diesen mit einer Probe auf *Fährten-suchen (tierische Spuren)* –1 bis zur Ruine *Sturmhaupt* folgen (dazu sind dann die oben genannten Proben auf *Klettern (Bergsteigen)* erforderlich).



Von Schwertmeistern, Schatten und Schutzgeistern

Beim Aufenthalt im Tal der Türme können die Helden die örtlichen Sagen und Legenden in Erfahrung bringen. Die Geschichte um den großen Schwertmeister Erm Sen wird den Helden bereitwillig erzählt. Er soll sich einst hierher zurückgezogen und die Ruine Sturmhaupt erbaut haben, wo er mit einem nivesischen Wolfswieb lebte. Er schloss einen Pakt mit Wölfen, auf dass diese niemals das Tal heimsuchen sollten, solange ihnen ein regelmäßiges Opfer dargebracht wird. Erm Sen führte ein magisches Elfenschwert, das er auf der Burg verbarg, ehe es vor 30 Jahren von einem berühmten Thorwaler geborgen werden konnte.

Weitaus wichtiger für die Weiterreise sind jedoch zwei Geschichten, die nur hinter vorgehaltener Hand erzählt werden:

- Wenn einem Helden die anfängliche Probe auf *Etiket* gelungen ist und er mitbekommen hat, wieso Seri so gut behandelt wird, kann er die Dörfler direkt danach fragen. In diesem Fall trifft er nach (7-QS) Stunden auf den Schäfer  *Wulfjan* (26, Zahn-
lücke, ungepflegt, stottert leicht; Willenskraft 1

(13/12/10), SK 1), der ihm von einer geisterhaften Frau berichtet, die als Schutzgeist über das Dorf wache. Er habe sie zum ersten Mal vor einigen Wochen bemerkt und sei sich sicher, dass sie unsichtbar um das Dorf schleiche und es vor Unheil schütze. Die Schafe würden ruhiger, wenn sie in der Nähe sei, und er habe schon oft von ihr geträumt. Du kannst die Geschichte unglaublich darstellen, indem er sie wie Seri beschreibt, oder sogar die Beschreibung von Seri und einer Heldin vermischt. Tatsächlich hat Wulfjan Lailaths Anwesenheit gespürt.

- Etwas bereitwilliger erzählen die Dörfler von einem Schatten, der umgeht, ohne dabei etwas Schlimmes zu tun. Sie halten den Schatten entweder für einen verstorbenen Wulfen, der dem Dorf auch nach dem Tod helfen wolle, oder für einen Diener des Drachen Apep, der so für die Sicherheit des Dorfes Sorge.

Auch bei dem Schatten handelt es sich um Lailath. Wenn die Helden nachbohren, werden die Dörfler den Schatten als „irgendwie weiblich“ beschreiben, ohne es näher erklären zu können.

Lailaths Rückkehr

Als vor mehr als 30 Jahren der Thorwaler Kapitän Asleif Phileasson auf der Suche nach dem Schwert *Selflanatil* durch die Drachensteine reiste, erlangte die als Nachtalp auf Dere wandernde Wüstenelfe  *Lailath* (Seite 32) wieder einen neuen Leib und folgte ihrem immer noch unbändigen Willen, *Selflanatil* zu bergen und zurück nach Tie'Shianna zu bringen. Zwar gelangte *Selflanatil* auch dank ihres Einsatzes zurück in die Elfenstadt, doch Lailath starb dabei im Sargasso-Meer, weit im Südosten Aventuriens.

Auch dieser Tod war nicht endgültig, und ein weiteres Mal kehrte Lailath als Nachtalp zurück. Sie selbst erklärt es sich so, dass sie ihren Schwur von einst nicht erfüllt hatte – nicht sie hatte *Selflanatil* nach Tie'Shianna gebracht, sondern die Thorwaler Kapitäne.

Lailath war zunächst verzweifelt und vegetierte vor sich hin, sie wollte nicht mehr töten. Sie ernährte sich von den verderbten Wesen der Blutigen See und später der Schwarzen Lande, in die sie schließlich gelangte. Wie schon bei ihrem ersten Tod war Lailaths Körper zu rotem Sandstaub zerfallen, der aber nicht vom Meer aufgenommen wurde, sondern von den Winden der Blutigen See in die Schwarzen Lande und weiter über Vallusa in die Drachensteine geweht wurde. Als Nachtalp an ihre Überreste in Form des Staubes gebunden, folgte sie diesem, traf in Vallusa auf ihren Bruder *Nantiangel* (Seite 13) und konnte kurz mit ihm kommunizieren, ehe der Wind sie weiter in die Drachensteine trug. Erst im **Tal der Türme** kam der Staub zur Ruhe, an jenem Ort, an dem das Schwert *Selflanatil* über 200 Jahre lang verborgen lag.

Lailath sammelte Gedanken und Erinnerungen von den wenigen Geschöpfen, von denen sie sich nährte. Dazu zählte ein alter Auelf, der in der Wildnis rastete, als sie der Hunger überfiel. Sie spürte, dass sein Licht kurz vor dem Erlöschen stand, er selbst aber mit sich im Reinen war. Durch seine Erinnerungen erfuhr sie, dass in einer Elfensiedlung am Ochsenwasser ein besonderes Aulfenkind geboren wurde, kurz bevor „im Norden erstmals die Sterne fielen, das Land im Sternenglanze stand und Sterne ihr Mal auf dem Kind hinterließen“. Damit weiß Lailath vom Kind Sternenklang (Seite 37), denn sie tötete den Sippenältesten  *Ariacron Himmelsluchs* (Seite 36).

Sobald Lailath die Bahalyr spürt, ahnt sie, dass das Schiff ihr Schicksal bestimmen wird. Sie spürt die Macht der Hochelfen und sie hört die Teile der Melodie, die auch im Geist des Elfen *Ariacron Himmelsluchs* zu hören waren, als er an das Kind Sternenklang dachte.

Lailath ist sich sicher, dass Orima ihr eine weitere Chance gibt, oder zumindest ihre Wege lenkt: Sie muss auf das Schiff und wieder zu Kräften kommen. Lailath sieht sich selbst als Teil Orimas: Diese trägt Kelch, Schwert und Augenbinde. Während Kelch und Schwert vor 30 Jahren durch die Thorwaler Kapitäne zurückgebracht wurden, fühlt sich Lailath als Schleier aus Wüstensand, der der Göttin die Sicht nimmt.

Ihr roter Sandstaub weht durch die Ritzen der Bahalyr und liegt fortan als feiner Staub in allen Räumen, der sich nicht vollends beseitigen lässt. Tag für Tag ist findet er sich erneut an Bord, egal, wie man ihm zu Leibe rückt. Lailath wiederum wartet ab, dass sie endlich die Aufgabe erfüllen kann, die Orima ihr zugestanden hat.



Jelsara, die Perldrachin

Größe: 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 2.200 bis 2.600 Stein

MU 17 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 12

FF 9 **GE** 16 **KO** 24 **KK** 26

LeP 200 **AsP** 20 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 9 **GS** 6/8/20 (am Boden / im Wasser / in der Luft)

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+6 **RW** lang

Kralle*: **AT** 14 **TP** 1W6+6 **RW** lang

Schwanz: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **RW** lang

Trampeln: **AT** 10 **TP** 2W6+8 **RW** kurz

Flammenstrahl:** **FK** 12 **LZ** 2 **TP** 2W6 **RW** 10/15/20
RS/BE: 5/0

Aktionen: 2 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

Talente: Einschlüchtern 10, Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 3, Willenskraft 7

Zauber: Blick in die Gedanken 10, Motoricus 12, Odem Arcanum 10 (in drachischer Tradition)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 1.250 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 200 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler, Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Perldrachen greifen gerne aus der Luft an und stürzen sich auf ihre Opfer.

Flucht: Perldrachen fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (magische Wesen)

- ☛ **QS 1:** Perldrachen lieben das Wasser und sind begnadete Taucher.
- ☛ **QS 2:** Man sagt den Perldrachen nach, dass man sie zu Flugreitern ausbilden kann, die dem Reiter treu ergeben sind.
- ☛ **QS 3+:** Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

Sonderregeln:

***) Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

****) Feuerstrahl:** Der Perldrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt siebenmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die höchstens 2 Schritt voneinander entfernt sein dürfen.

Immunität gegen Feuer: Perldrachen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z. B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Perldrache weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: An den Flügeln RS 2 (AT –6); am Hals RS 3 (AT –4); am Bauch RS 4 (AT –2).

Schwanzschwung

(Spezialmanöver)

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)

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



Der Statthalter

Entweder während des Aufenthalts im Tal der Türme oder wenige Stunden nachdem die Bahalyr das Tal hinter sich gelassen hat – egal, ob die Helden dort gelandet sind oder nicht – zeigt der Herr der Drachensteine Interesse an der Bahalyr. Zwar erscheint Apep nicht selbst, aber er entsendet die Perldrachin  Jelsara (80, helles Schuppenkleid mit blauer Musterung; neugierig, herrisches Auftreten), um mehr über die unerwarteten Besucher zu erfahren – und sie gegebenenfalls an der Weiterreise zu hindern.

Sollten die Helden im Tal sein, landet Jelsara perfekt inszeniert auf dem Dorfplatz von Nissingen direkt neben der Bahalyr und begutachtet das Luftschiff. Menschliche (oder elfische) Störenfriede bringt sie mit einem angedeuteten Flügelschlag zum Schweigen und wendet sich ihnen erst nach einer langen, unhörbaren Zwiesprache mit der Bahalyr zu.

Fliegt das Schiff hingegen über die Drachensteine, so kreist Jelsara erst über eine Stunde um und über die Bahalyr, ehe sie mit einem pfeilschnellen Angriffsmanöver auf das Schiff zuhält, um dieses zur Landung zu zwingen. Wollen die Helden die Bahalyr in der Luft halten, ist ein um –3 Punkte erschwertes Manöver (siehe **Der Klang des Feyraasal** Seite 14) erforderlich. Sind die Helden erfolgreich, versucht Jelsara dies noch ein zweites Mal. Widersetzen sich die Helden erneut, verschwindet die sichtlich verärgerte Perldrachin und kehrt bald darauf mit zwei Artgenossen zurück und zwingt das Schiff endgültig zur Landung (oder es kommt zum Kampf gegen die drei Drachen). Sämtliche gesellschaftlichen Proben sind dann zusätzlich um –2 erschwert.

Nach der Landung vollzieht Jelsara ein ähnliches Ritual wie im Fall der Begegnung in Nissingen.

Verhandlung mit Jelsara

Die Drachin sieht die Bahalyr als ebenbürtig an, was jedoch nicht für die Besatzung des Schiffes gilt. Apep selbst ist zwar Menschen durchaus freundlich gesonnen, doch Jelsara sieht keinen Grund, sie nicht zu beeindrucken und von ihnen Gehorsam und Respekt zu erhalten.

Jelsara eröffnet das Gespräch mit einer Flut von Gedankenbildern, die in die Köpfe der Helden dringen, und die die Bahalyr als Eindringling in das Reich der Drachen zeigen. Dabei hallt Jelsaras Stimme in den Köpfen der Helden: „*Gebt mir einen Grund, euch Eindringlinge nicht sogleich zu vernichten!*“.

Lege eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* +1 der Perldrachin gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden ab. Alle Helden, die weniger QS als Jelsara erzielen, erhalten 1 Stufe *Furcht*.

Die Drachin wartet dann die Antwort der Helden ab. Dafür kannst du eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Diskussionsführung*) oder *Überreden* (*Schmeicheln*) verlangen, gegen die Jelsara mit ihrer *Menschenkenntnis* reagiert. Sollten die Helden auf die Idee kommen, der Drachin Geschenke anzubieten, ist ihre Probe um +1

erleichtert. Versprechen sie Jelsara gar Edelsteine (die sie besonders mag), ist die Probe auf *Menschenkenntnis* der Drachin um –1 erschwert.

Wenn die Drachin einigermaßen zufrieden mit der Antwort ist (die Helden also wenigstens ein *unentschieden* in der Probe erreicht haben), fragt sie diese danach, wie sie an die Bahalyr gekommen sind, und was sie damit vorhaben.



Jelsara hat bei ihrem Zwiegespräch mit der Bahalyr Erinnerungen an den Kampf gegen den Drachen Eisbrand (siehe **Der Klang des Feyraasal** Seite 54) mitbekommen und sieht die Helden als Aggressoren gegen Drachen. Dies wirft sie ihnen vor, was die folgende Probe für die Helden um –1 erschwert (–2, falls sie Eisbrand getötet haben).

Lass die Helden einen Sprecher bestimmen, um eine Probe abzulegen, die zu ihrer Geschichte passt (z. B. *Bekehren & Überzeugen* (*Einzelgespräch*) für eine sachliche Darstellung, *Einschüchtern* (*Drohung*), wenn sie die Macht der Bahalyr hervorheben wollen, oder *Überreden* (*Manipulieren*), wenn sie einzelne Teilaspekte etwas deutlicher herausarbeiten). Die Probe ist um +1 erleichtert, wenn sich der Held eng an die Wahrheit hält, und bis zu –3 erschwert, wenn er Dinge hinzudichtet. Jelsara begegnet der Probe mit ihrer *Menschenkenntnis*.

Im Falle eines Unentschiedens willigt Jelsara nach langem Zögern ein, dass die Helden den Flug über die Drachensteine fortsetzen können. Hat der Held mehr QS erzielt, ist die Drachin sogleich bereit, das Schiff ziehen zu lassen und begleitet es sogar ein Stück.

Falls Jelsara mehr QS erreicht hat, verweigert sie den Weiterflug und zwingt die Helden, den Weg am Rand der Drachensteine fortzusetzen.



Der Umweg führt die Bahalyr in einen Sturm an den steilen Osthängen der Drachensteine. Wenn eine Manöverprobe misslingt, verursacht dies 2W20 StP Schaden am Schiff.

Informationen für die Weiterreise

Hat ein Held alle drei Vergleichsproben bestanden, ist Jelsara von ihm so beeindruckt, dass sie ihm eine Warnung für den weiteren Weg mitgibt: Die Schwarze Sichel im Südwesten ist seit einigen Jahren das Revier des Drachen *Feracinor*. Dieser war einst ein mächtiger Kaiserdrache, dessen Seele aber derzeit im Körper eines Horndrachen lebt (siehe Seite 26).

Jelsara warnt den Helden, dass *Feracinor* voller Wut ist und sich kaum auf Gespräche einlassen wird. Sollten sie ihm begegnen und nicht fliehen können, lässt er sich vielleicht provozieren, sodass er die beschränkten Fähigkeiten seines Horndrachenkörpers überschätzt. Hat ein Held immerhin zwei der drei Vergleichsproben bestanden, warnt Jelsara ihn vor *Feracinor*, gibt aber keine weiteren Hinweise zum Drachen.

Über Transysilien

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr die Ausläufer der Drachensteine im Rücken gelassen habt, wandelt sich die Landschaft unter euch zunehmend zu jenem Mosaik aus kargen Hügeln, unwirtlichen Heiden, dunklen Wäldern sowie ausgedehnten Moor- und Seenlandschaften, die man als Transysilien kennt. Ihr spürt regelrecht, wie in der weiten Wildnis unter euch noch die dämonischen Relikte der Heptarchenherrschaft lauern, und wie von jedem der in Ruinen liegenden, verlassenen Weiler die Erinnerungen an Gewalt und Unterdrückung zu euch hochwehen. Man sieht euren Begleitern an, dass sie froh sind, diese Landschaft nur aus der Höhe bereisen zu müssen.

Nachdem sie die schroffen Drachensteine hinter sich gelassen haben, überfliegen die Helden mit der Bahalyr zunächst einen schmalen Streifen des freien Tobrien, bevor sie das Hügel- und Waldland Transysiliens (siehe **Aventurischer Almanach** ab Seite 54) erreichen. Sie haben die freie Wahl über ihre Route, aber Seri, Tasja und Anastasius möchten weiterhin große Städte meiden. Ganz besonders wichtig ist ihnen, das niederhöllische Yol-Ghurmak zu meiden.

In Perainefurten

Einwohner: 4.400

Tempel: Boron, Efferd, Firun, Peraine (Kloster mit Tempel), Phex, Rondra, Travia

Handel und Gewerbe: Handelspunkt zwischen Bornland und Weiden, Agrarprodukte, Tierpelze, Werkzeuge

Besonderheiten: Hauptstadt des Herzogtums Tobrien, Sitz des Zwölgöttlichen Konzils wider die Finsternis, Ordenshaus des ODL in ehemaligem Gutshof

Stimmung in der Stadt: Das „Herz von Weißtobrien“ ist eine vom Dorf zur Stadt gewachsene Siedlung mit hoffnungsvollen Geflüchteten, die stolz auf die weitgehende Rückeroberung Tobriens sind.

Suchen die Helden nach Heilung für Anastasius' Vergesslichkeit, werden sie immer wieder nach Perainefurten verwiesen. Wahrscheinlich wollen sie außerhalb landen und den Ort zu Fuß betreten.

Das Städtchen wird vom kleinen Fluss Tizam durchflossen, an dessen Seiten sich die mit Palisaden umgebenen Häuser und **Gasthäuser** des Stadtteils Altdorf befinden. Aber auch außerhalb der Palisaden liegen verstreute Hütten und Behausungen. Wichtige Gebäude sind das große **Perainekloster**, die **Herzogliche Kanzlei** und das **Konzilsgebäude**. Auf einer Flussinsel liegt

ein **Efferdschrein**. Die anderen **Tempel** liegen nahe der Kanzlei in der Ortsmitte.

In Perainefurten können die Helden um Audienz bei der Erzpraetorin der Perainekirche **Fiana Birkenhain** (40, praktische Kleidung und Haartracht, resolut, aufopferungsvoll; Willenskraft 13 (16/16/15), Krankheitsbann 16 (14/16/15), SK 2) bitten, die allerdings viel zu tun hat, sodass die Helden ein Weilchen werden warten müssen. Schildern sie ihr den Zustand von Anastasius, wird sie ihn – immerhin eine Spektabilität – persönlich untersuchen. Sie identifiziert seine Krankheit als **Menzheimer Alter**. Zwar spendet sie einen Krankheitsbann, der Anastasius Krankheit bei Erreichen von 6 QS zumindest stoppen kann, sagt aber, dass selbst sie nicht verhindern könne, dass die Krankheit später wieder neu ausbreche. Man könne um ein Wunder der Göttin Peraine beten, solle sich aber darauf einstellen, dass die schon eingetretenen Folgen der Krankheit nicht mehr heilbar seien und sich bei einem Neuausbruch weiter verschlimmern werden. Zuletzt sagt sie aber noch einige tröstende Worte: „*Bisweilen ist Vergessen auch eine Heilung oder folgt einem höheren Sinn, den wir nicht verstehen.*“

Sie spendet den Helden zum Trost noch einen Harmoniesegen und warnt sie als Reisende vor Yol-Ghurmak und dem Ysli-See im Süden, die man weiträumig umsteuern sollte, wenn man weiter nach Süden möchte. Auch vor immer noch bestehenden dämonischen Gefahren in den Wäldern warnt sie, insbesondere den grässlichen Arkhobalim-Bäumen und anderen Scheußlichkeiten. Dann verabschiedet sie sich mit Bedauern, dass sie nur so wenig helfen konnte.

In Ilsur

Optionaler Inhalt

Einwohner: 1200

Tempel: Peraine, Rondra, Efferd

Handel und Gewerbe: Hafenstadt; Handel mit Tuch, Flachs, Bausch, Rindern; Pilgerzentrum

Besonderheiten: Hauptstadt der Baronie Ilsur, Park der Ruhe mit heiligen Quellen von Ilsur, Therbunitenspital, Ordenshaus der Grauen Stäbe, derzeit geschlossene Academia der geistigen Beredsamkeit

Stimmung in der Stadt: Nach langer Belagerung neue Blüte durch Wiederaufbau und Entwicklung zum neuen Zentrum des Peraine-Kultes

Nehmen die Helden den Umweg nach Ilsur in Kauf, können sie **Leatmon Phraisop den Jüngeren** (26 Jahre, lockige braune Haare, grüne Augen mit Silbersprenkeln, höchster Geweihter der Peraine) treffen. Viele Bittsteller kommen zu ihm, doch er nimmt sich Zeit für Anastasius. Nach einem privaten Gespräch lachen die beiden, als sie wiederkommen; Anastasius fühlt sich besser. Dann sagt

Leatmon: „Peraine konnte eurem Freund im Menzheimer Alter noch einmal Neugier und Fröhlichkeit schenken, doch nur für eine Weile. Sein Geist wird weiter schwinden. Ich musste auch feststellen, dass sein Körper an Kraft verliert: Er wird nicht mehr allzu lange am Vergessen leiden müssen, sondern bald den Weg aller Lebenden gehen. Es tut mir leid. Ich hoffe, ihr findet Trost darin, dass sein Leben lang und erfüllt war und er sich bereit fühlt, Boron entgegenzutreten.“

Die Helden werden in den nächsten Wochen viele gute Phasen bei Anastasius erleben und haben sich einen Schicksalspunkt verdient.

Die weitere Route

Falls deine Spieler ihre Helden einschätzen lassen möchten, welche Route sinnvoll ist, kannst du ihnen einige Informationen zukommen lassen.

Probe auf Geographie (Tobrien)

- 1 **QS** – Transsylvien ist vergleichsweise dünn besiedelt. Yol-Ghurmak am Ysli-See sollte weiträumig umflogen werden, ansonsten gibt es nur kleinere Städte. Die gefährliche Schwarze Sichel muss auf dem Weg zum Ochsenwasser aber überwunden oder umrundet werden.
- 2 **QS** – Das Zentrum Tobriens ist voller Waldgebiete wie jene entlang der Flüsse Tizam und Tobimora (nördlich und östlich des Ysli-Sees) und dem Nebelwald (westlich des Ysli-Sees). Die Gefahr in der Luft für die Bahalyr dürfte gering sein.
- 3 **QS** – Entlang der Schwarzen Sichel im Westen liegt die Herzogsmark Sokramor, die besonders dünn besiedelt ist, aber viele Burgen aufweist. Hier lauert die Gefahr, von den Burgen aus entdeckt zu werden, aber auch tückische Winde und Drachen könnten der Besatzung der Bahalyr das Leben schwer machen.
- 4+ **QS** – Es gibt viele geheimnisvolle Orte in Tobrien: den Ysli-See mit der Insel Sumus Kate, die Druidenwälder, die aber teilweise noch als Schwarze Wälder dämonisch verseucht sind, Trollfestungen und althaische Relikte. Was die Bahalyr dort erwarten könnte, ist ungewiss.

Der blinde Passagier

Lailath ist als Nachtalp an Bord der Bahalyr gelangt und verbirgt sich zunächst. Sie fürchtet, dass die Besatzung gegen sie vorgehen könnte, obwohl sie eigentlich helfen will. Sie versucht deshalb, mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln mit den Helden zu kommunizieren. Als Nachtalp (eine Art Geist) ist sie jedoch körperlos. Es ist ihr nicht möglich, körperlich mit der 3. Sphäre, also der realen Welt der Helden, zu interagieren. An Bord der Bahalyr kann sie aber einige der mit magischen Mitteln arbeitenden Schiffsteile manipulieren. Nur unter äußerster Willensanstrengung gelingt es ihr, ein verzerrtes und äußerst beängstigendes Flüstern hervorzubringen. Auch ihre Stimme kann scheinbar aus dem Holz des Schiffes dringen.

Lailaths Ziel ist es, der Mannschaft ihre Anwesenheit mitzuteilen und sie wissen zu lassen, dass sie keine Gefahr ist und wieder einen Körper sucht. Dabei versucht sie, ihr eigenes Lied mit der Bahalyr zu teilen. Diese spürt, ebenso wie der Falke, dass Lailath kein Feind ist. Die Helden dagegen könnten es anders sehen und nehmen ihre Kommunikationsversuche vermutlich anfangs als Spuk wahr.

Spuk an Bord

Die folgenden, klabauterartigen Effekte und Geistererscheinungen an Bord mögen zwar unheimlich wirken, sollten aber letztlich nicht direkt der Besatzung oder dem Schiff schaden (das könnte höchstens als von Lailath ungewünschter Nebeneffekt geschehen). Du kannst sie nach Belieben und in beliebiger Reihenfolge einsetzen.

🕯 **Flackern, Poltern, Flattern:** Durch die Manipulation der magisch bewegten Teile des Schiffes kann Lailath Licht im Herzraum pulsieren oder (bei zu starker Beanspruchung) auch kurzzeitig erlöschen lassen. Sie kann die Takelage bewegen und dadurch Holzteile klappern und Segel flattern lassen.

🕯 **Verstörende Melodien:** Während Lailath ihr Seelenlied mit der Bahalyr zu teilen versucht, kommt es zu unheimlichen Klängen auf dem ganzen Schiff. Geisterhafte Melodiefetzen sind mal hier, mal dort zu vernehmen. Bisweilen wirken sie wie ein Zwickklang zwischen einer nahen, vertrauten, und einer weit entfernten, verstörenden Melodie.



Mit einer Probe auf *Singen* oder *Musizieren* kann ein Held das Seelenlied der Bahalyr als ein Teil dieses Lieds erkennen, er bemerkt dabei aber auch etwas Fremdes, wenn auch nicht unbedingt Bedrohliches.

☛ **Stimmen aus dem Jenseits:** Lailath versucht den Helden mit ihrer Stimme mitzuteilen, wer sie ist, dass sie keine Gefahr ist und einen Körper benötigt, um der Bahalyr zu helfen. Die Helden nehmen das als weit entferntes, verschoben und unheimlich wirkendes Flüstern wahr.

☛ **Subtile Kurswechsel:** Besonders, wenn die Helden entgegen der Richtung Ochsenwasser navigieren, lässt Lailath es durch die Manipulation der Magie des Schiffes zu Kursänderungen kommen. Sie dreht kaum spürbar die Takelage so, dass eine subtile Kursänderung stattfindet. Nur durch *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –3 kann das von den Helden bemerkt werden. Aber auch magische Navigationsgeräte spielen verrückt und geisterhafte Winde wehen durch die Segel, wobei wieder die wispernden Stimmen zu vernehmen sind.

☛ **Alpträume:** Lailath ist ein Nachtalp, und als solcher kann sie der Mannschaft im Schlaf finstere Träume schicken, während sie deren Lebenskraft raubt. Sie greift ungern zu diesem Mittel, aber zum einen treibt sie die Eile (sie will der Bahalyr schnell helfen und benötigt dazu einen Körper und deshalb Lebenskraft; jeder Alptraum kostet den Träumer LeP, siehe Seite 23), zum anderen kann sie über die finsternen Träume Botschaften aussenden. Sie kann allerdings nichts daran ändern, dass die Träume alptraumhaft sind. Beim Erwachen sehen die Helden womöglich noch eine Schattengestalt weghuschen oder spüren einen Alpdruck auf der Brust. Der betroffene Charakter erinnert sich daran, dass ein düsteres Wesen, ein Toter oder ähnliches, ihm mit stummer Stimme schreiend eine Botschaft schicken wollte.

 Falls die Helden den Spuk nicht selbst als Kommunikationsversuch begreifen, können gelungene Proben auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) oder *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) dabei helfen, Intentionen, übermittelte Bilder oder Begriffe zu entziffern.

 All dieser Spuk kann die Helden aber auch belasten. Bei Misslingen einer Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) nach jedem neuen Spuk steigt die *Furcht* um 1 Stufe.

Roter Staub

Als Geist kann Lailath sich durch feste Materie bewegen. In ihrem Fall bleibt dabei aber als Nebeneffekt ein feiner, roter Sand zurück, der ihr nachfolgend durch die Ritzen des Holzes rieselt. Auch wenn er weggefeht oder -gepustet wird, sucht er sich seinen Weg erneut an Bord und vereint sich schließlich wieder mit Lailath. Die Helden könnten den Sand mit dem geheimnisvollen Wesen in Verbindung bringen, von dem sie schon im Tal der Türme (siehe Seite 17) gehört haben. Mit *Geographie*

(*Kalifat*) erkennen sie den feinen Staub als Wüstensand, eine Probe auf *Sphärenkunde* (*Sphärenwesen*) oder *Magiekunde* (*Magische Wesen*) –1 verrät, dass viele Geisterwesen eine Verbindung an einen Ort (z. B. den ihres Todes, ihre Heimat) haben oder sogar benötigen. Dieses Wesen könnte also mit einer Wüste verbunden sein. Zudem können die Helden den Staub mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) entdecken und mit *Fährtsensuchen* (*humanoide Spuren*) quer durch das Schiff bis hin zum aktuellen Aufenthaltsort Lailaths folgen.

Maßnahmen wider den Spuk

Vor allem wenn die Helden nicht realisieren, dass jemand mit ihnen Kontakt aufnehmen möchte, könnten sie Maßnahmen gegen den Eindringling ergreifen wollen. Bannungen magischer oder karmaler Natur sind möglich, treiben den Geist aber nur zeitweise aus. Der rote Sand verteilt sich in diesem Fall an Bord, bis Lailath sich schließlich erneut materialisiert. Für einige Tage beendet eine Austreibung den Spuk aber.

Vom Wesen der Geister

- ☛ Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- ☛ Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- ☛ Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- ☛ Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- ☛ Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Lailath als Nachtalp

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 11 GE 15 KO 14 KK 15

LeP 450* AsP 32 KaP – INI 15+1W6

AW 10 SK 4 ZK 4 GS 10

Waffenlos: AT 15 TP 1W6 SP* RW

kurz bis lang

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Kampfrelexe I, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Kriegskunst 9, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Überreden 7, Verbergen 5, Willenskraft 7

Zauber: Horriphobus 14

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Nachtalpe jagen ihrem Opfer gerne mittels Horriphobus *Furcht* ein und greifen es dann an, um Lebenskraft zu stehlen.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Nachtalpe sind Geister, häufig die von verstorbenen Verbrechern.
- ☛ **QS 2:** Ein Nachtalp stiehlt die Lebenskraft seiner Opfer, indem er ihnen Alpträume bringt.
- ☛ **QS 3+:** Ein Nachtalp kann, wenn er genug Lebenskraft gestohlen hat, wieder eine physische Gestalt annehmen.

Sonderregeln:

*) **Lebensraub:** Ein Nachtalp kann die Hälfte der Lebenspunkte, die er einem Kulturschaffenden an SP zufügt, zu seinem eigenen LeP-Vorrat hinzufügen. Auf diese Weise können seine LeP auch seine maximalen LeP übersteigen. Sollte er 500 LeP besitzen, nimmt der Nachtalp wieder fleischliche Gestalt an und gilt fortan nicht mehr als Geist, sondern wieder als Kulturschaffender. Seine Werte entsprechen dann seinem gesunden Körper vor dem Tod.

Alptraum: Ein Nachtalp kann in die Träume eines Opfers eindringen und ihm durch diese Lebensraub-Variante 1W6 SP zufügen. Der Träumer muss sich dazu in der Reichweite des Wirkungsbereiches des Nachtalps befinden (üblicherweise 1 Meile vom Todesort des Nachtalps entfernt). Der Nachtalp kann damit in die Träume von bis zu 13 Personen gleichzeitig eindringen und ihnen Lebenskraft rauben.

Geister-Regeln: Für Nachtalpen gelten die allgemeinen Geister-Regeln.



Das Vorgehen gegen den Spuk wird bisweilen von der Bahalyr selbst sabotiert. Mit einer Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –3 kann ein Held die Zeichen erkennen, wenn beispielsweise der laut kreischende Falke die Helden ablenkt, oder die Bahalyr durch leichte Steuermanöver die Helden behindert.

Beobachter!

Der Lohnmagier Xenofero (siehe Seite 11) hat die Bahalyr noch lange nicht aufgegeben. Er ist mit einem Dämon in Richtung Schwarzer Sichel vorausgereist, behält die Bahalyr aber mittels eines Schwarms von (Anzahl der Helden +3) Gotongis (siehe **Regelwerk** Seite 356) im Auge. Immer wieder tauchen die geflügelten Augen über Transsylvien auf, sodass die Mannschaft sich zurecht stets beobachtet fühlen sollte.

