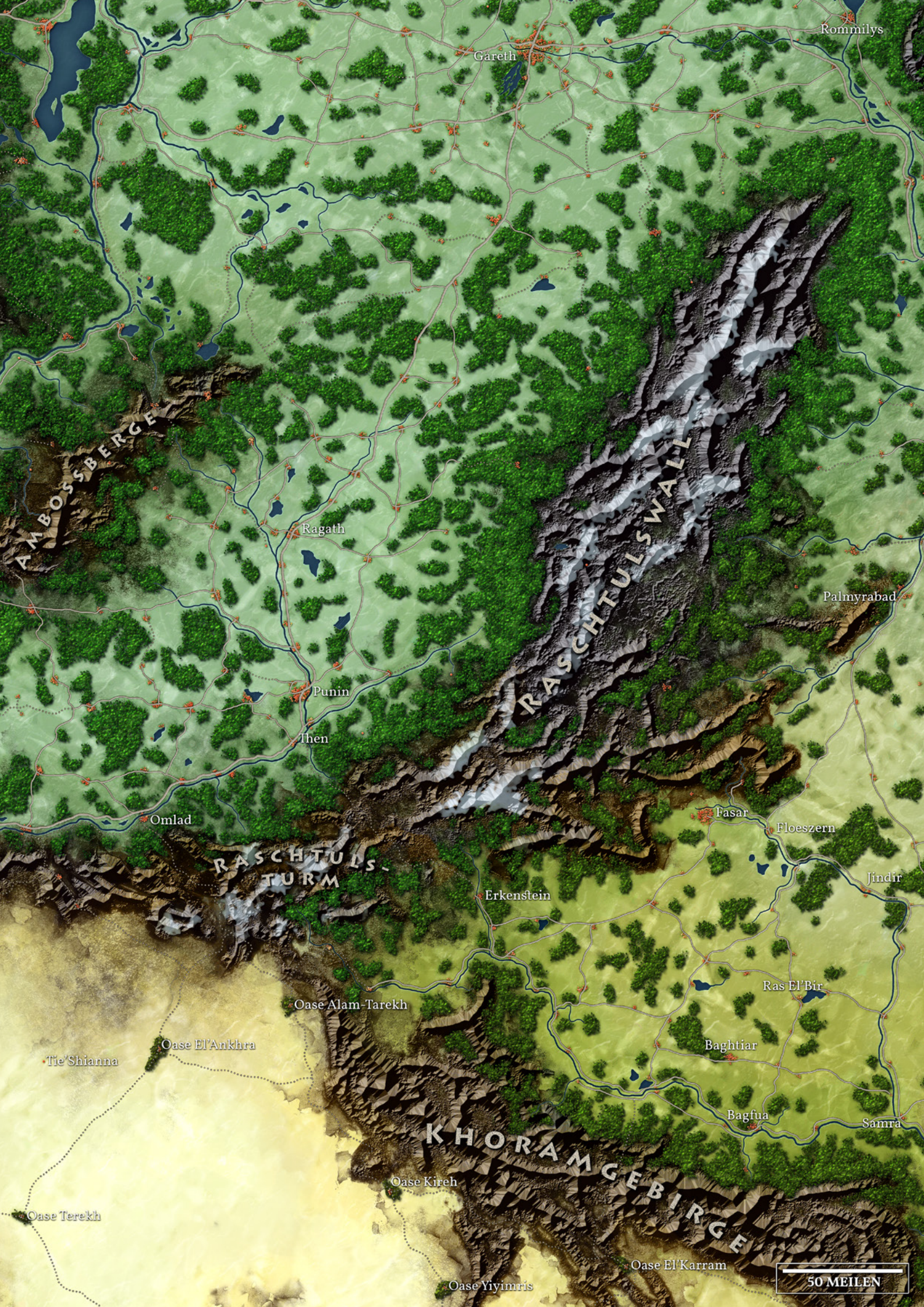


A detailed fantasy illustration of a blind elf warrior. The character has long, flowing silver hair and wears a blindfold. They are dressed in a red long-sleeved tunic under a dark brown leather chest plate, with a blue skirt. They hold a sword with both hands. The background shows a desert city with yellow buildings, blue accents, and palm trees under a hazy, orange sky. The entire scene is framed by ornate, golden-brown borders at the top and bottom.

Das Schwarze Auge

DIE WORTE DER
ORIMA
STERNENTRÄGER VI



Die Worte der Orima – Sternenträger VI



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

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

Jörn Aust, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Regina Kallasch, Dagmara Matuszak, Nadine Schäkel, Sebastian Watzlawek

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 Wittrin, Kai Woitczyk

Verlag: Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Philipp Baas, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown,

Simon Burandt, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, 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, Michelle Weniger

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, 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, Robert Corvus, Christian de Ahna, Alexandra Hajowsky, Bernhard Hennen, Franca Hüttebräucker, Johanna Knop, Jeanette Marsteller, Karsten Paczkowski, Stefan Schreiber und Michael Werner.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Kapitel 1 – Über Gipfeln und Dünen	7
Kapitel 2 – Der Glanz Tie'Shiannas	23
Kapitel 3 – Im Rosentempel	48
Anhang – Orimas Schicksalsfäden	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.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

📖 **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 *Innenen Ruhe*^{AGÖ128}.

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

AKO – Aventurische Kompendium

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie II

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)



EINLEITUNG



»Dies ist die Schrift aus dem dritten Buch Amalaia, in dem gesungen wird von Amalaia die-Madayas-Traum-folgt. Über Äonen stand das Lied Amalaias starr am Firmament, scheinbar eingefroren für die Ewigkeit, mit nur mehr einem schwachen Echo im Sein. Doch in der Zeit, als das Unlicht des dhaza begann, selbst das Licht der Sterne zu verschlingen, da verwehte die Harmonie ihres Liedes und suchte sich vier Anker im Sein. Furcht schwang mit ihrer Melodie mit, Furcht, aber auch Hoffnung. Denn Orima, das Schicksal selbst, lenkte ihren Weg.«

—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.

Die Worte der Orima ist das letzte 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.

Für die Helden galt es im Laufe der Kampagne, die Teile von Amalaias zerrissenem Seelenlied zu bergen und vor den Handlangern des Namenlosen zu bewahren. Dabei kam es vor, dass man Erfolge des Feindes nicht oder nur teilweise verhindern konnte. In einem solchen Fall kamen Seelenmakel ins Spiel, die Einfluss auf die Schwierigkeit von Situationen haben können. Dies wird insbesondere auch im vorliegenden Finale der Fall sein. Sie abzubauen ist nur zu seltenen Gelegenheiten möglich.

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.

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 **Anastasius Silberhaar** in Besitz genommen. Sie haben erkannt, dass dem Schiff ein Teil des Seelenliedes der

Hochelfe Amalaia innewohnt. Seit dem **Klang des Feyraasal (Sternenträger II)** folgten sie der Spur ihres Liedes und bereisten immer wieder Madayas Träume, eine Welt zwischen Traum, Lichtwelt und Realität. Das Seelenlied führte sie trotz Schwierigkeiten zum legendären Himmelsturm, den sie in **Der Abgesang Ometheons (Sternenträger III)** in einer Traumwelt aus den Erinnerungen Amalaias erlebten. Sie waren Zeuge beim Fall des Turms und der tragischen Liebe der jungen Amalaia zu einem Elfen namens **Faelyrian**, dem späteren **Feyangola Finsterblick**, und mussten sich aus einem Alptraum in der Shakagrastadt Ryl'Arc befreien, bevor sie einen weiteren Teil von Amalaias Seelenlied in ihrem Seeleninstrument, ihrem *iama*, fanden. In **Das Sturmgeheul von Shiyadur (Sternenträger IV)** folgten sie einem Ruf der Lichtelfe **Niamh Goldhaar** in deren Wald *Silvanden Fae* und erfuhren von der Schlacht im heutigen Totenmoor, bei der Amalaia einst starb. Im Moor wurde die Bahalyr so schwer beschädigt, dass die Helden sich zunächst zu Fuß durch das Moor kämpfen mussten, schließlich aber mit der reparierten Bahalyr die Schlacht um die Festung *Shiyadur* im Totenmoor miterlebten und die letzten Worte Amalaias vernahmen. Hier fanden sie mit dem Seelentier den dritten Teil von Amalaias Lied. Die Worte Amalaias führten nicht nur in ihre Heimat Liretena, sondern erwähnten auch eine Verwebung des Schicksals der Sternenträgerin mit dem der Hochkönigin und Göttin *Orima*. In **Das Tosen über Liretena (Sternenträger V)** schließlich wurde die Gruppe auf ihrem Weg über das Bornland, die Drachensteine und Tobrien von mehreren Gefahren bedroht, fand aber auch Beistand in der zurückgekehrten Wüstenelfe **Lailath**. Diese führte die Helden zu einer am Ochsenwasser lebenden Elfensippe, in der ein besonderes Kind geboren worden war. Wie sich beim Aufsuchen des legendären Liretena in einer Traumwelt herausstellte, handelte es sich bei dem Kind um den vierten und letzten Teil von Amalaias zurückgekehrtem Seelenlied. Nun haben die Helden das letzte Ziel vor Augen, denn die Teile des Seelenliedes müssen wieder zu einer einzigen Harmonie vereint werden. Dazu reisen die Helden in die untergegangene Wüstenstadt *Tie'Shianna*, wo sie anhand der **Worte der Orima** hoffen, diese Aufgabe bestehen zu können.

Das Abenteuer im Überblick

Das Abenteuer setzt direkt nach den Ereignissen aus Sternenträger V an: Die Bahalyr ist – nun auch mit **Lailath** und dem Kind **Sternenklang** (auf Isdira *Dhashiya*) an Bord – vom Ochsenwasser aus gen Süden in Richtung der Wüste Khôm und Tie'Shianna aufgebrochen.

Über Gipfeln und Dünen müssen die Helden sich nicht nur gegen die immer noch bestehende Bedrohung durch

den Drachen **¶ Feracinor** behaupten, sondern auch einer neuen, mystischen Macht trotzen, der **¶ Geierkönigin**, einer vom Namenlosen verführten Tierkönigin. Auf ihrem Weg können sie Wissensfragmente über dieses Wesen sammeln und es schließlich auf die eine oder andere Weise überwinden. In jedem Fall kostet der Sieg ein Opfer: Anastasius Silberhaar findet hierbei sein Schicksal und gibt sein Leben für die Gemeinschaft. Durch dieses Opfer können die Helden auch den Drachen hinter sich lassen und schließlich den **Glanz Tie'Shiannas** in einer finalen Traumwelt Madayas erblicken. Stadt und Bewohner werden im Detail beschrieben, sodass die Helden vor dieser Kulisse die letzten Rätsel lösen können, um Zugang zu Orimas Turm zu erhalten. Dabei spielen insbesondere jene Worte der Orima eine Rolle, die Amalaia einst von der Hochkönigin vernommen hat und die auch von den Helden in Liretena mitgehört wurden. In der Spitze von Orimas Turm müssen sie sich einer Aufgabe stellen, bei der sie auf alles Erlebte und Gesehene zurückgreifen müssen, um zu zeigen, dass der richtige Zeitpunkt für Orimas Rückkehr gekommen ist und sie die richtigen Personen sind, um die Göttin zurückzurufen. Gelingt dies, bildet sich ein Riss in der Traumrealität. Doch bevor Orima zurückkehren kann, ist es **¶ Arantalwa-lässt-Himmel-kreischen**, der den Riss für einen letzten, mächtigen Vorstoß nutzt.

Im Rosentempel sendet er den Helden Alptraumhorden entgegen, wie sie Tie'Shianna in ihren letzten Stunden einst sah. Die Helden müssen einerseits diese Kreaturen abwehren, zum anderen aber auch die Teile von Amalaias Seelenlied (die Bahalyr, das *iama*, das Seelentier und das Kind Sternenklang) zu einer einzigen Harmonie

vereinigen. Erst wenn beides nach hartem Ringen gelungen ist, kehrt die Göttin Orima aus ihrem Exil nach Aventurien zurück, um als ordnende Macht des Guten in die Geschicke der Sterblichen und das Karmakort'häon, die Weltzeitenwende, einzugreifen. Im **Anhang – Orimas Schicksalsfäden** erhältst du Informationen darüber, wie die Geschichte ausklingt und welche Rolle Orima in Zukunft spielen wird.

Was weiß mein Held über Tie'Shianna?

Falls deine Spieler wissen möchten, was ihre Helden über Tie'Shianna wissen, kannst du sie folgende Proben würfeln lassen. Du kannst dabei auf Wunsch die Optionalregel der *Kulturkunde* anwenden und jedem Helden mit einer elfischen Kultur eine Erleichterung von +1 auf die Proben gewähren.

Probe auf *Geographie (Kalifat)* -7, *Geschichtswissen (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen)* -4, *Sagen & Legenden (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen)* -2 oder *Sagen & Legenden (Kalifat)* -5

QS 1 – Tie'Shianna soll eine im Wüstensand der Khôm versunkene Stadt der Hochelfen gewesen sein.

QS 2 – Sie war der Sitz des Hochkönigs Fenvarien (und zuvor Orimas) und die elementare Stadt des Erzes, erbaut mit der Macht von Dschinnen und Elementaren Meistern des Erzes. Sie fiel im Kampf gegen die Horden des Namenlosen.

QS 3 – Die Expedition Phileassons soll dort gewesen sein und dabei auch einen Tempel der Orima, den *Rosentempel*, gefunden haben.

QS 4+ – Weitere berühmte Gebäude waren der legendäre Turm Orimas, die großen Tempel der Götter Zerzal und Nurti, der Palast des Hochkönigs sowie ein ganzer Stadtteil, der aus lebenden Pflanzenhäusern bestand.

Die letzten Makel

Im Finale dieses Abenteuers und damit der Kampagne wird die Anzahl der noch auf der Bahalyr liegenden Seelenmakel eine wichtige Rolle spielen. Du solltest beschreiben, wie insbesondere das Kind Sternenklang, aber auch die Bahalyr und Amalaias Seelentier, der Falke, sichtbar unter der Last leiden, obwohl **¶ Seri** und **¶ Tasja** sich liebevoll kümmern. Insbesondere wenn die Bahalyr im Laufe der Reise noch einmal weitere Seelenmakel erhalten sollte, zeigt Sternenklang Reaktionen und beginnt zu weinen oder bekommt Wutanfälle. Auch die Bahalyr wird schwerer zu beherrschen (Proben zum Steuern und Navigieren des Schiffes um -1 erschwert), verhält sich bisweilen unberechenbar oder verhartet an Ort und Stelle.

Es sollte klar werden, dass der Abbau von Seelenmakeln für das Kind Sternenklang, aber auch den Falken und die Bahalyr wichtig ist, um die Harmonisierung des Seelenliedes am Ende zu bewerkstelligen.



KAPITEL 1 – ÜBER GIPFELN UND DÜNEN

»Amalaia lenkte in jenen Tagen ihr Schiff fort von Tie'Shianna. Lange, zu lange war es ein Schiff des Lebens und der Muße, der Zerstreuungen und des Vergnügens gewesen. Neben sich sah sie die schneebedeckten Gipfel der Berge, unter sich die fruchtbaren Hügel. Sie überflog die Tempelsiedlung Uri'Shianna und die Hänge der Berge, stets gen Liretena. Dort würde sie die Bahalyr im Namen Zerkals vereinen mit der Flotte, mit der sie dem Feind im weiten Norden begegnen wollte. Getrieben war sie, bitter und entschlossen, denn die Zeit des Friedens und Nurtis war vorüber, und die Zeit des Krieges und Zerkals brach an. Und nur auf Zerkals Schwingen würden Städte der Nurti, wie Uri'Shianna es war, eine Möglichkeit haben, weiter zu existieren.«

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

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich die Bahalyr mit den Helden an Bord, wenn nicht auf der direkten Flucht vor **† Feracinor (Das Tosen über Liretena Seite 26)**, so doch zumindest auf der zügigen Weiterreise, immer noch **Im Visier Feracinors** (siehe Seite 8), dessen Angriffen sie immer wieder ausgesetzt sind. Vom Ochsenwasser aus führt ihre Route entlang des Raschtulswalls in Richtung der Wüste Khôm und Tie'Shiannas. **An den Hängen des Schlafenden Giganten** (siehe Seite 14) müssen sie jedoch feststellen, dass nicht nur die unbändige Kraft des Drachen gefährlich für sie wird, sondern auch eine neue, mystische Macht: Visionen von Tod und Verfall, düstere Omen und Vorzeichen künden die Nähe einer Entität an, die von **† Arantalwa** (siehe Seite 61) beeinflusst wurde: Die Geierkönigin **† Ghulishaa** (siehe Seite 14). Wollen die Helden ihren zersetzenden Einfluss aufhalten – und das sollten sie, denn er greift auch auf die Bahalyr selbst über –, so müssen sie der alten Sage um die Tierkönigin auf den Grund gehen. Zuletzt müssen sie sich im Tal der Knochen, einem Schlachtfeld nahe der einstigen Elfensiedlung Uri'Shianna, unter Aufbringung eines schweren Opfers als würdig erweisen: Es ist Anastasius Silberhaar, der sich selbst und seinen schwindenden Geist für das Ziel opfert. **Im Wüstenwind** (siehe Seite 21) gleitet die Bahalyr im letzten Reiseabschnitt noch einmal über die Wüste Khôm hinweg und es werden Vorbereitungen für die Ankunft getroffen, insbesondere Seelenmakel können noch ein letztes Mal behoben werden.



Entlang der Berge

Die Mannschaft hat nur wenig Zeit, um die Gegend näher zu erkunden oder Umwege zu fliegen. Was die Entscheidung des Kurses angeht, liegt diese im Detail in den Händen der Helden. Klar ist, dass der Raschtulswall sich auf dem direkten Weg zwischen dem Ochsenwasser und der Wüste Khôm befindet. Es ist möglich (aber riskant, siehe Seite 12), ihn in Höhe der höchsten Gipfel auf voller Länge zu überfliegen, ebenso kann man Gebirgstäler und Schluchten ausnutzen (beinahe noch gefährlicher, siehe Seite 11) oder entlang der Ost- oder Westflanke nach Süden fliegen. Auch eine Mischform zwischen diesen Kursen ist denkbar.

Im Visier Feracinors

Der letzte Band endete mit dem Kampf gegen Feracinor – und der Drache hat noch lange nicht genug. Er setzt der Bahalyr nach und gewährt den Helden keine Ruhe. Sollten sie Feracinor im finalen Kampf des letzten Bandes zurückgeschlagen haben, kannst du ihnen einige Tage Ruhe gewähren, bis der Drache zurückkehrt. Andernfalls nimmt er direkt die Verfolgung auf und treibt das Schiff vor sich her.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Bahalyr hält Kurs Südwest, wo ihr in der Ferne bereits die Gipfel des mächtigen Raschtulswalls erahnen könnt. Auf den Spitzen der hohen Bergkette liegt Schnee, während euer Schiff über die sanfte Hügellandschaft des östlichen Mittelreichs gleitet. Immer wieder fliegt ihr über Gehöfte und Weiler, und so mancher Mensch dort unten deutet aufgeregt zu euch in die Höhe – nein, nicht zur Bahalyr, sondern eher hinter euer Luftschiff. Und sie wirken nicht neugierig, sondern panisch!

Etwas ist hinter euch! Die mächtige Kreatur hat euch ins Visier genommen und hält beharrlich auf die Bahalyr zu. Ein Drache, mit einem gewaltigen Horn auf dem Kopf. Feracinor ist zurück!



Noch hält sich der Drache zurück und verfolgt das Schiff in einigen hundert Schritt Abstand. Bis die Helden das Gebirge erreichen, kommt es zu keinem Angriff. Immer wieder fliegt Feracinor in Wolken hinein. Wenn die Bahalyr dies tut, folgt er ihr dagegen nicht. Für einige Zeit bricht in beiden Fällen der Sichtkontakt ab, doch Feracinor lässt nicht vom Schiff ab. Die Nervosität an Deck sollte greifbar werden. Dazu kannst du folgende Reaktionen der restlichen Mannschaft einstreuen:

- Seri steht unruhig an der Reling und hält ihren Bogen in den Händen. Sie zupft und zerrt gedankenverloren an der Sehne und wirkt dabei verkrampft. Mit einem Knall reißt schließlich die Sehne.
- Anastasius ist noch aufgeregter und verwirrter als sonst. Mal zieht er sich ängstlich in seine Kabine

zurück, mal geht er zutraulich in Richtung Feracinor und verbeugt sich vor ihm wie vor einem angesehenen Kollegen.

Da die Suche nach Hinweisen im ersten Kapitel des Abenteuers flexibel gehalten ist, kann der Kurs beliebig verlaufen. Zum Ende des Kapitels wird es die Bahalyr aber auf die Ostseite des Gebirges zu den Hügeln bei Jin-dir ziehen.

zurück, mal geht er zutraulich in Richtung Feracinor und verbeugt sich vor ihm wie vor einem angesehenen Kollegen.

• Tasja schwirrt um Seri oder Anastasius herum und bestürmt beide mit besorgten Fragen. Wird der Drache sie erreichen? Geht es ihnen gut? Was kann sie für beide tun? In Ihrer Sorge um die beiden kommt sie gar nicht dazu, sich selbst vor Feracinor zu fürchten.

• Lailath zieht es ans Steuer oder in die Takelage. Sie kann nicht ruhig bleiben und versucht auf jede erdenkliche Art, das Schiff zu beschleunigen. Immer wieder flüstert sie „Tie'Shianna“ und schaut mal besorgt, mal verärgert in Richtung Feracinor – als würde er zwischen ihr und der alten Elfenstadt stehen.

• Sternenklang zieht sich in den **Herzraum (7)** der Bahalyr zurück und sucht Trost im Zwiegespräch mit dem Schiff. Sie hat große Angst vor dem wütenden Drachen und bringt kaum ein klares Wort hervor.

• Schließlich kannst du auch eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* Feracinors (FW 14, 25/17/18) gegen die *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden ablegen. Hat Feracinor Erfolg, erleidet jeder Held Netto-QS/2 Stufen *Furcht*, die sich mit einer Stufe pro 12 Stunden abbauen.

Leskarines †

Feracinor jagt die Bahalyr nicht allein – erneut soll dem Luftschiff die Flucht nicht gelingen. Zudem gibt es im Raschtulswall auch Gegner, die Feracinor respektiert wie den Riesen † Adawadt oder Greifen, die in Praios' Auftrag auch den Kampf gegen Drachen nicht scheuen. Auf der Suche nach einer machtvollen Verbündeten erreicht Feracinor das Purpurwurm-Weibchen † Leskarines, die sich ihm anschließt. Sie ist im Folgenden die ausführende Kraft, die sich auf die Bahalyr stürzt, unterstützt von Feracinors Beeinflussungen der Umwelt.

Kurzcharakteristik: Drachin, die noch unentschlossen ist, was ihren weiteren Weg angeht. Sie ist in den

Leskarines

Größe: 15 Schritt Länge; 16 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 4.000 Stein

MU 20 KL 17 IN 12 CH 14

FF 8 GE 11 KO 30 KK 35

LeP 800 AsP 130 KaP – INI 16+1W6

VW 6 SK 6 ZK 8 GS 4/20 (an Land / in der Luft)

Biss: AT 12 TP 2W6+12 RW lang

Pranke: AT 11 TP 2W6+10 RW lang

Schwanz: AT 13 TP 2W6+8 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 3W6+10 RW kurz

Flammenstrahl*: FK 14 LZ 2 TP 2W6+12 RW 15/30/45
RS/BE 8/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

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

Talente: Einschüchtern 13, Fliegen 13, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 11, Überreden 10, Verbergen 3, Willenskraft 12

Zauber: Bannbaladin 14, Blick in die Gedanken 16, Große Gier 19, Horriphobus 20, Imperavi^{AMA131} 19, Vipernblick 16; weitere Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* und *Einfluss*

Größenkategorie: riesig

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 2.000 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (1.200 Silbertaler), Trophäe (Drachenblut, 50 Silbertaler; Drachenzähne, 100 Silbertaler; Karfunkel 3.000 Silbertaler), Schatzhort (10W20x200 Dukaten in verschiedenen Wertgegenständen)

Kampfverhalten: Leskarines belegt ihr bevorzugtes Ziel mit einem Vipernblick, um es dann (bewegungsunfähig) zu attackieren. Jagt sie ein Ziel, setzt sie bevorzugt den Flammenstrahl ein und versucht, es mit Bissen und Prankenhieben zu Boden zu bringen, um es dann zu (zer-)trampeln.

Flucht: Leskarines flieht, wenn sie stark verwundet (unter 50 % LeP) ist oder vier Zustandsstufen (auch insgesamt in verschiedenen Zuständen) erhalten hat. Die Flucht ist jedoch nur von kurzer Dauer, und sie wird bald von Feracinor zurückgeschickt. Erst wenn ihre LeP unter 25 % sinken oder sie sechs Zustände erhalten hat, zieht sie sich endgültig zurück.

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

• **QS 1:** Purpurwürmer gelten bisweilen als Sendboten des Namenlosen. Sie sollen hervorragende Zauberer sein.

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

• **QS 3+:** Menschen begegnen sie mit Neugier, doch nur für kurze Zeit. Mächtige Magier wie die Faserer Spektabilität  *Thomeg Atherion* sollen jedoch ihr Interesse geweckt haben.

Sonderregeln:

*) **Flammenstrahl:** Leskarines kann ihren 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: Leskarines ist gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würde auch sie vergehen, aber z. B. richtet ein IGNIFAXIUS bei ihr keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat Leskarines weniger RS: an den Flügeln RS 4 (AT -6); am Hals RS 5 (AT -4); am Bauch RS 6 (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

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

Merkmale *Einfluss* und *Hellsicht* eine exzellente Zauberkundige und versucht daher, zunächst ihr Gegenüber zu analysieren und dann zu manipulieren.

Funktion: Machtvolle Verbündete des Antagonisten

Hintergrund: Leskarines ist rund 800 Jahre alt und somit für einen Purpurwurm noch relativ jung. Menschen

begegnet sie zunächst mit Neugier, dann aber schnell mit Verachtung. Lediglich einige besonders mächtige Magier mögen vorübergehend ihr Interesse wecken. Leskarines hat bisher nur einen bescheidenen Drachenhort aufgebaut und sucht noch nach ihrem Platz im Machtgefüge der Drachen. Durch das Auftauchen des mächtigen

Feracinator ist sie zunächst eingeschüchtert und fügt sich dem (vom Geiste und Wissen her) älteren Drachen.

Darstellung: Leskarines ist neugierig und beobachtet zunächst. Sie wird die Helden erst analysieren und dann mit ihrem Wissen konfrontieren. Plustere dich auf und schaue deine Gegenüber durchdringend an. Ziehe verächtlich die Mundwinkel hoch, wenn sie dir nicht die Wahrheit sagen. Winke bei Beeinflussungsversuchen ab – das kannst du besser!

Besonderheiten: Als Drache kann Leskarines Zauber wirken und fliegen.

Vipernblick

Probe: MU/MU/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch kann die Hexe ein Opfer, solange sie ihren Blick nicht von ihm abwendet, hypnotisieren und somit lähmen. Das Opfer erleidet je nach QS die folgenden Einbußen. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten die Auswirkungen der höchsten QS.

QS 1: Status *Fixiert*

QS 2: 1 Stufe *Paralyse*, Status *Fixiert*

QS 3: 2 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*

QS 4: 3 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*

QS 5: 4 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*

QS 6: 4 Stufen *Paralyse*, Status *Handlungsunfähig*

Die Hexe muss dem Opfer in die Augen starren, um es zu fixieren. Alle ihre Proben sind um –2 Punkte erschwert, solange sie starrt. Schließt sie ihre Augen, wendet den Blick ab oder entfernt sie sich weiter vom Opfer, als die Reichweite des Zaubers beträgt, endet die Wirkung augenblicklich. Erleidet das Opfer TP oder SP, oder wird es von der Fixierungsstelle bewegt, endet der Zauberspruch ebenfalls. Wird der Sichtkontakt kurzzeitig unterbrochen (z. B., weil jemand in die Blicklinie läuft, es zu dunkel wird oder die Augen der Hexe mit einer Hand verdeckt werden), so muss die Hexe eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) ablegen, um den Spruch aufrechtzuerhalten. Wird der Sichtkontakt länger als 2 KR unterbrochen, endet die Wirkung. Das Opfer kann den Blickkontakt von sich aus nicht abbrechen. Während der Wirkung des Spruches kann das Opfer keine Attacken, Fernkampfangriffe oder Verteidigungen ausführen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP + 4 pro 5 Kampfrunden

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend, maximal jedoch 50 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Xenoferos dritter Versuch



Sollte der Schwarzmagier  *Xenofero Almanzar* (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 11) im letzten Abenteuer überlebt haben, versucht er ein drittes Mal, die Bahalyr für seinen Herren an sich zu bringen. Dabei

Grakvaloth

MU 20 KL 12 IN 13 CH 13

FF 10 GE 15 KO 18 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 7 ZK 7 GS 25/12 (am Boden / in der Luft)

Klaue: AT 16 PA 8 TP 1W6+4

RW mittel

Biss: AT 16 PA 8 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I-II (Klaue, Biss), Flugangriff (Klaue, Biss), Schildspalter (Klaue), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Klaue, Biss)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (höherer, Namenloser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6 (bei Zaubern) / –4 (bei Zeremonien)

Talente: Einschüchtern 14, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Kampfverhalten: Der Grakvaloth tötet jeden, der von seinem Beschwörer als Ziel benannt wurde.

Flucht: Der Grakvaloth flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Dieser Dämon ist ein Diener des Namenlosen.

• **QS 2:** Der Grakvaloth soll unsichtbar sein und nur für denjenigen sichtbar, den er jagen soll.

• **QS 3+:** Geweihte Waffen wirken gegen ihn nicht viel besser als jede andere Waffe auch.

Sonderregeln:

Unsichtbarkeit: Der Grakvaloth hat gegenüber allen Lebewesen, bis auf jene, die er töten soll, den Status *Unsichtbar*.

Dämonen-Regeln: Für den Grakvaloth gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355), mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – denn es gibt keine Gegengottheit.

gerät er ins Visier von Leskarines, die den Magier erfolgreich manipuliert und in ihrem Sinne einsetzt. In einer der folgenden Szenen kannst du Xenofero auf einem Karakil reitend den Weg der Bahalyr kreuzen lassen. Er wird keine Magie gegen das Schiff einsetzen, da er dieses unbeschädigt erlangen will, und richtet seine Angriffe daher direkt gegen die Helden. Dazu beschwört er mit dem Ritual **INVOCATIO MAIOR** (FW 14; 15/15/12) einen *Grakvaloth*, den er mit dem Dienst *Kampf* gegen den (aus Xenoferos Sicht) stärksten Helden beauftragt. Im Ritual erzielte QS setzt er für eine offensive Verbesserung (QS 1), zusätzlich Resistenzverbesserung (QS 2) und defensive Verbesserung (QS 3) ein. Stehen ihm weitere QS zur Verfügung, weitet der den Dienst *Kampf* auf andere Helden aus.

Feracinors Vorgehen

Feracinor und Leskarines jagen die Bahalyr – was aber nicht bedeutet, dass die Drachen stets hinter dem Schiff her sind und du die Spieler eine Verfolgungsjagd nach der andern erleben lassen musst. Vielmehr ändert der erfahrene Kaiserdrache immer wieder seine Strategie, damit sich die Helden und die Bahalyr nicht darauf einstellen können. Besonders erfolgreiche Versuche wird er wiederholen, aber nie zweimal hintereinander.



Sofern die Helden bereits schwer angeschlagen sind oder noch viele Seelenmakel auf der Bahalyr lasten, kannst du entscheiden, dass Feracinor außer Leskarines keine weiteren Verbündeten gewinnen kann und ihm Wissen über die Region fehlt, das er zu seinem Vorteil einsetzen könnte. Dadurch haben die Helden immer wieder Verschnaufpausen und einige seiner unten beschriebenen Vorgehensweisen entfallen.



Möchtest du die Helden noch mehr fordern, ist die Bahalyr bislang eher unbeschadet davongekommen oder liegen kaum Seelenmakel auf dem Schiff, kannst du Feracinor weitere Verbündete zugehen. Kombiniere in dem Fall die beiden mit dem -Symbol gekennzeichneten Szenen (siehe ab Seite 13) mit einer anderen Szene.

Manöver der Bahalyr

Bei der Jagd über den Raschtulswall und dessen Ausläufer kommt es immer wieder zu Situationen, in denen die Mannschaft der Bahalyr erfolgreich ein Manöver absolvieren muss. Dies kann z. B. der Fall sein, wenn das Schiff in eine Schlucht abtauchen soll, von denen es im Gebirge, aber auch in dessen Ausläufern zahlreiche gibt. In solchen für die Schiffsnavigation schwierigen Umgebungen solltest du auch die mögliche Höchstgeschwindigkeit anpassen oder die Manöver bei schnellem Flug deutlich erschweren.

Für die Abwicklung der Manöver kannst du die Regeln aus **Der Klang des Feyraasal** Seite 14 verwenden. Wenn im Folgenden von einem Manöver die Rede ist, ist eine Probe auf *Boote & Schiffe* (Kampfmanöver bzw. Verfolgungsjagden) oder *Fliegen* (Kampfmanöver bzw. Verfolgungsjagden) gemeint. Diese Probe kann nur der Held ablegen, der das Schiff gerade steuert. Ein weiteres Mannschaftsmitglied kann ihn dabei unterstützen: Es legt die Probe vor dem Steuermann ab, im Erfolgsfall wird die Probe des Steuermanns um QS/2 erleichtert.



Weitere Seelenmakel

Feracinor will das Lied Amalaias zerstören und so die Bahalyr für sich gewinnen. Er ahnt nicht, dass die Bahalyr weitere Seelenmakel durch seine erfolgreichen Angriffe erhalten kann und er somit Arantalwa in die Hände spielt. Der Schaden, den Feracinor nach und nach am Schiff anrichtet, zermürbt die Gemeinschaft an Bord und stört damit letztlich die Harmonie des Schiffes. Je 120 StP Schaden durch Feracinors Aktionen erleidet die Bahalyr 1 Seelenmakel.

Verborgenen in tiefen Schluchten

Immer wieder überfliegt die Bahalyr tiefe Schluchten, von denen es Hunderte im Raschtulswall gibt. Diese eignen sich gut für einen Hinterhalt, da aus der Luft kaum zu erkennen ist, ob in der Schlucht Gefahren drohen. Greife auf folgende Möglichkeiten zurück, die sich Feracinor bieten:



Der Drache selbst lauert in einer solchen Schlucht, gut verborgen im dunklen Schatten. Sobald die Bahalyr die Schlucht überfliegt, steigt er empor und attackiert das Schiff. Da das Luftschiff kein kleines Schiff ist, kann er es nicht zum Kentern bringen. Doch sein mächtiger Aufstieg bringt die Bahalyr ins Trudeln: Dem Steuermann unter den Helden muss ein Manöver –1 als Vergleichsprobe gegen Feracinors *Fliegen* gelingen, um die Bahalyr auf Kurs zu halten. Gewinnt Feracinor die Vergleichsprobe, bekommt das Schiff kurzzeitig Schlagseite und verliert 2W6+12 StP. Feracinor setzt ihm und ggf. den Helden in diesem Fall 1W3+1 KR zu, bis sich der Drache zunächst wieder vom Schiff lösen muss.



Feracinor oder Leskarines konnten eine Ferkina-Sippe überzeugen, dass die Bahalyr zu Boden gebracht werden muss. Den Drachen ist zwar klar, dass die Bogenschützen dem Schiff selbst nicht gefährlich werden können, aber sie setzen darauf, dass die Mannschaft durchaus getroffen werden kann. Am Rand der Schlucht haben sich Dutzende Bogenschützen verborgen, die das Luftschiff mit einem Pfeilhagel eindecken. Die meisten Pfeile treffen tatsächlich das Schiff, verursachen aber keinen relevanten Schaden. Jeder Held muss aber 1W6 würfeln, bei einer gewürfelten 1 muss er nach Meisterentscheid einem Pfeil ausweichen oder mit einer Schilde-PA parieren. Die Ferkinas greifen 1W3 Mal an, bis sie merken, dass ihre Pfeile kaum etwas ausrichten bzw. das Schiff zu weit entfernt ist.

Besondere Berggipfel

Gerade zu Beginn der Überquerung des Gebirges versucht Feracinor, einzelne Berggipfel, die die Helden ggf. als Orientierung verwenden, als Versteck zu nutzen.

Im nördlichen Raschtulswall sind dies das *Kinashorn* (4.500 Schritt) oder der *Wolkenzahn* (5.200 Schritt). Während das Kinashorn ein breit zulaufender Berg inmitten einer höheren Kette ist, hinter dem sich Feracinor leicht verbergen kann, ragt der Wolkenzahn deutlich über die restlichen Gipfel hinaus. Er erinnert tatsächlich an einen einzelnen Reißzahn eines Raubtiers, der sich in die Wolken bohrt. Seine Spitze ist stets wolkenverhangen, doch durch seine besondere Form ist er eine ideale Wegmarke für ortskundige Helden: Der Gipfel als Wegmarke ist bei einer Probe auf *Geographie* (Garetien) –3 bekannt (QS 1), ggf. sogar seine genaue Form und die ständigen Wolken (QS 2).

Am Wolkenzahn sollte es zu einem Angriff Feracinors kommen, den du ggf. mit dem Wetterphänomen eines Wolkenfeldes (siehe Seite 12) kombinieren kannst.

Flughöhe der Bahalyr

Mit der Reise über und entlang des Raschtulswall stellt sich die Frage, wie hoch die Bahalyr insgesamt fliegen kann. Klar ist, dass zwischen der 3. Sphäre (Dere) und den Sternen am Himmel (oft als 6. Sphäre identifiziert) unüberwindbare Grenzen liegen. Doch die Bahalyr wird bereits vorher an ihre Grenzen stoßen. Diese sind im Einzelnen:

Luftschwund

Während das Element Eis an Kraft gewinnt, schwindet die Macht des flüchtigen Elementes Luft mit zunehmender Höhe, bis sie schließlich kaum mehr spürbar ist. Da die Magie der Bahalyr auf elementarer Luftmagie basiert, werden alle Proben zum Manövrieren und Navigieren in der Höhe immer schwieriger. Ab einer Höhe von 2.500 Schritt sind die Proben um -1 erschwert, je weitere 500 Schritt Höhe steigt die Erschwernis um -1. Zudem ist bei Erreichen einer neuen Höhenstufe (also bei Erreichen von 2.500 Schritt, 3.000 Schritt etc.) jeweils eine Manöverprobe nötig, bei deren Scheitern die Bahalyr in einen Sinkflug übergeht, der erst endet, wenn die Probe in einer neuen Höhe gelingt oder die Flughöhe 2.500 Schritt unterschreitet. Scheitert das Aufsteigen beim Versuch, einen Gipfel oder Berggrat zu überfliegen, bedeutet dies nach Meisterentscheid eine Kollision und Schaden am Schiff. Ab 9.000 Schritt Höhe misslingt automatisch jede Probe der Bahalyr und sie verliert an Höhe. Sie könnte also gerade so als gefährliches Unterfangen die höchsten Gipfel des Raschtulswalls erreichen, aber nicht über sie hinaus weiter steigen.

Wetterphänomene

Der Raschtulswall unterliegt als Hochgebirge sehr wechselhaften Wetterlagen. Auf seinen Höhen liegt Schnee, während die Randgebiete des Gebirges im Norden gemäßigt und im Süden durch die Khôm-Wüste trocken und heiß sind. Viele Gipfel liegen in den Wolken verborgen, und an steileren Hängen kann es zu Fallwinden kommen.

Feracinator ist sich dessen bewusst, und er versucht die unterschiedlichen Wetterlagen zu beeinflussen, um die Bahalyr immer wieder in Situationen zu bringen, in der die Mannschaft bis aufs Äußerste gefordert wird. Damit will er die Helden mürbe machen.

