

NR. 108
STUFEN 5-10

AVENTURIEN

DER BASILISKEN KÖNIG

FALKENHAGEN / FINN

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 5-10



Das Schwarze Auge

10363



DER BASILISKEN KÖNIGIN

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Momo Evcrs, Thomas Römer
Umschlagillustration: Lucio Parrillo
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen, Karten und Pläne: Caryad
Gesamtreaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Krull, Neuss

DAS SCHWARZE ALICE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01

Printed in Germany 2001
ISBN 3-89064-363-9



Der Basiliskenkönig

scanned by
G r u m p e l m u m p f
- **Im Schatten Simyalas III** -

von
Lena Falkenhagen und Thomas Finn
Ein Abenteuer

für den Meister und 3–5 Helden der Erfahrungsstufen 5–10

Mit Beiträgen von
Anton Weste und Hadmar von Wieser

sowie speziellem Dank an
Heiko Buchholz, Peter Diehn, Momo Evers,
Bernhard Hennen, Stefan Küppers und Gregor Rot.





Inhalt

| | |
|--|----|
| Prolog | 5 |
| Handlungsüberblick (Meisterinformationen)..... | 6 |
| Vor dem Abenteuer..... | 8 |
| Akt I: Zum Thron der Winde..... | 10 |
| Durch die Grüne Ebene..... | 11 |
| Travingen..... | 14 |
| Das Geheimnis im Rabenpass..... | 17 |
| Dagals Mysterium..... | 22 |
| Zurück ins Mittelreich..... | 29 |
| Akt II: Zauberranke und Sternenstaub..... | 30 |
| Zurück auf Burg Silz..... | 30 |
| Versammelte Gesellschaft..... | 35 |
| Akt III: Über dem Wipfelmeer..... | 41 |
| Auf den Spuren Simyalas..... | 41 |
| Akt IV: »Das uralte Simyala | 47 |
| Ankunft..... | 47 |
| Simyala — Geschichte und Hintergrund..... | 48 |
| Samtene Pfoten..... | 60 |
| Die Beorns-Jagd..... | 64 |
| Die Sala der Zaubersänger..... | 68 |
| Akt V: Schatten über Simyala..... | 71 |
| Ruhe vor dem Sturm..... | 71 |
| Der Basiliskenkönig..... | 72 |
| Travias Gnade..... | 75 |
| Ausklang..... | 78 |
| Offene Enden..... | 80 |



Prolog

»Ehe andere Sanger waren, war Dagal. Seine Stimme machte, dass jeder und alles lauschte. Die Nachtigallen saen auf seinem Haupt, die Silberlwen deckten seine Fe. Am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen erbauten ihm die Winde einen Thron. Von hier trugen sie seine Stimme ber alle Walder. Dagal sang die alte Zaubermelodie; Dagal sang sein Lied; Dagal sang sich selbst.

Dann aber kam das Namenlose in Dagals Geist. Es gelang ihm, das Letzte in sich zu bezwingen und zu tten; den Tod. Er wurde Wachstum ohne Grenzen und ohne Ende. Seine Gedanken quollen hervor und ber die Walder. Weil Dagal's Lieder berall erklangen, waren sie berall wahr.

Die Elfen wuchsen ohne Ma und erfllten die Ebenen. Sie nannten sich die Hohen Elfen. Dagal kampfte gegen das Namenlose. Um das Letzte in sich wiederzufinden, ersann er das ganze Leben und Sterben der Elfen. Weil Dagal's Lieder berall erklangen, kamen Sterben und Krankheiten unter die Hohen Elfen.

Schlielich gelang es Dagal, auch das Erste in sich zu bezwingen und zu tten: das Sein. Ohne Tod und ohne Sein verschwand Dagal, ohne nicht zu sein.

Nur Dagal's Thron blieb am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen. Bis heute mhen sich die Sanger zu erreichen, dass Dagal's Lieder nicht mehr erklingen, und singen uns vom Thron von Dagal dem Wahnsinnigen.«

—inhaltliche Wiedergabe eines alt-elfischen Liedes der Auelfen vom Oblomon

»/.../ Wahrend eurer Wanderung sind in eurer Welt Dinge geschehen, die Unheil bergen. Geht und sucht die Elfenharfe am Thron der Winde. Lauscht auf die Stimme des Kristalls. Wahrend seines Angriffes hier hat das Auge seine Schergen zur Harfnerin gesandt und ihr das Instrument gestohlen. Der Sklave aus dem Norden wird den Gefallenen am Thron der Winde binden. Haltet ihn auf und bringt die Harfe zur Harfnerin. Gemeinsam geht nach Simyala und erneuert den Spiegelbann!«

—die Lichtelfe Madaya am Dunklen Brunnen in den Salamandersteinen

»/.../ Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht, zu binden das Bse, denn Bses schlaft nicht.

Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht, Frchtet den Tag, da der Spiegel zerbricht [...].«

—Refrain der auelfischen Weise vom Basiliskenknig

»/.../ Die Stadt der Hochelfen aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen berhand, und nichts, was dort wuchs oder wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwahlte sich gar einen Kaiser. Jene Elfen, die nicht die Seuche dahinraffte, verwandelten sich in Katzen und fhrten Krieg gegen die Ratten [...].«

—aus Die Sechste Tat Gerons des Einhandigen; in Annalen des Gtteralters



Handlungsüberblick (Meisterinformationen)

Das vorliegende Abenteuer ist der dritte und abschließende Teil der Trilogie *Im Schatten Simyalas*. Die Trilogie hat die spektakuläre Wiederentdeckung der mythischen Hochelfenstadt Simyala im Reichsforst und damit die Vereitelung eines Plans Pardonas, der höchsten Legatin des Namenlosen, zum Thema: die Wiedererweckung und Befreiung des unheimlichen *Basiliskenkönigs*.

Handlungsübersichten zu den vorangegangenen Bänden **Namenlose Dämmerung** und **Stein der Mada*** finden Sie im vorangegangenen Abenteuerband. Aus Platzgründen wird hier auf eine Wiederholung verzichtet, da Sie als Spielleiter das vorliegende Abenteuer ohnehin kaum als eigenständige Etappe spielen, sondern als Fortsetzung der ersten beiden Teile der Simyala-Kampagne präsentieren werden.

Anmerkung: **In Stein der Mada** hatten die Helden in Punin Gelegenheit, sich eine größere Menge Informationen in Form von Quellentexten anzueignen, die zum Verständnis des komplexen Hintergrundes der Kampagne beitragen sollen. Falls Ihre Helden einige dieser Spuren gleichsam im Galopp übersprungen haben sollten, brauchen Sie nicht beunruhigt zu sein: Im ersten Questen-Teil des vorliegenden Bandes findet sich eine weitere Gelegenheit, einige der Textpassagen aus **Stein der Mada** nachzureichen.

Der Basiliskenkönig beginnt, wo der **Stein der Mada** endete: Die Helden erfuhren von der mythischen Lichtelfe *Madaya*, dass der Gegenspieler der Helden — *Beorn der Blender* (der ehemalige Widersacher des legendären thorwalschen Kapitäns Asleif Foggwulf Phileasson und heute rechte Hand Pardonas, höchste Legatin des Namenlosen auf Dere) — während des Aufenthaltes der Helden in den Salamandersteinen der elfischen Gräfin *Nahaniel Quellentanz* einen unangenehmen Besuch abgestattet hat.

Und nicht nur das: Beorn vermochte es, die zuvor von den Helden mühsam aus Punin heraus geschaffte *Harfe der Zwölf Winde* in seine Gewalt zu bringen, um mit ihr "den Gefallenen am Thron der Winde zu binden". Sowohl das Schicksal der in der Zwischenzeit offenbar überrumpelten Gräfin, als auch das Rätsel um jene Entität, die die Lichtelfe *Madaya* kryptisch als "der Gefallene" bezeichnete, blieb den Helden einstweilen verborgen. Sicher scheint nur eines: Das Heil der gesamten Queste hängt davon ab, ob es den Helden gelingt, Beorn zuvorkommen.

Im ersten Teil des vorliegenden Abenteuers begeben sich die Helden nun auf die gefährvolle Reise zum mythischen *Thron der Winde* inmitten der Gelben Sichel: die ehemalige Wirkungsstätte *Dagals* des Wahnsinnigen - wie *Madaya* ein weiterer rätselhaf-

ter Lichtelf der elfischen Mythologie und ehemaliger Besitzer der Harfe der Zwölf Winde. Auf ihrem Weg dorthin haben die Helden Gelegenheit, Kontakt mit den geheimnisvollen *Steppenelfen* der Grünen Ebene aufzunehmen und sich ihrer Hilfe zu versichern. Und nicht nur das: In *Travingen*, der einzigen menschlichen Siedlung in der unwirtlichen Steppe, kommt es zu einer weiteren wundersamen Begegnung, für die sich erneut die Göttin *Travia* verantwortlich zeichnet. Langsam kristallisiert sich heraus, dass die Götter nicht nur die Pläne des Namenlosen durchkreuzen, sondern auch Beorns Seele retten wollen.

Angekommen in der Gelben Sichel und nach einem Zwischenspiel in einem verborgenen *Boron-Kloster*, das von Beorn und seinen finsternen Mitstreitern eingenommen wurde, gelingt es den Helden, auch mit dem Lichtelf *Dagal* in Kontakt zu treten und das Rätsel seiner heutigen Existenz zu klären. Ereignisse, die sie nun direkt zum Thron der Winde führen, wo sich die Helden ein weiteres Mal Beorn dem Blender stellen müssen. Denn Beorn beabsichtigt, mit der Harfe den *Gefallenen* zu befreien, einen machtvollen 'dreizehnten Wind', mit dem der Namenlose einst *Dagals* Geist zu überwältigen versuchte. Den Helden gelingt es, die Harfe zurückzuerobern (und ein drittes Liedfragment aufzuspüren), nicht aber die Befreiung des namenlosen Windes zu verhindern, mit dem sich Beorn später gewaltsam eine Bresche durch den Spiegelbann *Simyalas* schlagen wird, der die wunderbare Elfenstadt bis heute verhüllt.

Die Helden eilen anschließend besorgt zurück nach *Burg Silz*, um hier nach Gräfin *Nahaniel Quellentanz* zu schauen, der Beorn die Harfe auf dem Weg nach Norden stahl. Dort angelangt entdecken die Helden, dass die Burg gleich einem Märchenschloss in Ranken versunken ist. Während im Innern *Nahaniel* und ihre Gäste durch einen Fluch des Namenlosen im Todesschlaf liegen und allein von *Travias* Macht vor der Rache des All-Einen bewahrt werden, müssen sich die Helden außerhalb mit der misstrauischen *KGIA* plagen, die inzwischen ebenfalls vor Ort ist.

Neben *Nahaniel* und ihrer Sippenschwester *Allechandriel* treffen die Helden *Allerich* von Falkenwind, Mutter *Shaya* und den Roten Pfeil, der den Humusschlüssel nach *Simyala* tragen will (siehe dazu den Kastentext auf der gegenüberliegenden Seite). *Nahaniel* lässt nun zu einer weiteren Expedition in den *Reichsforst* rüsten, um endlich die verschollene Hochelfenstadt *Simyala* zu finden. Wie erwartet erweist sich die Reise durch den *Reichsforst* als mühevoll und mysteriös. Doch schließlich findet der Baron von Falkenwind (in dessen Adern *Feenblut* fließt) ein wundersames Wipfelschiff, mit dem die Reise fortgesetzt werden kann. Eine letzte Attacke des dreizehnten Windes müssen die Helden über sich ergehen lassen, dann gelingt es ihnen endlich, den Schleier um einen der geheimnisvollsten Orte zu lüften, der

*) Erratum zu **Stein der Mada**: In diesem Abenteuer muss im Kasten 'Informationssuche' auf Seite 26 unter Abschnitt *Stein der Mada* (Ilaristen) auf Quelle Q25 verwiesen werden, nicht auf Q23



sich auf dem aventurischen Kontinent befindet: das verschollene und gefallene *Simyala*.

Hier, im letzten Teil der Kampagne, stoßen die Helden auf die Relikte einer Jahrtausende zurück liegenden Vergangenheit, die die Helden an die Vergänglichkeit allen Seins erinnern wird. Und nicht nur das: Die Helden treffen auf die legendären *Katzen (elfen)* *Simyalas*, die im steten Kampf mit namenlosen Rattenscharen liegen.

Zusammen mit ihren neuen Verbündeten müssen sie Nahaniel zunächst einmal zu einen Ort bringen, an dem die Elfe mit der

Zur Kampagne

Die Trilogie *Im Schatten Simyalas* (insbesondere der vorliegende dritte Teil) wird Ihren Helden nicht nur Gelegenheit zu einigen wirklich phantastischen Entdeckungen geben. Sie wurde auch mit dem Ziel konzipiert, einige von der Redaktion seit langem lancierte Handlungsstränge zusammenzuführen bzw. die Auswirkungen einiger älterer Abenteuer im heutigen Aventurien darzustellen. Auch wenn die Kenntnis der unten aufgeführten Publikationen (insbesondere der älteren) für diese Kampagne nicht vonnöten ist, so möchten wir den treuen, langjährigen DSA-Veteranen unter Ihnen nicht vorenthalten, welche Spuren hier aufgegriffen wurden:

- Die Harfe der Winde konnte erstmals in dem älteren Abenteuer *In den Fängen des Dämons* entdeckt werden (eine weitere Möglichkeit hierzu bot das Abenteuer *Der Krieg der Magier*).
- Die *Simyala-Kampagne* erklärt das zwölfgöttliche Interesse an den phantastischen Ereignissen der inzwischen schon legendären *Phileasson-Saga*: Geschehnisse, die die Aventurier vor fünfzehn Jahren erstmals (wieder) auf die finstere Elfe *Pardona* haben aufmerksam werden lassen. In diesem Zusammenhang erscheint auch — ganz nebenbei — die rätselhafte Stadtgründung *Travingens* in dem älteren Abenteuer *Schatten über Traviass Haus* in einem neuen Licht.

Ein Wort an den Meister, an die Spielleiterin

Der Basiliskenkönig ist ein vergleichsweise 'hartes' Abenteuer, insbesondere sein Showdown. Selbstverständlich sollten Sie als 'Manager/in' des Spiels dennoch darauf achten, dass Ihre Spieler Spaß haben, auch wenn die Helden leiden müssen.

Kein Held sollte vor dem Finale um den Basiliskenkönig an Rattenbissen, Schlingpflanzen, Dämonenpfühlen oder Söldnerschlägen ruhmlos versterben — es sei denn, der Spieler selbst wünscht dies so. Bringen Sie Ihre Helden an die Grenze ihrer

Harfe der Zwölf Winde den *Spiegelbann* um *Simyala* erneuern kann.

Doch auch ein 'Schloss' für den mythischen Zitadellenschlüssel des Humus (im Besitz des Roten Pfeils) will gefunden und *Beorns/Pardonas* namenloser Plan aufgedeckt werden.

Alles in allem Ereignisse, die in einen gewaltigen Überraschungsschlag der Helden gegen den Namenlosen und seine derischen Diener münden, die nichts weniger planen als die Rückkehr jener Entität, von denen bis dahin nur alte, finstere Legenden zu künden wussten: der Basiliskenkönig.

- Das Rätsel um die Blaue Flamme *Simias* wird gelöst. Die heilige Flamme erhielt die auelfischen Gräfin *Nahaniel Quellentanz* am Ende des Abenteuers *Brogars Blut*. Die Flamme wird nun im Rahmen dieser Kampagne ihrer Bestimmung zugeführt.

- Um den Spiegelbann um *Simyala* erneut zu weben, bedarf es dreier Komponenten: zum einen des vollständigen Zauberspruches des Hochelfen *Antaraleon*, zum zweiten natürlich der Harfe der Zwölf Winde.

Die dritte unverzichtbare Komponente, sogenannter Sternstaub, wird den Helden rechtzeitig von einem Phex-Geweihten überbracht, dessen gefährvolle Queste Sie in dem Roman *Das Greifenopfer* nachlesen können.

- Überraschend ist auch das Erscheinen des elfischen Meisterschützen *Ta'inobhal Totenamsel* auf Burg *Silz*, den die Menschen den 'Roten Pfeil' nennen. Er ist Mitglied der 29 *Hai* von *Ruban* dem Rieslandfahrer organisierten Expedition in die *Khöm*, deren langfristiges Ziel unter anderem das sagenhafte *Güldenland* war. Er zog aus, um die Prophezeiung des Lichtvogels zu erfüllen: die Gewinnung der sechs elementaren Zitadellenschlüssel (siehe der Roman *Erde und Eis*). Die Expedition gilt derzeit noch immer als verschollen, aber das wundersame Auftauchen des Roten Pfeils stellt klar, dass sie nicht erfolglos war.

Leistungsfähigkeit und darüber hinaus - doch denken Sie für die Spieler dramaturgisch.

Ob ein Held im Showdown sterben sollte, müssen Sie mit Ihrem meisterlichen Gespür herausfinden. Dies kann den Pathos des Abenteuers für alle ungemein erhöhen, es einem Spieler aber auch gründlich ruinieren, falls Sie die falsche Entscheidung treffen. Versuchen Sie, sich beim Leiten dieses Abenteuers in Ihre Spieler einzufühlen, stets die in der - irdischen und aventurischen — Luft liegende Stimmung zu erspüren. Ihre Spieler werden es Ihnen danken.



Vor dem Abenteuer

Ehe Sie mit dem **Basiliskenkönig** beginnen, wollen wir Ihnen und Ihren Spielern einen kurzen Überblick über die Schauplätze der ersten Teil-Queste des vorliegenden Abenteuers geben. Es handelt sich alles in allem um Informationen, die nach Meisterentscheid gebildeten oder ortskundigen Helden mittels individuell zugeschnittener Proben auf Klugheit, *Tierkunde*, *Geographie* und/oder *Götter und Kulte* zugänglich gemacht werden können.

Grüne Ebene und Gelbe Sichel

Bei der **Grünen Ebene** handelt es sich um eine ausgedehnte, regengetränkte Grassenke zwischen Roter und Gelber Sichel, die die (Steppen-)Elfen als *Goblin-Wiese*, die Nivesen hingegen als *Karen-Gras* bezeichnen (siehe auch **Rauh Land im hohen Norden**, S. 11f.).

Der gesamte Landstrich ist eine fruchtbare, flache und 'übersichtliche' Region, deren Eintönigkeit nur hin und wieder von Nadelgehölzen, Birkenwäldern und Klippenmassiven durchbrochen wird. Nivesen und ihre Karenherden trifft man in der Ebene nur gelegentlich an, dafür immer öfter Handelskarawanen aus dem Bornland. Die *Goblins* — die sich hier noch eine eigenständige Kultur bewahrt haben - sind zwar nicht mehr so zahlreich wie früher vertreten, gelten aber noch immer als große Gefahr. Die mysteriösesten Bewohner der Senke allerdings sind mit Sicherheit die geheimnisvollen Steppenelfen (siehe unten).

Die einzige menschliche Siedlung in der ausgedehnten Steppe ist der kleine, etwa 150 Seelen zählende Ort **Travingen**, der sich um einen einsamen Travia-Tempel herum inmitten der Ödnis erstreckt; ein Tempel, den die Travia-Geweihte Herdgar im Jahr 10 Hal aufgrund einer rätselhaften Vision ihrer Göttin erbauen ließ (siehe auch das ältere Abenteuer **Schatten über Travia Haus**). Heute verläuft hier eine immer bedeutender werdende Handelsroute zwischen dem Mittelreich und dem durch die Schwarzen Lande weitgehend vom Restkontinent abgeschnittenen Bornland.

Neben *Trichterameisen* und *Rempelkäfern*, die immer wieder den Untergrund durchlöchern und damit Reitieren gefährlich werden können, stellen vor allem die heimischen Rauwölfe eine Gefahr dar. Diese sind zwar vor allem auf der Jagd nach wild lebenden Tieren (darunter *Karene*, *Steppenrinder*, *Halmar-Antilopen* und *Pfeifhasen*), schrecken aber auch nicht davor zurück, die OHerden der Nivesen, junge Ponyfohlen und allzu wagemutige Helden anzufallen.

Hin und wieder müssen sich Reisende auch vor durchziehenden *Ogern* und jagenden *Drachen* hüten, die ihre Höhlen und Horte in der Roten oder Gelben Sichel haben. Als gefährlichste Vertreterin unter den hier heimischen Drachen gilt ein weibli-

cher, ursprünglich aus dem Raschtulswall stammender Riesenschildwurm, der später vom damaligen Grafen Golambes aus den Trollzacken, 14 Hal dann von Herzog Waldemar und dem Schwertkönig Raidri Conchobair aus der Schwarzen Sichel vertrieben wurde (siehe **Aventurisches Archiv I**, S. 14).

Nördlich der Grünen Ebene beginnen die Ausläufer der **Gelben Sichel** (die die Elfen *goblinda* nennen), ein schroffes Mittelgebirge, dessen Flanken größtenteils aus brüchigem Schiefer bestehen und dessen Gipfel bis zu 1.000 Schritt in die Höhe reicht. Über das Gebirge führt der **Rabenpass**, ein heiliger Ort des Boron-Kultes, der vor knapp 15 aventurischen Jahren schon einmal Schauplatz eines Abenteuers war. Damals fiel hier Beorn der Blender, der Widersacher des Thorwaler Kapitäns Asleif Foggwulf Phileasson, am Ende seiner legendären Wettfahrt in die Hände der verderbten Pardona (siehe **Die Phileasson-Saga**). Mythologisch handelt es sich bei dem Gebirgsmassiv um *Hazaphar*, die klügste und kleinste dreier Gigantenschwestern, die ihre Leiber in grauer Vorzeit den Göttern als Waffen darboten, damit diese gegen das *Omegatherion*, die Vielleibige Bestie des Dämonensultans, bestehen konnten. Die drei Gigantenschwestern liegen seitdem als Gelbe, Rote und Schwarze Sichel im Schlaf (siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, S. 15).

Und nicht nur das: Den elfischen Mythen zufolge war die Gelbe Sichel die Heimat *Dagals des Wahnsinnigen*, eines Lichtelfen, dem die Winde zu seinen Ehren einen Thron erbauten. Doch Dagal wurde vom Gott ohne Namen berührt und im Kampf gegen das Namenlose erschuf er in seinen Liedern das ganze Leben und Sterben der Elfen - bis er den Legenden nach das Sein überwand, ohne *nicht* zu sein ... (siehe **Geheimnisse der Elfen**).

All diesen Umständen wird im Abenteuerverlauf noch eine Bedeutung zukommen.

Die Steppenelfen

Die Helden werden im ersten Kapitel dieses Abenteuers auf die geheimnisvollen **Steppenelfen** treffen, ein mysteriöses (da an Kopfhöhe sehr geringes) Reitervolk, das sich selbst als *Kinder des Windes* bezeichnet und das in vier aventurischen Gebieten heimisch ist. Dabei handelt es sich zum einen um das Einhorngras, das Hochland zwischen dem Mittellauf des Kvill und dem Brinask, zum zweiten um die Grüne Ebene (siehe oben), zum dritten um das Hochland zwischen Gerasim und dem Rabenpass über die Gelbe Sichel, und als viertes um die südlichen Ausläufer jener Weiten zwischen Frisund und Letta, die unter dem nivesisch-elfischen Wort *tundra* bekannt sind. Die zwei größten Stämme der Kinder des Windes leben in dem Gebiet zwischen Oblomon und Letta sowie in der Grüne Ebene.

Über die Kinder des Windes ist nicht viel bekannt. Man vermu-



tet, dass dieses Elfenvolk insgesamt etwa 500 Köpfe zählt und eng mit den Auelfen verwandt ist. Sie selbst leiten ihre Herkunft von dem Hochelf Lanel ab, dessen Reiter seinerzeit den Untergang des gleißenden Elfenkönigreichs von Tie'Shianna überlebten und die - nach Lariels Entrückung - noch heute seinem Vorbild folgen.

Als größte Besonderheit des elfischen Reitervolkes muss die intensive Beziehung zu ihren ausdauernden, kleinen, weißen Reittieren angesehen werden, die bei den Menschen unter der Bezeichnung *Firponys* bekannt sind. Jedes Kind des Windes erwählt am Ende seiner Kindheit ein Fohlen, das aus der Verbindung der Reittiere seiner Eltern entsprungen ist. Mit diesem Tier, und ebenso mit all seinen Nachkommen, verbindet ihn von nun an ein magisches Band. Da das Leben eines Firponys kurz, das Leben eines Elfen aber für gewöhnlich sehr lang ist, haben die Steppenelfen früh gelernt, das Wesen dieser Tiere zu lieben und nicht das einzelne Tier selbst.

Einzig den anderen Elfenvölkern mag bekannt sein, dass ihre Vettern Wege gefunden haben, Zauber wie *AXXELERATUS*, *MOVIMENTO* sowie *SPURLOS*, *TRITTLOS* und *ÜBER STROM UND ÜBER SEE* problemlos auch auf ihre Ponys auszuweiten.

Als die größten Feinde der Kinder des Windes gelten (neben Wölfen und menschlichen Siedlern) vor allem die Goblins im Gebiet der Gelben Sichel, den Nordwalser Höhen und dem Bornwald. Deren Raubzüge sind heute seltener als früher; doch wenn die Rotpelze angreifen, dann fallen sie meist in einer großen Horde und auf abgerichteten Wildschweinen in die Grüne Ebene ein. Einige Gelehrte vermuten, dass die Steppenelfen noch heute einige Jahrtausend alte Geheimnisse aus der Zeit des Elfenkönigreichs von Tie'Shianna hüten - Genaues weiß aber niemand, da die Kinder des Windes Begegnungen mit den Menschen für gewöhnlich aus dem Wege gehen.

Versuchen Sie, die Kinder des Windes als den Helden gegenüber zwar freundliche, nichtsdestotrotz aber kriegerische und im Zweifel kompromisslose Herren der Grünen Ebene darzustellen. Im Klartext heißt das: Die Kinder des Windes gehen nicht nur energisch gegen marodierende Goblins, sondern auch sehr hart gegen menschliche Siedler vor. Vor allem gegen jene, die die Warnungen der Elfen davor, sich in der Grünen Ebene anzusiedeln, in den Wind schlagen. Travingen und die neue Handelsroute zwischen Norburg und Uhdenberg sind bereits mehr Eingriffe in ihren Lebensraum, als einige der Elfen hinzunehmen bereit sind.



Akt I: Zum Thron der Winde

Das Abenteuer beginnt...

... direkt im Anschluss an die Geschehnisse in **Stein der Mada**. Sollten Ihre Helden Verletzungen aufweisen, werden ihnen die Elfen der Ulmenzauber-Sippe mit Heilkräutern und Magie zur Seite stehen (bis zu 4W6 LP pro Held). Vergessen Sie auch nicht den einmaligen Astralgewinn für magiebegabte Charaktere durch das Wasser des Dunklen Brunnens. — Alles in allem Ressourcen, die Ihre Helden noch bitter nötig haben werden.

Nachdem das Einhorn einen Schwärm Hippogriffen gerufen hat, werden sich die Elfen verabschieden und sich wieder in die tiefen Wälder der Salamandersteine zurückziehen. Den Helden steht nun ein einmaliges Erlebnis bevor: ein zweistündiger Flug über die verträumten Wälder, Seen und Gipfel der Salamandersteine. Als bereits die Weite der Grünen Ebene zu erkennen ist, machen sich die Hippogriffen im äußersten Nordosten des Gebirges zur Landung bereit und setzen die Helden bei einer moosbewachsenen Klippenformation ab, auf der sich zahlreiche unterarmgroße Salamander im Licht der Praiosscheibe sonnen. Erst als sich die Hippogriffen ohne eine Geste des Abschieds wieder auf den Heimflug begeben, erregt eine Bewegung neben einer der Felsen die Aufmerksamkeit der Helden.

Ariana Einhorngruß

Zu eurer Überraschung schält sich aus dem Schatten eines gewaltigen Felsens eine wunderschöne, weißhaarige Elfe mit faszinierenden grünen Augen. Sie trägt einen festen Bauschmantel mit Kapuze und hält in ihrer Linken einen kurzen Bogen, wie er für die Reitervölker des Südens charakteristisch ist. Sie bäugt euch interessiert, nickt, als wolle sie sich innerlich zustimmen, und pfeift anschließend melodios auf zwei Fingern. Unvermittelt ertönt im Innern eines der Felsen das ungestüme Schnauben

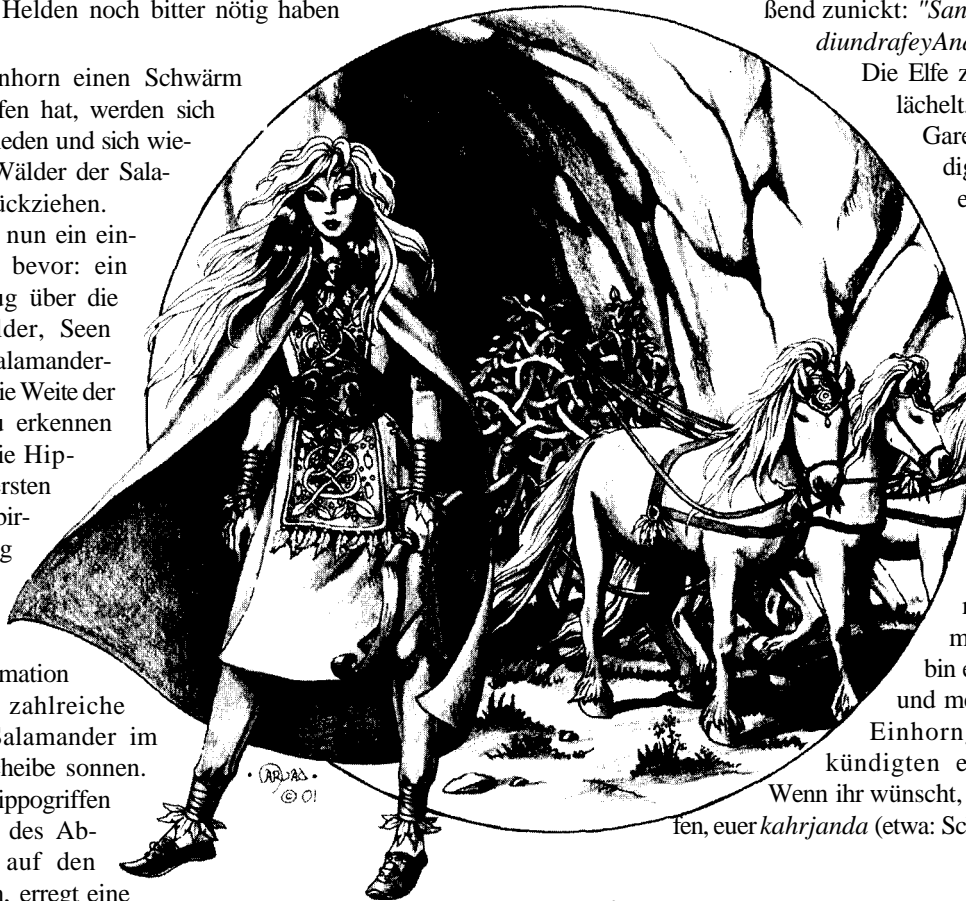
mehrerer Pferde und eine von drei weißen Ponys mit golden schimmernder Kopfzier gezogene Elfen-Troika aus lebendig-grünem Holz erscheint wie aus dem Nichts.

Erst jetzt erkennt ihr, dass sich - keine fünfzehn Schritt von euch entfernt — unter einer nunmehr zerrissenen dichten Moosdecke der Zugang zu einer kleinen Höhle befindet, in der Ponys und Streitwagen verborgen waren. Schnaubend bleiben die drei Ponys neben der Elfe stehen, die euch nun grü-

ßend zunickt: "*Sanyasala bhay! A'dao diundrafeyAnanaNandasanyal*"

Die Elfe zögert plötzlich und lächelt. Dann fährt sie in Garethi fort: "Entschuldigt, aber es ist schon eine Weile her, dass ich die *telor* (Rosenohren) aufgesucht habe, um am Wettkampf um den *covayo bha'iza* (etwa: geschmiedeter Blitz; der legendäre Streitwagen 'Donnersturm') teilzunehmen.

Daher noch einmal: Seid willkommen, Menschen. Ich bin ein Kind des Windes und mein Name ist Ariana Einhorngruß! Die Winde kündigten euer Kommen an. Wenn ihr wünscht, werde ich euch helfen, euer *kahrjanda* (etwa: Schicksal) zu erfüllen."



Meisterinformationen:

Tatsächlich ist Ariana die einzige Steppenelfe, deren Name in der jüngeren Vergangenheit bekannt wurde. Ein Krieger mag sich anhand von Erzählungen daran erinnern, dass Ariana im Jahre 13 Hal (äußerst erfolglos) mit ihrer Elfen-Troika aus lebendem Holz am großen Donnersturm-Rennen teilnahm. Ein wundersames und ebenso seltenes Gefährt, wie es heute nur noch die Steppenelfen herzustellen vermögen.

Ariana kann berichten, dass sie mittels des Zauberliedes WINDGEFLÜSTER das Kommen der Helden und ihre Suche nach Dagals Thron der Winde erlauscht hat.

Spätestens wenn die Helden Ariana den strahlenden Madamanten zeigen, bietet sie ihnen an, sie zu dem *valbharion*, dem Legendensänger der Silberhuf-Sippe zu führen. Er allein kann



den Helden den Weg zum Thron der Winde weisen. Bis die Helden die Gelbe Sichel erreichen (zunächst zu Fuß, später

auf elfischen Firnponys), vergehen — unter Ananas Führung - alles in allem etwa drei Tage.

Durch die Grüne Ebene

Gefährliche Begegnungen

Natürlich steht es Ihnen als Meister während der mehrtägigen Reise in der Grünen Ebene frei, einige passende Zufallsbegegnungen einzustreuen:

Horndrache: Die Helden erregen die Aufmerksamkeit dieses über die Steppe jagenden Ungeheuers, das ein naher Verwandter der echten Drachen ist. Das fliegende Monstrum lässt erst von den Helden ab, wenn es 20 Trefferpunkte einstecken musste.

MU 19 **LE** 85 **AT** 7/17* **PA** 4/12* **RS** 5
TP 2W+2 (Gebiss) / 4W+4 (Klauen) / 5W+7 (Horn)
GS 4/22 **AU** 75 **MR** 12 **GW** 15

*) Hinter dem Schrägstrich stehen Werte für den üblichen Flugangriff; zum Nahkampf kommt es nur bei Flugunfähigkeit des Tiers. Es versucht, den Gegner mit seinem Horn aufzuspießen und anschließend abzuschütteln. Am Boden liegende Opfer wird das Ungetüm mit seinen Klauen packen und davontragen.

Rauwölfe: Ein Rudel aus sieben Rauwölfen heftet sich an die Fährte der Helden. Diese Szene ist eher zur Entwicklung der Atmosphäre denn als Kampfbegegnung gedacht, obgleich Letzteres sich natürlich nicht ausschließen lässt.

MU 11 **LE** 25 **AT** 10 **PA** 6 **RS** 3 **TP** 1W+3
GS 10 **AU** 90 **MR** 2 **GW** 10 (als Meute)

Trichterameisen: Bei Misslingen einer *Gefahreninstinkt-Prob*e+4 und einer anschließend auch noch misslungenen *Reiten-Prob*e+4 bricht des Pony des Helden mit dem Vorderhuf in den Bau von Trichterameisen ein. Das Tier stürzt (und bricht sich dabei ein Bein), der Held nimmt 1W6+3 Punkte Sturzschaden hin — und wird nachfolgend auch noch von einem Schwärm aggressiver Ameisen angefallen (siehe hierzu auch die Regeln in **DGSL** 60), die insgesamt aber nicht mehr als 1W6-1 SP anrichten sollten.

Wie die Helden mit dem verletzten Firnpony verfahren (zur vollständigen Heilung wären 15 auf magische Weise zugeführte Lebenspunkte notwendig), bleibt dem Rollenspiel Ihrer Gruppe überlassen.

1. Reisetag

Am Nachmittag des ersten Tages erreichen die Helden mit Arianas Hilfe eine Senke inmitten der Steppe, in denen sich etwa drei Dutzend Steppenelfen mitsamt ihren Firnponys niedergelassen haben.

Die Silberhuf-Sippe

Das ganze Areal, in dem die Firnponys friedlich weiden, wurde zusätzlich durch bepflanzte Erdaufwürfe vor neugierigen Blicken aus der Ebene abgeschirmt. Die Elfen selbst leben in Zelten, die aus Holzstangen und dünnen (aber dichten) Grassoden errichtet sind und die mysteriöser Weise erst auf hundert Schritt Entfernung unvermittelt als Zelte erkennbar werden. Die Helden werden von den Elfen zurückhaltend, aber freundlich begrüßt. Dennoch stehen wie zufällig jederzeit ein halbes Dutzend Bogenschützen in ihrer Nähe. Überdies stellt sich schnell heraus, dass nur eine Handvoll der Elfen überhaupt Garethi beherrscht. Einzig die Kinder der Silberhuf-Sippe zeigen ihre Neugier unverhohlen.

Den Helden wird nun ein geräumiges Graszelt zugewiesen, in dem sich die Gruppe bei Schlaf, Speise und Trank von den Strapazen der Reise erholen darf. Ariana deutet an, dass sie erst noch mit dem *valbharion* der Sippe sprechen muss - bis dahin sollen die Helden die Gastfreundschaft der Sippe nicht überstrapazieren.

Meisterinformationen:

Die Helden können herausfinden, dass sich die Wurzeln der saftig grünen Grassoden ihres Zeltes förmlich an das Holzgestänge klammern. Dennoch machen die lebendig-grünen Grasbahnen den Eindruck, sich leicht abnehmen und aufrollen zu lassen. Wundersam an ihnen ist ferner, dass sich die Grashalme selbst bei Windstille auf eigentümliche Art bewegen. Tatsächlich entsteht durch die sonderbare Beschaffenheit des Grases ein Effekt, der einer Variante des **CHAMAEIONI** gleicht. Sprich: Die Zelte wirken für das ungeschulte Auge in der Ebene wie sanfte Erdhügel.

Szenen bei den Elfen

Zumindest zwei Szenen sollten Sie während des Aufenthaltes der Helden bei den Steppenelfen einflechten. Die eine, da diese einen wichtigen Hinweis für eine spätere Szene dieses Abenteurers birgt, die andere, um die Nerven Ihrer Helden auf die Probe zu stellen:

• **Der Elfenjunge:** Ein trauriger Elfenjunge betritt das Zelt der Helden, schaut diese scheu an und durchsucht bekümmert die Inneneinrichtung. Fragen die Helden, wer er ist und was passiert sei, erklärt der Kleine den Helden stammelnd, dass er Arelon heißt und Arelan, sein *iama*, sein persönliches Musikinstrument sucht, das er verlegt hat: eine Flöte aus Schwanenbein. Er spürt, dass es hier irgendwo sein muss.



Meisterinformationen:

Diese Begegnung dient zum einen dazu, den Helden mittels des Elfenjungen zu verdeutlichen, welche Beziehung ein Elf zu seinem *iama* hat, zum anderen sollte den Helden die relative Namensähnlichkeit zwischen *Arelon* und seinem *iama Arelan* auffallen. Tatsächlich haben andere Elfenkinder Arelons Flöte im Spiel hinter einem Gebüsch versteckt. Natürlich sollte einer der Helden das Musikinstrument finden. Arelon wird danach Vertrauen zu den Helden fassen und ihre Fragen so gut wie möglich beantworten.

- **Steppenreiter:** Kurz nach Sonnenuntergang preschen vier bewaffnete Steppenelfen auf ihren Ponys in das Zeltdorf. Einer der vier hält bedauernd eine abgeschlagene Menschenhand in die Höhe und erklärt (in *Isdira*), dass "diese uneinsichtige *telor*" auch auf die dritte Warnung der Elfen nicht hören und aus dem elfischen Jagdrevier fortziehen wollte. Nun aber habe sie endlich verstanden! Die anderen Elfen reagieren lediglich mit Nicken und mustern dann die Helden, die diese Szene beobachten, mit kühlen, abschätzenden Blicken.

Meisterinformationen:

Diese Begegnung sollte den Helden klarmachen, dass die Nachfahren des Hochelfen *Lariel* ihre kriegerische Tradition leben. Die Steppenelfen sind nicht bereit, das schleichende Vorrücken der *telor* (Rosenohren, Menschen) in ihre Stammesgebiete hinzunehmen.

Der Hüter des Wissens

Gegen Mitternacht werden die Helden von *Ariana* geweckt und zu einem natürlichen Steppen Hügel geführt, der eine halbe Stunde gen Westen gelegen ist. Das Madamal taucht das Steppenland und eine Bewohnerin in ein fahles, silbriges Licht. Von irgendwoher ist das Donnern von Hufen zu hören.

Dann entdecken die Helden auf dem Hügel einen uralten Elf. In erdfarbene Decken eingehüllt beobachtet er gebannt eine Herde *Firnponys*, die auf der anderen Seite des Hügels erregt hin und her galoppieren. (Auf Helden mit einem Wert von mindestens 7 in *Prophezeien* wirkt es, als versuche der alte Elf konzentriert, die Bewegung der Pferde zu deuten.) *Ariana* bedeutet den Helden, den Alten nicht zu stören.

Endlich hebt der alte Elf die Hand, und die gesamte Herde der *Firnponys* hält schlagartig in ihrer Bewegung inne und bleibt stehen. Erst nach einer Weile dreht sich der alte Elf bedächtig zu den Helden um: "Ich habe bereits auf euch gewartet, *telor*. Schon bald wird ein dunkler Sturm aufziehen! *Bhardona* wird erneut versuchen, die Kräfte des *taub'kharza* zu entfesseln — so wie sie es dereinst bereits einmal getan hat. Nur wird sie diesmal keinen Fehler begehen. Doch nun fragt, *telor*, jene, deren Spuren ihr folgt und deren Wesen euch doch auf ewig fremd bleiben muss. Fragt die Völker der Elfen. Und wenn ich euch Antwort geben konnte: Lasst mich wissen, ob ihr wisst, was euch erwartet, wenn ihr den Spuren *Dagals* folgt."

Meisterinformationen:

Taub'kharza ist das elfische Wort für 'mittels dunkler Magie geschaffenes, zerstörerisches Ungeheuer'.

Die Helden erfahren, dass es sich bei dem Elfen um **Aras Sommerwind** handelt, einen alten Steppenelfen, der schon lebte, als die *Nivesen* noch zahlreich durch die Grüne Ebene zogen. Auch er wurde durch das Zauberland *WINDGEFLÜSTER* auf das Kommen der Helden vorbereitet, von dem er glaubt, die träumenden *Madaya* selbst habe es gesandt.