Um einen der Dämonen abzuschütteln, ist ein Manöver als Vergleichsprobe gegen das *Fliegen* des flinken und unsichtbaren Dämons nötig. Auch ein Überlisten (sie fürchten ihr Spiegelbild, direktes Sonnenlicht und sind so neugierig, dass man sie darüber in eine Falle locken kann) ist denkbar, ebenso ein Bekämpfen oder Austreiben, doch halten sich die Dämonen zurück und vermeiden Kämpfe. Sie beobachten nur, wechseln sich dabei immer wieder ab und informieren Xenofero, sodass er stets weiß, wo sich die Bahalyr gerade befindet. Können die Helden tatsächlich *alle* Gotongis ablenken oder unschädlich machen und danach über ein Manöver genug Strecke zwischen sich und ihren letzten Xenofero bekannten Aufenthaltsort bringen, damit er die Spur nicht wieder aufnehmen kann, sind die Helden ihm tatsächlich entkommen. Bei Gelingen verliert Xenofero die Spur der Bahalyr vorerst. Erst mit dem Erscheinen Feracinors werden erneut Gotongis auftauchen. Xenofero kann dann aber *nicht* den Angriff des Drachen als Ablenkung nutzen (siehe **Der Kampf mit Feracinor** ab Seite 26).



Der Hauch Isiriels

Optionaler Inhalt

Über dem großen Ysli-See (alternativ platzierbar über anderen Gewässern Transsylviens), der auch *Elfen Spiegel* genannt wird, erblickt die Mannschaft im Wasser unter ihnen folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wasser unter euch ist kristallklar. Die Bahalyr spiegelt sich in jedem Detail darin, fast als schwimme sie auf oder unter dem See, statt darüber zu fliegen. Euer Blick dringt in

gewaltige, türkise Tiefen hinab, und dennoch reicht er nicht bis zum Grund des Gewässers. In einem bläulichen Schimmern aber vermeint ihr Gebäude zu erkennen: Hohe, filigrane und fast nadelartige Türme, Kuppeln aus leuchtendem Lapislazuli, Fensterbögen, die die feinsten Spitzbögen der Garethik wie plump behauenen Fels erscheinen lassen. Unter euch schält sich eine wunderschöne Stadt aus den Wogen.



Während die Bahalyr über den Ysli-See fliegt, versucht Lailath ihnen – unter Verwendung der Bahalyr und deren Fähigkeit zur Bereisung von Traumwelten aus Amalaias Erinnerungen – eine Botschaft zu senden.

Die Traumwelt über Isiriel

Art der Anwesenheit: geistig

Hintergrund: Schwache Erinnerungen der Eindrücke Amalaias von Isiriel vermischen sich mit Lailaths Versuch, den Helden eine Botschaft zu senden.

 *Erinnerungen / Zeitperiode:* Kurz vor der Schlacht im Totenmoor und dem Untergang Isiriels (um 2.250 v. BF.)

Stimmung der Erinnerungen: Sehnsucht und Melancholie

Boni: keine

Mali: keine

Besonderheiten: Die Traumwelt besteht aus einzelnen Fetzen von Erinnerungen, die ineinander übergehen und meist schwach und geisterhaft bleiben. Sie findet ausschließlich während des Überflugs über den Ysli-See statt. Ein Eintauchen ins Wasser oder ein Verlassen des Gebiets beendet die Traumwelt.

Die Bilder im See bleiben in dieser Traumwelt traumartig und geisterhaft, sind oft durchscheinend und von silbernem oder bläulichem Schimmer umgeben. Manchmal lösen sie sich aus Lichtreflexen aus dem See heraus oder werden durch ebensolche beendet. Sie sind nie greifbar, sondern nur sichtbar.

Lailath nutzt die Erinnerungen der Bahalyr zur Projektion von Informationen. Sie sendet durchscheinende Bilder, in denen sich das mysteriöse Schicksal der Elfenstadt mit dem Lailaths vermischt. Als verschleierte Gestalt taucht sie immer wieder darin auf:

- Ein Wogenpferd mit einem aus Sprühregen und Gischt bestehenden Leib fegt über das Gewässer. Auf seinem Rücken formt sich eine Reiterin, verschleiert wie ein Novadi. Sie blickt hinauf zur Bahalyr und reckt ihre Hand greifend nach dem Schiff, bevor sich die Erscheinung auflöst: Das Pferd wird zu Wasser und Gischt, die Reiterin verweht zu Staub.

- Bilder einer Stadt unter dem Wasser sind zu sehen: filigrane Türme, durchscheinend wie Kristall. Doch eine Art Staub legt sich auf die Wasseroberfläche, sickert ein und begräbt die Bauten unter Sand, sodass am Ende nur noch eine Dünenlandschaft sichtbar ist. Etwas rötlicher Staub, wie man ihn von Lailaths Präsenz her kennt (siehe Seite 22), weht zu einem Helden hinauf.

- Die Spiegelung der Bahalyr ist unglaublich klar und detailliert im Wasser sichtbar, fast als würde sich dort ein zweites Schiff unter Wasser bewegen. Doch einem Beobachter mit erfolgreicher Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* fällt auf, dass da eine weitere, schattenartige und verschleierte Person auf dem Spiegelschiff zu sehen ist. Sie scheint mit Gesten verzweifelt um Aufmerksamkeit zu heischen. In dem Moment, in dem sie in der Spiegelung einen Helden berührt, durchfährt diesen an Bord ein grabeskalter Schauer; womöglich hört er eine gespenstische Stimme, die zwei Worte haucht: „*Findet mich!*“.

- Auf einem Teil des Sees liegt ein dämonischer Algenteppich, dunkel und stinkend. Von unten versucht ein silbriges Schimmern ihn zu durchbrechen. Wollen die Helden mit der Bahalyr dabei helfen, ist ein Manöver erschwert um –2 nötig, um den Algenteppich aufzulösen (auch antidämonische Magie oder karmales Wirken können helfen). Bei Gelingen dringt das Licht aus der Tiefe zu den Helden und sie erhaschen einen Blick auf die Bauten des alten Isiriel, speziell auf ein hohes Gebäude mit einer Kuppel. Auf dieser steht eine verschleierte Gestalt wie auf einer Sanddüne. Das silbrige Schimmern geht von ihr aus, und sie blickt direkt die Bahalyr an. Sie wirft einen Speer, der noch im Flug zu rotem Staub vergeht, dann endet das Traumbild.



Nachtwinde

Die Bahalyr als stark magisches Schiff mit einer Besatzung aus mindestens drei Magiebegabten wird eines Nachts zum Ziel für einen in den Wäldern nistenden Schwarm von (Anzahl der Helden x 2) Nachtwinden. Ein Wache haltender Held kann sie noch rechtzeitig mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe* erschwert um die Sichtbedingungen (–2 bei Mondlicht, –3 bei Sternenlicht) entdecken, um Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen. Dann fallen die Magie verabscheuenden, nachtaktiven Vögel über die Besatzung her.



Mehrere der Nachtwinde konzentrieren sich ohne sichtbaren Grund auf die für die Helden unsichtbare Lailath, mit ihrem Magiegespür haben die Vögel den Nachtalp erkannt. Sie hacken und picken ins Leere und werden offenbar von irgendetwas bewusst von den Helden weggelenkt. Später kann man an diesen Stellen den Roten Staub (siehe Seite 22) finden.

Nachtwind

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 3 bis 5 Stein

MU 15 KL 11 (t) IN 16 CH 13

FF 10 GE 14 KO 10 KK 13

LeP 12 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 2/25 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Klauen: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel und Klauen), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 13, Verbergen 7, Willenskraft 12

Anzahl: Anzahl der Helden x 2

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Nachtwinde stürzen sich immer bevorzugt auf Zauberer. Sie greifen diese mit Flugangriffen an und lassen nicht von ihnen ab. Bei anderen Gegnern gehen sie genauso vor, aber fliehen nach 5 KR, wenn diese die Größenkategorie mittel oder größer aufweisen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

- ☞ **QS 1:** Nachtwinde hassen Zauberer.
- ☞ **QS 2:** Nachtwinde sollen in den Magierkriegen erschaffen worden sein.
- ☞ **QS 3+:** Wenn sie einen Zauberer angreifen, dann lassen sie nicht mehr von ihm ab, es sei denn, sie verlieren ihn aus den Augen.

Sonderregeln:

Intuitives Magiegespür: Der Nachtwind verfügt über ein neues Anwendungsgebiet im Talent **Sinnesschärfe:** Magiesicht. Er kann Magie damit in seinem Blickfeld erkennen, gleich ob es Zauber, Zauberkundige oder andere magische Effekte sind.

Verabscheuungswürdige Zauberer: Nachtwinde verspüren einen regelrechten Hass auf Zauberer. Sollte ein Zauberer in Sichtreichweite sein, wird der Vogel versuchen, ihn zu töten. Er spürt automatisch, dass er ein Zauberer ist und erkennt auch magische Tarneffekte.



Das Nebelfeld

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Leise gleitet die Bahalyr über eine neblige Landschaft. Die grau-wabernden Wolken haben begonnen, vom Boden aufzusteigen und ihre grauen Arme wie zerfetzte Laken nach eurem Schiff auszustrecken. Nun dämpft der Nebel die Geräusche, schränkt eure Sicht immer mehr ein und umhüllt die Bahalyr immer mehr. Ihr vermeint, Gestalten und Gesichter im Nebel zu sehen, als würden geisterhafte Fratzen euch aus ihm heraus beobachten. Wie zu stummen Schreien der Verzweiflung – oder doch der Warnung? – sind ihre Mäuler weit geöffnet.



Über dem weit ausgedehnten Nebelwald westlich des Ysli-Sees oder über Mooren, Flüssen und Seen herrscht besonders in den frühen Morgenstunden oft starker Nebel. Eben solcher steigt ungewöhnlicherweise weit auf und hüllt auch die Bahalyr langsam ein, was zur Vermeidung eines Zusammenstoßes mit Baumwipfeln oder Felsen oder eines Abdriftens vom Kurs ein Manöver erfordert. Der Nebel entwickelt dabei ein Eigenleben und legt sich schließlich fast vollständig um die Bahalyr. Untersuchen die Helden den Nebel, können sie darin Bilder erkennen: Langgezogene Gesichter beobachten die Helden bald von allen Seiten und flüstern ihnen Worte zu. Mit einer erfolgreichen Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** sind diese als Warnungen in Isdira zu verstehen, die man mit entsprechenden Sprachkenntnissen als „Gefahr“, „Bleibt verborgen“ und ähnliche Botschaften verstehen kann. Die Nebelgestalten wirken elfisch und einem Helden mag nach einer gelungenen

Um den Nebel trotz der Warnungen zu verlassen, ist ein erfolgreiches *Manöver* nötig. Tatsächlich hat hier aber Lailath mit Hilfe alter elfischer Lieder, die zwischen den Bäumen ertönen, den Nebel als Schutz hervorgerufen, weil sie die Präsenz eines mächtigen Feindes gespürt hat: Die Helden begegnen bzw. entgehen erstmals dem Drachen Feracinator, der sie dank des Nebels (Sichtbehinderung Stufe 4), der auch magische Wirkung zeigt (Zauber mit Merkmal **Hellsicht** sind um –3 erschwert), nicht wahrnimmt. Falls sie sich aus dem sicheren Nebel begeben, kannst du es zu einer ersten Begegnung mit Feracinator (siehe Seite 26) kommen lassen, die sie auch dadurch heil überstehen können, indem sie sich wieder in den schützenden Nebel zurückziehen.

Die Helden können die Situation aber auch nutzen, um den Schemen aus der Nähe genauer zu studieren und dabei mit einer um +2 erleichterten Probe auf **Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer)** die Ergebnisse zu erhalten, die beim Werteblock zu Feracinator angegeben sind.



Probe auf *Sagen & Legenden (Tobrien oder Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen)* –3 einfallen, dass es heißt, die Elfen des Nebelwaldes und anderer tobri-scher Wälder seien während des Zweiten Drachenkriegs in die Bäume dieses Waldes verwandelt worden. Gelingt

die Probe *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* mit mindesten 3 QS, gibt es noch mehr zu entdecken: Entfernte Flügel-schläge sind zu hören, und man mag sogar eine große Silhouette eines geflügelten Wesens in einiger Ent-fernung bemerken.

Über der Schwarzen Sichel

Die Bahalyr wird schließlich die Wälder und das Hügel-land Tobriens hinter sich lassen und entweder über die oder entlang der Schwarzen Sichel fliegen müssen, um zum Ochsenwasser zu gelangen. Welchen Weg sie genau wählen, ist ihnen überlassen. In jedem Fall aber wird ein Wesen auf sie aufmerksam, das sich als unein-geschränkter Herrscher der Schwarzen Sichel versteht: der Drache Feracinor.

Um den Helden eine erste Vorahnung der auf sie lauern-den Gefahr zu geben, kannst du immer wieder einmal Anzeichen für die Nähe des Drachen beschreiben:

- Ein fernes Gebrüll oder Schwingenschläge.
- Tote und halb gefressene Nutz- und Bergtiere (Zie-gen, Hochlandrinder, Steinböcke usw.) auf dem Boden unter der Bahalyr; geschlagen von einem Raubtier mit gewaltigem Maul und einem spitzen Horn, wie eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wun-den* verrät.
- Die Silhouette eines Drachen auf einem fernen Berggipfel oder sein Schatten an einer Felsflanke
- Gedankenketten voller Gier, die wie wilde Tele-pathie über das Land streifen und für Augenblicke auch auf die Helden einströmen können.
- Eine Situation, in der sich der Drache der Baha-lyr nähert, diese sich aber durch ein *Manöver* wo-möglich verbergen kann (falls nicht, kommt es zum Kampf).

1 Feracinor

Kurzcharakteristik: Kaiserdrache im Leib eines Horn-drachen, der diesen Leib aber zunehmend zu dem eines Kaiserdrachen umformt; weit gespannte Flügel, silbern glänzende Schuppen, todbringendes Horn an der Stirn, rotgolden leuchtende Augen, die Zeiten gesehen haben, an die sich kaum mehr ein Wesen noch erinnert, fehlen-de rechte Vorderklaue und deshalb am Boden hinkend; Erfahrungsschatz eines 2.800 Jahre alten Drachens in einem 100jährigen Körper; zorniger, ehrgeiziger, ag-gressiver und machthungriger Herrscher, brillanter Einflusszauberer, meisterlich in Verwandlung.

Funktion: Antagonist

Hintergrund: Feracinor, geboren um 5000 v. BF, war einst ein mächtiger Kaiserdrache und *Silberner Marschall* Pyrdacors. Als großer Feind des Zwergenvolkes wurde er schließlich aber 2146 v. BF von der zwergischen Krie-gerin *Argloscha Tochter der Angrescha* getötet. Im Jahr 1012 BF aber wurde sein Karfunkel wiedererweckt, so-dass er 1028 BF den Leib eines tierhaften Horndrachen übernehmen konnte und seitdem durch seine Präsenz dessen Leib umformt. Nach einigen Jahren im

Finsterkamm, wo er im Kampf gegen einige Helden seine linke Vorderklaue verlor, sowie in der Globule Zze *Tha* ließ er sich 1034 BF in der Schwarzen Sichel nieder, wo er die Nachfolge des im gleichen Jahr in Zze Tha ver-storbenen Kaiserdrachen *Lessankan* antrat. Seitdem sieht sich Feracinor als Herrscher des Sichelgebirges und Wiedergeburt von Pyrdacors Silbernem Marschall. Er hat den Ehrgeiz, seine Macht weiter auszubauen und langfristig ein neues Drachenreich zu errichten. Noch steht ihm aber sein vergleichsweise schwacher Horn-drachenleib dabei im Weg.

Darstellung: Feracinor hat eine angespannte Körper-haltung, als könnte er jeden Moment über alles um ihn herum herfallen. Seine Nüstern heben und senken sich permanent schwer atmend, Hitze strömt daraus hervor. Wenn er spricht, dann mit aufbrausend-zornigem Ge-brüll. Er verabscheut alle Kurzlebigen und seine Worte trafen vor Verachtung.

Besonderheiten: Als Drache kann Feracinor Zauber wirken und fliegen.

Der Kampf mit Feracinor

Schließlich aber findet Feracinor die Bahalyr. Diesmal sind es Nebel und Wolken, die Feracinor helfen. Zu-nächst beobachtet er aus dem nebligen Sichtschutz he-raus die Bahalyr (mittels einer gelungenen Vergleichs-probe auf *Sinnesschärfe* gegen sein *Verbergen* haben die Helden noch Zeit, um erste Vorkehrungen treffen), dann greift der zornige Drache die Mannschaft der Ba-halyr an. Das Schiff selbst hat er als höchst magisch er-kannt und versucht, es nicht zu beschädigen, da er es für seinen Hort haben will. Es kommt zu einem Kampf über den Gipfeln des Sichelgebirges, bei dem Feracinor das Ziel hat, die Besatzung der Bahalyr zu töten, das Schiff und vor allem den Herzraum als Quelle von des-sen Magie aber intakt zu lassen. Er versucht deshalb mit den folgenden Schritten den Raum zu erreichen:

Segel in Brand!

Die Intaktheit der Segel ist Feracinor egal, weshalb er sie als erstes gezielt mit seinem Feueratem in Brand zu set-zen versucht. Seine ersten Angriffe gelten diesem Ziel und sollten einigen Schaden an der Bahalyr anrichten, auch wenn die Helden natürlich Brände löschen kön-nen. Je ausgebrochenes Feuer (durch einen Angriff mit dem Flammenstrahl) ist eine erfolgreiche Sammelprobe auf *Körperbeherrschung*, 1 Aktion, 7 Versuche, nötig. Vor-bereitungen wie bereitgestelltes Wasser erleichtern die Probe um +1 bis +3. Bei Misserfolg oder Unterlassen bil-det sich ein weiteres Feuer, bei einem Teilerfolg schwelt

Feracinator

Größe: 16 Schritt Länge; 18 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 3.000 Stein

MU 25 **KL** 19 **IN** 17 **CH** 18

FF 12 **GE** 13 **KO** 34 **KK** 30

LeP 200 **AsP** 200 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 7 **ZK** 8 **GS** 4/20 (an Land / in der Luft)

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+5 **RW** lang

Horn*: **AT** 5 **TP** 4W6+5 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 12 **TP** 1W6+8 **RW** lang

Trampeln: **AT** 10 **TP** 2W6+8 **RW** kurz

Flammenstrahl:** **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 2W6+10 **RW** 5/10/15
RS/BE 5/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss, max. 1 x Horn)

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

Talente: Einschüchtern 14, Fliegen 14, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft 16

Zauber: Armatrutz 15, Blick in die Gedanken 17, Corpofesso 13, Gardianum 16, Horriphobus 17, Odem Arcanum 13 und weitere mit dem Merkmal Einfluss, Hellsicht, Objekt und Telekinese (jeweils in der Tradition der Drachen)

Größenkategorie: riesig

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 1.600 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (700 Silbertaler), Trophäe (Drachenblut, 50 Silbertaler; Drachenzähne, 100 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler), Schatzhort (5W20+50 Dukaten in verschiedenen Wertgegenständen)

Kampfverhalten: Feracinator leitet Kämpfe meist mit einem Rammstoß seines Horns aus dem Flug heraus ein und versucht dann, seine Opfer zu (zer-)beißen oder mit seinem Leib zu zermahlen, ehe er Feuer speit.

Flucht: Feracinator flieht, wenn er schwer verwundet (unter 25 % LeP) wird. Er weiß um die Zerbrechlichkeit seines noch jungen Körpers und nimmt sich deshalb Zeit, einen Racheplan zu schmieden.

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

☞ **QS 1:** Dieser Drache ist seltsam. Er ähnelt einer Mischung aus einem Horndrachen und einem Kaiserdrachen. Horndrachen haben jedoch nur tierische Intelligenz, Kaiserdrachen sind hingegen äußerst zaubermächtig und intelligent. Dieser hier scheint magiebegabt und intelligent, auch wenn seine Erscheinung an einen Horndrachen erinnert.

☞ **QS 2:** An einigen Stellen schützen die Schuppen den Leib des Drachen offenbar weniger gut als an anderen (siehe *Empfindliche Stelle*).

☞ **QS 3+:** Außerdem fehlt seine Vorderklaue: Er dürfte an Land langsam und unbeholfen sein und nur eingeschränkt Prankenangriffe durchführen können.

Sonderregeln:

*) Der Drache kann versuchen, einen Gegner mit dem Horn aufzuspießen. Gelingt der Angriff und wird nicht verteidigt, so ist der Gegner aufgespießt, erleidet am Ende jeder KR 1W3 SP und kann sich nur befreien, wenn ihm oder einem Kampfgefährten, der ihm hilft, in 1 Aktion eine Probe auf *Ziehen & Zerren* gelingt. Die Probe verursacht zudem weitere 1W6 SP. Der Horndrache kann einen aufgespießten Gegner auch mit 1 Aktion freigeben (und ihn so z. B. aus großer Höhe fallen lassen). Er kann nicht mehr als einen Gegner gleichzeitig aufspießen.

) **Flammenstrahl: Feracinator kann seinen Feuerstrahl insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Flammenstrahl in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 auf W6 erleidet der Held oder das Objekt den Status *Brennend* auf großer Fläche. Der Feuerodem richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt stehen. Ein Held kann durch diesen Angriff den Status *Brennend* erleiden.

Immunität gegen Feuer: Feracinator ist gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würde aber auch er vergehen, aber z. B. richtet ein IGNIFAXIUS bei ihm keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat Feracinator weniger RS: an den Flügeln RS 2 (AT -6); am Hals RS 3 (AT -4); am Bauch RS 4 (AT -2).

Verletzung: Der Drache verzichtet auf Angriffe mit der Klaue.

Schwanzschwung

(Spezialmanöver)

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

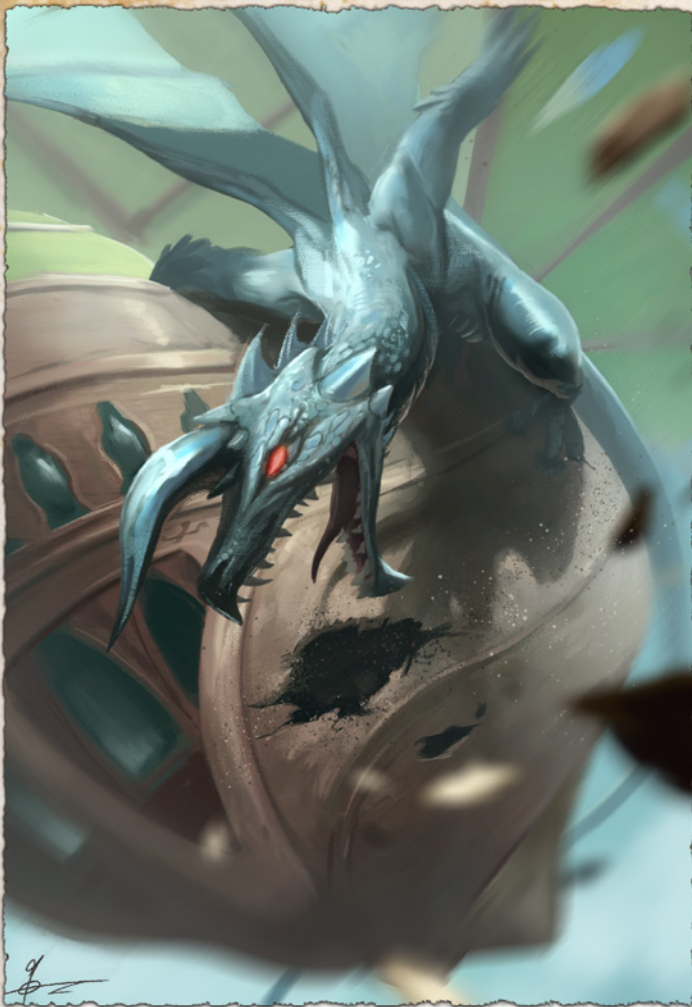
(Spezialmanöver)

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





das Feuer erst nach 2W6 KR wieder erneut an. Das Schiff kann auf diese Weise bereits früh in Bedrängnis geraten und deutlich schwerer zu navigieren werden. An eine Flucht mit dem Schiff ist bei brennenden Segeln kaum zu denken (siehe **Der Klang des Feyraasal** Seite 12).

Urgewalt an Deck

Als nächstes wird der Drache sich entweder an das Schiff hängen oder – wahrscheinlicher – einen Landepunkt an Deck suchen, um sich von dort aus um die lästige Besatzung zu kümmern. Er greift hier nicht mehr auf seinen Feueratem zurück, sondern versucht seine Feinde mit Schwanzschlägen vom Deck zu fegen. Solche Angriffe können bei Helden, die offen auf dem Oberdeck stehen, dazu führen, dass sie über Bord gehen. Mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) kann man sich gerade noch festhalten. Auch andere Helden können einen Gefährten, der droht, über Bord zu gehen, durch eine solche Probe noch retten. Andernfalls kommt es zum Sturz in die Tiefe mit Sturzschaden entsprechend der Flughöhe.



Eine weitere Chance kannst du dem Helden noch geben, er kann mit noch einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* –2 ein Seil greifen oder sich an einem nahen Felsvorsprung festhalten.

Ablenkungen durch die Mannschaft

Auch die restliche Mannschaft der Bahalyr ist nicht untätig. Anastasius, Tasja und Seri sollten in diesem Kampf

Spiel mit dem Feuer

Feracinor ist voller Zorn, weshalb es ihm schwerfällt, vorsichtig zu bleiben. Er weiß, dass sein Leib noch nicht dieselbe Stärke hat wie jener vor Jahrtausenden in seinem früheren Leben. Außerdem will er die Bahalyr nicht zerstören, wie ein Beobachter mit einer erfolgreichen Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) –2 herausfinden kann. Er nutzt beispielsweise seinen Feueratem deshalb nicht im oder an Deck des Schiffes.

Man kann ihn mit Angriffen oder auch Gesellschaftstalenten wie *Einschüchtern* (Drohung oder Provokation) –2 oder *Überreden* (Manipulieren) –4 gegen seine Willenskraft dazu bringen, Schwachstellen preiszugeben. So verringert sich nach Meisterentscheid bei einem abgelenkten Feracinor der um –4 erschwerte Angriff gegen ungeschützte Stellen um die QS/2 einer solchen Probe. Ebenso kann man seine geringe GS aufgrund seiner fehlenden Vorderpranke ausnutzen und ihn ablenken.

Es ist sogar möglich, einen Hornangriff an Deck zu provozieren, bei dem er kurzzeitig mit dem Horn im Holz der Bahalyr stecken bleibt, bis ihm eine Probe auf *Kraftakt* gelingt.

fast alle ihre magischen Kräfte aufbringen. Anastasius und Tasja lenken den Drachen mutig ab, indem sie ihm ein Verwirrspiel durch TRANSVERSALIS, AXCELERATUS und MOTORICUS vorzaubern, wie man es selten schöner erlebt hat. Der alte Mann wacht aus seiner Lethargie auf und zaubert sich hoch auf Segelmasten, hinter den Drachen, rennt flink an ihm vorüber und ärgert ihn durch telekinetische Schläge von Trümmern gegen dessen Leib. Die junge Adepta steht der Spektabilität in kaum etwas nach. Beide heilen Verwundete mit BAL-SAM SALABUNDE.

Seri kämpft mit ARMATRUTZ und FULMINICTUS, hilft aber per VISIBILI auch beim Verwirren des Drachen mit.

Vergraben im Rumpf

Sobald Feracinor die Gefahr von Gegnern am Oberdeck für vernachlässigbar hält (was bei einem Rückzug der meisten Verteidiger auf die Unterdecks der Fall ist), beginnt er mit seinem Horn und Maul, den Schiffsboden

Rückschläge: Seelenmakel der Bahalyr

Falls Feracinor bis zum Herzraum vordringt und/oder in seiner Wut das Schiff stark verbrennt (75 % Schaden), lastet fortan je ein weiterer *Seelenmakel* auf der Bahalyr, der die Helden im weiteren Verlauf der Kampagne behindern wird. Sollte es den Helden gelingen, den Kampf zu überstehen, ohne dass Feracinor derlei Erfolge hat, erhält jeder Held einen Schicksalspunkt zurück.

Weiterhin führt ein Absturz der Bahalyr am Ende des Kampfes in jedem Fall zu einem *Seelenmakel*.



zum Herzraum aufzureißen. Er richtet dabei SP an der Bahalyr an, und hat den Boden bei 50 StP weit genug geöffnet, um Zugang zum Herzraum zu erhalten. Greift man ihn dabei an oder lenkt ihn ab (siehe Kasten **Spiel mit dem Feuer**), unterbricht er seine Tätigkeit und widmet sich wieder den lästigen Feinden.



Die Silberne Flamme

Falls sich das Blatt gegen die Helden und die Bahalyr wenden sollte, kommt es zu unerwarteter Hilfe:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die roten Augen des Drachen funkeln vor Zorn und Gier, heiß dampfender Geifer tropft aus seinem Maul auf das Holz der Bahalyr. Doch plötzlich blendet euch eine grelle, silberne Flamme! Das Untier schreit auf und wendet sich ab, offenbar ist auch der Drache geblendet! Sein Schrei ist so laut, dass die Bahalyr bebt und eure Ohren zu bersten drohen! Ihr spürt warmes Blut aus ihnen herauslaufen. Doch der Schrei ist auch voller Schmerz. Als ihr erneut die Augen des Drachen seht, sind diese milchig weiß, als wäre er geblendet. Mit wilden, unkontrollierten Flügelschlägen hebt der Drache ab – und fliegt fort!



Jeder in Sichtweite, dem eine Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** gelingt, vermeint eine dunkle Silhouette inmitten der silbernen Flamme zu sehen, die wie eine verschleierte Frauengestalt wirkt.

Falls die Helden Nantiangel in Vallusa begegnet sind (siehe Seite 13) oder eine erfolgreiche Probe auf **Götter & Kulte (Orima)** oder **Sagen & Legenden (Elfen)**, je erschwert um -3, bestehen, erkennen sie einen Zusammenhang: Ist nicht eine der Insignien Orimas neben dem Kelch ein Schwert namens *Selflanatil*, die silberne Flamme? Offenbar häufen sich die Zusammenhänge zwischen der Bahalyr / Amalaia und der hochelfischen Königin und Göttin Orima.

Bei dem Licht handelt es sich um Lailaths Wirken. In der verzweiferten Situation und durch ihre Verbindung zum Lied der Bahalyr hat sie zu einem Schritt gegriffen, der ihr zuwider ist, ihr aber als einzige Möglichkeit erschien: Sie hat als Nachtalp einen Teil der Lebenskraft aus dem Herzen des Schiffes in sich aufgenommen und gegen den Drachen gelenkt, um ihn zu blenden. Dadurch hat sie Feracinor zumindest für eine Weile erblinden lassen und vorerst vertrieben. Untersuchen die Helden den Herzraum, wirkt das Licht darin deutlich schwächer und pulsiert kaum mehr. Falls du dieses Ereignis einsetzt, hat Lailath damit bereits jetzt die nötige Kraft gesammelt, um wieder eine fleischliche Form anzunehmen (siehe **Lailaths Fleischwerdung** auf Seite 32). Ansonsten erfolgt ihre Fleischwerdung erst nach oder während Xenoferos Angriff (siehe rechte Spalte).