Falls einem Helden eine Probe auf *Wildnisleben* (Wettervorhersage) gelingt, kannst du die nachfolgend beschriebenen Manöver-Proben um +1 erleichtern, da der Steuermann frühzeitig gewarnt ist.

- ☛ Bei einer Passage entlang **schneebedeckter Gipfel** fällt die Temperatur urplötzlich ab, und unvermittelt beginnt ein Schneesturm um die Helden zu toben. Mit einem Mal herrscht Kältestufe 3 (siehe **Regelwerk** Seite 346) und der Steuermann muss mit einem Manöver -4 die Bahalyr aus dem Sturm retten. Misslingt die Probe, verliert das Schiff 3W6+6 StP.
- ☛ Gewinnt die Bahalyr an Höhe oder fliegt sie durch tiefe Schluchten, können **Wolken-** oder **Nebelfelder** auftreten. In so einem Fall droht die Bahalyr, mit den Bergwänden zu kollidieren. Verlange

Kälte

Im Hochgebirge ist es kalt, schneidende Winde und Schneestürme erschweren nicht nur das Manövrieren (um bis zu -3), auch das Element Eis entfaltet größere Kraft: In der Höhe gilt Kältestufe 2, nachts und bei schlechtem Wetter Kältestufe 3, auf den allerhöchsten Gipfeln über 8.000 Schritt Höhe je nach Wetter sogar Kältestufe 4 (siehe **Regelwerk** Seite 346).

Höhenkrankheit

Durch längeren Aufenthalt in großer Höhe kann die Besatzung beginnen, an der Höhenkrankheit zu leiden:

Stufe: 2

Verlauf: Der Erkrankte erleidet Kopfschmerzen und Schwindel. Häufig kommen Übelkeit und Müdigkeit hinzu, sowie allgemeine Schwäche. Bisweilen treten auch Atemnot und Benommenheit auf.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: 2 Stufen Betäubung / 1 Stufe Betäubung

Dauer: bis zur Behandlung oder Heilung

Ursachen: Aufenthalt in großen Höhen, verschärft durch körperliche Belastung; Aufenthalt in einer Höhe von 5.000 Schritt (1 auf W20, 5 %), Aufenthalt in einer Höhe ab 7.500 Schritt (1-2 auf W20, 10 %), Aufenthalt in einer Höhe von 10.000 und mehr Schritt (1-3 auf W20, 15 %)

Behandlung: Mindestens ein Tag Ruhezeit senkt den schweren Verlauf zu leichtem Verlauf ab.

Gegenmittel: Abstieg auf mäßige Höhen und dort mindestens drei Tage Ruhezeit

von den Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) -4. Gelingt einem der Helden die Probe, kann der Steuermann rechtzeitig mit einem Manöver -3 reagieren. Gelingt das Manöver, führt dies dazu, dass die Bahalyr alle Hindernisse umschiffet. Bei einem Misslingen oder wenn allen die Probe auf *Sinnesschärfe* misslungen ist, schrammt das Schiff am Berg entlang und verliert 3W6+10 StP.

☛ Im südlichen Teil des Raschtulswalls kann die Bahalyr beim Überqueren eines Gebirgssattels von plötzlichen **Fallwinden** erfasst werden. Diese ergreifen das Schiff und drohen es gegen die Felsen zu schleudern. Der Steuermann unter den Helden muss sofort ein Manöver -2 ablegen, bei dessen Misslingen das Schiff 2W6+8 StP verliert.

☛ Schließlich können überall unvermittelt **Sturm böen mit Hagelschlag** oder gar ein **Schneesturm** auftreten, die dem Schiff zusetzen und die Navigation nahezu unmöglich machen. Die Helden sollten einen geeigneten Platz zur Landung finden, wofür eine Probe auf *Wildnisleben* (Lagersuche) -3 erforderlich ist. Gelingt die Probe, erleidet die Bahalyr lediglich leichten Schaden in Höhe von 1W6+4 StP, der um die QS aus der *Wildnisleben*-Probe zur Lagersuche reduziert werden kann. Misslingt die Probe oder entscheiden die Helden, das Schiff durch den Sturm zu steuern, ist ein Manöver -5 erforderlich. Bei Gelingen kommt die Bahalyr mit Schaden in Höhe von

1W6+4 StP davon. Ein Misslingen führt zu einer Kollision der Bahalyr mit einem Felsen, woraufhin das Schiff notlanden muss. Neben Schaden in Höhe von 4W6+18 StP ist eine Reparatur erforderlich.

Mythische Orte des Raschtulswalls

Gerade im südlicheren Teil des Gebirges liegen zahlreiche Orte von uralter Macht, die Menschen bisher nicht zu Gesicht bekommen haben, Drachen aber sehr wohl kennen. Nicht nur *Kraftlinien* durchziehen das Gebirge, sondern dort liegen auch Ritualplätze von Kulturen aus vergangenen Zeitaltern und Felsformationen, um die sich Mythen ranken, die sich selbst Feracinor nicht erklären kann – der aber die Macht spürt, die von ihnen ausgeht. Neben den beiden folgenden Orten kannst du auch eigene erschaffen, um den Helden die Macht und Mystik des Gebirges näher zu bringen.

Als die Bahalyr einen **eisblauen Gletschersee** passiert, segelt sie auf einen Steilhang zu, in dem direkt oberhalb des Sees eine Höhle gigantischen Ausmaßes liegt. Sicherlich dreißig Schritt hoch und zwanzig Schritt breit gähnt ihr Eingang in der Bergflanke und gewaltige Pfeiler wirken wie Zähne im Maul einer riesenhaften Kreatur. Durch uralte Magie weht bis heute ein heftiger Wind an dieser Stelle kontinuierlich von der Höhle herab zum See. Feracinor setzt darauf, dass die Bahalyr im unerwarteten Wind deutlich absackt. Dazu will er sich aus dem Schatten der Höhle herab im passenden Moment auf das Schiff stürzen, um dieses im Absacken noch weiter nach unten zu drücken und so gegen die Gletscherzunge zu drücken. Dem Steueremann der Bahalyr muss ein Manöver –2–QS/2 aus einer *Fliegen*-Probe Feracinors (25/17/13 mit FW 14) gelingen, um den Aufprall zu vermeiden, der ansonsten 3W6+8 StP Schaden nach sich zieht.

An anderer Stelle überfliegt die Bahalyr einen **riesenhaften Dolmen**, dessen obere Steinplatte etwa sechs auf vier Schritt groß ist. Um den Steintisch herum lassen sich von oben zwei Kreise erahnen, die früher einmal eine Art Befestigungsring gewesen sein könnten, der jedoch im Laufe der Zeit abgetragen wurde. In der Nähe des Dolmens ist die Macht des Erzes besonders groß, was die Flugfähigkeit der Bahalyr beeinträchtigt. Ein gezielter Angriff Feracinors, der die Bahalyr in die Nähe des Dolmens bringt, erfordert ein Manöver –3, um nicht dramatisch an Geschwindigkeit und Höhe zu verlieren und ein leichtes Ziel für Feracinors Feuerodem zu werden (wodurch die Bahalyr 2W6+10 StP verliert). Doch auch der Drache verliert urplötzlich an Geschwindigkeit und muss sich gegen die Macht des Erzes wehren, sodass die Bahalyr ihm entkommen kann.

Die Macht der Gletscher

An vielen Stellen fliegt die Bahalyr über Schneefelder und überquert steile Hänge und hohe Gipfel, die vollständig mit Schnee bedeckt sind. In der Regel wird die Bahalyr diesen nicht zu nahe kommen, aber wenn sie

gerade von Leskarines gejagt wird, können Manöver erforderlich sein, die das Schiff in die Nähe einer Bergflanke oder eines schroffen Felsgrates bringen.

Genau auf einen solchen Moment wartet Feracinor. Er wirft seinen Körper auf den Anfang einer schweren Schneeflanke, die daraufhin abbricht und eine Lawine erzeugt. Sie geht an der Bergflanke nieder, an der die Bahalyr vorbeifliegt und bricht so über das Schiff herein. Dabei ist es ihm egal, ob Leskarines ebenfalls davon getroffen wird oder nicht.

Gewähre allen Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1, um das aufkommende Grollen zu hören und richtig einzuordnen. Dann ist schnelles Handeln gefragt: Je nachdem, wie eng die Bahalyr an oder vor dem Berggipfel vorbeifliegt, ist ein Manöver erforderlich, das zwischen –1 und –5 erschwert ist. Misslingt das Manöver, wird die Bahalyr von der Lawine schwer getroffen und verliert 4W6+25 StP.

Sind die Helden hingegen erfolgreich, können sie sogar versuchen, Leskarines auf ihre Seite zu ziehen, wenn ihnen auffällt, dass auch der Purpurgewurm von Feracinors Attacke überrascht ist. Dazu müssen sie es wagen, die Bahalyr nahe an die Drachin heranzubringen und diese mit einer Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* –1 gegen ihre Willenskraft +1 von Feracinors Falschheit überzeugen. Sind die Helden erfolgreich, wird Leskarines sie für so viele Tage verschonen, wie die Netto-QS der Probe ergeben hat.



Vermeintliche Verbündete

Gerade als die Helden versuchen, einer Falle zu entgehen und von Leskarines gejagt werden, kannst du die Spieler eine Probe ablegen lassen.

Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1

QS 1 – Der Held erkennt etwas abseits der Fluchtroute einen Gebirgshang, der offenbar kultiviert wird.

QS 2 – Am Hang sind Befestigungsanlagen wie Türme zu sehen.

QS 3+ – In den Berg hinein ist dort ein Kloster oder eine ähnliche, wehrhafte Anlage gebaut.

Versuchen die Helden, die Bahalyr in die Richtung zu bewegen, reagiert Leskarines mit einem wütenden Angriff, der planlos und unüberlegt wirkt. Die Helden können eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –3 gegen Leskarines *Überreden* +1 ablegen. Wenn Leskarines die Vergleichsprobe gewinnt, sind sich die Helden sicher, dass sie den Anflug auf das Kloster verhindern will. Bei einem Unentschieden sind die Helden unsicher und irgendetwas scheint nicht zu stimmen. Sind die Helden erfolgreich, durchschauen sie Leskarines' Finte.

Für den Anflug auf das Kloster solltest du erschwerte Manöver verlangen, bei deren Misslingen das Schiff Schaden erhält. Bald jedoch beginnen Bogenschützen damit, den Drachen mit Pfeilen zu beschießen und der

Purpurgewurm dreht ab. Eine Delegation von Mönchen eilt der Bahalyr aus dem Kloster entgegen und bedeutet den Helden, vor der Anlage zu landen.

Tatsächlich lebt hier ein zurückgezogener tulamidischer Drachenkult, dessen junger Abt **♣ Suleyman** (Mitte 20, sehr charismatisch, kurz geschorene blauschwarze Haare, lispelt; Überreden 12 (14/13/15), Willenskraft 7 (14/13/15), SK 2) Leskarines' Einfluss erlegen ist und von ihr den Auftrag erhalten hat, die Helden zu töten und ihr die Bahalyr zu übergeben. Sollten die Helden die Bahalyr verlassen, versucht man sie zu trennen oder des Nachts anzugreifen. In jedem Fall bietet man der Mannschaft der Bahalyr frische Nahrung und Wasser an, die mit dem Gift *Omrais* versetzt ist (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131). Helden können durch eine gelungene Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (Lügen durchschauen oder Motivation erkennen) -1 gegen *Überreden* erkennen, dass irgendetwas mit dem Abt und den Klosterbewohnern nicht stimmt. Im Kloster selbst können sie auch Hinweise vorfinden, die für eine Verehrung von Drachen sprechen.

Die Werte der Drachenkultisten entsprechen denen eines *erfahrenen Kultisten* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 261).



Leskarines Gefolge

Die junge Purpurdachin kann auch weniger subtil vorgehen und hetzt andere Gebirgsbewohner auf die Bahalyr. Sie wartet ab, bis ihr „Gefolge“ das Schiff attackiert, um dann selbst überraschend in den Kampf einzugreifen. Mögliche Gehilfen Leskarines sind:

- Ein Schwarm von (Anzahl der Helden +3) Harpyien (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 15), deren Anführerin von Leskarines mit einer GROSSEN GIER belegt worden ist – und die daher einen Helden oder einen Teil der Bahalyr mit in ihren Horst nehmen will.
- Ein Stamm wilder Ferkinas und Räuber bringt Leskarines Opfer – und die Drachin fordert nun mehr Tribut. Sie befiehlt einer Gruppe des Stammes, zu einer sturmumtosten Stelle am Rand des Gebirges zu klettern, die auf dem Weg der Bahalyr liegt, und sich dort auf die Lauer zu legen. Wenn die Bahalyr diesen Bereich passiert und durch *Wetterphänomene* (siehe Seite 12) zur Landung gezwungen wird, greifen (Anzahl der Helden +5) Räuber das Schiff an.

Ihre Werte entsprechen denen eines *erfahrenen* Räubers (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259).

An den Hängen des Schlafenden Giganten

Der Namenlose hat stets mehrere Eisen im Feuer, und so hat er mit Hilfe von Arantalwa eine weitere Kreatur beeinflusst, ihm zu helfen. Auf ihrer Reise durch den Raschtulswall können die Helden immer wieder auf Spuren einer alten Sage um dieses Wesen stoßen:

Die Geierkönigin Ghulishaa ♀

In den Schluchten und Tälern des Raschtulswalls herrscht eine Tierkönigin, die neben all den schillernen Gestalten des Gebirges, von Riesen bis zu Drachen, eher unauffällig ist. Es ist ihr Wesen, sich von den Resten, dem Aas, dem, was bei anderen abfällt, zu ernähren, und in ihrem Schatten zu leben. Immer auf die nächste Gelegenheit gierend, führt die ♀ *Geierkönigin Ghulishaa* ein Dasein als Ausgestoßene – am Abgrund zwischen der Versuchung durch den Namenlosen und den Schluchten und Verstecken des Raschtulswalls. Doch gilt der Geier im Tulamidenland auch als gnadenbringendes Tier der urtulamidischen Gottheit *Umm Ghulshach*, die unter Zwölfgöttergläubigen heute als Borontochter Marbo bekannt ist.

Kurzcharakteristik: Tierkönigin, die stets auf ihren eigenen Vorteil bedacht ist und sich an den Überbleibseln stärkerer Wesen labt. Gierig und hinterlistig, eine Todesbotin, aber nicht ohne Gnade und Demut für das Leben.

Funktion: Machtvolle, vom Namenlosen verführte Antagonistin im Hintergrund, die eventuell die Seiten wechseln könnte

Hintergrund: Ghulishaa ist die Tierkönigin der Geier und als solche uralte, den Sagen nach existiert sie gar seit der Schöpfung der Tiere auf Dere. Sie lebt zurückgezogen im Gebiet des Raschtulswalls, unternimmt aber gelegentlich Reisen in das Umland oder in die lebensfeindlichen Gebiete der Khôm; wo immer sie etwas für sich Wertvolles beanspruchen kann, das andere übriglassen oder nicht gleich beanspruchen, wartet sie listig auf ihre Gelegenheit.

Darstellung: Als gewaltiges Riesenschwarzgeier-Weibchen hat sie gleichsam eine majestätisch-gebietende wie auch eine für Geier typische gekrümmte Haltung. Als Spielleiterin kannst du deshalb von einer hinterhältigen, buckligen Haltung mit entsprechend listiger Stimme zu einem aufbrausenden Aufrichten mit lauter, aber krächzender Stimme, die sich fast überschlägt, wechseln, um die Tierkönigin darzustellen.

Besonderheiten: Ghulishaa kann fliegen und ist als Tierkönigin in der Lage, Zauber zu wirken.

Begegnungen und Omen

Die Helden sollten während ihres Flugs durch den Raschtulswall nur Stück für Stück von Ghulishaa erfahren. Sie bleibt anfangs stets im Hintergrund, zeigt sich aber womöglich in der Ferne. Einige mögliche Begegnungen:

- Auf einem fernen Gipfel, den die untergehende Sonne in blutrotes Licht taucht, scheint eine Gestalt zu sitzen. Sie wirkt düster und bedrohlich, aber auch abwartend. Irgendwann löst sie sich und fliegt fort. Die Helden erkennen sie als Geier, aber angesichts der Entfernung zum Berg ist sie dazu eigentlich viel zu groß.

- Eine gewaltige Schar von Geiern kreuzt den Weg der Bahalyr. Sie flattern unter grässlichem Krächzen über das Deck. Die Vögel greifen zwar nicht an, hier und da kann es aber zu Verletzten (bei misslungener Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* +1 erleidet der Held 1W6 TP) oder Beschädigungen an der Bahalyr (bei misslungenem Manöver +1 erleidet das Schiff 1W6 StP Schaden) kommen. Ein schlechtes Omen? In der Entfernung können die Helden noch einen besonders stattlichen Geier davonfliegen sehen.
- Ein schrilles Krächzen begleitet die Bahalyr über Stunden hinweg. Es zermüht die Besatzung. Bald hören die Helden aus dem Krächzen die geradezu beängstigend friedliche Botschaft heraus, aufzugeben und sich der süßen Ruhe des Todes hinzugeben. Nur ein kleiner Schritt über die Reling ...
- An einem Hang des Gebirges ist ein Totenturm errichtet, ein sogenannter *Turm des Schweigens*. Bei einer gelungenen Probe auf *Götter & Kulte (Urtulamiden oder Ferkina-Pantheon oder Rastullah)*, die ohne passendes Anwendungsgebiet um -3 erschwert ist, wissen die Helden, dass es sich dabei um ein altes Begräbnisritual der Urtulamiden handelt, das auch heute noch in einigen Teilen des Tulamidenlandes, vor allem aber bei den Ferkinas und Novadis, gebräuchlich ist. Bei diesem werden die Toten an einem hohen Ort den Geiern oder anderen Aafressern zum Fraß gegeben. So soll von den Toten nichts übrigbleiben, was den Geist des Verstorbenen im Diesseits bindet, oder die Vögel sollen seine Seele zu den Göttern tragen.
Die Aafresser scharen sich um den Totenturm und bedecken ihn fast vollständig. Aufmerksame Helden können bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* -1 unter der Masse an Vogelleibern und Federn für einen Augenblick ihr eigenes, totes Gesicht entdecken. Das muss eine Täuschung gewesen sein, oder ein böses Omen?
- Eine Gruppe Geier kreist tagelang über der Bahalyr, so als ob sie darauf warten würden, dass bald jemand an Bord stirbt.
- Der Gestank des Todes legt sich wie ein Leichentuch über die Bahalyr. Die Quelle bleibt entweder unbekannt, oder es ist irgendein größerer Vogel, der offenbar schon vor Tagen in einer Nische an Bord gestorben ist (mit Spuren von Geiern, die an den Überresten gefressen haben). Auch ein plötzlich in einem Tal auftauchendes Feld voller toter Hochlandrinder und Unmengen von Geiern, die sich an ihnen laben, könnte der Quell des Gestanks sein.
- Träume von Tod und Verwesung, in denen die Helden miterleben, wie Geier ihnen das Gedärm herausziehen, lassen sie schweißgebadet erwachen – und waren draußen nicht eben noch Schwingenschläge zu hören, die sich nun entfernen?
-  Während eines Angriffs durch Ferkinas oder andere menschliche Bewohner des Raschtulswalls führt das Erscheinen der gewaltigen Geierin dazu, dass die Angreifer von der Bahalyr ablassen und fliehen.

Anastasius' Vorahnung

Der alternde Magier spürt während des Fluges zunehmend, dass seine Zeit auf Dere langsam zu Ende geht. Insbesondere der Einfluss der Omen wirkt sich stark auf ihn aus. Die Helden wollen dies vielleicht auf den düsteren Einfluss der Geierkönigin zurückführen, doch es steckt mehr dahinter. Anastasius ahnt sein Ende voraus, kommt dabei aber auch mit sich ins Reine.

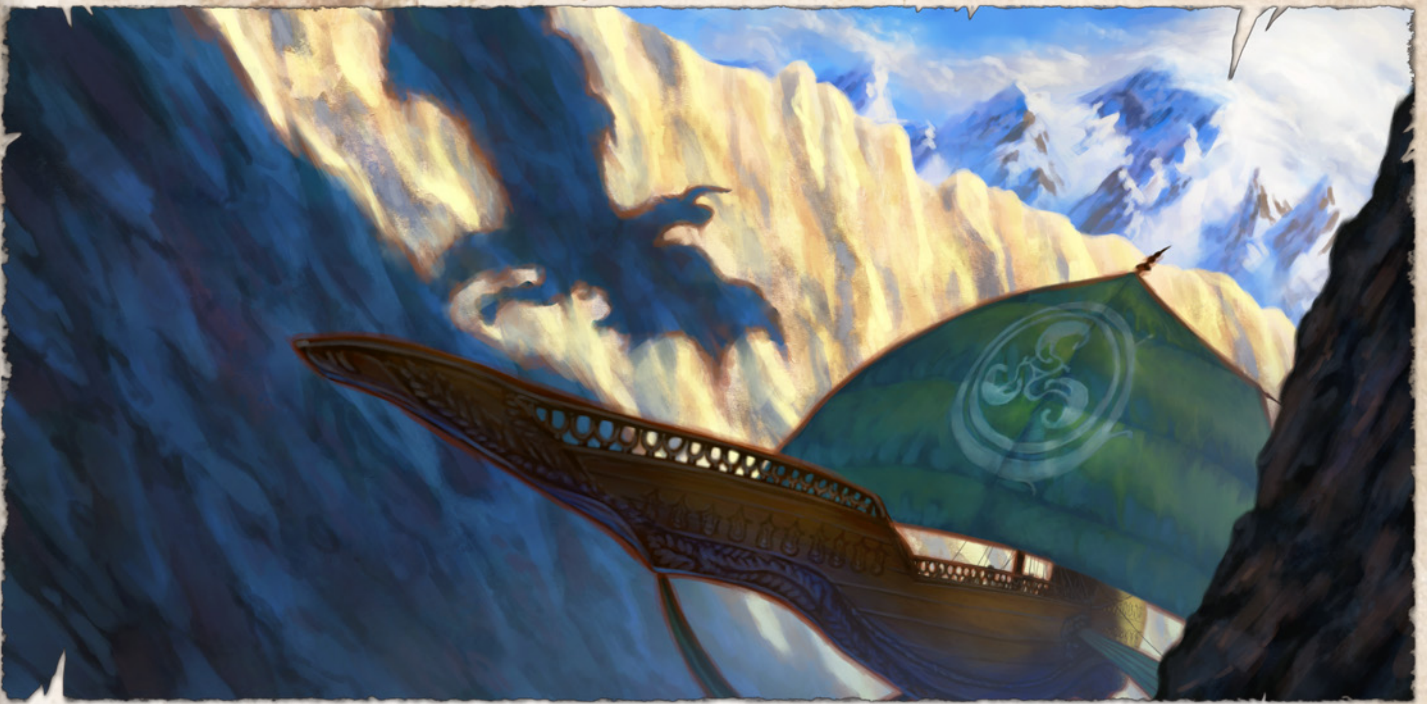
Recherchen über Ghulishaa

Während die Helden über Sichtungen und Omen den Einfluss der Tierkönigin spüren, können sie auf ihrer Reise auch mehr über dieses Geschöpf und die Sagen und Legenden, die es umgeben, erfahren, was sie am Ende zum Tal der Knochen (siehe Seite 19) führen wird.

Die Fragmente

Die Geschichte ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Die Helden können auf folgende Weisen an den Inhalt jeweils eines oder mehrerer der Abschnitte gelangen:

-  Ein zufälliges Versteck auf der Flucht vor Feracinnor entpuppt sich als uralte Höhle oder Schlucht mit Wandmalereien. Diese zeigen in Bildern Teile der Geschichte: Ein geierartiger Vogel, der sein hässliches Abbild sieht, der von anderen Vögeln erst geschmückt und dann zerrupft wird. Auch urtulamidische Schriftzeichen können Teile der Geschichte für einen entsprechend Sprachkundigen erzählen.
-  Proben auf *Sagen & Legenden (Tulamidenlande)* -3 können insgesamt maximal so viele Teile der Geschichte verfügbar machen wie die höchste erreichte QS.
-  Eine erfolgreiche Probe auf *Geographie (Tulamidenlande)* -3 verortet das Tal der Knochen in den Hügeln bei Jindir östlich von Fasar.
-  Beim Überfliegen eines Bergwaldes an der Ostflanke des Gebirges erkennen die Helden aus der Höhe ein Muster: Einige Bäume haben eine subtil fahlere Färbung. Aus der Luft betrachtet erinnert das dadurch entstehende Muster an einen Geierkopf. Landen sie die Bahalyr, können sie alte Steine entdecken, die wohl einst Teil eines Heiligtums waren. Die auffälligen Bäume wirken knochenartig bleich. An den Felsen sind noch einige in den Felsen geritzte oder geschlagene urtulamidische Schriftzeichen und eventuell auch bildliche Darstellungen zu erkennen, die Teile der Geschichte erzählen.
-  Auch über Amalaias Lied wird die Sage von der Geierkönigin an die Bahalyr herangetragen. Wer nach einer der Begegnungen mit Ghulishaa oder einem ihrer Omen auf die Melodien achtet, kann einen Teil der Geschichte in dem allgegenwärtigen Lied vernehmen.
-  Die Bahalyr könnte sanft in Richtung des Tals der Knochen, also auf Uri'Shianna und den Ursprung der Melodie, hinsteuern.



- Ein verlassenener Turm des Schweigens, auf den man die Toten zum Fraß durch die Geier niederlegt, kann einen Teil der Geschichte in den Schriftzeichen des Tulamidya oder auch auf Urtulamidisch offenbaren.
- Die Helden können Halt in einem Bergdorf machen, das hauptsächlich von Hirten bewohnt wird, entweder friedlichen Ferkina oder abgelegenen lebenden Tulamiden. Sie sind gastfreundlich und teilen das Wenige, das sie besitzen und das aus Fleisch, Ziegenkäse und einer Unterkunft besteht, vor allem aber aus lokalen Legenden. Wenn man sich ihnen gegenüber als hilfsbereit erweist, z. B. indem die Helden sich eines Rudels hungriger Wölfe annehmen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168), die immer wieder die Ziegen der Bergbewohner reißen, können diese einen guten Teil der Sage der Geierkönigin berichten und wissen auch um den Standort des Tals der Knochen.
- Auch an den mythischen Orten des Raschtulswalls (siehe Seite 13) könnten die Helden jeweils zufällig auf einen Teil der Sage stoßen.
- Im Tal der Knochen (siehe Seite 19) sollte man schließlich den gesamten Inhalt der Sage durch Schriftzeichen oder Bilder in Erfahrung bringen können.

 Die Rekonstruktion der gesamten Geschichte und die daraus gezogene Hoffnung, die Geierkönigin umstimmen zu können, entfernt einen **Seelenmakel**.

Die Sage von der Geierkönigin

Einst lebte über dem warmen Sand der Wüste, dem Staub der Steppen und dem Stein der Berge ein friedfertiger, freundlicher Vogel, eine Geierin. Sie fraß nur, was ohne jeden Zweifel bereits tot war, denn sie wollte keinem Tier schaden. Und so verstanden sich die anderen Vögel gut mit ihr, verehrten sie gar als weise Beraterin, die sie respektierten und der sie stets ihren Teil zugestanden.

Doch so wie es allem Guten auf dieser Welt ergeht, erregten ihre Freundlichkeit und Demut den Neid böser Kräfte. Und so trat eines Tages ein Dschinn in Diensten Iblis an sie heran. Als sie ihr Spiegelbild im Wasser betrachtete, flüsterte er ihr ein, dass sie hässlich und abscheulich sei. Er fuhr fort, dass es ihn abstoße, wie sie das verwesende, stinkende Fleisch toter Tiere fresse. Und nicht nur ihn! Alle Vögel, ja alle Tiere, dächten insgeheim so.

Da schämte sich die Geierin von diesem Tage an und versank in Selbstmitleid. Nie wollte sie jemandem etwas antun, und dennoch verabscheute man sie? Sie zog sich zurück in einen dunklen Felsspalt, der überquoll von Knochen, und brütete über ihren düsteren Gedanken. Und so begann sie, die anderen Vögel mit ihren ach so bunten Federn zu hassen. In ihrem Gram zupfte sie sich selbst die Federn aus, was sie wahrlich nicht schöner machte.

Die anderen Vögel aber wunderten sich, was die beliebte und angesehene Geierin steckte. In Wahrheit spürte nämlich keiner von ihnen Abscheu gegen sie. Da brachte ein Sperling die Kunde, er habe sie zurückgezogen im Tal der Knochen gesehen, was sie sich all ihre Federn herausreißte. Erschrocken versammelten sich die übrigen Vögel und beschlossen, dass ein jeder ihr unter Anführung des Falkenkönigs eine Feder schenke, sodass sie bald das prächtigste Gefieder aller Vögel habe.

Die Geierin zeigte sich gerührt. Der Iblisdiener hatte sie belogen, sie wurde sehr wohl geschätzt unter ihresgleichen! Stolz zeigte sie nun die Pracht ihres von Federn geschmückten Halses her. Viele bewunderten ihren schönen Federkranz um den Hals. Doch der Dschinn wandte sich erneut an sie. Er sprach zu ihr, dass sie doch nun eigentlich viel schöner und besser als die anderen sei. Töte der finstere Falke nicht seine Beute? Sei der Sperling nicht winzig und erbärmlich? Sei das Federkleid der Famsel nicht langweilig und farblos? Nein, sie war etwas Besseres, ein goldener Vogel!

Das sah die Geierin ein, und sie trat von nun als schönster und reichster aller Vögel auf, ließ sich bewundern und begehren. Ja, sie erholte sich selbst über alle anderen Vögel und verlangte, dass man sie von nun an als Königin anspreche, da dies ihr Anrecht sei. Die Vögel wunderten sich bald. Viele reagierten mit Spott und verhöhnten sie nun. Ein drittes Mal tröpfte der Diener Iblis' ihr sein Gift ins Ohr und machte sie darauf aufmerksam, dass man sie nicht ernst nehme. Wütend pachte die selbsternannte Geierkönigin auf ihr Recht und befahl allen Vögeln, sich ihr zu unterwerfen.

Dies aber erzürnte die Vögel. Sie alle beschwerten sich über die aufgeblasene, undankbare Geierin, und wandten sich an den Falkenkönig, der sie zu dem gemacht hatte, was sie war. Er teilte den Zorn der anderen Vögel, und so beschloss er, dass man sich gemeinsam auf die Geierkönigin stürzen und ihr die Federn wieder ausrupfen solle. Und so taten sie es: Sie zupften und rissen an ihrem Gefieder, kratzten ihr ein Auge aus und rissen ihr in ihrem Zorn einige ihrer Krallen aus. Gepupft, verstümmelt und hässlicher als je zuvor stand die Geierkönigin nun da.

Seit jener Zeit sind Kopf und Hals der Geier ohne Federn, und sie sind von friedlichen zu zanksüchtigen und neidischen Vögeln geworden, die niemanden in ihrer Nähe dulden. Es heißt, nur jenen, die wie sie durch tiefe Täler und über hohe Höhen gehen mussten und die wie sie bereit sind, Opfer zu bringen, denen schenkt die Geierkönigin Gnade. Ihr Volk aber, so heißt es weiter, gedenke seither ihrer Zeit in der Einsamkeit, indem sie sich zum Sterben ins Tal der Knochen zurückziehen.

Die Bedeutung der Sage

Wie beschrieben, können die Helden auf ihrer Reise auf Teile dieser Sage stoßen, die selbst im Land der Tulamiden nur wenig verbreitet und außerhalb davon nahezu unbekannt ist. Erste Funde sind deshalb wahrscheinlich zufällig, weitere könnten sich dann aus Recherchen ergeben. Die Helden können folgende Fakten aus der Sage der Geierkönigin ziehen:

- Die Geierkönigin ist nicht von Grund auf böse, sondern wurde verführt. Sie hat gute und schlechte Seiten. Gier, Neid, Hochmut und Selbstmitleid werden als ihr Antrieb genannt.
- Ihr wurde mehrfach gemeinsam geholfen, durchaus mit zeitweisem Erfolg. Ihre Gnade und Friedfertigkeit werden dabei betont.
- Der Falkenkönig sowie das Tal der Knochen werden als konkretes Wesen bzw. Ort genannt, mit denen die Geierkönigin in Verbindung steht.
- Der Weg, um sie zu besänftigen und Gnade zu erwarten, wird am Ende genannt: Ein Lebenslauf wie der der Helden, des Kindes oder auch von Anastasius mit Höhen und Tiefen ist die Voraussetzung, ein Opfer wird ebenfalls erwähnt.

Kombiniert ergeben die genannten Aspekte einen möglichen Weg, wie die Helden der Geierkönigin begegnen und ihre Gnade erringen können.

Was weiß mein Held über das Tal der Knochen und Uri'Shianna?

Recherchen zum Tal der Knochen könnten auch auf den hochelfischen Vorposten Uri'Shianna aufmerksam machen.



Haben die Helden den Ort eingegrenzt (QS 1), kann Lailath die Informationen von QS 2 beitragen.

Probe auf Geschichtswissen –5 oder Sagen & Legenden (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen oder Tulamidenlande) –3

QS 1 – Das Tal der Knochen ist ein Ort, der in den Hügeln nahe der Stadt Jindir liegen soll.

QS 2 – Es heißt, an gleicher Stelle lag einst ein Vorposten der Hochelfen Tie'Shiannas mit dem Namen Uri'Shianna. Stadt und Vorposten fielen im 2. Drachenkrieg.

QS 3+ – Der Ort war kein militärischer Stützpunkt, sondern eine Tempelstadt der Nurti. Als die Goldenen Horden den Ort angriffen, kam es zu einem Massaker, das kein Elf überlebte.

Der Falkenkönig Shahîn

Wie bei der Geierkönigin handelt es sich beim Falkenkönig *Shahîn* um einen weiteren Tierkönig, der aufgrund seiner Gestalt in Legenden oft mit Praios und Ucuri in Verbindung gebracht wird.

Kurzcharakteristik: Tierkönig, der edel und stolz sein Gebiet verteidigt. Hat den Blick auf das große Ganze

gerichtet und verachtet die selbstsüchtigen Motive der Sterblichen.

Funktion: Machtvoller Verbündeter, wenn man sich ihm gegenüber beweist.

Hintergrund: Der Falkenkönig ist ein Tierkönig und als solcher uralt, womöglich existiert er seit der Schöpfung der Falken. Er lebt auf den höchsten Gipfeln des Raschtulsturms, einem südlich des Raschtulswalls liegenden Bergmassiv, das als dessen Nebengebirge gilt. Beide trennt der *Blutpass*, der Almada und Mhanadistan über den Raschtulsweg miteinander verbindet. Von den höchsten Gipfeln des Gebirges behält der Falkenkönig den Raschtulswall und Teile des Umlandes wie ein Herrscher im Auge, bereit, sein Reich gegen Niedertracht und Heimtücke zu verteidigen.

Darstellung: Strecke den Rücken durch, blicke stolz, steh auf und sprich mit lauter, klarer Stimme. Formuliere kurze, deutliche Sätze, die keine Fragen offenlassen. Der Falkenkönig verliert nicht mehr Worte als nötig, aber was er sagt, hat Gewicht und Substanz.

Besonderheiten: Als Tierkönig kann Shahîn Zauber wirken und fliegen.

Was weiß mein Held über den Falkenkönig Shahîn?

Deine Spieler können dazu folgende Proben würfeln.

Probe auf *Sagen & Legenden* (Almada oder Tulamidenlande) –1 oder *Götter & Kulte* (Praios oder Ucuri)

QS 1 – Der Falkenkönig soll hoch oben im Raschtulsturm über die Lüfte und Berggipfel herrschen und sie beschützen. Menschliche Belange und Bestrebungen sind ihm gleichgültig.

QS 2 – Seine Kinder, die Blau- und Sturmfalken, sollen ihm von jedem Reisenden künden, insbesondere solchen, die der schroffen Bergwelt keinen Respekt zollen.

QS 3 – Wer hingegen aufrechte Absichten hat und sie ihm darlegen kann, darf auf Rat und Hilfe von ihm hoffen.

QS 4+ – Seine Kinder liegen mit den Harpyien und Geiern (und damit auch mit der Geierkönigin) im Zwist, manchmal gar im Krieg.

Der Weg zum Falkenkönig

Wenn die Helden durch die Sage über Ghulishaa oder aufgrund eigener Erkenntnisse den Falkenkönig aufsuchen wollen, so spielt es ihnen in die Hände, dass sein Volk ihm natürlich längst vom fliegenden Schiff aus dem Norden berichtet hat, und dass sie mit Amalaias Seelentier einen besonderen Falken bei sich haben.

Sie können den Falken vorausschicken, sodass er sie zum Raschtulsturm im Südwesten des Gebirges führt. Dabei verschwindet er immer wieder für einige Zeit und kann oft zusammen mit anderen Falken gesehen werden. Es scheint, als werde eine Audienz der Bahalyr beim Falkenkönig nicht abgewehrt. Andernfalls hätten die Helden es, wenn sie Kurs setzen, längst mit Angriffen der Vögel zu tun bekommen. Stattdessen begleiten immer einige der Tiere zusammen mit Amalaias Seelentier die Bahalyr.

Auf dem Weg müssen sich die Helden jedoch als würdig erweisen: Als sie einen Berggipfel in einiger Entfernung passieren, stößt eine Schar von (Anzahl der Helden x 2) Harpyien (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 15) aus einer Berghöhle hervor und greift die Falken an. Nur wenn die Helden den Tieren zu Hilfe kommen, wird der Falkenkönig sie später empfangen. Die Harpyien lassen in diesem Fall schnell von den Falken ab und greifen die Besatzung der Bahalyr an. Insbesondere setzen sie Anastasius zu und verhöhnen ihn als „alten Tattergreis“. Der arme Magus hat zu allem Überfluss einen geistigen Aussetzer und weiß plötzlich nicht mehr, wo er sich befindet und was um ihn herum vorgeht. Auch helfende Helden könnte er für Feinde halten und sogar mit Magie von sich zu halten versuchen. Der Falkenkönig beobachtet auch, wie die Helden mit Anastasius umgehen – dies spielt ebenfalls eine Rolle dabei, ob der Tierkönig ihnen später helfen wird.



Wenn du möchtest, kann auch Leskarines hinter dem Harpyienangriff stecken und sich schließlich selbst in den Kampf werfen, um sich Feracinor gegenüber zu beweisen. Dabei geht sie das hohe Risiko einer offenen Konfrontation ein, sodass es den Helden gelingen kann, sie ein für alle Mal zurückzuschlagen. Sie wird überleben, aber sich schwer verletzt zurückziehen und fehlt dann im Tal der Knochen.

Beim Falkenkönig



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter den hohen Bergen im Westen geht die Sonne langsam unter, als sich euch eine große Vogelgestalt auf einem Berggipfel thronend zeigt. Eure Befürchtung, die seltsame Geierkönigin lauere euch auf, verfliegt schnell, denn dieses Tier hier strahlt Stolz und Herrlichkeit aus, wie sie nicht ferner vom Gebaren der Geierkönigin entfernt liegen könnten. Sein Schrei tönt weit über die Berge und formt sich in euren Köpfen zu Worten: „Was wünscht ihr von Shahîn?“



Die Helden können nun ihre Bitte vortragen. Wenn sie sich deutlich im Kampf gegen die Harpyien bewiesen haben und aufrecht im Umgang mit Anastasius waren, so gewährt er ihnen eine Bitte. Gibt es zumindest Zweifel, hängt es vom erfolgreichen Ausgang einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) ab, ob er ihnen hilft. Respektlose Feiglinge empfängt er gar nicht erst. Stattdessen tauchen Dutzende Falken auf, die der Bahalyr bedrohlich andeuten, dass es besser wäre umzukehren.

Sagt er Hilfe gegen die Geierkönigin zu, folgt jedoch der letzte Teil seiner Prüfung: Er fragt, ob die Helden es wünschen, dass „die erbärmliche Geierkönigin endlich getötet und ihr Volk aus dem Raschtulswall getilgt werden soll“.