Aras Sommerwind bewahrt die alten Mythen und Legenden der Kinder des Windes in direkter Generationenfolge seit den Tagen des Hochelfen *Lariel*. Das Auftreten dieser Meisterfigur dient unter anderem dazu, den Wissensstand Ihrer Helden, was die bisherigen Ereignisse der *Simyala-Trologie* anbelangt, noch einmal zu überprüfen und gegebenenfalls zu korrigieren. Ihre Helden sollten im Gespräch mit dem Elf selbst zu gewissen Schlussfolgerungen kommen. *Aras* wird die Diskussion der Helden gegebenenfalls durch gezieltes Nachfragen in die richtige Richtung lenken. Er wird jedoch vermeiden, das Gespräch zu dominieren. Folgende Informationen sollte der alte Elf noch einmal sicher beziehungsweise übermitteln:

- **Dagal der Wahnsinnige:** Stellen Sie als Meister sicher, dass Ihre Helden hinreichend verinnerlicht haben, wer der Lichtelf war. Auch *Aras Sommerwind* weiß nicht, was es mit der Überlieferung auf sich hat, dass *Dagal* verschwand, nachdem er "auch das Erste in sich tötete: das Sein - ohne selbst nicht zu sein ..." Soll dies heißen, dass *Dagal* ins Licht getreten ist? Ist damit vielleicht etwas Ähnliches oder aber gänzlich Anderes gemeint? Spätestens beim Thron der Winde werden sich die Helden diesem Rätsel stellen müssen.

- **Harfe der Zwölf Winde:** *Aras* kann bestätigen, dass die legendäre Harfe das mythische und seit den Tagen *Simyals* verschollene Instrument *Dagals* war. Auch ihm haben die Winde geflüstert, dass inzwischen die Schergen *bhardonas* das Instrument in ihren Besitz gebracht haben. Was mit der Harfnerin (*Nahaniel Quellentanz*) geschehen ist, darüber kann *Aras* keine Auskunft geben. Doch der alte *valbharion* befürchtet das Schlimmste.

- **Die Zaubermelodie:** Berichten die Helden von den bisherigen beiden Liedfragmenten, die sie *Nahaniel Quellentanz* haben zukommen lassen, wird *Aras* die Helden seinerseits fragen, ob die Gräfin glaubt, dass das Lied bzw. die Melodie vollständig ist.

Reagieren die Helden auf diese Gegenfrage unsicher (und das sollten sie), wird der Elf Ihren Helden von einer alten Weise seines Volkes berichten. In dieser ist von drei Teilen, drei Komponenten des Liedes die Rede. Natürlich sei dies eine alte Überlieferung und man könne nicht mit Sicherheit sagen, ob noch ein unentdeckter dritter Teil des Liedes existiere, und wenn ja, ob er je gefunden werden könne. Nur wer das Lied in Perfektion zu spielen vermöge, könne letzten Endes spüren, ob es vollständig ist oder ein Teil fehlt.



Der Spiegelbann: Lassen Sie den Elfen eine Diskussion der Helden über den Spiegelbann Simyalas im Zusammenhang mit dem fürchterlichen Basiliskenkönig initiieren. Heißt es nicht, dass ein Basilisk durch seinen eigenen Blick vernichtet werden kann? Haben die Elfen Simyalas gar eine ganze Stadt eigens zu dem Ziel aufgegeben, den Basiliskenkönig mittels des Spiegelbanns darin einzusperren? Und wenn ja: Warum muss der Spiegelbann erneuert werden, da doch der Siebenstreichträger Geron das Ungeheuer nachweislich mit sechs Streichen der Götterwaffe gefällt hat? Überhaupt: Ist der Basilisk überhaupt ein Tier? Und kann es somit je einen Tierkönig der Basilisken gegeben haben?

Aber Aras Sommerwind kann auch mit einigen neuen Informationen aufwarten:

- **Pardona:** Aus den Tagen Lariels ist überliefert, dass *bhardona* den Basiliskenkönig mittels des Wissens der Unaussprechlichen (der alten Echsenrassen) aus den dunkelsten Urklüften der Welt ins Diesseits rief. Dabei unterlief ihr ein Fehler, der sie für ein Jahrtausend in die lichtlosen Gefilde jenseits der Sterne schleuderte. Irgendwann zu diesem Zeitpunkt kam es zu einem Ereignis, das *bhardona* für ein Jahrtausend in die lichtlosen Gefilde jenseits der Sterne schleuderte. Doch ihre böse Saat ging auch ohne ihre Pflege auf - die Reiche der Hochelfen vergingen.

- **Der Gefallene Wind:** Ein uraltes Lied aus der Zeit nach dem Untergang des gleißenden Elfenkönigreichs von Tie'-Shianna benennt einen weiteren Aspekt um Dagals Schicksal. Darin heißt es, dass Dagal am Thron der Winde über 13 Winde gebot, die seine *dhamandra mha* (etwa: mehrstimmige Melodie) in alle Winkel der Welt trugen. Doch nur zwölf Winde gaben sich seinem Harfenspiel freiwillig hin. Der dreizehnte Wind - der auch der 'Gefallene' genannt wird — war der Hauch des wesenlosen *dhaza* (etwa: Das-das-Eins-zerstört oder Das-das-Sein-bekämpft; der Namenlose). Wann immer Dagal von Liebe und Harmonie sang, verkehrte der Gefallene Wind die Botschaft der Elfenmelodie ins Gegenteil. Als Dagal dies aber erkannte, war es bereits zu spät. Das Namenlose selbst war über ihn gekommen, hatte sich in die Musik eingewoben, die Dagals Selbst war. Dagal kämpfte. Und während er das Erste, das Sein, niederrang, um das Letzte, den Tod, zu finden, rangen auch die 13 Winde miteinander. Als Dagal das Sein überwand, warfen die zwölf getreuen Winde den gefallenen dreizehnten Wind nieder und fesselten ihn — so heißt es - mit Ketten aus Sturm an den Thron der Winde.

- **Der Thron der Winde:** Fragen die Helden den alten Elfen, wie sie zum Thron der Winde gelangen können, schüttelt Aras bedächtig den Kopf: "Der Schlüssel zum Thron der Winde befindet sich schon seit über zwei Jahrhunderten in den Händen von euch Rosenohren."

Als Aras die irritierten Blicke der Helden bemerkt, fügt er nachsichtig hinzu: "Euer Unverständnis für die wahren Zusam-

menhänge hat verhindert, dass ihr diesen als das erkannt habt, was er ist. Wir — die Kinder des Windes, denen nicht zuletzt bestimmt ist, Dagals Erbe zu hüten — haben daher schon vor langer Zeit entschieden, dass das alte Geheimnis am besten im Schoße derer aufgehoben ist, vor deren Missbrauch es in erster Linie geschützt werden muss."

Aras schweigt einen Moment und fährt dann mit Bedacht fort: "Erinnert euch, dass die Lieder verkünden, dass Dagal das Letzte am Ende wiederfand: den Tod. Habt ihr euch noch nie darüber gewundert, dass ausgerechnet eure Raben-Priester in der *goblinda* (der Gelben Sichel) einen Pass als heilig verehren und diesen nach dem heiligen Tier ihres Gottes benannt haben? Ja, dass sie dort gar ein Heiligtum für ihren Gott errichtet haben? Mit Arianas Hilfe werdet ihr den Ort finden. Wer weiß, vielleicht erweist es sich noch als nützlich, dass sich euer Rabengott dort eine Heimstatt errichten ließ."

- **Lariels Jagdhorn:** Irgendwann beendet Aras Sommerwind mit den Worten "Ihr wisst nun alles, was ihr wissen müsst" das Gespräch. Dann greift er unter seinen Umhang und enthüllt ein muschelförmiges Horn aus reinstem Bergkristall, in dessen Innerem nebulöse Schlieren kreisen.

"Dies ist das Jagdhorn unseres Ahnen Lariel. Es gehört zu den größten Schätzen unseres Volkes und wurde zu Zeiten der alten Elfenkönigreiche geschaffen. Mit ihm vermögt ihr Nuianna, die Nebelbringerin, zu rufen, die euch *telor* vielleicht als eine der Sieben Winde des westlichen Meeres bekannt ist. In höchster Not geblasen, und nur dann, wird euch Nuianna zur Seite eilen. Missbraucht ihr das Horn, wird euch Nuiannas Zorn ereilen und das, was dann noch von euch übrig ist, über alle Windesrichtungen verteilen. Dies ist alles, was die Kinder des Windes den Gesandten Madayas zur Hilfe zu reichen vermögen."

Aras legt das Kristallhorn nun — wenn möglich - in die Hände eines Elfenspielers, wendet sich danach ab und schreitet in die Dunkelheit. Ariana schlägt daraufhin — in den Ohren Ihrer Spieler vielleicht lapidar - vor, schlafen zu gehen.

Traum vom Blauen Feuer I

Meisterinformationen:

Ein Held wird im Folgenden Traumbotschaften Madayas erhalten. Träume, die sich Stück für Stück fortsetzen, jedoch zunächst nur erahnen lassen, was die Traumwandlerin mitteilen möchte. In seiner Gänze verstehen werden die Helden den Traum erst, wenn seine Bedeutung sich ihnen in Simyala vollständig offenbart.

Dir träumt von einem Regenbogen. Wundervoll und durchscheinend erstreckt er sich über das Land. Langsam verwandelt sich jeder einzelne Lichtstreifen des buntschillernden Regenbogens in eine Flamme. Die flackernden Farben ordnen sich zu einem Kreis an. Dann verblassen sie langsam. Nur eine, die Blaue, bleibt bestehen.



2. Reisetag

Sonnenaufgang: Bereits früh am Morgen werden die Helden von Ariana geweckt. Sie stellen zu ihrer Verwunderung fest, dass die gesamte Silberhuf-Sippe noch in der Nacht weitergezogen ist — sogar das Zelt der Helden wurde unbemerkt über den Schläfern abgebaut. Einzig (Anzahl der Helden) Firnponys hat man für die Gruppe zurückgelassen.

Spuren: Irgendwann gegen Mittag finden die Helden an einem Wassertümpel Pferde- und Wildschweinfährten aus westlicher und östlicher Richtung.

Ariana (oder ein Held mit einem *Fährtensuchen-TaW* von 8 oder mehr), kann aus ihnen schließen, dass sich hier vor einem Tag ein menschlicher Reiter und ein gutes Dutzend Goblins vereinigt haben, die dann offenbar nach Norden, in Richtung Travingen, weitergezogen sind.

Leider verlieren sich die Spuren eine Stunde später gänzlich, da es über der Grünen Ebene zu einem (für diese Gegend typischen) Wolkenbruch kommt, der die Spuren nach und nach verwischt.

Am frühen Abend erreichen die Helden die einzige menschliche Siedlung in der Grünen Ebene:

Travingen

Welch eine Überraschung, als vor den Helden inmitten der grünen Öde plötzlich die kleine Händler-Ansiedlung auftaucht. Da Beorn hier vorbeigezogen sein muss, sollten die Helden unbedingt einen Besuch des kleinen Ortes einplanen (nötigenfalls macht Ariana darauf aufmerksam, dass dies ratsam scheint). Die Steppenelfe selbst wird sich natürlich mit ihrer Elfen-Troika im Schutz der Dunkelheit zurückhalten, wenn die Helden den Ort aufsuchen.

Gaststätte *Zum Goldenen Ei*

Die Helden können in der Gaststätte (eine Namens-Anspielung auf den göttlichen Tempelschatz Travingens) erfahren, dass hier am Vorabend zwei finstere Burschen einkehrten, die fast eine Schlägerei angezettelt hätten — und das so nahe am Tempel der Göttin der Gastfreundschaft! Die beiden Raufbolde wurden kurz darauf von einem finster aussehenden Thorwaler abgeholt (auf den alle Beschreibungen von Beorn dem Blender zutreffen). Und nicht nur das: Kurz nachdem die drei gingen, hat jemand den Frevel begangen, am Dachstuhl des Travia-Tempels Feuer zu legen.

Glücklicherweise konnte man den ungewöhnlich heftigen Brand rechtzeitig eindämmen, da die heiligen Gänse des Tempels frühzeitig Alarm schlugen.

Meisterinformationen:

Tatsächlich wurde der Brand von Beorn — der sich in einem stillen Winkel seiner gepeinigten Seele schändlich von der Göt-

tin Travia verraten fühlt — nur aus einer spontanen, rachsüchtigen Laune heraus entfacht.

Der Travia-Tempel

Besuchen die Helden den zentralen Tempel des Ortes, finden sie diesen aufgrund der Vorkommnisse am Vortag von Gerüsten eingerahmt, auf denen Handwerker (tagsüber) emsig damit beschäftigt sind, die Brandschäden auszubessern.

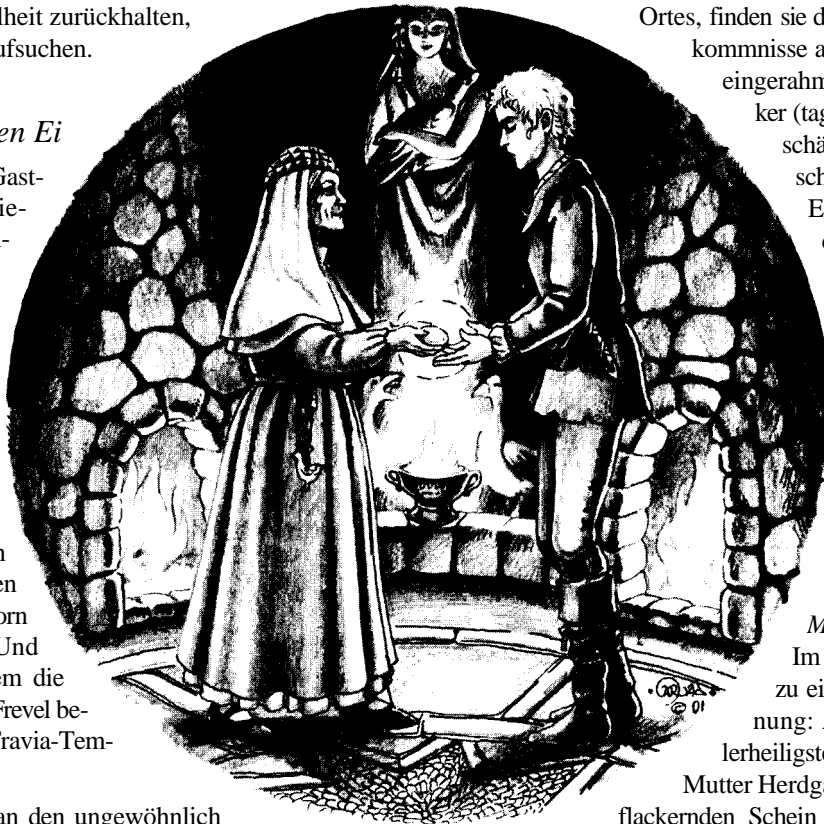
Eine bewaffnete Wache, der Krämer fonald Bramwicker, wird die Helden gern zur inzwischen siebzigjährigen Geweihten, Mutter Herdgard, führen - wenn die Gruppe es versteht, ihre rechtschaffenen Motive glaubhaft zu vermitteln.

Meislerinformationen:

Im Tempel kommt es nun zu einer mysteriösen Begegnung: Als die Helden das Allerheiligste betreten, erkennen sie Mutter Herdgard, die, beleuchtet vom flackernden Schein zweier Herdfeuer, mit

dem Rücken zu ihnen steht und einen kleinen Schrein zu Füßen der Traviastatue aufschließt.

Als sie sich umdreht, hält sie ein orangefarben leuchtendes, durch und durch goldenes Gänseei in den Händen. Dann spricht sie die Gruppe mit feierlicher Stimme an: "Ich habe euch bereits erwartet. Schon einmal seid ihr Travias Ruf ge-





folgt. Werdet ihr der Göttin auch einen zweiten Dienst erweisen?"

Es steht zu hoffen, dass die verwirrten Helden dies bejahen. Mutter Herdgard legt einem der Helden nun das wundersam leuchtende Ei in die Hände, das sich warm und tröstlich anfühlt. (Diese Sonderszene können Sie einem Helden gönnen, der weder sonderlich kampflustig ist, noch mit Hilfe der Magie Berge zu versetzen in der Lage ist — ein Rollenspiel orientierter Charakter, der an den Menschen interessiert und ihnen zugetan ist. Ein der Travia gefälliges Verhalten schadet natürlich nicht.) Der goldene Lichtschein umspielt die Hände des Helden, pulsiert, erfüllt von herrlichem, reinem, wundervollem Leben. Das warme Licht breitet sich aus; gleich warmen, trostspendenden Fühlern sucht es sich den Weg empor zu seinem Herzen und erblüht dort zu einem starken, alles umfassenden Gefühl der Liebe, der Nähe und Verbundenheit zu allen Lebewesen Deres.

(Gerichtet an den erwählten Helden:) Du fühlst dich plötzlich wie ein kleines Kind im Schöße deiner Mutter. Eine tiefes, fast schon vergessenes Gefühl, das doch immer in dir war. Deine Seele erschauert unter der Berührung dieser schier grenzenlosen Liebe. Nie zuvor hast du eine solche Geborgenheit, ein solches Urvertrauen gefühlt. Ein fast schon schmerzliches Empfinden, das dir allein gilt - und doch die gesamte Schöpfung umfasst: allumfassend und grenzenlos. Güte, Fürsorge und Hoffnung verdrängen jeden deiner kummervollen Gedanken.

Meisterinformationen:

Was der erwählte Held gerade erlebt, kommt einer Entrückung sehr nahe (siehe **KKO**, S. 18). Sollte der Held irgendwann eine Liebe oder einen guten Freund verloren haben und ihn dieser Gedanke noch heute quälen, fühlt er nun das erste Mal seit Äonen allumfassenden Trost, Linderung seines Leidens. Sollte er einen schlimmen Fehler begangen haben, den er bereut (!) und der ihn bis heute peinigt, so spürt er nun unendliches Verständnis. Er ist nur ein Sterblicher und er wird seine Chance bekommen, all seine Fehler wieder gut zu machen. Travia liebt die Menschen — und sie ist eine gütige Göttin. Und dieses Wissen kommt einer Absolution gleich und lässt Ihren Helden erkennen, dass, wer selbst Liebe fühlen kann, auch auf Liebe hoffen darf — und sie empfangen wird ... Regeltechnisch könnte diese 'göttliche Berührung' positive Auswirkungen auf die eine oder andere schlechte Eigenschaft Ihres Helden haben. Ein Held, der später aufgrund dieser Erfahrung der Kirche der Travia beitrifft, beginnt seine Geweihtenlaufbahn mit 1W6 zusätzlichen (permanenten) Karma-punkten.

Die anderen Helden erleben nur mit, wie dem entrückt wirkenden Helden unvermittelt Tränen der Rührung über die Wangen laufen. Als er wieder aufschaut, nimmt Mutter Herdgard ihm den göttlichen Talisman wieder aus den Händen und verschließt ihn erneut im Schrein zu Füßen der Traviastatue.

Dann blickt sie den erwählten Held mit feierlichen Ernst an: "Travia vergisst die ihren nie! Erwähne dich an meine Worte und bewahre diese Botschaft in deinem Herzen, wenn die Zunge des Verderbers Lügen singt!"

Mutter Herdgard dreht sich daraufhin um und verschwindet ohne ein weiteres Wort der Erklärung hinter einem Vorhang zur Sakristei. Doch schon Augenblicke später betritt die alte Frau erneut (?) das Allerheiligste und schaut die Helden fragend an: "Travia zum Gruß, Fremde. Entschuldigt meine Verspätung. Aber das Alter ... Nun, was kann ich zu dieser späten Stunde für euch tun ...?"

Meisterinformationen:

Ja, die Helden dürfen zurecht verblüfft sein. Nicht nur, dass sie soeben die wundersame Kraft eines hochheiligen, fast vergessenen Artefakts des Travia-Kultes erlebt haben; es scheint vielmehr, als ob die Göttin des Herdfeuers nach dem Großen Wunder in **Namenlose Dämmerung** erneut in das Leben der Sterblichen eingegriffen hat - und diesmal vermutlich gar mittels eines ihrer höchsten Sendboten ...

Berichten die Helden der 'echten' Mutter Herdgard von dem eben Erlebten, wird diese ebenso überrascht wie die Gruppe sein. Nein, sie war eben noch in ihrem Schlafgemach. Aber wenn sich alles so zugetragen hat, wie die Helden es berichten (und die Geweihte zweifelt daran nach einem Blick in die Augen des auserwählten Helden keinen Augenblick), dann sind Ihre Helden in Mutter Herdguards Augen Erwählte, denen offenbar eine große Aufgabe bevorsteht.

Die Geweihte wird den Helden nun berichten, dass sie den Tempel hier einst aufgrund einer Vision ihrer Göttin errichten ließ und dass Travia damals nach Fertigstellung der heiligen Hallen gar persönlich erschien. Die Göttin selbst war es, die damals das Goldene Gänseei zurückgelassen hat (siehe auch das ältere Abenteuer **Schatten über Travias Haus**). Sowohl das Heilige Paar von Rommily (Traviata und Trautmann Fjoldrijn von Rabenmund) als auch Mutter Herdgard selbst vermuteten bislang, dass sich Travias göttliche Vorsehung einst auf die Entstehung der Schwarzen Lande bezog. Doch nun fragt die Geweihte sich, ob die Pläne der Göttin weitaus konkreter gewesen sind, als ihre Diener bisher ahnen konnten ... Leider kann Mutter Herdgard den Helden darüber hinaus nicht wirklich weiterhelfen (über Elfen weiß sie beispielsweise nicht viel mehr als jeder andere Bewohner der Grünen Ebene). Doch wenn die Helden die Travia-Geweihte in die bisherigen Ereignisse einweihen und ihr vielleicht sogar den Brief ihrer geweihten Glaubensschwester Shaya (siehe **Stein der Mada**) vorlegen, wird sie den Helden dringend empfehlen zu ergründen, warum gerade die Göttin des Herdfeuers ein solches Interesse an den derzeitigen Vorkommnissen zeigt.

3. Reisetag:

• **Spuren:** Die Helden entdecken gegen Mittag wieder die Spuren des Goblin-Wildschweinrudels vom Vortag sowie die Fährte



dreier Pferde, die offensichtlich wie die Helden in Richtung Gelbe Sichel (bzw. Rabenpass) unterwegs sind. Der Vorsprung der Reiter beträgt ca. zwölf Stunden.

- **Am Ziel:** Irgendwann am Spätnachmittag des dritten Tages erreichen die Helden die Ausläufer des grauen Schiefergebirges. Unvermittelt erhebt sich ein titanisches Steinmassiv aus der flachen Ebene:

Die Gelbe Sichel

- **Der Rabenpass:** Ariana verliert keine Zeit, und so erreichen die Helden etwa eine Stunde vor Sonnenuntergang den südlichen Zugang zum Gebirgspass. Ariana und die Helden sind nun gezwungen, vorsichtig zu sein, da jedes Geräusch im Pass laut von den Bergflanken widerhallt.

Meisterinformationen:

Für weitere, in diesem Abenteuer nicht zwangsläufig notwendige Informationen zum Rabenpass können Sie auch die Seiten 58 f. in dem Abenteuerband **Die Philleasson-Saga** zu Rate ziehen.

Die Ereignisse im Pass finden zeitlich in der unten angegebenen Reihenfolge statt.

- **Der Gletscherwurm:** Plötzlich ist, klein über der gezackten Silhouette des Gebirges, eine Bewegung zu erkennen: ein strahlend-weißes, geschupptes Geschöpf mit majestätischen Schwingen; ein Gletscherwurm!

Für einen Moment halten die Helden starr vor Angst den Atem an, dann ist der gefürchtete Drache auch schon zwischen den Gipfelhöhen des Gebirges verschwunden. Entschlossen treibt Ariana die Helden weiter an.

Meisterinformationen:

Mittels einer Probe auf *Götter und Kulte* bzw. *Tierkunde* +7 oder einer KL-Probe +8 sollten sich die Helden daran erinnern können, dass Pardona angeblich über mehrere der gefürchteten Gletscherwürmer gebietet: grausame Drachengeschöpfe, auf die man normalerweise nur in den eisigen Regionen des Nordens trifft (siehe **Bestiarium**, S. 261).

- **Die alte Klosterruine:** Das Madamal steht inzwischen hell am sternklaren Himmel und taucht den felsigen Pass in silbernes Licht. Plötzlich bleibt die Steppenelfe stehen und deutet auf brandgeschwärzte Ruinen, die sich rechter Hand der Helden in etwa fünfzehn Metern Höhe an die Passwände schmiegen: "Wir sind da. Hier haben eure Rabenpriester ihrem Gott ein Haus aus Stein erbaut."

Meisterinformationen:

Die Helden dürften im ersten Moment bestürzt sein, denn von einer Ruine hatte der alte Steppenelf nicht gesprochen.

Schauen sich die Helden um, können sie in der weitläufigen

Umgebung der Trümmer die Überreste älterer Wachfeuer entdecken. Sie stammen vor allem von Nivesen, die hier während ihrer Viehtriebe über den Pass mehrfach ihre Lager aufgeschlagen haben. Eine nähere Untersuchung der einsamen Ruine, an deren steinigen Überresten die Passwinde mit gespenstischem Heulen entlang streifen, zeigt schnell, dass das rätselhafte Kloster bereits vor langer Zeit zerstört wurde. Ein fähiger Gesteinskundiger oder Prospektor unter den Helden wird den Brand auf etwa 500 bis 600 Jahre zurück datieren.

- **Mysteriöse Gräber:** Als sich die Helden dem zerstörten Alierheiligtum nähern, entdecken sie zu ihrer Überraschung ein knappes Dutzend aus Schutt aufgetürmte Gräber inmitten der geborstenen Mauern, auf denen stark verwitterte bzw. korrodierte Waffen- und Rüstungsteile liegen - allesamt thorwalscher Machart.

Meisterinformationen:

Bei den Toten handelt es sich um die ehemaligen Gefährten Beorn des Blenders, die hier vor etwa fünfzehn Jahren mit ihm zusammen versuchten, Asleif Foggwulf Philleasson die Flucht aus dem Rabenpass zu ermöglichen. Die Toten wurden später von den Boronis des nahen (neuen) Boronklosters entdeckt und anschließend bestattet.

Sobald der von Travia gesegnete Held (siehe die Ereignisse in Travingen ab S. 14) den Schauplatz betritt, umspielt plötzlich orangefarbenes Glühen seine Hände, dessen warmer Schein die Szenerie in tröstliches Licht hüllt. Mit einem Mal beginnt auch ein altes, kaum erkennbares Rabenrelief an der halbzerstörten Stirnwand der Tempelmauern in dunklem Licht zu erstrahlen. Beide Lichter vereinigen sich und unvermittelt sind von irgendwoher leise, aufgeregte Schreie sowie entferntes Klirren von Stahl gegen Stahl zu hören ... (Ereignisse, die sofort in die nächste Szene übergehen.)

- **Göttliche Visionen:** Plötzlich ist alles um euch her verändert. Schreie, hämisches Gelächter und wütende Kampfesrufe branden um euch herum auf. Ihr steht inmitten einer fürchterlichen Schlacht. Raubeinige Thorwaler mit wirbelnden Äxten setzen sich gegen eine schier endlose Übermacht von Söldnern und uniformierten Norburger Stadtgardisten zur Wehr, die mit gezogenen Säbeln und Piken über die Mauern springen und auf die Thorwaler eindringen. Dann: Inmitten der Verteidiger eine laute, alles übertönende und sonderbar vertraute Stimme: "Kämpft bis zum letzten Blutstropfen, Männer! An uns liegt es, ob wenigstens Philleasson es schafft!"

Fauchend fährt eine thorwalsche Axt auf dich (Heldennamen) nieder — und schlägt durch dich hindurch. Was geht hier vor sich? Stahl trifft auf Stahl, Blut spritzt, zwei der Söldner rennen durch dich (Heldennamen) einfach hindurch. Geister? Sirrende Bolzen finden ihr Ziel. Ein Thorwaler nach dem anderen bricht unter dem Ansturm der Angreifer zusammen. Schließlich ist nur noch ein einziger Verteidiger übrig. Das Gesicht ... ihr kennt es aus Punin: Es ist Beorn der Blender!



Gehetzt und aus zahlreichen Wunden blutend, drängt er sich an die Tempelwand, während sich vor ihm, inmitten all der Söldlinge, plötzlich eine Gasse bildet. Beorns Gesicht verzieht sich in namenlosem Schrecken: "Götter, nein!"

Verzweifelt sieht sich der Thorwaler um, sogar die eben noch so siegessicheren Söldner weichen schreiend vor der unsichtbaren Gestalt zurück, die irgendwo in eurem Rücken den Schauplatz betritt. Doch es ist euch unmöglich, eure Blicke von Beorn abzuwenden. Nirgendwo ein Fluchtweg. Beorn umklammert zitternd seine Axt, seine Lippen flüstern ein stummes Gebet, seine Augen sind in irrsinniger Angst aufgerissen. Dann bricht es aus ihm heraus: "Nein, bei allen Göttern, nein! Travia, oh Göttin, hilf! Bitte, verlass mich nicht. Ich lege mein Leben in deine Hände, bitte ..."

Beorn geht auf die Knie, während irgend etwas Dunkles nach dem Thorwaler greift. Beorn röchelt, seine Augen scheinen flehend auf euch gerichtet — dann ein letzter, verzweifelter Schrei: "Traviaaaa, hiiiiif miiiiir ...!"

Unvermittelt ist nur noch das Säuseln des Windes zu hören. Stille kehrt wieder über der alten Klosterruine ein und eure Blicke fallen wie zuvor auf die Knochen der Kämpfer, die hier einst zu Tode kamen.

Meisterinformationen:

Die Zwölfe ließen die Helden soeben Zeuge des Höhepunktes jener letzten, heldenmütigen Schlacht werden, die Beorn der Blender gegen Pardona und ihre Schergen ausfocht, um seinem Konkurrenten Asleif Foggwulf Phileasson am Ende ihrer gemeinsamen Queste die Flucht zu ermöglichen (siehe

auch **Phileasson-Saga**, S. 207 f.). Ein Ereignis, das nicht mit dem Tod, sondern mit der Entführung Beorns durch namenloses Gezücht endete.

Die Szene dient nicht nur dem Verständnis der Helden für die damaligen Vorgänge, sie mag ihnen auch einen ersten Fingerzeig geben, welcher Art die Motive Travia in dieser epischen Auseinandersetzung sind.

• **Der Boron-Novize:** Während die Helden noch über das eben Erlebte diskutieren, ist in der Nähe der Ruine das Poltern von Steinen zu hören. Helden, die einen Überfall befürchten, finden statt dessen versteckt hinter zwei großen Felsen einen verschreckten, zwölfjährigen, bornländischen Jungen namens Wassjef, der aufgrund seiner Kutte schnell als Boron-Novize identifiziert werden kann.

Sobald der Junge bemerkt, dass er den Helden vertrauen kann, wird er ihnen heulend in die Arme fallen und ihnen aufgeregt (und nicht gerade borongefällig...) berichten, dass sein Heimatkloster hier im Rabenpass von blutrünstigen Goblins und drei Männern überfallen wurde.

Ihr Anführer war ein Thorwaler 'Skalde', der eine wunderschöne Harfe besaß (Beorn). Der verstörte Novize befürchtet, dass inzwischen alle sieben Geweihten des Klosters Opfer der Schurken geworden sind.

Er selbst blieb zum Glück unentdeckt und konnte sich während des Gemetzels absetzen.

Doch das ist nicht das einzige, das Wassjef mit Schrecken erfüllt: "Sie werden sicher Hazaphars Herz rauben. Bei Boron und allen Zwölfen, bitte, ihr müsst diesen Frevel verhindern ...!"

Das Geheimnis im Rabenpass

Freund und Feind (Meisterinformationen):

• **Die 'Hüter des Herzens':** Die Helden haben im folgenden Abschnitt Gelegenheit, die Geheimnisse eines äußerst mysteriösen Boronkultes zu lüften: der Hüter des Herzens.

Im Jahre 231 vor Hal hörte Bishdajew, ein Geweihter vom borongefälligen 'Orden zu Ehren der Heiligen Etilia' (siehe **Kirche, Kulte**, S. 52f.) das erste Mal von einem alten, niedergebrannten Boron-Kloster inmitten der Gelben Sichel. Diejenigen, die ihm davon berichteten, waren Nivesen, die seit Alters her ihre Karenherden durch den sogenannten Rabenpass inmitten des Gebirges führten und oftmals nahe der Ruine Rast machten. Bishdajew ließ diese Nachricht keine Ruhe, schien dies doch auf ein altes Geheimnis seines Kultes hinzudeuten, das längst in borongefällige Vergessenheit geraten war. Doch niemand konnte ihm sagen, wann das Kloster errichtet wurde, noch, wer einst für den Bau verantwortlich war.

Der Geweihte beschloss daher, das Geheimnis der Ruine auf eigene Faust zu erkunden. Die Ruine selbst vermochte ihm zwar nur wenig Hinweise zu geben, doch entdeckte er nur eine halbe

Meile entfernt eine nach einem Erdbeben freigelegte, überaus wundersame Grotte, in der die Prinzipien 'Gedeihen' und 'Tod' gleichermaßen präsent zu sein scheinen.

Bishdajew war sich der mythologischen Überlieferung wohl bewusst, dass es sich bei der Gelben Sichel um die im Schlaf liegende Gigantin Hazaphar handelt. So glaubte er angesichts bestimmter Auffälligkeiten in der wundersamen Grotte, dass er das Herz der schlafenden Gigantin gefunden hatte. Er vermutete, dass die ehemaligen Brüder und Schwestern der nahen Klosterruine einst die Aufgabe hatten, über das entblößte Herz der Gigantin zu wachen. Ebenso glaubte Bishdajew nicht, dass es ein Zufall war, dass der Herr des Todes seine Schritte bis zu diesem Ort gelenkt hatte. Er beschloss daher, die Nachfolge der alten Boronsdiener anzutreten und ein neues, versteckteres Kloster zu errichten - diesmal direkt vor der wundersamen Grotte mit, wie er glaubte, Hazaphars Herz.

Tatsächlich fiel es ihm in den folgenden Monaten nicht schwer, Glaubensbrüder und -Schwestern dazu zu bewegen, mit ihm zusammen im Verborgenen das neue Kloster in der Gelben Sichel zu gründen, um dieser göttlichen Weisung gerecht zu werden.



Als Hüter des Herzens übt sich der verborgene Boron-Kult hier seitdem in stiller Meditation.

Was keiner der Geweihten weiß ist, dass der Kult einem gewaltigen Irrtum aufsitzt — auch wenn sehr wohl davon auszugehen ist, dass die Zwölfe ein Interesse daran haben, ihre Diener an diesem Ort zu wissen.

Denn es ist nicht Hazaphars Herz, über das die Boron-Geweihten wachen. In der wundersamen Grotte befindet sich eine Art steinerne Harfe mit kristallinen Saiten: ein Vermächtnis des Lichtelfen Dagal, und gleichzeitig Schlüssel zum Thron der Winde.

• **Pardonas Schergen:** Beorn und sein Gefolge planen, am Thron der Winde den gefallenen, den dreizehnten Wind (siehe die Erzählungen von Aras Sommerwind, S. 13) mittels der geraubten Harfe der Winde von seinen Sturmketten zu befreien. So wollen sie gewaltsam erreichen, dass eine Bresche in den Spiegelbann um Simyala geschlagen wird. Denn der Spiegelbann wurde zuletzt mit Hilfe der Zwölf Winde — den mythischen Widersachern des Gefallenen Windes — gewoben.

Im Gegensatz zu den Boron-Geweihten des Klosters weiß Beorn von Pardona um das wahre Geheimnis dieses Ortes. Ihm ist es zwar nach Einnahme des neuen Boron-Klosters nicht gelungen, das Geheimnis der wundersamen Grotte zu enträtseln, doch erfuhr er hier immerhin, wo genau sich der Thron der Winde befindet: auf der Spitze eines nahen Berggipfels der Gelben Sichel. Auf dem Weg zum verborgenen Kloster ist der Thron der Winde für die Helden zwar einsehbar, allerdings durch eine tiefe Schlucht und unpassierbare Höhen von der Außenwelt abgeschnitten. Für Beorn, der sich der Dienste eines Gletscherwurms bedient, stellt dies allerdings kein allzu großes Hindernis dar. Er hat sich bereits auf dem Rücken des Drachen dorthin begeben.

• **Die Aufgabe der Helden:** Der Gruppe sollte klar sein, dass sie nicht viel Zeit zu verlieren hat. Wahrscheinlich stehen auch den Helden gewisse Möglichkeiten offen, den abgelegenen Thron der Winde - einmal auf ihn aufmerksam geworden - über die Luft zu erreichen (diverse Zauber, nicht zu vergessen der Hippogriff aus **Stein der Mada**). Doch all diesen Möglichkeiten ist durch Beorns grausamen Gletscherwurm schnell ein vorschnelles Ende beschieden.

Den Helden wird daher zunächst nichts anderes übrig bleiben, als das wahre Geheimnis des Kloster zu lüften (siehe **Dagals Mysterium**, ab S. 22), um so die geraubte Harfe der Winde (das vordringliche Ziel der Helden) wieder an sich zu bringen. Doch das Kloster befindet sich mittlerweile in der Hand von gedungenen Goblins — und so steht den Helden zunächst ein nächtliches Kommandounternehmen bevor.

Auf geheimen Pfaden

Wassjef, der verstörte junge Boron-Novize, wird die Helden nach seiner Entdeckung zu einem nicht weit von der Ruine entfernt gelegenen Steilpass geleiten, der tiefer ins Gebirge hinein führt. Hier beginnt ein felsiger Pfad, der die Helden direkt zu einem

versteckten kleinen Tal mit dem verborgenen neuen Kloster führt (siehe unten).

Auf dem Weg dorthin überqueren die Helden einen Felsrücken, der direkt an eine tiefe, gut eine halbe Meile breite Schlucht grenzt. Von hier aus hat man einen grandiosen Überblick auf die zerklüftete (derzeit mondlichtbeschienene) Gebirgswelt der Gelben Sichel. Vor allem aber auf eine seltsam sichelförmige, gut eine Meile Luftlinie entfernte, von einer wirbelnden Windhose (!) umspielte Gebirgskuppe, die die Schlucht mit gespenstischem Brausen und Heulen erfüllt. Am furchterregendsten aber ist der Leib eines majestätischen Drachens (*Tierkunde*-Probe +6: ein Gletscherwurm), der sich dort oben in stürmischer Höhe auf einem felsigen Vorsprung im Mondlicht aalt...

Meisterinformationen:

Die Helden spüren intuitiv, dass sie mit der sichelförmigen Bergkuppe den geheimnisvollen Thron der Winde gefunden haben. Doch der Gletscherwurm kann nur eines bedeuten: Beorn hat den 'Thron der Winde' bereits erreicht.

Lassen Sie die Helden ruhig diskutieren, wie man den Thron der Winde erreichen könnte. Doch ein 'natürlicher' Weg zu ihm ist durch schier unüberwindbare Hindernisse verstellt (Schlucht, Entfernung, fehlende Transportmöglichkeiten, Gletscherwurm ...), die Zeit zum Handeln wird langsam knapp und Wassjef drängt darauf, dass die Helden dem Kloster zu Hilfe eilen. Vielleicht erinnern sich die Helden jetzt auch wieder an die Worte des alten Elfen, der davon sprach, dass der Schlüssel zum Thron der Winde in den Händen der Boron-Priester liegt.

Das verborgene Boron-Kloster

Meuterinformationen:

Aus Platzgründen kann der Beschreibung des (neuen) Klosters nur wenig Platz eingeräumt werden. Der beiliegende Schauplatz-Plan und die unten befindlichen Beschreibungen sollten sich aber hinreichend mit eigenen Worten ausschmücken lassen.

Die Helden werden sich bei der 'Rückeroberung' des Klosters zunächst mit den marodierenden Goblins aus Beorns Gefolge befassen müssen und — ganz nebenbei - dem hier gehüteten Geheimnis der Geweihten auf den Grund kommen.

Ziel dieser Szene ist es, die Helden aufein von den Geweihten gehütetes Geheimnis Dagals stoßen zu lassen, das ihnen einen wundersamen Weg zum Thron der Winde ebnen wird, um dort Beorns Pläne - wenigstens zu Teilen — vereiteln zu können.

Durchschnittlicher Gobiin

MU 10 LE 18 AT 12 PA 10 RS2 AU 28
TP 1W+3 (Säbel), 1W+2 (Speer) GS GST1 MR 1

Goblin-Wildschwein

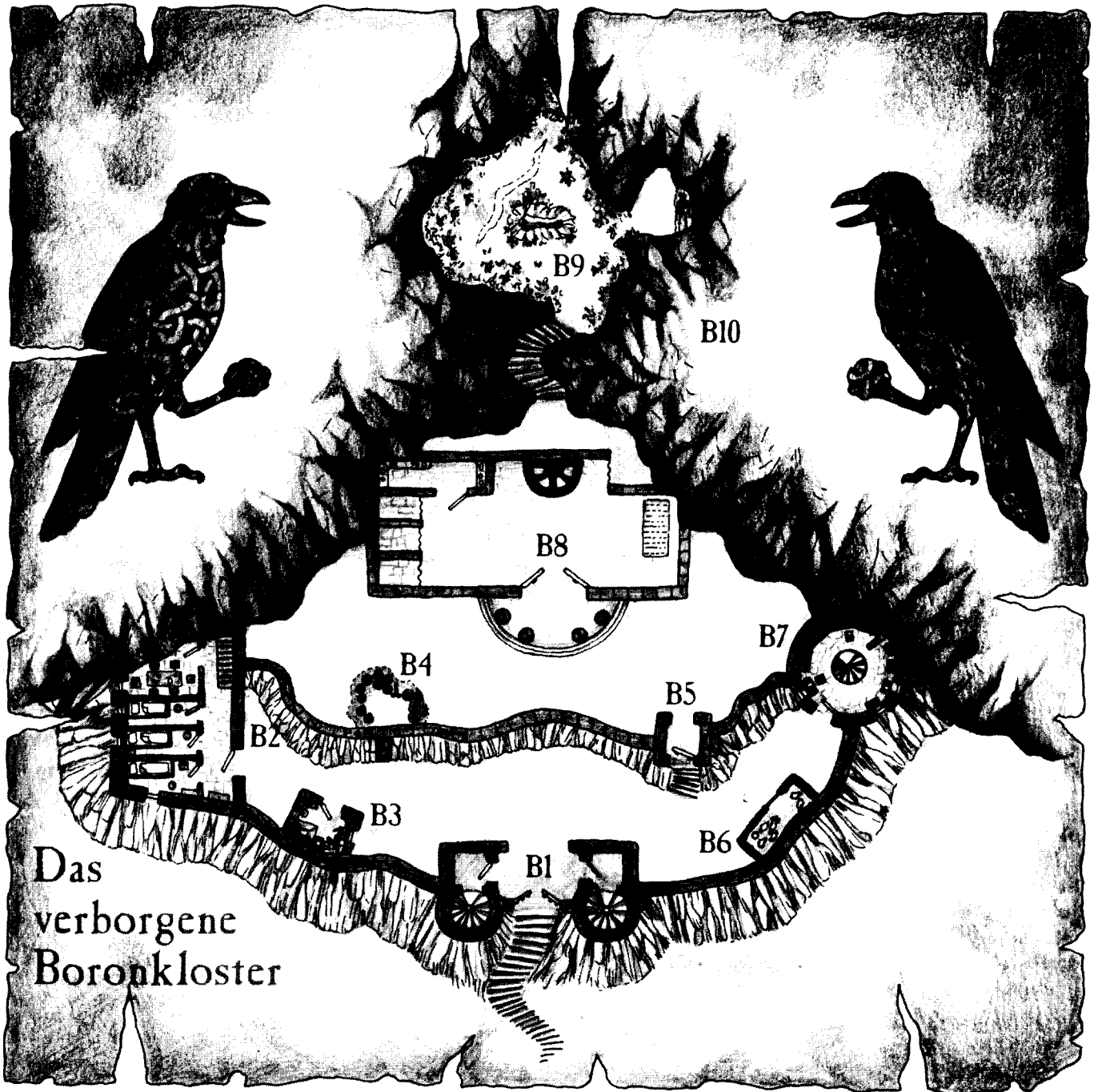
MU 15 LE 20 AT 8/15 PA 2 RS 2
TP 1W+2 (Hauer) GS 10 AU 40 MR-4



*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so gilt die Attacke als Angriff zum Niederstoßen; niedergeworfene Gegner stellen nun ein leichteres Ziel dar (AT-Wert hinter Schrägstrich).