Xenoferos Angriff

Auch Xenofero lauert bereits auf die Bahalyr. Er weiß, dass er das fliegende Schiff nicht allein und nicht ohne einen guten Plan in die Hände bekommen kann. Im Bereich der Herzogsmark Sokramor, dem Gebiet direkt östlich der Berge, wo zahlreiche Burgen liegen, hat er eine Verbündete gefunden: die Schwarze Ritterin und lokale Machthaberin **Wulflieb von Finsterried** (45, schwarze Brünne, sehnig, verhärtet, Narben im Gesicht, rau im Umgang, cholerisch, kompetente Ritterin; Willenskraft 12 (14/13/13), SK 2). Sie ist eine Abtrünnige und hält sich nicht an die Vorgaben zur Zivilisiertheit des Dunkeln Herzogs von Transysilien **Arngrimm von Ehrenstein**. Da Xenofero ihr viel Geld für ihre Hilfe bietet, willigt sie in einen zeitweisen Pakt mit dem Magier ein und stellt ihm ein Rudel von Werwolf-Kriegern zur Seite, mit deren Hilfe er das Schiff kapern kann. Als Spielleiterin kannst du entscheiden, wann der Angriff stattfindet. Falls Xenofero bis hierher eine Verfolgung durch Gotongi gelungen ist, könnte der Angriff sogar als Kommandoaktion zeitgleich mit dem Feracinors stattfinden. Ansonsten wählt Xenofero eine Nacht, in der die Bahalyr über einen Wald fliegt. In dieser Nacht sind zunächst wieder Gotongi (siehe Seite 23) als Späher unterwegs, die man über den Wipfeln des Waldes und evtl. zwischen den Baumstämmen entdecken kann, wenn eine Vergleichsprobe auf **Sinnesschärfe**, erschwert um die nächtlichen Sichtverhältnisse, gegen **Verbergen** der Gotongis gelingt. Falls die Helden sie entdecken, sind sie alarmiert. Lassen sie sich das anmerken, verschiebt Xenofero den Angriff womöglich kurzfristig.

Je-Chrizlayk-Ura

Xenoferos Plan sieht vor, das Werwolfsrudel an Bord der Bahalyr zu bringen. Dazu bedient er sich eines formlosen Dämons, der große Lasten tragen kann. Von den Wipfeln der Bäume aus lässt er den **Je-Chrizlayk-Ura** mit seinen zahllosen herausgebildeten, langen Scheinarme nach der Bahalyr greifen, so dass das Schiff kurzzeitig aufgehalten wird. Dann klettern die Werwölfe an den Armen des Dämons hinauf zur Bahalyr oder lassen sich vom Dämon an Bord hieven. Eine erfolgreiche Probe auf **Sinnesschärfe** (für Schlafende oder während des Kampfes mit Feracinor -3)



entscheidet, ob ein Held den kurzen Ruck wahrnimmt oder den Dämon hört.

Der Dämon selbst greift erst in den Kampf ein, sobald die Werwölfe an Bord sind. Er hängt sich dazu an die Bahalyr und dringt dank seiner Formlosigkeit in das Schiff

ein, notfalls reißt er auch ein Loch in den Rumpf, was 3W6+18 Strukturschaden verursacht. Innen schleicht er als amöboide Masse umher und versucht, Gegner aus dem Hinterhalt überraschend zu töten, indem er sie zerreißt.

Je-Chrizlayk-Ura

MU 20 KL 8 IN 10 CH 12

FF 13 GE 12 KO 30 KK 40

LeP 150 AsP – KaP – INI 3+1W6

VW 1 SK 5 ZK 7 GS 1

Tentakel: AT 6 TP 1W6+6 RW je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 13, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Agrimoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Kampfverhalten: Je-Chrizlayk-Ura kämpft nur, wenn er angegriffen wird oder sein Beschwörer dies durch einen Dienst wünscht. Dann versucht Je-Chrizlayk-Ura seinen Gegner in den Klammergriff zu nehmen und ihn dann zu zerreißen.

Flucht: Je-Chrizlayk-Ura flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Der Je-Chrizlayk-Ura ist ein Dämon, ein Schleimklumpen, der an eine Riesenamöbe erinnert.
- ☛ **QS 2:** Der Je-Chrizlayk-Ura wird für Lastaufgaben gerufen, denn er ist unglaublich stark und kann, wenn auch langsam, fast jedes Gewicht bewegen.
- ☛ **QS 3+:** Der Je-Chrizlayk-Ura ist kein guter Kämpfer, dafür ist er zu langsam und unbeweglich, aber wenn er einen ergriffen hat, gibt es kaum ein Entkommen. Wenn man sich mit Riesenamöbensschleim eingeschmiert hat, kann man aber vielleicht noch entkommen (Probe auf Kraftakt (Ziehen und Zerren) beim Klammergriff ist um +1 erleichtert). Er soll ein Verwandter des Dharai sein.

Sonderregeln:

Diener zweier Domänen (Thezzphai und Widharcal): Je-Chrizlayk-Ura unterliegen den Regeln für Dämonen aus zwei Domänen. Sie gelten als Dämonen beider Domänen.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/ Waffen: Der Je-Chrizlayk-Ura ist besonders empfindlich

gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/ Waffen des Ingerimm. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit dem Aspekt Feuer und Herstellung ein, beispielsweise Simia.

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

Traghilfe: Ein Je-Chrizlayk-Ura kann ein Gewicht bis zu 8.000 Stein mit dem Dienst Arbeit bewegen.

Zerreißen: Befindet sich ein Gegner im Klammergriff des Je-Chrizlayk-Ura, verdreifacht sich der Schaden (also üblicherweise 3W6+18 TP). Dieser Angriff kann auch gegen den Rumpf der Bahalyr angewandt werden.

Dämonen-Regeln: Für den Je-Chrizlayk-Ura gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Klammergriff

(Spezialmanöver)

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann das Wesen dann zubeißen, so es über eine Biss-Attacke verfügt. Diese Biss-Attacke gelingt gegen einen festgehaltenen Gegner. Die Verteidigung des Angreifers sinkt für den Rest der KR, in welcher der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltenen loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver) gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Werwölfe an Bord!

Die (Anzahl der Helden) Werwölfe versuchen, die Kommandoaktion so schnell und heimlich wie möglich durchzuführen. Wurde die Interaktion vorerst nicht

entdeckt, gelangt mindestens die Hälfte von ihnen an Bord, bevor sie gesehen werden. Die weiteren folgen jeweils nach 2 KR, am Ende kommt noch der Dämon an Bord.



Werwolf

MU 15 KL 12 (t) IN 13 CH 12

FF 13 GE 17 KO 15 KK 19

LeP 32 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 9 SK 1 ZK 5 GS 12

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6+9 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (nur einsetzbar für AT)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Gehör, Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Waffenlos), Verbeißen (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Überreden 3, Verbergen 3, Willenskraft 2, Handwerkstalent, das für den eigentlichen Beruf des Erkrankten genutzt wird, auf 10

Anzahl: 1W6+1 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: keine (bei seinem Tod verwandelt sich der Werwolf wieder in seine normale Gestalt)

Kampfverhalten: An Bord schleichen sich die Werwölfe an und versuchen, ihre Opfer mit Bissen zu töten. Sollten die Gegner in Überzahl sein oder Silberwaffen besitzen, zieht sich das Rudel in Verstecke an Bord zurück, greift aber immer wieder an. Einige geraten in einen Bluttausch, in dem bis zum bitteren Ende kämpfen.

Flucht: individuell (bzw. siehe Kampfverhalten)

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

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ QS 1: Werwölfe sind gefährliche Bestien, die sich während Vollmondnächten verwandeln.

☛ QS 2: Lykanthropie ist eine Art Krankheit, die sich durch den Biss eines Werwesens überträgt.

☛ QS 3+: Die Wunden eines Werwolfs heilen rasend schnell. Allerdings reagiert ein Werwolf sehr verletzlich auf Silberwaffen.

Sonderregeln:

Bluttausch: Sollte der Lykanthrop einen Kulturschaffenden wahrnehmen, so muss er eine Probe auf Willenskraft bestehen, damit ihn nicht seine Schlechte Eigenschaft Jähzorn übermannt. Misslingt die Probe, erhält er den Status Bluttausch und wendet sich gegen den Kulturschaffenden. Bei Personen, die der Lykanthrop liebt oder hasst, kann die Spielleiterin die Probe modifizieren. Gegenüber geliebten Personen fällt ein Lykanthrop in Wergestalt nicht so leicht in Raserei (Probenerleichterung +1 bis +5), bei Feinden schon viel eher (Probenerschwerung -1 bis -5).

Krankheitsüberträger: Werden bei einem Kulturschaffenden SP durch einen Angriff im waffenlosen

Kampf durch die Kampftechnik Raufen vom Lykanthropen verursacht, muss überprüft werden, ob er seinen Gegner infiziert hat (siehe Seite 61).

Regeneration: Jede KR regeneriert ein Lykanthrop in Wergestalt 1W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP). Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber erfolgen. Durch diese Waffen verursachte SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber usw.

Status Lykanthrop: Die Werkcreatur verfügt über den Status Lykanthrop.

Status Wergestalt: Die Werkcreatur befindet sich im Status Wergestalt.

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

Versilberte Waffen: Waffen versilbern lassen kostet für Munition (Bolzen, Pfeile) 1 Silbertaler pro Geschoss, für Waffen mit Reichweite kurz 5 S, für mittel 15 S, für lange 25 S.

*) Als Basis diente für diesen Werwolf ein gewöhnlicher aventurischer Bürger.

**) Hier überschreibt das magische Metall die Regel zu magischen Waffen.

Anspringen (Spezialmanöver)

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 (siehe Regelwerk Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf Kraftakt (Heben & Stemmen) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. 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.

Erschwerung: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Die Silberne Flamme

Auch im Kampf gegen die Werwölfe kann Lailath die magische Macht der Bahalyr in einer silbernen Flamme manifestieren, die Helden dadurch im Kampf unterstützen und den Dämon oder einen Werwolf dabei vernichten. Sie kann damit ausreichend Lebenskraft in sich aufnehmen, um wieder eine fleischliche Gestalt anzunehmen. Wenn dies noch nicht im Kampf gegen Feracinor geschehen ist, dann solltest du die Möglichkeit hier einsetzen, wenn Lailath nicht auch den Helden Lebenskraft rauben soll. Auch in diesem Fall führt der Raub der Lebenskraft aus dem Herzraum dazu, dass das Licht darin deutlich schwächer wird und kaum mehr pulsiert.

Lailaths Fleischwerdung

Lailath kann sich schließlich – nun in fleischlicher Gestalt – endlich der Mannschaft offenbaren und mit den Helden kommunizieren.

Informationen

Lailath berichtet, dass sie es zwar hasste, aber die Lebenskraft vieler Wesen sammeln und in sich aufnehmen musste, um zu überleben und schließlich wieder einen Körper aus Fleisch und Blut zu erhalten. Lange sträubte sie sich, wollte lieber den Fluch weiter erdulden als ein Nachtalp zu sein. Vor einigen Jahren war eines ihrer Opfer ein alter Auelf in der Wildnis, dessen Licht kurz vor dem Erlöschen stand und der mit sich im Reinen schien. Durch Erinnerungen, die sie bei seinem Tod durchfluteten, erfuhr sie, dass in einer Elfensiedlung am Ochsenwasser ein besonderes Auelfenkind geboren wurde, kurz bevor „im Norden erstmals die Sterne fielen, das Land im Sternenglanze stand und Sterne ihr Mal auf dem Kind hinterließen“. Sie weiß also vom Kind Sternenklang. Eventuell ahnen die Helden mittlerweile, dass es sich dabei um eine Reinkarnation Amalaia's handelt. Zudem kennt Lailath auch den Standort Tie'Shiannas und ist schon allein deshalb nützlich.



Im Falle eines Angriffs auf Feracinor, bei dem sie stakkatohafte Bilder und Gedankenketten aufschnappen konnte, weiß sie auch, dass der Drache offenbar nicht ganz zufällig auf das Flugschiff aufmerksam wurde, sondern dass er Kontakt zu einer Art Schatten hatte, ihrer eigenen Existenz als Nachtalp nicht unähnlich. Diese mächtige Schattengestalt hat Feracinor in dessen Träumen etwas eingeflüstert und zog danach von dannen, fast so, als habe er wichtige Dinge zu erledigen oder plane etwas im Hintergrund (siehe Kasten **Was macht eigentlich Arantalwa** auf Seite 8). Lailath bittet um Aufnahme in die Mannschaft und regt an, die Auelfensippe ihres einstigen Opfers am Ochsenwasser anzu- steuern, auch um sich zu entschuldigen. Sie bittet darum, dass die Helden ihr alles über die bisherige

Reise berichten, auch wenn sie vieles schon intuitiv im Lied der Bahalyr vernommen hat.

Lailath

Kurzcharakteristik: Lailath ist eine der äußerst seltenen Wüstenelfen und für eine Elfe sehr klein und zierlich; sie hat schwarzes Haar und tief saphirblaue Augen, die in die Ferne blicken; kleidet sich in Schleier; meisterliche wüstenelfische Kämpferin

Agenda: Durch das, was die Helden ihr berichten, ist sie sich sicher, ihre Aufgabe gefunden zu haben: Es muss um das Seelenlied Amalaia's gehen, aber sie vermutet dahinter noch einen weitaus größeren Plan Orimas. Ihr Ziel ist es, Orimas Willen zu ergründen und auszuführen, koste es, was es wolle. Die Bahalyr samt Besatzung scheint ihr durch die verschlungenen Schicksalspfade Orimas genau zu ihr geführt worden zu sein.

Funktion: Helferin, Informantin, Begleiterin auf der weiteren Reise

Hintergrund: Einst war Lailath eine *Schwertsucherin* der *Shiannafeya*, der Wüstenelfen. Sie sah es als ihre



**Lailath (in körperlicher Gestalt)**

MU 15 KL 13 IN 15 CH 13

FF 15 GE 15 KO 13 KK 10

LeP 32 AsP 40 KaP – INI 16+1W6

AW 8 SK 3 ZK 0 GS 8

Schip 2

Kampftechniken: Bögen 16, Schwerter 15**Elfenschwert:** AT 17 PA 10 TP 1W6+5 RW mittel**Elfenbogen:** FK 18 LZ 1 TP 1W6+5 RW 50/100/200**RS/BE:** 2/0 (Stoffrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)**Sozialstatus:** frei**Vorteile:** Hitzeresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang**Nachteile:** Angst vor dem Meer II**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I+II (Waffenlos, Elfenschwert), Geländekunde (Wüstenkundig), Kampfreflexe I, Präziser Schuss/Wurf I+II (Elfenbogen), Tradition (Elfen), Vorstoß (Waffenlos, Elfenschwert)**Sprachen:** Asdharia III, Garethi II, Isdira III, Tulamidyia II**Schriften:** Isdira-Zeichen**Talente:****Körper:** Körperbeherrschung 13, Reiten 12, Singen 10, Sinnesschärfe 14, Verbergen 10**Gesellschaft:** Menschenkenntnis 6, Überreden 7, Willenskraft 12**Natur:** Wildnisleben 15**Wissen:** Geschichtswissen 12, Götter & Kulte 12, Sagen & Legenden 13**Handwerk:** Musizieren 12**Zauber:** Feuerfinger; Axxeleratus 12, Armatrutz 7, Basaltleib^{AMA1100} 7, Erzpfeil 8, Falkenauge 10, Fulminictus 10, Silentium 12, Wüstenlauf^{AMA1124} 12, Zauberpferd herbeirufen^{AMA125} 14**Ausrüstung:** Elfenschwert, Elfenbogen**Kampfverhalten:** Lailath nutzt vor allem Fernkampfangriffe, bevor sie in den Nahkampf übergeht. Sie kann sowohl auf ihren Elfenbogen wie auch auf Zauber (Fulminictus) zurückgreifen. Im Nahkampf wirkt sie meistens einen Axxeleratus.**Flucht:** flieht nur, wenn es ihr sinnvoll erscheint, um ihre Ziele zu erreichen.**Schmerz +1 bei:** 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger.

heilige Aufgabe an, das Schwert *Selflanatil*, die Silberflamme, ein Artefakt der Orima, zurück nach Tie'Shianna zu bringen, nachdem ihr Bruder Nantiangel daran gescheitert war. Doch auch sie verlor wie er ihr Leben im Duell gegen den Schwertmeister Erm Sen, dem neuen Besitzer der Waffe in Vallusa, und so wurde sie zum Nachtalp. Zwar gelang es ihr, während der Ereignisse auf der Wettfahrt von Asleif Phileason und Beorn dem Blender ihren Körper zurückzuhalten und sich um den Schutz des Schwertes zu kümmern, doch starb sie dabei im Sargasso-Meer und es waren die Thorwaler Kapitäne, die schließlich nach Tie'Shianna kamen. Sie fand *keinen* Frieden, fand nicht den *Weg nach Gontarin*, den ihre Kultur für

die Toten vorhergesehen hat, sondern materialisierte sich erneut zu einem geisterhaften Nachtalp. Sie vermutet, dass dies daran liegt, dass sie ihre Aufgabe für Orima nicht beendet hat. Seitdem rätselt sie, welche Aufgabe ihre Göttin noch für sie vorgesehen hat.

Darstellung: Als Nachtalp kann Lailath nicht direkt mit den Helden kommunizieren, aber auch nach der Rückgewinnung ihres Körpers bleibt sie geheimnisvoll. Sie ist sehr still, und wenn sie spricht, dann flüstert oder haucht sie ihre Worte geradezu. Ihr Blick reicht stets durch die Helden hindurch in die Ferne, nur in seltenen wichtigen Momenten nimmt sie intensiven Blickkontakt auf. Ihre Bewegungen sind bedächtig, aber voller Perfektion und Geschmeidigkeit.

Über den Trollzacken

Der letzte Teil der Reise entlang der nördlichen Ausläufer der Trollzacken in Richtung Ochsenwasser verläuft so gut wie ereignislos. Der Drache Feracinor ist abgehängt (auch wenn er nach Rache sinnt und den Helden in **Kapitel 3 – Feracinors Rache** erneut begegnen wird), Xenofero ist erneut zurückgeschlagen oder tot, Lailaths Spuk hat ein Ende und sie wird zu einem Teil der Mannschaft. Die Helden erblicken aber mindestens zu einer Gelegenheit eine heimatlos oder nomadisch wirkende Sippe von Trollzacker Barbaren am Boden, die auch des Schiffs gewahr werden und die ebenfalls in Kapitel 3 noch eine Rolle spielen werden.

Am Ochsenwasser erheben sich die Trollzacken schließlich so schroff, als hätten die Trolle selbst einen Wall aufgetürmt. Die Gipfel unter der Bahalyr tragen, wie man mit einer erfolgreichen Probe auf *Geographie* (*Rommilyser Mark* oder *Tobrien*) weiß, so klangvolle Namen wie *Wolkenkopf*, *Trollfaust*, *Schattenklotz* oder *Die Brüder*. Ihre Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden bilden bizarre Felsformationen, so auch *Sherds Zinne*, angeblich der zu Stein gewordene Leib des Drachens *Sherdacor*, der vom Riesen *Ochstan* besiegt wurde. Über diese Gipfel hinweg oder an ihnen entlang, reisen die Helden weiter zu jenem Dorf, das Lailath oder Lahalee (siehe Seite 10) ihnen genannt hat und das bald in Sichtweite kommt.

KAPITEL 2 – STERNENKLANG



»Amalaias Heimat veränderte sich mit jedem Stapellauf und jedem Hammerschlag. Nie ruhten die Arbeiten, nicht am Tage und nicht in der Nacht. Nie ruhten die Arbeiter, nicht am Tage und nicht in der Nacht. Und der Lärm ward am lautesten, wenn die wenigen Verbliebenen ihrer Anhänger Nurti ehrten. Und wenn die Stadt einmal Ruhe fand, so nur, damit die vielen ihrer Anhänger Zerzal huldigen konnten, denn in jenen Tagen verlachten die Anhänger der Zerzal die Jünger der Nurti als schwach und fehl am Platze, während die Anhänger der Nurti sich in Liretena wahrhaft immer schwächer und fehl am Platze fühlten. So verließen sie die Stadt gen Uri'Shianna, Simyala, Tie'Shianna und wohin immer die Stimme der Nurti sie lenkte. Die Stimme Zerzals aber hieß ihre Anhänger, in Liretena zu bleiben und ihr zu dienen.«

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

Nachdem die Helden Transysilien überflogen und alle Gefahren auf dem Weg überwunden haben, erreichen sie das vorläufige Ziel ihrer Reise: **Am See Lonûrdin** (auf Garethi Ochsenwasser genannt) verweilen sie als Gäste einer auelfischen Sippe, in die das Kind **■ Sternenkl** mit einem Sternenmal geboren wurde. Sie erfahren viel über die Legenden der Sippengemeinschaft und kommen schließlich zu dem Schluss, dass das Kind eine Reinkarnation Amalaias und Teil ihres Seelenlieds sein muss. Um dies aber genauer zu ergründen, erkunden sie mithilfe der Bahalyr **Liretena damals**, eine hochelfische Metropole, die die Helden im Wandel zwischen Nurti- und Zerzalglaube erleben. Sie erkunden sie **Auf den Spuren von Amalaias Wandel** und können dabei schließlich herausfinden, was zu tun ist, um das Seelenlied Amalaias wieder zu einer harmonischen Melodie zusammenzufügen. Sie erhalten auch Informationen über Orimas Rolle bei all dem. Am Ende des Kapitels steht ihr nächstes Ziel fest: *Tie'Shianna*.

Am See Lonûrdin

»Das Schicksal verteilt Glück und Leid blind. Es ist nun an mir, von seinem Augenschleier umfungen zu werden.«

—Ariacron Himmelsluchs, Sippenältester, beim Verlassen der Himmelsluchs-Sippe, um 1035 BF

Die Helden steuern mit der Bahalyr zur Auelfensippe am Ochsenwasser. Sobald die Helden die Trollzacken verlassen haben, erreichen sie die Ausläufer der mittelreichischen Zivilisation. Spätestens hier erregt ihr Luftschiff große Aufmerksamkeit, und die Kunde darüber wird in den nächsten Tagen und Wochen Städte wie Rommilys und sogar Gareth erreichen.

Biumandra

Die Auelfensippe lebt im Dorf *Biumandra* (Isdira: „Birkenseele“), welches die Helden aus der Luft nicht sogleich erspähen können. Du kannst ihnen dafür eine Probe abverlangen.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) –2

QS 1 – Die Helden können in einem Birkenwald einige Baumhäuser erkennen, die durch Wege im Unterholz verbunden sind.

QS 2 – Am Rand des Sees sind einige Boote zu erkennen.

QS 3 – Etwas abseits stehen auf einem Hügel und in einer Senke zwei Statuen.

QS4+ – In einiger Entfernung lassen sich weitere Birkenhäuser ausmachen.

Für das Finden des Dorfes erhält jeder Held einen Schip zurück. Entdecken sie das Dorf nicht selbst, sind es Späher aus Biumandra, die auf die Bahalyr aufmerksam werden (und es gibt keinen Schip).

Interaktion der Bahalyr I

In Biumandra wartet der nächste Teil von Amalaia's Seelenlied auf die Helden, das Kind *Sternenklang* (siehe Seite 37). Die Bahalyr spürt dies und versucht, auch die Helden darauf aufmerksam zu machen. So kann aus Saladons Windharfe (siehe **Der Ruf der Bahalyr** Seite 35) wiederholt eine Weise erklingen, die an das Seelenlied Amalaia's erinnert (was bei einer erfolgreichen Probe auf *Musizieren* +3 auffällt), oder eher schrille Töne, die Helden aufhorchen lassen und bei einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) –3 ihnen offenbaren, dass die Bahalyr im Dorf etwas Besonderes erwartet (QS 1), was irgendwie ein Teil des Schiffes zu sein scheint (QS 2+).

Tatsächlich wurde Biumandra in vollständiger Harmonie des Birkenhains mit der Umgebung erschaffen. Die Bäume wuchsen immer dichter zusammen und bildeten aus ihren Kronen an vielen Stellen regendichte Dächer, während Gras und Blumen auf dem Boden immer höher

schossen und nur einzelne Pfade freiließen. An einigen Stellen gediehen die Blumen nicht, sondern überließen den Platz weichem Moos. Diese Plätze bilden heute die Zimmer der Häuser, in denen Lavendel blüht. Überall schwirren Bienen umher, die neugierig auf Fremde zufliegen, aber nicht aggressiv sind.

Insgesamt gibt es fünf solcher Baumhäuser; weitere zwölf deutlich kleinere Häuser liegen verteilt in einiger Entfernung und werden als Jagdhütten genutzt.

Am Seeufer sind einige Boote vertäut, die an ein Lindenblatt mit hochgefaltetem Rand erinnern. Wer die Boote länger betrachtet, erkennt bei einer erfolgreichen Probe auf *Holzbearbeitung* +1, dass sie gewachsen sind und nicht gebaut wurden. Eine erfolgreiche Probe auf *Magiekunde* im Rahmen einer magischen Analyse offenbart zudem, dass eine Verbindung von den Booten zum See besteht.

Besonders auffällig sind die beiden Statuen der Siedlung: Inmitten einer Lichtung, die auf einem Hügel liegt, steht auf einem Felsbrocken die Statue der *Nanurda* (Isdira: „Die Hingabevolle“), die eine lebensgroße, gütig lächelnde Elfe zeigt. Sie trägt ein schlichtes Kleid und hält ein Rehkitz mit neugierigen Augen auf den Armen. Die Statue selbst ist aus einem helleren Stein als der Fels.

Probe auf Steinbearbeitung –1

QS 1 – Der für die Statue verwendete Stein kommt in dieser Region nicht vor, die Art der Bearbeitung wirkt fremdartig.

QS 2 – Sie muss vor langer Zeit von kundigen Steinmetzen bearbeitet worden sein muss.

QS 3+ – Die Art der Bearbeitung erinnert an die Bilder aus Liretena, die die Helden bei ihrem Besuch von *Niamh Goldhaar* am Grund des Sees *Duan* im *Silvanden Fae* gesehen haben (**Das Sturmgeheul von Shiyadur** Seite 16).

Dieser Ort dient den Elfen von Biumandra als Versammlungsstätte, an der Lieder der Hoffnung und der Zuversicht in schweren Zeiten gesungen werden, wenn Sippenmitglieder in Gefahr sind oder Hilfe und die Gunst des Schicksals benötigen.

In einer Senke am südlichen Rand von Biumandra steht eine *Zerzal*-Statue. Die Senke wirkt wie ein tiefer Einschnitt in die Umgebung, gesäumt von schlanken Bäumen, an denen man sich festhalten muss, um nicht den steilen Hang hinab zu rutschen, was eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) erfordert, die ohne Nutzung der Bäume um –3 erschwert ist. Bei Misslingen erleiden die Helden 1W3 SP. Am Boden der Senke wuchern Schimmelpilze, die Bäume sind kaum belaubt und stehen dennoch so eng zusammen, dass alles in ein düsteres Zwielflicht getaucht ist. Ein Bach verläuft durch das Tal, der sehr träge fließt, eine unheimliche, kalte Stimmung erzeugt und schließlich im Boden versickert. Diesen Ort suchen die Elfen zur Versammlung auf, wenn ein Kampf bevorsteht oder etwas zu Ende geht.

Die Sippe der Himmelsluchse

Die Sippe der Himmelsluchse, eine kleine Auelfensippe mit nur etwas mehr als 30 Mitgliedern, die zu den wenigen Elfen der Rommilyser Mark gehören, lebt am Ostufer des Ochsenwassers. Vor mehr als 3000 Jahren flohen einige Hochelfen nach dem Fall der Stadt Liretena nach Osten und fanden zwischen dem See und den Ausläufern der Trollzacken ein sicheres Gebiet, in das ihnen ihre Feinde nicht folgten und welches auch in den folgenden Jahrtausenden weitgehend unberührt blieb. Selbst nach der Besiedlung durch die Menschen gibt es hier kaum befestigte Straßen, sondern fast nur einzelne Wege entlang des Seeufers und durch die Wälder des Vorgebirges. Dies liegt nicht nur daran, dass die Himmelsluchse durch ihre Magie ihre Heimstatt zu schützen versuchen, sondern auch an der Macht von zwei Verbündeten der Elfen: Die Himmelsluchse stehen sowohl mit den Wassernymphen des Ochsenwassers als auch mit dem **! Grauen Mann** (siehe Seite 39) in Kontakt und profitieren so von der Angst der Bevölkerung davor, diese Entitäten zu verärgern.

Zu den Menschen der Rommilyser Mark haben die Himmelsluchse selten Kontakt. Als erfahrene Fischer, Jäger und Instrumentenbauer handeln sie bisweilen mit Fisch, Fellen, Schnitzereien und anderen handwerklichen Erzeugnissen, sind dabei aber eher zurückhaltend und gelten bei den Menschen als friedlich und hilfsbereit.

Die Himmelsluchse nutzen zwei uralte Statuen der Göttinnen **Nanurda** und **Zerzal** für ihre Versammlungen, doch sie beten längst nicht mehr zu diesen. Vielmehr gilt die zu starke Verehrung der Götter, wie sie in Liretena damals erfolgte, als mahnendes Beispiel für den Hochmut der alten Elfen: Erst durch den Bau von Waffen und die Verehrung von Tod und Kampf in Form der

Zerzal kam es zum Untergang der Stadt und der hochelfischen Kultur.

Die Sippe kennt heute lediglich Aspekte und Prinzipien wie Leben, Tod, Fruchtbarkeit oder Kampf, die sie durch die Statuen personifiziert sehen, weshalb sie diese bisweilen um Beistand oder Abwendung der Aspekte bitten. Die Orte um beide Statuen sind für die Sippe wichtige Versammlungsplätze.

• **Nanurda** ist bei einigen Auelfensippen der Name, der für die personifizierte Göttin benutzt wird, während **Nurti** eher für das reine Prinzip steht. Beide Begriffe werden aber nicht streng getrennt genutzt, der Übergang ist fließend.

Derzeit blicken die Himmelsluchse hoffnungsvoll in die Zukunft, denn in die Sippe wurde vor einigen Jahren ein Kind geboren, das ein Sternenmal trägt – also ein besonders Kind, wie es schon alte Legenden berichten. Seit dem Ende der Hochelfen wurde nach dem Wissen der Himmelsluchse kein solches Kind mehr geboren.

Mitglieder der Sippe

Für die Bahalyr und die Aufgabe der Helden ist das Kind der Sippe, **! Dhashiya** (Isdira: „Sternenklang“), der wichtigste Kontakt. Sternenklang ist im Detail auf Seite 37 beschrieben. Weitere Mitglieder, die die Helden vermutlich vor Sternenklang antreffen, sind:

! Valayar Himmelsluchs (schwarze Haare, hochgewachsen, bernsteinfarbene Augen; freundlich, läuft stets barfuß; Sagen & Legenden 13 (12/12/14), Willenskraft 8 (15/14/13), SK 3) ist ein bescheidener wie tapferer Jäger der Sippe. Er ist der leibliche Vater von Sternenklang, die er über alles liebt. Er ist sehr schicksalsergeben und ist bereit, sein Kind ziehen zu lassen. Valayar kennt Sagen von den Schätzen des Ochsenwassers.

! Uljina Bienenfreundin (rotblonde Haare, schlanke Beine; neugierig, tanzt gerne und häufig; Tanzen 12 (11/15/14), Willenskraft 11 (13/15/15), SK 2) trägt stets ein weites, weißes Gewand und ist Fremden gegenüber besonders aufgeschlossen, sodass sie sich als Führerin für die Helden anbietet. Sie ist Valayars Gefährtin und die Mutter von Sternenklang.

! Gohálainn Himmelsluchs (alt, aber jung aussehend; stets freundlich, weißblonde Haare; Magiekunde 12 (13/13/16), Heilkunde Seele 10 (16/14/11), Willenskraft 13 (12/16/14), SK 3) ist die wichtigste Zauberweberin der Sippe. Sie steht den Helden als Beraterin zur Seite und kann in Konflikten vermitteln. Gohálainn ist Sternenklangs Lehrmeisterin.

! Marnion Seehüter (kurze blonde Haare, braune Augen; trägt stets Bogen und Dolch, wirkt abweisend, spricht kaum; Sinnesschärfe 10 (11/14/14), Verbergen 11 (14/14/15), Willenskraft 8 (14/14/13), SK 3) sieht sich als Wächter der elfischen Mysterien und tritt den Helden argwöhnisch gegenüber. Er lässt sie kaum aus den Augen, wird sich aber nicht gegen das Wort seiner Sippenmitglieder stellen.

! Das Maultier Morgel (braunes Fell, auffällig große Ohren, die schlapp herunterhängen, rund 50 Jahre alt) wird von der Sippe gepflegt und verbringt hier in Ruhe sein Alter. Es kam vor etwa 40 Jahren in Begleitung eines Elfen hierher, der die Sippe aber schnell verließ.