Eine Probe auf *Sagen & Legenden* +1, die in Erinnerung ruft, dass der Falkenkönig Respekt für das Gebirge und dessen Bewohner fordert, kann vor dem Fehler schützen, die Frage zu bejahen. Denn nur im Falle der Forderung, die Geierkönigin von den bösen Einflüsterungen zu befreien und ihr zu helfen, ein Gleichgewicht wieder zu finden, oder ähnlichem, verspricht der Tierkönig, im Tal der Knochen zu den Helden zu stoßen und gibt ihnen eine seiner Schwungfedern mit auf den Weg. Die Helden können in diesem Fall einen Seelenmakel von der Bahalyr entfernen und regenerieren einen SchiP. Andernfalls gehen sie ohne Verbündeten in die Entscheidung im Tal der Knochen. Eventuell überlässt er ihnen aber zumindest eine Feder, wenn ein Held eine Probe auf *Überreden* (*Betteln*, *Herausreden* oder *Schmeicheln*) wagt und dabei erfolgreich ist.

Entscheidung im Tal der Knochen

Die Reise führt die Helden schließlich in das *Tal der Knochen*. Hierhin soll sich die Geierkönigin zurückziehen, sodass man sie finden und stellen kann, und hier soll auch die Elfenstadt Uri'Shianna gelegen haben. Das Tal der Knochen liegt in den Hügeln bei *Jindir* in den Ausläufern des Raschtulswalls. Es handelt sich um eine Schlucht, aus deren Wänden noch heute zahlreiche Knochen, aber auch uralte Metallteile und Waffenreste ragen. Wenn die Helden hier eintreffen, sind sie zunächst allein.

Uri'Shianna

In der Traumwelt von Uri'Shianna haben die Helden Gelegenheit, kurz auffallende Erinnerungen an das Gemetzel an den Elfen zu erleben, das hier einst stattfand.

Einige mögliche Sichtungen:

- ☛ Auf einem nahen Hügel erblicken die Helden einen wundervollen Nurti-Tempel, der wie ein lebender, breiter Baumstamm geformt ist. Sein Anblick wirkt tröstlich. Dann ist wieder die trockene Steppe sichtbar, die hier heute die Landschaft bestimmt.
- ☛ Abgemagerte und verwundete elfische Gestalten – keine Kämpfer – betteln die Helden um Gnade an.
- ☛ In einer Schlucht halten sich zahlreiche Personen versteckt. Es handelt sich um Elfen, darunter geschwächte, ausgemergelte Gestalten und sogar Kinder. Sie bedeuten den Helden, um jeden Preis ruhig zu sein und schnell zu ihnen zu kommen, um den Feind nicht herzulocken. Unter ihnen herrscht Angst und Verzweiflung, die die Helden miterleben.
- ☛ Die Helden bemerken einige Oger in antiken Rüstungen aus Bronze, die in der hügeligen Landschaft etwas zu suchen scheinen. Sie folgen scheinbar ihrem Geruchssinn und deuten in Richtung der Schlucht, in der sich die Elfen verstecken.
- ☛ Immer wieder erleben die Helden, wie wilde, wütende Krieger der Goldenen Horde (Orks, Oger, Trolle ...) im Bluttausch auf Wehrlose einschlagen, die um Gnade flehen.

Die Traumwelt von Uri'Shianna

Art der Anwesenheit: körperlich

Hintergrund: Uri'Shianna war ein nicht-militärischer Vorposten Tie'Shiannas, der sich um einen Nurti-Tempel gebildet hatte. Beim Feldzug der Goldenen Horden des Namenlosen auf Tie'Shianna fiel er nach verbissenem Widerstand und wurde zum Ort eines grausamen Gemetzels an den hochelfischen Bewohnern. Amalaia war zum Zeitpunkt der Ereignisse bereits tot, doch die Bahalyr überflog den Ort später von Tie'Shianna aus, als es bereits zu spät war. Aufgrund der intensiven Eindrücke nach dem Massaker sind Echos aus Uri'Shianna spürbar.

Erinnerungen / Zeitperiode: Zweiter Drachenkrieg vor dem Fall Tie'Shiannas (zwischen 2.240 und 2.201 v. BF)

Stimmung der Erinnerungen: Trauer, Verzweiflung und das Grauen eines Gemetzels ☹

Boni: Proben auf *Kriegskunst* und *Kampffertigkeiten* +1, zerstörerische und dämonische Zauberei +2

Mali: Proben auf *Talente zur Interaktion* -1, *Heilkunde-Talente* und *Heilzauber* -2

Besonderheiten: Die Traumwelt erscheint immer nur phasen- und situationsweise, Gebäude, Elfen und Angreifer tauchen auf und verschwinden kurz darauf schon wieder. Es wirkt wie ein grausamer Spuk. Nur während dieser Phasen gelten die Boni und Mali.

- ☛ Bisweilen erzittert die Erde. Dann hallen die um Gnade flehenden Stimmen Sterbender von den Talwänden wider.
- ☛ Die Schlucht ist auf einmal deutlich breiter, ein regelrechtes Tal. Doch der Geruch des Todes liegt über ihm. Die Helden beobachten, wie von der Goldenen Horde am Rand des Tals Leichen über Leichen aufgeschichtet werden, darunter Elfen wie auch eigene Krieger.

Bei ihren Erkundungen in der Schlucht können die Helden einen Plan fassen. Es ist Anastasius, der – zunehmend verwirrt und verstört von den Eindrücken der Traumwelt Uri'Shiannas – eine Idee hat, von der die anderen aber nichts mitbekommen. Sein Zustand wird offenbar schlechter und er wähnt sich in einem kindlichen Versteckspiel, zu dem er auch die Helden auffordert, die wahrscheinlich in dieser angespannten Situation keinen Nerv für solche Dinge haben. Er kehrt beleidigt auf die Bahalyr zurück und geht in den Herzraum. Er murmelt noch etwas wie „dann finde ich eben jemand anderen zum Spielen“.

Die Konfrontation

Anders als womöglich zu erwarten wäre, kommt es hier nicht direkt zu einem Kampf, falls die Helden nicht von sich aus einen solchen beginnen. Stattdessen sammeln sich die Kontrahenten nach und nach.



Mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) –3 ist zu erkennen, dass Feracinor sich an diesem Ort unwohl fühlt. Er will die Schlucht offenbar schnell wieder verlassen. Seine Forderungen unterstreicht er ungeduldig mit warnenden Flammenstößen aus seinen Nüstern.

Falls die Helden sich die Hilfe des Falkenkönigs sichern konnten, landet auf ihrer Seite zuletzt auch der Falkenkönig – eine Überraschung, die der Gegenseite nicht gefällt. Eine Eskalation liegt in der Luft, Leskarines wird zunehmend unruhig und Feracinor sogar zornig.

Anastasius' Opfer

In diese angespannte Situation platzt plötzlich Anastasius hinein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich rennt der alte Magister Anastasius aus der Bahalyr und zur Wand der Schlucht. Er quietscht ein vergnügtes „Fangt mich!“, wähnt sich offenbar in einem Kinderspiel. In seinen Händen hält er etwas Leuchtendes. Ist das etwa das Herz der Bahalyr, der Quell ihrer Macht? Feracinors Augen funkeln böseartig und werden bei dem Anblick größer. Mit zornigem Blick erhebt er sich in die Luft und verfolgt den Magier, seine Gefolgsfrau Leskarines dicht hinter sich.

Als erstes erscheint die Geierkönigin. Die Helden spüren ihre Omen bereits vorher in der Schlucht und leiden eventuell unter deren Auswirkungen (siehe Seite 14). Schließlich tritt sie aus einem Felsspalt der Schlucht. Sie war schon die ganze Zeit hier. Dies ist *ihr* Ort, sie glaubt, niemand kann ihr hier die Stirn bieten. Sobald sie erscheint, können die Helden versuchen, sie davon zu überzeugen, auf ihre Seite zu wechseln. Dazu ist eine erfolgreiche Sammelprobe eines Helden auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) –3, 5 Versuche notwendig. Eine Feder des Falkenkönigs, die als Geschenk an die Geierkönigin oder als Erinnerung an die Sage eingesetzt wird, erleichtert die Teilproben um +2.

Falls Leskarines noch auf Seiten Feracinors steht, erscheint sie nach zwei Probenintervallen, und hat gegebenenfalls noch einige verbündete Harpyien in ihrem Gefolge. Sie wird nicht ohne Feracinors Befehl angreifen, erschwert aber alle Bekehrungsversuche der Helden ab diesem Zeitpunkt durch ihre Einmischung um –1.

Feracinor erscheint schließlich nach 4 Probenintervallen der Sammelproben mit der Überheblichkeit eines selbstsicheren Siegers. Hinter ihm tauchen in einem Anschwellen der Traumwelt von Uri'Shianna einige Krieger der Goldenen Horde auf. Die Schlucht selbst verbreitert sich wieder und wird zu jener, wie sie vor dem Massaker an den Elfen erschien.

Sie alle warten ab, belauern und umzingeln die Helden und die Bahalyr. Schließlich unterbricht Feracinor die Bekehrungsversuche der Helden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Genug der Worte/Lügen/Zeitverschwendung!“ vernehmt ihr die tiefe, bedrohliche Stimme des Drachen in euren Köpfen. „Ich bin die Jagd/Verfolgung/Reise leid. Überlasst mir die Bahalyr/was ich begehre/das Kleinod und ich schenke euch einen schnellen Tod/übergebe euch dem Feuer/vernichte euer Sein.“

Falls die Helden bei ihrem Versuch, die Geierkönigin zu bekehren, zumindest einen Teilerfolg erreicht haben, greift sie nicht ein. Wenn der Falkenkönig anwesend ist, hält er sie zusätzlich in Schach.

Schließlich kommt es zu dem unvermeidbaren Kampf, bei dem Feracinor sich auf Anastasius stürzt und Leskarines den Helden entgegenschickt. Ghulishaa beteiligt sich auf folgende Weise an der Auseinandersetzung:

- Wenn es den Helden weder gelungen ist, den Falkenkönig auf ihre Seite zu bringen, noch zumindest einen Teilerfolg bei ihrem Bekehrungsversuch der Geierkönigin zu erlangen, bleibt Ghulishaa unter dem Einfluss des Namenlosen und zunächst auf der Seite der Drachen. Jedes Besatzungsmitglied erleidet Stufen des Zustands *Furcht* entsprechend des Zaubers *HORRIPHOBUS*, der mit FW 16 (20/20/18) gewirkt wird. Dann wetteifert sie zusammen mit den Drachen um die „Beute“ Anastasius, der schließlich bei diesem Zerren zweier Naturgewalten um ihn zu Tode kommt.
- Wenn die Helden entweder den Falkenkönig auf ihre Seite bringen konnten oder aber einen Teilerfolg (6 QS) bei ihrem Bekehrungsversuch der Geierkönigin erzielt haben, dann wartet Ghulishaa kurz ab, versucht dann aber, sich Anastasius als Beute zu schnappen. Sie geht aber weder gegen die Helden noch die Drachen vor.

• Wenn die Helden den Falkenkönig auf ihre Seite bringen konnten und einen Teilerfolg (6 QS) bei ihrem Bekehrungsversuch der Geierkönigin erzielen konnten, oder wenn sie einen vollen Erfolg (10 QS) erzielt haben, schlägt Ghulishaa sich auf die Seite der Helden. Kraft ihrer Magie erzeugt sie bei den beiden Drachen jeweils mehrere Stufen der Zustände *Verwirrung* und *Furcht*. Sie spielt Leskarines und Feracinor gegeneinander aus, sodass beide Drachen von den Helden und Anastasius ablassen und sich gegenseitig bekämpfen. Doch es liegt in Ghulishaas Natur, sich das zu holen, was bei den Mächtigen „vom Tisch fällt“: Sie schleicht sich an Anastasius und holt ihn sich als leichtes Opfer.

Wie genau der chaotische Kampf ausgeht und wie Anastasius ums Leben kommt, sollte von den Handlungen deiner Spieler abhängen, aber: Anastasius wird hier im offiziellen Aventurien sein Ende finden.

Eine Möglichkeit, um die dramatische Situation zu beenden, wäre es, wenn die Helden sehen oder Anastasius zu erkennen gibt, dass er keineswegs das Herz der Bahalyr mit sich trägt, sondern lediglich einen FLIM FLAM

gewirkt hat, der diesem ähnlich sieht. In dem Moment, als die Täuschung offenbar wird und die beiden Drachen oder die Geierkönigin bei ihm sind, wechselt das Tal der Knochen von der Traumwelt zurück in die Realität: Dort, wo sich eben noch der Magier und die Drachen befanden, türmen sich nun wieder die Wände der Schlucht auf und begraben alles, was sich dort aufhielt, unter unzähligen Tonnen von Knochen, Stein und Erdreich. Alternativ könnte eine Ghulishaa auf Seiten der Helden die Drachen in ihrem „Reich“ in die Flucht schlagen und ihnen klar machen, dass sie hier nichts mehr zu erwarten haben. Die Helden sind die Drachen von nun an los, Ghulishaa aber beansprucht Anastasius für sich.

Nach dem Kampf finden im Tal der Knochen keine Traumwelt-Erscheinungen mehr statt; Feracinor bleibt unter dem Schutt begraben oder kehrt vorerst nicht mehr zurück, ebenso wie Anastasius und gegebenenfalls Leskarines (die sich ansonsten zurückzieht, ebenso wie in jedem Fall auch die Geierkönigin und mit ihr der Falkenkönig). Von Anastasius sollte danach gesichert sein, dass er tot ist. Bei Feracinor mag das weniger sicher sein, aber er wird die Helden in dieser Kampagne nicht mehr behelligen. Die Verfolgung durch ihn endet hier in jedem Fall.

Im Wüstenwind

Endloser Sand

Nach der Entscheidung im Tal der Knochen führt der weitere Weg der Bahalyr nach Tie'Shianna in die Wüste Khôm. Sengende Hitze setzt dem Schiff bald zu, und erbarmungslos scheint die Sonne auf die Bahalyr herab. In der Khôm-Wüste gibt es kaum Wegmarken, an denen sich die Helden orientieren können. Zu ihrem Glück spüren Sternenklang, die Bahalyr und auch Lailath den richtigen Weg sehr deutlich. Dennoch solltest du hier wenigstens eine Probe auf *Orientierung* –1 ablegen lassen, bei deren Misslingen die Reise länger dauert und alle Helden eine Stufe *Überhitzung* erhalten (siehe **Regelwerk** Seite 348), von der sie sich erst durch eine Regenerationsphase in der Traumwelt von Tie'Shianna (siehe Seite 23) erholen können. Bis zu diesem Zeitpunkt erhalten die Helden je 1 Stufe *Betäubung* und *Verwirrung*.

Davon ab verläuft die Reise nun ruhig. Die Helden werden weder verfolgt, noch bemerken die wenigen Karawanen der Wüste das Schiff – und falls doch, hält man es eher für eine *Fata Morgana* (Tulamidya: Luftspiegelung).

Sorgen der Besatzung

An den knapp zwei Tagen vom Gebirge bis zu ihrem Ziel, der Oase *Kei Urdhasa*, gibt sich die restliche Mannschaft der Bahalyr sehr zurückhaltend und schweigsam. Der Grund dafür ist die Trauer um Anastasius, die vielleicht auch den ein oder anderen Helden übermannt. Du kannst den Helden eine Probe auf *Menschenkenntnis* +1 zugestehen, um dies bei den anderen zu bemerken. Besonders Tasja leidet unter Anastasius' Tod, auch wenn sie Trost in Seris Armen findet. Sollte sich ein Held

einfühlsam um Tasja kümmern und zum Beispiel Erinnerungen an Anastasius mit ihr teilen, findet Tasja langsam wieder zu sich und blüht wieder auf. Je mehr Geschichten die Helden erzählen, in denen Anastasius sie etwas lehrte oder die unfreiwillig komisch waren, umso stärker sieht Tasja, dass Anastasius' Geist in der Gemeinschaft der Gruppe weiterlebt.

Ebenso schweigsam und zurückgezogen gibt sich Sternenklang, die spürt, dass ihre Bestimmung nun nahe ist, und immer sorgenvoller wird. Auch hier kannst du eine Probe auf *Menschenkenntnis* –1 ablegen lassen, damit die Helden dies erkennen. Trotz aller Reife ist Sternenklang ein junges Mädchen, und den Helden sollte klar werden, dass sie ihre Unterstützung braucht. Wenn sie ihr gut zureden, ihren Beistand zusichern oder auch zwischendurch Sternenklang ihre Sorgen vergessen lassen, weil sie ausgelassen mit ihr singen oder tanzen, hellt sich ihre Stimmung auf und du kannst den Helden einen Schip zurückgeben, wenn sie welche ausgegeben hatten.



Heilung der Seelenmakel

Möchtest du die Helden an dieser Stelle zusätzlich fordern, so kannst du ihnen leichte Abweichungen in den Bildern beschreiben, die sie erst bemerken müssen, um sie dann im Zwiegespräch mit der Bahalyr „richtigzustellen“, bis sich das Bild entsprechend geändert hat. In diesem Fall solltest du den Spielern die Bilder nicht direkt zeigen, sondern sie ihnen nur falsch beschreiben. Sie müssen sich dann daran erinnern, wie

Die letzten Seelenmakel

Vermutlich hat die Bahalyr noch (oder wieder) einige Seelenmakel, was mindestens Sternenklang bewusst ist. Das Elfenkind kann die Helden darauf aufmerksam machen, dass diese Makel ihren Erfolg in Tie'Shianna beeinträchtigen können.

Die Helden können die Makel beseitigen, indem sie im Herzraum des Schiffes mit der Bahalyr kommunizieren. Dazu können sie Einflussmagie wie die Zaubers EL-FENSTIMME^{AMA127} oder GEDANKENBILDER^{AMA129} nutzen (die Seri beherrscht) oder in stummer Zwiesprache mit Sternenklang im Herzraum meditieren. Lasse die Helden dazu eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* ablegen. Es können so viele Seelenmakel abgebaut werden, wie die Hälfte der höchsten erreichten QS beträgt.

Zum Abbau der Seelenmakel sendet die Bahalyr den Helden noch einmal Bilder aus dem Leben Amalaia's, die diese bereits gesehen haben. Sie erscheinen im Herzraum, aber auch Helden an Deck des Schiffes sehen die

Bilder ähnlich wie bei einer Luftspiegelung oder Illusion. Nutze diese Möglichkeit, um den Spielern noch einmal die Bilder aus den bisherigen Abenteuern der Kampagne zu präsentieren, die besondere Symbole enthalten, die auf wichtige Tage in Amalaia's Leben deuten. Diese Symbole werden die Helden in der Traumwelt von Tie'Shianna später zusammensetzen müssen.

Die Bilder sind:

- *Der Tag der Vollendung* siehe **Der Klang des Feyraasal** Seite 9 (das Symbol im Holzstamm des Herzens der Bahalyr)
- *Der Tag der Wendung* siehe **Der Klang des Feyraasal** Seite 29 (das an der Messerspitze eingravierte Symbol)
- *Der Tag des Seelenliedes* siehe **Der Abgesang Ometheons** Seite 6 (das Symbol in den Wolken)
- *Der Tag des Todes* siehe **Das Sturmgeheul von Shiadur** Seite 62 (das Symbol auf dem Fell des Falken)
- *Der Tag der Bestimmung* siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 53 (das Symbol in Orimas Augen)

die Bilder wirklich ausgesehen haben. Dazu kannst du Proben auf *Sinnesschärfe* –1 verlangen.

Mögliche Abweichungen sind:

- Beim *Tag der Wendung* erscheint ein Abbild Amalaia's, das sie als wilde und entschlossene Kriegerin zeigt, die selbstbewusst mit ihrem Dolch in der Hand das Zeichen in das Mauerwerk Da'lirielâs ritzt.
- Beim *Tag des Todes* erscheint der Sturmfalke und setzt sich kurz auf Amalaia's Leichnam, als würde er um sie trauern. Als er sich erhebt, ist auf seinem Gefieder das Zeichen zu erkennen – es scheint wie mit dem Blut Amalaia's gezeichnet worden zu sein. Der Falke ist zornig und aggressiv und dürstet nach Rache.
- Beim *Tag der Bestimmung* ist es nicht Orima, in deren Augen sich das Zeichen spiegelt, sondern Amalaia's Schwester Seltaia. Sie flüstert Amalaia zu, dass sie das Wissen bewahren wird, bis ihre Schwester sie aufsucht.

Um die Bilder zu korrigieren, müssen die Helden mit der Bahalyr kommunizieren. Dafür können sie Proben auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* oder *Überreden (Schmeicheln)* –1 ablegen, die um die Anzahl der verbliebenen Seelenmakel erschwert sein können.

Kei Urdhasa

Schließlich erreichen die Helden die kleine Oase, die seit über 30 Jahren verlassen ist. Hier gibt es fast keine Spuren einer Besiedlung mehr, da die früheren Bewohner, die Wüstenelfen der *Beni Geraut Schie*, in Zelten hausten. An der kleinen Felsquelle sind lediglich unnatürlich runde Becken zu erkennen, in denen Wasser gesammelt wurde und die von der Magie der Elfen geformt wurden. Die Bahalyr kann ohne Probleme im Wüstensand landen und die Helden können sich mit frischem Wasser versorgen.



Sollten die Helden sehr angeschlagen sein, kannst du entscheiden, dass das Wasser der

Quelle besonders heilende Kräfte aufweist. Trinken die Helden davon, werden sie bald müde und schlafen ein. Die Regeneration von LeP und AsP ist dann um +2 erhöht.

Sobald der Tag sich dem Ende neigt, gehen die Helden in die letzte Traumwelt der Kampagne über.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne hat erstaunlich schnell an Kraft verloren und steht bereits sehr tief über dem Horizont. Bald wird die Nacht hereinbrechen, die wohl auch hier Kälte bringt.

Doch was ist das? Mit einem Mal beginnt die Luft zu flimmern, wie ihr es bei diesen seltsamen Luftspiegelungen und Wüstenillusionen schon gesehen habt. Ist das eine weitere Prüfung?

Nein! Das Flimmern nimmt wieder ab, aber ihr spürt, wie der Wind auffrischt. Er wird immer böiger, und dann hört ihr es. Ein Brausen, das zu einem Grollen anschwillt. Ein Sandsturm! Das letzte Tageslicht schwindet und ihr erkennt die schwarzen Wolken am Horizont, die schnell näherkommen. Mit den dräuenden Wolken wird auch das düstere Grollen lauter. Doch das ist kein normaler Sandsturm: Er scheint den Wüstensand um euch herum aufzusaugen und in sich aufzunehmen. Immer mehr Sand um euch herum verschwindet! Unter dem Sand kommen die Dächer von Gebäuden zum Vorschein. Ihr seht Palmen, die grün in ihrer Blüte stehen. Gewaltige Mauern und Türme erheben sich aus dem Sand. Vor euch liegt eine Stadt. Nein – nicht vor euch, unter euch.

Plötzlich befindet ihr euch wieder an Bord der Bahalyr, die sich ruhig auf die Stadt in der Wüste zubewegt: Tie'Shianna. Vor euch liegt das Ziel eurer Reise.



KAPITEL 2 – DER GLANZ TIE'SHIANNAS

»Amalaia's Zeit in Tie'Shianna aber war eine Zeit des Lebens und der Muße, der Zerstreuungen und des Vergnügens. Die Bahalyr diente Hochkönig Fenvari als Schiff des Stolzes und des Prunks. Und Amalaia war Gast am Königshof und in den Tempeln und Palästen. Doch vergaß sie niemals die Worte der Orima, die ihr aufgetragen hatten, sie möge sich all die kleinen Details der Tempel und der Paläste, der Mauern und Gebäude, der Parks und Straßen einprägen. Und so wandelte sie oft tagelang umher und machte die Stadt zu einem Teil ihres Liedes. Sie wusste nicht, weshalb ihr Orima dies aufgetragen hatte, als sie und ihre Schwester noch Kinder waren, doch sie wusste, es war von Bedeutung, und es gab ihr Halt in der Stadt aus Erz, die wie alles Geschaffene auch nur flüchtig war wie Sand.«

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

Die Helden haben ihre Verfolger hinter sich gelassen und erreichen die gleißende Stadt. Zunächst wird in diesem Kapitel der Schauplatz **Tie'Shianna im Überblick** beschrieben, ebenso wichtige **Personen in Tie'Shianna**. Mit diesem Handwerkszeug kannst du die Helden **Auf der Suche nach dem Schlüssel** durch die Traumwelt der Stadt führen, in der sie diese in ihrer Blütezeit erleben. Hier müssen die Helden den Hinweisen nachgehen, die sich in den Worten der Orima verbergen, die sie in Liretena vernehmen konnten. Gelingt ihnen dies, eröffnet sich für sie zuletzt der Zugang zu **Orimas Turm** und der Weg durch dessen Labyrinth in die Turmkammern des Hauptes an der Turmspitze. Dort müssen die Helden ein letztes Rätsel lösen, das nur sie als lange Begleiter der Bahalyr lösen können, denn es greift alles Erlebte auf und offenbart darin verborgene Symboliken. Beweisen sie sich auf diese Weise als rechtmäßige Streiter für Amalaia's Seelenlied, so öffnet sich nun langsam – vom Turm aus sichtbar – über dem Rosentempel der Stadt ein Spalt, der Traum und Realität verbindet und über den die Göttin Orima zurückkehren möchte.



Tie'Shianna im Überblick

Tie'Shianna für den eiligen Leser

Region: Südlichster Teil des Elfenreiches / heutige Wüste Khôm

Einwohner: etwa 20.000, zumeist Elfen, wenige „Kurzlebige“ wie Menschen oder Faune

Herrschaft / Politik: Monarchie unter Hochkönig Fenvarien

Tempel: Nurti-Tempel, Zerzal-Tempel, Pyr-Tempel, Rosentempel der Orima

Besonderheiten: Stadt des elementaren Erzes, von Orima selbst gegründet, wird durch die Macht des Erzelementars N'Draas vor Dämonen geschützt

Stimmung in der Stadt: Positiv und entspannt. Tie'Shianna floriert zu dieser Zeit und bietet Müßiggang, Annehmlichkeiten und Erkenntnisse.

Tie'Shianna ist die südlichste der sechs elementaren Städte der Hochelfen. Sie liegt auf einem Hügel im Gebiet der heutigen Wüste Khôm. Tie'Shianna ist die Stadt des Erzes, was man an ihren gewaltigen Befestigungsanlagen und den zahlreichen Steingebäuden erkennt. Es wurde einst von Orima gegründet, als diese einen Bund mit einem mächtigen Elementarwesen des Erzes, das sie die *Alte Meisterin* nannte, einging. Orima wachte über den *Schlüssel des Erzes*, ein mystisches und sehr mächtiges Elementar-Artefakt, und die Stadt stand unter dem Schutz der Erzelementare. In Tie'Shianna verließ Orima die Elfen und wurde anschließend zu einer Göttin erhoben und als solche verehrt. Das Klima in Tie'Shianna entspricht den südlichen Regionen, zahlreiche Palmen säumen die Wege und es herrscht ein trocken-warmes Wetter.

Ein Rundgang durch Tie'Shianna

Die gesamte Stadt ist von einer gewaltigen, rund 25 Schritt hohen Stadtmauer umgeben. Das Mauerwerk wird innen wie außen von Ziegelreliefs geschmückt, die kriegerische Szenen aus der Vergangenheit der Stadt und des Elfenvolks zeigen. Die Gegner sind zumeist Echsenmenschen oder andere Kreaturen der echsischen Geschichte wie Leviatanim oder Marus, über die die Elfen im Kampf triumphieren. Auf der Innenseite sind die Mauern mit einem breiten Wehrgang versehen, den man etwa alle 200-300 Schritt über eine schmale Treppe erreichen kann. Auf den Zinnen kann man elementare Mindergeister wie Luftwirbel (eher selten) oder Steinmännchen (häufig) erkennen – ein Zeichen für den magischen Schutz der gesamten Mauer.

Lediglich vier sehr gut bewachte Stadttore führen in die Stadt hinein. Das bedeutendste Tor ist das **Löwentor (DV01)** im Nordwesten der Stadt. Im Nordosten liegt das **Kristalltor (DV06)**, im Südwesten das **Drachentor (LS04)** und im Südosten das **Sonnentor (LS09)**.

Viele Gebäude der Stadt sind prächtige Verkörperungen des Elementes Erz, dessen Elementare oft beim Bau eingesetzt wurden. Es gibt prächtige Brunnen aus Marmor, Verzierungen an Gebäuden, deren Schönheit durch

Tie'Shianna

Art der Anwesenheit: körperlich

Hintergrund: Die Helden betreten die finale Traumwelt der Kampagne. Hier hat sich Amalaia alles eingeprägt und die Helden haben in den bisherigen Abenteuern genug Wissen gesammelt, um Orimas jahrtausendealten Plan zu erfüllen: Amalaias Wiedergeburt und Orimas Rückkehr.

Erinnerungen / Zeitperiode: Nach Vollendung der Bahalyr (um 2.500 v. BF); Amalaia möchte Orimas Auftrag erfüllen und die Stadt besonders detailliert kennenlernen

Stimmung der Erinnerungen: Sehr positiv und neugierig

Boni: Proben auf *Wissenstale* und *Zauber* mit dem Merkmal *Hellsicht* sowie Proben auf *Sinneschärfe (Suchen)*, *Gassenwissen (Informationssuche)*, *Etikette (Klatsch & Tratsch)* sowie vergleichbare Talente mit dem Fokus *Neues in Erfahrung zu bringen*, sind um +1 erleichtert.

Mali: Proben auf *Willenskraft* zum Widerstehen der Schlechten Eigenschaft *Neugier* sind um -2 erschwert; sämtliche Proben, um Gespräche oder Informationssuchen abzukürzen, sind um -1 erschwert.

Besonderheiten: Diese Traumwelt solltest du sehr detailliert beschreiben, da sich Amalaia Tie'Shianna aufgrund Orimas Auftrag besonders detailliert eingeprägt hat.

edle Steine wie Jade und Achat noch gesteigert wird oder bei denen silberne und goldene Adern im Sonnenlicht funkeln. Obwohl aus Stein, wirken sie fast organisch gewachsen und nicht durch Hammer und Meißel bearbeitet.

Dienerviertel (DV)

Schon von weitem, bevor man die Stadt durch das **Löwentor (DV01)** betreten kann, fallen die beiden gut 50 Schritt hohen **Türme (DV02)** links und rechts des Tores ins Auge der Besucher Tie'Shiannas. Die Türme haben einen Durchmesser von etwa zwölf Schritt und verfügen über solide und durch elementare Magie verstärkte Mauern, sodass sie als unzerstörbar gelten. Der Torbau selbst zeigt nach außen das Bild eines Schattenlöwen*, der sein Maul bedrohlich aufgerissen hat und Ankömmlinge anzufauchen scheint. Mosaik am Tor und den Türmen zeigen Szenen aus der elfischen Götterwelt, in deren Zentrum die luchsköpfige Göttin Zerzal steht. Wie auch an den Reliefs der Mauer zeigen die Mosaik Kampfszenen, in denen die Elfen um Zerzal siegen. Auffällig ist, dass nur wenige Elfen besondere Konturen besitzen, und diese ausnahmslos Sternenträger

* Der Schatten- oder Nachtlöwe ist das heilige Tier der elfischen Gottheit Zerzal.



sind. Betrachtet man das Löwentor von innen, ist dort ebenfalls das Bild eines Schattenlöwen zu sehen – dieser schläft jedoch einen ruhigen Schlaf.

Hinter dem Tor führt eine *Prachtallee* zur *Inneren Stadt* (siehe unten), während nach Westen hin das *Palastviertel* (siehe Seite 28) liegt. Das *Dienerviertel* selbst erstreckt sich östlich der Prachtallee. Dort findet man sich im eng bebauten Teil Tie'Shiannas wieder, der nur wenige Parkanlagen aufweist und in dem die weniger vornehmen Hochelfen leben. Oftmals sind einzelne Palmen an den Rändern der mit Steinplatten ausgelegten Wege der einzig natürliche Teil des Viertels. Die größten Gebäude im Dienerviertel sind drei **Kasernen (DV03)**, von denen zwei in der Nähe des Löwentors stehen. Das Kommando über die Kasernen obliegt der Priesterschaft Zerkals. Hier werden die regulären Soldaten Tie'Shiannas ausgebildet, in späteren Jahren auch verstärkt durch nicht-elfische Einheiten. Im gut gesicherten **Stall (DV04)** kommen keineswegs Pferde unter, die die Elfen Tie'Shiannas nur durch Zauberei herbeirufen, sondern ein gutes Dutzend Hippogriffe, die sorgsam gepflegt werden und den Elfen eine Möglichkeit zum Luftkampf bieten. So sind Mitglieder von Eliteeinheiten wie den *Reitern Lariels* oder den *Hippogriffenreitern* so angesehene Streiter, dass sie nicht in den Kasernen stationiert sind, sondern in den vornehmeren Wohnpalästen der anderen Viertel leben.

Im Nordosten befindet sich das **Kristalltor (DV05)**, das seinen Namen aus den aufwändigen Verzierungen mit verschiedensten Kristallen hat. Es ist deutlich kleiner als das Löwentor und erhält durch die Kristalle eine zusätzliche Stabilität, die man ihm auf den ersten Blick nicht ansieht. In seiner Nähe steht die dritte **Kaserne (DV03)**. Weiter im Süden befinden sich einige **Schmieden (DV06)**, die in der Stadt des Erzes eine besondere Bedeutung innehaben. Hier werden ausgezeichnete Waffen und Rüstungen gefertigt, während Schmuck und Alltagsgegenstände deutlich seltener produziert werden. Die wohl bekannteste Schmiedin der Stadt ist ♀ *Andalya die Feuerweberin* (kupferrotes Haar, das zu einem langen Zopf gebunden

ist, ein grünes und ein blaues Auge, wortkarg; Metallbearbeitung 17 (17/15/12), Willenskraft 9 (11/15/12), SK 3), die sowohl Klingenwaffen als auch Metallrüstungen herstellt. Die meiste Zeit fertigt sie Einzelstücke für den Palast des Hochkönigs an, da dieser ihre Werke gerne zu besonderen Anlässen verschenkt.

Die meisten Gebäude des Dienerviertels sind die Wohnhäuser von Elfen geringeren Standes, die zwar auch aus Stein gebaut, aber eher schlicht gehalten sind.

Innere Stadt (IS)

Von der Prachtallee aus gelangt man in den wichtigsten Teil Tie'Shiannas: Die *innere Stadt*, die selbst noch einmal von einer gut 30 Schritt hohen, eigenen Stadtmauer geschützt ist und in der die wichtigsten Gebäude abseits des Palasts stehen. Insbesondere befinden sich hier die wichtigsten Tempel Tie'Shiannas.

Die innere Stadtmauer ist wie die äußere Stadtmauer kunstvoll verziert und zeigt Mosaike von Simia und vergangenen Schlachten. Die Mauer wird ständig von *Lebenden Rüstungen* bewacht, magisch belebten Automaten, die den Befehlen elfischer Offiziere folgen. Lebende Rüstungen lassen sich nicht auf Diskussionen ein und können durch Zauberei nicht getäuscht werden, sind dafür aber nicht sonderlich intelligent. Insgesamt gibt es auch hier vier Tore, die am Ende der vier bedeutenden Straßen der inneren Stadt liegen.

Die meisten Elfen betreten die innere Stadt auf der *Prachtallee* und durch das von zwei Türmen gut beschützte **Nordwesttor (IS01)**. Die hinter dem Tor liegende, breite Straße wird zu beiden Seiten von elfischen Palästen gesäumt; immer wieder gibt es kleinere Wege, die in die eigentliche innere Stadt abseits der großen Straßen abgehen. Die Straße selbst führt direkt auf den zentralen Platz der Stadt, den *Platz der alten Götter*, der mit weißen Marmorplatten ausgelegt ist. Neben der Prachtallee zum Löwentor gehen drei weitere breite Prozessionswege von diesem Platz ab, die zu den wichtigsten Tempeln der Stadt führen.

Der vom zentralen Platz aus nördlich gelegene Teil der inneren Stadt wird von den Palästen der einzelnen Elfensippen dominiert, deren Heimat zumeist in anderen größeren Elfenstädten ist und die hier nur kleinere Gebäude unterhalten. Ziemlich zentral liegt das **Amphitheater (IS02)**, in dem magisch unterstützte Aufführungen und selten auch Schaukämpfe zu sehen sind, in denen jedoch eher eine anmutige Kampfkunst im Mittelpunkt steht und keine brutalen und blutigen Kampfspiele. Begibt man sich nach Nordosten, so gelangt man über den *Nurti-Prozessionsweg*, der neben den überall stehenden Palmen auch von stets blühenden Büschen und Bäumen gesäumt ist, auf direktem Weg zum **Nurti-Tempel (T01)**. Der Tempel unter Leitung des Hohepriesters **♣ Eldramath der Entschlossene** (siehe Seite 30) ist kein Steingebäude, sondern wird von den verschiedensten Bäumen aus allen Winkeln Aventuriens begrenzt. Ihre mehr als einen Schritt durchmessenden Stämme gleichen Säulen, von denen zahlreiche Äste abgehen, die sich mit den Ästen der Nachbarbäume verbunden haben und so eine natürliche Wand bilden. Die Decke des Tempels besteht aus Ästen und Ranken, die so dicht verwachsen sind, dass sie keinen Regen durchlassen. Blüten in allen Farben, die teils groß wie Wagenräder sind, dienen als Schmuck der Kuppel. Der größte Teil des Tempels ist ein kreisrunder Saal mit einem Wasserbecken. Inmitten des Beckens steht eine überlebensgroße Nurti-Statue, die aus einem Füllhorn Wasser ins Becken gießt. Dieses heiße, erdig-trübe Wasser ist Nurti geweiht und wird *Nurtiwasser* genannt. Es heilt sämtliche Wunden von Auserwählten, die darin baden dürfen. Die Statue selbst ist in ständigem Wandel zwischen den Lebensstationen – als junges Elfenmädchen, erwachsene Elfe und als schwangere Elfe. Die Stimmung im Saal ist harmonisch, und das Summen von Bienen und das Zwitschern von Vögeln harmonisiert mit dem Harfen- und Flötenspiel der Musikanten, die bei Empfängen aufspielen. Im ganzen Tempel wird keine Zauberei geduldet, was Hohepriester Eldramath restriktiv durchsetzt. An wenigen Stellen ist das Astwerk weniger dicht; dort schließen sich die Kammern der Priester an. Direkt neben dem Tempel liegt ein weiteres Tor ins *Dienerviertel* (siehe Seite 24), das fast immer offensteht, um zu symbolisieren, dass Nurti alle Besucher schätzt. Südlich des Tempels befinden sich die Sippenpaläste größerer Sippen aus Tie'Shianna wie die *Steinflüsterer*, *Sphärenwandler* oder *Lichtsucher*.

Im Südosten des Platzes der Alten Götter führt der *Zerzal-Prozessionsweg*, der von Dutzenden liegenden Schattenlöwen aus rotem Sandstein gesäumt wird und aus großen, gleichförmigen Marmorplatten besteht, die zum Platz der alten Götter hin immer heller geädert sind, zum **Zerzal-Tempel (T02)**, wo die Platten umso dunkler werden. Vor dem mit Reliefs verzierten Gebäude steht eine überlebensgroße Zerzal-Statue, die die Göttin als Elfe mit Löwenkopf darstellt. Eine schwere, eisenbeschlagene Tür steht zumeist offen und führt in das Tempelinnere. Hinter der Tür liegen mehrere Andachtsräume mit reichen Verzierungen und wertvollem

Lebende Rüstungen

Größe: 1,80 bis 2,30 Schritt

Gewicht: 60 bis 100 Stein

MU 18 **KL** 7 **IN** 7 **CH** 14

FF 12 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 18

Strukturpunkte 100 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 3 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 5

Waffenlos: AT 12 TP 1W6+1 RW kurz

Elfenschwert: AT 12 TP 1W6+7 RW mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Elfenschwert)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch),

Größenkategorie: mittel

Typus: Objekt (Automat)

Herstellungsschwierigkeit: –5 (erfordert Magie)

Herstellungskomplexität: komplex (4 AP)

Beute: Metall

Kampfverhalten: Die Lebende Rüstung greift den erstbesten Gegner an und verteidigt sich nicht

Flucht: fliehen nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Mechanik oder Magiekunde (Artefakte):

- ♣ **QS 1:** Es handelt sich um einen magisch-mechanischen Apparat, der gebaut wurde, um zu kämpfen.
- ♣ **QS 2:** Die Automaten sind schwer gepanzert, sind aber kaum in der Lage, Angriffen auszuweichen.
- ♣ **QS 3+:** Diese Konstrukte sind Wächter, die die Hochelfen zum Schutz wichtiger Orte eingesetzt haben.