• **Umgebung des Klosters:** Das Bauwerk liegt in einem versteckten Seitental des Rabenpasses, das von bis zu 200 Schritt hohen Felswänden umschlossen wird. Die einzige lokale Besonderheit dieses natürlichen, eine Viertelmeile durchmessenden 'Fels-trichters' stellt das Kloster dar, das auf Terrassen-artigen Felsvorsprüngen im Norden errichtet wurde.

• **Die Klosteranlage:** Das Bauwerk (siehe den Plan auf dieser Seite) kann nur mittels einer gewundenen Steintreppe erreicht werden, die fast 20 Schritt Höhenunterschied überwindet. Unglücklicherweise befinden sich am Fuß der Treppe die Reittiere der Goblins. Insgesamt zehn abgerichtete Wildschweine sind neben einem Holzgatter mit fünf Eseln (zum Boron-Kloster zugehörig) angepflockt. Die auf der ersten Ebene von einer 2,5 Schritt hohen Mauer eingefasste Anlage wurde auf zwei Felsterrassen errichtet, die wiederum vier Schritt Höhenunterschied voneinander trennen.





B1 — Großes Torhaus: eine weitere Treppe, die zur ersten Terrassenstufe führt. Hier findet sich nicht nur eine imposante Windenplattform (auf der die Leiche eines erschlagenen Boron-Geweihten liegt), hier hält auch ein Gobiin Wache.

B2 - Zweistöckiges Wohnquartier: karge Schlafzellen, Andachtsräume, Essraum, Krankenzimmer, Schneiderei und Tischlerei. Hier finden sich zwei weitere erschlagene Geweihte — sowie zwei Goblins, die die Zellen der ehemaligen Bewohner nach versteckten Habseligkeiten durchsuchen.

B3 — Klosterküche und Bäckerei: durchwühlt und geplündert

B4 — Vorratshöhle: Eine aufgebrochene Holztür führt zu einer kühlen Vorratshöhle unter der zweiten Klosterebene, in der Getreidesäcke, Tontöpfe, Bierfässer, gepökelttes Fleisch — und zwei angetrunkene Goblins zu finden sind (AT und PA jeweils um 2 Punkte reduziert).

B5 — Kleines Torhaus: Treppenaufgang von Ebene 1 zu Ebene 2 inkl. weiterer Windenplattform. Im Häuschen liegen zahlreiche zerschlagene Devotionalien des Boron-Kultes.

B6 - Hühnerstall

B7 — Bibliotheksturm: Auf drei Ebenen befinden sich von unten nach oben (über Holztreppen miteinander verbunden) Lesezimmer, Skriptorium und Bibliothek des Klosters. Das gesamte Turm erweckt den Eindruck, hastig durchsucht und geplündert worden zu sein.

Die Leichen eines Goblins und zweier Geweihter legen Zeugnis davon ab, dass hier erbittert gekämpft wurde.

Trotz des Durcheinanders und der Tatsache, dass Beorn schon vor den Helden hier war, können doch einige interessante Funde gemacht werden:

- Ein relativ neues Traktat, das sich mit dem eigenartigen, der Nähe befindlichen Sichel-Berg befasst, den die Helden während der Anreise schon entdeckt haben. Der Verfasser stellt Vermutungen an, ob man aus den "orakelnden und flüsternden Windstimmen" des Berges — die als "Hazaphars Atem" gedeutet werden — die Zukunft voraussagen kann. Ganz nebenbei wird erwähnt, dass die Nivesen den Berggipfel unter der Bezeichnung "Wolfsthron" kennen, von dem in Mondnächten "Liskas Heulen" zu hören sei.

• Eine alte, in einem Geheimfach liegende Pergamentrolle geht auf das Lebenswerk des Klostergründers Bishdajew ein. Ominös wird ein Fingerzeig Borons angedeutet, der den alten Klostergründer angeblich zur "Herzwunde der Gigantin Hazaphar" geführt hat (etwas, was die Helden auch durch den Novizen Wassjef in Erfahrung bringen können). Interessant sind vor allem die Todesumstände Bishdajews. Offenbar gelang es dem Klostergründer als einzigem, "die Herzgrotte der Gigantin" tatsächlich auch zu betreten, ohne sofort von "Golgaris Todesmelodie" ereilt zu werden: "(...) Keiner der Brüder und Schwestern weiß, wie dem gesegneten Bishdajew dieses Wunder gelang. Blass und in sich gekehrt kehrte er zurück und verweigerte von Stund an

Speis und Trank (...) Von einer Schwester ist überliefert, dass Bishdajews letzte Worte direkt nach seiner Rückkehr ein geflüstertes 'Nein!' gewesen waren. Niemand von uns weiß, was der Rabenhäuptige ihm in der heiligen Grotte offenbarte, denn die Lippen unseres Ordensgründers waren von dieser Stunde an versiegelt. Bishdajew aber nahm sein Geheimnis mit ins Grab, denn Golgari führte seine Seele zur dritten Nachmittagsstunde des vierten nachfolgenden Tages über das Nirgendmeer."

Falls erforderlich, können die Helden in der Bibliothek weitere bibliophile Schätze aufspüren; insbesondere die Quellentexte **Q1**, **Q3** und **Q21** aus dem Anhang im **Stein der Mada**, die im weiteren Abenteuerverlauf noch an Bedeutung gewinnen werden.

Falls Ihre Helden in Punin noch weitere Spuren übersehen haben, ist hier die Gelegenheit gekommen, diese gegebenenfalls nachzureichen.

Meisterinformationen:

Spielrelevant sind in diesem Raum drei Fakten: Zum einen der Hinweis, dass der geheimnisvolle Sichelberg tatsächlich der mythische Thron der Winde ist. Zum anderen, dass das tödliche Phänomen in der wundersamen Grotte (B9), die die Geweihten als 'Hazaphars Herz' deuten, offenbar mit einer 'Todesmelodie' zusammenhängt. Zum dritten, dass es Klostergründer Bishdajew (erst) gegen Ende seines Lebens gelang, diese zu überwinden - und zwar mittels eines Geheimnisses, das er 'mit ins Grab nahm' (was man wörtlich nehmen sollte: siehe auch die Begräbniskammern, unten auf dieser Seite).

B8 - Boron-Tempel:

Tempelhalle: ein karg ausgestatteter, teilweise in eine natürliche Höhle hinein gebauter Tempel, dessen Boden von den Bruchstücken einer umgestürzten und zerborstenen Boron-Statue bedeckt ist. Ähnlich verheert sieht es auch in den Meditationszellen und der Sakristei aus, die sich linker Hand der Tempelhalle befinden.

An einem zerbrochenen Rad aus Gusseisen (dem aventurischen Symbol des Todes) hinter dem Statuensockel hängen die kopfüber aufgehängten Leichen von vier Geweihten, die hier grausam verblutet sind.

Vier Goblins sind zur Zeit damit beschäftigt, eine schwere Steinplatte hoch zu wuchten, unter der sich Treppenstufen hinab zur Grabkammer des Ordens befinden.

Unterirdische Begräbniskammern: Unter dem Tempel befindet sich die lichtlose Begräbnisstätte der Hüter des Herzens. In den Wandnischen der Höhle liegen aufgebahrt die in dunkle Tuche eingewickelten Leichname von 19 Geweihten. Einzig die sterblichen Überreste des Ordensgründers Bishdajew wurde zentral in einem schmucklosen Sarkophag bestattet.

Meisterinformationen:

Als Bishdajew das wahre Geheimnis der Grotte und Hazaphars vermeintlichem 'Herzen' herausfand, zerbrach er innerlich. Er starb, ohne rechtzeitig den Mut zu finden, seinen Mit-



Schwestern und -brüdern seinen Irrtum eingestehen. Wenn die Helden den Sarkophag öffnen, können sie an Bishdajews mumifizierter Leiche noch heute einen gramerfüllten Gesichtsausdruck erkennen. Unter dem Totenhemd lässt sich als einzige Grabbeigabe Bishdajews ein Anhänger aus weißem Mammuton finden, der einen Weißen Raben — das Symbol Etilias — zeigt. Mittels dieses Amuletts (und einem geflüsterten Gebet an die mythische Mutter der sanften Boron-Tochter Marbo) kann ein Zwölfgöttergläubiger eine Zone der Stille wirken, die jener der Boron-Liturgie ETILIAS ZEIT DER MEDITATION gleicht (siehe **Kirchen, Kulte**, S. 50f). Dieser Fund kann für die Helden gegebenenfalls noch wichtig sein.

B9 - Das Allerheiligste ('Hazaphars Herz'):

Der Weg in die Tiefe: Über einen heruntergerissenen Vorhang rechter Hand des Statuensockels und eine natürlich wirkenden 'Treppe' kann man sich dem Allerheiligsten dieses Ortes nähern: einer tief im Berg liegenden Grotte, die sich schon von Ferne durch wundersames Windgesäusel ankündigt. Je mehr man sich der Grotte nähert, desto mehr verändert sich das Gesäusel zu einer unheimlich wirkenden Windmelodie. Diese Musik bricht sich an Felsen und Steinkanten, nur um nach und nach zu einem düsteren Klagen anzuschwellen, das jeden der Helden unvermittelt an die eigene Sterblichkeit gemahnt.

Die Grotte: Als die Helden endlich die letzte Felsbiegung hinter sich gebracht haben (die Melodie ist inzwischen zu fast unerträglicher Lautstärke angeschwollen, die jedem der Helden Herzrasen und Kopfschmerzen beschert), enthüllt sich ihnen ein ganz und gar unwirklicher Ort: Vor der Gruppe liegt eine in schwach pulsierendes, bläuliches Licht getauchte Grotte, die über und über von gespenstischem Leben erfüllt ist: Boden, Wände und Decke werden von stetig wuchernden Pilzen, Moosen, Blumen und Farnen eingenommen: Man kann dem Wachstum der Pflanzen förmlich zuschauen.

Schon auf den zweiten Blick wird ersichtlich, dass gleichzeitig eine ebenso große Anzahl Gewächse verblüht, verwelkt, als bröseliger Staub von der Decke regnet und zu Humus wird, der gierig von den tastenden Wurzeln junger Schößlinge als Grundlage ihres Gedeihens durchpflügt wird.

Zentrum dieses unglaublichen Schauspiels ist ein klobiger, ural-

ter und vor allem harfenartig geformter Monolith, in dem sich mittig ein großes Loch befindet, in dem dünne Tropfsteine zu zwölfsaitenartigen Kristallverstrebnungen gewachsen sind. Durch dieses Loch pfeifen die Höhlenwinde, die den Kristallsaiten jene unheimliche Melodie entlocken.

Das wundersame, fast zweieinhalb Schritt hohe Felsobjekt steht inmitten all des Wucherns und Sterbens und wird durch einen Felsspalt in der Höhlendecke vom silbernen Licht des Madamais beschienen.

Zwei Schritte vor den Helden liegt ein brüchig wirkender Stiefel, wie sie die Goblins oben im Kloster tragen. An ihm endet ein nur noch entfernt humanoid wirkender Humushaufen, der sicher schon von den Wurzeln Hunderter Pflanzengenerationen durchgepflügt wurde ...

Meisterinformationen:

Die Helden sollten ziemlich bald erkennen, dass das monolithische Objekt in der Mitte der Grotte trotz seiner relativen Klobigkeit keineswegs das Herz Hazaphars ist. Vielmehr ähnelt es der einzigartigen Harfe der Zwölf Winde und deutet insofern auf einen elfisch anmutenden Ursprung.



Satinavs Wirken: Wer einen weiteren Schritt in die Grotte hineingeht, spürt (neben dem schmerzhaften musikalischen Klagen der Windmelodie) ein eigenartiges Prickeln auf der Haut (ein spontaner Alterungsprozess!), das immer schlimmer wird, je weiter der Held die Grotte betritt (und das abrupt aufhört, wenn das Opfer wieder zur Treppe zurückeilt). Als Spielleiter können Sie diese Alterung nötigenfalls mit Faltenbildung, weißen Strähnen im Haar, bei Unbelehrbaren auch mit Altersflecken, Haar- und Zahnausfall und einem kontinuierlichen Schwund an Lebensenergie darstellen. Ob die Folgen irreversibel bleiben, bleibt Ihrem meisterlichen Gusto vorbehalten. Gegebenenfalls vermögen die Kräfte des Madamanten in Heldenbesitz (nur außerhalb der Grotte!) einige dieser Folgen zu beseitigen. Wichtig ist die Erkenntnis, dass ein Betreten der Grotte tatsächlich tödliche Folgen nach sich zieht.

Die 'Todesmelodie': Die eigentliche Gefahr in der Grotte geht von der stetig präsenten, von der monolithischen Harfe ausgehenden Todesmelodie aus (die in Wahr-



heit auch den gegenteiligen Aspekt verkörpert: Gedeihen und Leben). Diesen 'Mechanismus' hat Beorn nicht durchschaut. Wie unten noch näher ausgeführt, handelt es sich hierbei um einen Aspekt des Lichtelfen Dagal.

Sich diesen 'Schlüssel zum Thron der Winde' zu Nutze zu machen, ist das erste Etappenziel der Helden. Bestärken Sie Ihre Helden zur Not durch Ariana Einhorngruß darin, den angekündigten 'Schlüssel' gefunden zu haben, falls keiner der Helden auf diesen Zusammenhang aufmerksam wird. Nur, wie umgeht man die Todesmelodie?

Die eleganteste und einfachste Lösung stellt natürlich der auelfische Zauber SILENTIUM SILENTILLE dar.

Können die Helden von dieser Möglichkeit nicht Gebrauch machen, werden sie wohl nicht umhin kommen, Bishdajews Geheimnis zu ergründen, das den gleichen Effekt erzielt. Allerdings werden sich zwölfgöttergläubige Helden (und vor allem der Novize Wassjef!) sicher schwer damit tun, ausgerechnet das Grab eines Boron-Geweihten zu plündern.

Allerdings ist davon auszugehen, dass die Entdeckung der Grotte durch den Geweihten Bishdajew - trotz seines persönlichen Irrtums — tatsächlich zu Borons weitsichtigen Plänen zählt. Und so wird eine unter Gebeten stattfindende Sarkophagöffnung sicher auch nach alveranischen Maßstäben nicht als Schändung betrachtet werden (ganz zu schweigen von den rollenspielerisch reizvollen Disputen zwischen Ihren Spielern, die Sie als Meister gegebenenfalls mit verfolgen dürfen).

Wenn sich die Helden partout nicht zu einer 'Grabschändung' durchringen können, beherrscht Ariana den SILENTIUM. Aber seit wann mögen es Spieler, wenn ihnen die Meisterfiguren die Arbeit abnehmen ...?

Sobald die Helden eine der Möglichkeiten anwenden, endet (innerhalb der Stillezone) wildes Wachstum und Sterben abrupt.

Dagals Felsharfe: Wird das steinerne Artefakt — das sich natürlich nicht von seinem Standort fortbewegen lässt - mit dem von Madaya am Dunklen Brunnen 'geweihten' Madamanten berührt, kommt es schlagartig zu den unter Dagals Mysterium (siehe unten) aufgeführten Ereignissen.

B10- Grotte des Hochelfenleichnams

Eine von B9 aus gut einsehbare — von der Wirkung der Melodie unberührte — Seitengrotte mit zahlreichen Stalaktiten und Sta-

laktiten, in der auf einem Felsims das uralte, salzüberkrustete Skelett eines (Hoch)Elfen liegt. Sobald die Helden den Leichnam berühren, beginnt das Moos an der Felswand hinter ihm, sich zu asdharischen (hochelfischen) Schriftzeichen zusammenzuziehen (was möglicherweise nur von Ariana übersetzt werden kann):

*Hier ruht der mutige
Estillada.*

Wächter, Mahner und Freund.

*Einst zog er mit uns aus, um vom Wahnsinnigen Hilfe
gegen den Wahnsinn zu erbitten, der unser blühendes Simyala bedroht.*

Freund, wisse:

*Auch wenn der, dem jeder lauscht, nicht mehr ist,
so ist er doch noch immer Teil unserer Welt.
Die Suche war nicht umsonst, denn ein Teil von ihm
ruht nun in unseren Händen.*

*Getan ist, was getan werden musste,
und gefunden ist, was selbst den Schrecken schreckt.*

*Da du dies liest, erweise dich des Erbes würdig —
oder falle, wie auch wir fallen werden.*

Antaraleon

Meisterinformationen:

Es kommt nicht von ungefähr, dass der den Helden durchaus bekannte Hochelf Antaraleon zur Totenklage eines gefallenen Freundes in etwa die gleichen Worte wählt, die er auch gebrauchte, bevor er später selbst ins Licht trat (siehe Namenlose Dämmerung, S. 37).

Tatsächlich haben die Helden hier einen verstorbenen Gefährten jenes schon bekannten Hochelfen gefunden - verstorben, als dieser und andere simyalische Weggefährten sich vor dem Fall Simyalas auf die Suche nach Dagals Harfe der Zwölf Winde machten. Die 'Grabschrift' enthält darüber hinaus mit den Passagen "Auch wenn der, dem jeder lauscht, nicht mehr ist, so ist er doch noch immer Teil unserer Welt" und "Die Suche war nicht umsonst, denn ein Teil von ihm ruht nun in unseren Händen" versteckte Hinweise, die den Helden noch dienlich sein können.

Dagals Mysterium

Meisterinformationen:

Es ist nun an der Zeit, einen Zipfel jenes Schleiers zu lüften, der über einer der rätselhaftesten Meisterfiguren des Schwarzen Auges hegt.

Denn den Helden steht nun eine Begegnung mit jener mythischen Wesenheit (Lichtelf? Prinzip?) bevor, von dem es heißt, dass er im Kampf gegen den Namenlosen das ganze Leben

und Sterben der Elfen ersann, letztlich das Erste und das Letzte in sich tötete und der ohne Tod und ohne Sein verschwand — ohne *nicht* zu sein: Dagal, der Wahnsinnige.

Auch wenn festzuhalten bleibt, dass manche Antwort um Dagals Existenz — wie die der Lichtelfen überhaupt, ja vielleicht sogar jene Madas ... — im philosophischen Dunkel der Geschichte verborgen hegt, so ist doch eines Tatsache: Dagals



Kräfte sind noch immer präsent und wirken sich noch heute auf die derische Wirklichkeit aus.

Zu Anfang daher ein kleiner Exkurs: Wenn Sie die Kampagne bis jetzt aufmerksam verfolgt und gegebenenfalls bestimmte Passagen in dem Band **Geheimnisse der Elfen** eingehender studiert haben, wird Ihnen aufgefallen sein, dass die Existenz der mythischen Lichtelfen eng mit gewissen Prinzipien verbunden ist: Prinzipien, zumeist kreativer Natur, die in einer rätselhaften Wechselwirkung mit den Urkräften der Schöpfung stehen (siehe hierzu auch das Kapitel **Nayrakis und Sikaryan** in dem Band **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 6). Zumindest für die Elfen Aventuriens, deren 'Geburtsfunke' letzten Endes von den mystischen Lichtelfen ausging, sind all diese Aspekte immanente Bestandteile ihres Wesens.

Tatsächlich können die Lichtelfen in gewisser Hinsicht freier über das Nayrakis verfügen als die Götter, da letztere an das Mysterium von Kha gebunden sind.

Eine mögliche Erklärung hierfür ist, dass sich die Lichtwelt (als Kernkontinuum der Feenglobulen und letztlich Ursprung der Elfen) bereits vor dem Götterpakt und vor Satinavs Frevel von Zeit und Raum gebildet haben könnte. Diese Art, über das Schicksal verfügen zu können, würde das Interesse des Namenlosen an den Lichtelfen erklären und seinen Versuch, sie in die derische Wirklichkeit zu ziehen.

Anders als Madaya, die als einzige letztlich das Opfer erbrachte, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, ersann Dagal im Kampf gegen den Namenlosen in seinen Liedern, so heißt es in der elfischen Mythologie, das ganze Leben und Sterben der Elfen. Und schließlich, als er (selbst) das Sein überwand ohne *nicht* zu sein, blieb von ihm nur noch ... Musik! Eine wesentliche Erkenntnis, die zu erlangen für Ihre Heldengruppe Ziel der folgenden Episode sein wird - und zwar unabhängig von ihrer Gültigkeit für ganz Aventurien.

Denn wenn diese Erkenntnis richtig ist, hieße das, dass Leben und Sterben solange Einzug in die Welt der Sterblichen halten, solange Musik existiert (und Dagal's Wirken somit aufrecht erhalten wird).

Zumindest für die Elfen ist all dies Wirklichkeit— ob es auch für andere Völker und Wesen gilt, kann und soll an dieser Stelle nicht erklärt werden ...

Inmitten des Lichts

Nachdem sich die Kräfte von monolithischer Harfe und Madamant verbunden haben, erstrahlt plötzlich fahler Mondschein, der die Grotte in hellem, intensiv-silbernem Licht erleuchtet. Ein Licht, wie die Helden es bereits einmal gesehen haben. Plötzlich bildet sich ein vertrautes Gesicht inmitten all des silbernen Gleißens und noch einmal hören die Helden Madayas Stimme in ihren Köpfen: "Es ist soweit, eure Suche hatte Erfolg. Doch was das Schicksal für euch auserkoren hat, kann ich euch nicht sagen. Wenn ihr dem Sklaven aus dem Norden die Harfe entrei-

ßen wollt, geht und begegnet jenem, der um die letzten Reste seines Seins betrogen ist. Lauscht seinen Klängen, verinnerlicht seine Melodien, seid seine Musik. Wählt eure Fragen mit Bedacht und vergesst euer Ziel nicht. Es hängt viel mehr davon ab, als ihr glaubt. Wisset, dass nur, was ihr selbst erkennt, auch für euch wahr werden kann! Allein in eurer Macht liegt es, zu rufen, was der Sklave geraubt. Und nun ..."

Meisterinformationen:

Die folgende Verwandlung und die damit einhergehende wundersame Reise der Helden betrifft natürlich nur diese, da Ariana Einhorngruß und der Novize Wassjef nicht bei der Weihe des Madamanten dabei waren (siehe **Stein der Mada**). Die beiden bleiben zurück und treffen erst nach den Ereignissen am Thron der Winde wieder mit Ihren Helden zusammen. Sie werden ihnen dort berichten können, dass die Helden von einem Augenblick auf den anderen von Mondlicht umschlossen wurden und dann plötzlich verschwunden waren. Ariana kann ergänzen, dass sich der Harfenmelodie in der Grotte plötzlich zahlreiche weitere Melodien hinzugesellten, die sich dann entfernten.

Dagal

Plötzlich ist melancholische Lautenmusik zu hören. Wo seid ihr? Und wo sind Ariana und Wassjef?

Ihr schaut euch um und erkennt; dass ihr inmitten des Meeres auf den schwankenden Planken einer thorwalschen Otta steht. Ist dies das Meer der Sieben Winde? Seid ihr mit einem Mal in Schlaf gefallen? Gestorben ...?

Neben und hinter euch entdeckt ihr zwei Dutzend hart arbeitende Thorwaler, die sich auf den Ruderbänken der Otta abmühen. Niemand von ihnen nimmt euch zur Kenntnis, ganz so, als wärt ihr nicht mehr als ein Windzug, nicht mehr als eine Melodie ...

Vor euch aber, auf einer der Ruderbänke sitzt ein hünenhafter Thorwaler Skalde, der kunstvoll in die Saiten seiner Laute greift. Mit flackerndem Blick, ohne sein Spiel zu unterbrechen, schaut er euch an: "Euch hat die Traumwandlerin geschickt, nicht wahr? Natürlich hat sie das ... natürlich ... Versteh schon, hat Angst, selbst zu kommen ... Angst, in ihren Träumen gestört zu werden

Mit einem Mal lacht der Skalde auf, hoch, laut und schrill; dann fährt er fort, so als sei nichts gewesen: "War es nicht erst gestern, dass sie diese anderen Sterblichen ...? Nein morgen, es wird morgen sein ... Bin mir sicher ... Bin ich das? ... Gleichwohl, es muss getan werden ... Was wäre sonst geworden? Was wäre aus mir geworden? ... Hört doch ... All-überall rufen sie mich, finden mir einen Weg ... meinen Weg ..."

Der Skalde sucht mit flackerndem Blick den Horizont ab, hält dann inne, als würde er irgend etwas oder irgend jemanden fixieren: "Ja, so ist es gut... (glucksendes Lachen) ... Spielt, singt Kinder, öffnet mir eure Herzen ... die Welt ist so wunderbar ... (bedauernd:) aber nun musst auch du sterben ... und du auch.



Du, du hingegen darfst leben ... darfst nicht ablassen, muss weiter, immer immer weiter..."

Ein verklärter Gesichtsausdruck breitet sich auf dem Gesicht des Skalden aus, als er in seinem Spiel fortfährt.

Meisterinformationen:

Die Helden wurden soeben mit Madayas Hilfe unvermutet auf eine surreale, sich ständig verändernde Bewusstseins-ebene Dagals befördert (und gemessen in menschlichen Maßstäben ist der Lichtelf tatsächlich wahnsinnig...). Als Meister kommt auf Sie nun die Aufgabe zu, diese Szene möglichst stimmungsvoll umzusetzen, bevor es zum ersten Teilfinale dieses Abenteuers kommt.

Die Aufgabe der Helden: Die Helden stehen vor der Aufgabe, den — vielleicht für den einen oder anderen Helden schockierenden — Zusammenhang zu enträtseln, dass Dagal auch heute noch eins mit der Musik Aventuriens (vielleicht sogar der ganzen Welt?) ist und irgendwie weiter in ihr existiert. Und nicht nur das: Die Helden müssen überdies den wahren Namen der Harfe der Zwölf Winde in Erfahrung bringen, der - da Dagal einst einen Teil seiner selbst in dieses Artefakt gebunden hat — 'Dagal' lautet.

Begegnung mit Dagal: Während der nun folgenden, fast schon philosophisch anmutenden Begegnung mit dem wahnsinnigen Lichtelf müssen die überrumpelten Helden zum einen erst einmal herausfinden, wem sie hier überhaupt gegenüberstehen. Des Weiteren, dass sie Wissen über Dagal und sein Wirken benötigen, und anschließend, welches Wissen für sie entscheidend ist. Die Frage, warum all dies auf diese für die Helden so verwirrende Weise geschieht, ist ganz einfach zu beantworten: Nur das, was die Helden selbst erkennen (herausfinden), kann für sie - im elfischen Sinne — auch wahr werden, Wahrheit sein. Erst wenn die Helden den Zusammenhang zwischen Dagal und der Musik erkennen, kann Dagal Ihre Helden später in Melodien verwandeln und so an allen Gefahren vorbei zum Thron der Winde tragen.

Und erst, wenn Ihre Helden den Namen der Harfe der Zwölf Winde selbst enträtselt haben, wird auch diese für sie Wahrheit, wird Realität — und so erhalten Ihre Helden ein Mittel, Beorn am Thron der Winde die Harfe zu entreißen.

Spieltechnische und szenische Präsentation: Im Folgenden finden Sie eine Fragen- und Antwortenliste, die Ihnen dabei helfen soll, die weitere Begegnung mit dem wahnsinnigen Lichtelfen möglichst mystisch zu gestalten und Ihre Helden letztendlich ihrem Ziel entgegenzutreiben. Einige der Antworten führen dabei direkt zu anderen Fragen.

Ziel ist es, Ihren Spielern am Ende das Gefühl zu geben, diese Teilqueste selbst erfolgreich gesteuert und zum Abschluss gebracht zu haben ...

Jede der Fragen (bzw. Antworten) ist mit einem zunächst verwirrend anmutenden Szenenwechsel verbunden, wofür wir bei jeder der unten aufgelisteten Fragen einen Szenenvorschlag auf-

geführt haben. Stellen Sie sich die Bilderwechsel wie die Schnittbilder in einem Film vor. Eben waren die Helden noch bei der einen Szene, sie stellen eine weitere Frage und einen Herzschlag später (unterbrochen von einem melodiosen Wirbel oder einer blendenden Lichtkaskade) steht die Gruppe mit der nächsten Frage in einer neuen Szenerie und wird mit einer anderen Erscheinungsform Dagals konfrontiert. Was hingegen immer ähnlich bleibt, ist die musikalische Einbettung jeder Episode. Ein Hinweis für die Spieler auf Dagals wahre Natur - und ein Zeugnis seiner scheinbaren Allgegenwart.

Versuchen Sie, sich in jede Szene einzufühlen. Dagal ist Musik. Musik hat unzählige Aspekte - und Dagal ist jeder dieser Aspekte zugleich. Vom ekstatischen Tanz der Töchter Satuaris über die Totenklage zum Gedenken eines geliebten Menschen; vom Heulen der Wölfe zum Madamal hin bis zum Schlagen der Kriegstrommeln; vom holprigen Liebeslied einer Zwergin zum traurigen Gesang der Sklaven AlAnfas.

Fühlen Sie sich in jede der beschriebenen Stimmungen ein und versuchen Sie, diese Stimmung der Musik/Dagals auch mittels Ihrer Sprechstimme als Spielleiter auf die angegebene Situation hin anzupassen.

Fragen und Antworten

Meisterinformationen:

Lesen Sie sich das folgende Kapitel mindestens einmal konzentriert durch und spielen Sie das etwaige Vorgehen Ihrer Spieler kurz in Gedanken durch. Sobald die Helden das Rätsel geklärt haben, was aus Dagal wurde ('Musik') und diese überdies den wahren Namen, und damit die Natur, der Harfe der Zwölf Winde herausgefunden haben ('Dagal'), neigt sich die erste Queste der Helden mit dem Abschnitt **Fesseln aus Sturm** (s. S. 26) ihrem Ende zu.

Frage: Wer bist du?

Szene: ein betrunkenen Bänkelsänger mit Handharfe inmitten einer mittelreichischen Kneipe, der eine übermütige Melodie angestimmt hat.

Antwort: Stets die gleiche Frage. War ich? Bin ich? Werde ich morgen noch sein? Sicher ... vielleicht ... nein ... Zu erkennen, was ich bin, hat euch die Traumwandlerin geschickt, nicht wahr? ... (angetrunkenes Kichern) ... Denn nur dann kann auch für euch wahr werden, was wahr ist ... Nun, Freund: Was halst du für wahr?

Frage: Was bist du?

Frage: Was hat es damit auf sich, du hättest das Sein überwunden, ohne nicht zu sein?

Szene: eine Sharisad, die bei den sinnlichen Klängen einer Zitar inmitten eines tulamidischen Wüstenzeltes tanzt.

Antwort: Lausche und du wirst es wissen (perlendes Lachen, das mit der Musik harmoniert), denn dann wird es auch für euch wahr ... Verstehst du es jetzt?



Frage: Bist du Dagal?

Szene: ein blonder Auelf mit Hirtenflöte, der inmitten eines Waldes auf einer Astgabel in der Musik einer Dschissandra, dem 'mit-reißenden Klingen', versunken ist, eine wundervolle Melodie, wie es nur die Elfen zuwege bringen. Ein bunter Singvogel begleitet ihn mit seinem Gesang — und wendet sich dann den Helden zu.

Antwort: Ja. Doch jetzt bin ich, was ich bin. Ich bin in deiner Stadt, in deinem Haus, in deinem Herzen ... Wo eines Sängers Stimme erklingt, wo ein Instrument gespielt wird, da bin auch ich ... All-überall! ... Also, was bin ich?

Frage: Wo sind wir hier?

Szene: das Vinsalter Opernhaus. Ein dürrer, ausgemergelter Dirigent mit wirrem Haar und irrem Blick, der zwanzig Musiker im Orchestergraben vor ihm mit wirbelndem Taktstock zu einem ohrenbetäubenden Finale anleitet.

Antwort: Jenseits vom Tod, doch mitten im Sein ... Tot sein? (wahnsinniges, besessenes Lachen) ... Ihr könntet sein wie ich ... Ihr könntet... all-überall sein.

Frage: Ist/Sind von dir nur noch Musik/Melodien geblieben?

Frage: Lebst du in deiner Musik/deinen Melodien weiter fort?

Frage: Bist du Musik?

Szene: die Felsnase am oberirdischen Zugang zum Thron der Winde mit einem unglaublichen Ausblick über die Grüne Ebene, über die Welt... Direkt bei den Helden ein strahlend schöner Elf mit funkelnadem Sternendiadem und flackerndem Blick, der die Saiten der Harfe der Zwölf Winde in überirdisch schönem Spiel liebkost und ein sehnsuchtsvolles Lied angestimmt hat.

Antwort: Ah, ihr beginnt zu verstehen, und es ist wahr! ... Ja, ich bin das Wiegenlied, das die Mutter an der Krippe ihres Kindes singt, ich begleite euch, wenn die Musikanten von Liebe, Freude und Schmerz singen, und ich bin der Trauergesang, wenn eure letzte Stunde naht... Vielleicht ist auch euer Leben und Sterben bereits ersonnen? ... Wer weiß (melodisches, zweistimmig-elfisches Lachen) ... Und nun, da ihr dies alles wisst, ist dies auch für euch *Wahrheit* ... !

Meisterinformationen:

Die Helden fühlen, dass unmittelbar auf diese Antwort des Elfen hin irgend etwas Eigenartiges mit ihnen geschieht. Ein merkwürdiges Singen fährt durch die Knochen der Helden und ein eigenartiges Vibrieren bemächtigt sich ihrer Muskeln. Zumindest aber wissen die Helden in diesem Moment instinktiv, dass sie soeben etwas gewonnen haben, dessen zu finden sie (von Madaya?) ausgeschickt wurden.

Sollten die Helden bereits den Namen der Harfe herausgefunden haben, geht es jetzt im Kapitel **Fesseln aus Sturm** (S. 26) weiter.

Frage: Wirst du uns helfen?

Szene: ein dunkelhäutiger, abgerissener Straßenmusikant mit einer Drehleier, auf dessen Schulter ein Affchen sitzt, am Rande einer alanfanischen Sklavenversteigerung (diesmal ist es der Affe, der spricht).

Antwort: Das Erste habe ich bezwungen und das Letzte ... Doch wer hat mir geholfen? ... Stellt die richtigen Fragen, damit ihr selbst euch helfen könnt, (übermütiges, sorgloses Lachen, das mit dem fröhlichen Klang der Drehleier verschmilzt und dann verklingt)

Frage: Wie kommen wir zum Thron der Winde?

Frage: Kannst du uns zum Thron der Winde bringen?

Szene: ein diabolischer Feylamia (Elfenvampir), der inmitten eines zerstörten Eispalastes der Firnelfen ein irres Fugato auf einer beeindruckenden Eisorgel spielt.

Antwort: Überwindet das Sein und ich kann euch den Weg weisen ... Erkennt mich und ihr werdet wie ich SEIN ... All-überall (böses, kaltes, bedrohliches Lachen)

Alternative Antwort (falls die Helden schon/nur um Dagal's wahre Natur wissen): Da wahr ist, was ihr bereits wisst, und sich die Melodien unseres Seins verbunden haben, kann ich euch auf den Schwingen der Winde führen ... (kaltes, hartes Lachen) ... Doch könnt ihr auch rufen, was einst die Winde band ... ?

Frage: Kennst du Beorn? Weißt du, was Beorn plant?

Szene: ein vernebeltes Schlachtfeld inmitten von Bergen, auf dem zahlreiche Zwerge in ein fürchterliches Gemetzel mit Echsen verwickelt sind. Auf einem nahen Felssims stehen drei Zwerge mit Kesselpauke, Angroschellen und Pfeifenbalg und begleiten die Schlacht mit ihrem hasserfüllten, rhythmischen Spiel. Plötzlich bricht ein blutender, von einem schweren Hieb gezeichneter Zwerg vor den Helden zusammen.

Antwort: Oh, ja, ich fühle ihn ... ich spüre ihn ... vom Großen Drachen ist er durchdrungen und in den Händen hält er, was die Winde bindet... nein!!! ... Er tut es, er tut es ... er spielt ... den Lügenbringer wird er befreien und sein Lied ist *wahr* ... Befreien wird er, was ich einst band, was *mich* einst band ... Eine Bresche soll der Lügenbringer schlagen in den Spiegelbann, den die anderen Winde einst gewoben ... Jetzt verstehe ich ... nehmt sie ihm ab, oh, nehmt sie ihm ab ...

Frage: Wie können wir Beorns Plan vereiteln?

Frage: Wie können wir die Harfe wiedererlangen?

Szene: ein irrer, ans Bett gefesselter Kranker in einem Noionitenkloster, der sich in seinen Fesseln aufbäumt, während ihn eine Ordensschwester mit einem einlullenden Schlaflied zu beruhigen sucht. Schließlich summt der Kranke wimmernd und kichernd die Melodie mit, dann wendet er sich den Helden zu:

Antwort: Erkennt, was die Harfe wirklich ist! ... Ruft sie bei ihrem wahren Namen, wenn ihr sie seht (irres Kichern, dann verschwörerisch:) ... die Winde ... sie werden sie zu euch bringen.

Frage: Welches Geheimnis umgibt die Harfe der Zwölf Winde? Was hat es mit der Harfe auf sich?

Szene: das Dorf der Silberhuf-Sippe in der Grünen Ebene. Ein den Helden wohlbekannter Elfenjunge sitzt inmitten von drei Steppenelfen, die mit Flöten und Lauten zum stürmischen Willkommensgruß aufspielen: Arelon. Der Junge hält seine Flöte aus Schwanenbein so fest umklammert, dass seine Handknöchel weiß hervortreten. Er schaut den Frager mit aufmerksamem Blick an.



Antwort: Nur, wer eins mit der Musik wird, ist auch eins mit dem Sein ... Überwunden und doch verbunden auf immerdar, (gelöstes Lachen) Die Harfe, sie ist nicht nur Instrument, sie ist mein *iam*a (Isdira für: 'persönliches Musikinstrument') ... Was anderes hätte die Winde zum Singen bringen können? Was? (übermütiges Lachen, das unvermittelt in Schluchzen übergeht, als die Musik sich zu einer traurigen Weise verändert) Die Antwort auf eure Frage, sie liegt so nah ...

Frage: Ist der (wahre) Name der Harfe 'Dagal'?

Szene: wieder (?) die Felsnase am oberirdischen Zugang zum Thron der Winde mit ihrem unglaublichen Ausblick über die Grüne Ebene, über die Welt... Direkt bei den Helden wieder (?) der strahlend schöne Elf mit dem funkelnden Sternendiadem und dem flackernden Blick, der die Saiten der Harfe der Zwölf Winde im fast schon überirdisch schönen Spiel liebkost.

Antwort: Oh, ihr versteht, ihr versteht! ... Und ich verstehe nun auch ... Deswegen schickte euch die Traumwandlerin, deswegen ... (glückliches, befreites, offenes Lachen) ... Mein *iam*a und ich sind eins, und doch sind wir keins ... Ich muss eilen, wenn ihr Ruferklingt, und sie muss eilen, wenn mein Ruferklingt... Ruft sie, wenn ihr sie erblickt, und sie wird euer sein ... Denn nun, da ihr dies wisst, ist dies alles auch für euch Wahrheit... !

Meisterinformationen:

Die Helden fühlen (erneut?), dass unmittelbar auf die Antwort etwas Eigenartiges mit ihnen passiert. Jeder Held darf nun eine Intuitions-Probe ablegen (bei Elfen und Musikern in der Gruppe gelingt diese immer!), nach deren Gelingen der entsprechende Held in der Ferne plötzlich reißende, kakophonische Klänge spürt. Diese Helden wissen instinktiv, dass sie soeben etwas gewonnen haben, dessen zu finden sie (von Madaya?) ausgeschickt wurden.

Was die Helden hören, ist die Harfe der Winde, deren Spiel zu etwas Schrecklichem missbraucht wird, nein, mehr noch: Es ist Dagal selbst, dessen Kraft pervertiert wird. Denn auf irgendeine Art und Weise sind Dagal und die Harfe eins.

Und: Diese Helden wissen, dass sie nun in der Lage sind, die Harfe zu rufen...

Haben die Helden bereits das Geheimnis um Dagals 'wahre Natur' herausgefunden, geht es jetzt mit dem Abschnitt **Fesseln aus Sturm** weiter.

Frage: Weißt du, ob ... / Weißt du, warum ... ?

Mögliche Szenen:

- ein almadanischer Zahori auf den Stufen eines bunt bemalten Wagens mit einer Fiedel;
- ein nivesischer Hirte mit einer Flöte, zu dessen Füßen ein zahmer Wolf kauert;
- ein Troubadour mit Laute vor einer mondbeschiedenen Burgzinne, hinter deren Fenster die Silhouette einer Frau zu erkennen ist;
- eine alte Goblinschamanin, die unter ekstatischem Rhythmen auf einer mit Tierhaut bespannten Trommel die Weihe einer Jungschamanin begleitet;

• drei Dämonenpaktierer, die ein Ritual zur Erhebung eines Toten ausüben und dieses mit finsternen Gesängen begleiten.