Zudem ist der ehemalige Dorfälteste **! Ariacron Himmelsluchs** in Erzählungen oder im allgemeinen Gedenken allgegenwärtig. Vor rund 10 Jahren verabschiedete er sich von der Sippe mit Worten über das Schicksal (siehe das Zitat auf Seite 35). Auf elfisch heißt Schicksal **Orima**, was du allen Helden, die Isdira auf Stufe II beherrschen, mitteilen kannst. Die Spieler können so einen Hinweis erhalten, dass die Himmelsluchse die hochelfischen Gottheiten wie natürliche Prinzipien sehen, so auch Orima.

• Ariacron war der Auelf, den Lailath traf (siehe Seite 17) und durch dessen Gedanken sie von der Geburt Sternenklangs erfuhr. So wusste sie auch vom Kind der Sippe.

Das Kind Sternenklang

»Simia nämlich trug seit seiner Geburt ein besonderes Mal auf seiner Schulter, das Sternenmal genannt wurde. Und obwohl es in jenen Tagen mehr Sternenträger unter den Elfen gab als zu irgendeinem späteren Zeitpunkt, wurde unter den Alten Elfen viel gerätselt und gemutmaßt, was es mit diesem besonderen Mal auf sich haben möge. Simia aber verkündete: »Wisset, dass die Sternträger Erwählte sind. Sie sind auserwählt, als erste in die Wirklichkeit zu gehen.«

[...]

Und das war damals Simias Gefolge: Hinter Simia ging Orima mit-dem-Sternenmal, und an ihrer Seite ging Lariel, gefolgt von Panlariel, die von Shayatariel geleitet wurde. Ihnen folgten die Schwestern Eoandra und Iantana mit den Brüdern Lemiran und Orlan. Dies waren die ersten acht Sternträger. Dahinter kamen weitere sieben mal acht Sternträger, unter welchen sich auch Nuriel mit-dem-Sternenmal befand. Im ganzen bestand das Gefolge von Simia also aus acht mal acht Sternträgern.«

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

Am 9. Efferd 1029 BF brachte Uljina Bienenfreundin eine Tochter zur Welt. Wenige Tage später verdunkelte eine Mondfinsternis das Madamal, was die Sterne in der Nacht umso stärker strahlen ließ. Gleichzeitig gab es über dem Svelltland einen Sternregen, von dem auch die Elfen wenig später aus Erzählungen erfuhren. Daraufhin gaben Uljina und Valayar dem Kind den Namen Dhashiya, was so viel wie Klang der Sterne oder Sternenklang bedeutet. Denn zeitgleich bemerkten die beiden, dass Dhashiya ein sternförmiges Mal auf der Schulter trägt, ganz so wie die Sternenträger der alten Legenden.

Ein Novadi oder Tulamide unter den Helden Optionaler Inhalt

Falls in der Heldengruppe ein Novadi oder ein Held aus dem tulamidischen Raum ist, kannst du ihm eine Probe auf Götter & Kulte (Rastullah) zugestehen (–1 für Helden, die keine Novadis sind). Gelingt diese, so weiß der Held, dass der 9. Efferd als 4. Rastullahallah einer der fünf hohen Feiertage Rastullahs ist.

Zudem kann der Held eine Probe auf Sagen & Legenden (Kalifat) –3 ablegen, die um QS/2 der vorangegangenen Probe auf Götter & Kulte erleichtert ist. Gelingt auch

diese Probe, erinnert sich der Held an das untenstehende novadische Märchen.

»Einst, so heißt es, lag in der weiten Wüste eine Oase namens Djihanna, die Stadt der Dschinne. Legenden sagen, die Zahl ihrer Säulen sei Legion gewesen, und sie stützten 9 mal 9 Paläste. Sie ward vor Jahrtausenden erbaut von Dschinnen. Diese hatten den Sand zu unüberwindbaren Mauern geformt, das Wasser der Oase in Springbrunnen gebändigt, die Palmen und Sträucher zu wunderschönen Gärten gepflanzt, mit der Hitze der Wüste die Ziegeln gebrannt, mit dem Wind der Wüste die Mauern gleißend poliert und mit der Kühle ihres Geistes die Form der Straßenzüge, Türme und Häuser erdacht.

Und dennoch fiel sie, lange bevor je ein Rechtgläubiger seinen Fuß auf den Wüstensand der Khôm setzte. Niemals aber fand sie je ein Nomade, und nie wird sie je ein Wüstenreisender finden, selbst wenn die Hufe seiner Kamele jedes Körnchen Sand in der Khôm umdrehen. Doch heißt es, dass die Stadt sich bisweilen von selbst aus dem Sande erhebt. Doch kann auch dann nur ein reines Kind, geboren an einem der hohen Feiertage Rastullahs, die Stadt finden.«

—altes novadisches Märchen

Für die weitere Entwicklung spielt dieses Märchen eine wichtige Rolle, denn im abschließenden Abenteuer der Kampagne, **Die Worte der Orima**, wird die Vereinigung von Sternenklang, der Bahalyr, dem iama und ihrem Falken nur gelingen, wenn das Lied Amalaia makellos ist, d. h. die Bahalyr mit möglichst wenigen Seelenmakeln belastet ist.

Dhashiya / Sternenklang I

Kurzcharakteristik: auelfische Sternenträgerin, Reinkarnation Amalaia, 12 Jahre alt (geboren am 9. Efferd 1029 BF)

Motivation: Sternenklang will verstehen, warum sie so besonders ist. Darüber hinaus benötigt sie aber auch Trost und Hilfe.

Agenda: Sternenklang sucht nach einem Seelentier und einem Seeleninstrument. Sie fühlt sich unvollständig und spürt intuitiv, dass die Bahalyr ihr helfen kann.

Funktion: Verbündete für die Helden – und nach der Bahalyr, dem iama und dem Falken das letzte und entscheidende Teilstück von Amalaia's Seele.

Hintergrund: Das Auelfenkind wurde in der Nacht des Sternensregens, der im Svelltland stattfand, als Tochter von Valayar Himmelsluchs und Uljina Bienenfreundin geboren. Sie trägt ein sternförmiges Mal auf der Schulter, was bei den Hochelfen als Zeichen der Sternenträger galt, Elfen mit besonderem Schicksal. Sternenklang hat



bislang noch kein Seelentier gefunden, und auch eine Affinität zu einem Seeleninstrument gab es bisher nicht. Der Sippe gibt das Kind zahlreiche Rätsel auf.

Darstellung: Stelle viele Fragen, aber gib überraschend weise Antworten, die man einem Kind nicht zutrauen würde. Halte deine Aussagen überwiegend kindlich-naiv. Zeig Interesse an allem, was die Helden von Amalaia berichten. Du weißt vieles über Amalaia, auch Dinge, die du eigentlich nicht wissen kannst – wie Einzelheiten zu ihrem Aufenthalt im Himmelsturm.

Schicksal: Sternenklangs Schicksal wird sich im letzten Band der Kampagne, **Die Worte der Orima**, erfüllen.

»Faelyrian? Ich vermisse ihn. Und ich verachte ihn. Was heißt eigentlich verachten?«

»Ich heiße Sternenklang. Meine Eltern sind Valayar und Uljina. Wer bist du, und was siehst du in mir?«

Amalaia's Seelenlied

In diesem Abschnitt sollten die Helden erkennen, dass Amalaia's Seelenlied vollständig auf Dere zurückgekehrt ist, und sie alle Komponenten gefunden haben: die Bahalyr, das *ima* aus dem Himmelsturm, den Falken als ihr Seelentier und das Kind Sternenklang als ihre direkte Reinkarnation.

Im Folgenden sind einige Szenen beschrieben, die du nutzen kannst, um die Helden mit Sternenklang interagieren zu lassen und dabei zu dieser Erkenntnis zu kommen. Am Ende sollte der Entschluss stehen, die Stadt Liretena aufzusuchen, wo Amalaia geboren wurde und wo sie Orima kennenlernte.

Wenn du lieber auf Würfeln zurückgreifen möchtest, kannst du die Szenen als Teil einer Gruppensammelprobe auf *Magiekunde* –1 einsetzen (beliebig viele Versuche, ein Intervall für jede Szene). Bei einem Teilerfolg (6 QS) erkennen die Helden, dass das Seelenlied vollständig ist. Du könntest dann zu der Episode mit dem Grauen Mann vom Ochsenwassers (siehe Seite 39) übergehen. Bei einem Erfolg (10 QS) ist ihnen klar, dass ihr Weg sie als nächsten Schritt nach Liretena führt.

☛ **Das besondere Kind:** Vermutlich fragen die Helden nach Lailaths Hinweisen direkt nach dem Kind. Unabhängig davon spüren sie schnell, dass jemand Besonderes in Biumandra lebt: Immer wieder riecht es so typisch nach Lavendel, wie Amalaia in den Träumen roch, oder ein Kind pfeift eine Weise, die an Amalaia's Seelenlied erinnert. Tatsächlich spüren die Helden in der Nähe Sternenklangs genau jene wiederkehrenden Eindrücke (siehe **Der Ruf der Bahalyr** Seite 55), die sie mit Amalaia in den Traumsequenzen verbunden haben.

☛ **Gespräche mit Sternenklang:** Der Austausch mit dem Kind ist von zentraler Bedeutung. Zunächst werden Uljina oder Valayar stets mit dabei sein, aber später können die Helden auch allein mit ihr sprechen. Lasse einen Helden, der mit ihr spricht, eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* +1 ablegen, um den Fortschritt der Gespräche

nachzuhalten. Zunächst gesteht Sternenklang, dass sie sich unvollständig fühlt und sich ein Seelentier und ein *ima* wünscht. Bringen die Helden sie in Kontakt mit Amalaia's Harfe, dem Falken oder der Bahalyr, dann zeigt sich, dass sie auf Amalaia's *ima* virtuos das Seelenlied spielen kann (wofür jeder Held einmalig einen Schip zurückerhält), den Falken ganz auf ihre ausgestreckte Hand niedergehen lässt und sich liebevoll an ihn schmiegt und die Bahalyr sich zu beruhigen scheint, wenn Sternenklang in der Nähe des Schiffs ist. Später gesteht sie, dass sie nicht weiß, wie sie „in Harmonie“ gelangen kann. Schließlich erkennt sie (mit den Helden), dass sie Teil von Amalaia's Seelenlied ist und darüber den Schritt in die Harmonie erreichen kann.

☛ **Austausch mit Gohálainn:** Die weise Zauberweberin steht den Helden als Ratgeberin zur Seite, weiß aber selbst keine Lösung. Sie regt an, mit Sternenklang Ausflüge zu Orten der alten Elfen zu machen, die rund um den See zu finden sind. Dabei kommen die Helden und Sternenklang sich näher (und du kannst die Sammelprobe zusätzlich erleichtern).

☛ **Eine Ruine am Seeufer:** Ein solcher Ausflug kann die Helden zu einer Ruine führen, die größtenteils unter Wasser am Seeufer liegt. Es handelt sich um alte Hafenanlagen, die der Elfenstadt Liretena vorgelagert waren. Sternenklang ist fasziniert und bittet die Helden, mit ihr dort zu tauchen, um den Stein zu berühren. Beschreibe dabei, wie die Taucher für einige Momente den alten, hochelfischen Glanz zu verspüren scheinen, und wie Sternenklang von der Architektur der Werft angetan ist – ganz wie Amalaia einst im Himmelsturm.

☛ **Amalaia's Lebensweg:** Sternenklang ist fasziniert von Amalaia's Leben und fragt die Helden darüber aus. Dabei weiß sie erstaunlich viel und kann die Hochelfe sogar zitieren. Eine Frage beschäftigt sie aber immer wieder: Wie kam es, dass Amalaia, die sich von Nurti ab- und Zerzal zuwandte, zum Ende ihres Lebens am Lebensbaum in den Salamandersteinen die Bahalyr erschuf – ganz im Sinne Nurtis?

☛ **Das Gleichgewicht von Nurti und Zerzal:** Die Antwort auf die Frage interpretieren Sternenklang, Gohálainn sowie Helden, denen eine Probe auf *Götter & Kulte (Nurti oder Zerzal)* –1 gelingt, schließlich so, dass Nurti und Zerzal sich in einem Gleichgewicht befinden müssen. Der Sturz von Amalaia als Stern vom Himmel war ein Akt, der Zerstörung hervorbrachte. Daraus muss neues Leben entstehen, um das Gleichgewicht zu wahren. Amalaia wurde in Liretena geboren, hier begann ihr Leben, ihr Wachstum, ihre Harmonie. Die Helden sollten diesen Ort mit Sternenklang aufsuchen.

☛ **Der Graue Mann vom Ochsenwasser:** Bei den Gesprächen mit Sternenklang und den Auelfen erfahren die Helden mehr über die Wassernymphen des Ochsenwassers und ihren Herrn, den Grauen Mann. Nutze die Beschreibungen aus dem nächsten Abschnitt, um eine weitere Fährte nach Liretena zu legen.

Der Graue Mann vom Ochsenwasser

Eine besondere Rolle bei der Interaktion mit Sternenklang nimmt der **! Graue Mann vom Ochsenwasser** (ein uraltes Feenwesen, das lediglich sein Gesicht im Wasser zeigt, von Elfen *Varesalwar* genannt) ein. Die Helden stoßen durch die Gespräche mit Sternenklang und den Elfen aus Biumandra auf seine Spur und können ihm letztlich persönlich begegnen. Er erkennt die Bedeutung, die die Helden bei der Reinkarnation Amalaia innehaben, und gibt ihnen den etwas kryptisch formulierten Hinweis, ihre Reise in Liretena fortzusetzen.

Legenden und Geschichten

Im Rahmen der Gespräche mit den Auelfen kannst du die folgenden Erzählungen einstreuen, in denen sich teilweise auch menschliche Legenden wiederfinden, die die Auelfen z. B. im Kontakt mit Fischern über die Jahre aufgeschnappt haben. Helden aus der Region oder mit elfischem Hintergrund können diese Sagen ebenfalls beisteuern, wenn ihnen eine Probe auf *Sagen & Legenden* (Romilyser Mark) –1 gelingt.

»Vor Tausenden von Jahren lebte in dieser Gegend der Riese Ochstan, ein raublustiger und gieriger Kerl. Er erschlug gar einen Drachen, um an dessen Hort zu kommen. Die Hochelfen der Region sorgten sich vor der Gier des Riesen, und so warteten sie, bis er sich zur Ruhe bettete und riefen die Macht des Wassers zur Hilfe. So kam es, dass an der Stelle, wo Ochstan schlief, ein großer See entstand, den man heute Ochsenwasser nennt. Ochstan liegt auf dem Grund dieses Sees, und er hält die Fluten über sich für den Schleier der Nacht, sodass er weiterschläft. Die Elfen wachten über den See, und damit der Riese durch den ständigen Fluss der Fluten in seinen Träumen gefangen bleibt, schufen sie einen Wasserfall, der für Bewegung im See sorgt, auf dass der Riese noch unzählige weitere Generationen schlafen mag.«

»Der Herr über den See ist der Graue Mann vom Ochsenwasser, ein Feenwesen, das so alt wie die Hochelfen ist – wenn nicht sogar älter. Wer oft und lang über den See fährt, sieht bisweilen sein ehrwürdiges Antlitz mit wogenartigen Haaren. Man sagt, er kennt viele Geschichten von früher, doch um mit ihm in Kontakt zu treten, braucht man viel Zeit und Geduld oder die Hilfe der Wassernymphen des Sees.«

»Im See leben zahlreiche Wassernymphen, Töchter und Gehilfen des Grauen Mannes. Sie wachen über den Schatz des Riesen Ochstan und geben bisweilen Fundstücke an die Fischer weiter, die auf dem See unterwegs sind. Oft stammen die Kleinodien aus der Kultur der Hochelfen und werden nicht nur aus dem See geborgen, sondern auch aus dem Fluss, den die Menschen Dergel nennen. Ursprünglich stammen sie wohl aus Liretena, der Stadt der Hochelfen. Doch das ist lange vergangen.«

»Einst lebten unter den Hochelfen die Sternenträger, von Orima besonders begünstigte Elfen. Da Orima ihnen so wohlgesonnen war, gab es sechs Tage in ihrem Leben, die als besondere Schicksalstage ihr Wirken offenbarten. Diese sind der

Tag der Bestimmung, der Tag des Seelenliedes, der Tag des Wandels, der Tag der Vollendung, der Tag der Harmonie und der Tag des Todes. An jenen Tagen spürten die Sternenträger ihre Bestimmung oder trafen weitreichende Entscheidungen – und sie spürten, wenn ein solcher Tag aufzog. Selbst der Tag des Todes kam nicht überraschend für sie. Bisweilen werden diese Tage auch den sechs Elementen zugeordnet. Am Tag der Bestimmung beginnt in ihnen das Feuer auf ihre Bestimmung zu brennen, der Tag des Seelenliedes steht im Zeichen der Luft. Der Tag der Wendung vollzieht einen Wandel wie nur das Wasser es kann, der Tag der Vollendung dagegen führt zu einem Zustand der Ruhe, der mit Erz assoziiert wird. Der Tag der Harmonie spiegelt wie kein anderer den Humus wider, den des Todes schließlich prägt das lebensfeindliche Eis.«

Darüber hinaus sollten die Helden spätestens jetzt das novadische Märchen (siehe Seite 37) in Erfahrung bringen.

Schließlich können die Helden mit Sternenklang und Gohálainn eine Bootsfahrt auf das Ochsenwasser unternehmen, bei der sie auf die Wassernymphen des Sees treffen. Die verspielten Wassernymphen schwimmen erst um das Boot herum und locken die Helden dann in den See. Um einem Tauchgang zu widerstehen, müssen die Helden erfolgreich eine Probe auf ihre Willenskraft (Betören widerstehen) +1 gegen Betören der Wassernymphen (Probe +2 auf 12/16/16 mit FW 10) ablegen. Einem Helden, dem dies nicht gelingt (oder der sich nicht widersetzen will), steht ein Tauchgang in die Tiefen des Ochsenwassers bevor, umringt von Wassernymphen und entlang alter Ruinen, für den eine Probe auf *Schwimmen* (Tauchen) erforderlich ist. Je nach Erfolg der Probe sind die Wassernymphen gesprächsbereit.

Probe auf Schwimmen (Tauchen)

QS 1 – Die Wassernymphen berichten vom Grauen Mann des Ochsenwassers und versprechen, dass sie ihren Herrn dazu bewegen werden, die Helden zu treffen.

QS 2 – Der Held macht bei seinem übernatürlich langen Tauchgang eine intensive Erfahrung in der Unterwasserwelt des Sees und mit der Kultur der Wassernymphen. Er erhält einen Schip zurück und erfährt, dass der Graue Mann zwischen der Realität und der Traumwelt Madayas wandeln kann, ganz ähnlich der Bahalyr. Er kennt zudem die Elfenstadt Liretena.

QS 3+ – Die Wassernymphen finden besonderen Gefallen an dem Taucher, der so lange in ihrem Reich verweilt. Sie schenken ihm einen Gegenstand aus dem See, der einst den Hochelfen gehörte. Du kannst dazu mit dem W6 würfeln: 1–2: ein Paar wunderschöne Ohrringe, welches die erste Teilprobe auf CH bei gesellschaftlichen Talenten um +1 erleichtert; 3–4: eine Flöte, bei der die Teilprobe auf KO in *Musizieren* um +1 erleichtert ist; 5–6: Schmuck im Wert von 3W6+20 Dukaten.

Sollte tatsächlich kein Held die Probe bestehen, teilen die Wassernymphen Sternenklang das Ergebnis von QS 1 mit.

Der Graue Mann vom Ochsenwasser

Wenn die Helden mit den Wassernymphen gesprochen haben, werden diese sie am nächsten Tag zum Grauen Mann selbst führen. In den frühen Morgenstunden weckt betörender Gesang die Helden. Folgen sie diesem zum Wasser, sehen sie zwei Wassernymphen, die ihnen bedeuten, ins Ochsenwasser einzutauchen. Auch Sternenklang ist anwesend und steigt bereits ins Wasser. Über allem liegt ein morgendlicher Nebel.

Sobald wenigstens ein Held im Wasser ist, wird der Nebel dichter, doch der Gesang der Wassernymphen leitet die Helden. Proben auf *Schwimmen* sind nicht erforderlich – die Helden können sich ganz einfach durch das Wasser bewegen. Es fällt ihnen schwer, zu beurteilen, wie weit und wie lange sie geschwommen sind. Nur wem eine Probe auf *Orientierung* –3 gelingt, kann einschätzen, dass man höchstens ein Viertelstundenmaß unterwegs ist (QS 1) und dabei eine Strecke von vielleicht 500 Schritten zurücklegt (QS 2+). Schließlich erreichen die Helden den Grauen Mann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichter Nebel umgibt euch, der alles in ein tiefes, undurchdringliches Grau hüllt. Nur die goldenen Haare der beiden Wassernymphen, denen ihr folgt, bilden einen Kontrast.

Plötzlich halten die beiden ein und machen aufgeregte Bewegungen. Das Wasser um euch gerät in Bewegung, und auf der grauen Oberfläche vermögt ihr ein riesiges Gesicht auszumachen – das Gesicht eines alten, bärtigen Mannes.

Als das Gesicht seinen Mund öffnet, steigen Luftblasen auf und es entstehen Wellen, die ein Boot zum Kentern bringen könnten. Doch die Wassernymphen stimmen einen Gesang an, der auf euch beruhigend wirkt, und die Wellen stören euch nicht im Geringsten.

Für einen Moment fühlt ihr euch sicher, geborgen, doch dann dröhnt eine gewaltige, tiefe Stimme aus dem Mund des Gesichts:

„Aaaaaaah, die Sternenträgerin sucht wieder ihren See auf, wie sie es so oft getan hat. Es tut gut, dich wieder zu sehen. Die Begegnung mit IHR wird dich verändern. Der Ort deiner Geburt ist nicht mehr, wie er einst war. Doch er erstrahlt erneut in einer Blüte, die dich stolz macht. Sieh ihn dir an, denn wer weiß, wie oft du ihn noch aufsuchen kannst. Ein gewaltiger Schatten liegt über dir und deinen Begleitern. Er wird sich nehmen, wonach ihn begehrt, und was könnt ihr ihm entgegensetzen?

Erinnerst du dich, mein Kind, an jenen Ort, an dem du einen Blick durch die Welten werfen kannst? Er mag dir helfen, deine Sehnsucht zu lindern.“

Die Stimme verstummt, und die Züge des Gesichts glätten sich, ja der ganze See liegt mit einem Mal ruhig vor euch.



Der Graue Mann hat in Sternenklänge Amalaia erkannt. Seine letzten Sätze wenden sich direkt an Sternenklänge und sind relativ deutlich. In der restlichen Botschaft vermischt er allerdings verschiedene Zeiten, sodass sie besonders kryptisch wirkt:

- ☛ *Die Begegnung mit IHR wird dich verändern.* Gemeint ist die Begegnung Amalaia mit Orima – die schon vor Jahrtausenden stattfand.
- ☛ *Der Ort deiner Geburt ist nicht mehr, wie er einst war.* Damit ist Liretena gemeint, und die Helden sollten dies als Anhaltspunkt nehmen, die Stadt aufzusuchen.
- ☛ *Doch er erstrahlt erneut in einer Blüte, die dich stolz macht.* Dies ist ein Blick des Grauen Manns in eine mögliche Zukunft – wer weiß, ob sie eintreffen wird?
- ☛ *Ein gewaltiger Schatten liegt über dir und deinen Begleitern. Er wird sich nehmen, wonach ihn begehrt, und was könnt ihr ihm entgegensetzen?* Ein Hinweis eventuell auf Feracinar, der im nächsten Kapitel den Helden zusetzen wird, vor allem aber auf Arantalwa.

Die Helden können hier eventuell noch die ein oder andere Frage platzieren, falls du den Grauen Mann einsetzen möchtest, um bisher unklare Zusammenhänge aufzuklären. Insbesondere kennt der Graue Mann die

genaue Lage der Stadt, die er aber nur nach gutem Zureden der Helden preisgibt.

Probe auf Überreden (Schmeicheln)

(+2, wenn Sternenklänge dabei ist und einbezogen wird)

QS 1 – Liretena grenzte einst direkt von Westen an das Ochsenwasser.

QS 2 – Die Stadt wie auch der See waren einst größer, sie lag zwischen dem heutigen Ort ähnlichen Namens und dem See.

QS 3+ – Ein Ort in Liretena, der Amalaia früher sehr viel bedeutete, war der alte Lufthafen, der auf dem Berg lag, der heute *Klanadosch* genannt wird.

Anschließend zieht sich das Gesicht zurück, der Nebel lichtet sich und die Wassernymphen geleiten die Helden zurück zum Ufer.

Aufgrund der letzten Sätze des Grauen Manns bittet Sternenklänge die Helden, sie nach Liretena zu begleiten – sofern diese nicht von sich aus auf diese Idee kommen. In dem Fall bittet Sternenklänge sie, sie dorthin mitzunehmen. Mit der Bahalyr können die Helden Kurs auf die Stadt nehmen und gelangen so wieder in eine Traumwelt Amalaia.

Liretena damals

Die Traumwelt von Liretena ist die bislang größte und am deutlichsten ausgeprägte der Kampagne. Liretena war Amalaia's Heimat und die meisten ihrer Erinnerungen haben mit der Stadt zu tun – und hier hat sie bereits zu Lebzeiten viel verändert.

Die Stadt wurde 4014 v. BF gegründet, und nur vier Jahre nach der Gründung erblickte Amalaia hier das Licht der Welt. Liretena selbst war keine der sechs elementaren Städte der Hochelfen, vielmehr war sie als Vorposten von *Vayavinda* geplant, der Stadt der Luft, um Luftschiffe für den Krieg zu bauen. Doch Liretena erreichte schon bald eine Größe, die für die heutigen Völker kaum vorstellbar ist.

Im Laufe der Zeit wandelte sich die Stimmung in der Stadt. Aus einer handwerklich orientierten, auf Schiffbau und neue Erfindungen ausgerichteten, weltoffenen Stadt wurde ein Ort der Kriegs- und Todesgöttin Zerzal, dessen Bewohner durch den Hass auf ihre Feinde vereint waren und in dem die sonst so gewohnte Leichtigkeit und Feinsinnigkeit der Elfen keinen Platz mehr hatte. Amalaia selbst prägte diese Wandlung durch ihre Rückkehr, bei der sie sich von Nurti ab- und Zerzal zugewandt hatte.

In seiner Hochzeit hatte Liretena mehr als 100.000 Einwohner, wovon ein beachtlicher Teil aus Neckern und Wassernymphen bestand. Die Stadt erstreckte sich von der Dergelschlaufe beim heutigen Rankaraliretena bis zum See Lonûrdin, der früher jedoch andere Ausmaße als das heutige Ochsenwasser hatte.

Zeitleiste Liretenas und Amalaia

4014 v. BF	Gründung Liretenas als Handwerksstadt mit Zauberschiffwerften
um 4010 v. BF	Geburt und Kindheit Amalaia's. Sie lernt Orima persönlich kennen.
4000 v. BF	Entrückung Orimas auf einer Reise mit dem Sphärenschiff <i>Rilmandra</i>
um 3990 v. BF	Amalaia reist zum Himmelsturm und beginnt ihre Ausbildung zur Schiffsbauerin.
3952 v. BF	Fall Ometheons (des Himmelssturms), Amalaia flieht zurück in ihre Heimat Liretena.
um 3930 v. BF	Die verbitterte Amalaia wandelt Liretenas Schiffswerften hin zu kriegerischer Ausrichtung, Beginn der Zerzal-Verehrung in Liretena.
um 3000 v. BF	Wandel Amalaia's: Reise in die Salamandersteine und Bau der Bahalyr
um 2900 v. BF	Endgültige Fertigstellung der Bahalyr (nach mehr als 100 Jahren)
um 2500 v. BF	Amalaia lebt in Tie'Shianna und stellt sich und ihr Schiff in die Dienste von Hochkönig ♀ <i>Fenvarien</i> .

Zeitleiste Liretenas und Amalias

2261 v. BF	Im 2. Drachenkrieg nimmt Amalaia mit ihrem Schiff im Auftrag Fenvariens an Kämpfen teil, bei mehreren Schlachten ist die Bahalyr das Feldherrenschiff Fenvariens; vielfach nutzt sie es, um Zivilisten, Flüchtende und Verletzte zu retten.
2253 v. BF	Tod Amalaias in der Schlacht im Totenmoor, wobei sie zuvor noch viele Leben rettet.
ab 2252 v. BF	Rückführung der Bahalyr nach Liretena , Umbauversuche; Weitergabe an Fenvariens und schließlich Rückführung des Schiffes in die Salamandersteine
um 2230 v. BF	Fall Liretenas , die flüchtenden Hochelfen ziehen nach Tie'Shianna, einige verweilen versteckt in den Trollzacken, wo sie noch eine Weile in kleinen Gruppen gegen die Heere des Namenlosen kämpfen. Aus ihnen geht u. a. die Auelfen-Sippe der <i>Himmelsluchse</i> hervor.
2201 v. BF	Untergang Tie'Shiannas
1029 BF	Am 9. Efferd Geburt Dhashiyas (Isdira: Sternenklang) am Ochsenwasser in der Auelfen-Sippe der <i>Himmelsluchse</i> .

(Rankara-)Liretena heute

Rankaraliretena

Einwohner: 1.100 (600 Menschen, 500 Zwerge)

Herrschaft: Rat der Stadt, bestehend zur Hälfte aus Menschen und Zwergen

Tempel: Peraine, Ingerimm

Handel & Gewerbe: Zentraler Handelsplatz, durch den mehrere Handelsstraßen führen, Schmiedewaren und andere zwergische Handwerkerzeugnisse, Silbermine in der direkten Nähe der Stadt; als Knotenpunkt verfügt Rankaraliretena über einen Markt und bietet verschiedene Dienstleistungen an

Gasthäuser: Schänke *Pickel und Spaten* (Q2/P3), Schänke *Feuerschlot* (Q4/P3 für Zwerge, P5 für Menschen), Schänke *Sankt Travinian* (Q4/P3), Gasthaus *Ochse* (Q3/P4/S10), Gasthaus *Der Fürstin Ehr'* (Q4/P4/S8)

Besonderheiten: Brücke über den Dergel, die von Zöllnern kontrolliert wird

Stimmung in der Stadt: Die Tyrannei des Rondraordens gehört seit mehr als 5 Jahren der Vergangenheit an, seitdem blühen Handwerk und Handel wieder auf. Die Bürger blicken zuversichtlich in die Zukunft, zwischen Menschen und Zwergen herrscht eine freundschaftliche Rivalität.

In der zum Mittelreich gehörenden Rommilyser Mark befindet sich heute in der Nähe des Ortes, an dem einst Liretena stand, eine kleine Stadt, die nur noch dem Namen nach an frühere Zeiten erinnert: Rankaraliretena ist nicht einmal ein Schatten der alten Elfenstadt und liegt nur an deren westlichem Rand. In der Gegend gibt es lediglich einige Sagen über eine frühere Elfenstadt, da es hin und wieder Funde aus der Zeit der Hochelfen gibt. Doch über die Jahrhunderte haben Schatzsucher die meisten einfach zu erreichenden Stellen bereits geplündert. Zudem leben zahlreiche Zwerge in der Stadt, sodass man auch im Baustil der Häuser keine Hinweise auf elfische Hinterlassenschaften findet.

In den letzten Jahren hat die Stadt an Bedeutung und Wohlstand verloren, da sie in der Zeit der Wildermark zwischen 1027 BF und 1034 BF unter der Herrschaft des Rondraordens vom *Heiligen Zorn* stand, dessen Ordensmeister die Stadt wie ein Tyrann regierte. Mit der Befreiung durch die Armee der heutigen Markgräfin **Swantje von Rabenmund** ist der Orden zerschlagen worden, und heute leisten eine Handvoll ehemalige Ordensritter als Zeichen der Buße und Reue Dienst in der Stadt.