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Die Lebende Rüstung ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Immunität gegen Betäubung, Furcht, Schmerz und Verwirrung: Die Lebende Rüstung ist gegen die genannten Zustände immun. Bei anderen Zuständen hat die Meisterin das letzte Wort.

Immunität gegen Dolche, Fechtwaffen, Schleudern, Blasrohre, Armbrüste und Bögen: Die Lebende Rüstung erhält durch die genannten Waffentypen keinen Schaden.

Mobiliar, das man eher in einem königlichen Palast erwarten würde. An die Andachtsräume schließt der zentrale Tempelsaal an, der von einer riesigen Zerzal-Statue dominiert wird. Die Statue steht in einem Becken mit einer dunklen, öligen Flüssigkeit, welche einmal in der Woche von Hohepriesterin **♣ Dianissa die-den-Tod-bringt** (siehe Seite 29) geweiht wird. Es handelt sich dabei um *Zerzalharz*, das anders als das heilsame *Nurtiwasser* jegliche Art der Heilung unterbindet. Wird es unter Anrufung Zerzals auf eine Waffe gestrichen, was nur die Hohepriesterin vermag, fügt diese Waffe einem Opfer Wunden zu, die nicht verheilen. Nur in den seltensten Fällen greifen die Elfen Tie'Shiannas zu dieser

tödlichen Macht. Im Tempel leben auch die Mitglieder der *Zerzalgarde*, einer Gruppe von wenigen Dutzend Elitekämpfern, die der Hohepriesterin unterstehen. Der Prozessionsweg führt zu einem weiteren Tor, das in die *Lebende Stadt* (siehe Seite 27) führt.

Begibt man sich vom Platz der Alten Götter nach Südwesten, gelangt man in den ältesten Teil der Stadt. Hier traf Orima auf die *Alte Meisterin*. Am südwestlichen Rand des Platzes führt der *Orima-Prozessionsweg* zu **Orimas Turm (IS03)**, ihre Heimstatt zu ihren Zeiten in Tie'Shianna. Gesäumt wird der Weg von mehreren Statuen, die Orima als Elfe mit verbundenen Augen zeigen. In einer Hand trägt sie ein Füllhorn, in der anderen ein Schwert. Der Turm ist seit Orimas Verschwinden verlassen und kann ohne den richtigen Schlüssel nicht betreten werden. Er ist das älteste Gebäude der Stadt und mehr als 200 Schritt hoch, sodass er mühelos alle anderen Gebäude der Stadt überragt. Der Turm wurde von der Alten Meisterin erschaffen und ist gewissermaßen eine Art Tempel des Elementes Erz. Der Turm ist im Detail im Abschnitt *Orimas Turm* (siehe Seite 37) beschrieben.

In der Nähe des Turms liegt der **Rosentempel der Orima (T03)**. Eine genaue Beschreibung des Tempels findest du ab Seite 48. Hier trifft man bisweilen die Priesterin **! Mhayana die-auf-Orimas-Spuren-wandelt** (siehe Seite 31) an, wenn sich diese nicht im Palast befindet, um den König zu beraten. Vom Tempel führt der Prozessionsweg weiter in die *Lebende Stadt* (siehe unten).

Zwischen dem Rosentempel und dem Nordwesttor liegt ein relativ eng bebauter Wohnbereich, in dem sich mehrere Sippenpaläste drängen.

Lebende Stadt (LS)

Südlich der inneren Stadt liegt die *Lebende Stadt*, die bisweilen auch als *Viertel der lebenden Häuser* oder (hinter vorgehaltener Hand) *Klein-Simyala* bezeichnet wird. In diesem Viertel dominiert der Glaube an Nurti, was man auch an der vorherrschenden Architektur erkennt: Anders als in der restlichen Stadt sind die Häuser nicht aus Stein gebaut, sondern auf magische Weise aus lebenden Pflanzen geformt worden. Dadurch unterscheidet es sich erheblich von den anderen Stadtvierteln und verändert sich darüber hinaus auch noch über die Jahre: Einige Gebäude werden immer größer, andere verwelken. Die Gebäude stehen weit auseinander und befinden sich gemeinsam mit Gärten oder kleinen Hainen auf einzelnen Grundstücken. Die breiten Wege zwischen den Grundstücken bestehen aus prächtigen Mosaiken. Diese zeigen Aspekte des Nurti-Glaubens wie Pflanzen und Tieren in verschiedenen Stadien ihres Lebens. Aufmerksame Beobachter können sich stundenlang darin verlieren, den mosaikgeschmückten Wegen zu folgen und Details zu erkennen. So finden sich einzelne Motive an verschiedenen Stellen immer wieder, sind aber jeweils leicht verändert – eine Pflanze wächst, dann werden Blätter von einem Tier gefressen, welches an anderer Stelle von einem Raubtier erlegt wird.

In diesem Viertel leben zahlreiche zahme Tiere, allen voran Vögel und Insekten, aber auch Affen oder Katzen.

Magisch leuchtende Käfer sorgen des Nachts für die Beleuchtung in der Lebenden Stadt.

Betritt man das Viertel vom Orima-Tempel aus, ist eines der ersten Grundstücke das **Heim Oisins (LS01)**, des bekanntesten und mächtigsten Zauberwebers Tie'Shiannas (siehe Seite 31). Das Haus selbst ist eher bescheiden, doch dahinter erstreckt sich ein großer Garten voller prächtiger Rhododendren, durch den mehrere Wege aus weißen Kieselsteinen führen. Mitten im Garten steht auf einem Marmorsockel ein Pavillon, dessen Dach an das Blatt eines Baumes erinnert, aber aus Marmor gefertigt wurde und von acht überlebensgroßen Elfenstatuen gehalten wird. Folgt man dem breiten Mosaikweg durch die Lebende Stadt, so passiert man einen Bach, an dem die **Seehäuser (LS02)** liegen. Hier leben neben einigen sehr wasserverbundenen Elfen auch Wassernymphen, Verwandte jener Wesen, die die Helden in Liretena kennengelernt haben (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 46). Schließlich gelangt man zu **Amalaia's Haus (LS03)**, welches die Sternenträgerin zu ihrer Zeit in Tie'Shianna formte. Es erinnert sehr stark an ihre Villa aus Liretena (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 47), denn auch hier wählte Amalaia eine Ulme, die sie zu einem Baumhaus formte. Auf dem Dach der Villa gibt es eine große Dachterrasse, von der aus der Himmel über der Stadt sowie Orimas Studierstube gut zu beobachten sind. Anstelle einer Mauer stehen grazil wirkende Birken um ihr Haus.

Von Amalaia's Haus gelangt man zum **Drachentor (LS04)**, welches das zweitgrößte Tor Tie'Shiannas ist. Auch dieses Tor wird von zwei Türmen flankiert. Nach außen zeigt es das Bild eines riesigen Drachen, der Ankömmlinge prüfend anzuschauen scheint. Auf der Innenseite des Tores wird der Drache friedlich schlafend gezeigt, ähnlich wie beim Löwentor. Nur wenige auserwählte Elfen kennen eine durch Magie verborgene Geheimpforte durch die Innere Mauer in der Nähe des Tores. Unweit des Drachentors liegt das **Heilerhaus (LS05)**, das von einer dichten Hecke umgeben ist, die Heimstatt zahlreicher Tiere ist. Mehrere Bienenstöcke stehen auf dem Gelände des Hauses, dessen Kammern ebenfalls durch Hecken anstelle von Wänden voneinander abgetrennt sind, und dessen Betten aus bequemen Mooslagern bestehen. Hier pflegen wenigstens ein halbes Dutzend heilkundiger Elfen unter Leitung von **! Anvael der-Leben-schenkt** (blauschwarze lange Haare, wirkt stets müde, guter Zuhörer; Heilkunde Wunden 16 (12/15/15), Willenskraft 9 (14/15/15), Balsam 16 (12/15/15), SK 3) Verwundete und Erkrankte. Im kleinen Lager des Heilerhauses werden zahlreiche Heiltränke (Qualitätsstufe 4 oder 5, siehe **Regelwerk** Seite 272) gelagert.

Begibt man sich weiter in das Viertel der lebenden Häuser, gelangt man zu den Werkstätten von Handwerkern, die sich besonders der Natur und dem Nurti-Glauben verschrieben haben. In einem kleinen Wäldchen stehen einige **Schreinereien (LS06)**, die nur so viel Holz verwenden, dass der Bestand des Wäldchens gesichert bleibt. Durch den sparsamen Umgang mit dem Rohstoff

Holz haben die Handwerksmeister sich darauf spezialisiert, jedem einzelnen Werkstück besonders viel Zeit und Aufmerksamkeit zu schenken, um es mit aufwändig gestalteten und meisterhaften Verzierungen zu versehen. Zudem haben sie gelernt, auch mit wenig Holz sehr stabile Möbel zu erschaffen, die für Menschen aber zerbrechlich wirken. Am östlichen Rand des Wäldchens befindet sich eine **Bognerei (LS07)**, in der die berühmten elfischen Bögen hergestellt werden. Bognerin **Bliselya Birkenflüsterin** (hüftlange blonde Haare, hellblaue Augen, spricht zum Holz und scheint eine Antwort abzuwarten; Holzbearbeitung 17 (16/15/11), Willenskraft 6 (12/14/13), Pflanzenform^{AMAI134} 16 (15/16/11), SK 3) fertigt ihre Meisterstücke nur nach intensiven und oft Monate oder gar Jahre dauernden Gesprächen, in denen sie herausfindet, welches Holz, welche Form und welche Art der Verzierungen für den zukünftigen Besitzer das Richtige sind, damit er Eins mit der Waffe werden kann. Östlich der Bognerei stehen größere Wohnhäuser von weiteren, bedeutenden Elfen der Stadt, die entweder von blickdichten Hecken abgegrenzt werden oder die unter großen Bäumen stehen, deren Kronen sich so tief nach unten beugen, dass man nur an einzelnen kleinen Stellen, wie durch ein Tor hindurchschlüpfen kann. Im Nordosten, unweit der inneren Stadtmauer, befindet sich die **Debattierarena (LS08)**, die aus einem Hain von Haselbüschen geformt wurde. Dieses Gebäude besteht praktisch nur aus einem kreisrunden Saal, dessen Boden zur Mitte hin stufenförmig abgesenkt ist. Marmorblöcke dienen als Sitzbänke unter dem Dach der gewaltigen Haselnusssträucher. Hier treffen sich die gebildetsten Elfen der Stadt, um über das Wirken der Götter und die Beschaffenheit der Welt zu philosophieren. Am östlichen Ende des Viertels befindet sich das **Sonnentor (LS09)**, das wie das Kristalltor ein kleineres Stadttor ist. Auf beiden Seiten des Tores ist in der Mauer eine glänzende Sonne aus Metall eingelassen, die nach außen hin Ankömmlinge blendet, während sie nach innen hin lediglich matt glänzt. In jeder Nacht gewährt sie durch eine permanente hochelfische Variante des FLIM FLAM Licht im Dunkeln.

Palastviertel (PV)

Im Westen Tie'Shiannas liegt abgelegen und nur vom Dienerviertel aus über das gut gesicherte **Palasttor (PV01)** zu erreichen das **Palastviertel**. Das Tor wird stets von einem halben Dutzend Veteranen der Zerzalgarde und einem elfischen Zauberweber bewacht. Hinter dem Tor erreicht der Besucher eine andere Welt: Weitläufige Parkanlagen, gesäumt von Palmen und Büschen, stehen im Gegensatz zu den eng gedrängten Gassen des Dienerviertels. Es mündet sogar ein kleiner Bach in einen über hundert Schritt langen See, der mehrere Anlegestellen für kleine Boote hat. Die Boote auf dem See erinnern an Blüten und können von zwei bis drei Elfen genutzt werden – was häufig für diskrete Unterredungen oder romantische Erlebnisse genutzt wird.

Im Norden des Viertels stehen vier Wohnpaläste einflussreicher Elfensippen, die größer als die meisten anderen Gebäude Tie'Shiannas sind. Der östlichste Palast

ist der **Palast der Windsänger (PV02)**, deren bekanntestes Mitglied der Reiterfürst **Lariel Sturm-in-den-Zweigen** (meisterlicher Anführer, Reiter und Kämpfer, Stammesvater der heutigen Steppenelfen; siehe auch Seite 31) ist. Das stolze und zahlreiche Stockwerke hohe Bauwerk wirkt trutzig und ist dennoch im Palastviertel nicht fehl am Platze. Verspielte Erker, farbenfrohe Mosaik und gepflegte Kieswege um den Palast lockern die Erscheinung auf, und der große Innenhof mit einem Springbrunnen dient nicht nur für Kampfübungen, sondern ist auch Ort zahlreicher Feierlichkeiten. Trotz seiner Pracht und Größe sind der Palast der Windsänger wie auch die anderen drei Paläste im Norden eher klein im Vergleich zu den fünf edlen Palästen, die im Süden liegen. Diese **Königspaläste (PV03)** sind jenen Sippen vorbehalten, die in den anderen fünf elementaren Städten der Hochelfen die jeweiligen Königinnen und Könige stellen. Zwischen den Palästen steht der **Pyr-Tempel (T04)** Tie'Shiannas – als einziger der wichtigeren Tempel der Stadt nicht innerhalb des Palastbezirks.

So prächtig die Paläste des Viertels auch sind, dominiert wird das Viertel vom **Palast der Hochkönige (PV04)**, der am Hang eines großen Hügels liegt.

Der Palast der Hochkönige

Den nahezu 60 auf 200 Schritt messenden Palastkomplex betritt man von Osten, wo der Weg durch die Parkanlagen zwischen Stelen und Statuen hindurchführt, die Reliefs vergangener Ereignisse oder Abbilder der ehemaligen Hochkönige *Simia* und *Orima* zeigen. Das schwere Tor zum Palast steht jederzeit offen und wird von zwei Zerzalgardisten und einer Priesterin der elfischen Kampf- und Todesgöttin bewacht. Dahinter liegt eine riesige **Eingangshalle (PV05)**, von der rechter Hand eine mit schweren Steinplatten ausgekleidete Plattform abgeht, auf der das mehrere Schritt hohe **Portal der Rose (PV06)** steht. Das Portal ist ein magischer Übergang in die Welten jenseits des Nebels – jene Globule, in die die Überlebenden Tie'Shiannas kurz vor dem Fall der Stadt fliehen konnten und in der auch Amalaia Schwester *Seltaia* lebt, was die Helden im letzten Abenteuer in Erfahrung bringen konnten (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 52). Dieser an eine große Terrasse erinnernde Ort wird stets von mehreren Zerzalgardisten bewacht, die darauf achten, dass niemand das Portal aktiviert, der dazu nicht berechtigt ist.

Neben der Terrasse mit dem Portal der Rose liegen mit den **Gästeunterkünften (PV07)** die zahlreichen Gemächer für besondere Gäste des Hochkönigs. Jedes der einzelnen Gemächer verfügt über mehrere Schlafzimmer, große Badebecken und edle Verzierungen, die sich durch Zauberei den Wünschen der jeweiligen Gäste anpassen. So verwundert es nicht, dass es dem königlichen Haushofmeister **Narivethon der-die-Stille-deutet** (weißes, zu Zöpfen geflochtenes Haar, gutmütiger Blick, liebt Ordnung und Planung; Etikette 14 (12/16/15), Willenskraft 10 (11/16/15), SK 4) stets gelingt, die Gäste so zu verteilen, dass sich niemand herabgesetzt fühlt.

An die Gästegemächer grenzt der große **Orima-Schrein (T05)**, der fast schon als Kapelle dient. Eine lebensgroße Statue der Göttin blickt den Besuchern des Schreins entgegen, und verschlungene Muster auf dem Boden und an den Wänden verleiten zur Meditation. Direkt neben dem Orima-Schrein befinden sich zwei weitere, deutliche kleinere Schreine der Elfengötter **Nurti (T06)** und **Zerzal (T07)**. Während der Nurti-Schrein stets mit frischen Blumen versorgt und bisweilen von Bewohnern des Palasts aufgesucht wird, finden sich im Zerzal-Schrein nur vor Kämpfen Betende ein. Über die Schreine wacht die Orima-Priesterin **Mhayana** (siehe Seite 31), die dem Hochkönig als Beraterin dient.

Von den Schreinen aus gelangt man über einige Treppen in die **Gemächer der Familie des Hochkönigs (PV08)**, die persönlichen Räume von **Fenvari** vom Licht gestreift (siehe Seite 30), die so groß wie ein Palast anderer Elfenfürsten sind. Nur selten bekommt ein Gast die Gemächer zu Gesicht. Sie sind deutlich weniger prunkvoll als die Gemächer der Gäste, doch auch die hochkönigliche Familie verfügt über mehrere Schlafzimmer, ein halbes Dutzend unterschiedlich temperierter Bäder und Meditations- sowie Rückzugsräume, deren Gestaltung den elementaren Städten der Hochelfen nachempfunden ist.

Verlässt man die Eingangshalle nach Westen, so erreicht man schließlich den ovalen **Thronsaal (PV09)**,

dessen Decke von Dutzenden Säulen gestützt wird und an dessen Rand marmorne Sitzbänke stehen. Der riesige Saal gleicht einer Arena, sodass bei Verkündigungen im Thronsaal hunderte Elfen zugegen sein können. Auch im Thronsaal selbst stehen Dutzende Palmen und vermitteln durch Magie, die auf die Decke des Saales gewirkt wurde, das Gefühl, man würde sich im Freien befinden.

Von der Eingangshalle des Palastes in Richtung Süden erstreckt sich mit der **Landeplattform (PV10)** eine weitere Terrasse. Diese dient anfliegenden Luftschiffen als Landeplattform, um wichtige Gäste des Hochkönigs direkt im Palast begrüßen zu können. An dieser Plattform werden die Helden mit der Bahalyr bei Eintritt in die Traumwelt landen (siehe Seite 33). Vom westlichen Rand der Terrasse führen mehrere Treppen zur **Halle des Wissens (PV11)**, die auch mit der Eingangshalle verbunden ist. Die Halle ist eine Bibliothek über die Geschichte der Hochelfen, die unzählige Schriften auf Pergamenten, Steintafeln und auch beschriebenen Baumrinden enthält. Die Halle hat hohe Decken und zahlreiche Innenhöfe, in denen Palmen stehen und die beinahe wie ein Abbild der inneren Stadt wirken – nur deutlich großzügiger und ruhiger. In den tiefergelegenen Teilen der Halle gibt es gar einen gekühlten Raum, in dem Eistafeln aus der Stadt Ometheon aufbewahrt werden.

Personen in Tie'Shianna

Die Dianissa die-den-Tod-bringt

Kurzcharakteristik: Hohepriesterin der Zerzal und Anführerin der Zerzalgarde, athletisch, hochgewachsen, kurze schwarze Haare, stechender Blick. Dianissa ist gewohnt zu befehlen und schnelle Entscheidungen zu treffen, doch sie weiß, wann ihr Urteil gefragt ist und wann sie anderen Vortritt lassen sollte.

Funktion: Prüfstein für die Helden und Herausforderung für den besten Kämpfer der Runde.

Hintergrund: Dianissa stammt nicht aus Tie'Shianna, sondern aus einer kleinen Elfensiedlung aus der Nähe

• **Simyalas.** Dort stach sie als starke Kämpferin hervor und wurde bald darauf nach Simyala berufen, wo sie als Offizierin diente, ehe sie sich Zerzal weihen ließ. Sie erlebte den Fall Simyalas durch den Basiliskenkönig (etwa 500 Jahre vor den Ereignissen in der Traumwelt) und floh nach Tie'Shianna, wo sie schließlich zur Hohepriesterin im **Zerzal-Tempel (T02)** aufstieg. Da sie den Fall einer Hochelfenstadt miterlebt hat, unterschätzt sie ihre Gegner nicht und drängt darauf, dass sich alle Elfen

darauf vorbereiten müssen, um dereinst den namenlosen Horden entgegenzutreten zu können.

Darstellung: Mustere dein Gegenüber aufmerksam, bevor du auf eine Frage antwortest. Blicke prüfend von

einem Spieler zum anderen. Sprich in kurzen Sätzen. Gute Fragen oder Beiträge quittierst du mit einem anerkennenden Nicken. Beuge dich vor, wiege dich während des Übungskampfes bedächtig hin und her, und halte deinen Blick fest auf deinen Gegner gerichtet.

Besonderheiten: Dianissa ist die letzte Hochelfe, die Zerzalharz weihen kann, das unheilbaren Schaden verursacht. Ein wenig davon könnte sie den Helden für das Finale der Kampagne mitgeben.

Wichtige Werte: MU 17, KL 12, IN 15, FF 14, GE 17, KO 14, KK 14, AT 23, PA 13 (Fechtwaffen: persönliches Elfenschwert, TP 1W6+6), INI 17+W6, FK 18 (Wurf Waffen), RS 5; Einschüchtern 13, Götter & Kulte 12, Kriegskunst 14, Selbstbeherrschung 16, Willenskraft 11; Armatrutz 17, Axxeleratus 16, Blitz dich find 12, Fulminictus 15, Überlegener Krieger^{AMAI136} 17; Sonderfertigkeiten Anführer, diverse Kampf-Sonderfertigkeiten, u. a. Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Finte I-III, Kampfreflexe I+II, Klingenturm, Präziser Stich I-III, Unterlaufen^{AKO155}; LeP 40, AsP 40, KaP 42, SK 4

In den Kampfwerten sind Modifikatoren aus Sonderfertigkeiten sowie von ihrem persönlichen Elfenschwert bereits berücksichtigt.

»Kampf lebt von Eleganz wie Musik oder Tanz. Zeig mir deine Melodie des Kampfes!«

• Die hochelfische Stadt des Humus. Sie lag in der Mitte Aventuriens, dort wo sich heute der Reichsforst befindet.

1 Eldramath der Entschlossene

Kurzcharakteristik: Hohepriester der Nurti, lange blauschwarze Haare, tiefgrüne Augen, sehr attraktiv, trägt wallende Gewänder in Blautönen, helle Stimme, hält sich eher im Hintergrund. Er tritt sehr ambivalent auf: Mal ist er um Ausgleich bemüht und versucht anderen zu helfen, mal setzt er seinen Charme und sein gutes Aussehen ein, um das zu bekommen, was für ihn und den Nurti-Glauben wichtig ist.

Funktion: Verbündeter der Helden, der ihnen bei der ersten Aufgabe helfen kann und auch in der Folgezeit als Ratgeber zur Seite steht.

Hintergrund: Eldramath entstammt der Sippe der Windsänger und gehört damit zum Adel der Stadt – doch schon früh verließ er den **Sippenpalast** im Palastviertel (**PV02**) und zog in den **Nurti-Tempel (T01)**. Zur Zeit der Traumwelt ist er etwa 500 Jahre alt und seit wenigen Jahren der Hohepriester Nurtis. Er sieht sich als Botschafter der Göttin und versucht ihre Stellung in der Stadt zu verbessern, was ihm angesichts des starken Zerzal- und Orimaglaubens aber nicht zu gelingen vermag.

Darstellung: Halte den Blick gesenkt, dann schau höflich und etwas schüchtern – nur um im nächsten Moment einem Spieler zuzuzwinkern und mit ihm zu flirten. Sei besorgt und mitfühlend, wenn die Helden verletzt sind, und höre gebannt ihren Heldengeschichten zu. Gib ihnen sehr dezente Hinweise, wenn sie sich nicht so verhalten, wie du es erwartest.

Wichtige Werte: MU 14, KL 15, IN 18, CH 17, FF 14, GE 14, KO 14, KK 10; Betören 14, Etikette 12, Götter & Kulte (Hochelfisches Pantheon) 15, Heilkunde Gift 10, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Seele 12, Heilkunde Wunden 17, Menschenkenntnis 11, Überreden 14, Willenskraft 8; Balsam Salabunde 19, Regeneratio^{AMA143} 18; Gutaussehend II, AsP 52, SK 5

»Nurti lehrt uns, wie vergänglich alles ist – auch für uns Hochelfen. Lasst uns daher nicht die Zeit mit Sinnieren vergeuden. Wie kann ich dir helfen? Und was vermagst du mir zu schenken?«

1 Fenvarien vom-Licht-gestreift

Kurzcharakteristik: jahrtausendealter Hochkönig der Elfen, mächtiger Zauberer und weiser Herrscher, langes weißes Haar, diplomatisch-freundliches Auftreten, von einem Nimbus der Weisheit und der Unfehlbarkeit umgeben. Fenvarien weiß, dass jede seiner Handlungen beachtet und bewertet wird – und dennoch ist er seit etwa 1.500 Jahren der unumstrittene Hochkönig der Elfen.

Funktion: Der übermächtige, weise Patron im Hintergrund.

Hintergrund: Die erstmalige Erwähnung Fenvariens ist auf das Jahr 5.000 v. BF datiert – damit ist

der Hochkönig zu dem Zeitpunkt, der von der Traumwelt abgebildet wird, bereits über 2.500 Jahre alt, und Fenvarien lebt auch heute noch! Als junger Elfenkrieger kämpfte er um 5.000 v. BF an der Seite des Hochkönigs **Simia** und vermochte mit einem *Friedenslied* den sechsgehörnten namenlosen Dämon *Maruk-Methai* aufzuhalten. Simia wurde nach der Schlacht entrückt und *Orima mit-dem-Sternenmal* wurde die neue Hochkönigin der Elfen, der Fenvarien als Berater für etwa ein Jahrtausend diente. Er war an Orimas Seite, als diese 4.500 v. BF Tie'Shianna gründete. Schließlich wurde Fenvarien selbst zum Hochkönig, als Orima um 4.000 v. BF Tie'Shianna verließ und nicht zurückkehrte. Aus dem jungen Krieger von einst, der sich todesverachtend gegen namenlose Dämonen stellte, war längst ein weiser Mann geworden, der die gemäßigte Politik Orimas fortsetzte. In seine Herrschaftszeit fiel der Niedergang der ersten hochelfischen Städte wie Ometheon (um 3.950 v. BF) und Simyala (um 3.000 v. BF). Fenvarien war sich dessen bewusst und richtete sein Streben darauf, das Volk der Hochelfen zu einen und dem Hochmut, der Grund für den Fall der Städte war, entgegenzutreten. Er versucht in der Zeitspanne der Traumwelt daher ganz bewusst, als zugänglicher König aufzutreten, was jedoch ob der Bedeutung seiner Person und seines Amtes kaum gelingen kann.

Darstellung: Sobald du dich den Helden zuwendest, scheint die Zeit still zu stehen. Wenn ihr Hintergrundmusik am Spieltisch verwendet, stelle sie leise oder ganz aus und versuche die Geräuschkulisse zu reduzieren. Sprich ruhig und wähle deine Worte mit Bedacht. Höre genau zu, aber gib keine klaren Antworten, sondern stelle lieber Gegenfragen, die dein Gegenüber auf die richtige Spur lenken können.

Besonderheiten: Fenvarien hat Hochelfen wie Simia und Orima, die später als Götter verehrt wurden, noch persönlich kennengelernt. Er hat in 1.500 Jahren praktisch alles gesehen und wird auch die abenteuerlustigsten



Schilderungen der Helden ernst nehmen, aber deswegen nicht in Aktionismus verfallen – wenn die Helden überhaupt mit ihm ins Gespräch kommen.

Durch die lange Zeit, die Fenvariens als Hochkönig agierte, verschmolz sein Amt und seine Person immer mehr mit dem Schicksal der Hochelfen. Ging es dem Hochkönig gut, so war das Volk der Hochelfen stark. Litt der Hochkönig, wurde auch das Volk krank.

Fenvariens trägt zudem den *Sternenstein*, die Krone der Hochelfen, ein mächtiges magisches Artefakt. Der Legende nach war der Sternenstein ein Geschenk von Nurti selbst an Simia. Der Stein soll so mächtig sein, dass Dämonen in seiner direkten Nähe nicht bestehen können, und darüber hinaus soll er die astralen Kräfte der Hochkönige um ein Vielfaches stärken.

Neben Niamh Goldhaar ist Fenvariens der einzige Hochelf, dem die Helden begegnen können, der heute noch lebt.

Wichtige Werte: MU 20, KL 20, IN 21, CH 20; Bekehren & Überzeugen 18, Etikette 20, Menschenkenntnis 19, Willenskraft 20; kennt alle elfischen Zaubersprüche und hat zahlreiche Elfenzauber auf FW 18+; AsP 150, SK 10

»Was ist dein Anliegen, mein Freund? Sprich frei heraus, du hast meine volle Aufmerksamkeit!«

1 Mhayana die-auf-Orimas-Spuren-wandelt

Kurzcharakteristik: Orima-Priesterin und Beraterin Fenvariens, trägt lange dunkle Gewänder und stets eine Maske oder einen Helm, der ihre Augen verdeckt; selbstsicheres Auftreten, bisweilen gar etwas herrisch, Fremden gegenüber distanziert, manchmal geradezu herablassend. Sie tritt nicht nur durch ihr Äußeres unnahbar auf und wahrt Abstand zu Fremden.

Funktion: Joker für die Spielleiterin. Mhayana ist als Verbündete angelegt, die den Helden helfen und als Orima-Priesterin entscheidende Hinweise geben kann, doch durch ihren bereits schleichend beginnenden Wahn (siehe unten) kann sie den Helden auch misstrauen und so zu einer Antagonistin werden, die ihnen Steine in den Weg legt.

Hintergrund: Mhayana ist eine recht junge Elfe aus der Sippe der Lichtsucher, die schon in jungen Jahren auf den Spuren Orimas wandelte. Kaum eine andere Person Tie'Shiannas kennt sich so gut in Orimas Turm aus wie Mhayana, die als Kind und Jugendliche alle Ebenen auf der Suche nach Orima durchforstete. Doch anstatt ob ihres Misserfolgs zu verzweifeln, kam sie Orima immer näher und wurde so zu einer ihrer Priesterinnen. Fenvariens war ob ihres Eifers und tiefen Wissens über Orima von ihr beeindruckt und holte sie in seinen Beraterstab, bevor sie ihr 100. Lebensjahr vollendet hatte. Einige Hochelfen älterer Sippen neideten ihr den Aufstieg und versuchten gegen sie zu intrigieren, was zwar erfolglos verlief, aber Mhayana zu einer vorsichtigen Person machte, die nicht schnell Vertrauen fasst, sondern lieber eine gewisse Distanz zu anderen wahrt.

Auch wenn sie selbst den Weg in den verschlossenen Turm Orimas fand, erzählt sie dies nicht von sich aus und wird den Helden, selbst wenn diese davon bspw. von Fenvariens erfahren, auf keinen Fall verraten, wie

man hineinkommt, sondern darauf verweisen, dass nur die Würdigen den Weg finden werden. Sie kann den Helden aber versichern, dass der Zugang sich nur denen öffnet, die sich als würdig erwiesen haben und anderen weiterhin verschlossen bleibt.

Darstellung: Blicke dein Gegenüber mit hochgezogenen Augenbrauen an und verziehe keine Miene. Frage nach seiner Ansicht über Orima, aber gib selbst nichts preis. Winke ab oder schüttle mit dem Kopf, wenn die Helden nachhaken. Verschränke deine Arme vor dem Körper, um eine gewisse Distanz zwischen dir und deinem Gesprächspartner zu wahren.

Besonderheiten: Mhayana ist labil und wird später beim Fall Tie'Shiannas dem Wahnsinn anheimfallen. Je nachdem wie schwer du es den Helden machen willst, ist sie psychisch noch vollständig gefestigt (🟢) oder bereits sehr paranoid (🔴).

Wichtige Werte: MU 15, KL 12, IN 16, CH 15; Bekehren & Überzeugen 11, Götter & Kulte (Hochelfisches Pantheon) 17, Willenskraft 15; Schlechte Eigenschaft (Neugier), Prophezeiung^{AKO113}, AsP 49, SK 4

»Orima? Berichtet mir alles, was Ihr von ihr gehört habt!«

Weitere Persönlichkeiten der Stadt

1 Oisín Zaubersänger ist der wohl mächtigste Zauberweber der Hochelfen in Tie'Shianna und ein wichtiger Berater des Hochkönigs. Oisín trägt meist dunkle Roben mit Symbolen des Asdharia und arkanen Zeichen unbekannter Schriftarten. Er verfügt über das Wissen, das mächtige Elementarwesen des Erzes, N'Draas, zu rufen und ist eine Koryphäe auf fast allen Gebieten der Magie. Oisín tritt eher zurückhaltend auf und verbringt die meiste Zeit in seinem Heim in der Lebenden Stadt (LS01), wenn er sich nicht im Palast des Hochkönigs aufhält.

1 Niamh Goldhaar ist den Helden bereits mehrfach begegnet (siehe **Der Abgesang Ometheons** Seite 18 und **Das Sturmgeheul von Shiyadur** Seite 15). Zu der Zeit, die die Helden in der Traumwelt erleben, lebte sie an der Seite Oisíns in Tie'Shianna. Wie im Himmelsturm kann Niamh auch diese Traumwelt ein Stück weit beeinflussen. So erinnert sich Niamh an die Helden, ohne genau zu wissen, wo sie sie getroffen hat, und vertraut ihnen von Anfang an.

1 Lariel Sturm-in-den-Zweigen (Willenskraft 14 (18/14/12); SK 5) ist bekannt als der Reiterfürst, ein tollkühner Anführer, dem seine Männer und Frauen loyal bis in den Tod sind. Lariel gilt als Inbegriff von Mut und Treue. Er entstammt der einflussreichen Sippe der Windsänger, doch gibt er nicht viel auf dieses Privileg. Die Steppenelfen Aventuriens gehen auf ihn zurück.

1 Prinzessin Amariel, Fenvariens jüngste Tochter, ist fast noch ein Elfenkind. Gerüchten zufolge soll sie einst die Nachfolge Fenvariens als Hochkönigin antreten. Noch ist sie zu jung und besitzt nicht genug Erfahrung, um diese Bürde zu tragen, doch ihr Vater spürt, dass es ihre Berufung ist. Stets in Begleitung ihres treu ergebenen Leibwächters

1 Tharkath kann man Amariel an vielen Orten Tie'Shiannas begegnen, da sie es liebt, durch die Stadt zu streifen.

Amalaia Zeit in Tie'Shianna

Amalaia wurde kurz vor dem Jahr 4.000 v. BF im neu gegründeten Liretena geboren, sodass sie Orima dort noch als Kind kennenlernte. Nach ihren ersten 100 Lebensjahren in Liretena und der Zeit ihrer Lehre als Schiffsbauerin im Himmelsturm lebte sie fast ein Jahrtausend in ihrer Heimat Liretena, wo sie verantwortlich für den Aufbau der hochelfischen Kriegsschiffflotte war. Ab etwa 3.000 v. BF zog sie sich in die Salamandersteine zum Bau der Bahalyr zurück. Von etwa 2.900 v. BF bis zu ihrem Tod im 2. Drachenkrieg um das Jahr 2.253 v. BF lebte sie in Tie'Shianna.

Amalaia stellte in dieser langen Zeit als Vertraute des Hochkönigs Fenvariens die Bahalyr in dessen Dienst. Ihr Schiff war kein militärisches, sondern eines, das den Hochelfen das Andenken an Madaya und deren Traum in lebhafter Erinnerung halten sollte. Unzählige Male steuerte sie es zusammen mit dem Hochkönig, dessen Gefolge und Gästen über die Gebiete des verbliebenen Hochelfenreichs. Die Hälfte der elementaren Städte der Hochelfen – *Mandalya* auf einer Insel im Neuaugensee, *Simyala* im Reichsforst und natürlich *Ometheon* – waren damals zwar bereits verloren, aber Amalaia's Wege führten sie zu den Wundern der fliegenden Stadt *Vayavinda* und *Isiriels* am Ysli-See und zu vielen weiteren Orten

Mittelaventuriens. Stets war es die Nähe der Bahalyr zu Madaya's Träumen, durch die die Insassen die Traumwelt hinter der Realität schauen und an ihr teilhaben konnten. Die Magie der Bahalyr inspirierte und beeinflusste auch die Erschaffer des **Portals der Rose (PV06)**, das schließlich zu den Inseln im Nebel als rettende, letzte Zuflucht führen sollte. Zwischen all ihren Reisen kehrte Amalaia immer wieder für einige Jahre nach Tie'Shianna zurück, nicht zuletzt aufgrund der Worte der Orima, die sie als Kind von der Hochkönigin gehört hatte und die sie mahnten, sich jedes Detail der Stadt genau einzuprägen. So konnte sie oft bei Spaziergängen durch die gleißende Stadt angetroffen werden. Sie hatte in jener Zeit ihre Balance gefunden, und so vergingen die Jahrhunderte für sie buchstäblich „wie im Flug“.

Diese weitestgehend friedliche Zeit in Amalaia's Leben endete mit dem Ausbruch des 2. Drachenkrieges ab dem Jahr 2261 v. BF. In den letzten Jahren ihres Lebens nahm Amalaia mit ihrem Schiff im Auftrag Fenvariens wieder an Kämpfen teil. Bei mehreren Schlachten war die Bahalyr sogar das Feldherrenschiff Fenvariens. Doch selbst in diesem Krieg wurde es von Amalaia vor allem dazu benutzt, Elfen zur Flucht zu verhelfen oder Verletzte zu transportieren.

■ *N'Draas* ist ein mächtiges Elementarwesen, ein elementarer Meister des Erzes, der einen Bund mit den Hochelfen von Tie'Shianna geschlossen hat und ihnen im Kampf gegen die Goldene Horde des Namenlosen

beisteht. Oft ist er nur als Gesicht im Stein wahrzunehmen, doch für einen Kampf nimmt er auch die Gestalt eines trollgroßen Steinkolosses mit vier Armen an.

Auf der Suche nach dem Schlüssel

In diesem Abschnitt erkunden die Helden Tie'Shianna, um jene Aufgabe zu erfüllen, die Amalaia von Orima auferlegt wurde und von der die Helden im Abenteuer **Das Tosen über Liretena** erfahren haben. Es bietet sich an, dass du den Spielern noch einmal den Text mit Orimas Worten an Amalaia vorliest oder ihnen aushändigst (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 53).

Der Schlüssel zu Orimas Turm (Herz)

Amalaia hat Orimas Rat, den die Helden in der Traumwelt von Liretena miterleben durften, genau befolgt. Während ihrer Zeit in Tie'Shianna prägte sie sich Orte und Personen mit allen Details ein. Da sie Jahrhunderte in Tie'Shianna verbrachte, kannte sie am Ende jedes Relief, jede Mimik und Verhaltensweise der Hochelfen, mit denen sie Kontakt hatte, bis zu ihren Vorlieben bei der Wahl von Schmuckstücken und ihren bevorzugten Speisen. Dieses Wissen ist nun in der Traumwelt, die aus Amalaia's Erinnerungen entsteht, „gespeichert“. So können die Helden Orimas Auftrag erfüllen.

☞ *Denn deine Melodie ist gleichsam Schlüssel und Weg vom Herzen zum Haupte, wie sie es zur Harmonie deines Liedes ist: Orima hat in ihren Worten die Stationen, die die Helden aufsuchen müssen, deutlich beschrieben.*

Was die Helden bisher vielleicht noch nicht ahnen, ist, welcher Art der Schlüssel sein wird, den sie suchen. Tatsächlich ist es eine Melodie, welche sie in Amalaia's Seelenlied einweben müssen.