Antwort: Ich bin all-überall, doch all-wissend bin ich nicht .. Nur ein Wahnsinniger würde das von sich behaupten, (gackerndes Lachen)

Antwort: Nur wo eine Laute erklingt oder eines Sängers Stimme ertönt, da bin ich und da weiß ich ... (die Stimme geht unvermittelt in eine gesummte Melodie über)

Antwort: Ihr seid so ... fremd. Alles Unglück schreibt ihr dem Schicksal, den Zufall oder dem Verhängnis zu. Doch alles Glück eurer Klugheit, eurem Scharfsinn und eurem Verstand... (gutmütiges Lächeln)

Antwort: Die Antwort auf alle Fragen ist... (gequältes Lachen)

Antwort: Dies zu ergründen hat euch die Traumwandlerin zu mir geführt? ... Wenn das die Wahrheit ist, dann bleibe doch ... für immer! (bedrohliches Lachen)

Fesseln aus Sturm

Plötzlich umgibt euch ein Rauschen, eine Melodie, schrecklich und schön zugleich, und ihr seht, nein, ihr spürt, wie sich eure Körper auflösen. Dort, wo eben noch Fleisch war, fühlt ihr nun das weiche Streicheln eines Schlummerliedes. Und wo eben noch Knochen waren, erklingen jetzt schmetternde Klänge wie von Posaunen. Ihr seid nicht mehr, und seid doch all-überall. Ihr seid Musik!

Doch bevor diese Erkenntnis bis zum letzten Winkel eures Verstandes vorzudringen vermag und dieser in schierem Entzücken und grellem Entsetzen gleichermaßen zerbricht, fühlt ihr euch angehoben, getragen — und behütet. Alles ist so leicht und so wunderbar.

Ihr fühlt das Mondlicht und spürt berauschend schöne Melodien - oder seht und hört ihr bloß euch selbst? Ihr spürt, dass ihr wie die Choräle der Priester das Kloster verlasst und gleich dem Spiel der Hirtenflöte über die Berge getragen werdet. Unter euch - oder über euch? - spürt ihr eine tiefe und breite Gebirgsschlucht, an deren Wänden ihr euch brecht, nur um von wehenden Winden zu jenem sichelförmigen Berg, zu jenem hochgelegenen Felsplateau getragen zu werden, auf dem sich fürchterlich und unberechenbar ein weißer Gletscherwurm aalt. Doch gleich dem Heulen der Winde streicht ihr an seinem Schuppenleib vorbei, hin zu einer großen, einladenden Felsöffnung hinter ihm. Singend und melodios hinein in die Tiefe jenes Berges, der auf euch wie ein gewaltiger Thron wirkt.

Säuselnd und von Winden getragen durchstreift ihr Grotten, Kavernen und Labyrinth von unvergänglicher Schönheit. Tiefer, immer tiefer hinab trägt es euch. Wo die Winde vorüberziehen und die Melodie eurer Seele erklingt, dort enthüllen sich für einen Moment kristallene, funkelnde und wundersame Geheimnisse, deren atemberaubend schönen Anblick ihr bereits in der nächsten Kaverne vergessen habt. Immer tiefer dringt ihr vor und die melodische Leichtigkeit eures Seins weicht einer unangenehmen Schwere, wie sie euch irgendwann schon einmal vertraut war. Ein Sog zieht euch immer schneller nach unten, in Gefilde,



in denen nur das grünliche Schimmern eigenartiger Flechten und Pilze die Dunkelheit durchdringt.

Und dann, mit einem Mal: Disharmonie! Gleich einem Peitschenschlag. Grausame Harfenklänge ertönen irgendwo vor euch, die nur vom Heulen und Tosen unzähliger Sturmböen übertönt werden. Fauchende Winde, die wütend an euren Kleidern reiben, euch Staub und Steine entgegenpeitschen, euch fortzureißen drohen.

Kleider? Ihr blickt vorsichtig an euch herab und erkennt, dass ihr, dass eure Körper auf einem kargen Felsen am Rande einer gewaltigen Grotte liegen, in der ungeheuerliche Sturmböen einen fürchterlichen Tanz aufführen. Ihr seid zurück — heimisch in euren Körpern — und doch gefangen ... Doch euch bleibt keine Zeit, euren Gefühlen nachzuspüren: Plötzlich ertönt irgendwo tief unter euch ein peitschender, heulender Knall und ein eiskalter Windzug reißt an euren Leibern. Dann steigt aus der Tiefe flirrende Hitze auf, die von einem halb zornigen, halb triumphierenden Heulen begleitet wird. Endlich haben sich eure Augen an das flirrende und windgepeitschte Dämmerlicht der gigantischen Höhle gewöhnt, und es gelingt euch, einen Blick auf den finsternen Grund der gewaltigen Grotte zu werfen. Nicht enden wollend scheint der felsige Schacht, der sich dort vor euch auftut. Und was ihr auf seinem Grund erkennt, lässt euch den Atem stocken: Drohend und hassend tobt dort unten sturmgepeitschte Finsternis. An den Urgrund gekettet von neun heulenden, bis zum Zerbersten gespannten Windgewalten, die gleich zuckenden, hin und her peitschenden Ketten aus Sturm aus den Schachtwänden züngeln. Wieder ertönt in der Tiefe ein peitschender Knall und eine der Sturmgefesseln zerbricht heulend im nebligen Wirbel. Und wieder diese flirrende Hitze, die zu euch aufsteigt und wieder dieses triumphierende Windgelächter. Und über allem die kakophonischen Klänge einer Harfe ...

Der Hauch des *dhaza*

Meisterinformationen:

Sie haben es sicher schon erraten: Ihre Helden stehen unvermutet vor dem Kerker des Gefallenen, des dreizehnten Windes, dem Atem des *dhaza*, der auch der Lügenbringer geheißen wird.

Hier, innerhalb einer wirklich gewaltigen (für die Helden kaum auslotbaren) und nur schwach von fahl leuchtenden Flechten erhellten Grotte, an deren lichtlosem Grund sich der Gefallene Wind nach und nach von seinen uralten Sturmgefesseln befreit, ist es erneut an den Helden, Beorns Pläne zu durchkreuzen.

Die Helden werden derzeit Zeuge des Befreiungskampfes des dreizehnten Windes. Was die Helden hier vor Ort erleben, ist der Zorn der zwölf mythischen Winde. Sie werden von Beorn dazu gezwungen, ihre Ketten zu lockern, so dass der dreizehnte Wind diese zu zerreißen vermag.

Der Blender bedient sich zu diesem Zweck einem von Pardona selbst angeleiteten Spiel auf der geraubten Harfe. Überdies helfen ihm die während des Überfalls auf Burg Silz eingefange-

nen feenhaften Liedträger der ersten beiden Abenteuer der Kampagne: das Ladifaahri aus Ulfindeis Rosenknospe und der wundersame Madasänger.

Beide Geschöpfe zwingt Beorn durch ein neuerlich herbeigerufenes Lamifaar zum Singen. Und noch ein drittes, solchermaßen gequältes Wesen hat Beorn inzwischen in seine Gewalt bringen können und zwingt dieses mittels des Lamifaars zum Singen: ein bislang am Thron der Winde heimisches Windspiel, ein den Kobolden, nahestehendes Lebewesen, das als dritter Liedträger fungiert (siehe auch **Bestiarium**, S. 236). Diese geknechteten Wesen zu befreien (insbesondere das Windspiel mit dem bislang unbekanntem Liedfragment), ist ebenso Aufgabe der Helden, wie Beorn die geraubte Harfe wieder abzugeben. Doch wie immer trennen die Helden einige Unannehmlichkeiten von ihrem Triumph:

Der Gefallene Wind: Tief unter dem Felssockel, auf dem sich Ihre Helden befinden, kämpft der dreizehnte Wind um seine Freiheit. Tatsächlich werden auch Ihre Helden nicht verhindern können, dass er seine Ketten sprengt. Selbst nach der Rückgewinnung der Harfe wird der dreizehnte Wind seine restlichen Sturmgefesseln nach und nach zerreißen. Nur einer eingeweihten Harfenspielerin wie Nahaniel Quellentanz kann es später wieder gelingen, den dreizehnten Wind erneut zu ketten. Doch dazu bedarf es (ebenso wie zum neuerlichen Weben des Spiegelbanns um Simyala im Finale dieser Kampagne) Dagals vollständiger, aus drei Teilen bestehender Melodie; zusammengesetzt aus den drei Liedfragmenten.

Stürmische Gefahren: Sobald sich einer der Helden von dem windumtosten Felsen in der Grotte erhebt, muss dieser eine KK-Probe +5 bestehen, um sich irgendwo festhalten zu können. Gelingt ihm dies nicht, wird er unvermittelt von den tobenden Windgewalten in der Grotte mitgerissen (ein Schicksal, das inmitten des immer stärker werdenden stürmischen Infernos nach wenigen Minuten auch jenen Helden blüht, die nicht zu handeln wagen).

Helden, die derart zum Spielball der tosenden Winde werden, erleben nun ein sturmgepeitschtes Auf und Ab inmitten der Grotte, deren Größe Sie als Spielleiter den dramaturgischen Notwendigkeiten entsprechend gestalten sollten. Grundsätzliches:

- In jeder Spielrunde muss ein solches Sturmopfer mittels einer KK-Probe überprüft, ob ihm übel wird oder ihm gar die Sinne schwinden: 1 SP, Abzug von 2 Punkten auf alle Kampf- und Körpertalente sowie ab der dritten SR zusätzliche KK-Proben +3, ob das Opfer sogar ohnmächtig wird.
- Zielgerichtete Flüge auf den stürmischen Windböen sind nur mittels GE-Proben +10 möglich, die um die Hälfte der Talentpunkte in *Fliegen* erleichtert werden - wenn der betreffende Held hier einen positiven Talentwert hat. Für jedes Ziel des Helden sollten Sie stets zwei bis drei Proben auswürfeln lassen.
- Zweimal pro Spielrunde - oder wenn die oben genannten Proben für 'zielgerichtete Flüge' gescheitert sind - gilt es zu überprüfen, ob die betroffenen Helden von den Winden gegen Fels-



wände oder herabhängende Stalaktiten geschmettert werden (1 bis 4 auf W6). Ausweichen ist nur mittels des oben beschriebenen Prozederes möglich und hat bei einem Fehl- bzw. Aufschlag 2W6 Schadenspunkte zur Folge.

Lariels Jagdhorn: Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, das uralte Artefakt der Kinder des Windes einzusetzen. Rufen die Helden Nuianna, die Nebelbringerin, rauscht aus der Tiefe mit einem Mal ein brausender, schwadengleicher Schemen herauf, der die Helden wie eine zerfaserte, ständig um ihren eigenen Erhalt bemühte Nebelbank umhüllt. Sogleich lässt das Toben der Winde merklich nach, und eine Stimme, die wie der Hauch einer seichten Meeresbrise klingt, dringt an die Ohren der Helden: "Tragen kann ich euch nicht lang. Tut, was ihr tun müsst, doch tut es schnell, denn schon bald ist der Gekettete frei ..."

Umhüllt von Nuiannas Schwaden vermögen die Helden nun innerhalb der Grotte mittels einer GE-Probe +3 'gezielt' zu fliegen — wobei der halbe Talentwert in *Fliegen* auch hier wieder als Bonus angerechnet werden kann.

Dagals Liedsänger: Auf der Suche nach Beorn (der innerhalb der gewaltigen Grotte erst einmal gesucht werden muss) sollten einzelne der Helden — darunter möglichst der Gesegnete Traviass — irgendwann auf eine felsige Nische (mit den Ausmaßen einer kleinen Höhle) stoßen, aus der mehrstimmiger, gequälter Gesang tönt. Hier befinden sich in zwei Holzkäfigen das den Helden schon bekannte Laditaahri sowie der Madasänger, den sie Naheniel Quellentanz nach ihrer Queste in Punin überbracht haben. Und noch ein drittes Wesen ist hier anzutreffen: eine koboldhafte, ständig seine Gestalt ändernde Kreatur mit großen Augen und nebulösem Äußeren, deren Hals von einer schwarzen, mumifiziert wirkende Vogelkrallen umschlossen ist. Auch dieses Wesen schreit mehr, als dass es singt — und sein Lied ähnelt dem Lied der beiden anderen Kreaturen, scheint deren Melodien zu ergänzen.

Hinter diesen Wesen hockt ein den Helden schon bekanntes, nachtschwarzes Lamifaar, das die gequälten Geschöpfe ohne Unterlass mit seinen krallenartigen Händen traktiert.

Es versteht sich von selbst, dass die Helden die eingefangenen Geschöpfe (und damit auch das dritte Liedfragment) umgehend befreien sollten. Zwischen ihnen und diesem Ziel steht allerdings ... das nachtschwarze Lamifaar.

Lamifaar*

MU13 LE15 AT10 PA 2x14

RS 1 SP (siehe unten**) GS 17 **WR** 13

*) Weitere Informationen zu diesen Wesen finden Sie in **Namenlose Dämmerung**, S. 57

**) Gelingt dem Lamifaar ein Sprung-Angriff, richtet sich dieser immer gegen die Halsschlagader des Opfers, an der es sich sofort festsaugt. Das Opfer verliert jede KR zwei LP, die das Feengeschoß 2 zu 1 in eigene Lebenspunkte umsetzt. Das sofort von Schwäche erfasste Opfer (KK -4, AT und PA jeweils -2) kann nun jede zweite KR versuchen, das widerwärtige Geschöpf von

sich reißen (einfache KK-Probe). Die Benommenheit ebbt daraufhin augenblicklich ab.

Beorn, die Harfe und weitere Schergen: Irgendwann sollte es den inzwischen wahrscheinlich durch die Winde versprengten Helden inmitten der gewaltigen Grotte gelingen, Sichtkontakt zu Beorn aufzunehmen. Dieser sitzt mit bösem Lächeln auf einer scharfkantigen Felsnadel, die irgendwo, verdeckt von gewaltigen Felsvorsprüngen und -kanten sowie Stalagmiten und Stalaktiten, aus dem Dunkel der Grotte in die Höhe ragt. Bei ihm befinden sich zwei finster wirkende Gehilfen, die sich mehr schlecht als recht unter ihm an den Felsen klammern (wie die drei diesen Ort erreicht haben, bleibt rätselhaft).

Wie Dagal den Helden in dem obigen Dialog hoffentlich klar gemacht hat, reicht ein geflüstertes "Dagal" und eine einfache Intuitions-Probe (von irgendeinem Helden mit Blickkontakt zu Dagals Instrument), um sich auf die von Beorn malträtirierte Harfe der Winde einzustimmen.

Diese löst sich anschließend in lichtem Strahlen auf und materialisiert sich (in ähnlichem Lichterglanz) unmittelbar darauf in den Händen des entsprechenden Helden.

Beorn erwacht sofort aus seiner Trance; seine Reaktion ist blanker Hass. Er wird nicht nur sofort seine beiden Helfer anweisen, dem Held nachzueilen, wobei 'nachfliegen' den Sachverhalt besser trifft, er wird sich auch selbst an die Verfolgung des Helden machen (zur Erinnerung: Beorn selbst kann die Harfe nicht rufen, da er ihren wahren Namen/ihre wahre Natur nicht erkannt hat und diese für ihn demzufolge nicht wahr wurde).

Zu diesem Zweck finden Sie unten die Werte der beiden Gesinnungsgenossen Beorns, die fanatisch und bis zum letzten Blutstropfen kämpfen werden (und von Ihnen zu diesem Zweck auch meisterlich 'verbraucht' werden dürfen). Da Beorn hier allerdings noch nicht gestellt werden soll (weswegen Sie den Gesegneten Traviass zur selben Zeit auch mit dem Lamifaar beschäftigen sollten!), ist es vielmehr geboten, den Helden einen spannenden Kampf zu liefern, bei dem die Kontrahenten von den tobenden Winden ständig auseinandergerissen werden, nur um dann unerwartet (?) oder gezielt wieder mit ein oder zwei Streichen ihrer Waffen (bzw. ihrer Magie) übereinander herzufallen. Spätestens, wenn die Gefährten Beorns gefallen sind, sollte es zu dem Ausbruch des dreizehnten Windes kommen.

Beorn der Blender*

MU 15 KL 13 KK 16 **LE** 92 **KE** 52 **MR** 7

AT/PA 17/16 (Barbarenstreitaxt) **TP** 2W+5 RS 5

*) Denken Sie dramaturgisch. Starken Heldengruppen mag es zwar gelingen, Beorn Schaden zuzufügen, doch diesen Kampf überlebt der 'Sklave aus dem Norden' abermals. Beorn wird keine Skrupel kennen, ein oder zwei Namenlose Liturgien gegen seine Widersacher zu wirken, insbesondere PECH UND SCHWEFEL (2W+15 SP) oder SCHWINDENDE ZAUBERKRAFT (siehe hierzu auch KKO, S. 116, bzw. Stein der Mada, S. 60), doch bevor es so oder so zu einer endgültigen Entscheidung zwischen ihm und den Helden kommt, werden die unten stehenden Ereignisse die Kontrahenten



auseinander treiben - auch dann, wenn den Helden Zauber vom Format eines PARALÜ gegen Beorn geglückt sein sollten.

Scherge I: JussarTolrnan (Söldner)

MU 13 KL 10 IN 11 CH11 GE 13 FF 11 KK 12
Stufe 8 LE57 AT12 PA 11 RS 3 TP 1W+4 (Axt) MR 4

Scherge II: Isrindel Schwarzblatt (Halbelf)

MU 12 KL 13 IN 11 CH12 GE 14 FF 11 KK 10
Stufe 9 LE41 AE 22 AT11 PA 12 RS 2
TP 1W+3 (Florett) MR 7

Herausragende Zauberfähigkeiten: VISIBILI 8; KAMPFZAUBER STÖREN 9; ARMATRUTZ 9; ODEM ARKANUM 10

Frei!

Meisterinformationen:

Sobald die Helden Harfe und (zumindest) das koboldhafte Windspiel an sich bringen konnten und die Helden Ihrer meisterlichen Ansicht nach einen spannenden Kampf erlebt haben, passiert Folgendes:

Plötzlich ist in der Tiefe der Grotte ein ohrenbetäubender Knall zu hören (der wievielte mag es inzwischen gewesen sein?), dessen Sturmböen euch trotz Nuiannas Schutz quer durch die Grotte schleudern. Einen Augenblick lang meint ihr im stürmischen Tosen die flirrenden Gesichter uralter Entitäten zu erkennen. Sind dies Beleman, Horoban, Doldrum und all die anderen Gestalt gewordenen Winde, deren Namen ihr nicht einmal kennt? Wer weiß? Doch was ihr erkennt, ist, dass sie den Kampf verloren haben. Und was immer sie sind, sie flüchten! Nuiannas windige Umklammerung wird nun fühlbar stärker, und rasend schnell gleitet ihr, umhüllt von grauen Schwaden,

durch die gewaltige Grotte. Mehr fühlt als spürt ihr unter, dann hinter euch eine donnergrollende, von violetten Blitzen entflammte Hitzewelle, die alles vor sich hertreibt; beseelt von dem rasenden Zorn, alles zu zerstören, was in ihre Reichweite gelangt.

Fest im Griff von Nuiannas Schwaden rast ihr durch zahllose Höhlen, Grotten und trichterförmige Felswindungen dem Ausgang des Kavernensystems entgegen. Dann, nach schier endlos scheinenden Augenblicken, ist nahe vor euch plötzlich Mondlicht zu erkennen, vor dem sich die weiße Silhouette von Beorns Gletscherwurm aufbaut, der noch immer am Ausgang des Throns der Winde lauert. Doch schon seid ihr an dem monströsen Drachen vorbei, dessen weißgeschuppte Schwingen von den Winden, die völlig unvermittelt aus der Höhle dem Nachthimmel entgegenjagen, hilflos in die Höhe gerissen werden. Das letzte, was ihr hört, bevor euch die Wellen der Bewusstlosigkeit übermannen, ist ein infernalischer Todesschrei, als der Eisdrache völlig unvermittelt von einem grollenden, namenlosen Sturm vom seinem Thron gerissen, zerrissen und dann in brennenden Ascheflocken über die Grüne Ebene geschleudert wird ...

Die drei Liedträger

Neben dem Ladifaahri und dem Madasänger führen die Helden nun auch den letzten Liedträger mit sich. Das Windspiel ist eher von koboldhaftem Gemüt. Spielen Sie es wie einen neckischen, stets zu Scherzen aufgelegten Kobold, der allerdings darunter leidet, dass er nach seinen Streichen nicht wie gewohnt flüchten kann. Denn daran wird der Luftkobold noch immer durch die verzauberte Vogelkralle gehindert, die ihn in eine feste Gestalt zwingt und die nur mittels Zauberkraft gelöst werden kann (ein Ereignis, zu dem es sinnvollerweise erst auf Burg Silz kommen sollte).

Zurück ins Mittelreich

Als die Helden mit Beginn des nächsten Tages aus ihrer Bewusstlosigkeit erwachen, erwartet sie freundlicher Sonnenschein, dessen Strahlen bis weit in die Tempelhalle hineinreichen, die erneut betreten zu haben sich die Helden beim besten Willen nicht erinnern können. Ariana kann den Helden berichten, dass sie von Nuianna, der Nebelbringerin, zurückgebracht wurden. Ariana Einhorngruß kann die Gefährten nun wieder zurück zum Rabenpass führen, von wo aus die Gruppe die Reise zurück in den Süden antreten kann. Natürlich besteht die Steppenelfe darauf, dass die Helden ihr Lariels Jagdhorn zurückgeben. Und auch für den jungen Wassjef sollten sich die Helden etwas einfallen lassen, da es im Tempel keine weiteren Überlebenden gibt. Vielleicht bringen sie ihn zunächst nach Travingen? Viel-

leicht nehmen sie ihn auch mit ins Mittelreich. So oder so, es ist gut möglich, dass Wassjef in einigen Jahren zurückkehren wird, um das Erbe seiner gefallenen Ordensbrüder und -Schwestern anzutreten.

Was auch immer die Helden im Gebiet der Gelben Sichel oder in der Grünen Ebene noch zu erledigen haben: Ihnen sollte klar sein, dass nun Eile Not tut. Zwar befinden sie sich wieder im Besitz der Harfe und auch der Träger des drittes Liedfragments ist gefunden, doch Beorn ist erneut entkommen und mit ihm der Gefallene Wind. Und niemand vermag zu sagen, was in der Zwischenzeit aus Gräfin Nahaniel Quellentanz auf Burg Silz wurde ...



Auf einem Hügel gelegen, besitzt die Burg weder Burggraben noch Wehrgänge und scheint auch sonst kaum für die Verteidigung gegen einen ernsthaften Angriff ausgelegt.

Eine Burg im Zauberschlaf

Meisterinformationen:

Schon im Dorf werden die Helden von den Bewohnern ehrfürchtig, gar untertänig behandelt, da man sie für eine weitere Delegation der KGIA hält. Auch wenn die Leute mit diesem Begriff wenig anfangen können, wissen sie doch, dass es sich dabei um Beauftragte des Kaiserhofes zu Gareth handelt, sozusagen kaiserliche Gardisten mit besonderen Befugnissen. Durch geschickte Fragen finden die Helden schnell Folgendes heraus:

- Anfang Ingerimm muss ein wahres Gemetzel auf Burg Silz stattgefunden haben.
- Damals kamen Gäste mit thorwalschen Kämpfern zur Burg, die wenige Tage (bei Anzahl und Verweildauer der Angreifer widersprechen sich die Aussagen der Dörfler) später sang- und klanglos wieder abreisten (Richtung Osten).
- Kaum jemand hat sich auf die Burg getraut, doch lagen viele Tote herum. Fast alles ist vollständig überwuchert, der Turm nicht betretbar.
- Der Dorfschulze hat sich entschieden, Verstärkung aus Falkenwind anzufordern, wie man es seit Jahrzehnten tut, wenn die Gräfin nicht verfügbar ist.
- Von dort ist eine Lanze der dortigen Gardisten herbeigeeilt, da sich ihr Baron, der junge Allerich von Falkenwind, zum Zeitpunkt des Überfalls auch auf Burg Silz befunden hat.
- Einer der Falkenwinder Gardisten ist dabei auf der Burg zu Tode gekommen. Wie dies geschehen ist, darüber wissen die Dorfbewohner außer Spekulationen nichts zu berichten.
- Für weitere Informationen müssten die Herrschaften schon die Gardisten selbst befragen.
- Die Gardisten haben nun ihrerseits Verstärkung bekommen, nämlich aus der Kaiserstadt selbst, auch wenn's gedauert hat, bis die kaiserlichen Gardisten gekommen sind ... (Will sagen, die KGIA.)
- Die Gardisten aus Falkenwind haben Zelte auf dem Turnierplatz aufgebaut, die KGIA hat sich auf dem Schulzenhof eingenistet.
- Während die drei (!) 'Gareth's Gardisten' sich ausschließlich um die Burg kümmern, versuchen die Falkenwinder auch, eine wahnsinnige Frau zu fangen, die die Silzer bei Nacht schreiend attackiert und möglicherweise für das Verschwinden des umtriebigen Böttcherssohnes Bardo verantwortlich ist.

Blutblatt und Zauberranke

Meisterinformationen:

Wie Helden nun mal so sind, werden sie sich vor Ort sicherlich erst einmal umschaun wollen, bevor sie von den schlechten Erfahrungen anderer profitieren könnten ... Dies ist tags-

über jedoch kaum möglich, ohne die Aufmerksamkeit und damit das Misstrauen der KGIA-Agenten auf sich zu ziehen. Nachts ist das Ausspionieren der Burg allerdings wegen des mangelnden Sichtvermögens der Helden noch gefährlicher als bei Tageslicht. Die Agenten betreten die Burg nachts nicht mehr, nachdem einer der ihnen dabei einen Morgendornstrauch berührte und seine Verwandlung in eine Sumpfranze mittlerweile fast abgeschlossen ist (s.u.).

Schon am Tor der Grafenresidenz wird deutlich, dass an diesem Ort etwas nicht stimmt: Wo bei eurem Besuch vor wenigen Monaten noch eine wohlgepflegte Mauer stand, ist diese nun von Efeu überwuchert, die Tordurchfahrt halb verhangen.

Zwar mag es nichts Besonderes sein, dass sich auf dieser Burg Pflanzen von einer Woche zur anderen verändern. Doch üblicherweise bilden sie formschöne oder nützliche Gebilde — was man von diesen Ranken nicht sagen kann.

Durch das Tor kann man im fahlen Mondlicht erkennen, dass auch die Pflanzen des Innenhofes Wege und Beete überwuchern und alles in allem nicht sehr einladend wirken.

Meisterinformationen:

Der 'Dornröschenbewuchs' der Burg Silz ist allerdings nicht Beorns Werk, sondern das des Humusschlüssels, der versuchte, sich und seinen Träger vor der Kraft des Namenlosen zu schützen.

ANALÜS/BLICK DER WEBERIN: Die Pflanzen sind von dem langsam verwehenden Hauch reiner Elementarmagie durchdrungen, jedoch selbst nicht magisch aktiv (mit Ausnahme so mancher magischen Pflanze, siehe unten).

Zu finden sind der Rankenbewuchs von Wein, Blutblatt (siehe Kasten, S. 32), Brombeere, Efeu und Efeu (siehe Kasten), Waldwebe (Netz feiner klebriger 'Luftwurzeln', in denen man leicht eingefangen wird), diverse Dornensträucher, weiter innen im Hof auch Basilamine (Kasten) und Morgendornstrauch (sehr gefährlich, verwandelt Mensch und Elf bei Berührung innerhalb von sieben Tagen in eine Sumpfranze, siehe Kasten).

Die KGIA

Meisterinformationen:

Vielleicht schätzen die Helden ihre Integrität ja auch hoch genug ein, um sich zur KGIA zu begeben und von ihnen den Stand der Dinge zu erfragen. Verantwortlich ist Morena Ferrara, die mit ihrem Kollegen Wolfhardt Stiepenbruch tagsüber vorsichtig den Burghof untersucht, um mögliche Eingänge zum überwucherten Turm ausfindig zu machen. Bei unvorsichtigen Aktionen verlor sie fast einen weiteren Mitarbeiter (Halman Eirigh, der derzeit im Kuhstall angekettet ist, da er sich seit nunmehr fünf Tagen in eine mordlüsterne Sumpfranze verwandelt). Daher agiert sie nun sehr umsichtig und wartet auf die angeforderte Verstärkung — einen Antimagier und einen Pflanzenkundigen.



Ob die Helden von den Agenten der Kaiserlich-Garethischen Informationsagentur tatsächlich Informationen bekommen, hängt ganz von der Zusammensetzung Ihrer Gruppe ab. Setzt sie sich aus 'subversiven' Elementen (Mohas, Alanfanern, Horasiern, Novadis) zusammen? Oder befinden sich Leute mit klangvollen mittelreichischen Namen (von Berg, von Streitzig, von Ehrenstein) darunter? Ist einer von ihnen als Geweihter der Zwölfe zu erkennen oder gar Abgänger einer der weißmagischen Akademien aus Gareth (bzw. ehemals Beilunk)? Entscheiden Sie selbst, ob Morena die folgenden Informationen an die Helden weitergibt oder eher versucht, sie als 'auswärtige Spione' dingfest zu machen, wobei sie jedoch nicht ihr Leben oder das ihrer Mitarbeiter gefährdet. (Gehen die Helden nicht auf die KGIA zu, können sie auch versuchen, in deren Abwesenheit in das Haus des Schulzen einzubrechen und den bisherigen Einsatzbericht zu lesen, in dem die Informationen ebenfalls niedergelegt sind. Vor und hinter dem Haus stehen allerdings immer Falkenwinder Gardisten Wache.)

Folgendes hat die KGIA herausgefunden:

- Die ganze Burg ist innen wie außen mehr oder weniger überwuchert. Hier muss Magie im Spiel sein.
- Mehrere gräfliche Gardisten wurden tot und bereits verwesend aufgefunden, als die KGIA eintraf. Der Zeitpunkt des Massakers wird auf Anfang Ingerimm geschätzt. (Der Zeitpunkt sollte mit dem Aufenthalt der Helden in den Salamandersteinen korrespondieren.)
- Auch die Leichen fremder Söldnerpersonen, meist thorwalscher Abstammung, wurden gefunden — teils von Waffen getötet, teils offenbar durch die Attacken von Pflanzenbewuchs.
- Gräfin Naheniel befindet sich nach Aussagen der Dörfler noch immer in der Burg. Von ihrem Zustand ist nichts bekannt, doch muss das Schlimmste befürchtet werden.
- Geben die Helden die Absicht bekannt, sich selbst auf der Burg umsehen zu wollen, warnt Morena sie: Ihre Leute hätten dabei vermutlich einen der gefährlichen Morgendornsträucher gesichtet.

Sollten sich die Helden die Agenten zu Feinden machen (was nicht unwahrscheinlich ist), können diese zwar selbst mit der zögerlichen Hilfe der fünf Falkenwinder Gardisten nicht viel gegen sie ausrichten, doch die Widersetzung einer Verhaftung führt zumindest im Mittelreich zu einer steckbrieflichen Suche. In zwei Tagen trifft dann eine weitere Verstärkung ein, die den betreffenden Helden dingfest machen und nach Gareth bringen wird — wenn er noch vor Ort ist.

Die Verwandlung

Meisterinformationen:

Morena sprach von "ihren Leuten", die Dörfler von "drei Garether Gardisten", den Helden begegnet jedoch nur einer, nämlich Wolfhardt. Eine Untersuchung kann sie schnell zum Stall führen, wo der sich langsam in eine Sumpfranze verwandelt

delnde Halman Eirigh angekettet ist. Mit einer *Tier- oder Pflanzenkunde-Probe* (auch *Heilkunde Krankheiten* ist anwendbar) + 7 können die Helden erkennen, woran er leidet; mit einer *Magiekunde-Probe*, die ähnlich erschwert ist, bestimmen, wie man ihn retten kann: Mit einem schnell gesprochenen **VERWANDLUNGEN BEENDEN** (in diesem Fall um 5 Punkte erschwert, da sich Halman vor fünf Tagen infiziert hat). Nur ein Heldenmagier kann den Mann vor dem Schlimmsten bewahren, denn eine Aufhebung der Magie nach abgeschlossener Verwandlung ist äußerst schwierig.

Geweihte können hier übrigens auch helfen: Vor der vollständigen Verwandlung tut dies die Fürbitte des Heiligen Therbün einer Peraine-Priesterin, nachher kann allein ein Hesinde-Geweihter mit **ARGELIONS BANNENDER HAND** etwas erreichen.

Gelingt den Helden auf irgend eine Weise die Heilung Halmans, wird Morena Ferrara zur Not auch gegen die Vorschriften mit ihnen zusammenarbeiten und ihnen behilflich sein, Gräfin Naheniel zu finden.

In die Burg

Meisterinformationen:

Der Innenhof der Burg wird trotz Rankpflanzen und Büschen kaum ein großartiges Hindernis für Ihre Helden darstellen. Die Helden, die Naheniel bereits im **Stein der Mada** aufsuchten, wissen, dass sich deren Gemächer im Turm befinden.

Das Erdgeschoss ist eine großzügige und prunkvoll eingerichtete Empfangshalle, die die beiden Seitenflügel miteinander verbindet und in deren Mitte eine breite Holzterrasse zu einem Absatz führt, von dem aus die Treppe rechts und links weiter an der Mauer in den ersten Stock führt. Neben einem Flur mit opulenten Kunstwerken aus der Regierungszeit Kaiser Bardos finden sich hier Schlafgemach, Ankleidekammer, Musikzimmer und der Grüne Salon für private Gespräche. Im zweiten Stock schließen sich über eine kleinere Treppe zwei kleine Gesindekammern, weitere herrschaftliche Schlaf- und Wohngemächer (im Schlafzimmer hausen die Harpyien) sowie eine kostbar ausgestattete Waffenkammer der Gräfin an. Hier liegt auch die mit einer ausgeklügelten Geheimgeschloß gesicherte Schatzkammer der Gräfin. Dort findet sich neben großzügigen Geschenken Kaiser Bardos auch das eine oder andere von früheren Expeditionen stammende Fundstück von vorhergehenden Simyala-Expeditionen — teils kostbar, teils magisch, doch alles von immensem historischem Wert. Das Dachgeschoss des Turmes beherbergt ein großes befestigtes Fernrohr mit bequemem Hochstuhl und entsprechenden Ruhegelegenheiten. Die feststellbaren Fensterläden sind zur Zeit geschlossen. Wären sie geöffnet, böten sie einen herrlichen Rundblick über den Wald.

Im Keller finden sich Vorräte, alte Möbel und ein Brunnen — dieser Teil des Gebäudes ist für die Helden vermutlich uninteressant. Alle Räume des Turmes sind mit Wurzeln und Ranken bewachsen, so dass man sich in den mohischen Dschungel versetzt fühlt. Sämtliche Türen sind erst nach intensiver



Gärtnerarbeit passierbar (beachten Sie hier die Nebenwirkungen so mancher Pflanze!), und werden innerhalb weniger Stunden wieder zuwachsen.

Je nachdem, wie viel Zeit und Lust Sie auf das Eindringen Ihrer Helden in das Rankenschloss verwenden möchten, können Sie es Ihren Helden eher leicht oder schwer machen. Es gibt einige perfekte Methoden, die teils gefährlichen Pflanzen zu umgehen, an deren erster Stelle die Beschwörung eines Humusdschinnns steht.

Die Ranken sind trotz der nur noch schwach wirkenden Magie von ihm manipulierbar, so dass er mit einer um zusätzliche +3 zum Grundwert (siehe **Compendium Salamandris**, S. 90) modifizierten Charisma-Probe bereit ist, einen gangbaren Weg in die Burg und zu den wichtigen Eingängen zu schaffen. Das Blutblatt wird durch seine Anwesenheit gleich wieder stärker anfangen zu wuchern und prachtvoll erblühen, einen der Morgendornsträucher aber kann auch der Dschinn nicht 'umwachsen' lassen — seine Magie ist durch die Kraft Halmans (siehe oben) bereits zu stark. Gegen den heimtückischen Strauch hilft nur grobe Gewalt — Feuer oder Schwerter zum Beispiel. Doch dadurch wird den Opfern des Strauches jegliche Chance auf Heilung (außer durch die von Geweihten) zunichte gemacht. (In den Turm kann man allerdings auch durch eine Kletterpartie an den teils giftigen Rankenpflanzen hinauf gelangen.)

Weitere Möglichkeiten, die Pflanzen des Rankenschlusses mit magischen Mitteln zumindest begrenzt aus dem Weg zu schaffen, sind HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT, ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE, TRANSVERSALIS (wenn der Magier an seinem Zielort schon einmal war), EINS MIT DER NATUR, MIT DEM WIND, ÜBER WIPFEL und nicht zu letzt IGNISPHAERO (und natürlich ein Feuerschinn), der auch Morgendornsträucher aus dem Weg schafft... ?

Begegnungen kämpferischer Art innerhalb der Burg wird es auch geben, je nachdem, wie viel Sie Ihren Helden zumuten wollen:

Harpyien

Zwei Harpyien haben es sich auf Beorns Ruf hin in der Burg gemütlich gemacht und tyrannisieren die Gegend. Die beiden Harpyien verbergen sich auch hinter dem Geschwätz der Dörfler von der "wahnsinnigen Frau", von der man sich in Silz erzählt. Bardo, der Sohn des Böttcherpaares, ist tatsächlich von ihnen entführt worden. Der junge Mann befindet sich nunmehr im 'Nest' der 'Damen' im obersten Turmgeschoss (einem chaotischen Raum, der mit Laub und stinkenden Fellresten ausgelegt sowie von Exkrementen und Knochen verunreinigt ist) und wird zu Brutzwecken gefangen gehalten ... Auch wenn dies sicherlich der zügelloseste Teil seines Lebens war, ist der völlig zerkratzte und zerschundene Bursche ganz glücklich, wenn man ihn aus den Klauen seiner wilden Liebhaberinnen befreit. Harpyien geben sich gerne schmeichlerisch freundlich, um im

nächsten Moment wild kreischend anzugreifen — sie sind unberechenbar, jedoch zu einem Dialog fähig. Hier muss es, ganz nach den Wünschen und Fähigkeiten Ihrer Helden, nicht zum Kampf kommen.

Harpyien

MU 20 AT 15* PA 10 LE 45 RS 2 TP 1W+4 (Klauen)
GS 15/1 MR W6+7 (für jeden Zauber neu zu ermitteln)

*) Sturzangriff bei Attackewurf 1, Held wird angehoben und möglicherweise aus dem Fenster gezerrt und fallen gelassen (Sturzschaden zwischen 2W+2 und 6W+6).

Bekehrte Bedienstete

W6+1 Wächter und Wächterinnen, Haus- und Stallknechte und -mägde haben Beorns Eindringen in die Burg überlebt und schließlich zu intensiv an den wuchernden Rattenpilzen geschnuppert, als sie nach ihrer Gräfin schauen wollten. Aus der Glaubenskrise gingen sie als Anhänger des Namenlosen hervor: Sie erkannten, dass hier einige Seiner höchsten Diener am Werk sind.

Der Beschluss, die Gräfin vor etwaigen Befreiem zu bewachen, erwuchs schnell in ihnen; nötiger Proviant für die Wacht stammt aus den Kellern des Schlosses. Je weiter sich die Helden an den Turm heran arbeiten, desto wahrscheinlicher wird eine Attacke der 'Bewacher' der Gräfin (aus dem Hinterhalt). Für Geweihte bieten die verlorenen Schäfchen sicher ein gefundenes Fressen für religiöse Bekehrungsversuche.

Ehemaliger Grafengardist

MU 11 AT 12 PA 11 LE 35 RS 3 TP 1W+4 MR 2

Sumpfranze

Ein bis zwei Wächterpersonen haben sich bereits in Sumpfranzen verwandelt, da sie früh den Morgendornstrauch berührten. Selbst wenn man diese feigen, aber aggressiven Kreaturen nicht vorher erschlägt, besteht kaum Aussicht auf eine Rückverwandlung. Sumpfranzen sind affenartige Kreaturen mit langen Armen und schrecklichen Reißzähnen, die eigentlich in abgelegenen Sümpfen hausen. Im Bornland kennt man sie unter dem Namen 'Rotaugen', da ihre Augen nachts bei Licht rötlich schimmern.

Sumpfranze

MU 7 AT 9 PA 4 LE 22 RS 2
TP 1W+3 MR +4 GW 5

Namenloser Schlaf

Meisterinformationen:

Sind die Helden in der zweiten Etage des Turms im grünen Salon angekommen, bietet sich Ihnen ein widerwärtiges Schauspiel:

Mehrere Gestalten liegen in und neben weichen Polstersesseln um einen Kamintisch herum gruppiert. Ihr seht Allerich von Falkenwind, der mit gezogenem Schwert neben der Botenreiterin



liegt, die euch Naheniels Nachricht brachte. Die Gräfin selbst erkennt ihr erst auf den zweiten Blick, denn statt des haselnussbraunen Haares rahmen ihr Gesicht nun pflaumenrote Locken. In einem Sessel am Rande des erkalteten Kamins liegt eine euch unbekannte Geweihte der Travia, die Hände zum Gebet gefaltet. Im Hintergrund steht eine kaum erkennbare Gestalt, die von Pflanzen überwuchert ist. Junge Birken, deren Wurzelwerk sich in den Steinboden krallt, schmiegen sich an den Körper und stützen ihn gleichzeitig, während Efeu und Waldwebe ihn vor dem zu schützen versucht, was alle anderen anwesenden Personen befallen hat: Eine Schicht wuchernder Rattenpilzsporen umgibt die Menschen und Elfen, nistet auf den geschlossenen Augen, frisst sich in die Haut und zersetzt schützende Kleidung. In den emporgereckten Händen der stehenden, vermutlich elfischen Gestalt werden stets neue Ranken und Schößlinge geboren, die zu Boden fallen und Richtung Mauerwerk wuchern oder deren Samen aus einem der fast zugewachsenen Fenster wehen.

Von der Geweihten geht ein mit dem blauen Glimmen der Pilze ringendes, intensiv orangefarbenes Leuchten aus, das sich ähnlich stark auf Allerich erstreckt. Bei den andern Personen hingegen erkennt man davon kaum etwas — und dies scheint auch die Ursache zu sein, warum die Pilzflechten bei diesen schon die Haut angreifen konnten. Besonders schlimm scheint es um Nahaniel zu stehen, auf die sich das unheilige Gewächs vorrangig zu konzentrieren scheint.

Meisterinformation:

ANALÜS/OCULUS/BLICKDERWEBERIN: Nahaniel, Allehandriel und die zugewucherte Gestalt sind aktiv magisch (elfisch), Allerich von zarter Feenmagie durchdrungen. Interessant wird es bei dem Gegenstand in den Händen des Elfen: Diese extrem stärkste Ausprägung elementarer Humusmagie sollte den neugierigen Zauberer für mehrere Stunden nichts als geballte rote Astralkraft (ODEM) bzw. rote Matrixfäden (ANALÜS/OCULUS) sehen lassen — ein Hesinde-Priester dagegen wird sich ob dieser Herrlichkeit sofort in tiefster Betrachtung der Strukturen verlieren ...