Liretena um 3900 v. BF im Überblick

Liretena für den eiligen Leser

Region: Hochelfenreich bzw. (heutiges) Mittelreich

Einwohner: etwa 50.000

Herrschaft / Politik: Rat der Stadt unter Führung von **Mydhella deutet-die-Träume**

Tempel: Tempel des Luchses (Zerzal), Tempel der Schaffenskraft (Simia), Tempel von Werden und Ge-deihen (Nurti)

Handel und Gewerbe: Liretena ist fast so etwas wie eines der industriellen Zentren der Hochelfen, hier werden alle Komponenten für Luftschiffe hergestellt, inklusive Waffen und Rüstungen für die Besatzung der Schiffe.

Besonderheiten: Luftschiffwerften und großer Luftschiffhafen, Präsenz des Feenwesens *Varesalwar* (heute bekannt als der *Graue Mann*), dem ein eigenes Stadtviertel gewidmet ist

Stimmung in der Stadt: Zu dem Zeitpunkt, an dem die Helden in der Traumwelt Liretenas sind, herrscht Anspannung in der Stadt. Kriege werfen ihre Schatten voraus, die Zeit für Feingeistiges fehlt, hektische Betriebsamkeit ist ausgebrochen, und viele Hochelfen wittern Feinde und Verrat.

Liretena ist zu Amalaias Zeit eine weitläufige Elfenstadt, die sich auf einer Fläche von etwa 20 auf 20 Meilen erstreckt. Die Stadt wurde entlang eines Bergrückens von acht Bergen bis hin zum Ufer des Sees Ochsenwasser gebaut, der von den Elfen damals *Lonûrdin* genannt wurde. Weit mehr als zwei Drittel der Stadtfläche sind Parks, Gärten, Wälder und Berge – die fehlende Konzentration einzelner Gebäude auf einem Fleck ist einer der Gründe, warum man im heutigen Aventurien nur äußerst selten Überreste der alten Elfenstadt findet. Das Stadtbild ist sehr uneinheitlich – vereinzelt ragen Türme in die Höhe, an denen Luftschiffe festmachen, dann gibt es große



Parkanlagen, ehe an einer anderen Stelle ein beinahe urtümlich wirkender Wald vorherrscht. Liretena besteht aus fünf Stadtvierteln, von denen vier jeweils der Gottheit zugeordnet sind, die im Viertel die stärkste Verehrung genießt. Das fünfte Stadtviertel stellt eine Ausnahme dar, denn es wird einem mächtigen Feenwesen namens *Varesalwa* zugeordnet. Das Feenwesen, das heute als der *Graue Mann* bekannt ist, wird von den Elfen nicht verehrt, aber respektiert, sodass man ihm ein eigenes Viertel zugestanden hat. Das *Simia-Viertel* ist der zentrale Ort für Handwerker. Das *Nurti-Viertel* ist fast vollständig bewaldet und gilt als Viertel der Wohlhabenden. Das *Orima-Viertel* hat seinen Namen erst vor vergleichsweise kurzer Zeit erhalten, da Orima zur Zeit der Stadtgründung selbst noch hier lebte und erst vor Kurzem entrückt wurde. Das kleinste Viertel ist das *Zerzal-Viertel*, welches jedoch zu der hier beschriebenen Zeit – etwa 3900 bis 3200 v. BF – an Bedeutung gewinnt, da sich die ganze Stadt in Richtung des Zerzal-Glaubens ausrichtet.

Anders als in heutigen Städten gibt es in Liretena keine Gasthäuser. Die Sippen der Stadt unterhalten eigene Sippenpaläste und -villen, in denen Besucher ihrer Sippe unterkommen können.

Zerzal-Viertel (rund um den heutigen Berg Klanadosch)

Im Nordwesten der weitläufigen Stadt erhebt sich das **Zerzal-Viertel (ZV)**, das auf dem heute als *Klanadosch* bezeichneten Berg liegt. Auf dem Gipfel des Berges befindet

sich der **Tempel des Luchses (T01)**, das Zentrum der Zerzal-Verehrung. Dabei handelt es sich nicht um einen klassischen Tempelbau, sondern eine große Anlage, für die natürliche Höhlen des Berges durch die Magie der Hochelfen erweitert und ausgebaut wurden. Kleinere Höhlen wurden als Andachtsräume und Seitenkapellen ausgestaltet, deren Wände mit Mosaiken aus edlem Marmor verziert worden sind. Bereits dies wirkt für Besucher der Stadt beeindruckend. Noch imposanter ist jedoch das Allerheiligste im Inneren der Anlage, eine große Höhle, deren Wände vollständig mit weißem Marmor ausgekleidet sind und deren Grundriss dem Kopf eines Luchses nachempfunden ist. Die Böden bestehen aus schwarzem Marmor, was einen Kontrast zu den Wänden erzeugt, der für Besucher zunächst verwirrend wirkt, von Gläubigen aber als Zeichen der Zerstörung und der Vergänglichkeit gedeutet wird. Herr über die Anlage, in der mehr als ein Dutzend Priesterinnen und Priester sowie dreimal so viele Laien ihren Dienst verrichten, ist **Unveliel der-der-Klingefolgt** (lange weiße Haare, stets gerüstet, fixiert beim Reden sein Gegenüber; Kriegskunst 15 (15/12/15), Willenskraft 14 (15/15/14), SK 3). Die Meinung des erfahrenen und wortgewandten Hohepriesters wiegt schwer in der Stadt, und Unveliel ist es gelungen, seine Macht und die seiner Kirche immer weiter auszubauen.

Um den Tempel herum gibt es mehrere **Luft-Werften (ZV01)**, in denen Luftschiffe gebaut werden. Durch die dominante Zerzal-Verehrung werden die meisten hier

konstruierten Luftschiffe als Kriegsschiffe konzipiert. Die gewaltigen Gebäude verfügen über mehrere Stockwerke, in denen sich riesige Hallen befinden. Dutzende Elfen arbeiten hier gleichzeitig an der Fertigung neuer Luftschiffe, wirken gemeinsam mächtige Zauber oder stellen in jahrzehntelang geübten Handgriffen Einzelteile der Schiffe her, die danach von anderen Elfen zusammengebaut werden. Hier herrscht eine präzise eingeübte Routine und die Geschwindigkeit, mit der ganze Schiffe gebaut werden, wird heute von den besten Manufakturen und Werften des Horasreichs nicht erreicht. Schiffsbauer und Zerzal-Priester pflegen verschiedene Rituale, um sicherzustellen, dass das Ablegen der Kriegsschiffe unter dem Segen Zerzals steht. So kommt es, dass rund um den Tempel und die Werften Fremde besonders misstrauisch

beäugt werden. Im Südosten des Berges liegt der **Luft-hafen (ZV02)**, der über zwei große Plattformen verfügt, an denen Dutzende von Schiffen andocken können. Die Bewohner Liretenas nennen ihn *kla'awasel*, was so viel wie „Schiffsfänger“ heißt – möglicherweise hat der heutige, zwergische Name Klanadosch seinen Ursprung in dieser Bezeichnung. In direkter Nähe des Lufthafens liegt der **Sippenturm der Luftbezwinger (ZV03)**, in dem die sehr konservative Sippe lediglich eigene Sippenmitglieder aus fremden Städten begrüßt. Der schlanke, hohe Steinturm wird von einem Steinbogen gestützt, der Teil einer eigenen Anlegestelle für Luftschiffe ist. Hier liegen üblicherweise zwei oder drei Luftschiffe vertäut, deren Mannschaften stets bereit sind, schnell abzulegen und möglichen Angreifern die Stirn zu bieten.

Simia-Viertel (Hügelland)

Zwischen sieben der Berge, die man heute aus den Geschichten der Zwerge als die *Acht Väterchen* kennt (der achte liegt noch etwas weiter südöstlich), liegt das **Simia-Viertel (SV)**. Dieses wird in erster Linie von Handwerkern bewohnt.

Vom Lufthafen im Zerzal-Viertel aus führt eine große Treppe an der Flanke des Berges entlang hinab ins Simia-Viertel. Ganz im Westen liegt die **Arena (SV01)** zwischen zwei Bergen, so werden die natürlichen Begebenheiten der Landschaft ideal genutzt, um mehreren tausend Elfen als Zuschauern Platz zu bieten. In der Arena werden sowohl Kampf-Spiele im Namen Zerzals wie der Kampf der (zumeist überlegenen) Elfen gegen gefangen genommene Feinde, als auch Wettbewerbe unter den Bewohnern Liretenas abgehalten. Hier steht stets der Aspekt der körperlichen Leistung im Vordergrund. Bei Veranstaltungen ist die Arena bis auf den letzten Platz mit Einheimischen gefüllt, sodass Fremde nur selten in den Genuss eines Besuchs kommen. Ganz in der Nähe der Arena liegt die **Verbotene Höhle (SV02)**, die von mehreren Kriegern bewacht wird. Warum genau das Betreten der Höhle verboten wurde, weiß bereits zu Amalaias Lebzeiten kaum noch jemand, doch es halten sich Gerüchte, dass ein altes Übel dort Jagd auf Elfen macht. In der Nähe der Verbotenen Höhle, aber auch im südlichen Teil des Viertels stehen **Wachhäuser (W)**, in denen Elfen ihren Dienst verrichten, aber auch Waffen und Ausrüstung gelagert werden.

Überall im Viertel finden sich zahlreiche **Werkstätten (SV03)**, in denen elfische Handwerker Schmuck und Porzellanwaren, aber auch Waffen und Ausrüstungsgegenstände für die Luftschiffe fertigen. Die einzelnen Werkstätten sind durch kleine Parks und Baumreihen voneinander getrennt, sodass es hier eher beschaulich und weniger laut und verrauht als in den Handwerker-vierteln heutiger Städte zugeht. Die Werkstätten ähneln eher industriellen Manufakturen, in denen mehrere Dutzend Handwerker und Gehilfen arbeiten und die sich oftmals über mehrere Geschosse erstrecken, als den kleinen Werkstätten von zünftigen Handwerkern.

Neben den zahlreichen Werkstätten wird das Simia-Viertel vor allem durch zwei große Türme geprägt. Der **Sippenturm der Klingensänger (SV04)** ist ein wahres Bollwerk und kein filigraner Turm. Für die kriegerische



Sippe achtet **Thamyseon der-den-Tod-bringt** (amethystfarbene Augen, trägt stets eine schwarze Rüstung, spricht in kurzen Sätzen; Willenskraft 13 (16/13/14), SK 4) darauf, dass nur Sippenmitglieder und solche Fremde, die würdig sind, von der kriegerischen Sippe als Gast empfangen zu werden, den Turm betreten und dabei gleich zu Wachdiensten eingeteilt werden. Das Innere des Turms ist im Vergleich zu den anderen Sippengebäuden sehr spartanisch ausgestattet. Dafür verfügt der Sippenturm über ein ansehnliches Waffenarsenal.

Der **Sippenpalast der Tierrufer (SV05)** scheint auf den ersten Blick nicht in das Viertel zu passen. Doch anders als der Name vermuten lässt, finden sich in dieser Sippe auch zahlreiche Handwerker. Zudem gelten die Sippenmitglieder als profunde Kenner jener Magie, die für Luftschiffe erforderlich ist und bisweilen kreisen gar Drachen um die Spitze ihres Palasts.

Ganz im Südwesten des Viertels auf einem höheren Berg liegt der **Sternenturm (SV06)**, in dem die Elfen Liretenas den Himmel und die Bewegungen der Sterne beobachten. Ein schmaler Pfad führt vom Simia-Viertel den Hang des Berges hinauf zum schlanken, gut 30 Schritt hohen Turm, der bereits von weitem zu sehen ist. Das oberste Stockwerk wird von einem spiralförmigen Wehrgang umrundet, der zu einer Plattform führt, von der aus die Elfen den Himmel beobachten und nach guten Omen oder Sternenkongstellationen suchen, um Schiffe aus den Werften zu entsenden. Eine Gruppe Auserwählter, zumeist Sternenträger, wechselt sich bei den Himmelsbeobachtungen ab. Auch Amalaia gehörte zwischenzeitlich der Gruppe an, die zumeist aber von **Kallariel sucht-nach-dem-Sternenlied** (kurze dunkle Haare, amethystfarbene Augen, sammelt Wissen und teilt dies ungern; Götter & Kulte 14 (16/16/16), Magiekunde 13 (16/16/16), Willenskraft 15 (15/16/16), SK 4) geleitet wird.

Auf einem Berghang im Osten steht mit dem **Tempel der Schaffenskraft (T02)** das wohl wichtigste Gebäude des Viertels. Hier wird Simia verehrt, welcher insbesondere von den zahlreichen Handwerkern der Stadt angeboten wird. Der Tempel weist eine eher schlichte Front auf. Anders als im Zerzal-Tempel wird hier vollständig auf Marmor verzichtet und dafür grauer Granit aus der Umgebung verwendet. Auch in seinem Inneren ist der Tempel eher schlicht, enthält aber beeindruckende Fresken und eine Sammlung von Meisterstücken elfischer Handwerker, die im Tempel ausgestellt werden. Die Hohepriesterin **Narivela die-Ewigjunge** (kindliche Züge, lächelt stets, weltoffen; Bekehren & Überzeugen 16 (14/15/16), Willenskraft 14 (14/16/16), SK 4) trotz selbst für elfische Maßstäbe dem Alter in besonderer Weise, wirkt sie doch nach über 1000 Jahren noch immer wie ein großes Kind. Narivela wird oft unterschätzt und für naiv gehalten, doch sie ist eine gute Beobachterin und tritt häufig als Vermittlerin oder Helferin auf.

Orima-Viertel (Zentrum)

Das Zentrum Liretenas ist das **Orima-Viertel (OV)**, das von sorgsam gepflegten Grünflächen und Parks geprägt wird, die teils auch über ihre Grenzen hinauswachsen und Besitz von den Gebäuden an ihren Rändern ergreifen.

Dies wird von den Hochelfen zumeist zum Anlass genommen, das Viertel umzugestalten und neue Häuser zu errichten und neue Wege anzulegen.

Betritt man das Viertel von Westen, gelangt man zunächst in den **Kunstgarten**, eine gepflegte Parkanlage, die eine Reihe von Skulpturen aus Stein, Gebilden aus Holz und originell geschnittenen Büschen beherbergt. Im Südosten gelangt man an den **kleinen Markt**, auf dem regelmäßig handwerkliche Erzeugnisse aus dem Simia-Viertel gehandelt werden. An den Markt schließen direkt die **Lagerhäuser (OV01)** an, in denen Baumaterialien, Rohstoffe und andere Handelswaren gelagert werden. Die Lagerhäuser sind mehrere Stockwerke hoch, von denen das oberste häufig über eine kleine Anlegestelle für Luftschiffe verfügt. Von dort werden bisweilen Waren direkt zu den Luftwerften transportiert. Da zahlreiche Materialien für den Luftschiff- und Waffenbau benötigt werden, werden die Lagerhäuser sehr genau kontrolliert. Nordöstlich des kleinen Markts, an der Grenze zum Varesalwar- und Nurti-Viertel liegt der **große Markt**. Als zentraler Stützpunkt der Luftschiffahrt wird Liretena von vielen Händlern aufgesucht, die zwischen den großen Elfenstädten verkehren, sodass fast alle Arten von Waren die Stadt erreichen und hier gehandelt werden.

Im Zentrum des Viertels liegt mit dem **Forum** eine besonders großzügig gestaltete, hügelige Parkanlage mit zahlreichen Springbrunnen, Statuen, kleinen Gebäuden, Schreinen und Ständen. Hier findet ein großer Teil des öffentlichen Lebens statt – es wird Recht gesprochen, Handel werden abgeschlossen, *iamas* gefertigt und viel diskutiert. Direkt am Forum erheben sich die großen **Hallen des Rates (OV02)**, ein Marmorgebäude, das von einem Dutzend Säulen getragen wird. Eine Marmortreppe führt in das Gebäude, dessen doppelflügeliges Tor stets offensteht, ein Zeichen, dass der Rat der Stadt für die Bewohner Liretenas zu jeder Zeit zu erreichen ist. In den Hallen des Rates gibt es nur wenige, aber dafür große Ratssäle, in denen die Ratselfen und ihre Berater und Bediensteten ihrer Arbeit nachkommen. Der große Innenhof ist wie ein Park gestaltet, mit Brunnen, Bäumen und Sitzgelegenheiten, die auch einer größeren Versammlung ausreichend Platz bieten. Lange Zeit bestand der Rat aus neun Personen, von denen drei aus den Tempeln der Stadt entsandt wurden. Auch ein Abgesandter Varesalwars zählte zu den Ratsmitgliedern. Zu Amalaias Zeiten, in denen der Einfluss der Zerzal-Priesterschaft größer ist, wurde der Rat auf sieben Mitglieder reduziert. Neben dem Zerzal-Hohepriester Unveliel der-der-Klinge-folgt ist noch ein weiterer Zerzal-Priester Mitglied im Rat. Bei der Besetzung der übrigen Sitze im Rat achtet Unveliel immer auf eine Auswahl an Elfen, die seinen Zielen dienlich sind. Lediglich die Ratsvorsitzende **Mydhella deutet-die-Träume** (kurze blonde Haare, überzeugende Rednerin, um Ausgleich bemüht; Bekehren & Überzeugen 15 (16/17/17), Willenskraft 17 (16/17/17), SK 5) lässt sich nicht beeinflussen, tut aber auch nichts gegen die starke Position der Zerzal-Kirche.

Ebenfalls in der Nähe des Forums liegt das große **Theater (OV03)**, aus dem trotz seiner 400 Plätze immer wieder Aufführungen auf das Forum verlegt werden. **Ganathor**

Sphärensang (dunkle Haare mit violetten Strähnen, spöttisches Grinsen, schnell zu begeistern; Verkleiden 17 (14/15/15), Willenskraft 10 (14/14/15) SK 3), Herr über Requisiten und Aufführungen, stört das nicht. Vielmehr ist ihm daran gelegen, seine Werke möglichst vielen Elfen zu präsentieren. Da der Theatermeister der Ratsvorsitzenden sehr nahesteht, bekommt er regelmäßig die Zusage, Teile des Forums für eine anstehende Aufführung zu sperren und mit magischen Mitteln vorübergehend zu verändern, was nicht überall auf Gegenliebe stößt.

Inmitten eines der größeren Gärten liegt der **Sippenpalast der Traumweber (OV04)**, dessen riesige Terrasse mehr als 100 Elfen Platz bietet. Die Ratsvorsitzende Mydhella zählt zu den Traumwebern, weshalb es hier häufig zugeht wie in einem Bienenstock, denn zahlreiche Würdenträger aus anderen Städten und Mitglieder anderer Sippen aus Liretena suchen den Palast auf, um sich mit ihr zu beraten. Trotz der Größe der Terrasse sind oft alle Plätze belegt, und auch der Palast selbst scheint aus allen Nähten zu platzen. Dennoch gelingt es Mydhellas Seelenverbundenem **! Namineon der-Geschichte-bewahrt** (klare, blaue Augen, sehr besonnen und ruhig, spricht langsam; Willenskraft 12 (15/14/14), SK 4) immer wieder, allen Bittstellern und Besuchern eine Unterkunft zuzuweisen und für einen angenehmen Aufenthalt zu sorgen. Sollten Gäste doch einmal auf einen Platz warten müssen, begleitet er sie auf Spaziergängen in den Gärten und schenkt ihnen ein wenig ehrliche Aufmerksamkeit.

Viertel Varesalwars (Hafen am Lonûrdin)

Im Osten der Stadt grenzt das **Viertel Varesalwars (VV)** an den Rand des Sees Lonûrdin, der heute als Ochsenwasser bekannt ist. Namensgeber für das Viertel ist jenes Feenwesen, dem die Helden bereits begegnen konnten (siehe Seite 39) und welches heute als *Der Graue Mann* bekannt ist. Varesalwar wirkte schon zu Zeiten Liretenas und war damals deutlich aktiver als heute. Das wichtigste Gebäude des Viertels ist das **Nymphäum Varesalwars (VV01)**, ein imposantes, beinahe tempelartiges Gebäude. Überirdisch sind zwei Stockwerke aus edlem Marmor zu sehen, wobei das obere Stockwerk nur aus einer Kuppel besteht, an der Wasserspeier und kleine Brunnen dafür sorgen, dass beständig Wasser am Gebäude nach unten fließt, wo es entlang von großen Säulen in eine Rinne gelangt, die das Wasser zurück in den Lonûrdin abfließen lässt. Überall am und im Gebäude spürt man die Magie des Wassers und der Feenwesen. Immer wieder kann man beobachten, wie das Wasser kurz seine Fließrichtung ändert, und bisweilen sorgt ein Wasserelementar dafür, dass Besucher nassgespritzt werden. Das Innere des Nymphäums besteht aus zahlreichen kleinen Räumen, die eher an Badebecken erinnern und mindestens knietief mit Wasser gefüllt sind. Die Becken sind thematisch angeordnet. Manche von ihnen stellen Szenen aus der Natur nach, dort sind die Wände einem Wasserfall nachempfunden, andere bestehen aus einem Mosaik, welches Nymphen und Elfen beim Tanz im Wasser zeigt. Einige Becken sind besonders tief und vollständig mit Wasser gefüllt. In diesen ist es so dunkel, dass man die Mosaik auf ihrem Boden nicht erkennen kann. Andere Mosaik

zeigen seltsame Szenen oder den Teil einer Karte, die offensichtlich Teile der Hochelfenreiche abbildet, aber mit keiner Karte des heutigen Aventuriens übereinzustimmen scheint.

Im Zentrum des Nymphäums liegt ein mehr als drei Schritt tiefes Wasserbecken, das eine Verbindung zum Lonûrdin hat und in dem sich angeblich bisweilen Varesalwar auserwählten Besuchern zeigt. Direkt daneben ist ein kleines, dunkles Becken, dessen Grund nicht zu sehen ist. Hier hinterlassen Elfen Gaben an Varesalwar, wenn sie ihn gewogen stimmen wollen oder das Gespräch mit ihm suchen. Was er davon annimmt und ob die zahlreichen Gaben in einer Art Schatzkammer gehortet werden, weiß niemand.

Die meisten Gebäude des Viertels liegen am Rand des Lonûrdin, der sich damals deutlich weiter nach Westen erstreckte als das Ochsenwasser heute. Mehrere **Werften und Ankerplätze (VV02)** stehen direkt am See und werden von Elfen und Wassernymphen gleichermaßen betrieben. Letztere leben in den **Seehäusern der Wassernymphen (VV03)**; hölzernen, halbkugelförmigen Gebäuden, die auf dem See schwimmen und an Stegen festgemacht sind. Die Seehäuser haben zwar ein Dach und einen Eingang, sind aber nach unten hin nicht geschlossen, sodass die Wassernymphen jederzeit in den See gelangen können.

Direkt am Lonûrdin befindet sich auch der **Sippenpalast der Wellenwanderer (VV04)**, in dem nicht nur auswärtige Elfen der Sippe eine Unterkunft finden, sondern der aufgrund der Gastfreundschaft der Wellenwanderer auch bei Besuchern der Stadt beliebt ist. Eichen und Buchen spenden Schatten und sorgen für eine gewisse Ruhe auf der großen Terrasse, die zum Lonûrdin hin offen ist und eine eigene Anlegestelle hat. Der Herr des Sippenpalasts ist **! Caradel trifft-den-richtigen-Ton** (große eisblaue Augen, wohlklingende Stimme, sehr gutaussehend und charismatisch; Betören 14 (13/15/15), Willenskraft 10 (13/15/15), SK 3), der ein leidenschaftlicher Harfenspieler ist und bisweilen auf der Terrasse seine Gäste mit melancholischen oder lebhaften Liedern unterhält. Er öffnet die Türen des Sippenpalasts nicht nur für Angehörige, sondern für alle Bewohner und Besucher der Stadt, die als Freunde der Sippe gelten – oder die er interessant findet. Ebenso beliebt unter den Elfen Liretenas ist das **Badehaus am Fluss (VV05)**, ein etwas abseits gelegenes Holzhaus inmitten eines Birkenhains, der im Norden des Viertels an den *Lonûrdil* grenzt, einem Zufluss des Lonûrdin, der heute als *Dergel* bekannt ist. Das Badehaus verfügt über edles Mobiliar und mehrere Separees, sodass es auch für den Abschluss von Verträgen unter den Elfen gerne genutzt wird. In der Zeit der Zermal-Verehrung verlor das Badehaus ein wenig an Einfluss und Bedeutung, doch über die Jahrzehnte gelang es der umtriebigen Hochelfe **! Taubriel singt-alle-Weisen** (weißblondes, kunstvoll geflochtenes Haar, einnehmendes Wesen, zuvorkommend und intrigant; Betören 13 (14/16/16), Überreden 15 (14/15/16), Willenskraft 14 (14/15/16), SK 3), die das Badehaus betreibt, auch die Zermal-Priesterschaft für sich zu gewinnen.

Am Rande des Viertels gibt es schließlich mehrere **Lagerhäuser (VV06)**, in denen Waren, die über den Lonûrdin

in die Stadt gelangen, zwischengelagert werden. Zu Festen oder bei der Ankunft von Würdenträgern lässt der Rat die Tore der Lagerhäuser öffnen, und in der ganzen Stadt wird ein Markt abgehalten. Dabei werden – insbesondere aus heutiger Sicht – fast unermesslich wertvolle Gegenstände wie elfisches Geschmeide oder Pokale aus anderen Elfenstädten angeboten.

Nurti-Viertel (Wald)

Der südöstliche, bewaldete Teil von Liretena ist das **Nurti-Viertel (NV)**, in dem vor allem wohlhabende Elfen leben. Viele Gebäude sind mit großen Bäumen verwoben, die im ganzen Stadtviertel gen Himmel streben. Teils gibt es in den Baumwipfeln private Anlegestellen für Luftschiffe. Exemplarisch ist weiter unten Amalaias Villa beschrieben, es gibt aber Dutzende weiterer Villen anderer hochgestellter Persönlichkeiten. Der Zugang in das Viertel erfolgt über die beiden Marktplätze im Orima-Viertel. Das **Wachhaus (W)** ist ein Baumhaus in einer mächtigen Steineiche, die auf einer Lichtung steht und den Wachen einen guten Überblick ermöglicht. In seiner Nähe steht der Nurti gewidmete **Tempel von Werden und Gedeihen (T03)**, der von einer riesigen Hecke umgeben ist, die je nach Jahreszeit in unterschiedlichen Farbtönen blüht. Verschlungene Pfade führen von der Hecke durch ein kleines, urtümliches Wäldchen zum hölzernen Tempel, der auf etwa vier Schritt Höhe von drei mächtigen Eichen getragen wird. Wendeltreppen, die um die mächtigen Stämme der Eichen herum angelegt sind, führen ins Innere des Tempels, der aus einer großen Halle und kleineren Andachtsräumen besteht. Die Dachkuppel ist halboffen, sodass ständig Vögel, Eichhörnchen und andere Kleintiere den Tempel aufsuchen. Der Tempel wird von den beiden Geschwistern **♣ Achanill folgt-dem-Ruf-des-Waldes** (verträumt, guter Zuhörer, zwei verschiedenfarbige Augen; Bekehren & Überzeugen 10 (15/12/15), Willenskraft 13 (15/14/15), SK 4) und **♣ Ipalisa singt-mit-der-Natur** (offen für Neues, redet wie ein Wasserfall, hellbraune, zu mehreren Zöpfen gebundene Haare; Willenskraft 11 (13/14/16), SK 3) geleitet, die Besucher des Tempels wie langjährige Freunde begrüßen. Beim Eintritt der Helden in die Traumwelt von Liretena ist im Tempel nur Achanill anwesend, und der Tempel wirkt wenig einladend (siehe Seite 49).

Das Nurti-Viertel weist keine planvolle Struktur auf, sondern ist vielmehr so wie die natürlichen Gegebenheiten es zulassen in den Wald hineingebaut. Dort, wo es den Hochelfen gefällt, errichten sie Gebäude, an anderer Stelle lassen sie den Wald wuchern. Das führt dazu, dass sich die Wege im Nurti-Viertel alle paar Jahrzehnte ändern. Wenn durch neue Gebäude ein anderer Weg zweckmäßiger ist, entsteht zunächst ein Trampelpfad, der schnell zu einem Waldweg ausgebaut und später auch mit Sandsteinplatten ausgelegt wird. Andere Wege verlieren dafür an Bedeutung und überwuchern, bis der Wald sie sich vollständig zurückholt. Im Westen, an der Flanke eines langgezogenen Berges, der das Viertel vom Orima- und Simia-Viertel trennt, liegt die **Sippenpalast der Einhornkinder (NV01)**, der eigentlich mehr eine Ansammlung kleiner, miteinander verbundener Villen ist. In drei Bäumen sind mit edel verzierten und sehr stabilen Hängebrücken mehrere Baumhäuser miteinander

verbunden, in denen Besucher der Sippe unterkommen können. Von außen wirken die Häuser klein, doch wer sie betritt, ist von der Größe und dem Luxus in ihrem Inneren überrascht. Das mit zahllosen Details verzierte Mobiliar ist eines Königs würdig, und die Häuser erinnern mehr an ein Gareth Hotel als an die Baumhütten, wie man sie von heutigen Waldelfen kennt. Folgt man den Waldpfaden von dort aus weiter nach Osten, erreicht man die **Gärten mit Musikpavillons**, akkurat gepflegte Blumengärten, die von einem sorgsam angelegten und sehr gepflegten Wegenetz durchzogen sind. Größere Wege sind mit Sandsteinplatten ausgelegt, kleinere Wege bestehen aus Rindenmulch und Sand. Die runden Musikpavillons sind so konzipiert, dass man entweder in einem kleinen Pavillon musizieren oder die Aufführung von anderen genießen oder in den Pavillons wie in einem Orchester gemeinsam spielen kann. Den Süden des Viertels markiert das **Bogenschießareal**, das an einer dichten Dornenhecke liegt, die die südliche Grenze der Stadt darstellt. Auf mehreren Schießbahnen mit unterschiedlichen Hindernissen fordert Hauptfrau **♣ Yêrina Scharfblick** (athletisch, Gesichtszüge erinnern an einen Falken, wortkarg; Willenskraft 10 (15/13/13), SK 2) die Wachen der Stadt und Krieger der Luftschiffe mit immer neuen Aufgaben. Das Areal wird auch von den Bewohnern der Stadt genutzt, die hier bisweilen sogar Wettkämpfe austragen. In Richtung des Lonûrdin befindet sich mitten im Wald der **Uralte Baum (NV02)**, eine knorrige Blutulme, deren Stamm sich weit verzweigt hat und mit anderen Bäumen verwachsen ist. Um ihn herum wächst *Blutblatt*^{AHB18} und *Thonnys*^{AHB63}, und der Sternenträger **♣ Calavien eins-mit-der-Welt** (blind, meistens entrückt, überragender Geruchssinn; Sinnesschärfe 17 (15/17/17), Willenskraft 17 (16/17/17), SK 5) hat es sich zur Aufgabe gemacht, dem Baum zu lauschen und seine weitere Entwicklung vorherzusagen. Zu Bauvorhaben, die in der Nähe des Waldes geplant sind, holen sich die Elfen Calaviens Rat ein, ob dies den Baum in ferner Zukunft beeinflussen könnte. **Amalaias Villa (NV03)** liegt im Nordosten des Viertels und die Sternenträgerin hat sich vor dem Bau mit Calavien ausgetauscht. Es heißt, sie habe Teile ihres Baumhauses nach Calaviens Vorstellungen gebaut. Die Villa Amalaias besteht aus drei Stockwerken, die leicht versetzt mit dem Geäst einer sehr ebennmäßig gewachsenen Ulme verwachsen sind. Eine Wendeltreppe aus Birkenholz mit verspieltem Geländer führt aus dem untersten Stockwerk, in dem Amalaia Gäste empfängt und auch unterbringt, weiter nach oben. Im mittleren Stockwerk befinden sich ihre eigenen Gemächer, während der dritte Stock von einer Werk- und Skizzenhalle beherrscht wird. Auf Pergamenten, aber auch an den Wänden sind Details zu Luftschiffen notiert. Von der Werkhalle aus führt eine sehr schmale Treppe aus Birkenholz zu einem kleinen privaten Anleger für Luftschiffe. Hier oben ist der Stamm der Ulme nur noch dünn und schwankt bei starkem Wind gemächlich hin und her.