☞ *Behüte den Anblick der Tempel und Nurti und Zerzal sowie von deren Hohepriestern gleichermaßen in deinem Lied: Sie müssen beide Tempel aufsuchen und sich dort den Aufgaben der Hohepriester Dianissa und Eldramath stellen (siehe Seite 34).*

☞ *Hüte deine Erinnerungen an den Palast, den ich bewohnte, und an die Königszierden meines Nachfolgers: Sie müssen eine offizielle Audienz bei König Fenvariens erreichen, wenn dieser seine Krone, den Sternenstein, trägt (siehe Seite 35).*

☞ *Erinnere dich gleichsam an jede Facette der Lebenden Stadt mit ihren Pflanzen aus Humus und der ehernen Stadtmauer mit ihren Reliefs: Sie müssen die Lebende Stadt und die Mauern erkunden, und so ihre Melodie immer weiter vervollständigen (siehe Seite 37).*

Mit jeder Aufgabe, die die Helden bestehen, gewinnen sie einen Teil der Melodie, die in Amalaia's Seelenlied eingewoben wird. Haben sie erfolgreich die Aufgaben an allen oben beschriebenen Orten bestanden, ist die neue Melodie in Amalaia's Seelenlied fast vollständig,

und sie können sich daran machen, sich dem letzten und schwierigsten Teil der Aufgabe zu stellen:

☞ *Und erkunde das Labyrinth meines Turms, lerne es wie ich – blind – kennen:* Die Erkundung von Orimas Turm ist das finale Puzzleteil (siehe Seite 37). Bei diesem ist der mit Gold und Silber durchwirkte *Schleier der Orima*, den Orima den Helden beim Schatz des Riesen Ochstan zurückließ (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 55) von großem Nutzen.

Wenn die Helden auch dies gemeistert haben, steht ihnen der Weg frei, den Orima vor Jahrtausenden vorhersah: Sie sind bereit, die Hochelfe aus ihrer Entrückung zurück nach Aventurien zu holen! Mit der vervollständigten Melodie haben sie den Weg durch Orimas Turm geschafft, ihr Herz. Vor ihnen liegt nur noch ein weiteres Rätsel, oben in Orimas Haupt.

Ankunft in Tie'Shianna

Die Bahalyr gleitet sanft auf den Palast des Hochkönigs zu, wo sie direkt die südliche Terrasse mit der **Landeplattform (PV10)** ansteuert und zum Halt kommt. Das Schiff bewegt sich ganz von allein, es sperrt sich gar gegen Versuche der Helden, es zu lenken.

Die Palastwache scheint die Bahalyr bereits zu erwarten. Die Anführerin der hier stationierten Garde, **Eloisia Trollzwingerin** (amethystfarbene Augen, aufwändig verzierte Rüstung, impulsiv; Willenskraft 12 (17/14/13), SK 4), klopft dem anscheinend besten Krieger unter den Helden anerkennend auf die Schulter und beglückwünscht ihn, dass Amalaia ihn und seine Getreuen auserwählt hat, das Schiff nach Tie'Shianna zu segeln. Auf Rückfrage der Helden weiß sie zu berichten, dass die Bahalyr ein Geschenk an Hochkönig Fenvarien sein soll.

Der Hochkönig befindet sich derzeit in einer Besprechung mit seinen vertrautesten Ratgebern. Eloisia empfiehlt den Helden (und auch der restlichen Mannschaft – in dieser Traumwelt bleibt niemand auf dem Schiff zurück), sich zunächst in Tie'Shianna umzuschauen und die Stadt kennenzulernen.

Im Folgenden sind die Orte genauer beschrieben, an denen die Helden Aufgaben erfüllen müssen. Bei allen Orten können die anderen Mitglieder der Mannschaft die Helden unterstützen, so dass es sich anbietet, als Gruppe gemeinsam die Stadt zu erkunden.

Szenen in der Stadt

Um das Flair Tie'Shiannas einzufangen und deinen Helden die Stadt näherzubringen, kannst du auf die folgenden Szenen zurückgreifen und die Suche der Helden nach Belieben mit ihnen ergänzen.

Die Debattierrunde

In der Inneren oder der Lebenden Stadt begegnen die Helden zwei edel gekleideten Hochelfen, die sich angeregt über die letzte Diskussion in der **Debattierarena (LS08)** unterhalten. Die beiden sind sich nicht einig, ob der Rückgang in der Anbetung des Gottes Pyr dazu

führte, dass er an Macht verlor, oder ob es umgekehrt war und er durch seinen Machtverlust als Gott viele seiner Anhänger verlor. Einer der beiden, **Titulon singt-mit-dem-Wind** (weißblondes Haar, verklärter Blick, runzelt oft die Stirn; Willenskraft 13 (15/14/13), SK 4), fragt einen der Helden um seine Meinung. Ist dessen Antwort zufriedenstellend, lädt er ihn ein, die beiden zur Debattierarena in der Lebenden Stadt zu begleiten.

Eine Delegation aus dem Norden

Im Palastviertel ertönt der Hall von Fanfaren und auf dem breiten Weg vor den Helden schreitet eine Prozession direkt auf sie zu. Bannerträger in feinstem Brokat führen große Banner, Standarten und Wimpel mit sich, die die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Etikette (Heraldik & Stammbäume)* –1 als Abzeichen aus Liretena erkennen können. Eine Delegation des dortigen Rates ist auf dem Weg zum Hochkönig. Die Palastwachen des Königs schieben die Helden zur Seite, damit die Delegation ungehindert zum Palast gelangen kann.

Haben die Helden im Abenteuer **Das Tosen über Liretena** Bekanntschaft mit besonderen Persönlichkeiten aus Liretena gemacht, können diese die Delegation begleiten (siehe **Das Tosen über Liretena** ab Seite 42). Sie erinnern sich jedoch nicht an die Helden, denn die beiden Traumwelten sind unabhängig voneinander.

Zeit der Muße

In der Lebenden Stadt oder im Palastviertel sehen die Helden ein junges Hochelfenpaar, das verliebt entlang des Baches flaniert. Die beiden kichern glücklich und steuern schließlich auf ein kleines Boot zu, das sich wie von Zauberhand auf die beiden zubewegt. Hinter dem Paar gehen im respektvollen Abstand vier menschliche Diener, die Traubensaft und Obst tragen, die sie den beiden immer dann reichen, wenn sie stehenbleiben. Schließlich besteigen die beiden das Boot, das ohne Ruderer oder Steuermann ablegt, und ein aus dem See aufkommender Nebel hüllt sich um sie, was die Diener zum Anlass nehmen, sich diskret zurückzuziehen.

Der Hippogriffenreiter

Sind die Helden im Dienerviertel oder in der Nähe einer der Mauern unterwegs, hören sie plötzlich ein lautes Kreischen aus der Luft. Weit über ihnen steigt ein Hippogriff auf, ein Tier, dessen Körper an ein Pferd erinnert, aber mit einem Adlerhaupt und mächtigen Schwingen. Auf dem Tier sitzt ein Reiter, der Rüstungen und Waffen wie die Palastgarde trägt. Reiter und Hippogriff kreisen über der Stadt, als würden sie etwas suchen. Dann stößt das Tier einen schrillen Schrei aus und setzt zu einem Sturzflug an, bis es außerhalb der Sicht der Helden ist. Was immer die beiden gesucht haben – sie haben es gefunden.

Diener der Hochelfen

Irgendwo in der Inneren Stadt oder dem Dienerviertel stoßen die Helden mit einem Faun zusammen, der es offenbar eilig hat. Die kleine, weniger als einen Schritt hohe Kreatur läuft auf zwei Bocksbeinen, hat einen

menschlichen Oberkörper und zwei Hörner auf dem Kopf. Der Faun entschuldigt sich wortreich bei den hohen Herrschaften, verbeugt sich mehrfach und verschwindet dann in den Gassen.

Im Nurti-Tempel

Der Tempel liegt in der inneren Stadt und besteht aus zahlreichen Büschen und Bäumen, die ineinander verwachsen sind (siehe Seite 26). Unabhängig davon, zu welcher Zeit man ihn betritt, spielen dort Musikanten auf Harfen und Flöten, die vom Zwitschern der Vögel und Summen der Insekten begleitet werden. Halten sich die Helden hier einige Zeit auf, beginnt zunächst Amalaia's Sturmfalke leise Rufe auszustoßen, die zur Melodie passen, um sich dann im Takt hin- und herzuwiegen.

Der Held, der Amalaia's *iama* mit sich führt, spürt, wie das Instrument auf die Melodie zu reagieren scheint. Falls er die Handharfe herausholt und zu spielen beginnt, kann er die Melodie mit einer gelungenen Probe auf *Musizieren (Saiteninstrumente)* +3 begleiten.

Der Nurti-Tempel ist trotz der Musik ein Hort der Ruhe, in dem Hektik fehl am Platze ist. Daher müssen die Helden selbst zur Ruhe kommen, ehe sie sich der Prüfung des Hohepriesters stellen können. *Eldramath der Entschlossene* (siehe Seite 30) wird sich erst zeigen, wenn die Helden hier einige Zeit geruht haben.



Wenn die Helden sich länger im Tempel aufhalten, kannst du sie je 1 LeP und 1 AsP regenerieren lassen.

Die Prüfung

Schließlich erscheint Eldramath, der sich zunächst insbesondere an Amalaia's *iama* interessiert zeigt und es als wahres Meisterwerk lobt. Falls die Helden ihn nicht ansprechen, wird er nach kurzer Zeit auf den Helden mit dem höchsten IN-Wert zugehen und diesem zu erkennen geben, dass er spürt, dass die Helden nach etwas suchen. Er rät ihnen, sich auf Nurti einzulassen und sich der Musik und einem Bad im Tempel hinzugeben.

Die Prüfung Nurtis ist die leichteste Aufgabe. Die Helden müssen lediglich den Melodien im Tempel lauschen, um den ersten Teil der Schlüsselmelodie zu hören.



Du kannst entscheiden, dass die Helden die Aufgabe allein durch eine ausreichend lange Zeit im Tempel automatisch erfüllen.



Alternativ ist eine Gruppensammelprobe möglich, an der alle Helden teilnehmen können. Die Probe (maximal fünf Versuche) kann auf *Singen*, *Tanzen*, *Musizieren* oder *Schwimmen* abgelegt werden.

Wenn die Helden die Prüfung bestanden haben, bemerken sie, dass die Melodie aus dem Tempel geradezu perfekt zu Amalaia's Seelenlied passt. Sie ergänzt es – und eröffnet ganz neue Möglichkeiten: Es scheint jedoch eindeutig so, als würden noch weitere Teile der Melodie fehlen.

Im Zerzal-Tempel

Auch dieser Tempel liegt in der Inneren Stadt. Hinter dem eisenbeschlagenen, aber offenen Tor liegen

zahlreiche Andachtsräume und der zentrale Tempelsaal mit der riesigen Zerzal-Statue (siehe Seite 26). Die Atmosphäre im Tempel scheint der im Nurti-Tempel diametral entgegengesetzt zu sein: Priester und Gläubige sind in Eile, Gespräche werden militärisch knapp geführt und die Helden werden argwöhnisch beäugt, wenn sie sich länger hier aufhalten.

Aus einem der Andachtsräume hören die Helden schließlich eine Melodie, die sie an das Stück aus dem Nurti-Tempel erinnert (falls sie dort bereits waren). Suchen sie den Raum auf, treffen sie dort die Hohepriesterin *Dianissa die-den-Tod-bringt* (siehe Seite 29) an, die einen Schattenkampf führt, bei dem sie sich zu der Melodie bewegt und ihre Angriffe schlägt und Paraden setzt.

Dianissa bricht nach einiger Zeit ihre Übung ab und fragt die Helden nach ihrem Begehr. Erst wenn sie ihr von Amalaia berichten, wird die Hohepriesterin zugänglicher. Sie erzählt, dass Amalaia sie häufig aufsucht, um sich mit ihr in einem tänzerischen Kampf zu messen.

Die Prüfung

Dianissa fordert einen der Helden auf, sich ihr zu stellen und die Melodie des Kampfes zu lernen. Bei dieser Aufgabe kann *Lailath* den Helden unterstützen. Sollte sich kein Held finden, tritt sie gegen Dianissa an. Kämpft ein Held, wird sie ihm während des Kampfes Ratschläge zurufen und so mit ihrer Sonderfertigkeit *Anführer* unterstützen.

Dianissa ist eine meisterliche Kämpferin und wird ihren Gegner nicht schonen. Sofern dieser nicht besonders schwer gerüstet ist (RS 4+), verzichtet sie allerdings auf den Einsatz der Sonderfertigkeit *Präziser Stich*. Während des Kampfes darf der kämpfende Held eine Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ablegen, die zunächst um –3 erschwert ist, aber nach jeder KR um +1 erleichtert wird (d. h. –2 am Ende der 2. KR, –1 am Ende der 3. KR usw.). Das Probenintervall beträgt also 1 KR. Misslungene Proben erschweren die nachfolgenden Proben nicht. Ab einem Teilerfolg mit 6 QS verzichtet Dianissa auf weitere Manöver. Sobald der Held insgesamt 10 QS erzielt hat, erkennt er den Rhythmus der Kampfbewegungen Dianissas und kann seine eigenen Bewegungen darauf einstellen, gerade so, als ob er jede Bewegung der Priesterin vorausahnen würde. Die Priesterin bricht den Übungskampf daraufhin ab und beglückwünscht den Helden, dass er die Melodie verstanden habe.



Wenn du das Wissen über die Melodie des Kampfes stärker betonen willst, kannst du dem Helden einmal während des Kampfes eine Probe auf *Musizieren* zugestehen. Gelingt diese, erhält er für QS KR eine Erleichterung von +1 auf alle Verteidigungen.



Dianissa kann ebenso die Melodie des Kampfes für sich einsetzen. Anstelle der Erleichterung wie oben beschrieben, kannst du einmal während des Kampfes eine Vergleichsprobe auf *Musizieren* verlangen, bei der der Gewinner die Hälfte der Netto-QS als Erleichterung für seine Verteidigung einsetzen kann (FW 10, 13/12/14).

In Fenvariens Palast

Eine weitere Aufgabe der Helden beinhaltet eine Audienz bei Hochkönig Fenvari zu erhalten, wenn dieser seine Krone *Sternenstein* trägt. Bereits bei Ankunft in Tie'Shianna hat die Palastwache *Eloisia Trollzwingerin* den Helden mitgeteilt, dass Fenvari derzeit nicht zu sprechen ist – und dies ändert sich auch in den Tagen ihres Aufenthalts in der Stadt nicht. Diese Prüfung ist gewissermaßen zweigeteilt – zunächst müssen die Helden überhaupt erst eine Audienz erhalten und danach der gehetzt wirkende Hochkönig für sich vereinnahmt werden.

Der Prüfung erster Teil

Um eine Audienz beim Hochkönig zu erlangen, können die Helden entweder den Weg über die Palastwache gehen oder freundschaftliche Bande zu einem seiner Berater knüpfen. In beiden Fällen kann *Sternenklang* behilflich sein, die den Hochelfen Tie'Shiannas irgendwie vertraut vorkommt. Überlassen die Helden ihr einen Teil der Gespräche, kann sie die Helden unterstützen, dann sind deren eigene Proben um +2 erleichtert.

Mögliche Versuche der Helden sind:

- Die Helden wissen, dass die Offizierin der Palastwache, *Eloisia*, von ihnen ob ihres Flugs mit der Bahalyr beeindruckt ist. Sie können dies ausnutzen und *Eloisia* dazu verleiten, ein Gespräch bei Fenvari möglich zu machen. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen *Eloisias Willenskraft* (FW 12, 17/14/13) notwendig. Gute Argumente oder das Angebot, die Bahalyr bei einem Flug zu begleiten, können die Probe der Helden um +1 erleichtern und die *Eloisias* um -1 erschweren.
- Lernen die Helden in Tie'Shianna die königlichen Berater *Oisin Zaubersänger* oder *Lariel Sturm-in-den-Zweigen* (siehe Seite 31) kennen, können sie auch versuchen, diese zu beeinflussen. Hinweise auf das Schicksal *Orimas* interessieren insbesondere *Oisin*,

sodass die Helden mit einer Sammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Einzelgespräch*) -1, 24 Stunden, 5 Versuche, das Interesse der Berater wecken und so eine Audienz beim Hochkönig erhalten können. Versuchen sie, die Unterstützung *Niamh Goldhaars*, die zu dieser Zeit mit *Oisin* zusammenlebt, bei dieser Angelegenheit zu erhalten, so ist diese dazu gerne bereit, was die Erschwernis der Sammelprobe auf +/- 0 senkt.

- Die Orima-Priesterin *Mhayana die-auf-Orimas-Spu-ren-wandelt* (siehe Seite 31) können die Helden im **Palast des Hochkönigs (PV04)** oder im **Rosentempel der Orima (T03)** antreffen. Jede Andeutung, dass die Helden mehr über Orima wissen, begeistert die Priesterin. Um über sie eine Audienz zu erhalten, ist eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) +1 gegen ihre *Willenskraft* -1 erforderlich (FW 15, 15/16/15). Gelingt die Probe, gelangen die Helden schnell an eine Audienz, dafür stellt ihnen *Mhayana* regelrecht nach, um mehr über Orima zu erfahren.

Der Prüfung zweiter Teil

Die Audienz bei Fenvari ist ein besonders feierlicher Akt. Der Hochkönig empfängt seine Gäste im großen Thronsaal, wo außer ihnen lediglich ein gutes Dutzend weiterer Hochelfen – Palastwachen oder Berater – anwesend sind. Mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) -3 bemerken die Helden, dass der Hochkönig in Eile ist und geradezu gehetzt wirkt. Auch wenn er sich freundlich gibt und den Helden zuhört, scheinen seine Gedanken immer wieder abzuschweifen. Ein Held, der hierbei erfolgreich war, kann für folgende Proben im Gespräch mit Fenvari auf QS/2 als Erleichterung zurückgreifen.

Um *Amalaia*s Lied um einen weiteren Teil der Melodie zu ergänzen, müssen die Helden den Hochkönig dazu bewegen, sich Zeit für sie zu nehmen und Harmonie und Muße in den Thronsaal einkehren zu lassen.





Sternenklang kann bei diesem Unterfangen helfen, denn ihr Auftreten hat dem Hochkönig imponiert.

Diese Harmonie können die Helden entweder erreichen, wenn sie wortreich von ihren bisherigen Erlebnissen aus Ometheon und Liretena berichten, die den Hochkönig interessieren. Ebenso kannst du eine Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* –1, 4 Versuche, maximal 3 Helden, verlangen. Wenn *Sternenklang* sich beteiligt, ist die Probe um +1 erleichtert, anstatt um –1 erschwert. Bei einem Teilerfolg mit 6 QS sind die weiteren Proben um +1 erleichtert. Bei einem vollen Erfolg bemerken die Helden, wie der Hochkönig sich spürbar entspannt und ihnen in Ruhe zuhört.

Sobald dies der Fall ist, umspielt eine leise Melodie die Helden, die sich in die bisherige Melodie einfügt. Sie scheint die Krone des Hochkönigs und sein Wesen in jedem Detail zu besingen. Unter der Wirkung der Melodie zieht Fenvarien in Gedanken ein Schmuckstück hervor, das er einst von Amalaia erhielt und das die Helden so begutachten können.

In der Lebenden Stadt

Die Erkundung der Lebenden Stadt ist eine Aufgabe, die längere Zeit in Anspruch nehmen wird und bei der es keine klar umrissene Prüfung wie bei den vorherigen Aufgaben gibt. Vielmehr müssen die Helden das eigentliche Stadtviertel verstehen und die besondere, der Natur zugewandte Art seiner Bewohner durchdringen, die im Gegensatz zu den restlichen Vierteln Tie'Shiannas steht. Bei dieser Aufgabe kann *Seri* die Helden unterstützen.

Orimas Symbol VI: Der Tag der Harmonie

Wie in den Bänden zuvor werden die Helden auch hier Zeuge eines besonderen Tages in Amalaia's Leben. Vermutlich wissen sie bereits von *Niamh Goldhaar* über die besonderen Tage Bescheid (siehe **Das Sturmgeheul von Shiyadur** Seite 17). In dem Fall ist ihnen bewusst, dass sie den *Tag der Harmonie* noch nicht erlebt haben. An jenem Tag ist das Leben des Sternenträgers im Reinen, er ist auf dem Höhepunkt seines Schaffens und seiner Zufriedenheit – so nah am Licht, wie es möglich ist.

Amalaia erlebte ihren Tag der Harmonie in Tie'Shianna, als sie Hochkönig Fenvarien die Bahalyr, ihr Meisterwerk, als Geschenk übergab. Ein Geschenk des Friedens, der Harmonie und der Erinnerung. Natürlich übergab sie dem Hochkönig nicht das Schiff in der Zeremonie, sondern sie wählte ein Schmuckstück als Zeichen für das Schiff, das sie dem Hochkönig überreichte. Zeige den Spielern das Bild des Schmuckstücks, wenn sie die Audienz bei Fenvarien bestehen, denn die Gedanken des Hochkönigs kreisen letztlich um Amalaia's Geschenk, wenn er ihre „Streiter“ empfängt, jene Mannschaft, die ihm in seinen Augen die Bahalyr übergab.



Den Helden fehlt vermutlich zu Beginn ein Ansatz, wie sie sich *an jede Facette der Lebenden Stadt mit ihren Pflanzen aus Humus* erinnern sollen. Lass ihnen ruhig Zeit, ein wenig herumzuprobieren, denn Orimas Worte waren bewusst ungenau und umfassend. Wenn ein Held eine Aktion durchführt, die für ihn (und dich als Spielleiterin) dazu beiträgt, dass er etwas Besonderes über die Lebende Stadt erfährt, es versteht und dies als Erfahrung mitnimmt, kannst du dies als Etappenziel für die Aufgabe werten. Beschreibe dann, wie sich durch das Erlebte einzelne Noten und Klänge formen, die Teil einer Melodie werden, um so den Helden auf die richtige Spur zu bringen.

Wenn du diese Prüfung regeltechnisch abhandeln möchtest, dann kannst du zum Bestehen der Prüfung eine Gruppensammelprobe benutzen, die als Besonderheit aufweist, dass mindestens drei verschiedene Wildnistalente nach Meisterentscheid wenigstens jeweils 1 QS zum Erfolg der Probe beitragen müssen. Das Intervall jeder Probe beträgt 4 Stunden. Sobald ein **Teilerfolg (6 QS)** erzielt wurde, haben die Helden einen zusammenhängenden Teil der Melodie ergänzen können. Bei einem **vollen Erfolg (10 QS)** ist die Melodie vollständig und passt sich in das bisherige Lied ein.

Ausgestaltung der Erkundung

Um einzelne Szenen auszugestalten, kannst du auf folgende Beschreibungen zurückgreifen bzw. diese anpassen. Du kannst sie auch für einzelne Intervalle der Gruppensammelprobe nutzen, wenn du dich dazu entscheidest, die Erkundung dadurch abzubilden. Einige der Erkenntnisse kann auch *Seri* beisteuern (*Seri's Spielwerte* findest du in **Der Ruf der Bahalyr** Seite 39).

- Untersucht ein Held die Häuser der Lebenden Stadt, fällt ihm mit einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde* auf, dass diese oftmals aus Büschen und Bäumen bestehen, die in diesem Klima eigentlich nicht gedeihen. Er stellt fest, dass die einzelnen Häuser dazu beitragen, das Stadtviertel als Ganzes gedeihen zu lassen.
- Besucht ein Held den kleinen Wald im südlichen Teil der Lebenden Stadt, kann er durch Beobachtung und einer gelungenen Probe auf *Wildnisleben* oder im Gespräch mit Elfen wie *Bliselya Birkenflüsterin* (siehe Seite 28) feststellen, dass die Elfen den Wald hegen und in Harmonie mit seinem Wachstum leben. Von ihm geht das Wachstum des Viertels aus, und sein Niedergang wäre gleichbedeutend mit dem Ende des Stadtviertels.
- Ein Held, der sich in den Mosaiken verliert und erkennt, dass einzelne Bilder an verschiedenen Stellen wieder auftauchen und sich weiterentwickeln scheinen, kann sich mit einer gelungenen Probe auf *Fährtensuchen* auf die Spur einzelner Bilder machen. Dabei erkennt er, dass als Leitmotiv der stetige Wandel symbolisiert wird, was im erzenen Tie'Shianna nicht jeder Elf so sieht.
- Auch die zahmen Tiere sind Teil der Lebenden Stadt. Größere Tiere wie Affen und Katzen fallen schnell auf, doch Vögel und die zahlreichen Insektenvölker sind viel häufiger, werden aber nur selten wahrgenommen. Ein Held, der die Tiere beobachtet und dem eine Probe auf *Tierkunde* gelingt, erkennt und spürt vielmehr, wie wichtig ihr Beitrag für das Funktionieren der Lebenden Stadt ist.

An den Mauern

Ähnlich wie die Erkundung der Lebenden Stadt ist die Erforschung der Mauern eine Aufgabe ohne eine echte

Prüfung, die aber dennoch einige Zeit in Anspruch nimmt. Hier müssen die Helden die Reliefs und Bilder auf verschiedenen Mauerstücken inspizieren, die zu meist den immerwährenden Kampf zwischen den Elfen und den Echsen zeigen. Bei dieser Aufgabe kann *Tasja* die Helden unterstützen.

Die Helden müssen mindestens drei verschiedene Orte an der Stadtmauer aufsuchen: das **Löwentor (DV01)** im Norden, die Reliefs an der äußeren Stadtmauer und die Reliefs an der inneren Stadtmauer. Falls die Helden nicht von sich aus darauf kommen, kannst du ihnen eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* zugestehen. Für jede erzielter QS erhalten sie den Hinweis auf einen der drei Orte.

Wie in der Lebenden Stadt kannst du das Verstehen der Reliefs auch mit einer Gruppensammelprobe abbilden, wenn du es regeltechnisch abhandeln möchtest. Diese kann auf *Sinnesschärfe (Suchen)* oder *Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)* abgelegt werden, mit der Besonderheit, dass beide Talente mindestens 1 QS zum Erfolg beitragen müssen. *Tasja* kann dabei die Probe auf *Steinbearbeitung* übernehmen, falls die Helden dies nicht beherrschen (FW 5, 12/12/11).

Mit der Erkundung eines jeden neuen Mauerabschnitts hören die Helden neue Klänge, die dem Lied eine kämpferische Note verleihen – Tie'Shianna war das südliche Bollwerk des Elfenreiches, nirgendwo war der Kampf gegen die echsischen Feinde präsenter als hier.

Wenn die Helden einen **Teilerfolg (6 QS)** erreichen, sind alle folgenden Teilproben um +1 erleichtert und die Klänge beginnen eine zusammenhängende Melodie erklingen zu lassen. Erreichen sie einen **vollen Erfolg (10 QS)**, ist die Melodie vollständig – und führt die Helden direkt zu **Orimas Turm (IS03)**.

Orimas Turm

Jegliche Elementarmagie, die der Luft zugeordnet ist, kann im Turm nicht gewirkt werden. Auch magische Flugmöglichkeiten funktionieren nicht.

Rund um den Turm sind alle Proben mit einem Bezug zur Magie des Elementes Luft, Flugversuche und das Streben nach oben (Klettern, Fliegen, Springen ...) zunächst um -5 erschwert. Magische Flugfähigkeit wird bereits bei einer Annäherung auf etwa 20 Schritt komplett unterbunden. Weder die Bahalyr noch Hexenbesen oder Flugartefakte können die Turmspitze erreichen. Orimas Sphärenschiff Ril-mandra flog nicht durch die Macht des Elements Luft, sondern durch Limbus-Magie, weshalb es als einziges bekanntes Schiff an der Anlegestelle hoch oben an der Turmspitze festmachen konnte; der Turm zwingt ansonsten alles und jeden in die Knie.



Der Turm ist seit Orimas Verschwinden verlassen. Er ist das älteste Gebäude der Stadt und mehr als 200 Schritt hoch, sodass er mühelos alle anderen Gebäude Tie'Shiannas weit überragt. Er ragt wie eine natürlich gewachsene Felsnadel in den Himmel empor, die voller Details steckt, in denen sich die Macht des Erzes manifestiert: An ihm prangen gülden geschliffene Flächen ebenso wie roheiserne Vorsprünge, Drusen aus Edelsteinen in allen nur erdenklichen Farben, Säulen aus Basalt, schroffe schwarze Klippen aus Vulkangestein, feingeäderte Marmorbrüstungen, gehalten von stählernen Trägern. Wo die Hochelfen andere Gebäude der Stadt mit klarem Sinn für Harmonie und Ordnung erbaut haben, wirkt die Außenwand dieses Turms wie ein heillos Durcheinander – und doch verleihen ihm die elementare Reinheit und die geometrischen Muster zusammen mit all den scheinbar chaotischen Elementen eine Aura von grenzenloser Robustheit, in sich stimmiger Ordnung und Ewigkeit. Der Turm wurde von der



Alten Meisterin erschaffen, einem sogenannten Elementaren Meister, dessen Macht über das Element Erz die eines Dschinns bei Weitem übersteigt. Orimas Turm ist gewissermaßen ein Tempel des Elementes Erz. Um ihn herum herrscht eine eigentümliche Schwere, die jedem, der sich nähert, wie eine plötzliche Last auf dem Rücken vorkommt.

Der Eingang

Ohne den passenden (metaphorischen) Schlüssel kann der Turm nicht betreten werden. Geht man um ihn herum, spürt man nach einer Weile einen Klang, der zunächst nur aus einem tiefen Grundton besteht. Die Elemente des Liedes aus den einzelnen Schlüsselteilen innerhalb der Stadt können diesem Grundton hinzugefügt werden (die Reihenfolge ist dabei egal), was jeweils eine Probe erfordert, die im Folgenden für jeden Teil angegeben ist. Misslingt diese, erhält der Held nicht den beschriebenen Bonus, der Teil der Melodie wird aber dennoch zur Schlüsselmelodie hinzugefügt. Entsprechend kann auch nur der erste Held, der ein Element hinzufügt, den Bonus erhalten, weitere Versuche erbringen keine weiteren Vorteile. Sollten mehrere Helden tatsächlich gemeinsam vorgehen, kannst du jedem von ihnen, dem die Probe gelingt, den Bonus geben.

- Spielt oder singt jemand in der Nähe des Turms die Klänge aus dem **Nurti-Tempel** (siehe Seite 26) nach, mischen sich dessen feine Klänge unter die Melodie des Turms. Harfen, Flöten und sanfte Chöre

begleiten sie nun. Eine gelungene Probe auf **Musizieren** oder **Singen** verleiht dem Vortragenden eine Erleichterung von +2 auf alle Proben auf **Sinnesschärfe** im Turm. Wird bei der Probe auf **Musizieren** Amalai-as iama benutzt, ist die Probe um +2 erleichtert.

- Stellt ein Veteran aus dem Kampf im **Zerzal-Tempel** (siehe Seite 34) seine Kampfbegegnung in irgendeiner Weise nach, beispielsweise in einem Schwerttanz, Schattenkampf oder dem Verteilen von Hieben in gleicher Abfolge gegen die Wand des Turms, so mischen sich schnell Klänge in die Melodie ein und Risse bilden sich im Turmsockel. Gelingt dem Klingentänzer eine Probe auf **Körperbeherrschung** oder **Kriegskunst**, erhält er bei Erfolg einen Bonus von +1 auf Proben AT, FK und Verteidigungen innerhalb des Turms.
- Besingt ein Held die Harmonie in **Fenvariens Palast** (siehe Seite 35), so nimmt auch die Melodie eine klare, herrschaftliche Harmonie an. Viele chaotisch wirkende Elemente des Turmsockels verschmelzen zu symmetrischen Formen. Sie bilden zwei Marmorsäulen, wie man sie sich neben einem Toreingang vorstellt, zwischen ihnen erscheint eine torähnliche Fläche in goldenem Glanz. Eine gelungene Probe auf **Musizieren**, **Singen** oder **Willenskraft** verleiht dem Vortragenden im Inneren des Turms eine Erleichterung von +1 auf Proben auf **Willenskraft**.
- Ein Held, der die Melodie des Lebens aus der **Lebenden Stadt** (siehe Seite 36) herbringt, kann beobachten, wie Pflanzen aus den Fugen des Turmsockels zu wachsen beginnen, während die Melodie an Lebhaftigkeit und Veränderung zunimmt und sich lebendiger anfühlt. Mit einer gelungenen Probe auf **Pflanzenkunde** –1 findet er je nach QS 6/6/6/8/8/10 Anwendungen Wirselskraut (siehe **Regelwerk** Seite 346).
- Bildet ein Held die Geschehnisse aus den Bildern an den **Mauern der Stadt** (siehe Seite 37) musikalisch oder erzählerisch nach, so erscheinen ähnliche Bilder auch hier auf der Oberfläche des Turms. Die Melodie wird handwerklich perfekt „begradigt“. Gelingt ihm zudem noch eine Probe auf **Steinbearbeitung**, ist jede Probe zur Überwindung von Hindernissen im Inneren des Turms (**Klettern**, **Orientierung** ...) um +1 erleichtert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr alle Teile der Schlüsselmelodie zusammengefügt habt, schwillt sie zu einem Höhepunkt an, durchdringt euch gänzlich. Herrlich glänzende Säulen bilden sich vor euch in der Turmwand, ein Tor mit einer spiegelnden Fläche formt sich, wunderschöne Blumen sprießen aus der Wand, Reliefs schmücken nun den gesamten Sockel und machen ihn zu einem Kunstwerk, das auch in den Städten der Hochelfen seinesgleichen sucht. Dann bilden sich Risse. Das Erz bricht! Doch nur an einer Stelle: Innerhalb des Torbogens zerfällt es zu Staub, der sogleich wie Sand verweht. Ein Eingang in den Turm ist entstanden, während die Schlüsselmelodie langsam leiser wird.

Das Labyrinth im Turm – Das Herz der Orima

Im Inneren des Turms finden die Helden eine Struktur vor, die den äußeren Eindruck des Turms noch um ein Vielfaches übertrifft:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Mitte des Turms führt eine bizarr geformte, spiral-förmige und weit verzweigte Rampe hinauf in schwindelerregende Höhen. Ein Blick nach oben verrät, dass sie ihren Weg entlang von steinernen Wänden, durch Höhlen hindurch und über metallisch glänzende Plattformen nimmt. Dabei schlängelt sie sich wie ein Wurm den Turm hinauf, verzweigt sich, steht an manchen Stellen gar Kopf! Sie wirkt wie ein gewaltiger Faden heißen Metalls, der mitten im Turm in einer bizarren Form erstarrt ist.

Folgen die Helden der Rampe nach oben, so beginnt ein sich langsam zum Alptraum entwickelnder Aufstieg. Sie passieren und durchqueren immer wieder verschiedenste Räume, Höhlen, Erker, Säle und Balustraden, deren Lage sich immer wieder – auch während des Aufenthalts der Helden im Turm – verschieben kann. Immer wieder kommen die Helden an Abzweigungen oder ihr Weg führt in eine Sackgasse. Zahlreiche Wege führen auch nach unten, anstatt weiter nach oben. Manche Gänge und Räume sind fugenlos und glatt, andere so schroff, dass jede Berührung Verletzungen und Schnitte verursachen kann. Ein dreidimensionales Labyrinth entfaltet sich vor den Helden, das voll im Zeichen des Elementes Erz steht, das scheinbar versucht, ihnen, wo es nur geht, den Weg zu versperren.

Im Hintergrund wird die Melodie, die die Helden unten am Turmsockel erzeugten, immer leiser und verblasst schließlich, je höher sie den Turm hinaufsteigen, was es immer schwieriger macht, ihr zu folgen.

Gefahren des Labyrinths

Du kannst für die Ausgestaltung des Labyrinths und seiner Gefahren auf die folgenden Elemente zurückgreifen und – oder – sie nach den Vorlieben deiner Spielrunde mit eigenen Ideen ausschmücken:

- Die Rampe windet sich durch das Innere des Turms hindurch und als die Helden einen gewissen Punkt passieren, geht die Schwerkraft plötzlich von einem anderen Punkt als dem Boden des Turms aus, beispielsweise von der Unterseite der Rampe, einer Seitenwand des Turms oder einer runden Struktur im Zentrum des Turms, um die die Rampe herumführt. Die Helden können dadurch leicht das Gleichgewicht und ihre Orientierung im Raum verlieren und werden entsprechend von der neuen Quelle der Schwerkraft angezogen. Sie könnten Sturzschaden (bis zu 5 Schritte) erhalten, wenn ihnen keine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –3 gelingt.

- Der Weg führt in eine Höhle, innerhalb der sich die Rampe in mehrere Wege aufteilt. Jeder der Wege endet nach kurzer Zeit vor einer Steinwand oder einem Abgrund, schließlich auch derjenige, auf dem die Helden ursprünglich die Höhle erreicht haben. Der Weg scheint sich stetig zu verändern und nur eine gelungene Probe auf *Orientierung (unter Tage)* –3 lässt noch einmal einen Ausweg finden. Eine misslungene Probe führt zu 1 Stufe *Verwirrung*.
- Die Helden erreichen eine Stelle, an der die Rampe als steile Wendeltreppe in die Höhe führt. Je höher sie hinaufsteigen, desto schwerer fühlen sie sich. Jeder Schritt wird zur Qual. Nur eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung* lässt einen Helden auch oben ankommen und verhindert 1 Stufe Belastung für 1 Stunde.
- Eine massive Stahltür versperrt den Weg und verhindert das Durchkommen. Sie kann mittels einer gelungenen Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* –5 geöffnet werden, bei Misslingen erleidet der Held 1W3+1 SP.
- Die Rampe wird plötzlich spiegelglatt und alle Helden, denen keine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –3 gelingt, rutschen nach unten ab, was 3W6–3 SP Sturzschaden zur Folge hat.
- Der Weg führt durch eine Kristallhöhle, die wie das Innere einer Geode anmutet: Purpurne Amethysten ragen aus allen Seiten ins Zentrum der Höhle hinein. Jede kleinste falsche Bewegung kann zu schmerzhaften Schnitten führen, sodass eine Probe auf *Körperbeherrschung* –3 notwendig ist, um nicht 1W6+3 TP Schaden durch kleine Verletzungen zu erhalten.
- Die Rampe endet an einer Wand und setzt sich erst mehrere Schritte weiter oben weiter fort. Um der Rampe weiter zu folgen ist eine gelungene Probe auf *Klettern* (4 KR) notwendig, allerdings formen sich während der Kletterversuche gefährliche Klingen aus der zu überwindenden Wand. In jeder KR greifen die Klingen einmalig mit AT 14 und 1W6+4 TP jeden Kletternden an. Helden können diesen Angriffen nur mit *Ausweichen* entgehen. Ein misslungenes *Ausweichen* führt jedoch nicht zu einem Sturz.
- In einem wie ein Bankettsaal anmutenden Raum aus Marmor folgt alles einer exakten Ordnung: Besteck liegt in feinster Ordnung auf genau kreisrunden Tischen, die Böden sind spiegelnd glattpoliert und ohne jeden Makel. Bringen die Helden irgendwelche Unordnung in die Anordnung hinein, was bewusst oder durch misslungene Proben auf *Willenskraft* +3 (für Helden mit passenden Nachteilen, etwa *Schlechten Eigenschaften* wie *Goldgier* oder *Neugier*, ist die Probe auf *Willenskraft* nicht erleichtert) geschehen kann, so wendet sich der gesamte Raum gegen sie: Bis sie ihn verlassen (es dauert pro Held 1W3+1 KR), greifen jede KR je drei fliegende, furiose spitze Gegenstände jeden Helden mit AT 12 und TP 1W6+1 an.
- Die Rampe führt an eine Tür, hinter der ein Raum liegt, der einem perfekten Kubus aus Metall gleicht.