Lassen Sie die *Selbstbeherrschungs-Probe* wegen der Rattenpilze hier ohne Aufschlag ablegen - die Helden sind den Rattenpilzen nun häufig genug begegnet (und haben unter ihren Auswirkungen zu leiden gehabt) und können sich nunmehr leichter gegen deren namenlose Verlockung wappnen. Der Fluch Beorns, der besonders seiner alten Bekannten Shaya, aber auch

Nahaniel als seiner Widersacherin galt, hat die Anwesenden nur deshalb nicht bereits zerfressen, weil Shaya der Versuchung der Pilze Travia's GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT entgegenetzte. Gänsedauen, das niedergebrannte Feuer im Kamin und die Gebetsschnur in den Händen der Geweihten lassen auf das Wunder schließen. Was üblicherweise vor verheerenden Naturkatastrophen schützt, bewahrt die Verfluchten hier vor der Fäulnis des Namenlosen, die ihre Seelen nach ihrem Tod zu dem Widersacher der Zwölfe geschleudert hätte. Der Rote Pfeil spürte die explodierende Kraft des Humusschlüssels und konnte sie hier, so nahe bei Simyala, nutzen, um sich und das machtvolle Artefakt vor dem Zugriff des alten Widersachers der Elfen zu schützen.

Wie aber gehen die Helden mit all dem um? Zwischen Fluch und Gebet herrscht ein knappes Gleichgewicht, so dass ein Tippen an der Waagschale hier den Ausschlag geben kann. Ist ein Geweihter anwesend, hilft bereits ein segnendes Gebet (W6 + 3 KP), doch auch ein tiefes Gebet von nicht geweihten Helden tut hier seine Wirkung, besonders, falls gesegnete oder geweihte Gegenstände dabei verwendet werden. Vor allem der von Travia gesegnete Charakter wird feststellen, dass seine Gebete außerordentlich wirksam sind, da sie die Zuflucht der Göttin stärken. Während des Gebetes der Helden gewinnt das orangefarbene Leuchten über die Rattenpilze die Oberhand, umschließt sie und tilgt sie schließlich ganz - wenn die Helden ihr Gebet nicht unterbrechen (in diesem Fall müssten sie erneut beginnen).

Lassen Sie die Spieler hier unbedingt selbst die Gebete formulieren, so ungeübt Ihre Helden darin auch sein mögen. Schildern Sie Ihren Helden, wie sie das Ringen um die Überhand selbst verspüren — durch Mut und Zuversicht, wenn sie intensiv und konzentriert beten und das Leuchten an Kraft gewinnt, durch Entmutigung und Angst, wenn sie sich ablenken lassen oder zu früh aufhören und dadurch die Pilze weiter sprießen. Das Aufschieben eines Heimfeuers im Herd hilft hier ebenfalls deutlich, oder auch die Gebete eines traviagesegneten Ehepaars.

Dieses Gebet zehrt an der Kraft der Helden, schenkt ihnen aber auch tiefe Zufriedenheit und das Gefühl der Heimat. (Wünschen Ihre Spieler eine Angabe in Punkten, ziehen Sie den Helden für diese Tat symbolisch zwölf Ausdauerpunkte ab, im Gegenzug erhalten sie 4 Punkte Entrückung, siehe KKO.S. 18).

Versammelte Gesellschaft

Erwachen

Als fast das sämtliche unheilige Pilzgeflecht von dem orangefarbenen Schimmer getilgt ist, fällt eine zittrige Stimme in eure Gebete mit ein, gewinnt durch sie an Kraft, bis schließlich der

heilige Schein der Travia die letzten Spuren in einem letzten Aufflammen verzehrt und dann verblasst: Das Werk ist getan. Als sich die Priesterin — noch geschwächt — erhebt, um zielstrebig vom Holzstoß einige Scheite in den Kamin zu schichten und diese klackend mit Feuerstein und Zunder zu entzünden, fällt



euch ihre beeindruckende Größe auf: sicherlich neuneinhalb Spann misst sie. Mit den breiten Schultern, dem tauen, aber hübschen Gesicht mit verblässenden Sommersprossen und zwei geflochtenen blonden Zöpfen bietet sie das Bild einer typischen Thorwawalerin

Ihre Züge wirken müde und krank, als sie ihr Haupt neigt und beginnt, ihre Gebetsschnur herunter zu beten.

Auch die anderen sind nun vorn Knacken und Prasseln des Heimfeuers geweckt und beginnen, sich zu erheben.

"Wo ... ist er hin?" ist die erste Frage, die Nahaniel stellt — sich und euch. Die letzte Gestalt, die beginnt, sich zu regen, ist die von dem Pflanzenwuchs fast völlig verhüllte stehende Gestalt — Hände teilen das Gestrüpp wie einen Vorhang, und heraus tritt ein hochgewachsener Elf mit rotblondem Haar und harten, kalten Augen.

Meisterinformationen:

An diesem Punkt steigen wir sogleich in die Diskussion des Geschehenen ein - zumindest soweit, wie die Erwachten es den Helden mitteilen können:

- Die Harfe befand sich bestens bewahrt im obersten Turmgeschoss (wo nun die Harpyien sitzen). Nahaniel hat noch nicht gewagt, auf ihr zu spielen, nachdem sie mit dem Zupfen einiger Seiten — und den damit spontan aufgetretenen Wind- und Sturmmanifestationen - fast ihren Innenhof ruiniert hat.
- Das Lied des Madasängers (siehe **Stein der Mada**) konnte Nahaniel verstehen und lernen, es setzt das Lied der Blütenjungfer (siehe **Namenlose Dämmerung**) fort. Doch es scheint, als sei das Lied noch nicht vollständig. (Erfährt sie vom Fund des Windspieles, nickt sie den Helden lobend zu: "Endlich ...")
- Allerich von Falkenwind suchte Nahaniel auf, um sie zu warnen: Die Fee Ulfindel habe ihn gerufen und ihm einen mysteriösen Spruch für sie mit auf den Weg gegeben. (Siehe unten, **Ulfindeis Warnung**.)
- Anfang Ingerimm suchte Mutter Shaya Nahaniel auf, von einem Traum ihrer Göttin gesandt, der von einem goldenen Ei handelte. (Shaya wusste zudem, dass Beorn Nahaniel zu töten versuchen würde, und wollte Nahaniel warnen).
- Dann suchte sie der Thorwaler heim. Shaya nannte ihn im Gespräch "Beorn". Die beiden kannten einander, doch während Shaya ihm mit Güte begegnete, behauptete Beorn, von ihr und ihrer Göttin verraten worden zu sein. Nun diene er einem anderen Herrn.
- Nahaniel vermutet, dass es nur Shayas Anwesenheit gewesen ist, die verhindert habe, dass der Thorwaler sie allesamt sofort tötete. Sie ist sicher, dass die Harfe fort ist — denn die Harfe war es, die der Eindringling mit Namen Beorn von ihr forderte.
- Die Gräfin weiß sonst nicht mehr viel zu berichten - Beorn habe Staub in die Luft geblasen, der ihr die Sinne schwinden ließ. Das letzte, was sie vernommen hat, seien Shayas Gebete gewesen.

Der Rote Pfeil

Ein auelfischer Bogenschütze mit amethyst-violetten Augen, bekleidet mit langem Bauschhemd mit Pelzbesatz und Tiereschwänzen, festlichem Gürtelschmuck und Wildlederstiefeln. An den Schläfen trägt er zwei Amselfedern in die rotblonden Haare eingeflochten, auf dem Rücken einen Köcher mit einem Eibenzholzkurzbogen und achtzehn dunkelroten Blutulmen-Pfeilen, ebenfalls mit den Federn der Totenamsel befiedert. Am Gürtel hängt eine Tasche mit einer breiten Hirtenflöte.

Es handelt sich um einen der bekanntesten, weil menschenfreundlichsten Elfen. Zwischen 30 v.H. und 20 Hal erschien er insgesamt acht Mal auf dem Kaiserlichen Turnier von Gareth. Kein einziger seiner Blutulmen-Pfeile verfehlte jemals sein Ziel. Heute sagt man nicht mehr "schießen, als ob er Zielwasser getrunken hätte", sondern "schießen wie der Rote Pfeil". Denn der Elf gab seinen Namen niemals bekannt. Seinen beim Turnier erprobten Pfeil verschenkte er jeweils an andere elfische Schützen.

Geboren im Einhorngras nahe Riva, entdeckte er seinen wahren Namen: Er ist überzeugt, dass sich in ihm das Licht des Meisterbogners Tainobhal Totenamsel verkörpert, der bereits zweimal, zur Hela-Horas-Zeit und zur Rohalszeit, lebte. Heute weiß er, dass es sein *dha* (Lebenszweck) ist, den Humuschlüssel für die Menschen zu bewahren.

MU 14 KL 12 IN 19 CH 15 FF 14 GE 20 KK 10
LE 87 AE 69 MR 21 ST 21 AT 13 PA 17
TP 1W+2 (Jagdmesser)

Spielen Sie den Roten Pfeil als ein Wesen, das sich und seine Rasse am Ziel eines Weges sieht: ein Weltreisender, der im Hafen seiner Heimatstadt angelangt ist und bald Zuhause einkehren wird - endgültig.

Tainobhal spricht seinen ziemlich offensichtlichen Namen (Tainobhal heißt einfach Totenamsel) nur gegenüber einem Elfen aus, dem er einen seiner zwei bezauberten Pfeile schenkt: doppelte Reichweite und TP, unfehlbar, wenn ein Ziel benannt wird (3 permanente ASP); sie neigen aber wie ihr Schöpfer dazu, Gegner kämpf- oder fluchtunfähig zu machen, statt sie schwer zu verletzen.

Der Rote Pfeil wird, auch wenn er im Herzen Aventuriens erscheint, das Geheimnis um die Lichtvogel-Expedition nicht lüften. Über seine Gefährten wird er sich nur elfisch-geheimnisvoll äußern: "Sie alle sind auf dem *nha* zu ihrem *dao*, wenn auch einige dabei ihr *dha* verloren haben."

(*nha* = Weg, Lebensweg; *dao* = Sein, Werden; *dha* = Leib, Verkörperung, Sein)

Der Elf unterscheidet zunehmend weniger zwischen Lebenden, Verstorbenen und noch zu Gebärenden und nimmt eher ihre Bestimmungen wahr.



- Von wildwuchernden Pflanzen, Morgendornsträuchern und KGIA-Agenten weiß Nahaniel ebenso wenig wie vom aktuellen Datum. Die Erwachten sind entsetzlich hungrig.
- Den unbekanntenen Elfen stellt Nahaniel als "Roten Pfeil" vor - den legendäre Schützen, der schon so viele Bogenschussturniere in Gareth gewonnen hat.
- Der schweigsame Rote Pfeil kann auf Nachfrage erläutern, dass der Pflanzenbewuchs von dem Artefakt in seinem Besitz ausgegangen sei, das sich vor dem Knecht des *dhaza* habe schützen wollen.
- Der Rote Pfeil kam zu Nahaniel, weil ihm der Wind zugerannt hat, dass ihre Wege miteinander verknüpft seien. Er steckt eine in stetem Wandel befindliche Wurzelknolle in seine abgenutzte Ledertasche.

Ulfindels Warnung

Nach der Warnung Ulfindels befragt, wirft Allerich von Falkenwind - falls sich die Zusammensetzung der Heldengruppe seit den Geschehnissen in **Namenlose Dämmerung** verändert hat — Nahaniel einen fragenden Blick zu.

Diese mustert etwaige Neulinge in der Gruppe, nickt dann jedoch: jeder hier im Raum hat sich mehr als einmal als würdig und unseres Vertrauens wert erwiesen. Tatsächlich sind sie in diesen Traum mindestens ebenso verstrickt wie wir ..."

Allerich räuspert sich und spricht: "Ulfindel die Fee sprach: Altes Übel erwacht. Die Alten sterben. Der Spiegelbann zerbricht. Warne die Harfnerin und heiße sie eilen! Finde das Gefährd der alten Stadt und verbinde es mit dem Ursprung. Es weiß den Weg.' So wenig uns diese Worte sagen mögen - ich denke, dass Schreckliches geschehen wird, wenn unser Gegner nicht aufgehalten wird."

Meisterinformationen:

Wie glücklich werden sich die Helden schätzen, die Harfe zurückerobert zu haben ...

Von dem Spiegelbann haben sie nun mehrfach gehört und wissen vielleicht auch bereits etwas damit anzufangen — zumindest scheint dieser Spiegelbann essenziell für Simyala und seine Geheimnisse zu sein.

Und wem fällt beim Stichwort Basiliskenkönig nicht auch sofort die Verbindung zu dem einzigen Instrument ein, das diese Kreaturen üblicherweise vernichten kann: der Spiegel, durch den der Basilisk vom eigenen Blick versteinert wird ...

Shayas Worte

Mutter Shayra beendet ihre Gebete und tritt auf euch zu. Ihre blauen Augen bohren sich in die euren, und schließlich spricht sie dich, [Heldename desjenigen, der das Goldene Ei in Händen hielt], an: "Auf dir ruht meine Hoffnung. Eine alte Schuld muss beglichen, dem Hilfeschrei einer gequälten Seele Antwort gegeben werden. Ich höre diese Schreie in meinen Träumen, jede Nacht ..."

Die Priesterin ergreift mit ihren großen Händen die deinen, fast ehrfürchtig. Sei du die Wildgans, mit der die Hoffnung auf Frühling kommt. Sei sanft wie die Daune und wärmend wie das Feuer im Herd. Doch sei auch stark und aufrecht wie die Buche, die dem kalten Sturm trotzt: Travia's Auge ruht auf dir. Erinner dich Ihrer Tugenden, wenn du um verlorene Seelen ringst —"

Als sie über deine Hände streicht und sich abwendet, meinst du zu erkennen, dass ihre Augen feucht schimmern.

Meisterinformationen:

Wollen die Helden noch Weiteres über die Begebenheiten um Beorn und Shaya wissen, können Sie an dieser Stelle Ihre Informationen aus dem **Stein der Mada** (S. 35) um die aus der **Phileasson-Tetralogie** erweitern. Auf ihre Beziehung zu Beorn angesprochen, wird Shaya wenig konkreter:

Sie berichtet davon, dass sie an der Wettfahrt zwischen 'Foggwulf' Phileasson und Beorn dem Blender auf Seiten Foggwulfs teilgenommen hätte. Beorn sei dem Verrat des Namenlosen erlegen, der die mit ihm reisende Travia-Priesterin durch seine Dienerin Pardona ersetzt und Beorn selbst so als Werkzeug für seine Pläne missbraucht habe. Als Beorn sich seiner Schuld bewusst wurde, opferte er sich, um Foggwulf die Flucht zu ermöglichen. Dass er noch am Leben war, wusste Shaya seit damals aus ihren Träumen, in denen seine gequälte Seele sie um Hilfe anflehte. Doch die innere Verbindung zu ihm wurde schwächer, bis sie sich eines Morgens wieder eines konkreten Traumes erinnerte, der vor seinen Machenschaften in Punin warnte, in die die Helden verstrickt waren. Daraufhin sandte sie Thorgrimm Thirasson zu ihnen, da sie selbst in Thorwal gebraucht wurde. Sie habe jedoch nicht versäumen wollen, den Helden bei ihrer Queste selbst den Segen der Göttin mit auf den Weg zu geben.

Was Pardona betrifft, ist Shaya im übrigen eine der wenigen menschlichen Experten, die es gibt. Sie weiß von ihrer Verschlagenheit, von ihren Zauberkraften (hauptsächlich Dämonenbeschwörung und Schöpfung unheiliger Kreaturen, viel Eis- und Elfenmagie) und von ihrer Ruchlosigkeit (nämlich dass sie dem Dämonenmeister Borbarad einen Leib schuf). Verwirrend für Shaya ist, dass sie, wenn sie von Pardona träumt, sie an einem niederhöllischen Ort sieht — doch dass die Verderberin der Leiber ihr verdientes Schicksal ereilt habe, glaubt sie nicht.

Zum Abschluss segnet Shaya die Helden: Daunen über ihre Häupter streuend, malt sie das Zeichen der Gans über sie in die Luft und spricht die alte Segensformel für Wanderer: "Möge der Flug der Wildgans eure Wege leiten und euch zurück zu Heim und Herd führen."

In der Tat können die Helden Travia von nun an *einmal* um das Gelingen einer lebenswichtigen Tat anflehen. Regeltechnisch bedeutet das: Ihre Helden können bei einer Probe bis zu vier Punkte über dem Eigenschafts-, Parade- oder Talentwert liegen, ohne dass die Probe misslungen ist. Diese Option besteht, so lange sie Travia's Gesetze achten und diesen Beistand nicht ausnutzen (in



letzterem Falle blüht den Helden Traviass unerbittlicher Zorn ...). Teilen Sie dies Ihren Helden nicht mit, sondern setzen es selbst in einer entsprechenden Situation ein - falls ein Held ein Stoßgebet zur Göttin sendet...

Zukunftsplanung

Meisterinformationen:

Nachdem sich die Erlösten frisch gemacht und letzte Vorräte verschlungen haben (vielleicht auch, nachdem die Helden die KGIA informiert haben?), geht es an die Planung des weiteren Vorgehens. Für Nahaniel ist klar: Sie muss umgehend nach Simyala, wie auch immer das möglich sein soll. Dabei hat eine feierliche Betriebsamkeit von der Gräfin Besitz ergriffen, die sich fern aller Hektik mit unbeirrbarer Zielstrebigkeit paart. Nahaniel nähert sich der Erfüllung ihrer Lebensaufgabe und weiß, dass dies ihr Vergehen mit sich bringen wird. Von dem Wissen um ihren Tod wird sie niemandem berichten, nicht jammern und nicht zaudern, ihren Weg zu gehen. Doch vor ihrer Abreise wird die Gräfin ihre irdischen Belange ordnen, in einem Testament auf Allechandriel Quellentanz als ihre nächste Verwandte und Erbin hinweisen, die den Helden, falls

sie aus Simyala zurückkehren, eine großzügige Belohnung zukommen lassen soll.

Doch zunächst sollten die Anwesenden sich besprechen:

- Auf die Frage Nahaniels, wer sie nach Simyala begleiten wird, heben von den Meisterfiguren alle bis auf Shaya und Allerich die Hand. Der Rote Pfeil weiß, dass dies sein Weg ist, Allechandriel wird sich Nahaniel als Leibgarde zur Verfügung stellen, und Nahaniel weiß, dass sich ihr Schicksal nur in Simyala erfüllen kann. Allerichs Augen funkeln vor Abenteuerlust, doch der Fluch Beorns hat ihn, ebenso auch Shaya, sehr geschwächt. Der junge Baron wird die Gruppe jedoch zunächst begleiten, um das 'Gefährt der alten Stadt' zu finden.
- Nahaniel hat bisher vier Expeditionen ausgesandt, um Simyala zu finden, doch keine kehrte zurück. Allein einige vorsichtige und ausgedehnte Forschungstrupps unter ihrer eigenen Führung überlebten und brachten seltene und kostbare Fundstücke heim — die Elfenstadt selbst fanden auch sie nicht.
- Auf ihrer Suche traf die Gräfin sogar einmal auf Überreste einer der verschollenen Expeditionen - eine Todesursache der Personen war nicht festzustellen, da ihre Körper schon weitgehend verfallen waren.

Der Elementare Schlüssel des Humus - Mythen und Spekulationen

Nachdem Mada die Zitadelle des Siebten Elementes zerschlagen und die Magie befreit hatte, beschlossen die Götter und Giganten, für die verbliebenen Elemente Wächter zu stellen. Da in den Zitadellen selbst die Elementarherren wachten, galt es, die Schlüssel zu bewahren, mit denen man die Tore und Wege zu den Ursprüngen eines Elementes öffnen konnte. Es mag sein, dass zunächst Hohe und Alte Drachen oder gar Götter diese Aufgabe erfüllten. Es scheint aber auch, dass zum Mysterium von Kha gehört, dass in jedem Zeitalter einer Rasse die Vorherrschaft über und der Gewinn der Schlüssel bestimmt war.

Pyrdacor gelang es, die Macht aller sechs Wächter in seiner Person zu vereinigen. Er führte zu Beginn des Zehnten Zeitalters die Echsen nach Aventurien und schuf mit dem Humusschlüssel die endlosen Dschungel. Um das Angesicht Deres weiter zu verändern, opferte oder verlor er den Schlüssel des Eises in einem epochalen Ritual im Herzen des Kontinentes. Die entfesselten Energien ließen den Süden ungehemmt wuchern und warfen den Norden in eine Eiszeit (Entstehung des orkischen Mondkalenders). Als Pyrdacor sah, dass das nächste Zeitalter heranbrach, beschloss er, eine Rasse — die damals vielleicht noch gar keine war — einerseits zu den Beherrschern dieses Zeitalters und andererseits zu seinen eigenen Dienern zu machen. Die Elfen waren erst einige tausend Jahre in der Welt, als Pardona begann, den Kult Pyrdacors zu verbreiten und den Bau von sechs Städten voranzutreiben, die die sechs Schlüssel gewinnen und bewahren sollten. Doch Pyrdacors Ehrgeiz und noch mehr *dhaza*, die Macht des Namenlosen, die von Pardona Besitz ergriffen hatte, trieben die Hochelfen in den Wahn des *badoc*. So schnell sie erblühten, so schnell fielen sie auch. Es mag sein, dass es elementare Schlüssel waren, die die Städte Isiriel, Mandalya und Vayawinda in Wasser, Feuer und Luft fliehen ließen. Doch Simyala — dort, wo einst der Humusschlüssel sich erschöpft hatte — konnte so nicht gerettet werden. Mit dem Untergang der Elfen Simyalas war der Schlüssel des Humus ohne Wächter und kehrte irgendwann zur Zitadelle zurück.

Als die Finsternis durch Borbarads Rückkehr am schwärzesten war, erschien im Raschtulswall der Lichtvogel, Sendbote des allmächtigen Los, und prophezeite den Menschen, dass es ihnen bestimmt sei, im neu beginnenden Zeitalter die sechs Schlüssel zu hüten. Im Phex 29 Hal organisierte Ruban der Rieslandfahrer eine Expedition in die Khöm, deren langfristiges Ziel jedoch das sagenhafte Gildenland war. Unter anderem begleiteten ihn Spektabilität di'Ariarchos vom Konzil der Elementaren Gewalten, der Trollschamane Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch und der legendäre elfische Meisterschütze TaTnobhal Totenamsel, den die Menschen 'der Rote Pfeil' nennen. Die Expedition ist verschollen - und keiner weiß, wie und warum alleine der Rote Pfeil mit dem Humusschlüssel zurückkehren konnte.

Die Macht des Schlüssels ist schwer einschätzbar: Ein gemeiner Sterblicher könnte seinen Besitz vermutlich gar nicht längere Zeit über ertragen. Ein mächtiger Druide oder Hochelf kann Leben und Wachstum mit Hilfe des Schlüssels immens beschleunigen. In Händen eines göttlichen Wesens, das ihn zudem über Jahrhunderte hinweg einsetzt, kann der Schlüssel mit Sicherheit Kontinente verändern. Die derische Gestalt des Schlüssels ist die einer sich von einem Lidschlag auf den anderen verwandelnden Knolle, die die Form sämtlicher Wurzeln und Samen annimmt, die es auf Dere gibt.



- Wie kommt man nach Simyala, das von einem 'Spiegelbann' und möglicherweise weiteren Vorkehrungen geschützt wird? Falls keiner der Helden darauf kommt, wird Allerich einwerfen, dass es offensichtlich das 'Gefährd der Alten' gibt, das den Weg nach Simyala zu finden in der Lage ist — das behauptet zumindest Ulfindel. Die Fee hat Allerich eröffnet, wie er das Gefährd aufspüren könnte, so dass der junge Baron sich bereit erklärt, es zu versuchen.

- Doch was ist der 'Ursprung', von dem Ulfindel dem jungen Allerich gegenüber sprach? Der Rote Pfeil steuert dazu bei, dass das elfische Wort für den Humusschlüssel in seinen Händen etwas ähnliches bedeutet. Dieses Artefakt müsse er in die erste der Alten Städte bringen. (Weitere Infos zum Humusschlüssel entnehmen Sie bitte dem Kasten.)

- Nahaniel erläutert, dass sie in einer früheren Begegnung von "drei Wegen nach Simyala" gehört hätte, von denen einer wohl nicht mehr geöffnet werden könne. Warum das so sei, habe die Fee Ulfindel ihr nicht erklärt.

- Sorge macht Nahaniel die Tatsache, dass sie den Spiegelbann aus Mondlicht, Wind und Sternenstaub weben soll. Die beiden ersteren sind im Besitz der Truppe — Harfe und Madamant. Doch wie soll sie Sternenstaub verweben?

- Wann sollte die Gruppe aufbrechen? Sicher werden sämtliche Beteiligten zur Eile drängen.

- Werden besondere Ausrüstungsgegenstände benötigt? Nahaniel wird von einigen neuen Bediensteten aus dem Dorf die 'übliche' Expeditionsausrüstung zusammenstellen lassen, die sich auf ihren Reisen als notwendig herausgestellt hat (siehe unten). Wird hier der Traum vom Blauen Feuer angesprochen, den eine der Heldenpersonen seit den Ereignissen in Madayas Träumen hat, wird Nahaniel erstaunt feststellen, dass sie tatsächlich ein blaues Feuer besitzt: die Flamme Simias, die das Volk der Auelfen repräsentiert und ihr übergeben wurde ...

"Vielleicht sollten wir diese Flamme mit uns führen", murmelt Nahaniel und übergibt sie einem auelfischen Helden, sonst Allechandriel.

Die Ausrüstung

Das Gepäck umfasst unter anderem Seile, Werkzeug und entsprechende Nahrungs- und Wasserrationen für alle für eine Woche (eher Notrationen, Nahaniel, Allechandriel und Tenobaal sind in der Lage, für alle Verpflegung zu beschaffen)

Drei Maultiere transportieren die großen Bündel, in denen unter anderem die Harfe verschnürt ist. Den Stein der Mada und den Humusschlüssel tragen einer Ihrer Helden und Tenobaal am Körper, die Lampe mit dem Simiasfeuer ist an einem der Packsättel befestigt. Überprüfen Sie, ob und wie viele magische oder geweihte Gegenstände die Charaktere am Körper führen (darunter könnte auch das Aleeza Antaraleons sein, das besonders effektiv gegen Echsen einzusetzen ist).

Verleihen Sie einigen der Artefakte, die die Helden bei sich tra-

gen, besondere Charakteristika, die sich auf den Träger oder die Besitzerin auswirken. Der Stein der Mada zum Beispiel könnte es dem Helden ermöglichen, sich mit kristallklarer Schärfe an jeden seiner Träume zu erinnern und *Schleichen-Proben* um einen Punkt ertleichtern, während das Simiasfeuer beständig in leisem Singsang wispert. Antaraleons Aleeza erfüllt den Träger mit sprunghaftem Zorn, wann immer eine geschuppte Kreatur in der Nähe ist (und dazu gehören auch Eidechsen und Salamander ...)

So verleihen Sie den Artefakten Persönlichkeit und erheben sie über den Status der toten Masse, die Helden für gewöhnlich mit sich herumtragen. (Wenn Sie möchten, kann die Waffe z.B. auch ein tatsächlich beseeltes Artefakt mit eigenem Willen sein — die Harfe ist das sowieso, zu den anderen Artefakten hingegen passt dies weniger.)

Besuch in letzter Minute

Meisterinformationen:

Am Abend vor der Abreise kann einem Helden mit hohem Wert in *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe* (am besten einem dem Phex zugewandten Charakter) bei einem Gang über den Hof eine Gestalt auffallen, die, sich gerade hereinschleichend, im Schatten verharret, um nicht entdeckt zu werden.

Der junge blonde Mann, den er mit einigen Hindernissen zu stellen in der Lage ist, behauptet, Viburn Fellentin zu heißen und Gräfin Nahaniel in dringender Angelegenheit sprechen zu müssen.

Viburn zieht einen Beutel hervor und gibt ihn Nahaniel vorsichtig, fast ehrfurchtsvoll in die Hände: "Mein Herr schickt mich, Euch dies zukommen zu lassen. Ich denke, Ihr werdet es brauchen können."

Nahaniel öffnet den Beutel vorsichtig, und heraus schwebt, von Sumus Griff nicht umfasst, silbriger Staub, der sternengleich glitzert.

"Der Staub der Sterne. Wir danken dir. Richte deinem Herren meinen Dank aus." Und nach einem Augenblick fügt sie hinzu: "Was schulden wir dir?"

Der Bursche überlegt, hält dann jedoch inne und schaut Nahaniel mit hintergründigem Blick an: "Nichts. In» Gegenteil - ich habe hiermit Schulden beglichen!"

Meisterinformationen:

Über das woher oder warum verliert der Mann, der sich Viburn nennt, nicht viele Worte.

Bohren die Helden nach und stellen sie klar, welche Rolle sie bei alledem einnehmen, sollte sich jedoch herauskristallisieren, dass Viburn ein Diener des Mondgottes, ein Diener Phexens ist, der den Sternenstaub aus dem Orkland im Auftrag seines Gottes herbrachte.

Weiteres zu der Geschichte um den Sternenstaub finden Sie in dem Roman **Das Greifenopfer** von Thomas Finn.



Traum vom Blauen Feuer II

Meisterinformationen:

Senden Sie demselben Helden, der schon bei den Steppenen elfen vom Blauen Feuer träumte, wieder diesen Traum:

Du träumst von einem Regenbogen, der sich schön und durchscheinend über das Land erstreckt. Langsam verwandelt sich jeder einzelne der regenbogenfarbenen Lichtstreifen in eine Flamme. Die Flammen fügen sich zu einem Kreis und verblassen dann langsam, und nur eine, die blaue, hat Bestand. Die blau lodernen Feuerzungen bewegen sich, formen ein elfisches Gesicht: Du erkennst die Züge Nahaniels.

Die Flamme Simias

Mit Borbarads Ende während der Dritten Dämonenschlacht begann ein neues Zeitalter- das der Menschen. Das Zeitalter der Elfen und Zwerge ist vergangen; ihre Völker werden langsam vergehen. Kosmisch gesehen kann dieser Vorgang Jahrtausende dauern, doch so mancher eingeweihte Kosmogoniker und die eine oder andere einsichtige Sterndeuterin dachten mit Wehmut daran, dass die langlebigen Völker keinen Platz in dieser neuen Zeit haben würden.

Mit der Flucht der Brillantzwerge aus den Beilunker Bergen, die von ihrer als Ingrimstochter verehrten Göttin Simia begünstigt wurden, kam allerdings neue Hoffnung auf: Der Stein der Simia, ein Regenbogenbrillant, der den Brillantzwerge

ihren Namen gab, wurde im Feuer des heiligen Schlundes zu sieben Flammen, von denen jedes Volk der Zwerge und Elfen eine als Symbol des Neubeginns in diesem Zeitalter erhielt. Nahaniel wurde für die Auelfen zur Hüterin der Blauen Flamme bestimmt, in der die Kraft Simias noch heiß brennt (siehe Brogars Blut, S. 62).

Allechandriel Quellentanz

Meisterinformationen:

Allechandriel wird sich nach dem Aufbruch an die Seite der Helden begeben und eine Weile mit ihnen wandern. Bei einer Pause spricht sie sie darauf an, dass man besonders auf Nahaniel Acht geben müsse. Sie selbst sei gewillt, mit ihrem Leben dafür zu sorgen, dass die Gräfin Simyala erreiche. Auch wenn es vielleicht des Zusammenspieles aller bedürfe, um das *dha* zu erfüllen, das auf sie alle warte, sei Nahaniel doch von besonderer Wichtigkeit.

Die goldblonde Allechandriel ist unter Auelfen aufgewachsen und insofern der Natur weit zugewandter als Nahaniel. Besonders in der Wassermagie ihres Volkes ist sie bewandert, einer ihrer Lieblingszauber ist jedoch der WEISSE MAHN UND GOLDNER HUF.

Mit dem Konzept der Herrschaft einer Person über viele hat sie noch Probleme, sie trifft Entscheidungen immer im Konsens aller — auch wenn dieser erst mühsam erzielt werden muss. (Allechandriel begegnete den Helden bereits im Stein der Mada, S. 8, wo sich auch ein Bild von ihr findet.)



Akt III — Über dem Wipfelmeer

Auf den Spuren Simyalas

Silz im Rücken

Meisterinformationen:

Wann genau die Expedition Silz verlässt, unterscheidet sich sicherlich in jeder Spielrunde ein wenig und sei deshalb Ihnen als Spielleiter überlassen. Wir werden hier von Reisetagen sprechen, deren erster der Tag des Aufbruchs ist. Der zeitliche Rahmen liegt zwischen Ende Ingerimm und Mitte Rahja, je nachdem, ob Sie noch Abenteuerhandlung eingefügt oder die Handlung zeitlich straff durchgezogen haben. Davon hängt auch ab, wie nahe die Namenlosen Tage bereits herangerückt sind ...

Sie sollten die Helden sicherlich drei oder vier Tage und Nächte in den Reichsforst hinein wandern lassen, immer auf der Suche nach einem Feenpilz, der Allerich auf Ulfindeis Geheiß ermöglichen wird, das 'Gefährt der alten Stadt' zu finden.

Während dieser Reise werden sich Tenobaal und Allechandriel (vielleicht unterstützt von einem Heldencharakter) um die Verpflegung der Truppe kümmern, Nahaniel den dritten Teil des Liedes von dem Windspiel erlernen und Allerich jede Lichtung untersuchen, um den Feenpilz zu finden.

Was immer Ihre Helden tun — lassen Sie sie mit den Meisterfiguren intensiv agieren, hasten Sie durch diese Reise ausnahmsweise einmal nicht, denn manche der Begleiter werden nicht mit zurückkehren ...

Die Reise in die Außengebiete des Reichsforstes hinein verläuft zunächst zügig und gleicht eher einer Frühlingswanderung als dem Beginn einer gefährlichen Queste. Birken und Satuarienbüsche zeigen zartgrüne Blätter und blühen schon stark, Farne wachsen dicht am Boden und verbergen Tarnele und Salbei. Reh und Hase huschen bei dem Tritt eurer Füße fort, während Amsel und Meise über euch ihre Liebeslieder singen. Menschen begegnet ihr jedoch keinen, auch nicht den Spuren von solchen - der Wald wird von den Garetiern gemieden.

Doch mit jeder Wanderstunde verwandelt sich der lichte Hain fast unmerklich in eine urwüchsige Waldlandschaft mit dichtem Unterholz, alten Baumriesen und jäh abfallenden Bodenwellen. Das Rauschen in den Wipfeln über euch ist ferner und doch intensiver, als hätten sich die Bäume tief im Wald mehr zu erzählen als draußen auf den Wiesen ...

Der junge Baron von Falkenwind, der zusammen mit Nahaniel die Führung übernimmt, scheint sicher, dass er auch finden wird, was ihr sucht — auch wenn ihr selbst noch nicht genau wisst, was ihr finden werdet.

Bäumchen Wechsel dich!

In dem Bereich des Reichsforsts, den die Helden nun betreten, sind manche Gegebenheiten etwas anders als anderswo, denn hier sind die Kräfte des uralten Waldes noch präsent. Die lichtere Bewaldung macht hier dem einen oder anderen Waldschrat Platz (der der Gruppe grundsätzlich misstrauisch bis feindlich gegenüber steht, sich aber vom Roten Pfeil leicht besänftigen lässt), die Feenwelt überlappt sich fließend mit der Menschenwelt, so dass sich manche Pfade, Bäume, ja ganze Hügel zu verschieben scheinen. Ein Schelm erkennt mit der KOBOLDOVISION tatsächlich mehr und kann sich halbwegs zurechtfinden (die Feenpfade stimmen dann allerdings nicht immer mit gangbarem Weg in der Wirklichkeit überein), doch profane oder magische Augen sind hier nutzlos. Leiten Sie Ihre Helden durch den Wald, während Sie den Waldläufern beschreiben, wie sie graduell immer verwirrter und ratloser werden (selbst was die Himmelsrichtungen angeht). Schieben Sie kleine Ereignisse in die Haupthandlung ein (wie die Räuber und die Wurzelbolde unten), die Sie auf Ihre Runde zuschneiden. Mögliche weitere Begegnungen wären z.B. ein Ikanariaschmetterling, dem einer der Helden verfällt, eine Dryade, die einen der Helden in ihren Baum ziehen möchte, das Einhorn Taorlin, das sich in eine der Heldinnen verliebt und sie eifersüchtig verteidigt (und sie erst wieder freigibt, wenn die Heldin ihm ein Liebespfand hinterlässt), ein milderer Humusgeist, der nachts durch das Lager tanzt und sämtliche Vorräte verfaulen lässt, ein Orkskelett eines Kriegers, der sich hierher beim Marsch durch den Reichsforst vor mehr als zehn Jahren verirrt, und was Sie sich für Ihre Helden gerne noch ausdenken möchten.

Räuber

Meisterinformationen:

In der Peripherie des Waldes sollte es dann doch noch zu einer Begegnung mit Menschen kommen - Menschen, die sich hierher vor dem Arm des Gesetzes geflüchtet haben und die Andersartigkeit des Waldes in Kauf nehmen. Selindian Schollenbrecher und seine schurkischen Gefährten haben auch allen Grund, sich vor dem Arm des Gesetzes zu verbergen — nach einigen Gräueltaten im greifenfurtschen Umland wurde die Jagd auf sie eröffnet, der sie sich im 'verfluchten' Reichsforst zu entziehen trachten. Die Bande zählt insgesamt ein Dutzend Köpfe, von denen drei Bogenschützen und vier geübte Kämpfer sind - die übrigen sind drei Kinder und zwei schwangere Frauen.



Die Straßenräuber können Sie für eine kleine Exkursion nutzen — wollen sie die Gelegenheit beim Schöpfe packen und die fette Beute, die ihnen in die Arme läuft, ausnehmen und hinterher beseitigen? Oder erhoffen sie sich noch ein Lösegeld, falls sie herausbekommen, dass sie eine leibhaftige Gräfin und einen Baron vor sich haben? In diesem Fall könnten Sie als Spielleiter um die Befreiung aus dem Räuberlager und die Suche nach den wichtigen Artefakten ein eigenes Szenario erstellen, das sich in die Reise nach Simyala einfügt. Übrigens werden sich einige Überreste einer der von Nahaniel ausgerüsteten Expeditionen bei den Räufern finden, die den Vorgängern der Helden vor Jahren schon zum Verhängnis wurden. Passen Sie die Kampfwerte der Räuberbande bitte der Kampfkraft Ihrer Helden an.

Wurzelbolde

Meisterinformationen:

Bei einer Rast sollten die Helden auf dem Lieblingsschlafplatz einer kleinen Gruppe Wurzelbolde enden, die die Menschen mitnichten beschimpfen, sondern neugierig beäugen, da sie keine großen Augen und spitzen Ohren haben ... Vielleicht lassen die Wichte auch Kleinigkeiten verschwinden (wie etwa den Madamanten) und rücken sie nur im Tausch gegen schönen Tand oder fremdartige Blumensamen wieder heraus. Machen Sie den Helden klar, dass Menschen in dieser Waldregion als Eindringlinge gelten.

Der Traum vom Blauen Feuer III

Meisterinformationen:

Die entsprechende Heldenperson wird diesen Traum erneut träumen, stärker und klarer als zuvor. Die verwundete Katze ist Simyalas Katzenkönigin Simariel (siehe S. 62).

Du träumst von einem Regenbogen, der sich schön und durchscheinend über das Land erstreckt. Langsam verwandelt sich jeder einzelne Lichtstreifen in eine Flamme einer der Farben des Regenbogens. Lodernd bildet das Feuer einen Kreis. Die Flammen verblassen langsam, und nur eine, die blaue Flamme, bleibt bestehen. Die Feuerzungen bewegen sich, formen ein elfisches Gesicht: Du erkennst die Züge Nahaniels. Doch ihr Gesicht vergeht im flackernden Blau, das schließlich deinen ganzen Traum ausfüllt. Inmitten dieses Blaus siehst du eine sandfarbene, langgliedrige Katze von der Größe eines Panthers. Sie ist von Hunderten von Wunden übersät; regungslos ruht ihr sehniger Körper inmitten der blauen Flammen.

Allerichs Suche

Meisterinformationen:

Auf der Suche nach dem 'Gefährt der Alten' offenbart sich das Feenblut in Allerichs Adern und führt den jungen Baron so seiner Bestimmung zu. Nur er kann die Feenzeichen lesen,

und diese führen ihn zu einem verborgenen, elementaren 'Wipfelschiff' der alten Elfen, mit dem die Helden nach Simyala vorstoßen können (siehe auch die Geronstele in **Namenlose Dämmerung**, S. 55). Sobald die Expedition den tieferen Wald erreicht hat, ereignet sich folgende Szene:

Das Blätterdach verdichtet sich und taucht den Waldboden in düsteres Zwielflicht. Die drückende Ausstrahlung vermittelt euch das Gefühl, hier nicht willkommen zu sein. Die aus dem Boden ragenden Felsen wirken scharfkantiger, die knorrigen Äste bedrohlicher, ja, die gesamte Umgebung feindseliger als noch vor wenigen Stunden.

Trotzdem beschleunigt Allerich von Falkenwind seinen Schritt und findet mit traumwandlerischer Sicherheit zu einem Ort, an dem zwar die Baumstämme zurückweichen, das Blätterdach jedoch ebenso dicht ist wie zuvor. Inmitten der Lichtung bleibt er stehen und kniet nieder, wühlt im Boden und hält mit einem Mal einen kleinen, blassen Pilz in Händen: ein Feenkäppchen, vor dem die Kräuterweiber und -kerle die Kinder warnen. Mit einem zufriedenen Lächeln säubert Allerich den Pilz kurz und steckt ihn in den Mund. Er kaut sorgfältig und schluckt, dann scheint er, noch immer auf dem Boden hockend, auf etwas zu warten.

Meisterinformationen:

Tatsächlich dauert es noch etwa zwei Stunden, bis Allerich sich mit Einbruch der Nacht wieder regt:

Schon lange habt ihr das Gepäck abgestellt und es euch gemüthlicher gemacht, während ihr auf eine Regung Allerichs wartet, der sich in einer Art Trance befindet und auf eure Ansprache nicht reagiert. Dann, plötzlich, springt der Baron wie von der Maraskantarantel gestochen auf und ruft: "Da!" (Gestatten Sie den Helden eine Reaktion.)