Am Ufer des Lonûrdin weicht der Wald schließlich zurück, hier befindet sich inmitten von einem Meer aus Schilf das **Badehaus am See (NV04)**, wo die Elfen des Nurti-Viertels in der Regel unter sich bleiben. Auch die Wassernymphen des Lonûrdin meiden diesen Teil des Ufers.

Auf den Spuren von Amalaias Wandel

Die Stadt können die Helden relativ einfach mit der Beschreibung des Grauen Mannes erreichen. Dazu ist eine Probe auf *Orientierung* erforderlich, die um die QS aus der Probe auf *Überreden* beim Grauen Mann erleichtert ist.

Liretena

Art der Anwesenheit: körperlich

Hintergrund: Amalaias Heimat Liretena ist die zentrale Traumwelt dieses Abenteuers. Hier erfahren sie von Amalaias Schwester Seltaia und erhalten einen Hinweis auf ein Artefakt, welches sie nach dem Verlassen der Traumwelt bergen, um es im abschließenden Band **Die Worte der Orima** einzusetzen.

Erinnerungen / Zeitperiode: Nach ihrer Rückkehr aus Ometheon (um 3900 v. BF)



Stimmung der Erinnerungen: Zunächst martialisch und düster, doch sie können von den Helden in eine harmonisch-positive Richtung gewandelt werden.

Boni: Proben auf *Einschüchtern* und *Kriegskunst* sowie Handwerkstalente zum Herstellen von Waffen, Rüstungen oder Schiffen sind um +1 erleichtert

Mali: gesellschaftliche Talente (außer *Einschüchtern*) sowie Zauber wie BANNBALADIN sind um -1 erschwert

Besonderheiten: Durch das Eingreifen der Helden wandelt sich die Stimmung in Liretena von einer Fixierung auf den Zerzal-Glauben hin zu Amalaias Nurti-Verehrung. Dadurch kommt es am Ende der Traumsequenz zu zwei Zeitsprüngen, sodass die Helden Amalaia als Kind und danach ihre Abreise aus der Stadt erleben können. Zudem können die Helden hier Seelenmakel abbauen.



Falls die Probe scheitert, vergeht mehr Zeit, bis die Helden Liretena erreichen. Du kannst das Scheitern wie einen geheilten Seelenmakel für die Bestimmung der Zeit in Liretena behandeln (siehe Seite 57), was für das letzte Kapitel relevant ist.

Die Bahalyr bringt die Helden in die Traumwelt und legt dort wie selbstverständlich am **Lufthafen (ZV02)** an. Über der Stadt hängen dunkle Wolken, aus zahlreichen Öfen steigt Rauch auf und die Helden werden von schwer gerüsteten Elfenkriegern empfangen und hochmütig nach ihrem Begehr befragt. Die Helden werden als Vasallen und (in den Augen der Elfen) unsichere Verbündete aus den kurzlebigen Völkern gesehen, lediglich Elfen werden besser behandelt, Sternenklang als Kind. Sollten die Helden keine zufriedenstellende Antwort liefern (wozu im Zweifel eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Herausreden*) der Helden gegen *Menschenkenntnis* -1 der Elfen (FW 7, Probe auf 11/16/12) erforderlich ist),

wird die Bahalyr kurzerhand vorübergehend beschlagnahmt. Die Helden sollten schnell bemerken, dass sich die Elfen in dieser Traumwelt auf einen langen Krieg vorbereiten.

Nichtsdestotrotz lassen die elfischen Wachen die Helden nach kurzer Befragung ziehen. Sie können ihnen schon einige Hinweise auf wichtige Orte in der Stadt geben, sind aber eher kurz angebunden. Bei der Suche der Helden können sie nicht behilflich sein.



Falls die Helden gar nicht wissen, wie es weitergehen soll, kann Sternenklang die Wachen nach dem Grauen Mann fragen und erfährt so vom Varesalwar-Viertel, eventuell gar vom **Nymphäum (VV01)** selbst.

Die Erkundung Liretenas

Die Erkundung der Stadt können die Helden auf eigene Faust unternehmen. Orientiere dich an der Beschreibung Liretenas, beachte aber folgende Besonderheit der Traumwelt: Die Erinnerungen Amalaias, die beim Eintritt in die Traumwelt dominieren, kreisen um die Kriegsvorbereitungen und ihre Zeit als Zerzal-Anhängerin. Die Atmosphäre erinnert an eine Kaserne, Handwerker arbeiten unermüdlich, Wachen patrouillieren und es gibt wenige Elfen, die sich in Parks aufhalten oder Kunst und Kultur nachgehen. Sollten die Helden dies tun, kannst du einen W6 würfeln. Bei einer 1 erscheinen Elfenwachen, die die Helden misstrauisch befragen, was sie tun und warum sie ihre Zeit verschwenden, anstatt zu helfen, in *den Krieg* zu ziehen. Dabei sind die Aussagen der Elfen vage: Sie benennen keinen Gegner, keine Orte und keine Dauer, sondern sprechen allgemein von *dem Krieg*.

Was ist mit der Mannschaft der Bahalyr?

Während Lailath an Bord des Schiffes bleibt, da sie der Traumwelt Liretenas mit Skepsis begegnet, brennt Anastasius auf die Entdeckung der Stadt – und Tasja wird ihn natürlich begleiten. Die beiden können die Helden bei ihren Proben unterstützen.

Seri kann entweder Anastasius und Tasja begleiten oder bei Lailath bleiben. Dies bietet sich an, wenn das Vertrauen in Lailath noch begrenzt ist.

Nutze die folgenden Szenen, um die Situation in Liretena zu beschreiben:



Der aus der Ferne weitläufig wirkende Platz verengt sich immer mehr, je näher die Helden kommen. Schließlich stehen düstere Bäume und dunkle Häuser dicht an dicht – ganz anders, als es zuvor ausgesehen hat. Auf diesem engen Weg kommt den Helden eine Gruppe schwer bewaffneter Elfen entgegen, die mehrere offene Kisten voller

Metallbarren transportieren. Sie brüllen Befehle, dass die Helden zur Seite gehen sollen, und zögern keinen Moment. Die Helden werden rabiat zur Seite geschubst und gegen die Hauswände gedrückt, wodurch sie 1W3 SP erhalten. Mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance oder Springen) kann ein Held QS SP ignorieren.

- Eine Elfe in leichter Rüstung und einem Wappenrock, der ein Luchssymbol zeigt, herrscht die Helden an, wieso sie ein Kind auf der Straße mit sich führen und sich nicht für den Krieg bereithalten. Mit einer gelungenen Probe auf *Etikette* oder *Götter & Kulte* (Zerzal) –1 können die Helden das Symbol der Zerzal-Priesterschaft zuordnen. Um die Elfe zu beschwichtigen, ist eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) gegen ihre Willenskraft (FW 8, Probe auf 15/14/12) erforderlich. Gelingt diese nicht, werden die Helden zunächst zu einem der **Wachhäuser (W)** oder dem **Lufthafen (ZV02)** gebracht, ehe sie dort wieder ihrer Wege ziehen können.

- Die Helden können Amalaia ausmachen, die von einer Gruppe von Offizieren und Konstrukteuren umgeben ist. Die Gesichtszüge der Sternenträgerin sind hart, ihre Melodie umgibt sie nur sporadisch und klingt abgehackt. Sie bellt einige Befehle und nimmt überhaupt keine Notiz von den Helden, die von Soldaten davon abgehalten werden, zu Amalaia vorzudringen.

Die Suche

Erste Erkenntnisse

Den Helden sollte durch die Begegnungen auffallen, dass es in Liretena anders ist als in den bisherigen Traumwelten. Spätestens nach der Begegnung mit Amalaia sollten die Helden verstehen, dass sie zunächst die Traumwelt so verändern müssen, dass Amalaia ihnen zugewandt ist. Du kannst den Helden dazu Proben auf *Menschenkenntnis* oder *Magiekunde* zugestehen, oder Hinweise von Sternenklang, die dies intuitiv versteht. Tatsächlich können die Helden durch Interaktion mit wichtigen Personen oder an wichtigen Orten nicht nur den Traum harmonischer gestalten, sondern auch Seelenmakel der Bahalyr heilen.



Die Suche der Helden in Liretena sollte möglichst frei verlaufen. Es gibt keine richtigen oder falschen Anlaufstellen – mit einer Ausnahme: das **Nymphäum des Grauen Mannes (VV01)**, siehe Seite 46 und 51). Diesen Ort müssen die Helden irgendwann erreichen, da dies der Ort ist, von dem der Graue Mann in seinem Gespräch erzählt hatte und den Sternenklang unbedingt aufsuchen will. Dabei ist es möglich, dass sie mehrfach dorthin gehen, denn erst wenn einige Seelenmakel geheilt sind, können die Helden hier weiterkommen.

Den Abschluss der Suche bildet die **Begegnung mit Orima** (siehe Seite 53). Diese erfolgt, wenn die Helden mit dem Grauen Mann gesprochen haben und wenigstens zwei Seelenmakel geheilt haben (oder die Bahalyr über keinerlei Seelenmakel mehr verfügt).

Für die weitere Suche kannst du folgende Szenen als Inspiration verwenden, wie die Helden durch eine Aktion die Traumwelt harmonischer gestalten und einen Seelenmakel heilen können. Eigene Ideen der Helden sollten aber genauso zum Erfolg führen.

Sind die Helden in einer der folgenden Szenen erfolgreich, bewegen sie die Traumwelt weg von einem Zerzal-Fokus in Richtung des Nurti-Fokus Amalaia. Dabei können sie einen Seelenmakel der Bahalyr heilen. Dies ist jedoch schwieriger, je mehr Seelenmakel auf der Bahalyr lasten. Die Sammelproben in den folgenden Szenen sind um (Anzahl der Seelenmakel –1) Punkte erschwert. Für alle Sammelproben gilt, dass ein Teilerfolg (6 QS) die folgenden Proben um +1 erleichtert und bei einem vollen Erfolg der Seelenmakel geheilt ist.

Wird ein Seelenmakel geheilt, wandelt sich das Bild der Stadt zu einem helleren, positiven Bild: Die Bebauung sieht weitläufiger aus, erste Sonnenstrahlen durchdringen die dichte Wolkendecke, einzelne Elfen gehen wieder ihrer Muse nach. Sternenklang wird gelassener und lächelt mehr, sie nimmt äußerlich eine stärkere Ähnlichkeit zu Amalaia an. Erste Töne von Amalaia's Seelenlied umspielen sie.

Auch auf die Helden sollte der Wandel einen Effekt haben: nach jedem geheilten Seelenmakel könnten sie einen Schip zurückerhalten, 1W6 LeP oder AsP regenerieren oder für den Rest des Aufenthalts in der Traumwelt eine Erleichterung von +1 für die Fertigkeit erhalten, auf die sie die Sammelprobe zum Heilen des Makels abgelegt haben.

Szenen des Wandels

- Suchen die Helden eine **Werkstatt** im Simia-Viertel (**SV03**) auf, spüren sie die Tristesse der Arbeit. Einzelne Elfen führen geradezu mechanisch immer dieselben Tätigkeiten aus, müssen schwere Lasten tragen und brechen darunter beinahe zusammen. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Menschenkenntnis* –1 erkennen die Helden, dass die Eintönigkeit der Grund für die Düsternis des Ortes ist: Die Handwerker fertigen lediglich Teile an, sie schaffen nichts Neues, Kreatives. Selbst die Bäume in der Nähe wirken grau und haben ihre Blätter verloren. Ein Held kann sich das vorhandene Werkzeug nehmen und ein eigenes Meisterwerk schaffen, um die Elfen zu inspirieren. Dazu muss ihm eine Sammelprobe auf ein passendes Handwerkstalent, 2 Stunden, 5 Versuche, gelingen. Ein Erfolg führt dazu, dass sich die Handwerker bei dem Helden bedanken und sogleich beginnen, auch wieder eigene Stücke anzufertigen. Auch die Umgebung wacht dadurch langsam wieder auf.

- Der **Tempel von Werden und Gedeihen (T03)** ist in einem sehr bescheidenen Zustand: Die Pfade durch

den Wald sind von Dornen und Gestrüpp überwuchert, die Wendeltreppen ob des vielen Laubs rutschig und das Innere des Tempels verwahrlost und voller Unkraut. Der Priester Achanill folgt dem Ruf des Waldes (Seite 47) leidet unter Einsamkeit und seiner Einbeerensucht. Betrübt erzählt er den Helden, dass seine Schwester Ipalisa singt mit der Natur (Seite 47) den Tempel verlassen hat, und ihre Rückkehr überfällig ist. Er flüstert verbittert vom ewigen Krieg, der die Blüte der Welt zerstöre. Sein Trübsal droht auf die Helden überzugreifen: Ihnen muss eine Vergleichsprobe auf Willenskraft (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) gegen sein *Bekehren & Überzeugen* +1 gelingen (FW 10, Probe auf 10/13/14). Misslingt diese, erhält der Held 1 Stufe *Verwirrung*.

Die Helden können versuchen, dem Priester gut zureden und so aus seiner Lethargie zu reißen. Dazu ist eine (Gruppen-)Sammelprobe (maximal zwei Personen) auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch), 15 Minuten, 5 Versuche, erforderlich. Bei einem Erfolg rappelt sich der Priester auf, bedankt sich und beginnt seinen Tempel wiederherzurichten und den Elfen der Stadt Mut zuzusprechen. Alternativ können sich die Helden auf die Suche nach Ipalisa machen. Dazu ist eine Gruppensammelprobe (maximal drei Personen) auf *Gassenwissen* (Informationsuche) -1, 6 Stunden, 5 Versuche, erforderlich. Bei einem Erfolg können die Helden der Spur Ipalisas bis in die **Verbotene Höhle (SV02)** folgen. Ob sie dort von einem Felssturz eingesperrt wurde oder eine Kreatur oder vom Feind korrumpierte Elfen sie gefangen halten, kannst du frei festlegen.

- Die **Seehäuser der Wassernymphen (VV03)** am Rande des Ochsenwassers sind vom Krieg zerstört, und ihre Bewohnerinnen befinden sich wehklagend im Wasser des Sees. Rauch steigt von den Häusern auf, die Stege sind zertrümmert und überall verteilt liegen zerbrochene Holzplanken. Der Krieg hat die Häuser zerstört, berichten die Wassernymphen jammernd. Sinnvolle Gespräche mit ihnen sind nicht möglich, doch die Helden können die Häuser reparieren. Dazu müssen sie mit einer Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) +1 über die zerstörten Stege zu den Hausruinen gelangen. Misslingt die Probe, fällt der Held ins Wasser und verliert im düster-eisigen See 1W6 LeP. Außerdem muss eine ausreichende Menge Holz organisiert werden, ehe ein einzelnes Haus mit einer Gruppensammelprobe auf *Holzbearbeitung* (*Zimmermannsarbeiten*), 6 Stunden, 5 Versuche, wieder aufgebaut werden kann. Bei einem Erfolg der Helden danken ihnen die Wassernymphen und ihr glücklicher Gesang ertönt durch die ganze Stadt. Sie raten den Helden, den Grauen Mann in seinem Nymphäum aufzusuchen, der ihnen bestimmt helfen könne.

- Am **Lagerhaus (VV06)** im Viertel des Grauen Mannes geraten die Helden in einen handfesten Streit der Elfen. Mehrere Bewohner Liretenas bitten um Nahrung aus den Speichern, die ihnen von fünf

schwerbewaffneten Wachen verwehrt wird. Sie verweisen auf einen Befehl Amalaia, nach dem die Nahrung für den Krieg rationiert wird. Sternenklang nimmt dieser Befehl Amalaia zutiefst mit, und falls die Helden nicht darauf reagieren, geht sie entschlossen auf die Wachen zu, um diese zu überzeugen, die Bitten der Elfen zu erhören. Um den Wachen ein positives Bild von Amalaia zu vermitteln und sie dazu zu bewegen, Nahrung herauszugeben, müssen wenigstens zwei der fünf Wachen mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Betteln* oder *Schmeicheln*) gegen Willenskraft -1 auf die Seite der Helden gezogen werden. Sternenklang versucht selbst, eine Wache zu beeinflussen. Falls keine einzige Wache überredet werden kann, greifen die Elfen zu ihren Waffen, um die Helden als vermeintliche Unruhestifter zu vertreiben. Sind die Helden hingegen erfolgreich, geben die Wachen die Nahrung heraus und ermuntern die Helden, selbst mit Amalaia zu sprechen.

- Der **uralte Baum (NV02)** im Nurti-Viertel scheint als einziger Ort der Kriegstreiberei und Düsternis

Kämpfer der Hochelfen

MU 15 KL 11 IN 17 CH 13

FF 15 GE 16 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP 42 KaP - INI 16+1W6

AW 7 SK 3 ZK 0 GS 7

Elfenschwert: AT 16 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

Elfenschwert und Schild: AT 16 PA 11 TP 1W6+5 RW mittel

Elfenbogen: FK 17 LZ 1 TP 1W6+5 RW 50/100/200

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berrittener Kampf, Finte I+II (Waffenlos, Elfenschwert), Kampfreflexe I, Präziser Schuss/Wurf I+II (Elfenbogen), Vorstoß (Waffenlos, Elfenschwert), Wuchtschlag I (Waffenlos, Elfenschwert)

Vorteile/Nachteile: Zauberer, Zweistimmiger Gesang / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 9, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 5, Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 7, Reiten 11, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 12, Überreden 6, Verbergen 8, Willenskraft 10

Zauber: Armatruz 7, Axxeleratus 12, Falkenauge 10, Fulminatus 11, Nebelwand 8

Kampfverhalten: Im Fernkampf setzen die Elfen ihre Bögen gezielt gegen herausragende Gegner ein, im Nahkampf versuchen sie mit *Finten* die Gegner mürbe zu machen.

Flucht: bei zwei Stufen *Schmerz*

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

zu widerstehen. Einzelne Sonnenstrahlen fallen auf ihn herab und eine beruhigende elfische Melodie klingt von seinem Wipfel. Anastasius ist von dem Ort fasziniert und hält sich hier mit Tasia lange auf. Er philosophiert mit dem Herrn des Baumes **Calavien eins-mit-der-Welt** (siehe Seite 47) und versucht den Baum mit einer magischen Analyse besser zu verstehen. Doch bald werden sie gestört, denn die Harmonie des Ortes interpretiert die Offizierin **Yesiella Herz-aus-Eis** (eisblaue Augen, Narbe über der linken Wange, Kommandoton; Willenskraft 11 (15/13/14), SK 2) als Zeichen, dass der Baum in Liretena nichts mehr verloren hat. Sie glaubt, dass sein hochmagisches Wesen das perfekte Holz für Luftschiffe liefern wird. Von diesem Irrglauben lässt sie sich nur abbringen, wenn ein Held ihr erfolgreich vorspielen kann, dass es andere Befehle für sie gibt, die direkt von Amalaia kommen, oder wenn ein Held sie beschäftigt, während die anderen Amalaia aufsuchen und davon berichten. Tatsächlich erkennt Amalaia in dem Fall, was für einen Schaden sie anrichtet. Proben Amalaia gegenüber sind dann um +2 Punkte erleichtert.

Um Yesiella andere Befehle vorzumachen, ist eine Vergleichsprobe auf **Überreden (Manipulieren)** -2 gegen **Willenskraft** erforderlich. Misslingt die Probe, rückt bald ein Trupp Elfen an, der den uralten Baum zu fällen beginnt.

- Amalaia selbst können die Helden an ihrer **Villa (NV03)** antreffen. Um zu ihr zu gelangen, müssen sie zunächst einige Wachen überzeugen oder ablenken – nur Sternenklang kann seelenruhig an den Wachen vorbeigehen. Erreichen die Helden schließlich die Sternenträgerin, wirkt sie müde und frustriert. Sie spricht vom **Krieg** und den Möglichkeiten der **Feinde** (die sie nicht näher spezifiziert) und versucht, die Helden für ihre Sache zu gewinnen. Argumenten der Helden gegenüber ist sie verschlossen (sofern sie nicht vom uralten Baum berichten), sie tut ihre Zeit des Nurti-Glaubens als verlorene Zeit ab. Interessiert ist sie lediglich an der Bahalyr, die ihr irgendwie bekannt vorkommt.

Um Amalaia erfolgreich in Richtung Nurti zu lenken, ist eine Sammelprobe auf **Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)** -3, 30 Minuten, 5 Versuche, erforderlich. Haben die Helden begriffen, dass die Proben leichter werden, wenn sie Seelenmakel abgebaut haben, können sie die Diskussion abbrechen und später wieder aufnehmen, um zunächst die anderen Seelenmakel der Bahalyr zu heilen. Es ist zudem nicht erforderlich, diese Probe zu schaffen.

Sollten die Helden dennoch erfolgreich sein, betrachtet Amalaia Sternenklang mit verklärtem Blick und gerät ins Zweifeln, ob sie richtig handelt. Sie scheint das Kind zu erkennen und empfiehlt ihm, den Grauen Mann in seinem Nymphäum aufzusuchen.

Begegnungen mit dem Grauen Mann

Der imposanteste Bau im Viertel des Grauen Mannes ist sein **Nymphäum (VV01, Seite 46)**. Das zweistöckige Gebäude mit der hohen Kuppel erinnert an einen Tempel. Elementare Wassergeister spritzen die Helden entweder nass oder versuchen sie in das Innere zu locken. Doch so einladend das Gebäude von außen wirkt, umso abweisender gestaltet sich die Szenerie, je tiefer die Helden ins Innere kommen. Die Wasserbecken sind entweder eisig kalt oder unangenehm heiß, sämtliche Mosaik­e sind verdreckt und wirken wenig einladend. Sternenklang fühlt sich dennoch von dem Gebäude angezogen und will unbedingt ins Innere vordringen. Haben die Helden endlich das zentrale Becken unter der Kuppel erreicht, erscheint das Wasser und der ganze Raum je nach der Anzahl der vorhandenen Seelenmakel unterschiedlich:

- **5 oder mehr Seelenmakel:** Das Wasser ist tief-schwarz, der ganze Raum wirkt düster und eiskalt (ohne Lichtquellen liegt ein Sichtmodifikator der Stufe 3 vor, siehe **Regelwerk** Seite 348).
- **3–4 Seelenmakel:** Das Wasser ist trübe und von schwarzen Schlieren durchzogen. Der Raum wirkt wenig einladend, an den Wänden sind Kerzenleuchter zu erahnen, die aber keine Kerzen enthalten (Sichtmodifikator der Stufe 2).
- **2 Seelenmakel:** Das Wasser ist trübe, wird aber von einzelnen hellen Schlieren durchzogen, die geradezu rein wirken. Eine einzelne Kerze brennt in einem Kerzenleuchter und wirft Schatten an die Wände, die mit verblassten Mosaiken bedeckt sind (Sichtmodifikator der Stufe 1).
- **1 Seelenmakel:** Das Wasser ist klar, nur einzelne trübe Schlieren fallen auf. Die Wände sind von Kerzenlicht erhellt, das aus Dutzenden Kerzenleuchtern strahlt. Farbige Mosaik­e zeigen Szenen von Nymphen, Elfen und einer Art König der Nymphen.
- **Keine Seelenmakel:** Das Wasser ist glasklar und rein. Neben zahlreichen Kerzen leuchtet eine mattblaue Kugel von der Decke des Nymphäums, die Mosaik­e strahlen in satten Farben.

Der graue Mann scheint im Nymphäum auf die Helden zu warten. Dabei liegt seine Erscheinungsform je nach Seelenmakeln zwischen dem Auftritt nur als Stimme und Silhouette (bei 5 Seelenmakeln) bis zu einer physischen Gestalt, umgeben von Nymphen (ohne Seelenmakel). Der Graue Mann erkennt die Helden und spricht Sternenklang an, dass sie seinen Hinweis richtig gedeutet habe. Falls sich die Helden bei ihrer Begegnung im Ochsenwasser mit Namen vorgestellt haben, begrüßt er sie auch so.

Den Helden sollte schnell klar sein, dass der Graue Mann zwischen Traumwelt und Realität wechseln kann und wie die Helden dabei seine Erinnerungen behält. Fragen die Helden ihn konkret, was zu tun sei oder wie er ihnen helfen kann, hängt seine Reaktion von der Heilung der Seelenmakel ab:

Ist das Wasser noch trüb, d. h. es liegen noch zwei oder mehr Seelenmakel auf der Bahalyr, so verweist der Graue Mann darauf: „Wie die Seele der Bahalyr und damit auch die Seele Amalaia noch trüb ist, so ist es auch dieses Wasser. Bringt Licht in die Seele und helfe Amalaia und ganz Liretena. Dann wird auch dieses Wasser klarer und ich kann euch zeigen, wonach ihr sucht!“

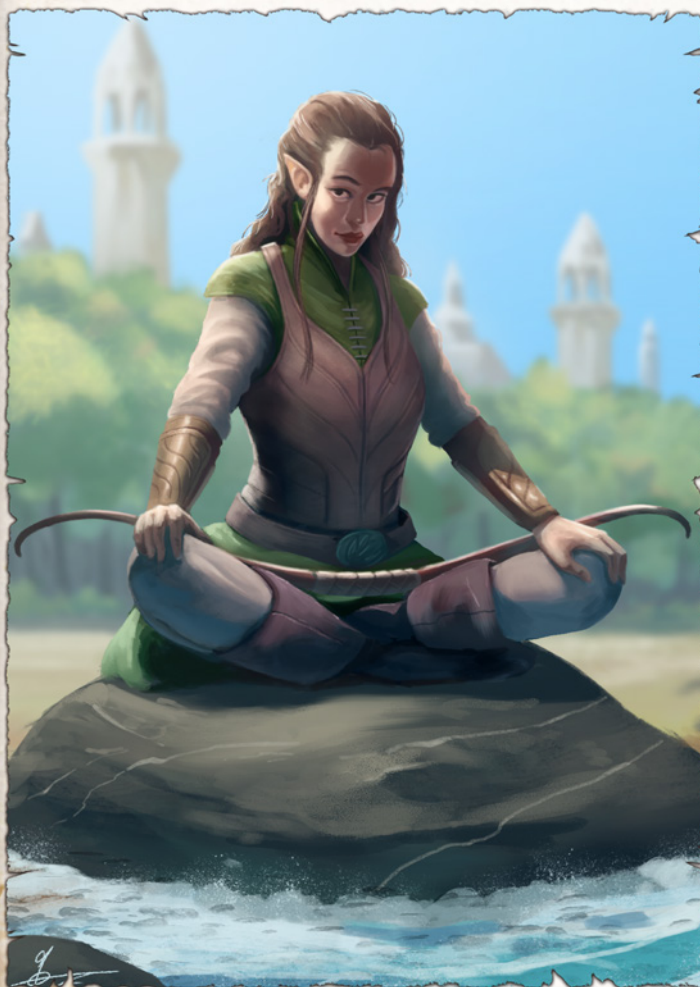
Ist das Wasser bereits klar, d. h. es lastet höchstens ein Seelenmakel auf der Bahalyr, stellt der Graue Mann Kontakt zu Amalaia Schwester Seltaia her.

Kontakt mit Seltaia

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Graue Mann nickt euch zu, schöpft mit seinen Händen klares Wasser aus dem Becken und lässt es zurückfließen. Als das Wasser auf die Oberfläche trifft, bilden sich konzentrische Wellenkreise, die ihre Farbe ändern – bis die Oberfläche wieder glatt ist, und unter ihr eine Landschaft zu erkennen ist.

Ihr seht aus der Ferne eine Insel hinter einem Vorhang aus Nebel, der aufbricht, als ihr schnell näherkommt. Die Insel wird größer, und ihr erkennt lichte Wälder, eine große Stadt elfischer Architektur und schließlich einen großen Felsen, auf dem eine Elfe sitzt.



Ihre Züge kommen euch vertraut vor, sie erinnern euch an Amalaia. Doch ihr seid sicher, dass es nicht die Schiffsbauerin ist.

Erstaunt blickt die Elfe in eure Richtung. „Wer seid ihr – und warum sehe ich euch?“

Da stößt Sternenklang einen ersticken Schrei aus. „Du bist ... Seltaia? Seltaia! Meine Schwester!“, flüstert sie, mit Tränen in den Augen.



Durch das Wasser des Nymphäums in Liretena konnte man früher einen Blick in fremde Welten werfen – Welten wie die Inseln im Nebel, in die zahlreiche Hochelfen vor dem Untergang ihres Reiches flohen.

Dorthin verschlug es auch **Seltaia sehnende-nach-der-Schwester-Lied**, Amalaia Schwester. Der Graue Mann spürt, dass Amalaia Seele in dem Kind Sternenklang erwacht ist, und dass diese ihre Schwester vermisst – wie auch umgekehrt. Daher ermöglicht er ihnen die Kommunikation durch das Wasserbecken.

Sternenklang und die Helden können sich mit Seltaia unterhalten. Diese interessiert sich sehr für Sternenklang, die Bahalyr und auch das *iama* sowie den Falken Amalaia.

Andererseits gibt auch Seltaia eine wichtige Information weiter: Orima selbst hat ihr einst prophezeit, dass sie „ihre Schwester dereinst verlieren würde, aber nach einem Äon des Wartens schließlich wiedertreffen werde“.

Sternenklang begreift, dass Amalaia Schwester lebt und sie (als wiedergeborene Sternenträgerin) mit ihr vereint werden kann. Sie lacht freudig, und ihre gute Laune sollte die Helden anstecken.

Seltaia geküsst-von-Zerzal / sehnende-nach-der-Schwester-Lied

Amalaia ältere Schwester **Seltaia geküsst-von-Zerzal** floh mit vielen anderen ihres Volkes zu den Inseln im Nebel, einer Globule, in die die Hochelfen sich nach dem Fall Tie'Shiannas zurückgezogen haben. Dort wurde Seltaia zu **Seltaia sehnende-nach-der-Schwester-Lied**. Seit-her wartet sie auf den Inseln im Nebel auf Amalaia, denn Orima prophezeite ihr einst, dass die Schwestern sich wiedertreffen würden. Die Prophezeiung können die Helden später selbst mit ansehen (siehe Seite 53), jedoch die Worte nicht verstehen – denn Amalaia hörte sie damals nicht, und die Traumwelt Liretena speist sich allein aus Amalaia Erinnerungen.

Seltaia ist hier nur eine Nebenfigur, die zu den Verbündeten der Helden und insbesondere Sternenklangs zählt. Im Finale der Kampagne wird Sternenklang verstehen, dass die Schwestern sich auf den Inseln im Nebel wiedersehen werden, sodass sich Orimas Prophezeiung erfüllt.

Du kannst Seltaia einsetzen, wenn die Helden einige Hintergründe Amalaia noch nicht ganz verstanden haben oder noch Ratschläge benötigen. Insgesamt sollte das Gespräch aber nicht zu lange dauern – der Blick in fremde Welten ist nur für einen begrenzten Zeitraum (maximal 5 Minuten) möglich.

Begegnung mit Orima

Den Abschluss der Suche bildet die Begegnung, die Amalaia einst mit Orima hatte. Du kannst sie an einem beliebigen Ort platzieren, nachdem die Helden den Blick in fremde Welten geworfen haben und wenigstens zwei Seelenmakel geheilt haben (oder die Bahalyr frei von Seelenmakeln ist). Als Ort bietet sich besonders der **Lufthafen (ZV02)** oder das **Forum** an.

In dieser Szene erleben die Helden, wie Orima jene Worte an Amalaia richtet, die Amalaia im Sterben Feyangola entgegenschleuderte – ehe Orima den Helden selbst einen direkten Hinweis gibt!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr vernehmt ein glockenhelles Kinderlachen vor euch – die Düsternis scheint vollständig von Liretena abgefallen zu sein. Da erblickt ihr auch die Quelle des Lachens, ein junges Elfenmädchen, das zu einer edel gewandeten Elfe aufschaut. Neben ihr steht schüchtern ein anderes Mädchen im ähnlichen Alter. Beide kommen euch vertraut vor.