An jeder der sechs Seiten befindet sich eine Tür, hinter der sich eine für die Helden gefährliche Ansammlung eines der sechs Elemente befindet: eine Feuersbrunst, ein Wirbelwind, Unmengen von Wasser bzw. Sand, eine furchtbare Eiseskälte und sich windende Ranken, die peitschend nach den Helden greifen. Die Schwerkraft geht im Raum von allen Wänden aus, sodass man zu den Türen in allen sechs Seiten laufen kann. Die Türen von zwei Gegenelementen (also Feuer und Wasser, Eis und Humus sowie Luft und Erz) liegen einander jeweils gegenüber, sie lassen sich aber erst öffnen, wenn die Tür, durch die die Helden den Raum erreicht haben, geschlossen wurde. Auch hinter der Tür, durch die die Helden den Raum betreten haben, befindet sich ein Element, sobald sie einmal geschlossen wurde. Gelungene *Sinnesschärfe*-Proben an den Türen können Hinweise auf das Element dahinter liefern: Horchen ergibt bei Wasser und Luft ein Rauschen, bei Humus ein Kratzen, Fühlen bei Feuer eine leichte Erwärmung und bei Eis eine leichte Kühle der Tür. Nur an der Erz-Tür ist gar nichts zu spüren. Nur wenn jede Tür einmal geöffnet wurde, lässt sich der Raum durch eine beliebige Tür verlassen, der Elementareffekt tritt jeweils nur einmal auf. Die Effekte des jeweiligen Gegenelements lösen sich gegenseitig auf. Wer also die Feuersbrunst-Tür öffnet und anschließend die Wassertür, löscht das Feuer und das Wasser verdampft. Jede Öffnung bedeutet aber pro KR 1W6+2 TP Schaden für alle im Raum befindlichen Helden. Nur wenn schnell oder sogar gleichzeitig die gegenüberliegende Tür geöffnet oder die Tür wieder geschlossen wird, ist auch die Wirkung der Schadensquelle beendet. Um eine Tür zu schließen, ist eine erfolgreiche (Gruppen-)Sammelprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* -2, 1 KR, beliebig viele Versuche, maximal 3 Helden, notwendig, wird ein Teilerfolg erzielt, konnte die Tür so weit geschlossen werden, dass der Schaden pro KR auf 1W3+1 TP reduziert wird.

Dieses in sich verdrehte und immer weiter hinaufführende Labyrinth sollte von den Helden als blockierend und undurchlässig wahrgenommen werden, was durchaus frustrierend sein kann. Die Helden mögen einzelne Hindernisse noch überwinden, doch letztlich werden sie mit immer neuen und immer weiteren konfrontiert. Irgendwann führt kein Weg mehr weiter, Wände oder die Rampe selbst verschieben sich und räumliche Aufteilungen ändern sich, immer mit dem einen Ziel: Das Vorankommen, besonders in Richtung nach oben, zu blockieren und zu sabotieren. Die Helden sollten verstehen, dass hier etwas gegen sie arbeitet. Sie müssen fürchten, dass sie die Turmspitze auf diesem Weg nie erreichen werden. Tatsächlich scheinen sie der Spitze des Turms nicht näher zu kommen, egal wie hoch sie die Rampe hinaufsteigen.



Es ist möglich, der Melodie zu lauschen und ihr zu folgen, doch wird sie immer leiser. Es sind deshalb Proben auf *Sinnesschärfe*, beginnend mit einem

Malus von -2 bis hin zu -5, erlaubt, um ein einzelnes Hindernis im Turm zu überwinden (Meisterentscheid).

Arantalwas Manipulationen

Dieser Kampf mit physischen Hindernissen ist auch einer, der im Geiste der Helden stattfindet: Wie oft raffen sich die Helden wieder auf, wann stellen sich Zweifel und Verzweiflung ein. Als Spielleiterin kannst du den Helden in besonders frustrierenden Situationen Einflüsterungen zukommen lassen, die von nagenden Zweifeln an sich selbst und schierer Hoffnungslosigkeit künden. Den Helden sollte klar werden, dass hier eine ihnen nur allzu gut bekannte, alptraumhafte Macht ihre Finger nach ihrem Geist ausstreckt – Arantalwa. Die Melodie des Turms wird dabei immer leiser und von den Stimmen in den Köpfen der Helden zunehmend übertönt. Verlange in diesen Situationen Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)*, bei deren Misslingen sie 1 Stufe des Zustands *Verwirrung* erhalten (kumulativ). Jeder Held, der mit 4 Zustandsstufen *Verwirrung Handlungsunfähig* wird, führt zu einem *Seelenmakel*. Kein Held sollte mehr als 5 dieser Situationen überstehen müssen.

Ebenso können die Helden durch Ausbrüche von Wut und Verzweiflung aber tatsächlich auch Hindernisse aus dem Weg räumen. Sollte ein Held erstmals in einem solchen Anfall von Wut oder Verzweiflung ein Hindernis beseitigen wollen, so gelingt ihm das – und bringt einen *Seelenmakel* und 1 Stufe *Verwirrung* mit sich. Ab dem zweiten solchen Vorfall, nachdem die Spieler eine Möglichkeit hatten, zu verstehen, was vor sich geht, haben sie dann die Entscheidungsfreiheit unter Inkaufnahme eines *Seelenmakels* und 1 Stufe *Verwirrung* ein Hindernis zu überwinden. Arantalwa will sie dazu verführen, das Herz der Bahalyr zu verderben.

Die Gefahr aus der Tiefe

Als wäre das Labyrinth noch nicht Herausforderung genug, können die Helden kurz nach dem Beginn ihres Aufstiegs und Überwindung der ersten Hindernisse von unten das permanente Geräusch von schweren, stampfenden und näherkommenden Schritten vernehmen. Es handelt sich um zwölf trollgroße Metallgolems, die die Spur der Helden aufgenommen haben und ihnen folgen, wo immer sie auch hingehen. Sie überwinden oder umgehen dabei unaufhaltsam auf physische oder magische Weise alle Hindernisse, die die Helden bereits meistern mussten.

Immer, wenn die Helden an einem Hindernis Zeit verlieren, z. B. durch erfolglose Ansätze zur Überwindung oder fehlgeschlagene Proben, sollte die Spielleiterin:

- als erstes Zeichen die Schritte lauter werden und offenbar näherkommen lassen, wodurch die Melodie des Turms zunehmend übertönt wird. Proben auf *Sinnesschärfe*, um Hindernisse zu überwinden, sind in diesem Fall um -5 erschwert.
- als zweite Warnung bei Zeitverlust am selben Hindernis einen oder auch mehrere Golems in Sichtweite der Helden kommen lassen.

- als drittes sollten ein oder mehrere Golems die Helden schließlich erreichen. Es kommt zu einem Kampf, dem die Helden aufgrund der niedrigen Geschwindigkeit der Golems durch eine Flucht nach vorn enttrinnen können, zumindest sofern sie das entsprechende Hindernis doch noch überwinden.



Das entsprechende Hindernis kann im Kampf mit den Golems beschädigt oder auf andere Weise ausgeschaltet werden, sodass die Helden weiterkommen.

Vom Wesen der Golems

- Golems können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golems keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Golems sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsä) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Golems sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung*.
- Golems sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Golems können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Golems nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Golems sind immun gegen Waffen der Kampftechniken *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Armbrüste* und *Bögen*.
- Golems können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Der Weg durch das Labyrinth

Der Schlüssel zur Überwindung des Labyrinths liegt in Orimas Satz *Und erkunde das Labyrinth meines Turms, lerne es wie ich – blind – kennen*. Nur blind wie Orima haben die Helden eine Chance, das Labyrinth zu überwinden. Mit geschlossenen oder verbundenen Augen können sie sich vorantasten und schließlich zum Haupt des Turms an dessen Spitze gelangen. Sobald die Helden mit geschlossenen oder verbundenen Augen unterwegs sind, geschehen folgende Dinge:

- Der Held erhält den Status *Blind*. Das Er tasten des Weges kann Proben auf *Sinnesschärfe* erfordern.
- Es gibt weiterhin Hindernisse, die man hören oder ertasten kann (Abgründe, Wände, steile Strecken ...), doch blockieren sie den Weg der Helden nicht mehr endlos und unüberwindbar. Ein blinder Held muss bis zur Spitze lediglich sechs Hindernisse überwinden. Proben können dabei aber nach deiner Entscheidung durch die Blindheit um -1 bis -3 erschwert sein.
- Auch misslungene Proben führen die Helden stets weiter. Ein Misslingen kann zu Verletzungen und

Großer Metallgolem

MU 18 KL 8 IN 10 CH 11

FF 9 GE 9 KO 26 KK 28

VW 4 SK 4 ZK 5 GS 3

LeP 200 AsP – KaP – INI 10+1W6

Waffenlos: AT 10 TP 2W6+13 RW lang

Trampeln: AT 6 TP 3W6+17 RW kurz

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Willenskraft 8

Anzahl: 12

Größenkategorie: groß

Typus: Golem, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -4

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Beute: Metall

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- QS 1:** Metallgolems gelten als schwierig herstellbare Konstruktionen. Nur die besten Golembauer sind in der Lage, diese Wesen zu erschaffen.
- QS 2:** Metallgolems können, je nach Metallart, sehr unterschiedlich aussehen.
- QS 3+:** Metallgolems sind stark und zäh. Metall ist vermutlich das beste Material, um Kreaturen zu erschaffen, deren Daseinszweck der Kampf ist.

Sonderregeln:

Golem-Regeln: Für Metallgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln.

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

Schaden führen und ermöglicht darüber hinaus auch Einflüsterungen von Arantalwa, gegen die sich ein Held jedoch wie beschrieben mit einer gelungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) wehren kann, bei deren Misslingen er jedoch 1 Stufe des Zustands *Verwirrung* erhält (kumulativ). Er kann also weitere Stufen in *Verwirrung* und *Seelenmakel* ansammeln.



- Die Golems sind zwar in der Ferne zu hören, kommen aber nicht näher oder greifen zumindest keine blinden Helden an, ihre sich nähernden Schritte können aber selbstverständlich zu einer dramatischen Prüfung des eigenen Willens werden und eine möglicherweise auch erschwerte Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erfordern (Meisterentscheid).
- Wenn ein Held sich allein auf sein Gehör und seinen Tastsinn verlassen muss, fällt es ihm automatisch einfacher, sich auf die Melodie des Turms einzustimmen. Ein blinder Held, der dies versucht, erhält eine Erleichterung von +1 auf alle Proben auf *Willenskraft* im Inneren des Turms. Zudem kann er ein einzelnes Hindernis im Turm durch eine einfache gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* überwinden.

Als Spielleiterin solltest du den blinden Helden nur akustische und sensorische Eindrücke beschreiben. Ein vielleicht nur 1 Schritt breiter Spalt kann zur kaum einschätzbaren Gefahr werden. Lunzt ein Held unter einer Augenbinde hindurch oder öffnet er seine Augen, verliert er den Status *Blind* und jedes Hindernis wird sofort zur gleichen Art von Gefahr wie sie unter **Gefahren des Labyrinths** (siehe Seite 39) beschrieben wird. Ihre Überwindung bringt die Helden dem Ziel in diesem Fall *nicht* näher. Zudem können die Helden auch sehen, wie sich die eigentlich im blinden Zustand geringe Gefahr vor ihren Augen ausweitet: Ein schmaler Abgrund wird zu einem gewaltigen, eine einfache Wand zu einem scharfkantigen Schreckenshindernis.

Nur auf diese Weise – blind wie Orima selbst – kann das Turmlabyrinth überwunden und die Spitze erreicht werden.

Bei der Durchquerung des Labyrinths im Turm kann der *Schleier der Orima* (siehe **Das Tosen über Liretena** Seite 55) den Helden eine große Hilfe sein. Es verursacht wie jedes undurchsichtige Tuch den Status *Blind*, hilft dem Träger aber mit seiner Inneren Ruhe^{AGÖ128} dabei, seine Gedanken und seinen Willen zu fokussieren, und macht ihn dadurch gegen Arantalwas Einflüsterungen besser gefeit (alle Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* und *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* sind für den Helden um +3 erleichtert, solange der Schleier als Augenbinde getragen wird). Auch die Liturgie Göttlicher Fingerzeig kann einmalig im Turm einen Hinweis geben, wie ein Hindernis zu überwinden ist.

Während des Status *Blind* gewährt das magisch-karmale Artefakt noch folgende Fähigkeiten:

- Zauber des Merkmals *Hellsicht* können trotz Blindheit gewirkt werden, sind um +1 erleichtert und kosten 1 AsP weniger (Minimum 1 AsP).
- Im Limbus erleidet der Träger keinen Schaden und bei den Chaoeffekten beim Zaubern im Limbus kann er 2x würfeln, um sich eines der Ergebnisse auszusuchen.
- 1x pro Tag beim Einsatz eines Schicksalspunktes kann ein W20 gewürfelt werden, bei einer ungeraden Zahl darf man die Wirkung nutzen, aber den Schip behalten.

Die Turmkammer – Das Haupt der Orima

Haben die Helden schließlich die Hindernisse im Turm durch zeitweise Blindheit überwunden, wird die Rampe zur Spitze hin zu einer gut gangbaren Wendeltreppe und wieder deutlich gerader und gewöhnlicher. Zuletzt führt sie auf marmornen Stufen in ein Stockwerk in der Turmspitze: Orimas Bibliothek.

Wendeltreppe und Zentralraum

Die Wendeltreppe zur Turmkammer führt von unten in einen sechseckigen, zentralen Raum. Jeder Rechtschritt der hohen Wände ist mit Büchern ausgekleidet, es handelt sich um Orimas Bibliothek. Bei einer Durchsuchung enthält in dieser Traumwelt jeder Band je ein Buch aus dem *Faedhari*, dem mythischen Geschichtsbuch der Elfen, dessen Verse von den Liedern und Legenden der Legendensänger stets verändert werden und aus dem die Zitate der Kapiteleinleitungen aller Abenteuer der Sternenträgerkampagne entlehnt sind (bei der *tatsächlichen* Bibliothek Orimas mag es gänzlich anders gewesen sein). Neben den Büchern Amaliaas werden zahlreiche weitere Elfen, in erster Linie Sternenträger, besungen. Die Helden können hier auch jene Geschichte im Detail nachlesen, die sie bisher erlebt haben, bis zu der Stelle, an der sie sich gerade in diesem Moment befinden. Das Buch schreibt sich tatsächlich selbst fort. •○.....

Der Boden des Zentralraums besteht aus glattem, von Satinavs Hörnern (ein aventurischer Begriff für den Zahn der Zeit) unberührtem Marmor, so perfekt, wie nur ein Bund mit dem Elementarherrscher des Erzes es ermöglicht, glatt, eben und fugenlos, allerdings farblich in sechs Teile aufgeteilt, die sich wie Tortenstücke von der zentralen Treppe in Richtung je einer Tür erstrecken. Sechs Türen führen auf diese Weise jeweils in eine andere Kammer:

- Grün mit dunkelgrüner Äderung: zur Kapelle
- Schwarz mit weißer Äderung: zum Sternenzimmer
- Weiß mit schwarzer Äderung: zum Meditationsraum
- Rosa mit weißer Äderung: zu Orimas Schlaf- und Privatgemach
- Gelblich mit weißer Äderung: zur Studierstube
- Graublau mit dunkelgrauer Äderung: zur Anlegestelle der Rilmandra

Die Golems

Kurz nach den Helden erreichen schließlich auch die 12 Golems (abzüglich eventuell besiegt) die Bibliothek und postieren sich rund um die Wendeltreppe. Sie verharren von nun an reglos an Ort und Stelle und scheinen den Rückweg zu bewachen, auf weitere Anweisungen zu warten oder beides.

• Auf diese Weise haben die Helden auch im Spiel selbst eine Möglichkeit, Erinnerungen aus ihren Abenteuern abrufen zu können, ebenso wie Zugriff auf alle Illustrationen der Kampagne, was in den einzelnen Räumen in der Turmspitze hilfreich sein wird.

Die Golems haben die Aufgabe, unbefugte Eindringlinge in diese Traumwelt anzugreifen und zu vertreiben oder zu töten. Sie agieren deshalb nur gegen jene, die das Rätsel um die Rückkehr Orimas offenbar nicht durchschaut haben. Wann immer ein Held also ein falsches Symbol in einem Raum niederschreibt oder -zeichnet (siehe unten), greifen ein oder mehrere der Golems ihn an.

Sollte es hier zu Kämpfen gegen die Golems kommen, findest du ihre Spielwerte auf Seite 41. Bei der Gestaltung des Kampfes kannst du insbesondere auf ihre Sonderfertigkeiten zurückgreifen. Stürzt ein Held in die Tiefe oder stirbt auf andere Weise, erwacht er am Fuße des Turms mit entsprechend reduzierten LeP und der Zugang zum Turm ist ihm verwehrt.



Eventuell öffnet sich der Turm wieder für ihn, so dass er nach erneutem Hocharbeiten durch den Turm seine Kameraden in der Turmspitze wieder erreichen kann.

Der Schlüssel zu Orimas Rückkehr (Haupt)

Die Helden haben in der ganzen Stadt eine Melodie in Amalaia's Seelenlied aufgefunden – die Teile des Turmschlüssels – und so den Weg hierher gefunden. Nun liegt es an ihnen, auch das Rätsel zu lösen, das Orima ihnen im Haupte ihres Turms hinterlassen hat. Durch Amalaia's Erinnerungen ist die Turmspitze in jedem Detail so, wie Orima sie einst verließ. Doch nur, wer die Erinnerungen der Sternenträgerin Amalaia's kennt, findet die Einzelteile der Lösung. Wieder verbirgt sich der Hinweis darauf in den Worten, die sie Amalaia gab:

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.

Mit „dem Schicksal selbst“ ist wörtlich die Asdharia-Sigille für Schicksal (Orima) gemeint. Sie besteht aus sechs kunstvoll ziselierten Silbensymbolen, die für die drei Silben des Wortes O-Ri-Ma in jeweils erster und zweiter Stimme stehen; das hochelfische Asdharia kann nur zweistimmig gesprochen werden.

Über diese pure Silbensymbolik hinaus stehen die Einzelsilben auch für die sechs Schicksalstage eines Sternenträgers, welche wiederum eine bestimmte Affinität zu jeweils einem der sechs Elemente aufweisen. Sie verkörpern damit die Harmonie des Schicksals und des Lebens eines Sternenträgers. Die Orima-Sigille ist also aufgeladen mit einer Bedeutung, die nur jemand im vollen Umfang begreifen kann, den sein Weg über Amalaia's Seelenlied bis hierhin geführt hat: die Helden. Als Göttin, die das Schicksal voraussah, hatte Orima vor über 5.000 Jahren genau das geplant, um den Zeitpunkt und die Umstände ihrer Rückkehr zu bestimmen.

Die sechs Räume in Orimas Turmkammer tragen jeweils auf subtile Weise eines dieser Symbole in sich. Wenn sie mit Erinnerungen an den entsprechenden Tag des

Schicksals von Amalaia gefüllt werden, so erscheint je eines der Silbensymbole auf dem Marmorboden in der zentralen Kammer. Diese Erinnerungen werden durch die Helden bzw. deren Spieler hervorgerufen, indem sie sie „herbei erzählen“ und dabei Eckpunkte der Kampagne Revue passieren lassen. Die Turmkammer birgt zwar für Eindringlinge die Gefahr, bei falschen Erzählungen, Phantastereien und Lügen von den Golems angegriffen zu werden, vor allem aber dient sie dazu, dass die Spieler vor dem großen Finale noch einmal die Ruhe finden, über das bisher Erlebte zu sprechen. Es soll ein ruhiger, erzählerischer Moment, jedoch nicht gänzlich ohne Anspannung, sein.

Wir haben uns dazu erlaubt, in mehreren Illustrationen vorheriger Bände der Sternenträger-Kampagne entsprechende Silbensymbole zu verstecken. Weitere Einzelheiten findest du bei den Beschreibungen der jeweiligen Räume.

Kapelle

Schicksalstag: Tag der Wendung, an dem ein Sternenträger eine dramatische Wendung in seinem Leben erfährt, in Amalaia's Fall die Abkehr vom Nurti- hin zum Zerkal glauben

Assoziation: Wasser

Illustration: Gravur des Zerkalsymbols auf Seite 29 in *Der Klang des Feyraasal*



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Mitte des Raumes steht eine Gebetsbank. Die Wände sind mit offenbar religiösen Fresken verziert, und auf kleinen Altären stehen kleine Statuetten: Auf einer Seite zeigen sie Darstellungen der Nurti, auf der anderen solche der Zerzal, in der Nähe des Eingangs gehen sie fließend ineinander über, so wie Leben und Tod in einem empfindlichen Kreislauf. Es scheint sich um eine Kapelle oder einen Andachtsraum zu handeln.



In diesem Raum bewirkt jede noch so kleine Hinwendung zu einer der Gottheiten eine leichte Verschiebung des Gleichgewichts zu eben dieser. Betet ein Held zu Zerzal oder verehrt sie durch staunendes Betrachten, redet er von oder denkt an Amalaia Wandel hin zu Zerzal, so wandeln sich die Wandbilder an den Übergängen subtil zu Zerzal hin. Gibt ein Held Opfergaben an Nurti oder erzählt er von oder denkt an Amalaia Nurti-Glauben, wandeln sie sich subtil zu Nurti.

Erkennbar sind die Veränderungen mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* oder wenn eine eindeutige Favorisierung der Helden zu einer der Gottheiten das Auflösen des Gleichgewichts unübersehbar macht. Die Helden werden vermutlich schon allein durch ihre Anwesenheit das Gleichgewicht durcheinanderbringen, aber sie können es durch Gedanken an Amalaia persönliche Geschichte oder durch Berichten über diese oder durch direkte Hinwendungen zur jeweils anderen Gottheit wieder ins Gleichgewicht bringen. Dies kann rein erzählerisch erfolgen, aber auch als Gruppensammelprobe (beliebig viele Helden) auf *Götter & Kulte* und *Sagen & Legenden*, 5 Versuche, 5 Minuten, bewirkt werden.

Bei einem Misserfolg greifen die Golems aus dem Zentralraum die Helden in der Kapelle an. Wird lediglich ein Teilerfolg erzielt, betritt ein Golem die Kapelle, greift aber nur an, wenn die Helden den Kampf eröffnen. Die Gruppensammelprobe kann in diesem Fall wiederholt werden, allerdings sind die Proben aufgrund der Bedrohung durch den Golem um -3 erschwert. Für ein perfektes Gleichgewicht ist ein voller Erfolg notwendig, woraufhin sich im Marmor des Zentralraums das Symbol für den Tag der Wendung bildet.

Es ist möglich, als Teil dieses Prozesses, je eine Statuette einer der Gottheiten an sich zu nehmen. Sie kann in einer Traumwelt Madayas einmalig eingesetzt werden, um im Falle einer Nurti-Statuette wie ein BALSAM SALBUNDE 20 LeP zu heilen oder bei einer Zerzal-Statuette wie ein FULMINICTUS mit FW 15 bei einem Ziel innerhalb von 8 Schritt Reichweite Schaden anzurichten.

Sternenzimmer

Schicksalstag: Tag der Bestimmung, an dem ein junger Sternenträger eine Voraussicht auf sein Schicksal erhält, so wie Amalaia in ihrer Kindheit von Orima

Assoziation: Feuer

Illustration: Orimas Augen auf Seite 53 in **Das Tosen über Liretena**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet eine Art Observatorium, jedoch ohne Sternfernrohr, in dem eine dunkle Decke über euch zu sehen ist. Sie scheint mit abertausenden winzigen Sternenlichtern bedeckt zu sein. Erst auf den zweiten Blick begreift ihr, dass es sich bei der Decke um eine Kuppel aus klarem, geschliffenem Kristall handelt, und bei den Lichtern um die tatsächlichen Sterne am Nachthimmel.

Der Boden des Raums besteht aus schwarzem Marmor, auf den an einer etwas erhöhten Stelle Sternbilder aus dem Sternenhimmel vergrößert projiziert werden und sogar beschriftet sind. Ihr erkennt eine als Linse geschliffene Stelle in der Decke, die diese Vergrößerung und Projektion verursacht. Ansonsten befindet sich keinerlei Mobiliar im Raum.



Die Helden werden hier voraussichtlich prüfen, welche Sternkonstellationen am Boden angezeigt werden, derzeit das Sternbild des Helden. Dabei können sie feststellen, dass durch Handbewegungen entlang der Kuppel die Linse auf magische Weise versetzt werden kann. Dabei projiziert sie immer andere Sternbilder auf die gleiche Stelle am Boden, je nachdem, zu welchem Teil des Sternenhimmels die Linse ausgerichtet wird.

Orientiert sich ein Held dabei nach den Sternen in der Illustration von Orimas Augen auf Seite 53 in **Das Tosen über Liretena**, dann richtet er die Linse auf den Elfenstern* (in der Illustration in Orimas Auge der hellste Stern innerhalb des Symbols; den Elfen auch als *sadha* bekannt).

Das gleiche ist andersherum auch mit einer gelungenen Probe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* -1 zu erreichen, wenn ein Held nach speziell mit den Elfen verbundenen Sternen oder Sternbildern sucht. In der Vergrößerung erkennen die Helden um den Elfenstern herum einen Schwarm aus kleineren Sternen. Aventurischen Astronomen und jedem, dem eine Probe auf *Sternkunde (Astrologie)* gelingt, ist er bekannt und wird mit den *Tierkönigen* oder auch dem *Krötenlaich Satuaris* bezeichnet, die Hochelfen sehen in ihm sogar die Gesamtheit aller Sternenträger. So erscheinen bei der Projektion auch zahlreiche Namen bekannter Sternenträger (Aldarin, Lariel, Elionai, Cammalan, um nur einige zu nennen) als Beschriftungen der winzigen Sterne des Sternenhauens. Wer danach sucht, dem fällt bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* auf, dass der Stern zu Amalaia nicht aus einem Lichtpunkt besteht, sondern aus einem winzigen Rubin, den man

* Wenn die Helden in ihren Erinnerungen oder den Bänden von Orimas Bibliothek im Zentralraum suchen, solltest du ihnen, eventuell auch erst nach einer erfolgreichen Probe zur Erinnerung auf *Sinnesschärfe*, diese Illustration zeigen.



berühren und anfassen kann, solange die Linse auf den Elfenstern ausgerichtet ist. Dieser Rubin kann in einer Traumwelt Madayas einmalig eingesetzt werden, um wie ein IGNIFAXIUS mit 5 QS 2W6+10 TP bei einem Ziel anzurichten, das zudem automatisch den Status *Brennend* erleidet.

Sobald die Helden den Elfenstern eingestellt haben und über den Tag der Bestimmung Amalaia reden, also ihre Begegnung mit Orima durch Erinnerungen beleben, womöglich ein Lied dazu singen, erscheint im Zentralraum das entsprechende Symbol als Maserung im Marmorboden. Ein zielloses Herumsuchen hingegen aktiviert die Golems und lässt sie angreifen.

Meditationsraum

Schicksalstag: Tag der Harmonie, an dem ein Sternenträger in voller Harmonie mit seinem ganzen Sein und Seelenlied ist, so wie Amalaia es in Tie'Shianna mit der Bahalyr im Zeichen von Harmonie und Friede in Diensten des Hochkönigs Fenvari war

Assoziation: Humus

Illustration: Auf Fenvariens Schmuckstück auf Seite 36

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Raum befindet sich keinerlei Mobiliar. Der Raum weist eine klare Geometrie auf, fast wirkt er wie der Klangkörper eines Musikinstruments. Seine Wände wirken wie sechseckig geschliffene Steinwaben und sind von dunkler, grauer Farbe. Es herrscht eine eigentümliche Schwere und Stille im Raum, die jedoch von einem leisen, beständigen Brummen durchsetzt ist.



In diesem Raum nahm Orima über Meditation immer wieder Kontakt zur Alten Meisterin auf, mit deren Hilfe sie einst auch den Turm erschuf. Sie suchte hier Rat und Zuversicht in der Beständigkeit des mächtigen Elementarwesens. Hier fand sie einst auch die Inspiration zu dem weitreichenden Plan ihres Verschwindens und ihrer Rückkehr.

Wenn die Helden sich hier zum Meditieren niederlassen und in Ruhe dem Brummen im Hintergrund lauschen, erkennen sie darin bald Harmonien, die sich vor ihrem inneren Auge zu visualisieren scheinen. Was immer sie sehen, nimmt an einer der wabenartigen Wandstücke der Kammer als Gravur Form an. Allerdings lösen sich unfertige, bruchstückhafte oder nicht sonderlich kunstvolle Gravuren, die aus flüchtigen Gedanken geboren wurden, schnell wieder auf. Um eine bleibende Gravur zu bewirken, muss ein Held gezielt an etwas denken. Dies gelingt mit einer erfolgreichen Probe auf *Willenskraft* oder der Anwendung einer beliebigen, mit Meditation verbundenen Sonderfertigkeit. Wenn einem Helden die Probe misslingt, greifen die Golems ob des Frevels gegen die Beständigkeit des Erzes den entsprechenden Helden an.

Wird erfolgreich an das Schmuckstück Fenvariens oder andere Ereignisse rund um Amalaia Tag der Harmonie gedacht, ähnlich wie man ihn in Fenvariens Palast erleben konnte, so erscheint nicht nur eine entsprechende Gravur an der Wand, sondern dasselbe Symbol entsteht auch in der Maserung der Zentralkammer.

Wer andere Gravuren erschaffen will, dem muss eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um -3 gelingen. Wer dabei einen hauptsächlich metallenen Gegenstand wie eine Waffe oder ein Werkzeug herbeisehnt, für den „schält“ sich dieses (einmalig) bei Erfolg aus der Wand heraus; Werkzeuge erleichtern Proben auf Handwerkstalenten zu ihrem sinngemäßen Einsatz um +3, Waffen haben +2 TP, +1 AT und +1 PA. Ein Zauberkundiger, der hier bewusst die Matrix eines elementaren Erzzaubers visualisiert, den er selbst beherrscht, und dem eine Probe auf den Zauber gelingt, erhält ohne AsP-Einsatz einmalig einen mitnehmbaren Stein mit der darin eingravierten Matrix des Zaubers, die er einmalig in einer Traumwelt Madayas wie einen Zauberspeicher mit diesem Zauber mit einem FW in Höhe seiner FP bei der Zauberprobe einsetzen kann.

Privatgemach

Schicksalstag: Tag des Seelenlieds, an dem ein Sternenträger sein *iamo* (Seeleninstrument) erhält und beginnt, sein eigenes Lied zu spielen und aufzubauen, in Amalaia's Fall mit ihrem Geliebten Faelyrian ein gemeinsames, das sie später verstecken muss

Assoziation: Luft

Illustration: Ifirnslicht auf Seite 6 in **Der Abgesang Ometheons**



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum beinhaltet ein fein gearbeitetes Himmelbett, einen Studiertisch und eine große Harfe, es scheint sich um das private Gemach Orimas zu handeln. Es ist in warmen Farben gehalten, und friedliche Bilder an den Wänden lassen den Raum wie einen ruhigen Rückzugsort wirken, über dem Harmonie und Ausgeglichenheit liegen.



Alles steht hier im Zeichen der Ruhe. Verweilen die Helden hier lange genug, können sie einen letzten *Seelenmakel* vor dem Finale loswerden und auch körperlich 2W6 LeP regenerieren. Spielt jemand mit einer gelungenen Probe auf *Musizieren (Saiteninstrumente)* auf der Harfe oder mit Amalaia's *iamo* eine Melodie, die an Amalaia's Seelenlied oder ihren einst Geliebten Faelyrian und die Ereignisse im Himmelsturm erinnert, so entsteht im Zentralraum in der Maserung des Marmors das Symbol des Tages des Seelenlieds. Ein Blick aus dem Fenster lässt Ifirnslichter am Himmel erkennen, die an jene auf Seite 6 in **Der Abgesang Ometheons** erinnern; eine kleine Erinnerungshilfe für die Spieler, die sich an das Symbol darin erinnern könnten. Die Golems

betreten das Privatgemach höchstens bei grober Missachtung der Ruhe des Raums oder einem Patzer beim Musizieren.

Studierstube

Schicksalstag: Tag des Todes, an dem ein Sternenträger ins Licht zurückkehrt, so wie Amalaia schließlich im Kampf gegen Feyangola

Assoziation: Eis

Illustration: Gefieder des Falken auf Seite 62 in **Das Sturmgeheul von Shiyadur**



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen Raum, den ihr als magisches Labor erkennen könnt. Manches ist euch aus aventurischen Alchimistenstuben vertraut, das meiste wirkt jedoch fremd: Tiegel und Glaskolben gibt es auch hier reichlich, doch sind sie ungleich filigraner, die Mengen an Alchimica darin geringer und auf leuchtende Essenzen reduziert. Die Werkzeuge sind noch fremdartiger als jene, die aventurische Alchimisten einsetzen, dabei aber kunstvoll gestaltet und aus den edelsten Materialien gefertigt. Es riecht auch nicht beißend und sauer, sondern frisch und natürlich.



Der Schein in Orimas Labor sollte nicht trügen, denn die entwickelten Stoffe und halbfertigen Tinkturen sind von hoher Potenz, konzentriert und teilweise gefährlich. Zudem liegen auch magische Artefakte mit unbekannten Wirkungen zwischen den Erzeugnissen. Der Tod trägt hier ein „sauberes“, ja süßes Gewand, und doch lauert er überall. Mit gelungenen Proben auf Alchimie können die Helden folgende Alchimica finden und identifizieren:

- Waffenbalsam (5 Anwendungen QS 5, siehe **Regelwerk** Seite 273).
- Ein filigraner Panzerhandschuh aus einer Mondsilberlegierung, der 2 Anwendungen eines FROSTLEIB^{AMAI1106} auf den Träger zaubern kann. (Die Haut des Trägers überzieht sich mit einer frostigen Schicht, die einen RS von 1 verleiht (kombinierbar mit Rüstungen). Der Träger kann nicht den Status *Brennend* und keine Stufen des Zustands *Paralyse* erleiden. Sollte dieser Status/Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Brennend/Paralyse*. Wirkungsdauer: 5 Minuten)
- 4 experimentelle Pfeile mit Elfenfeuer-Spitze (Ähnlich dem Hylailer Feuer richtet es gegen Lebewesen Säureschaden in Höhe von 1W3 Punkten Strukturschaden/SP pro KR durch *Brennend* auf kleiner Fläche an, siehe **Regelwerk** Seite 341. Alle 5 KR wird die Fläche, die betroffen ist, um eine Stufe größer. Elfenfeuer zu löschen ist extrem schwer und erfordert 1 Aktion und eine gelungene Probe auf

Körperbeherrschung –5. Es zündet bei 1-5 auf W6 und brennt 3W6+10 KR lang.)

- 1 Sprühtiegel mit Alchimistensäure (3 Anwendungen, gegen Lebewesen Feuer- und Säureschaden, siehe **Regelwerk** Seite 341. Die Säure richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an. Zum Treffen ist eine gelungene Probe auf *Wurfaffen* notwendig (Reichweite 1/2/4), eine Verteidigung ist nur mit Ausweichen oder eine Schilde-PA möglich. Bei einem Schild richtet die Säure Strukturschaden an. Die Säure ist schwer abzustreifen und erfordert 1 Aktion und eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* –2. Die Säure wirkt 1W6+8 KR)

Zudem finden sie mehrere Elfenwaffen (schlanke Schwerter, Speere, Bögen und Säbel), von denen eine eine blanke Metallfläche am Griff aufweist. Wenn die Helden in diesem „Waffenlabor“ über Amalaia's Tod reden und sich an den Falken erinnern, so könnten sie darauf kommen, in die blanke Fläche der Waffe mit einer der Säuren die Rune vom Gefieder des Falken auf Seite 62 in **Das Sturmgeheul von Shiyadur** einzuätzen oder zu gravieren. Die Waffe bzw. deren Geschosse erhalten dadurch die elementare Kraft des Elements Eis und verursachen als magische Waffe +2 TP und 1 Stufe des Zustands *Paralyse* (kumulativ) bei jedem Treffer, der mindestens 1 SP anrichtet. Außerdem bildet sich aus den Marmorierungen im Boden der zentralen Kammer das entsprechende Symbol. Falsche Gravuren und Fehleinschätzungen der Wirkungen der Alchimica im Labor können dazu führen, dass die Golems die Helden angreifen.

Anlegestelle der Rilmandra

Schicksalstag: Tag der Vollendung, an dem ein Sternenträger sein Meisterwerk erschafft, so wie Amalaia die Bahalyr

Assoziation: Erz

Illustration: Im Holz der Bahalyr auf Seite 9 in **Der Klang des Feyraasal**



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Raum weht ein starker Wind. An den Wänden sind Seile befestigt, um sich daran festzuhalten. Der Wind kommt aus einer offenstehenden, breiten Toröffnung, hinter der ein langer Steg in die Luft führt. Er endet im Nichts, scheinbar konnten hier einst ... Luftschiffe anlegen?



Die Anlegestelle für die Rilmandra, Orimas Sphärenschiff, ist einsam und verlassen. Am Ende des Stegs weht jedoch ein segelartiges Tuch an einer Stange. Um hier die Erinnerung an das Meisterwerk Amalaia's, die Bahalyr, hervorzurufen, muss sich ein Held zum Ende des Stegs begeben und kann dort dann im Stoff des

segelartigen Tuches, das als Signalgeber für anfliegende Schiffe dienen kann, jenes Symbol erkennen, das auch den Herzraum der Bahalyr auf Seite 9 in **Der Klang des Feyraasal** schmückt. In diesem Moment formt sich das Symbol auch im Marmor des zentralen Raums.

Der Schicksalsriss

Wenn alle sechs der Symbole im zentralen Raum sichtbar wurden, ziehen sich die Golems in den Keller des Turms zurück. Die Wendeltreppe zieht sich durch elementare Magie zusammen und wird eins mit dem Marmorboden der Bibliothek.

Laufen die Helden nun über den glatten Boden der zentralen Kammer, merken sie, dass die sechs Symbole im Stein sich mit ihren Schritten und Handbewegungen mitbewegen lassen. Sie gleiten wie unter dem Marmor hindurch und lassen sich innerhalb des Raums beliebig verschieben.

Die letzte Aufgabe hier ist es, die hochelfische Sigille für „Orima“ aus ihren sechs Einzelteilen zu bilden. Mit Sprachkenntnissen in Asdharia Stufe 3 ist dies kein Problem und alle 6 Teil-Sigillen können automatisch korrekt gelegt werden. Stufe 1 gibt lediglich Auskunft über 2 der Teil-Symbole, Stufe 2 immerhin über 4. Die restlichen Zeichen müssen so zusammengelegt werden, dass sich die korrekte, harmonische Form ergibt.

Nach der Bildung der Orima-Sigille löst sich der Erzbann rund um den Turm auf, und die Bahalyr fliegt von alleine bis zu Anlegestelle der Rilmandra und legt dort an. Sobald dies geschieht und die Helden auf ihr Schiff warten, zeigt sich ihnen folgendes Bild über dem Rosentempel:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über den Himmeln Tie'Shiannas braut sich Gewaltiges zusammen: Über dem Rosentempel, der gut 200 Schritt unter euch liegt, sind auf einmal gewaltige, fadenartige Blitze zu sehen. Es wirkt fast, als würde die Realität – oder vielmehr der Traum? – zerreißen. Licht dringt wie aus Spalten in der Wirklichkeit hervor, und alle Blitze laufen über dem Rosentempel zusammen. Doch etwas stimmt nicht. Die Blitze ändern ihre Farbe immer wieder von gleißend weiß zu ... einem Nicht-Licht? Einem Un-Licht? Es ist kaum zu beschreiben, aber es ist keine Dunkelheit, sondern die Abwesenheit von Licht, das Aufsaugen von allem, was Licht, was hell und was gut ist. Was bei allen Göttern ist das?