Wo auch immer der junge Mann gerade hindeutet, ihr seht dort nichts Besonderes — Bäume, Blätter, Dunkelheit. Allerich jedoch stolpert zielstrebig darauf zu, die Augen weit aufgerissen, als mit einem markerschütternden Schrei etwas aus dem Blätterdach direkt auf ihn zusaust und sich auf ihn stürzt: ein großer schwarzer Vogel mit langem Kopf, gekrümmtem Schnabel und langen Krallen, dem zwei weitere Artgenossen folgen.

Nachtwinde

Meisterinformationen:

Vogelkundler und Magiekundige werden diese Vögel schnell als Nachtwinde erkennen. Diese Kreaturen erspüren magisch begabte Personen und stürzen sich üblicherweise hasserfüllt auf sie - diese Exemplare jedoch ignorieren jeden Anwesenden mit Ausnahme von Allerich. Wie ihre noch folgenden Artgenossen werden diese Vögel von dem Gefallenen Wind gesandt und unterstützt.

Fast scheint es, als stünde der kühle Wind an diesem Ort selbst bei absoluter Windstille immer perfekt für die Flugmanöver



der Tiere. Derart begünstigt lauten die Werte der Nachtwinde an dieser Stelle wie folgt:

| |
|---|
| Nachtwind |
| MU 17 AT 16 PA 9 LE20 RS 1 TP 1W+3 (Klauen) |
| GS 2/30 AU 60 MR 10 GW 8 |

Bedenken Sie beim Kampf die Regeln für fliegende Gegner: Keine Zusatzregeln sind gestattet, AT und PA -2, die Attacken sind um ein Drittel der GS erschwert. Eine fliegende Kreatur ist flugunfähig, sobald ihre LE auf ein Viertel gefallen ist. Der Nachtwind greift nur im Sturzflug an und schwingt sich dann wieder in die Baumwipfel, um sich den Attacken der Helden zu entziehen. Dann stürzt er unerwartet irgendwann wieder auf Allerich und schließlich die Helden herab, schlägt ihnen eine Wunde und ist wieder fort... (Das Rascheln und Schreien der Tiere sollte eine Atmosphäre wie bei Hitchcocks 'Die Vögel' erschaffen.)

Nutzen Sie die Vögel, um Ihre Helden zu terrorisieren. Allerich allein kann das 'Gefährt der alten Stadt' finden. Doch wenn er vorher stirbt, haben die Diener des Namenlosen obsiegt — die Helden werden keinen Weg nach Simyala finden. Pardona selbst befahl dem Gefallenen durch Beorns Mund, die Vögel auszusenden, denn sie ahnt, auf welchem Weg Ulfindel die Retter schicken wird. Doch selbst wenn es den Helden gelingen sollte, das Wipfelschiff zu finden, hat Pardona mit dem dreizehnten Wind immer noch einen Trumpf in der Hand: Den Helden und ihren Begleitern steht — im wahrsten Sinne des Wortes — eine stürmische Fahrt bevor.

Auf den Pfaden des Alten Volkes

Meisterinformationen:

Allerich führt die Expedition zum Wipfelschiff— allerdings nicht zielstrebig, denn er folgt einer Spur in der Feenwelt. Allein Schelme sind mit der KOBOLDOVISION in der Lage, diesen Weg nachzuvollziehen, doch folgen können sie ihm nicht. Allein der Baron scheint zu wissen, welchem der verzweigten Pfade man folgen muss, um sich von den Feenpfaden nicht narren zu lassen - denn nur ihm liegt dieser Pfad im Blut.

Die Aufgabe Ihrer Helden ist es, Allerich vor den Attacken der Vögel zu schützen. Die Nachtwinde könnten ihn ohne die Hilfe der Helden schnell töten. Denn Allerich findet sich in seinem jetzigen Zustand sehr wohl in der Feenwelt zurecht, sein Körper jedoch wandelt im Diesseits. Die angreifenden Vögel nimmt er daher erst wahr, wenn es zu spät ist, da sämtliche seiner Sinne von den vielfältigen Reizen der Feenwelt abgelenkt werden. Sollte Allerichs Lebensenergie von 36 auf unter 6 sinken (bedenken Sieden Rüstungsschutz von 1), bricht er bewusstlos zusammen und wird (ohne Schutz durch die Helden) unter den Attacken der Vögel sterben.

Ihre Funktion als Leibwächter wird den Helden von Allerich selbst nicht gerade leichter gemacht: Der junge Baron vermag nicht zu beurteilen, wie nah oder fern - oder ob — die Ex-

peditionsgruppe ihm folgt. Zeit und Raum folgt in der Welt der Feen anderen Gesetzen. Unter Umständen hat Allerich die Helden und die übrigen Gefährten in seinem leichten Rauschzustand längst vergessen. Geben die Helden nicht wie ein Luchs auf ihren Schützling Acht, eilt dieser kurzerhand in die Dunkelheit des Waldes und entschwindet ihrem Sichtfeld. Es sollte Ihre Spieler einige Schwierigkeiten und Allerich diverse Lebenspunkte kosten, bis die Gruppe ihn wiederfindet.

Der junge Waldschrat

Unter Allerichs Führung kommt ihr im Zwielflicht des Blätterbaldachins schnell voran. Der Baron stapft blind vorwärts, genau auf einen direkt im Weg liegenden Baumstamm mit kurzer Blätterkrone zu, der von vielen Axthieben grob bearbeitet wurde.

(Lassen Sie Ihre Helden hier kurz reagieren.)

Als ihr euren Führer um den Stamm herumleitet, stellt ihr fest, dass aus den Axtlöchern Ströme längst verhärteten Harzes ausgetreten sind, dass der Baum kaum Wurzeln besessen hat, und dass ihr das verholzte Gesicht kennt, das jung und doch uralte Schmerzen verzerrt erstarrt ist. Vor euch hegt jener junge, treue Waldschrat, dessen Vater einst die Holde Ulfindel schützte — von schrecklichen Axtwunden gefällt. Der junge Waldschrat ist tot.

Meisterinformationen:

Natürlich ist dieses Opfer Beorn und Konsorten zu verdanken. Sie nahmen für ihre Niederlage in der **Namenlosen Dämmerung** Rache an dem Waldschrat, als dieser sich ihnen in verzweifelter Mut entgegenstellte, um sie aufzuhalten.

Antaraleons Zaubermelodie

Eines Morgens weckt Nahaniel die Helden mit der Nachricht, dass sie die vollständige hochelfische Zaubermelodie nun kennt. Wenn es darauf ankommt, wird sie die Harfe der Winde spielen können.

Auf die drei wundersamen Liedträger angesprochen, erklärt Nahaniel, dass diese sie in der Nacht endgültig verlassen haben.

Das Wipfelschiff

Meisterinformationen:

Haben Sie die Helden und Allerich ausreichend mit Nachtwinden, andersweltlichen Begegnungen und toten Waldschraten eingedeckt, können Sie der Reise zu Fuß mit dem Fund des Wipfelschiffes ein Ende bereiten.

Mit einem Schrei des Triumphes stürzt Allerich auf ein großes Feld Schwertfarne zu, die uralte und baumhoch zwischen den Kronen der Bäume empor ragen. Allerich lächelt euch an - tatsächlich scheint er euch nun wieder wahrzunehmen - und verkündet feierlich: "Wir sind am Ziel!"

Doch von einem 'Gefährt der alten Stadt' ist weit und breit nichts



zu sehen. Lediglich uralte Baumriesen umringen euch schweigend.

Meisterinformationen:

Wie es sich für ein Wipfelschiff gehört, ist es natürlich nicht auf dem Boden, sondern in den Wipfeln der Bäume gestrandet. Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig suchen. Kommt einer Ihrer Helden auf die Idee, nach oben zu schauen oder zu überlegen, was für Gefährte die Hochelfen denn damals wohl gehabt haben könnten, können Sie ihm gestatten, im Geäst einer der alten Eichen einen dunklen Schatten zu erblicken. Klettern müssen Ihre Helden dann selbstverständlich immer noch. Doch wenn die Experten (der Rote Pfeil, Allechandriel und möglicherweise einige 1 leiden) mit Seilen Hilfestellungen einrichten, ist selbst der vermutlich noch verwundete Allerich in der Lage, den Baum zu erklimmen.

Auf den ersten Blick vermeint ihr, einen völlig zugewucherten breiten Baumstamm vor euch zu haben, der quer in der Krone der Eiche liegt. Er scheint relativ leicht zu sein und ist längst fest von kräftigen Ästen umwachsen. Tenobaal leuchtet an einer Stelle vorsichtig einen Teil des Pflanzenbewuchses und stößt ein überraschendes "Aye!" aus. Was unter dem Schleier von Ulmenwürger und Waldwebe zum Vorschein kommt, ist eine Wand aus Jahrtausende altem Holz, das morsch und brüchig wirkt. Was hier ruht, gemahnt am ehesten an ein Boot, dessen Bauch fast bis oben hin gefüllt ist mit Erde, verkrüppelten Bäumen und Büschen.

Meisterinformationen:

Wie die Helden das uralte Schifftelauben, das hier von mehreren Jahrtausenden des Wildwuchses zurückerobert wurde, sei ihnen überlassen. Die gängigste Methode ist hier vermutlich der HASELBUSCH. Übrigens: Hier sollte ein letzter Nachtwind die Helden erspähen. Dieser wird sich jedoch zur Überraschung aller nicht mehr auf Allerich, sondern auf den astralintensivsten Helden (oder den Roten Pfeil) stürzen ...

In die Wanten!

Ihr habt das Gefährt größtenteils von Bewuchs und Erde befreit, so dass ihr nun seine Fremdartigkeit errahnen könnt. Bei dem Wipfelschiff handelt es sich nicht um ein Ruderboot, sondern um einen kleinen Segler, dessen Mast völlig verrottet in dem geschwungenen Bauch liegt. Sicherlich sechs Schritt lang, bietet das Boot euch allen mit Gepäck ausreichend Platz. Aus den Seitenwänden ragt auf jeder Seite ein flossenähnlicher Auswuchs heraus, das Heck läuft mit dem Ruder ähnlich schmal aus, wie der Bug beginnt. Mitten im Boden des Schiffes gibt es sogar eine runde Nahtstelle, die halb wie ein Astansatz, halb wie ein Bauchnabel wirkt.

"Dieses Gefährt fährt nirgendwo mehr hin!", stellt Allechandriel nüchtern fest. Doch der Rote Pfeil winkt ab und zieht aus seiner Tasche die große Knolle hervor. Kaum hält er sie über das Boot, beginnt dieses zu erzittern und zu erbeben. Und als er den Humusschlüssel auf den 'Nabel' legt, durchzieht von diesem ausgehend eine Wandlung das Boot. Das uralte Holz hellt sich auf, wirkt frischer, Löcher und Bruchstellen wachsen zusammen - ein neuer Mast wächst gleich einem jungen Baum aus dem Grund des Schiffes hervor und spannt blattähnliche Segel auf. Ja, selbst die Pflanzenornamentik im Holz tritt gestochen scharf hervor, als sei sie eben erst gefertigt worden. Ein Ruck geht durch das Gefährt, das von stetem Waldesrauschen umgeben ist. Es scheint euch, dass sich die Äste des Baumes eurem Gefährt freundschaftlich zu neigen.

"Dieses schon!", stellt Naehaniel zufrieden fest, gleichsam als Antwort auf die Zweifel ihrer Base.

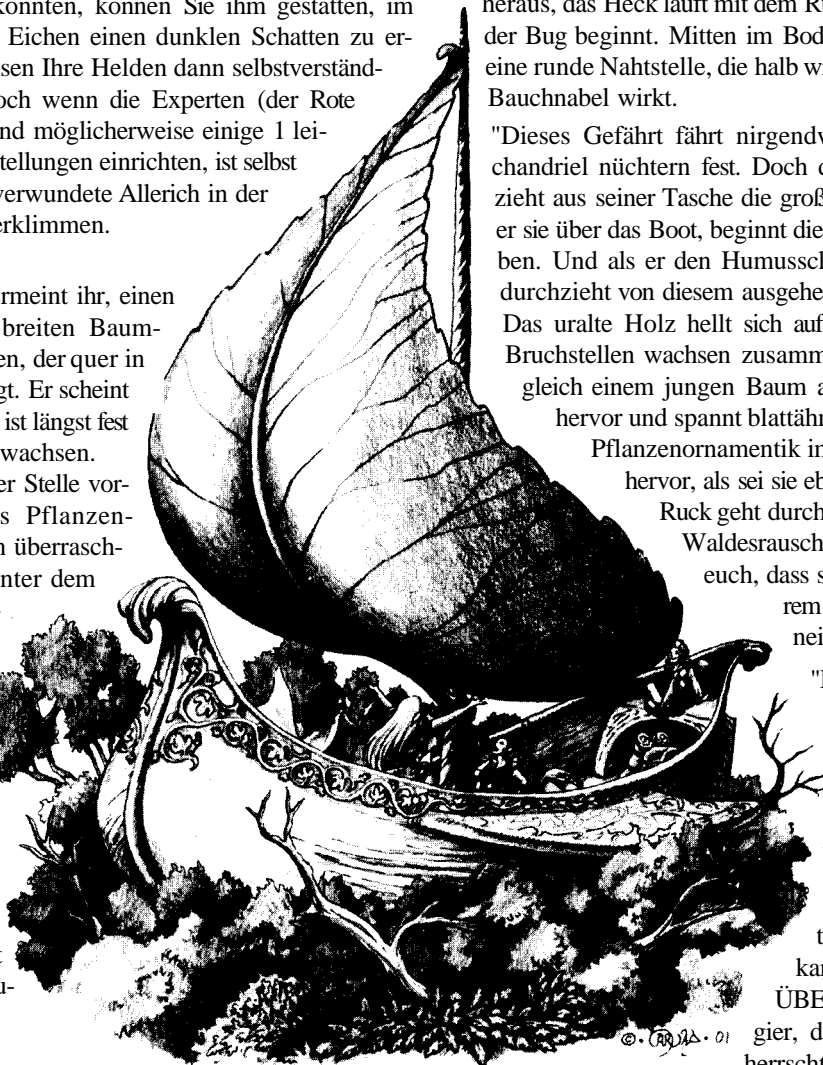
Meisterinformationen:

Mit dem ANALÜS oder dem BLICK DER WEBERIN betrachtet, stellt sich das Schiff als Inkarnation des ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE dar - was ein Magier, der diesen Zauber nicht beherrscht, natürlich auch nicht erkennen kann.

Lediglich machtvolle Bewegungsmagie, deren Ursprung nicht auf eines der Elfvölker festzulegen ist, enthüllt sich jenen, die den Zauber nicht kennen.

Den Helden stellt sich nun eine weitere Frage: Wie das ganze Gepäck auf den hohen Baum bekommen? Hier sollten sich die Helden etwas einfallen lassen, denn auf den Boden bekommen sie das Wipfelschiff nicht so ohne weiteres. Der verwundete und sehr erschöpfte Allerich wird darauf bestehen, hier mit den Lasttieren zu warten.

"Mein Teil dieser Queste ist getan. Ich darf euch nicht behindern, sondern werde hier bleiben. Ulfindel wird sich meiner





annehmen. Alles, was nun folgt, liegt in euren Händen. Erweist euch all der Opfer, die bisher erbracht wurden, als würd.g!"

Das Boot ist beladen, die Passagiere an Bord. Dieses Mal ist es Nahaniel, die die Führung übernimmt, indem sie sich an das Steuer setzt. Einen Moment lang scheint sie verwirrt, unwissend, wie sie dieses fremdartige Boot unter ihre Kontrolle bringen soll. Dann fasst ihre Hand das Ruder und liebkost das junge Holz mit ihren schlanken, weißen Fingern.

Ein neuerlicher Ruck geht durch das Gefährt. Das Rauschen des Waldes um euch herum schwillt zu einem fremdartigen Choral an, sämtliche Bäume neigen sich euch zu. Und ohne dass ihr es recht bemerkt, gleitet das Gefährt durch die Wipfel. Kein Kratzen von Baumkronen am Rumpf ist zu hören, denn ihr werdet von den Ästen gleichsam wie auf Händen getragen. Der Wind ist lau, das Tempo gemächlich, und so schwebt ihr unter dem nächtlichen Sternenhimmel einer Legende zu: Simyala.

Gescheiterte Expedition

Nach einiger Zeit alarmiert Allechandriel die Gruppe mit einem erstaunten Ausruf in Isdira: "Dort unten sehe ich dein Licht, Nahaniel!"

Und tatsächlich, an der Stelle, auf die sie deutet, erkennt auch ihr mit abnehmender Distanz ein schwaches blaues Leuchten. Nahaniel, die bis jetzt das Ruder nicht bewegt hat, legt es um und steuert das Boot von ihrem unbeirrbaren Pfad weg darauf

Meisterinformationen:

Nahaniel 'parkt' das Wipfelschiff auf einem großen Baum, der unter der Last des Gewichtes stöhnt, und macht sich an den Abstieg. Wer sie begleitet, wird ebenfalls der Überreste einer der gescheiterten Expeditionen ansichtig, die Nahaniel vor vier Jahren ausschickte. Das Licht geht von einem großen Gwentyryl-Stein aus, der, in einer Windlaterne in eine Astgabel geklemmt, noch immer leuchtet. In der Nähe finden sich zwei Skelette mit wenig Gepäck (Seile, eine Axt, ein ausgetrockneter Wasserschlauch, keine Waffen, keine Wertgegenstände, kurz: nicht annähernd die exzellente Ausrüstung, die Nahaniel ihnen zur Verfügung gestellt hat).

Leise flüstert die Gräfin: "Eigentlich waren es sechs."

Doch welche Tragödie diese Leute getötet hat, lässt sich aus den bleichen Knochen nicht ablesen.

Flugverkehr

Meisterinformationen:

Neben Vögeln aller denkbaren und undenkbaren Arten kreuzen auch gefährlichere Kreaturen den Weg der Helden. Vielleicht möchten Sie sie noch einmal mit einem ganzen Schwärm Harpyien konfrontieren und eine echte Luftschlacht mit verschlepten Helden daraus machen (Werte siehe S. 34), viel-

leicht auch eine halbwegs freundschaftliche Wiederbegegnung mit den überlebenden Harpyien aus Schloss Silz feiern.

Einem jedoch sollten die Helden ganz sicher begegnen: einem herrschaftlich dahingleitenden Kaiserdrachen auf der Jagd, dessen Schuppen in der Frühsonne in tiefem Rotgold schimmern ... Die Spannweite seiner Flügel beträgt fast zwanzig Schritt, die ihn schnell näher an das Wipfelschiff herantreibt. Ein tiefer Blick aus uralten Augen ist alle Aufmerksamkeit, die die majestätische Kreatur den menschlichen und elfischen Würmern zollt.

Der gefallene Wind

Ihr gleitet noch immer unter der lauen Mittagssonne dahin, vom sachten Auf und Ab der wogenden Baumwipfel geschaukelt. So fällt zunächst auch kaum auf, dass sich der Himmel in Fahrtrichtung verdunkelt und der Wind Gewitterwolken vor sich her treibt — bis deutlich merkbar wird, dass der Wind nicht nur die Baumkronen, sondern auch euer Gefährt zum Schwanken bringt. Erstaunlich schnell zieht ein veritabler Sturm um euch herum auf, so dass nicht festgezurtes Gepäck im ganzen Schiffsbauch hin- und hergewirbelt wird. Eine gewaltige Sturmwind saust 'wie der Wind' über euch hinweg, so dass eure Ohren dröhnen. Als sich aber die Naturgewalten legen, bemerkt ihr, dass die Sturmwind mitnichten vorbei gezogen ist — vielmehr befindet ihr euch (im wahrsten Sinne des Wortes) im Auge des Sturms! Ein violettes Augenpaar tanzt in der Sturmsäule um euch her und blickt auf euch herab.

Dann grollt der Wind: "Wer Wind sät, wird Sturm ernten!"

Vielleicht erkennt der eine oder die andere diesen Kaiserspruch Hals noch, bevor euer Schiff immer schneller im Kreis zu wirbeln beginnt. Die Baumkronen unter euch krachen und zerbersten und schließlich wird euer Gefährt durch die heulende Wand des Orkans hinausgeschleudert. Das Brechen des Mastes könnt ihr inmitten all des Getoses nur erahnen, ehe ihr vollends die Kontrolle über euer Schiff verliert.

Sturmfahrt

Meisterinformationen:

Reduzieren Sie das Gepäck der Helden um die Hälfte, wenn es nicht fest gesichert war, und um ein Viertel, wenn doch.

Körperbeherrschungs-Proben + 7 zeigen an, ob sich die Helden relativ sicher in dem Boot verkeilen können. Gelingt eine Probe nicht um diesen Betrag, sondern nur bis zu +/-0, wird er oder sie in dem Wipfelschiff hin- und hergeschleudert und trägt selbst 2W6+2 Schadenspunkte davon. 1W6 zufällig bestimmte Insassen erleiden durch seinen Aufprall zusätzlich 1W6+1 Schadenspunkte.

Wem die Probe um bis zu 7 Punkte misslingt, kann sich noch an einem Seil, der Bordwand oder der Hand eines anderen Helden festhalten. Wem jedoch die Probe gänzlich missglückt, der fällt... (siehe unten).

Mit Hilfe einer Körperkraft-Probe, erschwert um das Gewicht



des Helden mit Ausrüstung in Stein/10, kann es den sich irgendwo festkrallenden Helden gelingen, ihren Gefährten hochzuziehen. Ist der in Bedrängnis geratene Held in der Lage, selbst bei seiner Rettung mitzuhelfen, kann er den Aufschlag der Probe seiner Gefährten auf die Hälfte reduzieren - wen ihm selbst eine Körperkraft-Probe (nach obigen Modi) gelingt. Sie müssen als Spielleiter Ihrer Runde selbst wissen, ob Ihre Helden noch ein, zwei solcher Erschütterungen vertragen - der gefallene Wind selbst hat einen niederhöllischen Spaß daran, das Wipfelschiff als Spielball seines Elementes zu betrachten. Haben Ihre Helden genug oder sind ein, zwei Helden über Bord gegangen und selbst tüchtig von den Windböen durch die Gegend gewirbelt worden, wird es dem Schiff zu bunt: Es taucht unter den vom Sturm hin- und her gerissenen Helden hindurch, so dass die im Boot Sitzenden versuchen können, ihre Gefährten wieder 'einzufangen'. Ist dies gelungen, geht das Boot auf 'Tauchpartie' im Meer der sturmgepeitschten Äste des Waldes.

Von dem niederhöllischen Sturm in tödliche Peitschenschnüre verwandelt fegen die Äste über das Elfenschiff hinweg, reißen tiefe Furchen in die lebendigen Wände aus Holz und gefährden den Kopf eines jeden Helden, der sich über die Bordwand hinausschiebt...

Es regnet Nadeln und Rindenstücke, als eine Seite des Wipfelschiffes an einem Baumstamm vorbeischrämmt und Teile des Holzes von der unbändigen Kraft des Sturmes weggerissen werden ...

Der Spiegelbann

Ein kräftiger Sog ergreift euer Gefährt, und die Wirklichkeit um euch her verschwimmt. Für einen Moment scheint es euch, als

befändet ihr euch in einem kristallinen Dom, dessen Wände aus glitzerndem Sternenstaub, Mondlicht und Winden gewoben sind. Hier herrscht herrliche Ruhe, und das Spiegelbild eurer kleinen Gruppe in dem Elfenschiff wird reflektiert und bricht sich milliardenfach in jede Richtung des Kristalldoms. Der Moment dehnt sich zu einer Ewigkeit, dann Rauschen die Blätter um euch herum wieder, und es ist vorbei. Ihr habt etwas durchquert, etwas hinter euch gelassen - nur: Was?

Meisterinformationen:

Das Wipfelschiff hat die Helden durch den Spiegelbann getragen, der Simyala seit Jahrhunderten vor der Außenwelt schützt und verbirgt. Noch wichtiger ist jedoch, dass der Spiegelbann die Ratten, Träger der Essenz des Basiliskenkönigs, im Innern der alten Elfenstadt gefangen hält - und damit auch den Basiliskenkönig selbst. Wenn dieser dereinst wieder aufersteht, wird es nur dem Spiegelbann gelingen, das machtvolle Schlangewesen durch seinen eigenen Blick zu bannen und so die Welt vor ihm zu schützen. Deshalb ist es auch Pardonas und Beorns Bestreben, nicht nur die neuerliche Beschwörung des Basiliskenkönigs voranzubringen, sondern auch den Spiegelbann zu zerschmettern, der einstmals von den Elfen Simyalas aus den Zwölf Winden, Mondlicht und Sternenstaub gewoben wurde. Und wer könnte diesen Kampf besser führen als der dreizehnte, der verdorbene, der Gefallene Wind?

Bereits einmal gelang es ihm, einen Riss in den Bann zu schlagen, um Beorn und seiner Gefolgschaft so den Weg nach Simyala zu ebnen. Nach der Attacke auf die Helden ist es das primäre Ziel des Gefallenen Windes, den Spiegelbann zu schwächen, wo er kann. Doch dem wird Nahaniel hoffentlich mit Harfe und Zauberlied entgegenwirken ...



Akt IV — »Das uralte Simyala, von Pflanzen und Erdreich überwuchert.«*

Ankunft

Der Wipfelhafen

Noch trudelnd und viel zu schnell schießt euer Boot über die Baumkronen, auf einen 'Wald über dem Wald' zu, wo riesenhafte Bäume aus dem Wipfelmeer herausragen. Deren Äste bilden zu je vier Seiten hin auf mehreren Ebenen übereinander Plattformen, die man nur als Anlegesteg bezeichnen kann.

Doch bleibt euch keine Zeit für lange Betrachtungen — das durch die Sturmfahrt beschädigte Gefährt rast auf den Hafen zu, als wolle es hindurchbrausen, ohne seine Fahrt zu verlangsamen. Entsetzt werdet ihr eines sehr großen Wipfelschiffs ansichtig, das genau auf eurem Kurs liegt - und euer Boot macht keine Anstalten, auszuweichen!

Meisterinformationen:

Willkommen in Simyala! Geben Sie den Helden zwei Kampf- runden, um zu reagieren: Wer sich nicht mit einem sehr schnel- len Zauber zu behelfen weiß, wird sich festkrallen oder im Schiff verkeilen müssen — hinausspringen ist auch möglich, jedoch nicht weniger riskant als eine Kollision (2W6+2 SP beimislungener *Körperbeherrschungs-Probe*+5).

Beim Aufprall auf das zweite Schiff ist eine Körperkraft-Probe + 5 fällig. Wenn sie gelingt, erleiden die entsprechenden Hel- den 1W6 Trefferpunkte von berstenden Splittern und Balken. Wer nicht so erfolgreich ist, wird aus dem Schiff gewirbelt - auf den Steg, gegen das andere Schiff oder auf die als 'Schie- nen' fungierenden tragenden Aste. In diesem Falle sind 2W6+4 Schadenspunkte fällig.

Das Wipfelschiff der Helden ist durch diese Bruchlandung lei- der völlig zerstört: Neben dem völlig zersplitterten Bug und den Schäden der vergangenen Fahrt durchläuft ein Riss das Boot der Länge nach und spaltet auch den 'Nabel'.

Doch immerhin haben die Helden nun den Wipfelhafen er- reicht, an dem vor mehr als einem halben Dutzend Jahrtau- senden reger Betrieb an- und ablegender Wipfel- und Luft- schiffe herrschte. Tatsächlich ist der Hafen kaum verändert, da er mit einer die Bäume in permanente Formen zwängen- den Urform des HASELBUSCH-Zaubers geformt wurde — für den heutigen Stand der Magie ist dies allein schon eine Sensation.

Das Wrack

Direkt neben dem Steg, auf dem euer Schiff zerschellt ist, hängt ein zweites Wipfelschiff schief in den Ästen, viel größer und prachtvoller als eures. Die Lianen befestigen es noch immer an den Pfosten des Hafens, doch sie sind alt und trocken - ebenso, wie das gesamte Schiff gleich einem leblosen Stück Holz auf den tragenden Ästen des Baumes liegt. Auch wenn der Mast noch mit ausgebreiteten Zweigen steht, sind Segel nicht zu sehen, und an Bord regt sich nichts.

Meisterinformationen:

Begeben sich die Helden an Bord, finden sie dort Zeugnisse vergangener Schrecken. Selbst über die Jahrtausende haben sich hier die Skelette von Elfen und Ratten gehalten; Elfen, die auf der Flucht aus Simyala waren, Ratten, die wie ein Heer über sie kamen und jegliches Leben an Bord vernichteten.

Wenn Sie den Charakteren eine Portion Pathos gönnen wol- len, beschreiben Sie Knochenhaufen kleiner Elfenkinder ne- ben (vermutlich) denen ihrer Mütter und Väter, daneben noch eine kleine (und noch funktionstüchtige) Spielzeug-Rose aus Rosenquarz, die sich öffnet, wenn man darüber bläst, und schließt, wenn ein Tropfen Wasser (wie etwa eine Träne) dar- auffällt.

Zwei Skelette liegen in einem großen Haufen Rattenknochen am Steuer des Schiffs — auf den bleichen Knochen sieht man selbst nach all den Jahrzehnten noch die Nagespuren: Die Rat- ten haben sich in ihrer Raserei bis auf die Knochen ihrer Op- fer durchgefressen.

Ein Anatom oder Heilkundler findet sicherlich sechzig elfische Skelette auf den verschiedenen Ebenen des Schiffes, dazu si- cherlich das vierfache an Rattenknochen — ein Ort des Grau-

Forscherdrang und Spiel in der Stadt

Meisterinformationen:

Vermutlich werden die Helden, nachdem sie ihre Wunden von Sturmfahrt und unsanfter Landung ein wenig geleckert haben, gleich ihre Umgebung erforschen wollen. Greifen Sie dafür

*) Zitat aus: Codex Dimensionis, Ursprung unbekannt, Exemplar des Arcanen Institutes zu Punin



auf die Beschreibung Simyalas ab der nächsten Seite zurück, in der einige der faszinierenden Orte dieser uralten Stadt kurz beschrieben sind. Dies sollte jedoch kein Spaziergang werden, bei dem Ihre Helden einen vollständigen Überblick über die Stadt erhalten — ein, zwei Örtlichkeiten sollten für den Anfang reichen, bevor Sie mit der ersten Begegnung der Haupthandlung fortfahren.

Wie lange die Helden später bei den Katzenelfen zubringen, hängt einerseits von ihren Aktivitäten und andererseits von dem Tempo ab, das Sie, verehrter Spielleiter, Ihnen vorgeben.

In dieser Kampagne ist epischer Spielraum für große Gefühle. Nutzen Sie die Stadtbeschreibung auch für selbstentwickelte Zwischenszenen. Vielleicht verliebt sich gar einer der Helden in die Baumsängerin Vayadin oder eine Heldin in den Luchs

Sylmian (siehe unten) — eine tragische Liebe, die zum Scheitern verurteilt ist.

Wenn Sie die Handlung straff anziehen, könnten die Helden Simyala noch am Tag ihrer Ankunft wieder verlassen. Wir empfehlen Ihnen aber dringlich, sich und Ihren Spielern für diese einmalige Stadt ein wenig Zeit zu lassen. Strecken Sie die Ereignisse und Entdeckungen in Simyala über mehrere Tage, so dass die Helden Gelegenheit zum Rollenspiel und zur Interaktion mit den Wesen haben, die ihnen hier begegnen. Auf diese Weise wirkt die Handlung nicht zu gedrängt und gezwungen, und die Helden haben die Möglichkeit, die Elfenstadt zu erkunden und, wo möglich, zu genießen — und dergestalt ein Gefühl für diese fremdartige Welt aus der Vergangenheit zu erhalten.

Simyala - Geschichte und Hintergrund (Meisterinformationen)

»Es gibt eine verborgene Stadt der Elfen, in der Wunderblumen wachsen und Honigbrunnen fließen. Kein Sterblicher weiß, wo diese Stadt zu suchen ist. Diejenigen Menschen, die sie gefunden haben, sind aber nie zurückgenommen. Ob sie tot oder dort geblieben sind, weiß niemand zu sagen.«

— Zusammenfassung typischer alter Elfenmärchen aus *Garetien*

Mythos aus alter Zeit

Simyala gilt aus heutiger Sicht als eine der sechs größten Hochelfenstädte, von denen jede nach Meinung einiger Gelehrter mit einem bestimmten Element verbunden war. So wie etwa der Himmelsturm inmitten des ewigen Eises liegt, Isriel von Wasser umgeben ist und Tie'Shianna dem Element Erz geweiht war, so befindet sich Simyala - verborgen durch einen Spiegelbann — hinter einem Wall aus Dornen und Ranken, inmitten der Wälder des Lebens und (vornehmlich) geformt aus dem Element Humus.

Simyala wurde vor über 6.000 Jahren errichtet, als die Stadtkultur der Hochelfen begann. Geographisch wählten die *fenvar* (elfische Bezeichnung für die Hochelfen) für den Bau dieser Metropole das Gebiet des heutigen Reichsforstes, der heutzutage — trotz seiner beeindruckenden Ausmaße — nur noch ein Schatten seiner selbst ist. Tatsächlich handelt es sich hierbei um den kümmerlichen Rest eines gewaltigen Urwaldes, der vor Tausenden von Jahren noch die gesamte Ebene zwischen Finsterkamm und Schwarzer Sichel ausfüllte. Für das Werden und Vergehen dieses Waldes wird in der Regel der einstige Hüter der Elemente, der Alte Drache Pyrdacor, verantwortlich gemacht (siehe **Firuns Atem**, S. 13).

Simyala, die Blühende, lag einst im 'Zentrum' dieses Urwaldes, dort, wo die vom Hüter der Elemente entfesselten Humuskräfte am stärksten waren. Und da die Metropole nach und nach inmitten des blühenden Lebens emporwuchs, benannten die alten Hochelfen ihre Stadt ehrfürchtig nach dem mythischen Simia — jenem Simia, der nicht nur als erster der Elfen gilt, sondern den sie auch als ihren ersten König verehrten.

Pardona: Die Zunge des Namenlosen

Simyala war schon bald bekannt für seine prächtigen magischen Gärten und Haine, von denen es hieß, dass hier jeder Baum, jeder Strauch und jede Blume Aventuriens gedeihen würde.

Zaubernusssträucher, Alraunen und Kairan wuchsen inmitten der Metropole, in der die Hochelfen wandelten und ihre Lieder erklingen ließen. Schon bald wurde die Stadt zum Zentrum der Verehrung Simias, den die Hochelfen zum Gott erhoben.

Doch ein Schatten fiel über die Schönheit, als vor nunmehr fünf Jahrtausenden erneut der Hauch des Namenlosen nach Aventurien drang. Der Gottdrache Pyr Dracon (Pyrdacor) erschuf mit Hilfe der Elfenkönigin Orima im mächtigsten der dreizehn Kessel der Urkräfte, die die Elfen Nurti und Zerzal nennen, eine Elfe mit silberweißen Locken und goldfarbenen Augen, ursprünglich Pyrdona genannt (später im Isdira: *bhardona* — Begehrens-auslöserin).

Selbst Pyrdacor ahnte nicht, dass Pardonas Entstehung bereits vom Namenlosen selbst korrumpiert wurde. Pardona sollte ursprünglich den Kult Pyrdacors fördern, damit dieser seine Macht über die Hochelfen ausdehnen konnte. Doch statt dieser Weisung zu folgen, verriet sie den Gottdrachen. Ihre Intrigen waren es, die zunächst den Einfluss des vergöttlichten Simias brachen und zur endgültigen Blendung der ebenfalls vergöttlichten Orima führten. Auf diese Weise gelang es der finsternen Elfe nach und nach, den Untergang der Hochelfenstädte einzuleiten.

Etwa 4000 v.H. reifte Pardonas größte Schandtät: Unbemerkt hatte sie jene Wesenheit aus den dunkelsten Urklüften der Welt ins Diesseits gerufen und nach Simyala geführt, die die Sagen später den 'Basiliskenkönig' nannten. Damit war die vielleicht



älteste und lebendigste der Elfenstädte dem Untergang geweiht. Doch auch Pardona hatte einen fürchterlichen Preis zu zahlen. Da der Elfe bei der Beschwörung des Basiliskenkönigs ein Fehler unterlief, wurde sie für ein Jahrtausend in die Niederhöllen geschleudert und konnte erst durch die Macht des Namenlosen gerettet werden. Seit dieser Zeit ist Pardona die höchste Legatin des Namenlosen auf Dere.

Seit sich die Elfe nach Borbarads Entrückung der Macht der Dämonenzitadelle bedienen kann, plant sie, die zerstörerischen Kräfte des 'Basiliskenkönigs' erneut zu entfesseln. Und diesmal soll diese schreckliche Monstrosität den Weg für Pardonas eigene Schöpfungen ebnen — und dem Namenlosen dienen.

Simyalas Untergang

»Die Stadt der Hocheiben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs und wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Eiben, die nicht die Seuche dahinraffte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten (...)«

— Aus den Annalen des Götteralters, gekürzt; Kaiser-Bodar-Ausgabe, Gareth 150 v.H.

Tatsächlich streiten sich die Gelehrten, ob der Basilisk eine gewöhnliche Kreatur ist und ob es demzufolge überhaupt einen Tierkönig der Basilisken geben kann. Tatsächlich ist der mythische Basiliskenkönig kein Tierkönig im eigentlichen Sinne. Doch seine Existenz wurzelt in den gleichen unheimlichen Kräften, die alle 700 Jahre dafür sorgen, dass eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet und ein 'gewöhnlicher' Basilisk entsteht (siehe **Bestiarium**, S. 215). Demzufolge vereint auch diese Wesenheit viele Aspekte in sich, die den Basilisken zugesprochen werden — mit einem Unterschied: Die Monstrosität, die Pardona einst aus den finstersten Urklüften der Welt ins Diesseits rief, ist ungleich stärker und seine schreckliche Macht durchdrungen von der Kraft des Namenlosen Gottes.

Die Besonneneren unter den *alten fenvar*, die die alten Sorgenlieder des Hochelfen Simia noch zu deuten wussten, ahnten, welch schreckliches Schicksal Simyala auszulöschen drohte. Auch wenn diese Mahner von ihren Zeitgenossen ob ihrer Überzeugung verlacht wurden, entwickelten sie rechtzeitig einen Plan, um den Basiliskenkönig — wenn es ihnen schon nicht vergönnt sein sollte, ihn zu vernichten - wenigstens einzukerkern. Ein Plan, der in der Errichtung des bis heute existenten, aus Mondlicht, Sternenstaub, Zaubergesang und Winden gewobenen Spiegelbanns besteht, der die gesamte Metropole wie eine gewaltige Halbkugel umgibt. Der Spiegelbann war ein effektives Mittel, das den Basiliskenkönig einerseits dazu zwang, in der Stadt auszuharren (sein eigener Anblick wäre auch für ihn tödlich gewesen), zum anderen aber auch dafür sorgte, die alte Elfenmetropole nach außen hin quasi unsichtbar zu machen und damit vor Entdeckung zu schützen.

Pardona selbst erlebte den Untergang Simyalas nicht mehr, denn





ihre Seele war wegen ihrer fehlerhaften Beschwörung schon tief in die Niederhöhlen katapultiert worden. Doch ihr Werk zeigte Wirkung. Innerhalb von einem Tag und einer Nacht krochen Tausende von Ratten aus verborgenen Schlupfwinkeln und tiefen Höhlungen und fielen in die Elfenmetropole ein. Gleich infizierten Trägern einer bössartigen Krankheit schleppte jede von ihnen einen Aspekt der gerufenen Monstrosität in die Stadt. Und wenn es in der Geronssage irritierend heißt "das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser", dann ist damit nichts anderes gemeint, als dass die Ratten am Ende zusammenströmten, die finsternen Aspekte zusammenfanden und aus ihnen der Basiliskenkönig erwuchs.

Die schrecklichen Szenen, die sich damals in Simyala zutrug, können hier nicht wiedergegeben werden. Die Hochelfen starben zu Hunderten und wir wissen immerhin, dass jene Simyaler, die rechtzeitig fliehen konnten, zusammen mit den Überlebenden der anderen Elfenstädte als Vorfahren der heutigen Auelfen gelten.

Katzenmacht und Siebenstreich

Einige der Hochelfen beschlossen in den letzten Tagen Simyalas, in der vom Spiegelbann umschlossenen Stadt auszuharren, um Wacht über die verheerte Stadt zu halten. Sie ließen ihre Lieder sprechen und nahmen Katzengestalt an: eine Erscheinungsform, die ihnen - wie in vielen Märcen beschrieben — 'sieben Leben' (also sechs Wiedergeburten) ermöglichte und in der sie die Ratten in Simyala am effektivsten bekämpfen konnten.

Als es Geron später mit Götterhilfe gelang, nach Simyala vorzudringen und den Basiliskenkönig mit dem Schwert Siebenstreich zu erschlagen, wurde dieser nicht etwa vollständig vernichtet, sondern zerfiel wieder in jene unheimlichen Aspekte, die sich bis heute erneut auf die Heerschar der Ratten verteilen.

Die Katzen (elfen) verhinderten im steten Kampf mit dem Gekreuch, dass diese Aspekte des Basiliskenkönigs wieder zueinander finden konnten. Doch die Jahrtausende vergingen. Viele Katzen(elfen) haben ihre letzte Wiedergeburt hinter sich, und vor allem: Pardona kehrte wieder zurück.

Was die finstere Elfe letztlich mit einer Entität wie dem Basiliskenkönig anrichten könnte, gehört zu jenen Schrecknissen, die wir hier nicht ausmalen wollen — nicht in diesem Abenteuer.

Simyala heute

Das Jahrtausende alte Simyala soll Ihre Spieler in mancherlei Hinsicht überraschen und überwältigen. Ihre Helden werden und sollen Gelegenheit haben, Simyala auch abseits des eigentlichen Handlungsstrangs zu erforschen.

Etwa ein Drittel der alten Stadtfläche wurde durch den giftigen Brodem des Basiliskenkönigs verdorben (und soll weiter unten in einem eigenen Kapitel vorgestellt werden). Der Rest der Humusstadt weist heute - mit einigen Einschränkungen — noch deutlich erkennbare Züge des alten Erscheinungsbildes auf. Die folgenden Angaben mögen Ihnen dabei helfen, die uralte, zu-

weilen gespenstisch anmutende Elfenstadt mit heimlichem und unheimlichem Leben zu erfüllen. Wenn es Ihnen gelingt, den Helden ein Gefühl des Staunens zu entlocken, ihnen zugleich aber auch jenes klaustrophobische Entsetzen zu vermitteln, das die Stadt seit Jahrtausenden im Klammergriff des Spiegelbanns gefangen hält, haben Sie die richtige Stimmung getroffen.