Doch die Präsenz der vornehmen Elfe überstrahlt beide. Sie muss eine wichtige Würdenträgerin sein und strahlt Weisheit, Macht und Stolz aus. Ihr Wesen ist auf eine überwältigende und angenehme Art einnehmend, ähnlich wie auch bei Niamh Goldhaar in ihrem Zauberwald.

Die Elfe beugt sich vor und legt dem Mädchen die Hand auf die Schulter.

»Höre mir zu, Amalaia. Dir ist Großes bestimmt. Du wirst deinen Weg gehen, ich habe es gesehen. Doch bewahre für immer in deinem Herzen, dass dein Lied, dein ganzes Sein, ein Schlüssel zum Licht ist und gewesen sein wird – dir zu Ehre und mir zur Hilfe!«

Die Kleine nickt – und tatsächlich, ihr erkennt sie! Es ist Amalaia, als Kind. Und vor ihr steht dann ...

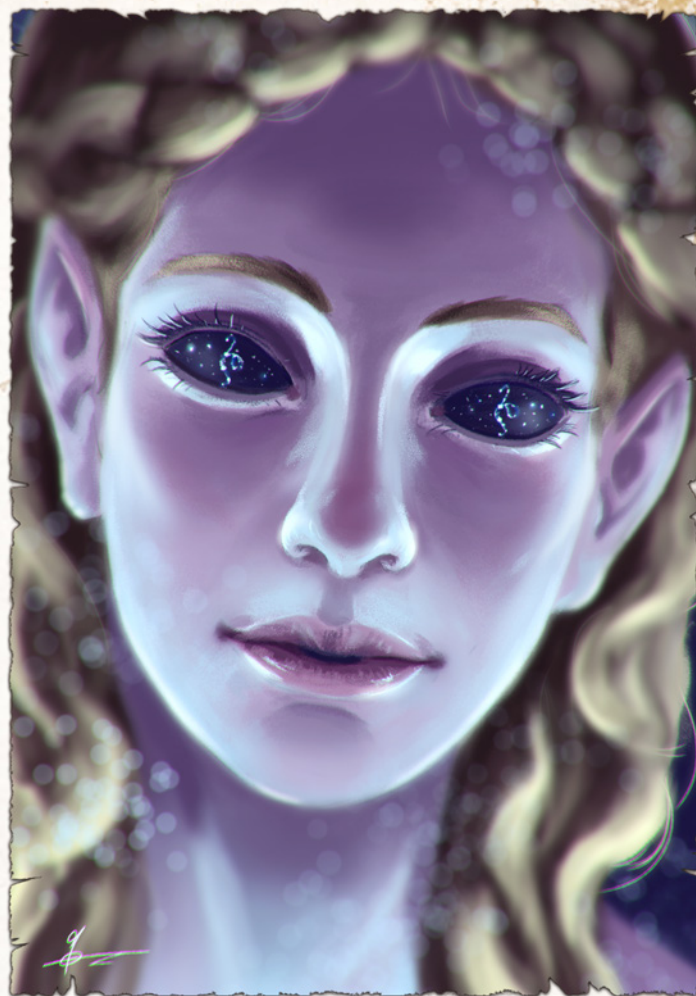
»Eôrla, Orima. Der Schlüssel zum Licht will ich sein!«

Dann wendet sich Orima dem anderen Elfenmädchen zu und lächelt sie an:

»Du musst nicht zaudern, Seltaia. Denn du ...«, doch was sie widerspricht, könnt ihr nicht vernehmen. Ein Rauschen legt sich über eure Ohren, und ihr spürt Freude, Stolz und Glücksgefühle über euch hereinbrechen.

Erst als sich Orima wieder Amalaia zuwendet, verschwindet das Rauschen schlagartig. Orima schaut lächelnd zu Amalaia hinab, ehe sie ihren Kopf hebt und direkt in eure Richtung blickt – und ihr schlagartig erkennt, dass sie blind ist! Als sie widerspricht, wendet sie sich Amalaia zu:

»Bald werde ich euch verlassen, ein anderer wird an meiner statt König. Mein Turm wird verlassen werden und sein Haupt und Herz sich schließen. Der Schlüssel zum Herzen aber, meine Kleine, werden deine Erinnerungen sein, deshalb



lass' sie zum Teil deines Liedes werden und ich werde nie ganz verschwunden sein:

Behüte den Anblick der Tempel von Nurti und Zerzal sowie von deren Hohepriestern gleichermaßen in deinem Lied. Hüte deine Erinnerungen an den Palast, den ich bewohnte, und an die Königszierden meines Nachfolgers.

Erinnere dich gleichsam an jede Facette der Lebenden Stadt mit ihren Pflanzen aus Humus und der ehernen Stadtmauer mit ihren Reliefs.

Und erkunde das Labyrinth meines Turms, lerne es wie ich – blind – kennen.

Denn deine Melodie ist gleichsam Schlüssel und Weg vom Herzen zum Haupte, wie sie es zur Harmonie deines Liedes ist.

Der Schlüssel zum Haupt aber ist das Schicksal selbst, in dem Bestimmung auf Tod trifft, in dem das Seelenlied in Harmonie zur Vollendung führt, in dem Wendung und Vollendung, Bestimmung und Harmonie den Tod umschließen, in dem Feuer und Luft, Wasser und Erz, Humus und Eis eins werden.«

Als sie endet, hört ihr, wie Sternenklang die Worte leise vor sich hin murmelnd wiederholt. Für einen Moment liegt eure Aufmerksamkeit auf dem Kind, das euch begleitet – und so sind die beiden Schwestern Amalaia und Seltaia sowie Orima verschwunden, als ihr wieder aufblickt.



Die Helden können nachträglich einige Details aus dieser Szene erkennen:

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +1

QS 1 – Orima hat zwar zu Amalaia gesprochen, aber der Text wirkt wie ein Orakelspruch, der auch den Helden gelten könnte, zumal sie sich auch direkt ihnen entgegenwendete.

QS 2 – Sternenklang hat teilweise mitgesprochen, als würde sie den Wortlaut des Gesprächs kennen – oder sich wieder an ihn erinnern!

QS 3 – Als Orima zu den Helden aufblickte, erinnerten ihre blinden Augen an Sternenhimmel, in denen die Sterne ein Symbol bildeten.

QS 4+ – Dieses Symbol erinnert die Helden von der Art her an andere besondere Symbole, die sie in den bisherigen Abenteuern erkannt haben.

Ab einer QS von 3 solltest du den Helden das Bild mit Orimas Symbol zum *Tag der Bestimmung* (siehe Kasten) zeigen.

Die Helden können über die genaue Bedeutung rätseln, aber ihnen sollte klar werden, dass Orima Tie'Shianna beschreibt – das nächste Ziel der Bahalyr im finalen Abenteuer der Kampagne: **Die Worte der Orima**. Falls die Helden nicht von selbst darauf kommen, kannst du ihnen eine Probe auf *Götter & Kulte (Orima)* –1 zugestehen. Alternativ können Sternenklang, Anastasius oder Seri anmerken, dass *Orimas Turm* einst in der Elfenmetropole Tie'Shianna stand.

Jeder Held sollte nun einen Schip zurückerhalten.

Die genaue Beschreibung ist für das folgende Abenteuer wichtig, denn die Helden halten so den Schlüssel zur Kammer der Orima in den Händen, und sie können den entscheidenden Schritt von Orimas Plan vollenden: Die alte Elfengöttin wird durch Amalaias Erinnerungen zurück nach Dere geholt!

Der Schatz

Nach der Begegnung mit Orima ist es Zeit für die Helden, die Traumwelt zu verlassen. Liretena ist durch das Eingreifen der Helden zu einem freundlicheren Ort geworden – und dieses Mal gibt es sogar eine materielle Belohnung! Nicht aus Liretena, denn aus dem Traum können die Helden nichts mitnehmen, doch der Graue Mann gibt ihnen den Hinweis auf einen Schatz, der noch heute im Ochsenwasser ruht!

Abschluss

Die Traumwelt beginnt leicht zu flimmern, und die Helden sehen sich plötzlich am Lufthafen wieder. Amalaia steht dort im Kreis einiger hochrangiger Elfen und zeigt jetzt wieder ihre harmonische, Nurti zugewandte Seite. Lächelnd grüßt sie auch in Richtung der Helden, ehe sie ein kleines Luftschiff besteigt. Sternenklang quittiert dies mit einem seligen Lächeln – die Kleine ist ebenfalls voller Harmonie und Zufriedenheit.

Orimas Symbol V – Der Tag der Bestimmung

Auch in Liretena erleben die Helden einen jener Schicksalstage Amalaias, die sich durch die ganze Kampagne ziehen, und die am Ende in **Die Worte der Orima** eine wichtige Rolle spielen werden.

Wie auch die vorangehenden Schicksalstage ist dieser durch ein Symbol Orimas zu erkennen, welches die Helden in ihren blinden Augen sehen: Es steht für das *ma* der ersten Stimme im Asdharia.

Der sogenannte *Tag der Bestimmung* ist ein Tag, den Sternenträger üblicherweise in jungen Jahren erleben. An diesem Tag wird den Sternenträgern in irgendeiner Form vorausgesagt oder bewusst, wohin ihr Leben führen soll, welchen Sinn es haben soll oder ähnliches. Üblicherweise gibt es hier aber keine klare Festlegung, sondern vielmehr ein Rätsel, ein Orakel oder Sinnspruch, über den sie ein Leben lang nachdenken und meditieren können.

In Amalaias Fall sind dies die Worte, die Orima an sie richtete und die erst im letzten Teil der Kampagne ihre Auflösung finden. Erst dann wird die zurückkehrende Amalaia endgültig den Sinn ihres Lebens begreifen.

Als die Helden die Bahalyr erreicht haben, um die Traumwelt zu verlassen, erscheint ihnen auf den Segeln des Schiffes das Gesicht des Grauen Mannes. Er nickt anerkennend und deutet an, dass Amalaia nun aufbricht, um endlich die Bahalyr zu bauen, ehe er die Helden bittet, in der realen Welt die Wassernymphen am Rand des Ochsenwassers aufzusuchen: „Orima vertraute mir etwas an, das ihr an euch nehmen solltet. Es liegt mit dem Schatz des Riesen Ochstan (siehe Seite 39) in den Tiefen meines Sees. Sprecht mit den Wassernymphen und lasst euch zu den versunkenen Felsen führen. Dort werdet ihr finden, was Orima für euch vorgesehen hat!“

Die Bergung

Sobald die Helden die Traumwelt verlassen, finden sie sich am westlichen Ufer des Ochsenwassers wieder. Die Bahalyr liegt nur einen Schritt über dem Seeufer ruhig in der Luft an einer bewaldeten Stelle, sodass sie von der Landseite aus kaum entdeckt werden kann. Schon bald erscheinen die ersten neugierigen Wassernymphen und beobachten die Helden und das Schiff. Wenn die Helden ihnen vom Auftrag des Grauen Manns berichten, bedeuten die Wassernymphen, dass die Helden ihnen ins Wasser folgen sollen.



Sollten unter den Helden keine guten Schwimmer sein, können die Wassernymphen ihnen auf magischem Weg das Atmen unter Wasser wie bei einem **WASSERATEM** (siehe **Regelwerk**, Seite 300) ermöglichen.

Der Weg zu den versunkenen Felsen ist nicht weit. Dennoch muss jeder Held eine Probe auf *Schwimmen* (*Langstreckenschwimmen*) bestehen, bei deren Misslingen er 1 Stufe *Betäubung* erhält. Nach einigen hundert Schritten halten die Wassernymphen an und erklären den Helden, dass sie nun tauchen müssen. Um zu den versunkenen Felsen zu gelangen, muss jeder Held eine Sammelprobe auf *Schwimmen* (*Tauchen*), 5 Sekunden, 5 Versuche, bestehen. Sollten die Wassernymphen den Helden das Atmen unter Wasser ermöglichen haben oder können die Helden anderweitig unter Wasser atmen (durch Zauber oder Elixiere), sind die Proben um +3 erleichtert.

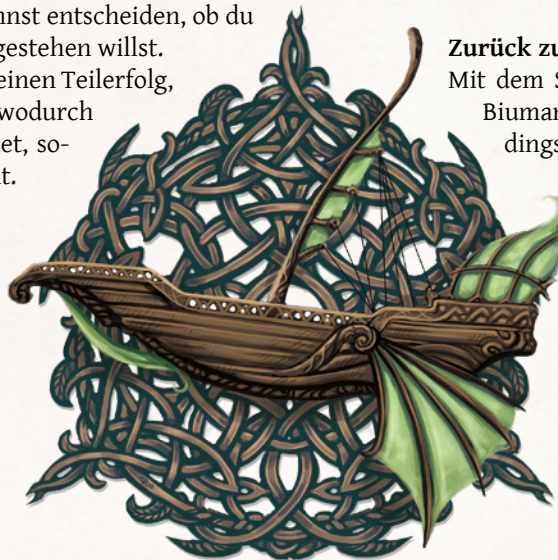
Teilerfolg (6 QS): Der Held erreicht die versunkenen Felsen, alle Folgeproben sind um +1 erleichtert.

Erfolg (10 QS): Der Held findet einen Teil des Schatzes!

Nach jedem Intervall kannst du auf dem W6 würfeln, ob den Helden etwas geschieht:

- 1: Eine sanfte Strömung hilft dem Helden. Ist die nächste Probe erfolgreich, erhöht sich seine QS um 1.
- 2-3: nichts passiert
- 4: Der Held taucht durch eine gebogene Felsformation, die entfernt an die Rippenknochen eines gigantischen Humanoiden erinnert. Handelt es sich um Knochen des Riesen Ochstans? Der Held ist abgelenkt, seine nächste Probe um -1 erschwert (nur beim ersten Mal).
- 5: Ein Stück der instabilen Felsformation bricht ab und stürzt auf den Helden. Er nimmt dadurch 2W6+2 Schadenspunkte. Den Schaden kann der Held mit einer gelungenen Probe auf *Schwimmen* (*Kampfmanöver* oder *Tauchen*) um QS x 2 Punkte reduzieren.
- 6: Aus den Tiefen des Ochsenwassers erscheint ein großer Hecht, der den Helden attackiert (LeP 20, AT 12, TP 1W6, VW 6, SK 2). Er greift ihn für drei Kampfunden an, ehe er sich – auch von den Wassernymphen gestört – zurückzieht.

Sollte ein Held nach fünf Intervallen lediglich einen Teilerfolg erreicht haben, kehrt er ohne einen Schatzfund vom Tauchgang zurück. Du kannst entscheiden, ob du ihm einen zweiten Versuch zugestehen willst. Erreicht der Held nicht einmal einen Teilerfolg, ist ihm die Luft ausgegangen, wodurch er 1W6 Schadenspunkte erleidet, sofern er Luft zum Atmen braucht.



Erfolgreiche Helden können einen Teil des Schatzes vom Riesen Ochstan an sich nehmen. Dabei fällt ihr Blick aber zunächst auf Orimas Gabe: Ein schmales, mit Gold und Silber durchwirktes Tuch, welches Zeit und Wasser getrotzt hat. Was es genau bewirkt, können die Helden nur erahnen: Im finalen Abenteuer der Sternenträgerkampagne, **Die Worte der Orima**, wird es mehrere Stellen geben, an denen sich die Helden blind bewegen müssen, um weiterzukommen. Mit dem *Schleier der Orima* wird dies für sie deutlich leichter.

Das Tuch verfügt sowohl über eine permanente magische wie auch karmale Wirkung.

Magische Analyse Magiekunde (Artefakte)

QS 1 – Das Tuch ist magisch, weist aber eine ausgesprochen seltsame Struktur auf. Es wirken deutlich mehr als 10 FP auf dem Tuch.

QS 2 – Die Magie weist sowohl Komponenten der Hellsicht- wie auch der Sphärenmagie auf. Es sind um die 18 FP, mit der die Zauber wirken.

QS 3 – Es handelt sich um ein dauerhaft magisches Artefakt!

QS 4+ – Die Zauber auf dem Tuch wurden von Hochelfen gewirkt.

Darüber hinaus kannst du den Heldinnen auch weltliche Schätze zugestehen:

- Eine gut gearbeitete Waffe, die mit der Kampftechnik *Schwerter* geführt wird (Werte wie Säbel, aber TP +2, AT/PA-Mod +1/0; zudem ist die Waffe unzerstörbar und rostet nicht).
- Edelsteine, Pokale, Stirnreifen und schwere Ketten
- Ein Haufen zwergischer Silber- und Goldmünzen, die weit vor dem Zeitalter der Menschen geschaffen wurden.

Zur Bestimmung des Schatzwertes kannst du wie folgt vorgehen: Der Held legt eine Probe auf *Kraftakt* (*Stimmen & Heben*) +3 ab und kann so einen Schatz im Wert von QS x 20 Dukaten mit nach oben nehmen.

Zurück zum Dorf

Mit dem Schatz können die Helden nach Biumandra zurückkehren, wo allerdings eine böse Überraschung auf sie wartet.

KAPITEL 3 – FERACINORS RACHE



»Von allen drazâ in Diensten des gala dh'raza, des Goldenen Drachen, war jener, den man den Sellidrag, den Silbernen Marschall, oder auch Feracinor nannte, der rachsüchtigste und womöglich grausamste. Wer sich ihm und seinen Armeen in den Weg stellte, der konnte nicht mit Gnade rechnen. Seine Strafe, das langsame Verbrennen bei lebendigem Leib, führte er stets selbst aus. Es hieß, wer qualvoll in seinem Feuer verbrenne, der brenne noch für ein eona weiter nach dem Tode, bevor er Frieden finden könne. Sein Ruf war so grausam, dass sogar die fey und boroborinoi ihre Rivalitäten beiseitelegten und sich gegen ihn stellten. Unzählige aber brannten in seinem Feuer, ehe eine tapfere Heldin vom kleinen Volk ihm endlich Einhalt gebot und die Welt durch seinen Tod um einen Deut besser machte.«

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

Bevor die Helden nach ihrem Aufenthalt in Liretena weiter nach Tie'Shianna reisen können, kommt es noch einmal zu einem Rückschlag: Der Drache Feracinor, mit dem sie schon über Transysilien unangenehme Begegnungen hatten, begeht einen **Überfall auf das Dorf** der Auelfensippe. In einem erbitterten Kampf können die Helden ihn womöglich zurückschlagen oder zumindest ablenken. Gelingt ihnen dies oder erhält er seine **Rache**? Den Ausklang bildet schließlich die hastige Weiterreise gen Süden in Richtung Tie'Shianna. Doch Feracinor ist den Helden auf der Spur.

Der Überfall auf das Dorf

Nach der Bergung des Schatzes wollen die Helden vermutlich zunächst zurück nach Biumandra. Das Schiff ist seltsam unruhig, denn es spürt, dass im Dorf etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Du kannst den Helden direkt nach ihrem Aufbruch aus Liretena eine Probe auf **Menschenkenntnis** –3 zugestehen, bei deren Gelingen sie die Unruhe der Bahalyr verspüren (QS 1). Eventuell spüren sie gar, dass die Unruhe nicht nur von der Bahalyr, sondern auch vom Kind Sternenklang ausgeht (QS 2+). Damit erhalten sie den ersten Hinweis darauf, dass in Biumandra etwas vorgefallen ist.

Die Situation im Elfdorf hängt dabei von der Zeit ab, die die Helden in Liretena verbracht haben: Waren sie sehr schnell (und mussten nur wenige Seelenmakel heilen), können sie den Angriff teilweise zurückschlagen. Haben sie hingegen lange gebraucht (und mussten viele Seelenmakel heilen), liegt das Dorf vielleicht schon in Schutt und Asche. Am Ende steht aber die Erkenntnis: Feracinor ist zurück!



Was geschehen ist

Feracinor hat die Schmach der Niederlage gegen die Bahalyr (siehe Seite 26) nicht verwunden. Der Drache will mit aller Macht Rache üben – und zudem die Bahalyr in seinen Klauen halten, die seine Neugier und Machtgier geweckt hat. So war er ein leichtes Opfer für die Einflüsterungen Arantalwas.

Arantalwa weiß, dass die einzelnen Bestandteile von Amalaia's Seelenlied harmonisch miteinander in Einklang gebracht werden müssen, um sie zu vereinen – genau das will er verhindern. Um sein Ziel zu erreichen, will er die Heimat Sternenklangs zerstört wissen, damit im Kind Gefühle wie Angst, Verlust und auch Zorn überhandnehmen. Dazu flüstert Arantalwa dem Drachen finstere Gedanken an Brutalität, Rache und Gewalt ein.

Feracinors Körper ist jedoch noch jung und er ist sich seiner Schwächen durchaus bewusst, weshalb er sich für seine Rache an den Helden auf die Suche nach Verbündeten gemacht hat. In den Trollzacken – in die der Drache sich aufgrund der Festung Okdrâgosch, der Festung des zwergischen Hochkönigs, nicht weit hineinwagt – hat Feracinor schließlich ein Werkzeug gefunden, das ihm bei seiner Rache behilflich sein kann: eine Sippe Trollzacker Barbaren.

Die sich selbst *Kurga* nennenden Trollzacker glauben an eine schreckliche Schuld, die sie einst auf sich geladen haben und für die sie nach ihrem Tod im Jenseits büßen müssen. Nur die zu Lebzeiten und im Tode erduldeten Schmerzen machen diese Qualen, die die Toten einst auf der *Ebene der Schmerzen* erwarten, erträglicher. In der Glaubenswelt der Kurga wird die Ebene der Schmerzen von einem Drachen beherrscht – und als vollendeter Beherrscher fiel es Feracinor leicht, eine ganze Sippe der Barbaren zu manipulieren und in ihm eben jenen Drachen zu sehen, der sie auf die Probe stellen will: Sind die Trollzacker bereit, einen Angriff auf die Zauberweber der verdorbenen Täler des Westens zu führen, um sich vor dem Meister der jenseitigen Ebene zu beweisen?

Die Barbaren entscheiden sich sogleich – mehr als 50 von ihnen verlassen das Gebirge und machen sich auf den Weg in Richtung Biumandras, dessen Lage ihnen Feracinor mitgeteilt hat. Dort sollen sie alle Elfen erschlagen und das Dorf niederbrennen.

Feracinor baut darauf, dass die Helden entweder im Kampf um Biumandra von den Barbaren geschwächt werden oder dass sie ihnen von Zorn und Rached Gedanken getrieben ins Gebirge nachsetzen und es dort zum Kampf kommt, sodass er sie ein für alle Mal besiegen und die Bahalyr an sich nehmen kann.

Die Ausgangslage

Der genaue Zeitpunkt, zu dem die Helden Biumandra erreichen, und die Auswirkungen auf das Dorf bestimmen sich aus der Anzahl an Seelenmakeln, die sie in der Traumwelt von Liretena geheilt haben.

Falls sich die Helden bei der Bergung des Schatzes im Ochsenwasser Zeit gelassen haben oder unbedingt mehrere Bergungsversuche unternehmen wollten, kannst

du jeweils 5 Intervalle für die Bestimmung des Zeitpunkts, wie die Heilung eines Seelenmakels zählen.

Maximal ein Seelenmakiel geheilt

Waren die Helden in Liretena sehr schnell unterwegs, erreicht die Bahalyr zeitgleich mit der Trollzacker-Sippe Biumandra. Vom Schiff aus haben die Helden einen guten Blick auf die anrückenden Barbaren. Du kannst ihnen Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 gewähren, bei deren Gelingen die Helden Folgendes erkennen können:

• Eine Gruppe Angreifer – hochgewachsene Barbaren aus den Bergen – stürmt auf das Elfendorf zu. Es scheinen etwa 50–60 Kämpfer zu sein, die das Dorf bald erreicht haben werden. Sie teilen sich kurz vor Biumandra in drei etwa gleich starke Gruppen auf.

• In der Ferne am Himmel ist zudem ein kleiner Punkt zu erkennen, der sich nähert:

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)

QS 1 – Der Punkt kann als ein Flugwesen ausgemacht werden.

QS 2 – Das Wesen nähert sich schnell und muss sehr groß sein.

QS 3 – Offenbar handelt es sich um einen Drachen ...

QS 4+ – ... und zwar um niemand Geringeren als den Drachen, der die Bahalyr schon in der Nähe der Schwarzen Sichel angegriffen hat: Feracinor!

• Die meisten Bewohner Biumandras halten sich an der Statue der Nanurda auf, wo sie anscheinend eine Art Zeremonie durchführen. Wenn die Bahalyr diese zuerst ansteuert, können sie gewarnt werden und die Verteidiger sich formieren.

Die Helden können die Verteidigung so gut es geht organisieren und versuchen, sich und die Elfen in eine *vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238) zu bringen. Feracinor nähert sich aber schnell und wird die Bahalyr attackieren – die Helden müssen sich also entscheiden, ob sie an Bord bleiben und dem Drachen begegnen, oder am Boden den Elfen beistehen. Durch das frühe Auftauchen besteht für die Helden auch eine gute Chance, die Sippe auf die Bahalyr zu nehmen. Siehe dazu den Abschnitt **Flucht?** auf Seite 59.

Zwei oder drei Seelenmakel geheilt

Haben sich die Helden etwas mehr Zeit gelassen, ist der Angriff bereits in vollem Gange, als die Bahalyr Biumandra erreicht. Es gibt keinen großen Kampfplatz, sondern zahlreiche einzelne Scharmützel, die durch den dichten Baumbewuchs schwer von oben auszumachen sind. Die Helden können Folgendes erkennen:

• Etwas abseits des Dorfes hat sich ein Drache mit einem silbrig schimmernden Schuppenkleid niedergelassen, der das Treiben zu beobachten scheint. Sobald er die Bahalyr bemerkt, erhebt er sich und geht zum Angriff über. Die Helden erkennen den

Drachen als denjenigen, der die Bahalyr schon in Transysilien angegriffen hat: Feracinor!

- Der Birkenhain wird von mehreren Gruppen wilder Barbaren berannt. Die größte Gruppe – rund 20 Kämpfer – kämpft in einem Scharmützel gegen mehr als ein Dutzend Elfen an der Statue der Nanurda. Einige Verletzte auf beiden Seiten liegen bereits in ihrem Blut am Boden.
- Elfen, die allein oder zu zweit im Birkenhain unterwegs sind, werden von kleineren Barbarengruppen gejagt. Sie versuchen anscheinend zur Zerzal-Statue in der südlichen Senke zu gelangen.
- An der Statue haben sich vier elfische Jäger um *Marnion Seehüter* (siehe Seite 36) versammelt, um dort den Angriff der Barbaren zu erwarten.

Durch ein schnelles Eingreifen können die Helden den Angriff zurückschlagen. Allerdings verbleibt ihnen wenig Zeit, um die Bahalyr zu verlassen, da Feracinor zum Angriff übergeht, sobald die Bahalyr Biumandra erreicht. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) können die Helden die Jäger um Marnion Seehüter als Schlüssel für den Kampf im Birkenhain ausmachen. Wenn sie diese zum Kampf um die Nanurda-Statue führen, können sie dort das Blatt wenden und die Barbaren zurücktreiben.

Vier oder fünf Seelenmakel geheilt

Haben die Helden sehr viel Zeit benötigt, ist der Kampf um Biumandra nahezu verloren, als die Bahalyr endlich eintrifft. Die brennenden Baumhäuser sind aus der Luft gut zu erkennen und zeugen von Verlust und Zerstörung. Ein trauriges Lied wird vom Wind zur Bahalyr herübergetragen. Alle Helden müssen eine Probe auf *Willenskraft* –1 ablegen, bei deren Misslingen sie 1 Stufe *Furcht* bis zum Ende des Kampfes erhalten. Darüber hinaus können sie Folgendes erkennen:

- An der Nanurda -Statue hat ein wahres Massaker stattgefunden. Dort liegen mehr als ein Dutzend Leichen von Elfen, auch wenn zwischen ihnen einige tote Barbaren zu erkennen sind. Die Statue selbst ist blutverschmiert und teilweise zerstört.
- An der südlichen Senke bei der Zerzal-Statue wird noch vereinzelt gekämpft, doch die wenigen Elfen sind hoffnungslos unterlegen. Der Anführer der Verteidiger, *Marnion Seehüter* (siehe Seite 36), wird gerade überwältigt. Einige Barbaren fesseln ihn und haben offenbar noch etwas mit ihm vor.
- Am Ochsenwasser versteckt ein Elf die schwer verwundete *Gohálainn Himmelsluchs* (siehe Seite 36). Er versucht, sie in eines der Lindenblattboote zu ziehen, doch die Barbaren sind bereits auf dem Weg zum Seeufer.
- Abseits des Birkenhains ruht ein Drache mit silbrig schimmerndem Schuppenkleid, der über das Kampfgeschehen gewacht hat und nun scheinbar träge dessen Ausgang abwartet. Die Helden erkennen in ihm den Drachen wieder, der die Bahalyr schon in Transysilien angegriffen hat: Feracinor. Er

wartet ab, wie die Bahalyr und die Helden reagieren, ehe er sich schließlich erhebt, um Rache zu nehmen.

Die meisten Elfen sind bereits tot oder schwer verwundet, doch den Helden kann es durch besonders beherztes Eingreifen gelingen, Gohálainn oder sogar Marnion und die restlichen Elfen zu retten. Die Trollzacker sehen in Marnion, der mindestens zwei Barbaren getötet hat, einen würdigen Gegner, dem sie die Ehre zukommen lassen wollen, zu Tode gefoltert zu werden und somit einen schmerzvollen Tod zu sterben, der ihm ein besseres Dasein im Jenseits beschern wird. Auch den verbleibenden Elfen an der Zerzal-Statue wird es so ergehen, wenn die Helden nicht mit aller Macht angreifen.

Feracinor will zunächst die Angst und Trauer der Bahalyr und der Helden genießen, ehe er das Schiff zu erobern gedenkt – dies mag den Helden ein wenig Zeit verschaffen.

Mehr als fünf Seelenmakel geheilt

Falls die Helden sich wirklich lange in Liretena aufgehalten haben oder viel Zeit mit der Bergung des Schatzes aus dem Ochsenwasser zugebracht haben, ist der Kampf bereits beendet und die Trollzacker auf dem Weg zurück in die Berge. Aus der Luft erkennen die Helden Rauchschwaden. Über Biumandra liegt der Geruch von Feuer und Tod. Nur mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –3 können die Helden die Barbaren noch ausmachen, die bereits auf dem Rückweg sind. Der allgegenwärtige Verlust schlägt allen Helden auf das Gemüt, und sie müssen eine Probe auf *Willenskraft* –3 ablegen, bei deren Misslingen sie 1 Stufe *Furcht* bis zum Ende des (möglicherweise folgenden) Kampfes erhalten. Darüber hinaus können sie Folgendes erkennen:

- Biumandra ist vollständig zerstört. Die Baumhäuser brennen oder die Bäume sind schlicht gefällt worden.
- Am schlimmsten sieht es bei der Nanurda-Statue aus, die in Einzelteile zerschlagen unter einem Haufen Leichen von Elfen und Barbaren liegt. Hier haben die Angreifer offenbar ihre ganze Zerstörungswut ausgelebt.
- Auch die Zerzal-Statue ist zerstört. In ihrer Nähe liegen einzelne Leichen, die besonders übel zugerichtet wurden.
- Am Ufer des Sees liegt ein gekentertes Boot. Das Wasser darum hat sich rot gefärbt, und der ausgestreckte Arm eines Elfen deutet wie anklagend in Richtung der eintreffenden Bahalyr.

Aus der Ferne können die Helden den triumphalen Schrei eines Drachen hören. Für einen Moment sehen sie Bruchstücke von Bildern in ihren Köpfen, die das brutale Schlachtfeld und die erbarmungslosen Barbaren zeigen – und schließlich das Bild des strahlenden Drachen: Feracinor!