Die Helden haben Orima eine Brücke zurück in die Realität geschaffen, die sie allein als entrücktes Wesen nicht hätte errichten können. Doch diesen Riss in den Realitäten nutzt auch Arantalwa. Er setzt zum letzten Schlag gegen die Helden und vor allem gegen die Rückkehr Orimas an. Könnte er verhindern, dass der Plan der Elfen-göttin aufgeht, wäre dies ein großer Erfolg für seinen Meister, das dhaza. Die Helden sollten nun auf schnellstem Weg zum Rosentempel eilen, am besten mit der Bahalyr. Sollten sie nicht selbst auf diesen Gedanken kommen, ist es Sternenklang, die zur Eile drängt.



KAPITEL 3 – IM ROSENTEMPEL



»Am liebsten aber war Amalaia das Heiligtum Orimas, das erbaut war wie die Blätter einer Rose. Hier fühlte sie sich der Hochkönigin und Göttin nah, der sie einst als Kind begegnet war. Und so verbrachte sie auch die Nacht vor dem Flug gen Norden hier, wissend, dass sie diese Hallen womöglich nie wiedersehen würde. Doch was immer auch geschehen würde, dieser Ort verlieh ihrem Seelenlied die Klänge der Kraft, des Sinns, der Zuversicht und der Hoffnung.«

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

Nachdem sich der Riss geöffnet hat, wird hier zunächst **Der Rosentempel** als Schauplatz beschrieben. Der Riss wird jedoch zunächst von Arantalwa für einen finalen Angriff genutzt.

Während die Helden im Allerheiligsten damit beginnen, Amalaias Seelenlied mit Hilfe der zurückkehrenden Macht Orimas zu einer einzelnen Harmonie zu weben, entbrennt zeitgleich der **Kampf um den Rosentempel**. Der Ablauf des Kampfes wird detailliert beschrieben und gliedert sich in mehrere Phasen, die sich umso länger und schwerer für die Helden gestalten, je mehr *Seelenmakel* auf der Bahalyr liegen. Arantalwa bedient sich dabei der Goldenen Horde, der Armee des Namenlosen, die einst Tie'Shianna vernichtete, und lässt die Angreifer alptraumhaft wiedererstehen, um die Rückkehr der Göttin und den Plan der Helden zu verhindern. Im Abschnitt **Der Feind – Die Goldene Horde** erhältst du mehrere Kreaturen und Feinde an die Hand, die du den Helden entgegenwerfen kannst, zuletzt den riesenhaften Heerführer Kazak und Arantalwa selbst.

Gelingt den Helden schließlich die Vollendung von Amalaias Seelenlied, erleben sie **Orimas Rückkehr** und damit den Wiedereintritt der hochelfischen Schicksalsgöttin von außerhalb der Sphären als ordnende Macht des Guten zurück in die Geschehnisse der Sterblichen und das Karmakorthäon der Götter. Im **Anhang** erhältst du Informationen darüber, wie die Geschichte ausklingt und welche Rolle Orima in nächster Zeit spielen wird.

Der Rosentempel

Der Tempel hat die Form einer gewaltigen Rose aus Stein. Die filigranen Mauern in Blütenblätterform sind zwar im Boden verankert, erstrecken sich jedoch erstaunlich in die Höhe, so wie eine Rose sich nach dem Licht reckt. Die äußeren Blätter (Treppen und Balkone) liegen dabei



unter freiem Himmel außen, die inneren (Einführungskammern, Kammern der Meditation und des heiligen Wassers sowie das Allerheiligste) bilden durch ihre Blattstruktur ein filigranes Gewölbe mit Öffnungen zur jeweils nächsten „Blätterschicht“ nach Innen. Durch die zahlreichen Öffnungen wirken die inneren Räume zumindest ab den Meditationskammern sehr offen und fast so, als würden sie eine große Säulenhalle bilden. Ein bläuliches Licht dringt aus dem Tempelinneren bis nach draußen.

Treppen

Insgesamt fünf äußere „Blätter“ der Rose führen vom Boden aus hoch zu den Tempeleingängen. Der Stein ist hier, besonders am äußeren Rand der Blätter der geöffneten Blüte, so filigran, dass man befürchten muss, er würde unter den eigenen Schritten zerbrechen. Die Treppen beginnen an bläulichen Skulpturen, die an Rosenknospen erinnern, aber 2-3 Schritt hoch sind. Sie sind geschlossen, öffnen sich für auf sie zugehende Besucher aber auf magische Weise und geben damit den Weg auf die jeweilige Treppe frei. Der Weg über die Stufen endet vor einem Zugang zu einer der **Einführungskammern**, aus denen ein bläuliches Licht nach draußen dringt.

Einführungskammern

Diese insgesamt fünf Kammern, die rund um den ab hier überdachten Tempel liegen, erstrahlen in einem matten blauen Licht. Ihre Mauern sind fugenlos und hauchdünn, aber dennoch stabil. Sie liegen im Kreis um das Tempelinnere herum und sind untereinander durch Durchgänge verbunden. Die **Treppen** führen nach Außen, zwischen den Treppen liegen in etwas erhöhter Position insgesamt fünf **Balkone**. Nach Innen kann man von den Einführungskammern aus die **Kammern der Meditation** im Tempelinneren betreten.

Balkone

Zwischen den Treppenblättern, aber an höherer Position gelegen, befinden sich insgesamt fünf Balkone. Auch sie sind filigran und auf keinerlei Stützen stehend, dennoch sind sie stabil. Auch die Balkone liegen außerhalb der eigentlichen Tempelräume und weisen Zugänge zu den **Einführungskammern** auf. Die Balkone sind mit Blumen bepflanzt und laden zum Flanieren ein.

Kammern der Meditation

Die nächste Schicht beim Gang ins Innere des Tempels sind die fünf von Reliefs geschmückten **Kammern der Meditation**, die ebenfalls im Kreis um das Zentrum des Tempels herum angeordnet liegen. Auf den Abbildungen entledigen sich Elfen ihrer Kleidung und versinken in Meditation und Gebet. Dies wird auch von Gästen erwartet, die sonst nicht ohne weiteres ins Innere des Tempels vordringen können. Es gibt jeweils

Zwischen den **Kammern der Meditation** und denen des **heiligen Wassers** wirkt ein permanenter FORTIFEX-Zauber^{AMA129}, eine magische Barriere, die lediglich auf tote Materie wirkt. Ausschließlich magische oder von karmaler Macht durchdrungene Gegenstände (wie z. B. Traditionsartefakte aber auch Amalaia's *ima*, Gegenstände, auf denen ein OBJEKTSEGEN oder eine OBJEKTWEIHE liegen, oder die Zeremonialgegenstände^{AG0010} von Geweihten) sind davon ausgenommen und können sie passieren. Der Zauber wurde einst von den Priestern der Orima angebracht, um die Tempelgäste daran zu ermahnen, als Gleichgestellte vor die Göttin zu treten. Beim Angriff der Goldenen Horde wird der Zauber im Verlauf der Schlacht durch das Unlicht des *dhaza* zerstört und fällt (siehe Seite 50).



Stellenweise kann der Schutz noch bestehen und einen Helden später im Kampf im passendsten Moment vor einem Gegner retten (der wie gegen eine unsichtbare Wand prallt).



Der Schutz kann einen Helden auch behindern, indem er von der unsichtbaren Barriere aufgehalten wird.



Durchgänge zu den angrenzenden Kammern der Meditation, Ausgänge in die **Einführungskammern**, sowie Durchgänge, die tiefer hinein in die **Kammern des heiligen Wassers** führen.

Kammern des heiligen Wassers

Der Boden dieser fünf Kammern ist etwas tiefer gelegen, denn es handelt sich um Wasserbecken, die etwa bis zur Hüfte mit angenehm kühlem Wasser gefüllt sind. Auch hier werden die Wände von Wandreliefs geschmückt, diese zeigen jedoch Elfen bei der Reinigung. Von den nun nackten Tempelgästen wird hier für gewöhnlich eine rituelle Waschung erwartet, bevor sie sich ins Allerheiligste begeben. Es gibt allerdings keine regeltechnischen Auswirkungen, wenn die Helden dies unterlassen. Die fünf Kammern des heiligen Wassers sind jeweils mit den angrenzenden **Kammern des heiligen Wassers** ringförmig verbunden. Es gibt Ausgänge in die **Kammern der Meditation** sowie Zugänge zum Zentrum des Rosentempels, dem **Allerheiligsten**.

Das Allerheiligste

Der zentrale Raum des Rosentempels hat die Form einer fünfblättrigen Blüte und entsprechend fünf Ausgänge zu den Wasserbecken in den **Kammern des heiligen Wassers**. Unter der blütenblattartigen Kuppel thront auf einem Sockel eine lebensgroße Marmorstatue Orimas mit verbundenen Augen, die beinahe lebensecht wirkt. Von ihr geht das bläuliche Leuchten aus, das den gesamten Tempel durchdringt und bis zu den **Treppen** reicht.

Kampf um den Rosentempel

Sobald die Helden im Tempel angekommen sind, beginnt der letzte Kampf in dieser Kampagne. Orima steht kurz davor zurückzukehren, doch Arantalwa wittert in diesem Dämmerzustand aus Traumwelt und Realität seine Chance, mit Alptraumkreaturen aus der Geschichte der Stadt in die Welt einzudringen, die Bahalyr zu erobern und Orimas Rückkehr zu verhindern, um so im Namen seines Herrn einen wichtigen Sieg im Kampf um die Schöpfung zu erringen.

Die Traumwelt im Rosentempel

Art der Anwesenheit: körperlich (im Prinzip kein Traum mehr)

Hintergrund: Die Brücke zur entrückten Orima wird von Arantalwa genutzt, um eine tödliche Mischung aus Traum und Realität zu erzeugen und sein Ziel doch noch zu erreichen. Es ist sein letzter Versuch, Amalaia's Seelenlied zu verschlingen.

Erinnerungen / Zeitperiode: Endphase des zweiten Drachenkrieges und Kampf um Tie'Shianna (um 2.212 v. BF)

Stimmung der Erinnerungen: Brutale Angriff durch die Goldene Horde, geprägt von Hass und Gewalt 🐉 bis 🐉

Boni / Mali: keine / Alle Werte entsprechen den normalen Spielwerten der Helden

Besonderheiten: Übergang zwischen Traum und Realität, der sich in vielerlei Hinsicht wie die Realität verhält. Werte, Schaden, Magie und Tod entsprechen alle den realen Verhältnissen für die Helden in der 3. Sphäre; die Goldene Horde, Arantalwas Kräfte und das Unlicht sind hingegen alptraumhaft.

Beginn der Schlacht

Die Helden wollen nun wahrscheinlich zunächst ins Innere des Tempels vordringen, was ihnen noch problemlos gelingt. Zumindest Sternenklänge wird sie dabei begleiten, die Bahalyr sollte aber auch nicht schutzlos zurückgelassen werden. Du kannst dazu auf die Beschreibung des Rosentempels (siehe Seite 48) zurückgreifen. Gleichzeitig beginnt aber auch Arantalwa mit seiner Manipulation der Realität und der Traumwelt. Die restliche Besatzung steuert die Bahalyr über den Tempel, wo auch der Falke seine Kreise zieht.

Wenn die Helden mit den **Kammern der Meditation** das Innere des Tempels erreichen, bilden sich zunehmend Risse in der Decke, durch die jenes seltsame Unlicht in den Rosentempel eindringt, das einige Bereiche des Tempels immer wieder in ein fahles Grau taucht, so als wäre jegliche Farbe daraus entwichen. Außen beginnt sich langsam ein purpurner Nebel um den Tempel herum zu verdichten, der bald alle Ausgänge eingenommen hat und auch in den Tempel eindringt. Anfangs ist das alles vor allem eines: beunruhigend, die Ruhe vor dem

Sturm. Die Helden können aber mit den Vorbereitungen beginnen, Amalaia's Seelenlied zu einer Harmonie zusammenzufügen. Wo sie nicht weiterwissen, ist es das Kind Sternenklänge, das ihnen nun hilft. Intuitiv weiß es, was zu tun ist. Um die verschiedenen Teile von Amalaia's Seele wieder miteinander zu vereinen, müssen sie:

- 🐉 mit Amalaia's *iama* zunächst die Grundharmonie des Seelenliedes im Allerheiligsten des Tempels anstimmen,
- 🐉 die Bahalyr mit der Melodie des Seelenliedes in Einklang bringen,
- 🐉 Amalaia's *Seelentier*, den Falken, ebenfalls zu einem Teil der Harmonie werden lassen und
- 🐉 zuletzt dafür sorgen, dass das Kind Sternenklänge im Allerheiligsten in die Harmonie mit aufgenommen wird.

Das Unlicht und der Nebel

Das aus den immer größer werdenden Spalten dringende Unlicht sowie der aus den Ausgängen eindringende Nebel machen den Helden das Leben schwer. Das Unlicht erzeugt die Risse in den Kuppeln und zerstört später auch den Schutzzauber des Tempels, der unbelebter Materie den Zugang zum Allerheiligsten verwehrt (siehe Seite 49), sodass die Feinde (aber auch die Helden) gerüstet ins Allerheiligste vordringen können. Nebel und Unlicht entziehen dem Tempel das Licht und tauchen seine Hallen in ein fahles, totes Grau. Zudem haben beide chaotische, alptraumhafte Effekte, die du nach Belieben ausspielen kannst:

- 🐉 Strecken verzerren sich ins Unendliche: Ein Sturmangriff mag für einen Helden erfolgversprechend begonnen haben, dann aber dehnt sich sein Weg zum Gegner immer weiter, bis sein Angriff versiegt, weil der lachende Gegner zu weit entfernt ist.
- 🐉 Die Nebelschwaden verwandeln den grauen Boden (besonders im Bereich der Wasserbecken) zu alptraumhaft klebrigem Schleim, in dem die GS um 5 reduziert wird (auf ein Minimum von GS 1).
- 🐉 Das Unlicht taucht bisweilen Bereiche in absolute Dunkelheit (Sichtbehinderung Stufe 4), die nur von magischem oder karmalem Licht erhellt werden kann.
- 🐉 Unter dem grauen Licht bröckelt der Stein der Säulen wie Staub, es kommt zu Einstürzen, die bei Helden und Gegnern, denen es nicht gelingt, den herabfallenden Trümmern auszuweichen, 3W6 TP anrichten. Zudem stürzt an einigen Stellen die Decke ein und öffnet fliegenden Angreifern den Weg ins Tempelinnere.
- 🐉 Aus formlosem Nebel und dem Unlicht bildet Arantalwa Fußtruppen wie Goblins, Orks, Oger, Trolle aber auch menschliche Angreifer (Ferkinas), die daraufhin den Tempel und die Helden angreifen. Erst vereinzelt, später in größeren Angriffstrupps (siehe Seite 51).
- 🐉 Ein starker, einzelner Gegner verfolgt einen Helden: Wohin dieser auch geht, hinter der nächsten Säule taucht der Feind wieder auf und greift an.

Wie schnell der Held auch wegrennt, der Angreifer bleibt immer nah an ihm dran und lässt sich nicht abschütteln.

- ☛ Für Arantalwa selbst bilden der Nebel und das Unlicht einen Schutz. Er erhält einen Bonus auf seinen RS sowie seine SK und ZK in Höhe der verbleibenden Seelenmakel.

Arantalwas Eingreifen

Mit dem Unlicht und dem Nebel kommen auch die Angreifer. Es handelt sich um die Kämpfer der Goldenen Horde. Die Spielwerte der möglichen Gegner findest du im Abschnitt **Der Feind – Die Goldene Horde** ab Seite 54. Zunächst aber können die Helden durch die Risse und Einstürze der Deckengewölbe sehen, dass sich im Unlicht am Himmel Arantalwas Gesicht zeigt. Wie ein alptraumhafter Mirhamionettenspieler lässt er Kämpfer der Goldenen Horde in den heiligen Ort vordringen und wirft sein Unlicht in alle Winkel des Tempels.

Für den Kampf um den Rosentempel und Orimas Rückkehr sind die Anzahl der *Seelenmakel*, die Amalaia Seele im Laufe der Kampagne angesammelt hat und die nicht wieder abgebaut wurden, von großer Bedeutung. Je mehr Seelenmakel noch auf Amalaia Seele liegen, desto schwieriger wird die Vereinigung der einzelnen Teile ihres Seelenliedes und desto grausamer werden die Kämpfe werden, denen sich die Helden stellen müssen, denn je stärker Arantalwas Einfluss auf Amalaia Seele ist, desto leichter fällt es ihm, die Traumwelt zu einer Alptraumwelt zu korrumpieren.

Die Phasen der Schlacht

Die Vereinigung von Amalaia Seele erfolgt in mehreren Phasen:

- ☛ Die Phase des *iamā*
- ☛ Die Phase der *Bahalyr*
- ☛ die Phase des *Seelentiers*
- ☛ die Phase des *Kindes*

In jeder Phase müssen die Helden eine *Sammelprobe* erfolgreich abschließen, für die sie zusätzlich zu den notwendigen 10 QS für jeden noch vorhandenen *Seelenmakel* eine zusätzliche QS benötigen. Darüber hinaus sind die einzelnen Teilproben der Sammelprobe für jeweils 3 angefangene Seelenmakel um –1 erschwert (0 Seelenmakel: +/- 0, 1-3 Seelenmakel: –1, 4-6 Seelenmakel: –2, 7-9 Seelenmakel: –3 usw.).

Die Erschwernisse der Proben können jedoch teilweise abgebaut werden, genauere Angaben dazu findest du bei der Beschreibung der einzelnen Phasen.

Wenn aktuell 4 Seelenmakel auf Amalaia Seele liegen, benötigen die Helden also in jeder Phase insgesamt 14 QS für einen erfolgreichen Abschluss der Sammelprobe (anstatt 10 QS), dabei sind alle Teilproben der Sammelproben jeweils um –2 erschwert. Je mehr Seelenmakel also noch auf Amalaia Seele liegen, desto schwieriger ist die Wiedervereinigung von Amalaia Seele.

Die Anzahl der Seelenmakel hat außerdem Einfluss auf die Anzahl der Gegner, die Arantalwa aus dem Nebel erschaffen und den Helden in den Weg stellen kann.

Angaben zum Auswählen und der Art und Anzahl der Gegner, die Arantalwa erschafft, findest du jeweils bei der Beschreibung der einzelnen Phasen, dabei kannst du dich auch immer für eine Gegnerkategorie entscheiden, die für eine niedrigere Anzahl an Seelenmakel wählbar ist.

Jedes Mal, wenn es den Helden gelingt, den Nebel und das Unlicht durch Magie, karmales Wirken oder den kreativen Einsatz von Fertigkeiten zurückzudrängen (beispielsweise durch magisches Licht oder das Verschließen von Rissen, durch die der Nebel eindringt, mittels *Steinbearbeitung* oder *Kraftakt*, Meisterentscheid) und sie dabei (kumulativ) Anzahl der Seelenmakel x 2 QS ansammeln können, können sie dafür einmalig das Entstehen neuer Gegner verhindern. Die QS von andauernden Effekten, wie z. B. einem FLIM FLAM, zählen dabei nur beim ersten Mal bzw. für die aktuelle KR. Gelingt es den Helden mit 4 Seelenmakeln beispielsweise insgesamt 8 QS in passenden Zaubern, Liturgien und Talenten zu sammeln, können sie damit einmal das Entstehen neuer Gegner verhindern. Für die nächsten neuen Gegner müssen sie allerdings erneut 8 QS ansammeln. Der Einsatz von Talenten erfordert dabei 1-3 Aktionen nach Meisterentscheid.

Sobald die Helden eine Phase mit einer erfolgreichen Sammelprobe abgeschlossen haben, vergehen alle noch „lebenden“ Gegner der Phase in purpurnem Nebel, grauem Staub und sich verflüchtigendem Unlicht. Die einzige Ausnahme stellt hier Arantalwa selbst dar, der in der Phase des *Kindes* auch selbst körperlich in den Kampf eingreifen wird und bis zu seinem Tod kämpft, um Amalaia – und damit auch Orimas – Rückkehr zu verhindern.

Die Phase des *iamā*

Wenn die Helden das Allerheiligste erreichen, sind sie aufgrund des aktiven Schutzzaubers (siehe Seite 49) nackt und vermutlich unbewaffnet. Arantalwas Einfluss verzerrt die Melodie von Amalaia Seelenlied zu einer irren Kakophonie, die in den Ohren schmerzt und den Verstand zu vernebeln droht, sodass die Helden zunächst die Grundharmonie vorgeben müssen. Dazu muss einer der Helden oder einer ihrer Begleiter, wie z. B. Seri, auf Amalaia *iamā* spielen. Die anderen Helden oder Begleiter können dabei unterstützend eingreifen und selbst *Musizieren* (wenn sie ein Musikinstrument bei sich führen) oder *Singen*.

Sobald sie dazu ansetzen, mit der Melodie zu beginnen, zerbricht die Kuppel des Tempels und der Schutzzauber des Tempels fällt. Die Helden können Arantalwas Gesicht im Unlicht über dem Himmel des Tempels erblicken. Im selben Moment formt er die ersten Gegner aus dem purpurnen Nebel und schickt sie in der folgenden KR den Helden entgegen. Der größte Teil der Ausrüstung der Helden dürfte sich zu diesem Zeitpunkt entweder in den **Kammern der Meditation** oder an Bord der *Bahalyr* befinden. Helden oder deren Begleiter, die sich auf der *Bahalyr* in der Luft über dem Tempel befinden, können sich ab dem Zerbersten der Kuppel auch von Bord der *Bahalyr* aus an dem Geschehen im Tempel beteiligen. Es ist auch möglich, mit einem Seil eine Verbindung

aus dem Allerheiligsten zur Bahalyr herzustellen und so die Position zu wechseln. Fliegende Helden können das natürlich sowieso jederzeit. Für Sturzschaden oder einen gewagten Sprung kannst du von einer Flughöhe der Bahalyr von 20 Schritt ausgehen. Diese Distanz an einem Seil zu überwinden, erfordert eine erfolgreiche Sammelprobe auf *Klettern*, 1 KR, beliebig viele Versuche. An einem Seil hinabzurutschen erfordert lediglich 1 Aktion, bei Misslingen einer Probe auf *Klettern* erleidet der sich abseilende Held 1W6+4 SP.

Besonderheit: Zu Beginn dieser Phase verfügen die Helden vermutlich nicht über ihre gewohnte Ausrüstung und tragen keine Rüstungen oder Kleidung.

Art der Sammelprobe: *Musizieren (Saiteninstrumente)* erschwert um -1 für je 3 angefangene Seelenmakel, 1 KR, beliebig viele Versuche

Unterstützung der Sammelprobe: *Singen oder Musizieren* erschwert um -1 für je 3 angefangene Seelenmakel, die von den Helden kumulativ erzielten QS/2 können die Erschwernis für die Sammelprobe in der aktuellen KR reduzieren, führen aber nicht zu einer Erleichterung. Das Ablegen der Probe erfordert 1 Aktion.

Anzahl und Art der Gegner: in jeder 2. KR (also in der 2. KR, der 4. KR, der 6. KR usw.) eine der folgenden Arten von Gegnern:

0 Seelenmakel:

☛ 1 Ferkina / Goblin

1-3 Seelenmakel:

☛ 2 Ferkinas / Goblins

☛ 1 Achaz / Ameisenkrieger / Ork

4-6 Seelenmakel:

☛ Anzahl der Helden/2 Ferkinas / Goblins

☛ 2 Achaz / Ameisenkrieger / Orks

Mehr als 6 Seelenmakel:

☛ (Anzahl der Helden/2)+1 Ferkinas / Goblins

☛ (Anzahl der Helden/2) Achaz / Ameisenkrieger / Orks

☛ 1 Maru / Minotaurus

Die Phase der Bahalyr

Sobald die Grundharmonie von Amalaia's Seelenlied das Allerheiligste erfüllt, ist es an der Zeit, die Bahalyr mit der Harmonie in Einklang zu bringen, wozu entsprechende Manöver eines Steuermanns notwendig sind (siehe **Der Klang des Feyraasal** Seite 14). Andere Helden oder deren Begleiter können den Steuermann ihrerseits durch gelungene Proben auf *Boote & Schiffe* unterstützen und die Erschwernisse aufgrund von Seelenmakeln reduzieren.

Arantalwa verlegt sich in dieser Phase darauf, die Bahalyr aus der Luft heraus mit Achaz auf Flugechsen und Ameisenkrieger auf Kriegslibellen anzugreifen.

Um sich zwischen dem Allerheiligsten und der Bahalyr hin und her zu bewegen, siehe die Angaben unter **Die Phase des iama**.

Besonderheit: –

Art der Sammelprobe: *Boote & Schiffe (Kampfmanöver)* oder *Fliegen (Kampfmanöver)* erschwert um -1 für je 3 angefangene Seelenmakel, 1 KR, beliebig viele Versuche

Unterstützung der Sammelprobe: *Boote & Schiffe* erschwert um -1 für je 3 angefangene Seelenmakel, die von den Helden kumulativ erzielten QS/2 können die Erschwernis für die Sammelprobe in der aktuellen KR reduzieren, führen aber nicht zu einer Erleichterung. Das Ablegen der Probe erfordert 1 Aktion.

Anzahl und Art der Gegner: in jeder 2. KR (also in der 2. KR, der 4. KR, der 6. KR usw.) eine der folgenden Arten von Gegnern:

0 Seelenmakel:

☛ 1 Achaz auf einer Flugechse / Ameisenkrieger

1-3 Seelenmakel:

☛ 2 Achaz auf Flugechsen / Ameisenkrieger

4-6 Seelenmakel:

☛ Anzahl der Helden/2 Achaz auf Flugechsen / Ameisenkrieger

Mehr als 6 Seelenmakel:

☛ (Anzahl der Helden/2)+1 Achaz auf Flugechsen / Ameisenkrieger

Die Phase des Seelentiers

Wenn die Bahalyr mit der Harmonie von Amalaia's Seelenlied in Einklang gebracht wurde, ist es an der Zeit, auch ihr Seelentier, den Falken, in die Harmonie einzubeziehen. Dies kann sowohl an Bord der Bahalyr wie auch im Allerheiligsten geschehen oder in einer Mischung der beiden Schauplätze.

Um erfolgreich zu sein, muss ein Held seine Fähigkeiten im Talent *Tierkunde (Wildtiere)* unter Beweis stellen, während die anderen Helden ihn unterstützen können, indem sie singend oder musizierend in die Melodie von Amalaia's Seelenlied mit einstimmen.

Während die Helden sich daran machen, dem Seelenlied nun einen weiteren Teil hinzuzufügen, können sie Arantalwas suchenden Blick am Himmel ausmachen. Helden, die bei der Einbindung des Falken nicht direkt helfen, können helfend eingreifen, indem sie das kleine Tier vor Arantalwas Blick verbergen oder die Angriffe der Gegner auf sich lenken.

Besonderheit: Zu Beginn der Phase können die Helden eine Vergleichsprobe auf *Verbergen (sich Verstecken)* gegen Arantalwas *Sinnesschärfe (Suchen)* ablegen. Die dabei erzielten Netto-QS verzögern das Erscheinen der Gegner in dieser Phase, da Arantalwa das aktuelle Ziel der Helden noch nicht erkannt hat. Die Helden können ihre Gegner außerdem nach Erscheinen provozieren und dadurch deren Aufmerksamkeit auf sich lenken. Dazu müssen sie eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Provokation)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gewinnen. Gelingt die Probe wendet sich der betreffende Gegner für Netto-QS Aktionen ausschließlich gegen den Helden, der ihn provoziert hat. Das Ablegen der Probe erfordert 1 Aktion. Wird der Falke während der Sammelprobe angegriffen, so fliegt er auf und in der KR können keine QS zum Beenden der Phase gesammelt werden.

Art der Sammelprobe: *Tierkunde (Wildtiere)* erschwert um -1 für je 3 angefangene Seelenmakel, 1 KR, beliebig viele Versuche, eine Teilprobe der Sammelprobe kann auch durch eine Probe auf *Wildnisleben* ersetzt werden.



Unterstützung der Sammelprobe: Singen oder Musizieren jeweils erschwert um -1 für je 3 angefangene Seelenmakiel, die von den Helden kumulativ erzielten QS/2 können die Erschwerung für die Sammelprobe in der aktuellen KR reduzieren, führen aber nicht zu einer Erleichterung. Das Ablegen der Probe erfordert 1 Aktion.

Anzahl und Art der Gegner: in jeder 2. KR (also in der 2. KR, der 4. KR, der 6. KR usw.) ,nachdem Arantalwa den Falken entdeckt, hat eine der folgenden Arten von Gegnern:

0 Seelenmakiel:

- ☛ (Anzahl der Helden/2) Marus / Minotauren

1-3 Seelenmakiel:

- ☛ (Anzahl der Helden/2)+1 Marus / Minotauren
- ☛ 1 Kriegersogor und 1 Ork

4-6 Seelenmakiel:

- ☛ 1 Kriegersogor und 2 Orks
- ☛ 1 Kriegstroll

Mehr als 6 Seelenmakiel:

- ☛ 2 Kriegersogor und 2 Orks
- ☛ 2 Kriegstrolle
- ☛ Kazak (nur 1x wählbar)

Die Phase des Kindes

Wenn Amalaia's Seelenlied schon fast komplett ist, muss nur noch das Kind Sternenklang in die Harmonie mit aufgenommen werden. Dazu muss ein Held oder einer ihrer Begleiter Sternenklang dabei helfen, sich im **Allerheiligsten** für die Harmonie zu öffnen und sein ganzes Sein darin aufgehen zu lassen. Dabei muss das Kind um jeden Preis vor Angriffen geschützt werden, um das Lied

zu vervollständigen. Dazu können die Helden die Angriffe der Gegner auf sich lenken.

Arantalwa wirft in dieser letzten Phase des Kampfes um den Rosentempel alles in die Waagschale des Schicksals und wird nun auch selbst physisch in den Kampf eingreifen. Für die Helden ist dies die Möglichkeit, ihrem Feind nun endlich gegenüberzutreten und ihn ein für alle Mal zu vernichten. Arantalwa zieht jedoch nicht allein in den Kampf, sondern erschafft aus dem purpurnen Nebel einen mächtigen Verbündeten: Kazakwatet-in-Blut, den pferdeköpfigen Heerführer der Goldenen Horde, der den Elfenvampir ab der ersten KR dieser Phase unterstützt. Der riesenhafte Leib dieses gewaltigen Gegners schält sich wie ein Gigant aus dem Nebel und den Schatten des Unlichts heraus und stößt ein markerschütterndes Brüllen aus.

Besonderheit: Zu Beginn der Phase lässt Kazaks Kampfschrei den ganzen Tempel erbeben. Jeder Held muss eine Vergleichsprobe gegen Kazaks *Einschüchtern (Drohung)* mit *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* ablegen. Gewinnt Kazak die Probe, so erhält der betreffende Held Netto-QS Stufen aufgeteilt auf die Zustände *Furcht* und *Paralyse*.

Arantalwa kann in diesem Kampf getötet werden.

Die Helden können ihre Gegner außerdem nach Erscheinen provozieren und dadurch deren Aufmerksamkeit auf sich lenken. Dazu müssen sie eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Provokation)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gewinnen. Gelingt die Probe wendet sich der betreffende Gegner für Netto-QS Aktionen ausschließlich gegen den Helden, der ihn provoziert hat. Das Ablegen der Probe erfordert 1 Aktion. Wird Sternenklang während der Sammelprobe verletzt, so steigen die notwendigen QS zum Beenden der Phase pro Treffer um 1W3+2, weil die innere Harmonie des Kindes empfindlich gestört wurde.

Art der Sammelprobe: *Heilkunde Seele* erschwert um -1 für je 3 angefangene Seelenmakiel, 1 KR, beliebig viele Versuche, jeweils eine Teilprobe der Sammelprobe kann auch durch eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* oder *Überreden* ersetzt werden.

Unterstützung der Sammelprobe: *Heilkunde Seele* erschwert um -1 für je 3 angefangene Seelenmakiel, die von den Helden kumulativ erzielten QS/2 können die Erschwerung für die Sammelprobe in der aktuellen KR reduzieren, führen aber nicht zu einer Erleichterung. Das Ablegen der Probe erfordert 1 Aktion.

Anzahl und Art der Gegner: Arantalwa und Kazak greifen in dieser Phase ab KR 1 in den Kampf ein. Um weitere Gegner in den Kampf zu schicken, muss Arantalwa jeweils 1 Aktion aufwenden und erhält dann Unterstützung in Abhängigkeit der noch vorhandenen Seelenmakiel:

0 Seelenmakiel:

- ☛ 1 Ferkina / Goblin

1-3 Seelenmakiel:

- ☛ 1 Achaz / Ameisenkrieger / Maru / Minotaurus / Ork

4-6 Seelenmakiel:

- ☛ 1 Kriegersogor (nur wählbar, wenn mindestens 1 Ork am Kampf teilnimmt)



Mehr als 6 Seelenmakel:

👁 1 Kriegstroll

Das Ende

Wenn den Helden die Vollendung von Amalaia's Seelenlied gelingt, verdrängt das helle Licht, das die Helden über dem Rosentempel gesehen haben, den purpurnen Nebel und das Unlicht. Alle Gegner der Helden, die von der Goldenen Horde noch übrig sind, vergehen in dem

hellen Gleiß, das den ganzen Tempel erfüllt – ist das vielleicht gar Orimas Wirken, sind die Lichtstrahlen von ihr gewobene Schicksalsfäden? Nur Arantalwa stellt sich den Helden in einem letzten Aufbäumen in einem Kampf auf Leben und Tod (siehe Seite 61).



Die Nähe zur göttlichen Essenz der zurückkehrenden Orima wirkt sich auch auf die Helden aus: Alle Helden, die noch nicht tot sind – also auch *Sterbende* –, erhalten pro KR 1W6 LeP zurück.

Der Feind – Die Goldene Horde

Im Folgenden werden die Feinde beschrieben, derer sich Arantalwa in diesem Alptrahmfinale bedient. Sie alle formen sich auf seinen Wunsch hin aus dem purpurnen Nebel und dem Unlicht, das den Tempel von allen Seiten umgibt. Zusätzlich kannst du auf weitere Gegner wie Höhlenspinnen und Wolsfratten (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 158 und 171), oder Gegner aus den bisherigen Abenteuern der Kampagne, wie z. B. Harpyien (siehe **Der Klang des Feyraasal** Seite 46) oder Kreaturen und Shakagra aus Ryl'Arc (siehe **Der Abgesang Ometheons** ab Seite 58) zurückgreifen, mit denen du ähnliche starke Gegner der Goldenen Horde austauschen kannst. Da es sich bei allen im Folgenden aufgeführten Gegnern um Traumkonstrukte handelt, fliehen sie nicht, sondern kämpfen stets bis zu ihrem Ende.

Ferkinas und Goblins

Der Namenlose korrumpierte einige Stämme der frühen Tulamiden, die in den Bergen lebten und aus denen unter anderem auch die heutigen Stämme der Ferkinas hervorgingen, aber auch die rotpelzigen Goblins waren nicht vor seinen Verführungen sicher. Einige von ihnen zogen sogar auf Wildschweinen reitend in die Schlacht um Tie'Shianna.

Die Werte für Goblins findest du im **Aventurischen Almanach** Seite 151.

Die Werte für Wildschweine findest du im **Aventurischen Almanach** Seite 170.

Ferkina

MU 14 KL 10 IN 12 CH 11

FF 13 GE 13 KO 15 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Dschadra (2H): AT 16 PA 8 TP 1W6+5 RW lang

Keule: AT 16 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund / Persönlichkeitschwächen (Streitsucht, Vorurteile (Nichtferkinas)), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Berittener Kampf, Berittener Schütze, Finte I (Waffenlos, Dschadra, Keule), Sturmangriff

(Dschadra, Keule), Vorstoß (Waffenlos, Dschadra, Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Dschadra, Keule)

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Reiten 12, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 9, Verbergen 10, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Ferkinas beschießen ihre Feinde zunächst mit Pfeilen. Danach greifen sie im Nahkampf mit Keulen und Dschadras und Manövern, etwa *Sturmangriff*, *Vorstößen* und *Wuchtschlägen* an

Flucht: Ferkinas der Goldenen Horde fliehen nicht.

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



Echsenbrut

Zur Zeit des Drachenkrieges waren weite Teile des Südens Aventuriens von dichten Dschungeln und Sümpfen bedeckt, in denen die Echsen ihre Hochkulturen

begründeten und für den Namenlosen in den Krieg gegen die Elfen zogen.

Flugechse

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt

Gewicht: 80 bis 150 Stein

MU 10 KL 9 (t) IN 11 CH 8

FF 10 GE 12 KO 14 KK 17

LeP 35 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 6 SK 1 ZK 1 GS 2 /12 (am Boden / in der Luft)

Biss und Klauen: AT 10 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Fliegen 9, Einschüchtern 7, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Flugechsen greifen üblicherweise kleine oder winzige Tiere an, wenn sie Hunger haben, aber auch mal Kulturschaffende. Sie setzen dann zu Sturzflügen an und versuchen ihre Opfer mit Schnabel und Krallen so lange zu traktieren, bis diese tot sind.

Flucht: Flugechsen der Goldenen Horde fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ QS 1: Manchmal ergreifen Flugechsen ihr Opfer, zerren es in die Lüfte und lassen es dann fallen.

☛ QS 2: Flugechsen können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.

☛ QS 3+: Flugechsen können abgerichtet werden, aber dies ist bislang nur den Achaz gelungen.

Sonderregeln:

Echsenvertraute: Flugechsen lassen sich nur von Echsenwesen abrichten und zähmen.

Hoch in die Luft: Die Meisterin kann vor einer Attacke der Flugechse 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 Flugechse und ihrem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Flugechse, hat sie ihr Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Zu Beginn jeder KR erhöht sich der Abstand zum Boden um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 8 Schritt. Sie lässt ihr Opfer üblicherweise aus einer Höhe von 1W6+2 Schritt fallen. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei der Flugechse verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Flugechse verteidigt sich in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.

Packesel: Flugechsen können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.



Achaz

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 60 bis 70 Stein

MU 12 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 11

FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13

LeP 36 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Speer: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

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

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen), Beidhändig, Dunkelsicht I, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Richtungssinn / Angst vor Dunkelheit I, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Unfähig (Singen und Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Speer), Zu Fall bringen (Speer)

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 12, Klettern 3, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 3,

Reiten 12, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 7

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Achaz nutzen zunächst gerne ihre Wurfspeere, danach gehen sie in den Nahkampf über.

Flucht: Achaz der Goldenen Horde fliehen nicht.

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

Sonderregeln:

Kältestarre: Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper eines Achaz automatisch in eine Kältestarre. Er bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen er Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe Paralyse und bei Stufe IV zusätzlich den Status *Bewusstlos*. In der Kältestarre kann er 1W20 Jahre überleben. Gelangt er wieder in eine wärmere Gegend, so bauen sich die Stufen Paralyse alle volle 30 Minuten um 1 Stufe ab. Ab Stufe III verliert er den Status *Bewusstlos*.



Maru

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 90 bis 100 Stein

MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10

FF 8 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 16

LeP 44 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 8 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Biss: AT 14 AW 8 TP 2W6+2 RW kurz

Schwanz: AT 14 AW 8 TP 1W6+4 RW mittel

Maru-Säbel*: AT 16 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 1/0 oder Lederrüstung (RS/BE 4/0, dann auch –1 INI, –1 GS)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Dämmerungssicht II, Verbesserte Regeneration II, Zäher Hund / Bluttausch, Kälteempfindlich, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf I (Maru-Säbel), Finte I (Waffenlos, Biss, Maru-Säbel), Kampfflexe I, Schmerzen unterdrücken, Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I (Waffenlos, Biss, Schwanz, Maru-Säbel)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 5, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 12, Kriegskunst 7,

Menschenkenntnis 1, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Überreden 2, Verbergen 4, Willenskraft 10

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Kampfverhalten: Nicht umsonst werden

Marus auch Wütechsen genannt, denn sie verfallen häufig in einen blinden Kampfrausch. Sie greifen ohne Unterlass mit ihrem Säbel oder Bissattacken an. Allerdings sind ihre Arme schwach und sie können ihre Waffen nur eine kurze Weile im Kampf sinnvoll einsetzen.