Bauweise

Simyala wurde ganz wesentlich mit und aus den Kräften des Humus errichtet. Das heißt, die 'Bausubstanz' der Stadt - also Bäume, Wurzeln, Sträucher und anderes Pflanzen- und Tiermaterial — lebt und war innerhalb der letzten Jahrtausende naturgegeben gewissen Veränderungen unterworfen. Nahezu alle Bauten der Stadt entstanden mittels Zauberkraft, indem die Gewächse des alten mittelaventurischen Urwaldes gemäß den Wünschen der Hochelfen Gestalt annahmen. Allein die magische Präsenz dieses Ortes sorgt bis heute dafür, dass noch Spuren der ehemaligen Pflanzenarchitektur existieren.

Nach irdischen Begriffen müsste man Simyala als Stadt der Hochhäuser und tiefen Straßenschluchten bezeichnen, nur dass sich hier — vor allem im Zentrum der Stadt - gewaltige Wohnbäume erheben, von denen einige bis zu siebzig Schritt hoch sind: kolossale Humusmanifestationen, die mittels elfischer Magie zu lebendig-grünen Wohninseln geformt wurden und die in dieser Gestalt größtenteils noch immer erhalten sind.

Da Simyala auf einem Zentrum der Humusenergien errichtet wurde und HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT sowie die Humusvariante des METAMORPHO quasi zum Standardrepertoire der hochelfischen Baumeister Simyalas zählten, existiert praktisch kaum eine architektonische Humusspielerei, die in Simyala nicht angetroffen werden könnte. Viele dieser 'lebenden Bauwerke' wurden auf magische Art und Weise dauerhaft angelegt (und man findet sie in dieser Form noch heute). Andere Bauten und Konstruktionen waren schon zur Zeit ihrer Erschaffung nur als kurzfristige und ebenso lustvolle Humusspielerei gedacht, die im Laufe der Jahrtausende zugewachsen, verwachsen, versteinert oder oft genug einfach abgestorben und damit wieder zu dem geworden sind, was sie schon immer waren: Humus.

Erscheinungsbild

Simyala, ursprünglich Heimat von etwa fünftausend Hochelfen, ähnelt heute mehr einem gigantischen, urwüchsigen Mischwald als einer herkömmlichen Stadt. Es sind vor Kraft strotzende Eichen, Rotbuchen und Eibenkastanien mit meterdicken Stämmen, die das 'Straßenbild' bestimmen. Dazwischen mischen sich Tannen neben großen Ulmen (darunter zahlreiche Blutulmen), und Trauerweiden lassen ihre Blätter bis zum Boden hängen, wo Tarnele, Scharlachkraut, Waldmeister und Hexenringe im stillen Einvernehmen wuchern.

Das lichte, der Sonne zugewandte Erscheinungsbild von einst ist heutzutage einem schattigen, fahlgrünen Djimmerlicht gewi-



chen. Dies liegt zum einen an dem Spiegelbann, der die Metro-
pole rundum einschließt (und in dem man nächtens, wenn man
zum Himmel blickt, vage das auf dem Kopfstehende Spiegel-
bild Simyalas erkennen kann), zum anderen an dem licht-
schluckenden, dichten Laub- und Blätterdach der Bäume und
Pflanzen, die sich in den letzten Jahrtausenden im natürlichen
Wildwuchs überall im Stadtgebiet Bahn gebrochen haben.
Simyala ist eine Stadt der Wohnbäume, die in vielerlei Hinsicht
den Baumhäusern der Waldelfen ähneln, nur dass die hiesigen
weitaus größer, ausgedehnter und vor allem prächtiger sind. In
mehreren Höhenlagen über- und nebeneinander findet man aus
Ästen und Holz geformte, natürlich gewachsene Plattformen und
Balkone, die prachtvoll gestalteten *say'dhabas* (Isdira: geformte
Hausgewächse) mit mehreren Zimmern, Anbauten und Erkern
vorstehen.

An Pracht kommen die *say'dhabas* vielen menschlichen Prunk-
bauten gleich. Grundfeste und kunstvoll modellierte Eckpfeiler
bestehen stets aus gewachsenem Holz oder Baumrinde des
'Mutterbaumes'. Nirgendwo lassen sich einzelne Blöcke oder gar
Fugen entdecken. Alles wirkt, als sei es natürlich gewachsen. Es
scheint stets, als hätten die hochelfischen Baumeister ihre archi-
tektonischen Meisterwerke geformt und modelliert, statt sie aus
Einzelteilen zusammenzufügen. Das gleiche gilt für die Wände,
die laubbewachsenen Dächer oder die rundlichen Fenster- und
Türöffnungen.

Als Kontrast zur Perfektion der menschlichen oder zwergischen
Baukunst scheinen all diese Wohnungen individuell, manchmal
fast etwas 'unordentlich', nie jedoch unharmonisch geraten. Die
Säulen und Portale der Gebäude sind - zum Teil noch heute zu
erkennen - mit vollendeten elfischen Ornamenten geschmückt.
Innerhalb der *say'dhabas* existieren keine Türen, sondern nur nach
oben spitz zulaufende Öffnungen im lebenden Holz. Neben
Wohn- und Schlafzimmern findet man hier — soweit sich das
heute noch erkennen lässt - eine große *sala* (Versammlungsraum),
Küche und Vorratsraum, einen Raum zur Waffen- und Werkzeug-
herstellung, einen Raum des Wassers (Bad), einen Raum der Lie-
der und einen der Magie (Zauberwerkstatt). Je nach Größe der
Gebäude sind viele Einrichtungen gar nicht oder auch mehr-
mals vorhanden.

Ebenso, wie manche Gebäude längst von Würgeranken,
Traschbart und nicht zuletzt Blutblatt überwuchert sind, darf es
nicht überraschen, dass Inventar und Inneneinrichtung der Häu-
ser längst von der Natur eingeholt wurden: Auf den Holzböden
sprießen Moose, Gräser, Flechten und Pilze, Schränke und Stühle
haben oftmals schon vor langer Zeit Wurzeln geschlagen und
sind ergrünt. Andere Einrichtungsgegenstände sind längst zu
bizarren, oft knotenartigen Gebilden verwachsen, wenn sie nicht
schon vor langer Zeit von den Hörnern Satinavs zu Staub und
Humus zermahlen wurden.

Als Meister sollten Sie die Dreidimensionalität Simyalas nie aus
den Augen verlieren. Wenn die einzelnen, meist in und auf ver-
schiedenen Bäumen errichteten Gebäude nicht durch künstlich
gewachsene Stege, Brücken und Balkone oder wild wuchernde
Äste miteinander verbunden sind, wird den Helden nichts an-

deres übrig bleiben, als sich auf waghalsige Kletterpartien ein-
zulassen.

Zwar finden sich überall in der Stadt borkige Treppenaufgänge
und Rampen, doch verbinden diese meist nur die Höhenebenen
eines Baumes miteinander. Es lässt sich leicht erraten, dass die
alten Hochelfen solche Distanzen leicht mittels Zaubereien vom
Schlage der Formeln ÜBER WIPFEL ÜBER KLEE, MIT DEM
WIND oder ADLER, WOLF überwandern - zusätzlich zu den
anderen Möglichkeiten, die ihnen einst offen standen (siehe auch
Spuren der Hochzivilisation, S. 52).

Für Sie als Meister bedeutet dies, dass Sie das Vorankommen der
Helden ganz nach Belieben steuern und lenken können.
Die Höhenlage der verschiedenen Einrichtungen Simyalas - Bei-
spiele dafür finden Sie weiter unten — orientiert sich grob nach
ihrem Zweck.

Am Boden, in oder nahe großer Wurzelhöhlungen oder inmit-
ten kleinerer Wäldchen, befanden sich Kontore, Stallungen, Her-
bergen und Werkstätten für den Handel mit anderen Völkern
und Städten.

Die vergleichsweise geringe Anzahl an Steingebäuden (erbaut
nach dem Vorbild Tie'Shiannas) befindet sich ebenfalls haupt-
sächlich zu den Wurzeln der Baumstadt. Ebenso lassen sich hier
uralte, heute völlig überwachsene Wege und Straßen aus Ge-
wachsenem finden, die einstmals von Brunnen, kleinen Gärten,
Lauben und Statuen flankiert wurden. Auf Marmorsockeln sind
marmorne Leuchtkäfer befestigt (siehe **Namenlose Dämmerung**,
S. 33), von denen viele noch heute mit Einsetzen der Dunkel-
heit zu glühen beginnen und die verkrauteten Straßenzüge be-
leuchten.

Die mittlere Ebene war den elfischen Wohngebäuden und
say'dhabas, einer Reihe weiterer Werkstätten sowie den öffentli-
chen Plätzen und Versammlungshallen der Elfen vorbehalten.
Letztere wurden zum Teil auf riesigen Plattformen angelegt, für
die die Kronen ganzer Bäume in eine tellerförmige Form ge-
bracht wurden.

Nahe der Baumwipfel befanden sich die villenartigen Baum-
paläste der angesehensten Hochelfen sowie ausgesuchte städti-
sche Einrichtungen, wie die Ratshalle Simyalas, der Hafen der
Wipfelschiffe, bestimmte Zaubergärten und Vergnügungsstätten
sowie andere Einrichtungen, deren exponierte Lage sich meist
von selbst erklärt.

Überall aber, vor allem auf dem Boden zwischen den Wohn-
bäumen der Stadt, hat sich schon lange die gewaltige, ungelenkte
Kraft des Waldes Bahn gebrochen — eine Naturmacht, die Simyala
ganz langsam wieder in das zurück verwandelt, was die Stadt in
Wahrheit schon immer war: ein urwüchsiger Wald.

Die großen, einstmals ebenso prächtigen wie berühmten Gärten
und Haine Simyalas, die terrassenartig und auf mehreren Höhen-
stufen in der ganzen Stadt zu finden waren, sind heute ebenfalls
hoffnungslos verwildert. Sie lassen sich nur noch durch ihre
merkwürdig hochgelegene Lage sowie gewisse Bäume und Pflan-
zen als solche erkennen, deren Vorfahren einst durch elfische
Zaubermacht in die statuengleiche Form von Drachen, Luch-
sen, Elfen und anderen Lebewesen gebracht wurden. Vor allem



hier lassen sich noch heute einzigartige botanische Entdeckungen machen (siehe Magische Gewächse, S. 55).

Spuren der Hochzivilisation

Als Simyala verheert wurde, standen Kunst, Musik und Gelehrsamkeit der Elfen in einer Blüte, wie sie später nie wieder erreicht wurde. Die Hochelfen wussten auf einzigartige Weise Magie und Wissenschaft in allen erdenklichen Formen zu vereinen. Und der Pragmatismus, der dabei zu Tage trat, lässt sich nur mit einem elfischen Wort umschreiben: *badoc!*

Spuren dieses Wirkens finden sich noch heute: Neben den im Wuchs veränderten Adern der Wohnbäume (ähnlich den irdischen Kapillaren), die so praktisch jede elfische Wohnung (zum Teil noch heute) mit frischem Trinkwasser versorgen, ist vor allem die Stadtbeleuchtung Simyalas zu nennen (bei der natürlich jede Form von Feuereinsatz ausschied). Neben Artefakten, in die ein FLIM FLAM eingewoben wurde, züchteten die Hochelfen aus einem giftigen Kürbis des heute vom ersten Kontinent getrennten Maraskans ein in nahezu jeder gewünschten Farbe leuchtendes Gewächs, das sich gleich pflanzlichen Schmarotzern an und in den Wohnbäumen anbringen ließ. Viele dieser Leuchtkürbisse existieren noch heute und bilden in den Bäumen nächtens romantische Lichtinseln. Nur: Allzu nahe sollte man ihnen nicht kommen, da die jetzige Generation dieser Leuchtkürbisse bei Berührung explodiert und alle Opfer in zwei Schritt Umgebung mit giftigem Fruchtfleisch bespritzt (Kontaktgift: Stufe 3, IW6+2 SP - das Opfer leuchtet nun selbst gut sichtbar für etwa eine Stunde).

Zu Transportzwecken innerhalb Simyalas standen den Hochelfen - neben den von Magie durchdrungenen Wipfelschiffen für längere Reisen — kleine, wunderschön geformte Luftgondeln zur Verfügung. Ihren Auftrieb erhielten diese Gondeln durch eine oder mehrere 'Himmelsposaunen'. Jene glockenartigen, heute ausgestorbener Riesenpilze dünten leichte Gase aus, die nach magisch herbeigeführten Änderungen im Wuchs der Pflanze in der Pilzkappe gesammelt wurden.

Sogar aufzugartige Konstrukte gab (und gibt) es an einigen Wohnbäumen. Es handelt sich hierbei um an taudicken Ranken bis zu zehn Schritt in die Tiefe hängende, glockenförmige Blüten der magisch bis zur Unkenntlichkeit veränderten 'Alverans-trompete'. Die Ranken der nun riesenhaften Pflanze ziehen sich bei fester Berührung des süßlich duftenden Blütenstempels noch heute spiralförmig zusammen und heben die in der Blüte befindliche 'Last' mit elfischer Gewandtheit in die Höhe (bei einer 1 oder 2 auf W6 allerdings mit einem derartigen Ruck, dass ein solches Opfer eine GE-Probe +4 benötigt, um, oben angelangt, nicht einfach aus dem Blütenkelch geschleudert zu werden ...).

Der verheerte Stadtteil

Während der Großteil der Stadt auf unbedarftere Gemüter eher einen verwünschten denn gespenstischen Eindruck macht, ändert sich dies spätestens dann, wenn man den verdorbenen Teil

der Stadt betritt. Flächenmäßig ein knappes Drittel der Stadt bedeckend und eher im Zentrum Simyalas gelegen, wirkt hier noch immer der giftige Brodem des Jahrtausende gefangenen Basiliskenkönigs.

Der von unheimlichen Kriechnebeln umwaberte Boden gleicht einem bitterschwarzen Sumpf, der menschengroße Lebewesen kaum zu tragen vermag. Helden, die diesen Bereich in menschlicher Gestalt betreten, sollten in ihrem Vorankommen ständig durch tückische Sumpflöcher, nur scheinbar tragende (innerlich aber verfaulte und ausgehöhlte) Baumkadaver und schlüpfriggefährliche Landzungen behindert werden. Spätestens nach zweihundert Schritt werden sich Eindringlinge dieser Art mit den unheimlichen Bewohnern des verheerten Stadtteils auseinandersetzen müssen (siehe unten).

Überall in der verheerten Landschaft ragen moderne, kolossale Baumstümpfe aus dem tückischen Dämmerlicht, in denen sich seufzende Winde brechen. In und auf ihnen haben sich oftmals gefährliche Rattenpilze und Würgeranken angesiedelt. Ganze Areale wurden in glitzernde Spinnennetze gewoben, die auf das Konto von Szitkra, der Hundertäugigen gehen (siehe S. 54). Der verheerte Stadtteil ist voller Netze, in denen sich immer wieder die eingesponnenen Kadaver von Ratten, Funkeldrachen und Katzen finden lassen.

Die gespenstische Stille dieses Gebiets wird nur von platzenden Sumptgasblasen sowie dem Getrappel und dem Fiepen der schwarzen Rattenscharen unterbrochen, die hier schon seit Jahrtausenden ihre Heimat haben. Überall findet sich faulendes Humusmaterial, viele alte Gebäude sind halb im Schlamm versunken. Je weiter man sich dem Zentrum dieser grausigen Landschaft nähert, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, auf halbverrottete, zuweilen spröde und mit verzerrten Rissen übersäte elfische Statuen zu treffen, die in grotesken Stellungen aus der Landschaft ragen. Erst bei näherem Hinsehen erkennt man, dass man vor einigen der elfischen Opfer steht, die einst unter dem Blick des Basiliskenkönigs verholzten bzw. verwurzelten und deren Gesichtszüge - falls überhaupt noch zu erkennen - von namenlosem Entsetzen künden.

Tatsächlich sind in oder in der Nähe dieser Statuen - sofern sie nicht endgültig verrottet sind — oftmals noch die Seelen der einstigen (größtenteils längst wahnsinnigen) Opfer gebunden, so dass hier nicht nur für gespenstische Phänomene (siehe S. 55), sondern auch für tragische Geschehnisse und Szenen Platz ist.

Magische Kraftlinien

In Simyala treffen insgesamt fünf Kraftlinien aufeinander. Die Stadt wurde auf einem Ort maximaler Humusenergie errichtet. Hier trafen die Linien des siebten Elementes aber nicht - wie an anderen mächtigen Orten Aventuriens - in einem Punkt zusammen, sondern netzförmig. An Nodices von zwei, drei oder sogar vier Punkten innerhalb des Kraftlinien-Geflechts errichteten die Hochelfen ihre bedeutendsten magischen Forschungsstätten. Katastrophen wie Pyrdacors Sturz und Borbarads Rückkehr haben Aventuriens Kraftlinien derart verschoben, dass der heutige Ver-



lauf der Linien oft einige Dutzend Schritt von dem damaligen abweicht. An den neuen Schnittpunkten konzentrieren sich jene Wesen, die sich von Magie angezogen fühlen. Insbesondere wuchert hier Blutblatt, und Mindere Geister (vor allem mit Humuskomponenten) treiben sich herum. Aber auch die raffinierteren Funkeldrachen haben an solchen Punkten ihre Horte, und gefesselte Seelen gehen um. Die Kraftlinienpunkte liegen heute fast alle in der verdorbenen Zone Simyalas.

Magie in Simyala

Sicherlich werden die Helden auch in Simyala nicht auf das Anwenden ihrer Magie verzichten wollen. Das ist auch gar nicht nötig, da Simyala einer der magischsten Orte des Kontinentes ist - allerdings müssen Ihre Helden sich hier auf einige Überraschungen gefasst machen.

Humuszauber und Heilmagie ist im grünen, im gesunden Teil Simyalas generell um 3 Punkte erleichtert. Umgekehrt ist Eismagie um den selben Faktor erschwert (beides gilt auch für Dschinne der entsprechenden Elemente in Beschwörungs- und Charisma-Probe). Im verdorbenen Simyala jedoch ist die Humusmagie dementsprechend erschwert, während Dämonenbeschwörung und -beherrschung erleichtert sind.

Durch die vielfältigen Kraftlinien, die sich durch Simyala ziehen, nutzen die Zauber die auf sie verwendete Astralkraft besser aus. Das bedeutet: Die Wirkung der Zauber verstärkt sich. Ein HASELBUSCH, der auf einen Strauch Einbeeren gesprochen wird, um die Beeren reiten zu lassen, könnte zum Beispiel den Busch einen ganzen Jahreszyklus durchlaufen lassen: Von der Blüte bis zur Reife, darüber hinaus verfaulen die Beeren gleich wieder, säen sich aus und der Elf hat schließlich drei Büsche voll mit Beeren ...

Diese übermäßige Wirkung sollte jedoch nicht allein zum Vorteil der Helden gereichen. Besonders gewirkte Verwandlungsmagie könnte effektiver sein, als der Magier dies wünschte. Oder ein alter Geist ergreift 'Besitz' von einer gewobenen Illusion, die sich daraufhin der Gewalt seines Meisters entzieht...

Die Magie der *fenvar*

Natürlich profitieren auch die Bewohner der Stadt von den in Simyala vorhandenen Humuskräften. Bedenken Sie überdies: Die Magie der Hochelfen ist über sechs Jahrtausende alt. Sie beherrschen 'Lieder' (wie sie die Formeln nennen), von deren Kraft und Wirkung die Elfen der Jetztzeit nur träumen können. Spielen Sie hier mit permanenten Zaubern, Elfenliedern und Abwandlungen - sowohl in der Wirkung als auch in Bezug auf die Elemente. Ein Beispiel ist die GRANIT UND MARMOR-Variante, mit der der Kaiserdrache Tykrandor im Pyrdacor-Tempel in eine goldene Statue verwandelt wurde. Beeindrucken sollte die Charaktere jedoch hauptsächlich, dass die Magie der Hochelfen noch nach Jahrtausenden ganze Wälder in eine Form zwingt, der diese bis heute nur teilweise entwachsen konnten. Von den Katzenelfen in Simyala haben nur noch wenige die Fä-

higkeit, ihre Magie kontrolliert anzuwenden. Simariel und ihre beiden Berater gehören ebenso dazu wie der Kupferluchs Sylmian und die Baumsängerin Vayadin. Einige der alten Katzenelfen können sich längst nicht mehr in ihre elfische Gestalt zurückverwandeln. Sie sind nur noch in der Lage, ein oder zwei unkontrollierte Effekte zu wirken, bei der sie große Teile ihrer Astralkraft verschleudern. Diese Zauber, bei denen es sich meist um Kampfmagie handelt, sind für sie selbst aber fast ebenso gefährlich wie für ihre Gegner.

Heimliche und unheimliche Bewohner der Ruinen

Die Katzen

Durch eine große Selbstverwandlung nahmen einige wagemutige Hochelfen Simyalas dauerhaft die Gestalt von Katzen an. Allerdings wählten sie nicht alle die Erscheinungsform der 'Hauskatzen', wie sie in **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** (S. 33 ff.) beschrieben sind, sondern je nach Temperament der Elfen auch die eines Luchses oder einer Schreck- oder Wildkatze. In dieser Gestalt bewachen sie Simyala bis heute.

Da sie auch als Katzen ein Elfenleben lang existieren (von denen sie in dieser Gestalt sogar sieben bekamen), haben sie alle die Hochelfenzeit noch miterlebt. Tatsächlich aber haben die meisten der (Katzen-)Elfen ihr ursprüngliches Leben nach all den Jahren der Tierhätigkeit fast vergessen - nicht aber ihre Aufgabe.

Die Zahl der Elfenkatzen liegt heute bei etwa 150. Hinzu kommt eine schlecht einzuschätzende Zahl kurzlebiger Nachkommen, die nur wenig intelligenter als normale Katzen sind.

Allen Katzen ist gemein, dass sie immerzu Jagd auf die schwarzen Ratten der Stadt machen. Die Katzenelfen selbst scheuen dabei auch nicht davor zurück, hin und wieder tief in den verdorbenen Teil der Stadt einzudringen. Doch trotz ihrer körperlichen Vorzüge nimmt die Katzenpopulation Simyalas immer weiter ab, denn der Kampf gegen die Ratten fordert seinen Tribut. Insbesondere die Tier-Nachkommen der Katzenelfen, die *fey-dao'ra*, sind den tückischen Rattenscharen nicht gewachsen. Sie sind es, die stets den höchsten Blutzoll zu entrichten haben. Die Gesamtzahl aller schnurrenden Bewohner Simyalas (die Summe aus Elfenkatzen und ihren Nachfahren) liegt bei etwa 400 Tieren.

Herrscher und Ratgeber der Katzen ist seit fast fünf Jahrtausenden Simariel, die Königin der Katzen, die inmitten vieler anderer Katzen nahe der Statue der elfischen Todestgöttin im Zerzal-Tempel thront. Ihre engsten Berater sind die alten Kater Lemodaye und Väraunir, die vor dem Erscheinen des Basiliskenkönigs im Rat Simyalas saßen. Einzig sie und noch eine Handvoll weiterer Katzenelfen vermögen es nach all den Jahren noch, sich hin und wieder - auch aus Gründen des Selbstschutzes - in elfische Gestalt zurückzuverwandeln. So gelingt es ihnen, ihr ursprüngliches Dasein nicht vollends zu vergessen.

Im Gegensatz zu den anderen Katzenelfen verfügen sie noch über einen ausgeprägten elfischen Intellekt und beherrschen sowohl die elfische Sprache als auch ein urtümliches Bosparano/



Alt-Aventurisch, das sie von Geron und seinen damaligen Gefährten erlernt haben. Bei den anderen Katzenelfen bedarf es eines SINNEN FREMDER WESEN, um sich mit ihnen verständigen zu können.

Simariel ist neben der Heerführerin auch oberste Richterin der Katzen. Zu ahnende Verbrechen gibt es jedoch nur drei in Simyala: Verrat, Mord und das Fressen einer Ratte, von denen die Katzen zu recht vermuten, dass sie den Keim des Namenlosen bergen.

Die Ratten

Die finstere Meute des verheerten Stadtteils kennt — entgegen den Sagen - keinen König. Dennoch ist auch den Ratten eine gewisse, bössartige Intelligenz zu eigen. Sie alle sind Träger der Präsenz des Basiliskenkönigs. Ob ihnen dies aber auch bewusst ist, darf bezweifelt werden.

Die Ratten scheuen den Kampf mit den Katzen eher, versuchen diesen aber immer wieder in großer Zahl aufzulauern, um sie dann im Schwärm zu zerreißen. Auch unter ihnen kommen alle Arten von Ratten vor, also Haus- und Feldratten, Wolfsratten und Sumpfratten (siehe **Bestiarium**, S. 94f.).

Haus- oder Feldratte*

MU 10 LE 3 AT 5 PA 0 RS 0 SP 2
GS 4 AU 20 MR 1

Wolfsratte*

MU 12 LE 6 AT 7 PA 0 RS 0 SP 3
GS 4 AU 20 MR 1

Sumpfratte*

MU 15 LE 6 AT 9 PA 0 RS 0 SP 3
GS 4 AU 20 MR 1

*) Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen muss, besteht eine 5%-Gefahr einer Infektion (bei Sumpfratten: 10 %) mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20). Sumpfratten übertragen fast ausschließlich Sumpf- und Jahresfieber.

Funkeldrachen

Im alten Simyala erfreuten sich zahlreiche Elfen an den prächtigen und verspielten Funkeldrachen der Waldinseln mit ihrem smaragdartigen Äußeren (siehe **Bestiarium**, S. 270).

Nach der Verheerung Simyalas und der Errichtung des Spiegelbanns blieben viele dieser Kleindrachen zurück und begannen sich — aus Gründen des Selbstschutzes — schwarmartig zu organisieren.

Heute bilden sie in Simyala eine unabhängige Gruppe von Wesen, deren erste Generationen sich zunächst ausschließlich von den Ratten ernährten, sich aber nach und nach — aufgrund der durch die Ratten aufgenommenen Präsenz des Basiliskenkönigs - zu heimtückischen und gefährlichen Herren des Luftraums entwickelten.

Mittlerweile schrecken sie selbst vor den Katzen nicht mehr zurück und sind insofern auch für die Helden gefährlich.

Ihre Jahrtausende alten Horte haben die Funkeldrachen auf den mächtigsten Baumkronen Simyalas angelegt, die heute bis zum Bersten mit glitzernden und gleißenden Schätzen und Geschmeide der Stadt angefüllt sind - und dementsprechend energisch verteidigt werden.

Funkeldrachen

MU 13 KL 11 IN 11 CH 13 FF 11 GE 12 KK 10
AT*12 PA 8 RS 4 LE 35 AE 15"
TP 1W+3 (Klauen) / 1W+4 (Gebiss) / 2 SP (Feueratem)
GS 13/2 AU 50 MR 7

*) eine AT pro KR

**) Bevorzugte Zauber: AUREOLUS, MOTORICUS, LUCIFERI, VOCOLIMBO

Ikanariaschmetterlinge

Der Ikanariaschmetterling ist eine der wundervollsten Züchtungen der Elfen Simyalas: Seine hellblauen Flügel werden von roten und gelben Tupfen geziert, welche von dunkelblauen und tiefvioletten, zuweilen auch schwarzen Ringen eingefasst sind. Der Flügelrand ist gelbbrot gemasert und schließt mit einem tiefvioletten Ring ab.

Der Tanz der schönen Tiere löst bei dem Betrachter einen glücklichen Rauschzustand aus, wenn er sich hineinversenkt. (Jeder dergestalt Verzauberte kann versuchen, sich mit einer Klugheitsprobe +3 zur Wehr zu setzen.) Der Rausch von 2W6 Spielrunden Dauer steigert danach den Mut des Betrachters um zwei Punkte (auf Kosten der selben Anzahl von Klugheitspunkten) und erhöht generell sein Selbstwertgefühl. Bei zwei- oder dreifacher Anwendung' tritt (bei einer misslungene Intuitions-Probe, die um drei Punkte pro Rauscherfahrung erschwert ist) eine psychische Sucht auf. Diese kann nur von einem Seelenheiler (Boron-, Peraine-, Travia-Priester) geheilt werden und führt bei Entzug (mindestens eine Dosis pro Tag) zu schwerem Größenwahn oder eklatanter Selbstüberschätzung.

Tatsächlich sind die heute in freier Wildbahn lebenden Tiere Abkömmlinge der hochelfischen Zucht Simyalas.

Szitkra, die Hunderttägige

Unheimliche Herrin des verheerten Stadtteils ist Szitkra, eine ebenso intelligente wie gewaltige Baumspinne (siehe **Bestiarium**, S. 199). Ihre 'Großmutter' wurde von den Hochelfen im heutigen Finsterkamm eingefangen, um ihr die begehrte Spinnenseide abzumelken. Später wurde sie durch Zauber besänftigt und (mit anderen Spinnen) im einstigen Simia-Park zur Schau gestellt.

Wie schon ihre arachnoiden Vorfahren macht auch Szitkra im verheerten Stadtteil vorrangig auf Ratten Jagd. Ihre Netze wirft sie aber auch nach Katzen und Funkeldrachen aus, die sie gleichermaßen unnachgiebig verfolgt. Letztere versucht sie seit einigen hundert Jahren recht erfolgreich mit glitzerndem Tand anzulocken, den sie in ihre Netze webt.



Die mächtige Baumspinne ist schon so lange dem latent präsenten, unheilvollen Brodem des Basiliskenkönigs ausgesetzt, dass ihr Wesen nur noch mit drei Worten zu umschreiben ist: Heimtücke, List und Bosheit. Szitkra, die in ihrem Reich über drei weitere, männliche Spinnen gebietet, glaubt, dass die Katzen Simyalas ein Geheimnis hüten — und dessen würde sie zu gerne habhaft werden.

Szitkra

MU 13 LE 50 AT 13 PA 7 RS 3
 TP 1W+5 (Biss)(+Gift*) GS 4 AU 40 MR 13

Normale Baumspinne

MU 10 LE 30 AT 8 PA 2 RS 1
 TP 1W+3 (Biss)(+Gift*) GS 4 AU 20 MR 6

*) Bei Schaden durch Biss Gift (mehrmals): Stufe 5; AT, PA, GE, FF, KK je - 1 ; pro Tag regenerieren sich die genannten Werte um jeweils einen Punkt.

Andere Tiere

Prinzipiell existieren in Simyala (vor allem in den unversehrten Stadtteilen) noch immer zahlreiche weitere Klein- und Kleinstiere. Einige von ihnen sind wundersam, etwa die armlangen Riesenregenwürmer, die bei Gefahr harmlosen Schlamm verspritzen, oder die leuchtend violetten Drafliegen, die sich gern auf alles setzen, das eine magische Aura besitzt (und wer weiß heute schon noch, dass man diese wirkungsvoll mittels Gesang vertreiben kann). Gefährlicher sind die Todeshörnchen (siehe **Bestiarium**, S. 87), die sich mit ihrem spitzen Kopfhorn voran aus großer Höhe auf ihre Opfer fallen lassen, oder die recht aggressiven Wühler (siehe **Bestiarium**, S. 113).

Geister und Seltsame

Angeichts der Art und Weise, wie die Hochelfen einst zu Tode kamen, darf es nicht verwundern, dass man — insbesondere im verheerten Stadtteil Simyalas — hin und wieder auch auf einige unheimliche Manifestationen stoßen kann. Gemeint sind vor allem wehklagende Irrlichter und Gruftnebel, vereinzelt aber auch Todesfeen. Letztere offenbaren sich — ähnlich wie die Eisfeen in Pardonas Reich nahe des Himmelsturms (siehe **Firuns Atem**, S. 28) — als liebliche, geisterhafte Elfen, ihr würgender Kuss jedoch treibt faulige Wurzeln in die Körper ihrer Opfer (1W6 SP pro KR, bis die Todesfeen mittels magischer Schadenseinwirkung — oder ähnlicher Methoden - vertrieben werden).

Magische Gewächse

Da Simyala auf einem Zentrum der Humusenergien errichtet wurde, gediehen hier — bei entsprechender Pflege - auch die anspruchsvollsten Pflanzen. Im Laufe der Jahrhunderte ergingen sich die Hochelfen Simyalas in einem regelrechten Sammeleifer mit dem Ziel, möglichst alle Pflanzen, Sträucher und Kräuter Aventuriens innerhalb der Metropole zu versammeln. Zum einen geschah dies aus ästhetischen Gesichtspunkten, zum ande-

ren, um die botanischen Schätze — nach eingehender magischer Behandlung — für praktische Verwendungen zu erschließen. Und es heißt, dass einige der Elfen bei diesem aussichtslosen Unterfangen wahnsinnig wurden.

Neben dem unverhältnismäßig erhöhten Vorkommen so seltener und begehrter Gewächse wie Alraune, Kairan, Lulanie, Tarnelle, Thonnys und Traschbart steht zu vermuten, dass in Simyala bis heute auch noch zahlreiche andere heilsame, giftige und/oder gefährliche Pflanzen überdauert haben.

Regelrecht wundersam sind vor allem einige einzigartige Gewächse, die — wie die oben beschriebenen Himmelsposaunen - längst ausgestorben sind, oder die — wie die Leuchtkürbisse oder die Nutzpflanzen des täglichen Bedarfs - Ergebnisse magischer Zuchtversuche der Hochelfen waren. Zu dieser Spezies gehören zum Beispiel:

Die Zauberlinde

Aussehen: eine gewaltige, mehr als dreißig Schritt hohe Linde, deren Borke und Holz von heller, weißbrauner Farbe ist und die man heute angeblich auch noch im albernischen Farindelwald und im bornischen Silvanden Fae findet. Oben in der Krone erkennt man Nüsse mit silbrigen Schalen und große Blätter, von denen honiggelber Saft tropft (um die hochgelegenen Nüsse zu erreichen, sind drei *Klettem-Proben* + 4 notwendig).

Wirkung: Wenn man eine der Zaubernüsse isst, kann das verschiedene Auswirkungen haben: Der Held kann wie unter der Wirkung des Zauberliedes für einen ganzen Tag alle magischen Handlungen um drei Punkte leichter ausführen (1-2 auf W6). Oder aber er schläft sofort nach der Einnahme der Nuss für eine Stunde ein, während sein Geist durch die Feenwelt wandelt (3 auf W6). Es ist auch möglich, dass er sich für sechs Stunden in einen Singvogel verwandelt (4-5 auf W6) oder bis zum nächsten Vollmond gegen jegliche Beherrschungsmagie, Druidenrituale und Hexenflüche gefeit ist (6 auf W6).

Leider kann die genaue Wirkung jeder Nuss nur mit einem ANALÜS +9 bestimmt werden. Die Einnahme einer weiteren Nuss während der Wirkungsdauer der Ersten erbringt keine zusätzlichen Ergebnisse.

Das Holz des Baumes ist unzerbrechlich, dabei jedoch so biegsam, dass es nicht für das Herstellen von Waffen zu verwenden ist. Eventuell lassen sich in Simyala auch Nüsse der Zauberlinde finden, die von den Hochelfen bisweilen tatsächlich mit Zaubern belegt wurden, die in ihrer Wirkung den Erzählungen mancher Märchen entsprechen.

Lichterbäume

Aussehen: etwa fünf Schritt hohe Bäume mit weit ausladendem Blätterdach. Die Blüten dieses Baumes treten in verschiedenen Formen und den Farben Rot, Orange, Gelb, Kobaltblau und Magenta auf. In der Nacht beginnen die Blüten - ähnlich wie die Leuchtkürbisse — laternenhell zu leuchten und strahlen die Umgebung in den schimmernden Farbtönen ihrer Blüten an. Die Lichterbäume sind von den ehemaligen Bewohnern der Stadt nur nahe der alten Festplätze angesiedelt worden.



Wirkung: Die Blüten verlieren ihre Leuchtkraft, wenn man sie pflückt.

Edelsteinbüsche

Aussehen: kaum hüfthohe Sträucher, die recht unscheinbar wären, wenn ihre Früchte nicht aus geschliffenen Edelsteinen bestünden: Smaragde, Rubine, Aquamarine und Onyx schimmern an den dünnen Zweigen.

Wirkung: Die größten Steine, die sich nur mittels einer KK-Probe +4 abreißen lassen, haben immerhin ein Gewicht von zehn Karat. Da es sich bei den Edelsteinen aber in Wahrheit noch immer um Früchte handelt, faulen sie binnen 2W6 Tagen.

Regenbogenlotos

Aussehen: Auf einigen Wasserflächen, Teichen und Seen Simyalas schwimmen bunte Lotosblüten, die einen Durchmesser von mindestens vier Spann haben. Ein Regenbogen entspringt dem Blütenkelch und spannt sich bis in sieben Metern Höhe in die Luft.

Wirkung: Der Lotos besticht vor allem durch den schönen Regenbogen. Berührt ein Held den Bogen, so übernehmen seine Kleidung, Haut und Haare für 1W6 Stunden die Farben, die er berührt hat. In dieser Zeit kann der Held - wenn er Astralpunkte ausgibt (man denke an den Dunklen Brunnen im Stein der Mada ...) - intuitiv eine Regenbogenbrücke gleich dem SOLIDIRID FARBENSPIEL erschaffen (2 ASP pro Schritt Länge, bei Kundigen dieses Zaubers sogar nur 1 ASP pro Schritt Länge).

Glockenklang

Aussehen: große Blumen mit gelben Blüten, die in Form einer Glocke vom Stengel hängt. Es finden sich immer mehrere Blumen mit verschiedenen großen Blüten.

Wirkung: Schlägt man die Kelche an, erklingen sie im reinsten Klang eines Glockenspiels. Je größer ein Blütenkelch ist, desto tiefer klingt er.

Würgeranken

Aussehen: Die Ranken sind für gewöhnlich in dichtem Buschwerk oder inmitten der rissigen Borke großer Baumgiganten verborgen. Sie sind mehrere Schritt lang und fingerdick.

Wirkung: Die Existenz dieser widernatürlichen Ranken ist auf die namenlose Präsenz zurückzuführen. Die Ranken finden sich besonders häufig im verheerten Teil der Stadt. Eine Heldengruppe in Reichweite der Würgepflanzen wird von 2W6 Ranken gleichzeitig angegriffen, die sich um Rumpf, Hals, Arme und Beine schlingen (AT 10). Die Opfer können dem Angriff nur mit einer *Ausweichen*-Probe entgehen. Jede Ranke drückt so fest zu, dass sie jede Kampfrunde W6-2 SP verursacht. Eine Ranke gilt als durchgeschlagen, wenn man ihr 4 TP zufügt.

(Verfluchte) Schätze

Trotz der schwarmartig in Simyala auftretenden Funkeldrachen (siehe Bewohner der Ruinen), die schon seit Jahrtausenden alles an sich gerafft und in ihren Horten verwahrt haben, was sie in

Simyala an glitzernden Gegenständen finden konnten, können die Helden in Simyala noch immer zahlreiche Schätze entdecken. Es handelt sich vornehmlich um elfische Schmuckstücke (Ringe, Ketten, Stirnreife) aus Edelmetall (Gold, Silber, Mondsilber), die zuweilen mit kostbaren Edelsteinen besetzt sind (v.a. Gwen Petryl, Turmalin, Opal, Türkis, Achat). Daneben finden sich auch wertvoller Hausrat, kostbare Kunstgegenstände und Instrumente sowie verzauberte Waffen, Rüstungen und andere Artefakte nach Maßgabe des Spielleiters. Jeder dieser Gegenstände für sich ist in Aventurien bereits wertvoll genug, um als ein echter Schatz gelten zu können.

Unglücklicherweise wirkte sich der unnatürliche Tod Tausender Elfen auch auf jenen Teil ihrer Habseligkeiten aus, denen ihre größte Gier galt: Ein Teil dieser kostbaren Funde muss daher wie beseelte Artefakte gehandhabt werden, die den Helden - je nach Charakter der Beseelung - nur Pech und Unglück bringen (pro Fundstätte ist dies bei einer 1-3 auf dem W6 der Fall). Helden mit einem Intuitions-Wert von mindestens 11 können irgendwann (abhängig von der Anzahl der beseelten Artefakte, die die Gruppe bei sich trägt) ein mehrstimmiges, immerwährendes Wispern und Flüstern hören: die aufhochelfisch schimpfenden Funde. Dies kann so weit führen, dass diese Helden vor jeder Aktion zu Konzentrationszwecken eine KL-Probe +1 ablegen müssen, wollen sie nicht ständig Probenaufschläge von 1 bis 3 Punkten riskieren. Schlussendlich kann dieses ewige Gewisper einen Charakter leicht in den Wahnsinn treiben - besonders, wenn er beginnt, die Stimmen zu verstehen ...

Einzelne, besonders wertvolle Kleinode haben zudem die Tendenz, verflucht zu sein und ihrem neuen Besitzer Unglück, ja, den Tod zu bringen. Stellen Sie diesen Fluch im Verlauf des Abenteuers dar: Wie der Stern von Selem haben solche Artefakte das Zeug dazu, ganze Herrscherdynastien ins Verderben zu stürzen.

Entdeckungen in Simyala

Unabhängig vom Haupthandlungsstrang können die Helden jederzeit seltsame, faszinierende und/oder gefährliche Entdeckungen in der Humusstadt machen. Im Folgenden finden Sie daher eine meisterliche Spielwiese an wundersamen Orten und Funden, die Sie beliebig in den Haupthandlungsstrang einflechten können. Diese Liste ist natürlich auch als Aufforderung und Anleitung für eigene Kreationen zu verstehen:

Sala des Katzenclans

Ein 70 Schritt hoher Wohnbaum, der von einer schmalen, sich empor 'wendelnden' Rampe umwunden ist. Der Weg, nach Jahrtausenden überwuchert und verwachsen, muss selbst, als erschaffen wurde, zu schmal für Elfen gewesen sein. Die Haupthalle in der Baumkrone ist ohne Klettern nicht zu erreichen.

Dies war der Versammlungsort jener Sippe oder Gemeinschaft der Elfen Simyalas, die Katzen als ihr Namenstier gewählt hatten. Der Clan war, wie bei den meisten Elfenvölkern, der zahlenmäßig stärkste, die Sala so etwas wie ein Vereinshaus (dessen



Funktion heute praktisch der Tempel der Zerzal übernommen hat). *Dera'däo valva iama* (ADLER, WOLF UND HAMMER-HAI) war diesen Elfen vertraut wie Menschen das Schlafengehen; Katzesein war ihnen zweite Natur. Der Baum wurde daher nur in Katzengestalt betreten. Die Sala bot so etwa einem Zehntel aller Einwohner Simyalas Platz.

Heute dient die Sala als Verbannungsort für ein gutes Dutzend im Laufe der letzten Jahrhunderte wahnsinnig gewordener Katzen (elfen), die dort oben durch einen dauerhaften BAND UND FESSEL gebunden sind — und alles attackieren, was nicht katzenartig ist. Diese Katzen haben ihr elfisches Wesen verloren und sind nicht mehr zu Kommunikation oder klaren Gedanken fähig.