Der Kampf um Biumandra

Je nachdem, ob die Helden gerade noch rechtzeitig oder zu spät kommen, kommt es zu einem Kampf um die Aulfensiedlung. Dabei können die Helden nur teilweise auf ihren Vorteil bauen, aus der Luft angreifen zu können, denn Biumandra liegt in einem dicht bewaldeten Gebiet und durch die Baumkronen sind die Kämpfe am Boden kaum auszumachen. Die Helden müssen sich also entscheiden, ob sie den Elfen am Boden beistehen sollen oder erneut einen Kampf mit Feracinor riskieren wollen – vielleicht sogar in der Luft. Die Spielwerte von Feracinor findest du auf Seite 27. Wenn du den Helden in einigen Szenen Unterstützung durch die Elfen Biumandras zukommen lassen willst, kannst du für diese auf die Werte eines Elfischen Kämpfers (siehe Seite 50) zurückgreifen. Wenn die Bahalyr die Elfensiedlung noch während der Kämpfe erreicht, wird Feracinor das Schiff und die Helden angreifen, um es in seinen Besitz zu bringen.

Bei den Kämpfen solltest du auch immer wieder Aktionen von Anastasius, Tajsa, Seri und Lailath schildern, die nach ihren Möglichkeiten in das Geschehen eingreifen. In ihrer fleischlichen Gestalt hat Lailath allerdings nicht mehr die Möglichkeit, die Lebenskraft der Bahalyr in einer silbernen Flamme zu manifestieren. Außerdem muss Sternenklang nicht nur beschützt, sondern auch davon abgehalten werden, selbst in die Kämpfe eingreifen zu wollen – vor allem, wenn ihre Eltern und Vertrauten Opfer der Angriffe der Barbaren werden.

Wenn die Helden gerade noch rechtzeitig gekommen sind, das Schlimmste verhindern und Feracinor zurückschlagen können, erhält die Bahalyr keinen *Seelenmakel*. Kommt es zu zahlreichen Verlusten in Biumandra erhält die Bahalyr einen *Seelenmakel*. Kommt es zu schweren Verlusten und ist vielleicht sogar das ganze Dorf zerstört, erhält die Bahalyr zwei *Seelenmakel*.



Als fähigem Zauberer stehen Feracinor Mittel und Wege offen, mittels Hellsichtsmagie herauszufinden, welche Elfen aus Biumandra dem Kind Sternenklang besonders nahestehen und sich dann im Kampf eben diese Elfen als Geiseln oder Opfer herauszusuchen, um die Helden zur Aufgabe zu bewegen. Bedenke aber bei einer solchen Szene unbedingt die Folgen einer solchen Extremsituation, die nicht für jeden Spieler geeignet ist. Kommt es zu einer derartigen Situation, kann das auch Folgen für das Verhältnis zwischen Sternenklang und den Helden mit sich bringen.

Der Kampf mit Feracinor

Feracinor kämpft rachsüchtig und skrupellos, doch dafür ist nicht allein seine Niederlage bei der ersten Begegnung mit der Bahalyr verantwortlich, sondern auch Arantalwas Einflüsterungen (siehe Seite 57). Er riskiert allerdings nicht sein Leben und zieht sich zurück, wenn er keine Aussicht auf einen Erfolg mehr hat. In dem Fall hofft er darauf, dass die Helden den Barbaren nachsetzen und er zu einem späteren Zeitpunkt, wenn sie geschwächt sind, über sie triumphieren kann.

Er wird den Kampf überleben und schwört den Helden in jedem Fall Rache. Feracinor wird in Teil VI der Sternenträgerkampagne, **Die Worte der Orima**, erneut Jagd auf die Bahalyr machen.

Der Kampf mit den Barbaren

Die Barbaren kämpfen bis in den Tod – würden sie fliehen, würde sie eines Tages nach ihrem Tod ein weit schlimmeres Schicksal im Jenseits erwarten – oder fliehen, wenn auch Feracinor von den Helden zurückgeschlagen wird.

Flucht?

Die Helden könnten auf die Idee kommen, Biumandra zu evakuieren und die Elfen an Bord der Bahalyr zu retten. In vergangenen Zeiten hat auch Amalaia die Bahalyr zu genau diesem Zweck eingesetzt. Du kannst den Helden in diesem Fall jeweils einen Schip zurückgeben, du solltest es ihnen aber nicht zu leicht machen! Bei ihren Bergungsversuchen werden auch die Barbaren das Schiff angreifen und versuchen, an Bord zu gelangen – und dann ist da ja auch noch Feracinor selbst, der sich in den Kampf stürzt, was die Bergung von Verletzten und Fliehenden nicht einfacher macht.



Trollzacker Barbaren

MU 14 KL 10 IN 12 CH 11

FF 13 GE 13 KO 14 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6+1

RW kurz

Barbarenschwert: AT 13 PA 7 TP 1W6+5

RW mittel

Barbarenstreitaxt (2H): AT 14 PA 4 TP 2W6+6

RW mittel

Keule: AT 14 PA 7 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Hohe Lebenskraft, Hohe Zähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund / Persönlichkeitsschwächen (Unheimlich, Vorurteile (vor allem Nichttrollzacker), Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Keule), Vorstoß (Waffenlos, Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Keule)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: individuell

Flucht: fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP

Sollten die Helden mit einem solchen Plan Erfolg haben und Feracinor erneut in die Flucht schlagen, werden auch die Barbaren sich zurückziehen. Die geretteten Elfen bitten die Helden nach den Kämpfen,

sie wieder am Ufer des Ochsenwasser abzusetzen, damit sie ihre Siedlung wieder aufbauen können. Die Elfen werden die Helden also nicht bei ihrer weiteren Reise begleiten.

Rache?

Wie auch immer der Kampf um Biumandra ausgegangen ist, es ist möglich, dass die Helden danach selbst von Rachedgedanken geplagt werden und die Schuldigen suchen und bestrafen wollen, die für all das Leid und all die Zerstörung verantwortlich sind.

Auch Sternenklang, die eventuell schreckliche Dinge mit ansehen musste, ist von den Ereignissen verstört und selbst von Rachedgedanken erfüllt. Vielleicht wurden sogar ihre Eltern und Vertrauten von Feracinor getötet?

Ist eine Rache an dem Drachen und an der Barbarensippe legitim? Wenn die Helden sich ihrem Rachedurst in Gedanken und Gesprächen hingeben, dann hatte Arantalwas Plan Erfolg. In diesem Fall erhält die Bahalyr sofort einen *Seelenmakel*.

Setzen die Helden den Barbaren ins Gebirge nach, die entweder mit Feracinor geflohen oder nach der Zerstörung Biumandras wieder abgezogen sind, erhält die Bahalyr einen weiteren *Seelenmakel*.

Du kannst dann eine Verfolgung inszenieren, bei der die Helden mit der Bahalyr die Barbaren, die sich zu Fuß durch schwieriges – wenn auch ihnen bekanntes – Gelände bewegen, schnell einholen können. Sie könnten sie sogar aus der Luft angreifen. Ohne Feracinors Hilfe haben die Barbaren den Helden vermutlich wenig entgegensetzen und der Drache wird nur erneut in den Kampf eingreifen, wenn er sich überlegen wähnt und eine hohe Chance auf einen Sieg sieht.

Wenn die Helden unter den Bergbewohnen ein regelrechtes Gemetzel anrichten, kann die Bahalyr nach

deinem Ermessen auch noch einen weiteren *Seelenmakel* erhalten.

Ausklang

Je nachdem, wie stark die Rache Feracinors die Helden getroffen hat, wird eine entsprechende Stimmung an Bord herrschen. Womöglich hat man geliebte Personen verloren, oder man konnte die Situation weitestgehend glimpflich abwenden. In jedem Fall ist Feracinor als weiterhin rachsüchtiger, potenzieller Verfolger noch da. So werden die Helden getrieben. Ihr Ziel ist klar: Sie müssen nach Tie'Shianna – und das Kind als wichtigsten, primären Teil des elfischen Lichtes von Amalaia, ihre noch unvollkommene Reinkarnation, muss mit – möglicherweise hat es nun ohnehin keine Familie mehr. Lailath wird ihnen den Weg zur legendären Stadt zeigen. Was genau sie in Tie'Shianna erwarten wird, ist unbekannt, doch Orimas Worte, so viel sollte feststehen, werden eine wichtige Rolle spielen.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält **40 Abenteuerpunkte** für das im Abenteuer erlebte, zudem weitere **10 Abenteuerpunkte**, um in diesem Abenteuer häufig eingesetzte oder sehr zentrale Talente wie *Boote & Schiffe*, *Bekehren & Überzeugen*, *Schwimmen* oder *Sinnesschärfe* zu steigern.



ANHANG



Lykanthropie

Bei der Lykanthropie handelt es sich um eine magische Krankheit. Sie kennt verschiedene Übertragungswege und sollte ein Held mit diesen in Kontakt kommen, so muss er wie bei jeder Krankheit überprüfen, ob er sich angesteckt hat. Wenn ja, muss die Krankheit eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Folgende Ausnahmen zu anderen Krankheiten gelten in diesem Fall:

- Die Lykanthropie ist eine magische Krankheit. Sie kann nicht durch Zauber und Liturgien geheilt werden, es sei denn, dies wird extra erwähnt.
- Wie alle magischen Krankheiten ist Lykanthropie eine komplexe Krankheit, sodass man ein Berufsgeheimnis braucht, um das Wissen um ein Gegenmittel zu kennen.
- Der Erkrankte erhält nicht den Status *Krank* (siehe **Regelwerk** Seite 36). Stattdessen bekommt er den Status *Lykanthrop*.
- Die Wergestalt des Erkrankten ist die der gleichen Tierart wie die des Wesens, das ihn gebissen hat, sofern ein Biss der Grund für die Ansteckung war. Bei anderen Ansteckungen entscheidet die Meisterin über die passende Wergestalt.

Lykanthropie (magische Krankheit)

Die Lykanthropie ist eine Krankheit magischen Ursprungs, die den Erkrankten in ein Werwesen verwandelt. Hat man sich einmal angesteckt, gibt es kaum noch eine Möglichkeit der Heilung. Man erzählt sich, dass die Dämonin Kyriaka in Wolfsgestalt bzw. als Panther mit dem Namen Anpa-Tonku für die Lykanthropie verantwortlich ist, aber auch besondere Sternkonstellationen oder Flüche sollen neben dem Biss eines Werwesens die Krankheit ausbrechen lassen.

Stufe: 6

Verlauf: An den ersten Tagen nach der Ansteckung blutet der Erkrankte aus der Wunde oder verschiedenen Körperöffnungen. Die Verletzungen lassen sich selbst durch Magie oder Liturgien nicht richtig schließen und schmerzen. Ab dem ersten Vollmond setzt die erste Verwandlung ein.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: sofort

Schaden: Am ersten Tag nach der Ansteckung 1W6+2 SP durch Blutungen, am zweiten Tage 1W6+1 SP, am dritten Tag 1W6 SP, bis zum Ende des dritten Tags 1 Stufe *Schmerz* / Am ersten Tag nach der Ansteckung 1W3+2 SP durch Blutungen, am zweiten Tage 1W3+1 SP, am dritten Tag 1W3 SP

Dauer: permanent

Ursachen: Biss von Kyriaka / Anpa-Tonku, der SP verursacht (1-19 auf W20, 95 %), Biss eines Lykanthropen, der SP verursacht (W20, wird Menge der SP eines einzelnen Angriffs oder niedriger gewürfelt, erfolgt die Ansteckung), schicksalsträchtige Sternkonstellation und Fluch eines Gottes (Meisterentscheid)

Behandlung: keine

Gegenmittel: Roter Drachenschlund kann die Krankheit stoppen, bevor sich der Erkrankte zum ersten Mal verwandelt. Danach ist die Heilungsaussicht durch den Roten Drachenschlund deutlich geringer.

Berufsgeheimnis Lykanthropie

Voraussetzungen: *Heilkunde Krankheiten 12*, *Magiekunde 12*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Status Lykanthrop

Bei Sonnenuntergang der ersten Vollmondnacht nach der Ansteckung muss dem Erkrankten eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -7 gelingen. Misslingt die Probe, so verwandelt sich der Erkrankte für 7 Stunden und bekommt während dieser Zeit den Status *Wergestalt*.

In der darauffolgenden Nacht ist die Probe um 1 erleichtert und die Dauer sinkt um 1 Stunde. Die Verwandlungsphase dauert daher maximal 7 Tage. Sobald eine der Proben gelingt, verwandelt sich der Lykanthrop in dieser Verwandlungsphase nicht mehr in seine Wergestalt und es sind keine weiteren Proben notwendig. Die nächste Verwandlungsphase startet beim nächsten Vollmond erneut und sie beginnt wieder mit einer Erschwernis von 7 und 7 Stunden Dauer.

Die Meisterin entscheidet, wie lange es dauert, bis sich der Kulturschaffende in ein Werwesen verwandelt. Als Faustregel gilt, dass die erste Verwandlung lange dauert und es später immer schneller geht. •○.....

Während der Verwandlung hat der Lykanthrop Erschwernisse von 3 auf alle Proben. Erst am Ende der Verwandlung gilt der Status *Wergestalt*.

• Wenn du es dem Zufall überlassen willst, würfle mit 1W6: Bei 1-3 dauert die Verwandlung Minuten, bei 4-6 KR. Würfle noch einmal mit 1W6, um die exakte Anzahl an Minuten oder KR zu bestimmen.

Status Wergestalt

Ob ein Lykanthrop in seiner Wergestalt eher wie ein tierhafter Mensch oder wie ein aufrechtgehendes Tier wirkt, kann sich von Verwandlungszyklus zu Verwandlungszyklus unterscheiden oder auch bei einer Person immer gleich ausfallen. Regeltechnisch macht dies keinen Unterschied und ist der Vorliebe der Spielrunde überlassen. In Wergestalt kann der Held nicht sprechen und keine Zauber oder Liturgien wirken.

Waffennutzung ist ebenfalls nicht möglich. Alle Angriffe mit der Kampftechnik Raufen gelten auch als Bisse, die die Krankheit bei SP übertragen können. Die Rückverwandlung findet wie oben beschrieben statt. Während dieser Zeit erleidet das Werwesen wieder Abzüge von 3 auf alle Proben. In seiner Wergestalt genießt der Lykanthrop einige Vor- und Nachteile:

Werte:

MU +3

GE +5

KO +5

KK +7*

GS +4

ZK +2

TP +4 (bei waffenlosen Angriffen durch Raufen)*

RS +2 (natürlicher RS, kombinierbar mit Rüstungen)

KL bekommt ein (t)

Aktionen +1 (nur einsetzbar für AT)

Talent-Boni: Fährtensuchen +6, Krafttakt +4, Sinnesschärfe +6

Zusätzliche Vorteile: (sofern nicht bereits vorhanden):
Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Geruch, Gehör)

Zusätzliche Nachteile: Schlechte Eigenschaft Jähzorn (falls schon vorhanden, ist die Probe auf Willenskraft, um Jähzorn zu unterdrücken, um 1 erschwert)

Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Anspringen, Mächtiger Schlag (nur wenn KK 20+), Verbeißen

*) Ein TP-Bonus für eine hohe KK und die Schadensschwelle sind in der allgemeinen Erhöhung der TP noch nicht berücksichtigt. Der TP-Bonus bezieht sich nur auf die Krallen, das Gebiss und weitere „natürliche“ Angriffsmöglichkeiten der Wergestalt.

Regeneration:

☛ Jede KR regeneriert ein Lykanthrop in Wergestalt 1W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP).

☛ Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber erfolgen. Durch diese Waffen verursachte SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber usw.

Verletzbarkeit:

☛ Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.



☛ Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber richten doppelten Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Bluttausch:

Sollte der Lykanthrop in seiner Wergestalt einen Kulturschaffenden wahrnehmen, so muss er eine Probe auf Willenskraft bestehen, damit ihn nicht seine Schlechte Eigenschaft Jähzorn übermannt. Misslingt die Probe, erhält er den Status *Bluttausch* und wendet sich gegen den Kulturschaffenden. Bei Personen, die der Lykanthrop liebt oder hasst, kann die Spielleiterin die Probe modifizieren. Gegenüber geliebten Personen fällt ein Lykanthrop in Wergestalt nicht so leicht in Raserei (Probenerleichterung +1 bis +5), bei Feinden schon viel eher (Probenerschwerung -1 bis -5). Nach dem Bluttausch erleidet der Lykanthrop keine *Betäubung*.

Krankheitsüberträger:

Werden bei einem Kulturschaffenden SP durch einen Angriff im waffenlosen Kampf durch die Kampftechnik Raufen vom Lykanthropen verursacht, muss überprüft werden, ob er seinen Gegner infiziert hat.

Lykanthropische Sonderfertigkeiten

☛ Ein Lykanthrop hat Zugriff auf eine Reihe von speziellen Sonderfertigkeiten, die Lykanthropische Gaben genannt werden. Er muss dafür jeweils AP ausgeben. Zu Beginn seiner Ansteckung kann er bis zu 20 AP investieren. Wie schnell er danach weitere Lykanthropische Gaben erlangen kann, entscheidet die Meisterin.

Ausdauerndes Werwesen I-III

Mächtige und erfahrene Lykanthropen erleiden weniger Nachteile durch eine selbstbestimmte Verwandlung.

Regel: Am Ende der Wirkungsdauer einer selbstbestimmten Verwandlung in seine Wergestalt durch

die Sonderfertigkeit *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt* erleidet ein Lykanthrop üblicherweise 4 Stufen *Betäubung*. Mit dieser Sonderfertigkeit kann er die so entstehende *Betäubung* um 1 pro Stufe senken.

Voraussetzungen: Stufe I: Sonderfertigkeit *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt* I; Stufe II: Ausdauerndes Werwesen I; Stufe III: Ausdauerndes Werwesen II

AP-Wert: Stufe I/II/III: 5/10/15 Abenteuerpunkte

Intelligentes Werwesen

Einige Lykanthropen haben es geschafft, die tierischen Instinkte ihrer Krankheit soweit zu unterdrücken, dass sie ihre menschliche Intelligenz behalten, wenn sie sich in eine Werkreatur verwandeln.

Regel: Während des Status *Wergestalt* bekommt ein Lykanthrop kein t für seinen KL-Wert. Er behält seine menschliche Intelligenz und kann z. B. auch Waffen einsetzen. Er kann allerdings weiterhin nicht sprechen oder Zauber und Liturgien wirken.

Voraussetzungen: Status *Lykanthrop*

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt I-III

Mächtigen und erfahrenen Lykanthropen ist es möglich, ihre *Wergestalt* unabhängig von der Mondphase anzunehmen.

Regel: Ein Lykanthrop mit dieser Sonderfertigkeit kann auch unabhängig vom Vollmond seine Verwandlung freiwillig einleiten. Dazu muss er sich 1 freie Aktion lang konzentrieren.

Bei Stufe I dauert die Verwandlung 1W6 Minuten, bei Stufe II 1W6 KR und bei Stufe III 1 Aktion. Die

Verwandlung hält 1W6 Stunden an. Nach der Rückverwandlung erleidet der Lykanthrop 4 Stufen *Betäubung*. Während der Verwandlung hat der Lykanthrop wie üblich Erschwerisse von 3 auf alle Proben. Erst am Ende der Verwandlung gilt der Status *Wergestalt*. Die Verwandlung während des Vollmonds und den darauffolgenden Nächten ist durch die Sonderfertigkeit nicht aufgehoben, sie findet zusätzlich ganz normal statt.

Voraussetzungen: Status *Lykanthrop*, Stufe II: *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt* I, Stufe III: *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt* II

AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/20/25 Abenteuerpunkte

Roter Drachenschlund

Der Rote Drachenschlund ist eine rote, unscheinbare Pflanze, deren Blüten vage an den Rachen eines Drachen erinnern. Sie wächst am Ufer von Flüssen und an Waldrändern überall nördlich der Linie von Dröl-Thalusa. Um die Pflanze ranken sich viele Legenden, so soll sie beispielsweise nur dort wachsen, wo ein Drache verwundet wurde.

Suchschwierigkeit: -5

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung: Werden die Blätter des Roten Drachenschlunds vor der ersten Verwandlung in eine *Wergestalt* auf die Bisswunde gelegt, die zu einer Übertragung der Lykanthropie geführt hat, muss die Krankheitskraft des Erkrankten ist dabei um 5 erhöht. Misslingt die Krankheitsprobe, verliert der Erkrankte den Status *Lykanthrop* und die Krankheit ist geheilt. Nach der ersten Verwandlung wird genauso verfahren, aber die Seelenkraft wird nicht für die Probe erhöht. Sind keine Bisswunden bei der Übertragung aufgetreten, muss der Rote Drachenschlund roh gegessen werden, um seine Wirkung zu entfalten.

Neue Zauber

Ablativum

Der Ablativum erschafft eine Barriere, die passierende Magie abschwächt oder sogar gänzlich neutralisiert.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Magier herum, die sich mit ihm bewegt und darin Befindliches vor Zaubern schützt. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Die Kuppel verfügt über einen Radius von 3 Schritt und eine Schildstärke in Höhe von QS x 3. Wird ein freundlicher oder feindlicher Zauber gegen ein unter der Kuppel befindliches Ziel gerichtet, vermindert die Schildstärke dessen QS. Sinkt diese dadurch auf 0, tritt kein Effekt ein. Die Schildstärke wird jedoch im Rahmen dieses Prozesses verbraucht (-1 Schildstärke je aufgehaltener

QS), und der Ablativum endet vorzeitig, sobald seine QS unter 1 fällt.

Sollte ein Flächenzauber, beispielsweise der *Ignisphaero*, teilweise den Schild des Ablativum berühren, wird die Schildstärke um die QS des Flächenzaubers vermindert. Wirkt ein Zauber über mehrere KR, so wird die Schildstärke jede KR um die QS vermindert.

Sollte ein Zauber mehr QS aufweisen als der Ablativum, dringt der Zauber mit den überzähligen QS durch den Schild. Die gesamten QS des Zaubers werden aber wie üblich von der Schildstärke abgezogen.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Ecliptifactus

Diese Formel belebt auf dämonische Weise den Schatten des Zaubernden. Er nimmt feste Form an und kämpft an der Seite des Zauberers.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Schatten des Zauberers wird durch diesen Spruch belebt und kämpft für ihn. Er kann sich dabei maximal 13 Schritt von seinem Meister entfernen. Mit dem Ecliptifactus kann man stets nur einen Schatten heraufbeschwören. Erst nach dem Ende der Wirkungs-
dauer kann der Zauber erneut gewirkt werden.

Der Schatten besitzt die unten aufgeführten Werte und erhält zusätzliche Boni je nach erreichter QS. Diese sind nicht kumulativ.

QS 1: keine Änderungen

QS 2: +1 AT, +5 LeP, +1 SK

QS 3: +1 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +5 LeP, +1 SK, Finte I

QS 4: +2 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +1 SK, Finte I

QS 5: +2 AT, +2 PA, +2 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +2 SK, Finte I

QS 6: +3 AT, +2 PA, +2 AW, +2 TP, +1 RS, +15 LeP, +2 SK,

..... **○ Finte I-II**

Der Schatten ist außer durch Zauber mit dem Merkmal Antimagie nicht durch Magie beeinflussbar und erleidet keine Zustände. Sinken seine LeP auf 0, so verliert der Zaubernde schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert 7 Wochen, bis sich der Schatten regeneriert hat. Bis dahin besitzt der Zaubernde keinen Schatten und kann den Ecliptifactus entsprechend auch nicht anwenden.

Schatten

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 25 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 1 GS 8

Angriff*: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel
RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 7

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Kampfverhalten: Der Schatten folgt dem Zauberer und verteidigt ihn, so gut er kann. Wenn sein Meister nicht angegriffen wird, greift er auch von sich aus potentielle Feinde an. Er führt jedoch keine Befehle des Zaubernden aus. Der Schatten wird sich immer in einem Radius von 13 Schritten um den Zauberer herum aufhalten. Wird er aus diesem Bereich hinausgedrängt, versucht er, den Radius wieder zu erreichen.

Flucht: Der Schatten flieht nie.

*) Unabhängig von der geführten Waffe des Schattens gelten die hier angegebenen Werte.

Ein fehlender Schatten wird in vielen Kulturen, besonders in zwölfgöttergläubigen Ländern, als ein Stigma betrachtet. Nicht selten wird es sogar als Anzeichen gewertet, dass man es mit einem Dämonenbündler oder einem Geweihten des Namenlosen zu tun hat. Der Held erhält für die Zeit ohne Schatten den Nachteil Stigma (siehe **Regelwerk** Seite 178).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Kampfrunde (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Erzpfel

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Erz.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser während der Wirkungs-
dauer 1 Stufe des Zustands *Belastung*. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Die Zustandsstufe endet nach der Wirkungs-
dauer.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Incendio

Der Incendio entzündet ein Lebewesen.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Incendio lässt das ausgewählte Lebewesen in Flammen aufgehen.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 4: 1W6+4 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 5: 1W6+6 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 6: 1W6+6 TP, *Brennend* auf großer Fläche

Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, und der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

LIRETENA

um 3.900 v. Jf.

- ZERZIL-VIERTEL (ZV)
ZV01 Luft-Werften
ZV02 Lufthafen
ZV03 Sippenturm der Luftbezwinger
TO1 Tempel des Luchses (Zerzal)

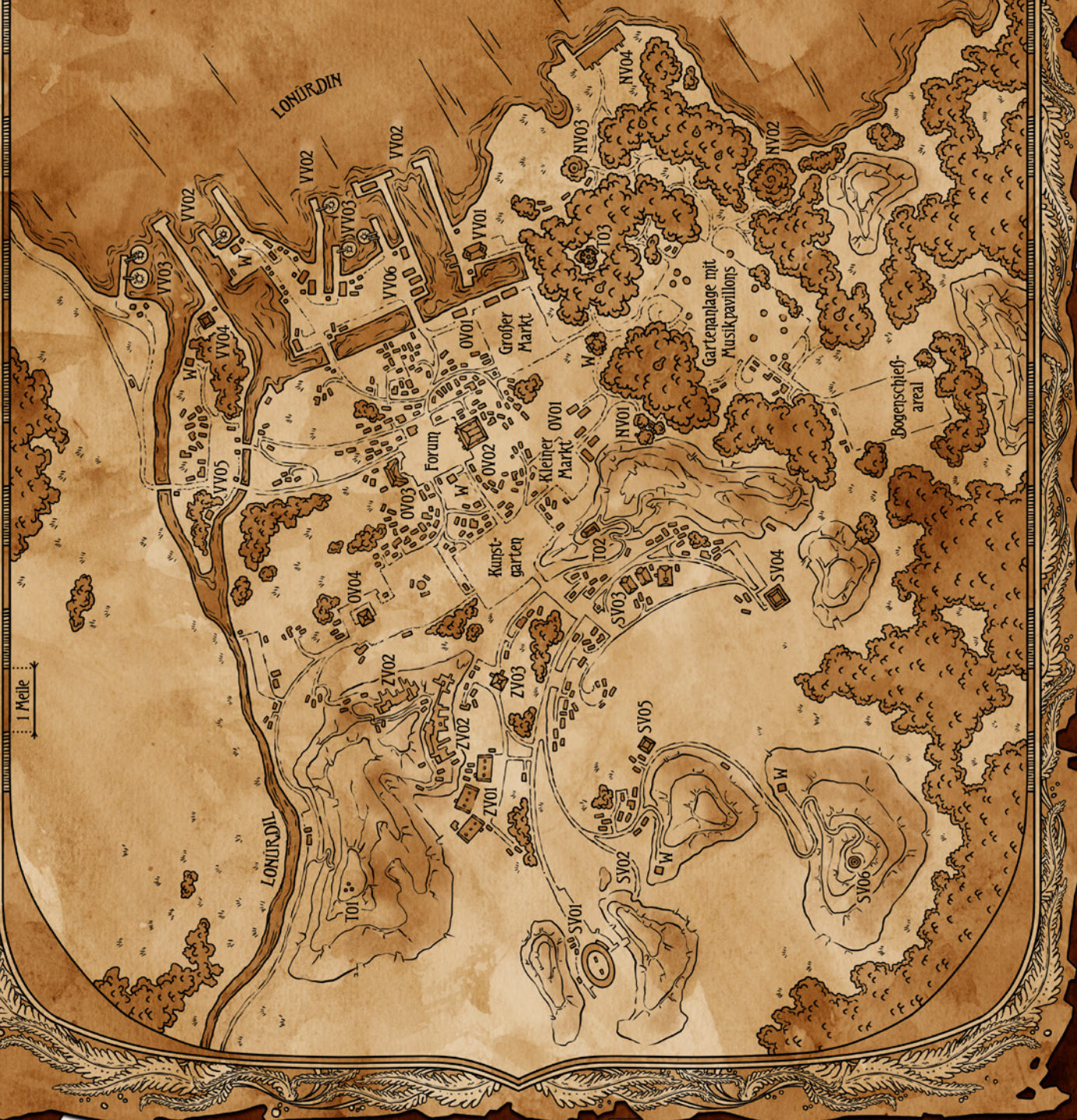
- SIMULZ-VIERTEL (SV)
SV01 Arena
SV02 Verbotene Höhle
SV03 Werkstätten
SV04 Sippenturm der Klingensänger
SV05 Sippenpalast der Tierrufer
SV06 Sternenturm
TO2 Tempel der Schaffenskraft (Simia)

- ORUMZ-VIERTEL (OV)
OV01 Lagerhäuser
OV02 Hallen des Rates
OV03 Theater
OV04 Sippenpalast der Traumweber

- VIERTEL VIRESTILWIRS (VV)
VV01 Nymphaum Varesalwars
VV02 Werften und Zinkerplätze
VV03 Seelhäuser der Wassernymphen
VV04 Sippenpalast der Wellenwanderer
VV05 Badehaus am Fluss
VV06 Lagerhäuser

- NURTI-VIERTEL (NV)
NV01 Sippenpalast der Einhornkinder
NV02 Der Uralte Baum
NV03 Imalalas Villa
NV04 Badehaus am See
TO3 Tempel von Werden und Gedeihen (Nurti)

W Wachhäuser





Das Tosen über Liretena – Sternenträger V

von Dominic Hladek, Nikolai Hoch und Rafael Knop

Sternenträger, so werden jene Elfen genannt, die das sternförmige Mal an ihrer Schulter trugen, das sie zu Auserwählten für höhere Aufgaben macht. Einst lenkten sie den Legenden nach die Geschehnisse der fenvar, der Hochelfen, bis die Armeen des dhaza, des namenlosen Unlichts, ihrem Reich ein Ende machten. In den Kriegen gegen die Handlanger des dhaza verloren die Hochelfen nicht nur immer mehr an Boden und Stadt um Stadt – nein, ihnen kamen auch ihre Ideale und ihr Sinn für das Gleichgewicht zwischen Leben und Tod abhanden. Wie kaum eine zweite Stadt steht Liretena für diesen Verlust. Den Legenden nach verschrieb sie sich ganz Zerzal, dem kriegerischen Gott des Todes und Vergehens. Hier wurden Waffen für die Armeen geschmiedet, vor allem aber in großen Werften Flugschiffe und anderes Kriegswerkzeug konstruiert. Hier war auch die Heimat der Sternenträgerin Amalaia. Noch heute kann man Spuren dieser einstigen Metropole finden.

Im fünften Abenteuer der Sternenträger-Kampagne reisen die Helden mit der Bahalyr über die Berge und Wälder Transysiliens hinweg in die Stadt der Zerzal. Dabei treffen sie auf Verbündete, deren Schicksal eng mit dem Schicksal Amalaias und Liretenas verbunden ist, doch auch auf Feinde, die die Bahalyr nur zu gern in ihre gierigen Finger – und Krallen – kriegen würden. Werden die Helden die Geheimnisse der Stadt ergründen können?

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3–6 Helden

Genre: Reiseabenteuer, Stadtabenteuer, Traumreise

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

Ort: Bornland, Vallusa, Transysilien, Drachensteine, Schwarze Sichel, Trollzacken, Ochsenwasser, Rankaraliretena / Liretena

Zeit: Frühsommer 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: meisterlich bis brillant

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



Kampftalente



Wissentalente



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** und den **Aventurischen Almanach** sowie die ersten vier bisher erschienenen Abenteuer der **Sternenträger-Kampagne**.

Alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25354PDF