Flucht: Marus der Goldenen Horde fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 33 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

*) *Schwache Arme:* Nach jeder 5. KR, die ein Maru ununterbrochen kämpft, muss es eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, um seine Waffen nicht fallenzulassen. Er kämpft dann ohne Waffen weiter. Die Probe ist beim zweiten Mal um –1 erschwert, beim dritten Mal um –2 usw. Alternativ kann er, wenn er nur eine Einhandwaffe führt, diese auch in die andere Hand nehmen. Der Wechsel der Hand kostet 1 Aktion.



Ameisenkrieger

Niemand – auch nicht die Hochelfen von Tie'Shianna – vermochten zu sagen, aus welchem Teil der Welt Dere die insektoid-humanoiden Ameisenkrieger auf ihren

fast vier Schritt langen Kriegslibellen stammten, die als Teil der Goldenen Horde in Tie'Shianna einfielen.

Ameisenkrieger

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 45 bis 70 Stein

MU 11 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10

FF 14 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 9

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+1(+Säure)* **RW** kurz

Ameisen-Lanze: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn) / –

Sonderfertigkeiten: Berittener Kampf, Finte I (Biss, Ameisenlanze), Zu Fall bringen (Ameisen-Lanze)

Talente: Einschüchtern 9, Fliegen 12, Klettern 11, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Reiten 12, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 15, Willenskraft 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Kampfverhalten: Ameisenkrieger versuchen immer, in einer größeren Gruppe einen einzelnen Gegner anzugreifen. Am liebsten bringen sie *ihn zu Fall* und greifen dann mit ihren Lanzen oder Bissen an.

Flucht: Ameisenkrieger der Goldenen Horde fliehen nicht.

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

Sonderregeln:

*) **Ätzender Biss:** Immer, wenn ein Gegner einer Biss-AT des Ameisenkriegers nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner den Status *Brennend* auf kleiner Fläche (siehe **Regelwerk** Seite 341). Die Wirkung des Ätzenden Bisses ist nicht kumulativ, mehrere erfolgreiche Säure-Angriffe haben keine zusätzlichen Auswirkungen.

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



Kriegslibellen

Größe: 2,80 bis 3,40 Schritt

Gewicht: 80 bis 100 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 12 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 14

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 2/12 (am Boden / in der Luft)

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+3(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Flugangriff (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Fliegen 11, Klettern 0, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 10, Verbergen 9, Willenskraft 14

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Kriegslibellen greifen ihre Gegner nur an, wenn der auf ihr reitende Ameisenkrieger dies befiehlt. Bei Angriffen setzt die Libelle sehr oft einen *Flugangriff* oder eine *Finte* ein.

Flucht: Kriegslibellen der Goldenen Horde fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP und weniger

Sonderregeln:

*) **Kriegslibellengift:**

Das Gift der Kriegslibelle sorgt für Übelkeit und leichten Halluzinationen. Die Wirkung ist nicht kumulativ.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: –2 auf alle Eigenschaften / –1 auf alle Eigenschaften

Beginn: sofort

Dauer: 30 Minuten

Kosten: 100 Silbertaler



Orks, Kriegsoger und Minotauren

Zu den Heerscharen der Goldenen Horde zählten auch Orks und von ihnen in die Schlacht geführte Oger, sowie vereinzelt Minotauren.

Die Werte für Orks findest du im **Aventurischen Almanach** Seite 155. Für die hiesigen Exemplare gelten folgende Anpassungen: Lederrüstung (RS/BE 3/1), MU 16, KK 14, LeP 38, AW 5, AT (Waffenlos, Säbel) 11, PA (Waffenlos, Säbel) 5.

Die Werte für Oger findest du im **Aventurischen Almanach** Seite 153. Für die hiesigen Exemplare, die Kriegsoger der Goldenen Horde, gelten folgende Anpassungen: Plattenrüstung (RS/BE 6/3), KK 23, LeP 65, AW 3, INI 10+1W6, TP (Oger-Keule) 2W6+8, AT (Waffenlos / Oger-Keule) 7/6, PA 8 (Waffenlos / Oger-Keule) 5/4.

Minotaurus

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 80 bis 120 Stein

MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 12

FF 13 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 18

LeP 48 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 6

Waffenlos: **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz

Hörner: **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Minotauren-Hammer (2H): **AT** 10 **PA** 6 **TP** 2W6+3

RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II, Bluttausch (Auslöser: misslungene Probe auf *Willenskraft*, wenn Jähzorn ausgelöst wird), Farbenblind, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hörner) Schildspalter (Waffenlos, Hörner, Minotauren-Hammer), Sturmangriff (Waffenlos, Hörner, Minotauren-Hammer), Vorstoß (Waffenlos, Hörner, Minotauren-Hammer), Wuchtschlag I (Waffenlos, Minotauren-Hammer)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Minotauren greifen ihre Gegner mit Kopfstößen, Schlägen und dem Hammer an.

Flucht: Minotauren der Goldenen Horde fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 36 LeP, 24 LeP, 12 LeP, 5 LeP oder weniger



Kriegstrolle

Die Kriegstrolle der Goldenen Horde stammen aus dem Riesland, den Ländern jenseits des Ehernen Schwertes. Sie tragen schwere Hieb Waffen, sind gerüstet und einige

reiten sogar auf Mammuts oder fahren auf von Ochsen gezogenen Streitwagen in die Schlacht.

Kriegstroll

Größe: 3,50 bis 5,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 500 bis 700 Stein

MU 17 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11

FF 9 **GE** 11 **KO** 26 **KK** 27

LeP 125 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 5 **SK** 3 **ZK** 8 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 13 **PA** 11 **TP** 2W6+7 **RW** mittel

Trollischer Kriegshammer: **AT** 13 **PA** 6 **TP** 3W6+18

RW lang

Trollischer Streitkolben: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 3W6+13

RW lang

Großer Stein: **FK** 8 **LZ** 3 **TP** 3W6 **RW** 5/25/40

RS/BE 5/1 (Lederrüstung, Modifikationen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Mächtiger Schlag (Waffenlos, Trollischer Kriegshammer, Trollischer Streitkolben), Schildspalter (Waffenlos, Trollischer Kriegshammer, Trollischer Streitkolben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Trollischer Kriegshammer, Trollischer Streitkolben)

Vorteile / Nachteile: – / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)

Talente: Einschüchtern 10, Fahrzeuge 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 5, Reiten 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 5

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Die Trolle haben den Auftrag, möglichst viel Zerstörung und Schaden anzurichten, daher schlagen sie auf alles ein, was sich ihnen entgegenstellt.

Flucht: Kriegstrolle der Goldenen Horde fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 94 LeP, 63 LeP, 31 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Trollwut: Wenn ein Troll gereizt wird, sein Jähzorn anschlägt und ihm eine Probe auf *Willenskraft* misslingt, verfällt er in Trollwut. Er erhält dann den Status *Bluttausch* (**Regelwerk** Seite 35).



Ablauf Kampf mit den Mammut-Streitwagen

Bei dem Einsatz eines Streitwagens kommen nicht die Regeln für den Reiterkampf zur Anwendung, sondern stattdessen die im Folgenden aufgeführten. Die Strukturpunkte des Wagens liegen bei 300.

- Streitwagen lassen sich nur auf Flächen einsetzen, die keine Hindernisse aufweisen, andernfalls ist kein Vorankommen möglich.
- Ein Streitwagen kann sich maximal mit der GS des langsamsten Zugtiers fortbewegen. Ist eines der

Tiere nicht mehr zu Bewegungen fähig – beispielsweise durch Verletzungen oder Zustände – ist keine Fortbewegung mehr möglich. Tritt die Bewegungsunfähigkeit während der Fahrt ein, muss den Mitfahrern aufgrund des abrupten Halts eine Probe auf Körperbeherrschung (Balance) gelingen. Misslingt die Probe, stürzen sie vom Streitwagen, was den Schaden eines Sturzes aus 1 Schritt Höhe (Schritt, Trab) bzw. 2 Schritt Höhe (Galopp) mit sich bringt (siehe **Regelwerk** Seite 340).

- ☛ Sollen die Tiere eine Änderung von einer Bewegungsform (Stand, Schritt, Trab, Galopp) in eine beliebige andere vollziehen, muss der Fahrer 1 Aktion aufwenden und eine gelungene Probe auf Fahrzeuge (Kampfmanöver) ablegen. Das gleiche gilt, wenn die Fahrtrichtung geändert werden soll. Misslingt die Probe, kommt es zu keiner Bewegungs- oder Richtungsänderung, der Fahrer erleidet aber keine weiterführenden Konsequenzen.
- ☛ Die volle Wendung eines Streitwagens nimmt eine Strecke von 20 Schritt in Anspruch.
- ☛ Statt einer normalen Fortbewegung kann der Fahrer den Tieren unter Aufwendung vom 1 Aktion einen der folgenden Befehle des Reiterkampfs geben: Flucht, Klammergriff, Mächtiger Schlag, Trampeln und Überrennen. Dazu ist eine gelungene Probe auf Fahrzeuge (Kampfmanöver) notwendig. Misslingt die Probe, wird der Befehl nicht ausgeführt, der Fahrer erleidet aber keine weiterführenden Konsequenzen. Sind die Zugtiere hintereinander

gespannt, können nur jene in der vordersten Reihe Kampfbefehle ausführen.

- ☛ Der Streitwagenfahrer verwendet zur Initiative-Bestimmung den niedrigsten INI-Basiswert der Zugtiere. Die Mitfahrenden greifen hingegen auf ihren eigenen INI-Basiswert zurück.
- ☛ Der Insasse eines Streitwagens befindet sich gegenüber Fußkämpfern in einer vorteilhaften Position.
- ☛ Paraden sind von einem Streitwagen aus wie gewohnt möglich, das Ausweichen ist jedoch um -2 erschwert, es sei denn, man springt vom Streitwagen herunter. In diesem Fall kann die Erschwerung ignoriert werden.
- ☛ Im Fall von Passierschlägen können Fußkämpfer nur das Reittier oder den Wagen angreifen, nicht aber den Wagenlenker oder Mitfahrer.
- ☛ Werden auf einem Streitwagen befindliche Personen Ziel eines Fernkampfangriffs, wird ihre Größenskategorie aufgrund der vorhandenen Deckung um 1 Stufe gesenkt, wenn der Angriff von vorn oder von der Seite erfolgt.

Mammut

Größe: 5,00 bis 7,00 Schritt; 4,00 bis 4,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 8.000 bis 10.000 Stein

MU 13 KL 13 (t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 11 KO 25 KK 30

LeP 450 AsP - KaP - INI 12+1W6

VW 3 SK -1 ZK 6 GS 12

Rüssel: AT 14 TP 1W6+4 RW lang

Stoß: AT 12 TP 2W6+4 RW lang

Trampeln: AT 6 TP 2W6+12 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+6 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Rüssel, Stoß)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern (keine Probe erlaubt; Mammuts können nicht klettern), Körperbeherrschung 6, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 0, Willenskraft 7

Größenskategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Mammuts sind im Grunde friedliche Tiere und meiden Konflikte. Sollten sie aber in die Enge getrieben oder ein einzelnes Mitglied der Herde bedroht werden, greifen sie gemeinsam ihre Gegner an und versetzen ihnen Stöße mit ihren Stoßzähnen. Ist ein Mammut verletzt, trampelt es auch auf seinen Gegnern herum.

Flucht: Mammuts der Goldenen Horde fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 338 LeP, 225 LeP, 113 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Mammuts können auch bei großer Kälte überleben.

- ☛ **QS 2:** Vor Feuer haben Mammuts Angst.

- ☛ **QS 3+:** Einzelne Tiere lassen sich mit Feuer von ihrer Herde isolieren und in Abgründe stürzen. Dies ist die übliche Art, ein Mammut zu jagen, und wird vor allem von den Nivesen genutzt.



Trampeln (Spezialmanöver)

Regel: Ausschließlich Gegner mit dem Status Liegend oder Wesen, deren Größenskategorie 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.

Erschwerung: 0

Überrennen (Spezialmanöver)

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwerung: 0

Kazak

Kazak, der auch *Kazak-watet-in-Blut* genannt wird, stammt nicht aus Aventurien. Nur der Namenlose weiß, woher der Feldherr der Goldenen Horde wirklich kommt. Der gewaltige Leib des Ungetüms ähnelt dem eines Trolls, hat aber eher die Größe eines Riesen. Sein Kopf ist der eines Einhorns, dessen Horn abgebrochen ist, mit reptilienhaften, rot leuchtenden Augen und den

spitzen Zähnen eines Krokodils. Der Unterleib besteht aus den Beinen eines Pferdes mit flammenden Hufen, die alles zu Asche verbrennen, wohin der riesenhafte Feldherr auch seine Schritte lenkt. In seinen gigantischen Pranken trägt er eine Waffe, die an eine Sturmssense erinnert und die einen zwergischen Drachentöter klein erscheinen lässt.

Kazak

Größe: 7,5 Schritt

Gewicht: 5000 Stein

MU 30 **KL** 15 **IN** 17 **CH** 19

FF 10 **GE** 17 **KO** 32 **KK** 34

LeP 1.000 **AsP** – **KaP** – **INI** 26+1W6

AW 7 **SK** 13 **ZK** 13 **GS** 10

Waffenlos: AT 30 PA 19 TP 2W6+16 RW mittel

Kazaks Sturmsense: AT 32 PA 20 TP 3W6+20 RW mittel oder lang

Trampeln: AT 26 PA 17 TP 4W6+24 RW mittel oder lang
RS/BE: 9/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör) / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Drohgebärden^{AKO105}, Finte I-III (Waffenlos, Kazaks Sturmsense), Hammerschlag (Waffenlos, Kazaks Sturmsense), Mächtiger Schlag (Waffenlos, Kazaks Sturmsense), Trampeln (Trampeln), Vorstoß (Waffenlos, Kazaks Sturmsense), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Kazaks Sturmsense)

Talente: Einschüchtern 19, Klettern 10, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 18, Kriegskunst 19, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 20, Sinnesschärfe 17, Überreden 14, Verbergen 4, Willenskraft 17

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Kampfverhalten: Zunächst stößt Kazak ein Gebrüll aus, um die Helden zu lähmen, anschließend setzt er seine Fähigkeit *Anführer* ein, um seine Untergebenen zu stärken. Danach greift er mit *Mächtigen Schlägen* und *Wuchtschlägen* an. Liegt ein Gegner auf dem Boden, nutzt er seinen *Trampeln*-Angriff oder schlägt mit einem *Hammerschlag* zu. *Finten* setzt Kazak nur ein, wenn er ein Ziel nach zwei Angriffen immer noch nicht getroffen hat.

Flucht: Kazak-watet-in-Blut, er flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 750 LeP, 500 LeP, 250 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Kazak-Gebrüll: siehe Seite 53

Trampeln (Spezialmanöver): Siehe Seite 59.



Rind

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,85 bis 2,10 Schritt (mit Schwanz); 1,50 bis 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 700 bis 900 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 23

LeP 70 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** –4 **ZK** 4 **GS** 9

Hörnerstoß: AT 9 TP 1W6+6 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+5 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Hörnerstoß)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 10

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Rinder sind nicht sonderlich aggressiv, aber wenn sie sich bedroht fühlen, laufen sie einfach auf ihre Gegner zu und versuchen, sie zu überrennen.

Flucht: Rinder der Goldenen Horde fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

QS 1: In einer Herde fühlen sich Rinder sicher und sind friedlich, solange man weder sie selbst noch ihren Nachwuchs bedroht.

QS 2: Rinderbullen, die man abseits einer Herde antrifft, sind oft verunsichert und aggressiver als ihre Artgenossen. Sie greifen häufig ohne erkennbaren Grund an.

QS 3+: Die Hörner des Rindes gelten in vielen Kulturen als Fruchtbarkeitssymbol.

Sonderregeln:

Packesel: Rinder können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen (und deutlich mehr ziehen).



Arantalwa

Eine ausführliche Beschreibung Arantalwas und die Gründe, warum er in der gesamten Kampagne als Widersacher der Helden auftritt, findest du in **Der Ruf**

der **Bahalyr** ab Seite 9, weitere Informationen zu seinen Fähigkeiten als **Feylamia** ab Seite 64.

Arantalwa

MU 18 KL 16 IN 21 CH 20

FF 14 GE 22 KO 14 KK 14

LeP 34 AsP 74 KaP – INI 20+1W6

AW 11 SK 6 ZK 4 GS 10

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

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

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

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

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

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

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Vampir), humanoid

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

Flucht: Arantalwa flieht gewöhnlich, wenn er dies wünscht, nicht jedoch im Kampf um den Rosentempel, in dem er bis zu seinem Tod kämpfen wird.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

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

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

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

Anmerkungen: Pro *Seelenmakel*-Punkt erhält Arantalwa +1 RS, SK und ZK.



Orimas Rückkehr

Die Helden haben mittlerweile wahrscheinlich ihr letztes gegeben, um Amalaias Seelenlied wieder zusammenzuführen, bedrängt von Arantalwas Alptraumkreaturen. Nun ist der Punkt erreicht, an dem es ihnen gelungen ist. Und mit der vollständigen Wiederherstellung von Amalaias Seelenlied wird auch die Brücke für Orima endlich vollständig geöffnet.

Das Licht verdrängt das Unlicht und verbannt die Reste von Arantalwas Schergen in die immer kleiner werdenden Schatten der Tempelhalle wie das Ungeziefer, das sie sind.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal weicht das sanfte, hellblaue Licht einem leuchtenden Orangeton, der die Tempelhalle wie ein plötzlicher Sonnenaufgang flutet. Erst glaubt ihr, es dringe aus den Himmeln über dem aufgesprengten Dach der Tempelhalle. Dann aber merkt ihr, dass Orimas Statue die Quelle des Lichts ist. Bewegung, ja Leben, ist in sie eingekehrt! Sie hat ihre Hände und ihren in den Nacken gelegten Kopf gen Himmel gerichtet, von wo aus Licht in ihre blinden Augen ein- und ihren Körper durchdringt. Dieser gibt es in einem warmen Orangeton ab, der euch blendet, aber euch auch wärmt und stärkt. Der steinerne Leib der Orimastatue ist zu Wärme und Licht geworden!

Orima ist aus ihrer Entrückung in andere Sphären zurückgekehrt. Das Verschwimmen von Traum und Wirklichkeit in Madayas Träumen hat ihr diese Rückkehr ebenso ermöglicht wie die Helden mit ihren Fähigkeiten und jenen der Bahalyr. Mit ihrer Rückkehr wendet sich das Blatt im Kampf gegen die Goldene Horde. Orimas Licht löst den Nebel und das Unlicht (siehe Seite 50) auf. Alle dort beschriebenen Effekte enden abrupt, was auch Arantalwas Macht, Einfluss und Stärken reduziert. Lediglich in den verbleibenden Schatten hinter einigen Säulen und in wenigen Winkeln des Tempels kann Arantalwa noch wirken. Überall, wohin Orimas Licht vordringt, vergehen die Geschöpfe und Diener des Namenlosen: Die Gegner aus der Goldenen Horde zerfallen zu grauem Staub und purpurnem Nebel, der sich daraufhin zerstreut, Arantalwa selbst, der sich ja als

körperliche Gestalt in den Kampf begeben hat, erhält innerhalb des Lichtscheins pro KR 1W6 SP. Während des restlichen Kampfes spüren die Helden Orimas karmale Präsenz. Es liegt nun in ihren Händen, den Kampf zu entscheiden und Arantalwa zu besiegen, während Orima sich manifestiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit eurem letzten Hieb schwindet auch die letzte Nebelschwade. Das helle, warme Licht, das mit Orima kam, leuchtet nun den gesamten Tempel aus. Fast wirkt es so, als bestehe eure Welt nur mehr aus Licht und den Tempelsäulen des Rosentempels, hinter dessen Ausgängen ahnt ihr die Unendlichkeit. Orimas Statue aber ist zu einer göttlichen Lichtgestalt geworden. Ihr spürt ihre Macht als ein Prickeln auf eurer Haut, eine Kraft, die euch durchdringt und eine Gänsehaut verursacht. Dann erhebt die blinde Schicksalsgöttin ihre Stimme, die sich in euren Köpfen manifestiert, und wendet sich an euch:

„Habt Dank dafür, dass ihr Amalaia halt, wieder eins zu werden, und mich zurück in diese Welt brachtet. Lange war ich fort und vieles hat sich verändert. Nur bis zu diesem Moment konnte ich aus meinem Exil sehen und vorausahnen, was geschehen wird. Der weitere Weg dieses Götterzeitalters aber ist auch vor mir noch verborgen. Ich werde wieder lernen müssen zu sehen, um das dhaza zu entlarven. Es ist stets die Zeit, die das Schicksal nach und nach enthüllt.“

Bei diesen Worten nimmt das Licht immer mehr zu, löst die Konturen des Tempels und Orimas schließlich ganz auf. Während ihre letzten Worte verhallen, seid ihr für einen Moment nur mehr von warmem Licht umgeben. Dann spürt ihr wieder Sand unter euren Füßen und den leichten warmen Wüstenwind auf eurem Körper. Um euch herum formen sich Dünen. Und über euch fliegt die Bahalyr. Sternenklang steht in eurer Mitte und lächelt. „Meine Seele ist nun wieder eins, das habe ich euch zu verdanken.“



Nachdem Orima sich verabschiedet hat und die Helden die Traumwelt verlassen haben, befinden sie sich in der Wüste Khôm an dem Ort, wo Tie'Shianna unter Sand begraben liegt. Sie hören das Lied Amalaias nun im Wüstenwind, erstmals in seiner Gänze und Vollkommenheit, ohne einen Hauch von Makel. Ihre Aufgabe ist vollbracht.

Das Kind Sternenklang birgt nun die vollständig wiedervereinte Seele Amalaias, der Falke ist ihr Seelentier, das iama ihr Seeleninstrument und die Bahalyr nur mehr ein Schiff – nun gut, ein hochmagisches elfisches Flugschiff –, auf dem man die Wüste verlassen kann. Die Helden haben nun die Möglichkeit, erstmals mit Amalaia, wie sich das Kind nun nennt, über all das Erlebte zu sprechen. Sie bedankt sich bei ihren Rettern und steht ihnen

Rede und Antwort. Über mehrere Tage noch können die Helden sie nun über alles befragen, während Amalaia die Bahalyr sicher über die Wüste gen Westen lenkt. Sie erinnert sich nun vollends an ihr Leben als Amalaia. Sie lädt Lailath dazu ein, mit ihr zu den Inseln im Nebel zu reisen, was die Elfe annimmt. Auch Seri wird gefragt, zögert aber keinen Augenblick: sie bleibt lieber bei Tasia. Auf ihrem Weg überfliegt die Bahalyr an der Kabashpforte noch die Ruinen Adha'bangravars, wo einst die Hochelfen der Königsstadt Tie'Shianna den ins Meer der Sieben Winde fließenden Fluss Nalayr überwachten. Dabei dürfen die Helden gemeinsam mit Amalaia noch einmal einen letzten Eindruck einer Traumwelt Madayas erhaschen, bevor die ihnen hinterher winkenden Wächter in ihren blitzenden Rüstungen langsam verblissen und zur Erinnerung werden. Dann folgt Amalaia weiter dem versandeten Flussbett des Nalayr bis zur Küste des Horasreichs in der Nähe von Eldoret, dort, wo der Fluss einst ins Meer mündete. Hier landet die Bahalyr und setzt die Helden ab. Es ist Zeit für den Abschied. Amalaia wird zu den Inseln im Nebel aufbrechen, um ihre Schwester Seltaia und ihren König Fenvarien zu sehen. Sie will ihr Volk wiedertreffen und Vertrautes suchen. Ihr Schiff kann die Nebelbarriere zu dieser Globule überwinden. Und sie betont, dass dies in beiden Richtungen möglich ist. Ob sie damit in Aussicht stellt, dass sie und andere Hochelfen von den Inseln im Nebel als Besucher nach Aventurien zurückkehren könnten, bleibt vorerst ihr Geheimnis.

Tasia und Seri wollen zunächst der Stadt Belhanka einen Besuch abstatten. Von dort werden sie einen Weg finden, um schließlich nach Gerasim zurückzukehren und an der Akademie als Lehrende zu arbeiten. Die Helden können vom Horasreich aus nun ihrer Wege ziehen, welche immer das auch sein werden. In den kommenden Jahren werden die Berichte der Bahalyr-Expedition sowie die Rückkehr der Hochelfe Amalaia und der hochelfischen Schicksalsgöttin Orima in Gelehrtenkreisen die Runde machen. Die Mitglieder der Bahalyr-Expedition hingegen werden zu gefragten Experten im Bereich der Geschichte der Hochelfen und der Traummagie – und auch die Kirchen der Zwölfe dürften sich für das Wissen der Helden im Kampf gegen die Ränke des Namenlosen interessieren.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält für das Bestehen des finalen Abenteuers und den Abschluss der Kampagne **50 Abenteuerpunkte**, zudem weitere **20 Abenteuerpunkte**, um in diesem Abenteuer häufig eingesetzte oder sehr zentrale Fertigkeiten wie *Boote & Schiffe*, *Willenskraft*, *Sinneschärfe* oder ihre hauptsächlich verwendete Kampftechnik zu steigern.

ANHANG – ORIMAS SCHICKSALSFÄDEN

»Dies ist die Schrift aus dem vierten Buch Amalaia, in dem gesungen wird von Amalaia die-lebte-in-Madayas-Traum. Keine Legende des Faedhari wird jemals vollendet, jemals erzählt sein, denn auf alles Sein folgt unweigerlich das Werden. Sein und Werden aber bedeuten Wandel. Amalaia's Lied aber kam zurück in das Sein und war damit auch dem Werden unterworfen. Eine Irrfahrt stand ihr bevor, doch schließlich war ihr Lied vereint in Seele und Leib. Und sie setzte die Segel

der Bahalyr zu den Inseln im Nebel zu ihrem König Fenvari, mit dem Wissen um Orimas Rückkehr, mit der Macht ihres Schiffes und mit der Neugier auf eine Welt, die sie einst verließ und in die sie nun ward zurückgekehrt. Eôrla.«

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

Die Rückkehr zu den Inseln im Nebel

Amalaia reist zu den Inseln im Nebel und wird dort ihren König Fenvari, ihre Schwester Seltaia und viele andere Hochelfen wiedersehen. Bis zu Fenvari's Rückkehr verging die Zeit in der Globule der Inseln deutlich schneller als in Aventurien. Die Rückkehr des Hochkönigs als Herz des Volkes der Hochelfen vor etwa 30 aventurischen Jahren hat zu einer temporalen Rückkopplung geführt, so dass der Zeitverlauf in der Globule und auf Dere seit dieser Zeit wieder größtenteils gleich verläuft.

Bei seiner Rückkehr fand Fenvari sein Volk in die miteinander verfeindeten „Alten“ (Asdharia: Tellwar) und die „Wilden“ (Asdharia: Laorim) und das sich aus dem Konflikt heraushaltende „Volk des Meeres“ (Asdharia: Lyrdion, nach dem Meer Lyr, in dem die Inseln im Nebel liegen) gespalten vor. Während die Tellwar die Kultur der Hochelfen bewahrten und in verschiedenen Elfenclass lebten, waren die Laorim davon überzeugt, dass eben diese Kultur für den Niedergang des Volkes verantwortlich war, und wandten sich von ihr ab. Die Mitglieder der Phileasson-Expedition stifteten Frieden zwischen den zerstrittenen Parteien, und Fenvari gelang es, die Elfen

der Inseln im Nebel und die später zu ihnen gestoßenen Wüstenelfen (Asdharia: Shiannafey), die etwa 200 ehemaligen Beni Geraut Schie, in seinem Reich wieder zu vereinen. Gemeinsam gelang es den Elfen, die Echsenwesen der Globule zurückzudrängen und die Machtverhältnisse auf den Inseln im Nebel zu stabilisieren.

In dieses gleichsam junge wie uralte Reich kehrt Amalaia zurück. Sie wird willkommen geheißen und bringt ihr Wissen um den Bau magischer Schiffe mit, ebenso wie die Kunde über das erstarkende dhaza, die Rückkehr Orimas und den Sternenfall auf Dere. Die Neuigkeiten verbreiten sich schnell. Der mögliche Bau von Schiffen, die ihre (aus der Sicht der Elfen) alte Heimat bereisen könnten, um Botschafter und Expeditionen zu schicken, ja die Inseln im Nebel womöglich zu öffnen, wird von Fenvari, seinen Beratern und auch seiner alten Vertrauten Amalaia mit Sicherheit als eine der zentralen Fragen der Zukunft diskutiert werden. Selbst die zerstörte Taubralir, das Zauberschiff, mit dem Phileasson einst auf die Inseln reiste, könnte womöglich von Amalaia restauriert werden.

Die Rückkehr Orimas

Orima war über 1.000 Jahre lang die Hochkönigin der Elfen in Nachfolge des legendären Simias und als Vorgängerin Fenvari's. Die Phileasson-Expedition hat vor 30 Jahren eine mythische Verbindung zwischen dem Zustand des Elfenvolks und seiner Hochkönige aufgezeigt: Während Fenvari's Geist in jahrtausendelanger Gefangenschaft dem Wahn verfiel, wurde auch sein Volk auf den Inseln im Nebel zerrissen. Nun kehrt auch die ehemalige Hochkönigin Orima zurück, die über Jahrtausende abseits der Welt und der Belange Deres existiert hatte. In den Gelehrtenkreisen der Hochelfen der Inseln im Nebel wird dieser Zusammenhang neben weiteren Fragen eifrig diskutiert werden. Was, wenn es bedeutet, dass auch das Elfenvolk sich aus seinem Exil

bewegen und wieder der Welt stellen muss? Amalaia's Kunde und Fähigkeiten geben den Elfen ausreichend Gründe und zusätzlich auch die Mittel dazu. Natürlich sind bei weitem nicht alle Gelehrten unter den Elfen der Inseln im Nebel dieser Meinung. Auch stellt man sich Fragen zur Apotheose (Gottwerdung) Orimas und deren Auswirkungen sowie auf ihren Aufenthaltsort in den vergangenen Jahrtausenden. Wo war die entrückte Orima mit ihrem Sphärenschiff Rilmandra? „Nur“ im Limbus, außerhalb der Sphären, gar im sagenumwobenen „Licht“, dem mythischen Herkunftsort der Elfen? Oder doch tief im Innersten der Sphären beim Mysterium von Kha? Wenn ja, haben vielleicht andere Hochelfen oder Lichtelfen diesen Weg ebenfalls gefunden und konnten

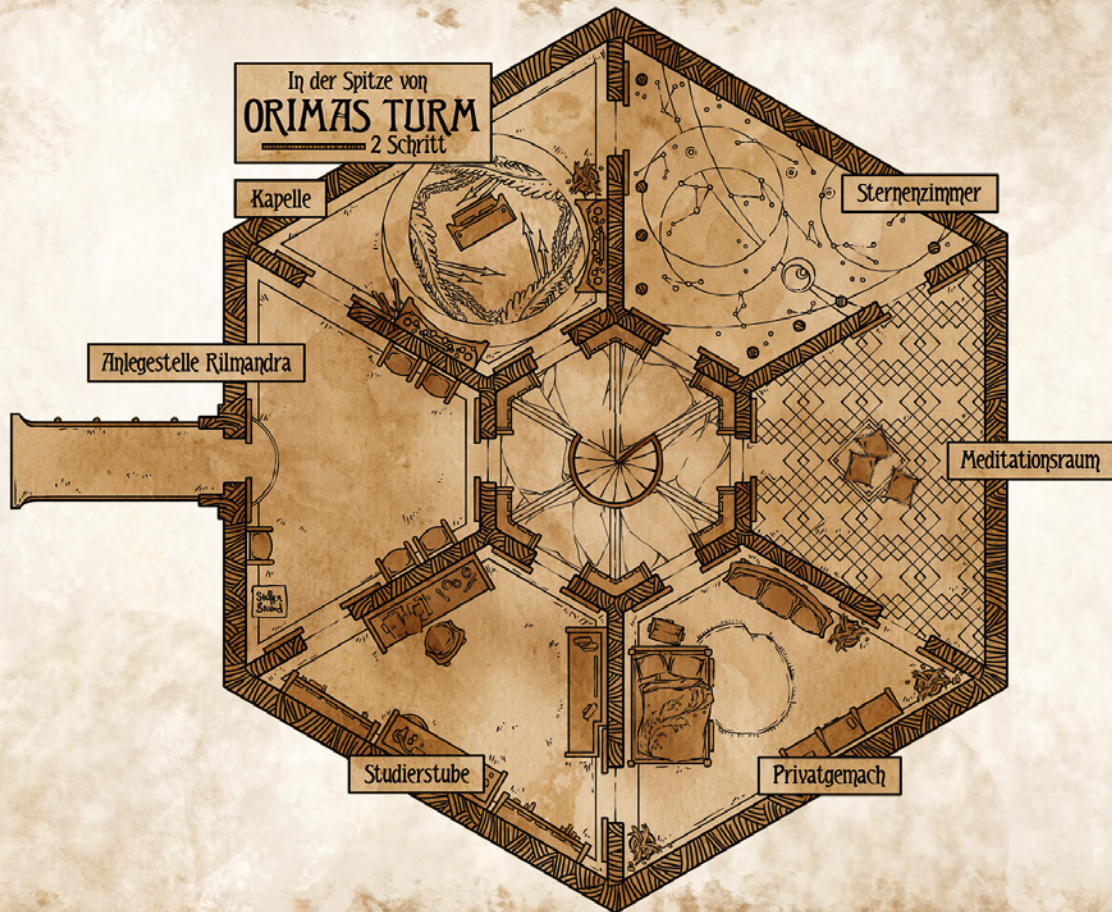
ihnen Sphärenschiffe wie die Rilmandra und andere dabei helfen? Mit diesen Gedanken erfährt auch die Götterverehrung des hochelfischen Pantheons einen Aufschwung auf den Inseln im Nebel. Die Auswirkungen auf das Karmakorthäon sind noch nicht vollends absehbar, aber es mag sein, dass nun auch Entitäten aus dem elfischen Pantheon aus einem langen Schlummer erwachen und ihre Ansprüche unter den Göttern erheben. Orima jedenfalls kann zumindest als eine solche Entität gedeutet werden. Sie ist eine Art Lichtgestalt, nicht mehr fleischlich und real, sondern körperlos, zu einer Idee geworden. Womöglich hat ihre jahrtausendelange Reise außerhalb der oder durch die Sphären ihr entsprechende Macht verliehen, wenn auch nicht vergleichbar mit jener der bekannten Götter. Sie hat gewissermaßen das Sikaryan („Alles, was *wirklich* ist“) hinter sich gelassen und ist zum Nayrakis („Alles, was *möglich* ist“) übergewechselt. Womöglich ist ihre Macht als Schicksalsgöttin der Elfen also irgendwann und irgendwo ein Zünglein an der Waage im Konflikt der Götter oder im Kampf gegen den ewigen Feind der Elfen, den Namenlosen.

Der Sternenschimmer

Am Sternenhimmel Aventuriens tritt in den nächsten Nächten eine Veränderung ein: Viele Sterne sind zuletzt verschwunden oder gar vom Himmel gefallen, wenige kamen hinzu. Um den Elfenstern herum aber leuchtet nun weitaus deutlicher als zuvor ein Nebel aus Einzellichtern, einem Sternenschwarm, den die Hochelfen einst für die Lichter der Sternenträger hielten. Die Helden mögen dies in den klaren Wüsten Nächten über der Khôm an Bord der Bahalyr als erste sehen, doch Astronomen in ganz Aventurien fällt das hellere Leuchten des Elfensterns oder vielmehr von dessen umgebenden Sternenschwarm bald ebenfalls auf. Sie mögen über die Ursache streiten, sprechen von den vielen bisherigen Verdunklungen, die nun anderen Sternen die Möglichkeit geben, heller zu scheinen, aber auch von mystischen Verschiebungen. Zeitgleich aber leuchtet auch der Stern Ucuri (bei den Novadis unter dem Namen *Orhima* bekannt) messbar heller, sodass die meisten sich einig sind, dass hier ein Licht der Hoffnung erschienen ist. Für einige wenige aber ist es das Zeichen einer Rückkehr – die Rückkehr jener Lichtelfe, die in die Welt trat, das erste Elfenkind gebar, das Hochelfenvolk damit begründete und



dessen Königin wurde. Die Königin, deren Kind starb und die den Untergang des Elfenvolkes voraussagte, bevor sie die Welt verließ und in den Limbus ging. Die Limbusreisende, die zur Schicksalsgöttin ihres Volkes wurde. Die Schicksalsgöttin, die zurückkehrte, um den Sterblichen im Karmakorthäon beizustehen und den Helden Aventuriens zu zeigen: Das Schicksal steht an eurer Seite.



TIE'SHIANNA

DIENERVIERTEL

- DV01 Löwentor
- DV02 Türme
- DV03 Kasernen
- DV04 Stall
- DV05 Kristalltor
- DV06 Schmieden

INNERE STADT

- IS01 Nordwesttor
- IS02 Amphitheater
- IS03 Orimas Turm

LEBENDE STADT

- LS01 Heim Oisins
- LS02 Seehäuser
- LS03 Almalaia Haus
- LS04 Drachentor
- LS05 Heilerhaus
- LS06 Schreinereien
- LS07 Bognerei
- LS08 Debattierarena
- LS09 Sonnentor

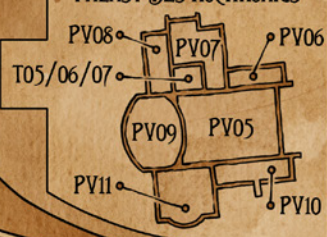
PALASTVIERTEL

- PV01 Palasttor
- PV02 Palast der Windsänger
- PV03 Königspaläste
- PV04 Palast des Hochkönigs

- PV05 Eingangshalle
- PV06 Portal der Rose
- PV07 Gästeunterkünfte
- PV08 Gemächer der Familie des Hochkönigs
- PV09 Thronsaal
- PV10 Landeplattform
- PV11 Halle des Wissens

- T01 Nurti-Tempel
- T02 Zerzal-Tempel
- T03 Rosentempel der Orima
- T04 Pyr-Tempel
- T05 Orima-Schrein
- T06 Nurti-Schrein
- T07 Zerzal-Schrein

PALAST DES HOCHKÖNIGS





Die Worte der Orima – Sternenträger VI

von Dominic Hladek, Nikolai Hoch und Rafael Knop

Sternenträger, so werden jene Elfen genannt, die das sternenförmige Mal an ihrer Schulter trugen, das sie zu Auserwählten für höhere Aufgaben machte. 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.

Tie'Shianna war damals die letzte Bastion der Hochelfen, und diese Stadt müssen die Helden nun aufsuchen, um Amalaia's Seelenlied wieder zu einer Harmonie zu verweben. Es ist immer deutlicher geworden, dass Orima, die elfische Hochkönigin und Göttin des Schicksals, darüber hinaus noch einen größeren Plan verfolgt, in dem Amalaia, die Bahalyr und die Helden die entscheidenden Rollen spielen. Doch diese sind noch immer auf der Flucht vor dem Drachen Feracinar, und an den Hängen des Raschtulswalls braut sich eine weitere, mysteriöse Gefahr zusammen.

Im sechsten und letzten Abenteuer der Sternenträger-Kampagne reisen die Helden an Bord der Bahalyr entlang des Raschtulswalls gen Tie'Shianna. Doch selbst wenn sie die Stadt trotz aller Gefahren erreichen – was wird sie dort erwarten, und welche Aufgaben wird das Schicksal selbst ihnen dort stellen? Fraglos werden die dunklen Mächte, die die Helden seit dem Ruf der Bahalyr zu vernichten trachten, noch einmal alles aufbieten, um die Pläne der Helden zu durchkreuzen.



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: Raschtulswall, Wüste Khôm, Tie'Shianna

Zeit: Sommer 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel / hoch
Erfahrung der Helden: meisterlich bis brillant

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampftalente

WissensTalente

Handwerkstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** und den **Aventurischen Almanach** sowie die fünf 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

US25355PDF