Schrafelder

Die Helden werden erstaunt einige bestellte und in verschiedenen Wachstumsstadien stehende Kornfelder vorfinden, in deren Nähe seltsam knorrige Bäume wachsen ...

Die Felder werden seit dem Untergang Simyalas von Generationen von gebundenen (und recht lethargischen) Waldschraten bestellt und geerntet, auch wenn sich außer den Vögeln Simyalas niemand über den Erntesegen freut. Unweit der Felder findet sich ein Schratwäldchen, das man auch als Baumschule für junge Waldschraten bezeichnen könnte ...

Gelingt es den Helden, den Jahrtausende alten Bann zu lösen (die Zerschlagung eines schritthohen (!) Tannenzapfens auf einer versteckten Lichtung, in dessen Lamellen unzählige kleine Achate eingelassen sind), gewinnen die Waldschraten eine Freiheit zurück, die sie nie kannten. Wie sich diese Tat auf das Verhalten der Schraten auswirken wird, werden wohl erst die nächsten Jahrzehnte und Jahrhunderte zeigen.

Halle der Edelsteinschleifer

In einem blühenden *aiyeona* (Isdira für 'Wohnbaum seit ewig'; Ahornbaum) in ungefähr 15 Schritt Höhe ist ein auffälliger, gelbgolden glänzender Baumbalkon auszumachen, an dem lange bernsteinartige Gebilde gleich dem Wachs tropfender Kerzen herunter hängen.

Wer einen Weg dort hinauf findet, entdeckt eine alte Werkzeughalle hochelfischer Edelsteinschleifer. Und nicht nur das: In der Baumhalle hinter dem Balkon findet sich nebst Werkbänken und Werkzeugen ein wahrer Schatz an geschliffenen und ungeschliffenen Edelsteinen: ein Fund, der alles in allem an die 2.000 Dukaten wert sein mag.

Argerlicherweise ist die gesamte Szenerie in einem längst ausgehärteten, zum Teil schrittdicken Schwall aus Baumharz erstarrt, der einst aus einer alten, klaffenden Wunde des *aiyeona* geströmt ist.

Um die Edelsteine aus dem Harzpanzer heraus zu brechen, benötigt man pro Edelstein 1W6 Minuten. Nach einer halben Stunde finden sich allerdings nahe des Ausgangs nach und nach immer mehr gierige Funkeldrachen ein, die schon lange auf eine Möglichkeit gewartet haben, die glitzernden Steine in die Krallen zu bekommen ...

Das Nudraesten

In der Krone einer 25 Schritt hohen, bizarr verdrehten Blutulme befindet sich eine kuppelförmige, gen Himmel offene Zauberwerkstatt, die über und über mit Blutblatt bewachsen ist. An den Wänden sowie zwischen den Zweigen und Blättern der Rankenpflanze huschen kaum erkennbare, rote Salamander umher.

Die Helden haben eine der alten elfischen Forschungsstätten gefunden, was man auch anhand des fast fünf Schritt hohen, ebenfalls rankenbewachsenen 'Elfenfüllhorns' erahnen kann, das aus einem den Helden völlig unbekanntem Material besteht. Das schneeweiße Artefakt schwingt sich von der Kuppeldecke bis zum Boden der Halle, gestützt allein durch goldschimmernde Verstrebrungen aus gehärtetem Baumharz. Unten aber, am spitz zulaufenden Ende, befindet sich ein Hahn aus reinem Mondsilber. Was die Hochelfen hier einst aus Morgentau und anderen Zauber-Ingredienzen gewannen, war ein Tonikum zur Abmilderung von Altersbeschwerden, das — einmal auf der Haut verteilt und dank einer sanft verjüngenden Wirkung - körperliche Gebrechen dauerhaft linderte und darüber hinaus den Effekt eines CHARISMA, PERSÖNLICHKEIT hatte. Heute ist der einzelne, regenbogenfarbene leuchtende Tropfen, der sich nach Jahrtausenden am Grund des Füllhorns angesammelt hat, derart hochkonzentriert, dass er nach Hautkontakt (oder gar bei Einnahme) die Wirkung eines gewaltigen IMMORTALIS IUVENIR entfaltet; spricht: Der Körper des Helden verjüngt sich zusehends. Ein anfangs angenehmer Effekt, der zum Entsetzen des Opfers nicht enden will. Tatsächlich durchläuft der Held innerhalb von einem Tag die Altersstadien vom Greis bis zum Säugling, bis dieser letztlich als nicht mehr lebensfähige Leibesfrucht 'verstirbt'. Ein VERWANDLUNGEN BEENDEN +30 vermag den Effekt zu beenden, jedoch nicht rückgängig zu machen. Dazu bedarf es schon der Zauberkraft der elfischen Katzenkönigin Simariel, die dafür bestimmt einige wundersame Kräuter und/oder Artefakte benötigt, die zu finden jeweils eigene Questen darstellt.

Das Elfenbad

Irgendwo, beginnend in zehn Metern Höhe, erstreckt sich bis zum Boden eine auffällig große, terrassenförmig angelegte Anlage aus verschiedenen großen Bäumen, deren Kronen zu breiten, rosenförmigen Becken verwachsen sind. Vereinzelt sprudelt noch immer Wasser aus den glockenblumenartig modellierten Kapillaren der Mutterbäume in diese künstlichen Becken. Diese sind bis zum Rand mit leicht brackigem Wasser gefüllt, auf denen weiße Seerosen schwimmen und Mücken in Schwärmen fliegen.

Am Boden der Becken befinden sich (fest eingelassene) Steine aus Gwen Petryl, die das Bad nächtens einst in heimeliges Licht tauchten. Am Grunde eines der Becken liegt ein formschöner, spitz zulaufender Dreizack von goldener Farbe (das Artefakt eines Hochelfen aus Isiriel), das im Kampf nicht nur 1W+3 TP verursacht, sondern seinem Träger dreimal die Woche für jeweils eine Viertelstunde erlaubt, Wasser gleich dem Zauber IN SEE UND FLUSS zu atmen.



Leider ist es nicht ganz einfach (und ungefährlich), den Dreizack zu erbeuten, da die Beckenränder nicht nur durch Moose glitschig sind, sondern auch ein halbes Dutzend Riesenamöben in Ecken und Winkeln der Becken auf Beute lauern.

Riesenamöbe*

MU 18 LE 31 AT 12 PA 0 RS 0

TP 1W+3 (Umschlingen) / SP durch Schleim

GS 0,25 AU 100 MR 18

*) Besondere Kampfmodifikationen siehe **Bestiarium**, S. 211.

Das rauschende *valvamar* (Isdira für: weiche Quelle)

Inmitten eines kleinen Sees erhebt sich ein zehn Schritt hoher, künstlich gewachsener, blauer Portalbogen in Gestalt zweier großer, aufgerichteter Einhörner. Das Kunstwerk wurde zur Gänze aus dem blauschimmernden Rankengewirr zweier tropischer Stauden mit Hunderten von glockenartigen, himmelwärts strebenden (und ebenfalls blauen) Blütenkelchen modelliert.

Alle halbe Stunde kippt mit einem klingenden Geräusch eine der hochliegenden Blüten unter der Last des Wassers, das sich ständig auf rätselhafte Weise in den Pflanzenkelchen sammelt. Kaskadenartig füllen sich nun Dutzende tiefer liegende Blütenkelche, die ihrerseits kippen und den gesamten Bogen letztlich in einen rauschenden Sturzbach tranken. Das ebenfalls bläuliche Wasser sammelt sich in dem See, verliert dort aber sehr schnell seine Farbe.

Helden, die von dem klingend-blauen Wasserstrom des Portalbogens kosten (nicht aber vom See), erhalten pro genossenem Schluck 10 LP zurück - allerdings sinkt auch die Körperkraft des Nutznießers pro Schluck für jeweils sieben Stunden um jeweils 1 Punkt.

Die Waldesbibliothek

Einst ein Hort des größten Wissens, der Geheimnisse und der Gelehrsamkeit, sind heute viele der Schätze für immer verloren. Während die Hochelfen Tie'Shiannas ihr Wissen auf Stein- und Goldtafeln brachten, jene Omethions es in Eis niederbannten, nutzten ihre Geschwister in Simyala die Ressourcen, die der 'Stadt des Humus' am nächsten lagen: lebende Pflanzen. Und tatsächlich finden sich in dem Wald, als der die Bibliothek den Helden erscheinen mag, noch

immer 'beschriebene' Dokumente. Die Zeichen des hochelfischen Asdharia mag mancher Held leicht als Ornamentalistik abtun. Doch noch immer ist ein Teil der Bibliothek in seiner ursprünglichen Form erhalten: große Blätter, deren Adern sich zu ewigen Zeichen winden, ganze Bäume, deren Rinde auf mehreren Ebenen beschriftet ist - mit einer Textmenge, die ganze Bücher füllen würde - oder lebende Stelen mit eingraviertem Text. Verloren sind jene kunstvollen und wichtigen Schriften, die einst von ganzen Büschen und Bäumen in ihrer Gesamtheit, mit jedem Blatt, jeder Astgabelung, jeder Wurzelbiegung gebildet wurden. Denn diese Bäume sind durch den Mangel an Pflege zu natürlichem Wachstum zurückgekehrt.

Einige Dokumente können die Helden vor ihrer Abreise sicherlich an sich nehmen - die Stelen zum Beispiel sind zwar auch aus lebendem Holz gewachsen, verändern sich jedoch nicht, wenn sie entwurzelt werden. Zum Transport geeignet ist auch noch die Sammlung von beschrifteten Blättern - doch hier ohne vollendete Sprachkenntnis Zusammenhänge erkennen zu wollen, ist unmöglich. Die

Dokumente, welche die Helden ergattern, können so allemal fragmentarisch sein - die aventurische Wissenschaft aber trotzdem noch revolutionieren, wenn sie denn dereinst entschlüsselt sind.

Hain der Borobori-Bäume

Auf einem ausladenden Balkon, gestützt von einem mächtigen Ast irgendwo auf einem der Wohnbäume, ist ein bizarrer Garten zu finden, auf dem ein regelrechter Mischwald an Borobori-Bäumen (Miniaturbäumen) gedeiht, darunter handspannweite 1.000-jährige Eichen, Ahornbäumchen und viele andere mehr. Bislang gelang es nur einigen Elfen, Bäume zu dieser Miniaturgröße zu züchten. Ein Sammler und Liebhaber botanischer Kunstschätze, etwa der den Helden vielleicht bekannte, exilierte Markgraf Thronwig Bregelsaum zu Warunk (heute 'Oberwahrer der kaiserlichen Fasanerie und Palastgärten') sowie zahlreiche Landschaftsarchitekten im Horasreich würden für jedes dieser Bäumchen zwischen zwanzig und sechzig

Dukaten zahlen (einfache Probe auf *Schätzen*).

Den Helden steht es frei, einige der Bäume 'umzutopfen' und mitzunehmen. Allerdings ist für jeden Transporttag und für jeden mitgenommenen Borobori-Baum eine Probe auf *Pflanzenkunde* +3 nötig, um die kostbaren Pflänzchen unbeschadet zu ihren neuen Besitzern zu bringen.





Der Pyrdacor-Tempel

Der Tempel des Goldenen Drachen der Elemente ist eines der wenigen Gebäude Simyalas, die nicht aus lebendem Holz, sondern aus Stein errichtet wurden. Im Innern ist das spärliche Mobiliar vergoldet, doch viel von dem Wandschmuck wurde grob aus den Halterungen gerissen. Die ehemals die ganze Tempelhalle durchziehenden Feuergräben sind - in Ermangelung nachgegossener Brennmaterialien - längst erloschen. Immer noch atemberaubend schön ist jedoch die Statue, die Pyrdacor als jungen, hellgoldenen schimmernden Kaiserdrachen abbildet, dessen Augen wild funkeln. Ein Magier oder Tierkundler jedoch, der die lebensgroße Figur (und das heißt bei diesem Exemplar sechzehn Schritt Spannweite) näher betrachtet, wird feststellen, dass es sich bei dieser nicht um eine Statue, sondern um einen echten Drachen (!) handelt, der mittels eines PARALÜ-ähnlichen Spruches zu Gold wurde.

Ein schmerzhafter IN DEIN TRACHTEN zeigt zudem, dass der Drache mit der Zeit seine Denkfähigkeit zurückerlangt hat und hier nun vielleicht seit Jahrtausenden bewusst denkend in Unbeweglichkeit verharrt.

Iykran kann gegen das Versprechen der Rückverwandlung als unsicherer Verbündeter gewonnen werden, der in der Endschlacht große Lücken in das Heer der Ratten brennt, sich jedoch schließlich eine Handvoll Katzenelfen schnappt —erstens, um von ihnen zu erfahren, wie er aus dem Spiegeibann herauskommt, zweitens aus Rache, und drittens, um seinen Hunger zu stillen.

Ist der Drache erst einmal befreit, wird ihm seine Einstellung in der Jetztwelt gewisse Probleme bereiten: Für ihn herrscht noch immer der Gottdrache, und seine Kinder mit ihm ...

Der Schlund

Eine 'verholzte', trichterförmige Grube von sieben Schritt Durchmesser, in der kein Grashalm wächst, aber noch immer Echsen- schuppen und uralte, fast völlig korrodierte metallene Rüstungs- teile zu finden sind. Tatsächlich ist dies der ehemalige Schlund einer inzwischen abgestorbenen, Disdychonda-ähnlichen (fleischfressenden) Pflanze, die der 'Exekution' (durch einfaches Hineinstürzen) von Feinden, Spionen und Verrätern diente, die die Hochelfen in Simyala und Umland aufspürten.

Tempel der Nurti

Nurti steht für das Gedeihen, das Wachsen, das Ausstreben. Tatsächlich war dies einst der meist besuchte Tempel Simyalas, da die Hochelfen immer höher hinaufstrebten und selbst, als sie den Zenit ihrer Macht längst überschritten hatten, das Wissen über ihren Untergang durch den eigenen Hochmut ignorierten — und *sobadoc* wurden.

Vom ebenerdig angelegten Nurti-Tempel ist im düsteren Teil Simyalas allerdings über die Jahrtausende hinweg wenig erhalten geblieben - allein zwischen den Schlammpfuhlen versucht die eine oder andere Blume noch, sich zu behaupten. Auf die frühere Nutzung dieses Ortes lässt eine zerschmetterte Statue schließen, deren Einzelteile allerdings nicht zusammenpassen

wollen, da sie in verschiedenen Stadien der Wandlung erstarrt sind. Eine Gesichtshälfte zeigt die von Sylmian, unter dessen Magie die Statue beim Fall Simyalas zerbarst...

Der Zaubermantel

Am Rande der verderbten Zone, inmitten zahlreicher Geronsblut- Pflanzen (siehe **Herbarium**, S. 161), hängt über einem Strauch ein weiter Mantel mit Kapuze. Wie ihn die Helden finden, überlassen wir Ihnen als Meister - denn dieser Mantel ist unsichtbar. Aus weißem Schlangeneder geschaffen und mit INFINITUM IMMEDAR und der mächtigeren Urform des VISBILIVANITAR belegt, stellt er einen Höhepunkt hochelfischer Zauberkunst dar. Fast jeder Aventurier hat schon als Kind die Sage von Geron dem Einhändigen gehört (siehe **Dunkle Städte, lichte Wälder**, S. 62f.), der Simyala erreichte und dort einen Tarnmantel fand (vermutlich auf Grund eines Fingerzeigs der Katzenkönigin Simariel). Wer den Mantel anlegt, wird mitsamt seiner Ausrüstung vollständig unsichtbar. Es ist der Traum jedes Helden - beinahe. Das musste auch Geron reststellen. Denn wenn man eine Waffe schwingt - insbesondere Siebenstreich - öffnet sich der Mantel unweigerlich und zeigt seinen Träger.

Wo Geron sichtbar wurde, da traf ihn der Fluch des Basiliskenkönigs. Als Geron nach seiner sechsten Tat floh, wusste er, dass er des Todes war. Während hinter ihm das Rattenheer tobte, in das er das Ungeheuer zerschlagen hatte, streifte er den verfluchten Mantel ab - und dort hängt er seit über zweitausend Jahren. Auf der sichtbaren, weißen Innenseite, vor allem unter dem rechten Arm, ist der Mantel bis heute mit dem vielleicht grausigsten Gift getränkt, das der Namenlose jemals schuf - unsichtbar natürlich. Schon Augenblicke nach dem Anlegen fühlt der Träger, wie seine Haut zu faulen beginnt. Die Kleidung darüber zerfällt binnen Sekunden, Metall verrostet in einer Minute.

Einige Momente wird sich der Träger als größter Held der Geschichte fühlen, dann durchlebt er Augenblicke der Todesangst. Das Gift klebt am Leib, der Stoff des Mantels scheint sich dort förmlich in den Träger hinein zu fressen und muss mit Gewalt vom Leib gerissen werden, wobei sich auch Hautetzen lösen - und die entstehenden Wunden bedürfen schneller Versorgung. Wollen die Helden den Mantel mitnehmen, beginnen die Wunden sofort wieder zu schmerzen, wenn er nur in die Nähe des Opfers kommt, ab zwei Schritt brechen sie wieder auf Selbst aus einem zusammengerollten Mantel tropft das Gift langsam hervor und frisst sich durch Rucksack, Tasche, Sattel und Pferd ...

Kurz: Quälen Sie die Helden, bis diese begreifen, dass sie diesen Schatz nicht mitnehmen können.

Der lebende Streitwagen

Auf dem Boden, zwischen den Wohnbäumen und nahezu verdeckt von mehreren schritthohen Farnen, kann eine wunderschöne Elfentrioika, ähnlich der von Ariana Einhorngruß, gefunden werden. Das dunkle Holz des Wagens glänzt in matter Farbe, allerdings: Seine Räder sind mit dem Boden verwurzelt. Was die Helden nicht wissen können, ist, dass der Streitwagen aus dem magisch veränderten Holz des rachsüchtigen (heute maraska-



nischen) Nemezjin-Baumes erbaut wurde, der jeden, der ihn nur berührt, mit Hass verfolgt. Etwa eine Spielrunde benötigt der Wagen, um seine Wurzeln 'einzufahren', anschließend wird er solange nicht mehr ruhen, bis er sein Opfer zu Tode gehetzt hat.

Für die Helden ist der Streitwagen zwar nur am Erdboden Simyalas gefährlich, doch dafür vermag das rachsüchtige Gefährt sein Opfer unheimlicher Weise überall aufzuspüren und sich gegebenenfalls auch auf die Lauer zu legen ...

Samtene Pfoten

Auf verlorenem Posten

Fauchen und Fiepen sowie ein Übelkeit erregender Gestank sind die ersten Hinweise auf Leben, denen ihr an diesem Ort begegnet. Doch die Laute lassen nicht auf ein friedliches Miteinander dieser Wesen schließen.

Das Bild, das sich euch bietet, spricht von Verzweiflung und Mordlust: In einer Grube krallt sich ein kupferroter Luchs auf einem umgestürzten Baumstamm fest, während die Senke um ihn herum von schwarzbeapelzten Rattenleibern erfüllt ist. Der Luchs ist die bei weitem größere Kreatur in diesem Kampf und seine Tatzen sind vom Rattenblut bereits tiefrot gefärbt. Doch für jeden angreifenden Nager, den die Raubkatze zerfetzt, beißen sich zwei weitere in seinem mittlerweile vielfach verwundeten Pelz fest.

Als die Gruppe eurer ansichtig wird, geht eine Bewegung durch die Rattenmeute, von denen sich einige nun zu euch umschauen und - so sonderbar dies auch scheint - ihre Umgebung sichern. Eine plötzlich in eurem Geist explodierende Stimme raubt euch fast das Bewusstsein und gemahnt an ein verzweifertes Kreischen.

(Allein des Asdharia (Altelfisch) mächtige Charaktere verstehen ein panisches: "Hilfe (Verzweiflung, Kraftlosigkeit, nahender Tod)!")

Meisterinformationen:

Naheniel und Allechandriel stürmen sofort voran, die Aleezas gezogen, und speißen so viele der Ratten auf wie möglich. Der Rote Pfeil hält die Ratten offensichtlich nicht seines Bogens würdig und schließt sich ihnen mit seinem Jagdmesser an.

Die Rattenmeute teilt sich nun, so dass ein Großteil der Tiere sich gegen die Neuankömmlinge wendet, die ohne Hilfe der Helden arge Probleme gegen das Heer haben werden. Wenn die Charaktere helfen, sollte es etwa so passen, dass jeder fünf bis sechs Ratten erschlagen muss, bevor sie sich den fünf verbliebenen des Luchses widmen können. Richten Sie es dergestalt ein, dass einige Helden ihre Ratten eher besiegt haben als die Elfen, damit auch die Spieler zu Sylmian Silberauge (denn um diesen handelt es sich bei dem Luchs) eine Beziehung aufnehmen.

Silberauge

In einem Berg voller Leichen bricht der kupferfarbene Luchs erschöpft zusammen, Herz und Lunge pumpen wild. Einige Au-

genblicke scheint es, als würde er seinen Wunden erliegen, sich im Todeskrampf strecken — da schließen sich die Wunden langsam wieder.

Schließlich öffnet der Luchs die Augen. Sie gleichen eher Elfenaugen als denen eines Tiers: Wie flüssiges Silber glitzern sie und erscheinen viel zu groß für ein Tier seiner Rasse. Schwerfällig erhebt er sich, wandert auf euch zu und streift an euren Beinen entlang, während sich zwischen ihm und Naheniel ein kurzes, zweistimmig-gesungenes Gespräch entspinnt. (Des Asdharia mächtige Charaktere erfahren, dass Sylmian sich vorstellt und euch dankt, von Naheniel jedoch darauf hingewiesen wird, dass nicht alle die Sprache der Alten sprechen. Daraufhin wiederholt er in Bosparano und Gedankenbildern:) "Habt Dank, Retter, die ihr meine Leben bewahrtet. Vor euch steht Sylmian Silberauge, Kämpfer der Königin Simanel. Gedeihen und Dankbarkeit."

Meisterinformationen:

Versuchen Sie, im folgenden Dialog eine altertümliche Sprache zu wählen, die einer gänzlich anderen Grammatik folgt als üblich. Lassen Sie Sätze unvollendet und Verben aus, um zu zeigen, dass ein Hochelf den häufig vielfachen Wortsinn seiner Sprache nicht so einfach in eine viel einfachere Sprache übersetzen kann. Wichtig ist, dass Sylmian immer von "seinem Leben" (Plural!) spricht. Die Helden haben ihm nicht nur eines seiner Leben, sondern auch noch das letzte bewahrt, dass ihm noch übrig bleibt ... Hätten ihn die Ratten weiter zerfleischt, wäre auch dieses verloren gewesen.

Sylmian teilt den Helden Folgendes mit:

- Die Ratten sind unruhig. Seit langem (und das meint er so!) hätten sie sich nicht mehr so wild entschlossen auf einen der ihren gestürzt.
- "Sie" (der Elfenluchs und die Seinen) sind ein Heer der Katzen, das seit dem Fall Simyalas gegen die Ratten kämpft, besonders, *seittala'or* (das Rosenohr) das *taub'kharza* zerschlagen habe. (Gemeint ist natürlich Geron, der den Basiliskenkönig vermeintlich erschlagen hat. Dass er ihn nur zerschlagen hat, sollte einem Rondragläubigen gar nicht schmecken ...)
- Einst waren *siefenvar* (Hochelfen), die Höchsten der Elfen, die sich opferten, um das *taub'kharza* (den Basiliskenkönig) zu bannen und gegen seine Heerscharen zu kämpfen. Doch von den *fenvar* sind viele *dh'ao valavia mandr'ama* (ein des Asdharia nicht vollständig mächtiger Charakter kann nicht entscheiden, ob dies tot oder ins Seelentier der Kraft verwandelt meint).

- Das Ende ist nah. Der *in'mada'ir* (Geflecht aus Winden, Mondlicht und Sternen = Spiegelbann) zerbricht, und die *in'dhaao* (Verkörperung/Leib der Winde) ging mit *tala'or* fort. Sogar *der dhaza* sei entfesselt und habe einen gewaltigen Riss in den Spiegelbann gebrochen.

- Königin Simariel führt die Katzen in den Kampf. Sie war schon eine große Kriegerin, als Simyala fiel. Sie ahnt, dass die letzte Schlacht kurz bevor steht.

Sylmian ist gerne bereit, die Expeditionsgruppe zu Simariel zu führen, und läuft voran — Richtung Zerzal-Tempel.

das dicke Wurzelwerk gelangen, an dem er sich auf einem bereits von Hunderten von Krallen zerfurchten Weg herabhangelt. Da der Weg ursprünglich für Elfen gedacht war, bietet er auch den Helden — mit einigen Mühen — Platz.

Meisterinformationen:

Der Weg wird für die weniger geübten Kletterer unter den Helden vermutlich nur mit Seil gut gangbar sein - für Ratten zumindest ist er nicht lebend passierbar, da sie mit weniger guten Krallen und Gleichgewichtssinnen ausgestattet sind als die Elfen in ihren Katzenkörpern. Bei den plumperen tierhaften Kletterern ist ein Absturz sehr wahrscheinlich, der ob der Tiefe der Höhle mit dem sicheren Tod endet.

Im Reich des Todes

Meisterinformationen:

Elfen der Jetztzeit werden über die Fülle von Tempeln in Simyala vermutlich nur den Kopf schütteln - schließlich erzählen die alten Lieder, dass die Hochelfen unter anderem wegen ihres Hochmutes fielen - dem Hochmut, die ihnen zu Göttern zu ernennen. Zerzal jedoch ist ein elfisches Prinzip: die Zerstörung, Vernichtung, das Ende, der Tod. Die Hochelfen verehrten dieses Prinzip als Göttin, als Persönlichkeit, und brachten ihm Opfer. (Den Helden mag die Göttin wie eine Mischung aus Rondra und Boron erscheinen, dabei so gnadenlos wie Firun.)

Der kupferfarbene Luchs tragt voran, vorbei an immerblühenden elfischen Blumenkunstwerken und längst überwucherten Ruinen, abseits zu einem einzeln stehenden Baum gigantischer Größe. Stamm, Äste, sogar die dünnen, spärlichen Blätter sind pechschwarz.

Als ihr näher kommt, erkennt ihr jedoch auch fahlweiße Einschlüsse in der Rinde des Stammes, die sich bei eingehender Betrachtung als Knochen und Schädel herausstellen. Auch andere Auswüchse lassen selbst einem Boroni das Mark in den Knochen gefrieren: Der sicherlich zehn Schritt durchmessende Stamm ist übersät von groben elfischen Gesichtern, die sowohl verzerrte, verzweifelte, als auch gelassene Ausdrücke tragen ...

Sylmian klettert allerdings nicht in den kaum noch lebendig wirkenden Baum hinauf, sondern in einen Spalt des Stammes und darin hinab ins Erdreich. Seine scharfen Krallen und Jahrtausende der Übung lassen ihn flink durch den steilen Stamm auf



Der Tempel der Zerzal

Ihr steigt hinab in einen kunstfertig gearbeiteten Dom, dessen Wände und Möbel aus aufwendig geformtem Erdreich bestehen. Halt gebend und verzierend grätschen sich die bleichen Wurzeln des Totenbaumes oberhalb der Höhle entlang der gewölbten Decke und erinnert so an das Grätenskelett eines Frisches.

Entlang der Wände finden sich Nischen, in denen elfische und tierische Skelette den Raum 'schmücken' - besonders Katzenschädel finden sich häufig. Die abgelegene der beiden kurzen Wände besteht aus einer Schräge, die gegenüberliegende Wand bietet einer Statue Platz. Zerzal die Jägerin, eine befeilte, luchsköpfige Frau mit drohendem Gebiss, Krallenhänden und peitschendem Katzenschwanz, ist völlig aus Gold gearbeitet und sucht in ihrer Detailfülle und Kunstfertigkeit selbst unter den elfischen Kunstwerken eurer Zeit ihresgleichen. Vor dem Sockel der Statue steht ein aus Erdreich geformter Altar mit Goldbezug auf der sich zur Mitte vertiefenden Oberfläche, in deren Mitte sich ein Loch befindet — ein Opferaltar.

Neben den unbeweglichen Einrichtungsgegenständen finden sich hier, im Tempel der Vernichtung, Katzen. Bei der Menge der anwesenden Vierbeiner müsste selbst diese große Halle eigentlich unerträglich stinken. Dennoch: Hier herrscht ein nur leicht muffiger Geruch.

Neben den unbeweglichen Einrichtungsgegenständen finden sich hier, im Tempel der Vernichtung, Katzen. Bei der Menge der anwesenden Vierbeiner müsste selbst diese große Halle eigentlich unerträglich stinken. Dennoch: Hier herrscht ein nur leicht muffiger Geruch.

Als ihr versammelt unter dem Wurzelwerk steht, bemerkt ihr, dass euch ausnahmslos alle Katzen aus tiefgründig schillernden Augen mustern. Schließlich - wie es euch scheint, nach einer



Ewigkeit — kommt Leben in die Gesellschaft. Die Katzen erheben sich wie auf ein unsichtbares Kommando hin und versammeln sich um Statue und Altar, auf den wie aus dem Nichts eine große Katze springt. Schlank und lang ist sie; Kopf, Augen und Ohren größer als etwa bei einer Hauskatze. Das Tier ist von der Größe eines Panthers, doch die Fellzeichnung in verschiedenen Goldtönen gleicht eher den alten Bildern tulamidischer Urkatzen. Auch die faszinierenden Augen weisen die Farbe dunklen Goldes auf, als sie euch fast unbewegt mit langsam hin- und herpeitschendem Schwanz mustert.

Sylmian, der euch begleitende Luchs, tapst auf den Altar zu und beginnt kurz davor zu schnurren, traut sich jedoch nicht näher als etwa drei Schritt an die über ihm thronende größere Katze heran. Eine stumme Zwiesprache entspinnt sich, die damit endet, dass sich der Luchs wieder umdreht und auf euch zukommt. "Der kluge Denker schaut den Wachstum der Bäume", gibt er euch zu verstehen — was immer das heißen mag. Mit Blick auf den 'Thron' sitzt er da und beginnt unruhig, die Krallen aus- und wieder einzufahren — wie ein Großteil der anderen Tiere in gespannter Erwartung.

Die thronende Katze - dies muss Simariel sein - schmiegt sich eng auf den Altar und verharrt so mit zitternden Schnurrhaaren. Dann beginnt sie sich krampfartig auf dem Altar zu winden und faucht unter großer Anstrengung. Schließlich springt sie mit einem aggressiven Maunzen auf und eine Verwandlung setzt ein, wie ihr sie schon beim Roten Pfeil oder bei Allechandriel gesehen habt - nach einigen Augenblicken sitzt eine in feste Lederkleidung gewandete Frau auf dem Altarblock. Haar und Augen gleichen denen der Katze, ebenso die lange Statur der fremdartigen Frau, die euch abweisend mustert.

Sie spricht euch langsam in der Sprache des alten bosparanischen Reiches an: "Es herrscht Krieg im Reich der *fenvar*. Seid ihr gekommen, um zu erschaffen oder zu vernichten?"

Meisterinformationen:

Eine tückische Frage, bei deren Beantwortung sich die Helden Zeit lassen sollten. Denn: Die Katzen versuchen, die Ratten zu vernichten; die Namenlosen Diener, den Basiliskenkönig zu erschaffen. Wer also denkt, dass die Hochelfen wie ihre jüngeren Abkömmlinge allein eine der Natur positive Lebenseinstellung erwarten (und mit "Erschaffen!" antwortet), kann hier arg ins Fettnäpfchen treten!

Doch Simariel macht ihre Einschätzung der Neuankömmlinge nicht nur von dieser Antwort abhängig, sondern liest deren Gedanken mit einem vielfältigeren Vorläufer des IN DEIN TRACHTEN. Besonders Nahaniel studiert sie intensiv (um so mehr, falls diese die Harfe offen bei sich trägt), und schließlich nickt sie der Gruppe zu, ihr zu folgen.

Mehr gleitend denn gehend bewegt sie sich auf die hintere Wand neben der Statue zu, berührt sie kurz, woraufhin sich ein Durchlass öffnet, und geht voran.

Kriegsrat der Katzen

Meisterinformationen:

Simariel ist eine Vollblut-Kriegsherrin, die sich zudem inzwischen weit katzenhafter als elfisch benimmt, aber durch Imitation der Verhaltensweise ihrer Gäste versucht, ihr begrabenes Gedächtnis des 'Elfseins' wieder aufzufrischen. Nach der Expeditionstruppe betreten noch weitere Elfen den Raum: Der vorsichtige und stille Sylmian, der auch als Elfkupferfarbendes Haar und silberne Augen hat, Vayadin Baumsängerin (eine der großen alten Humusformerinnen Simyalas, die jegliches Leben schätzt — allerdings auch in starkbadoc-anmutender Form) sowie Lemodaye (ein Silberluchs, der 'das Gedächtnis der Elfen' ist) und Valraunir (ein Wildkater, der häufig allein im verdorbenen Gebiet spioniert und die Ratten am besten einzuschätzen vermag). Bei allen Anwesenden haben die Katzen gestalten auch auf ihre Elfenkörper abgefärbt. Bei dem nun folgenden Kriegsrat, in dem die Helden den Katzenelfen ihre Berufung mitteilen sollten, werden die Elfen folgendes Wissen an die Helden weitergeben:

- Vor einigen Mondphasen (= Wochen) erschütterte der *dhaza* (der gefallene Wind) Simyala. Der Riss hat sich zwar halb wieder geschlossen, doch ist der Spiegelbann so geschwächt, dass er nicht mehr lange halten wird (was immer das bei Jahrtausende alten Elfen bedeuten mag).
- Die Ratten werden nach vielen Jahrhunderten wieder stärker. Das durch den Kampf der Katzen bestehende Gleichgewicht droht nun zugunsten der Ratten zu kippen.
- Mit *dhao'dagal* (der Harfe der Zwölf Winde, isd. etwa: Verkörperung Dagal's) ist jedoch das Instrument nach Simyala zurückgekehrt, das den Spiegelbann erneut weben kann.
- Nahaniel (die als einzige das Lied der Lieder beherrscht) muss ihr Spiel sofort beginnen, um die schwersten Risse des Bannes so schnell wie möglich zu schließen.
- Der *dhaza* (und die Schergen des Namenlosen) hausen im *bian'za* (etwa: Bannland, Wo-kein-Gras-wächst). Simariel weiß, dass sie für *bhardona* die Verräterin die neuerliche Erschaffung des *taub'kharza* (Basiliskenkönig) vorbereiten.
- Zu der Blauen Flamme können Simariel und die beiden Elfen auch nicht sagen, was mit ihr zu geschehen hat, erstarren jedoch vor Ehrfurcht, wenn sie erfahren, dass dies eine Flamme Simias ist — für sie ein heiliges Artefakt!
- Der Humusschlüssel, den Tenobaal den Hochelfen zeigt, löst eine ähnliche Reaktion bei ihnen aus: Dies ist das *nurdra-dao*, von dem die Alten sich zu Hochzeiten der Stadt bereits erzählten. Die Verkörperung der Lebenskraft - was könnte diese in Simyala bewirken?!
- Laut Simariel gibt es drei wichtige Dinge zu tun: Erstens muss Nahaniel zu einem Ort gebracht werden, an dem sie das Spielen des Liedes beginnen kann. Hierfür schlägt sie die Orchideenoper vor, von der aus die Klänge an jedem Ort Simyalas zu hören sind. Zweitens muss ein 'Schloss' für den Humusschlüssel gefunden werden. Drittens muss der Ort ge-



tunden werden, an dem Beorn die Wiedererstehung des Basiliskenkönigs plant.

Der erste Punkt ist der Katzenkönigin ob der Risse im Spiegelbann der wichtigste. Neben AUechandricl werden noch einige Katzenkrieger auf die Harfnenn acht geben.

- Simariel ruft den kupferfarbenen Luchs Sylmian herbei, um ihn der Expeditionstruppe als Führer an die Hand zu geben. Eine junge, halbintelligente Katze wird von der Königin vorausgeschickt, um in der Oper nach dem Rechten zu sehen.
- Auch der Rote Pfeil wird die Helden begleiten, um mit ihnen die Augen offen zu halten nach dem Ort, wo das *nur'mandra* groß ist (will sagen: die Kräfte der Humusmagie stark). Dort wird er den Schlüssel des Humus seiner Bestimmung zuführen.

Fragen zu Schicksal, Wesen und Geschichte werden die Elfen auch beantworten:

- Die anwesenden fünf Elfen sind die ältesten. Sie haben an vorderster Front gegen Pardona gekämpft und gehörten teilweise mit zu den Mahnern, die den Fall Simyalas seit langem vorhergesehen hatten.
- Sie sind auch die einzigen, die sich noch zuverlässig in ihre elfische Urgestalt verwandeln können, auch wenn selbst ihnen das zunehmend schwerer fällt und große Schmerzen bereitet.
- Die meisten der *fenvar*, die Simyala noch kannten, bevor es fiel, sind entweder gegen den Basiliskenkönig und dann die Ratten gefallen oder haben den Kampf mit ihrem *valavia mandr'ama* (dem magischen Seelentier) verloren und haben nichts Elfisches mehr an sich. Es gibt auch solche, die in der Katzengestalt gefangen sind und noch halbwegs elfisch denken, doch kann sich von ihnen kaum noch jemand an die alten Zeiten erinnern.
- Die *fey-dao'ra*, die Mischlinge, die bereits in Katzengestalt geboren sind (und deren Nachkommen), sind schwächer und keine guten Krieger; viele von ihnen werden früher oder später gegen die Ratten fallen. Diese Bastarde haben kaum mehr etwas von dem elfischen Erbe in sich, kennen nichts anderes als das Katzenleben und sind von minderer Intelligenz (und Zauberkräfte haben sie nur sehr selten).

der Truppe und führt sie durch den ehemals bewohnten Teil der Stadt. (Hier können Sie erneut weitere Ortlichkeit Simyalas einflechten, falls die Helden unterwegs wieder von ihrer Neugier überwältigt werden.) Doch bald lässt die Gruppe auch diese nun verlassen und überwucherten Zeugnisse der einstigen Zivilisation hinter sich und steigt hinab zu einem aus Bäumen gebildeten Rund, das einem längst überwucherten Amphitheater nicht unähnlich ist: der Oper. Wurzeln und Äste sorgen für Logen, die schräggestellten großen Blätter sorgen für Schallreflexion, die Bühne besteht aus der Zunge einer fünf Schritt hohen Orchideenblüte. In deren Blattwerk ist auch eine mehrstöckige Harfe eingearbeitet, die nur von drei Musikern gleichzeitig bespielt werden kann, die auf unterschiedlichen Blattebenen sitzen ...

Von der Katze, die die Königin als Späherin voraussandte, ist keine Spur zu sehen. Der Charakter mit dem höchsten *Gefahreninstinkt-Wert* empfindet jedoch ein mulmiges Gefühl - was dem Roten Pfeil offensichtlich ebenso geht, der sich unruhig umsieht. Doch in dem Urwald innerhalb der Wände der Oper lässt sich nichts erkennen, so dass wohl eine Untersuchung der Oper notwendig ist (notfalls schlägt dies der Rote Pfeil vor). Während also

Nahaniel sich auf der Bühne bereit macht und Allechandriel als ihr Wachposten sich mit Bogen und Aleeza wappnet, wird der Rest der Truppe inklusive Sylmian das dichte Buschwerk durchstöbern.

Und tatsächlich sollte ein Held den blutleeren Kadaver der Wildkatze in einem Feld aus Blutblatt und Dornen entdecken, in dem die Erde gerade frisch aufgebroschen wurde, als sei etwas herausgestiegen ...

Hat sich die Gruppe getrennt, kann die andere Hälfte nun eben jener Katze begegnen, die sich in einem unvermuteten Moment auf einen der ihren stürzt: Es handelt sich um Lamiariel, einen *feylamia* (ein Elfenvampir, dem Mondlicht und Silber schadet),

der recht jung beim Untergang Simyalas hier begraben wurde und der nur durch

den Blutstropfen aus der Pfote der Jungkatze, die in einen Dorn getreten war, wiedererweckt wurde. Jahrtausende alter Hunger hat seine Geduld nicht gerade gestählt.



Nahaniels Bestimmung

Meisterinformat'onen:

Falls Allechandriel die Simiaflamme trug, übergibt sie diese nun einem der Helden oder Simariel, da sie sich nun auf die Wacht über die zaubernde Nahaniel vorbereitet. Nach der mühevollen Kletterei heraus aus dem Tempel der Zerzal setzt sich Sylmian an die Spitze



Lamiariel

MU 20 AT 16 PA 12/0* RS 4

TP 1W (Zähne, dann 1W LP/KR durch Blutverlust)

LE 50 AE 45 GS 12

Wenn er trinkt, kann der feylamia weder angreifen noch ausweichen. Weitere Informationen zu Vampiren im Allgemeinen und feylamia im Besonderen siehe Bestiarium, S. 241 f.

Je nach Geschmack können Sie Lamiariel hier gleich den Helden als Schwertfutter überlassen oder aber ihn als gruselige Bedrohung im Hintergrund einsetzen, der sich eine Katze nach der anderen krallt und schließlich versucht, auch einmal leckeres Heldenblut zu kosten ...

Kampf der Winde

Nachdem Nahaniel den Madamanten in eine blaue Blütenkelchschale gelegt hat, beginnt sie, den Sternengraub aus dem Beutel in die Luft zu werfen. Bald glitzert die ganze Luft über der Bühne in hellstem Silberglanz, der nicht vergeht.

Der strahlende Madamant leuchtet stärker und taucht die Gräfin in fahles Licht, während sie noch die Harfe aufstellt und sich auf das Sitzblatt setzt. Mond und Sterne — nun fehlen nur noch die Winde!

Einige bange Augenblicke lang verharrt Nahaniel mit geschlossenen Augen, die Hände auf den Saiten liegend. Kaum geht der Mond auf, da bewegt sie die Finger und lässt die ersten zaghaften Töne erklingen. Winde springen auf, nicht wild und ungezügelt, sondern sanft, einen Reigen tanzend. Selbst Nahaniel hat in ihrem tiefsten Inneren mit einer Katastrophe gerechnet, sobald sie das Instrument spielen würde. Doch das Zauberlied Antaraleons scheint die Winde tatsächlich mit dem Staub der Sterne und dem Licht des Madamais zu einem einzigen Geflecht zu verweben.

Glitzernd erhebt sich dieses Netz und schwebt empor, wo es noch eine Weile sanft nachschimmert.

Meisterinformationen:

Sylmian besteht darauf, dass der tote Katzenkörper in den Tempel der Zerzal gebracht wird, damit das Licht der Toten sich mit denen der anderen vereinen könne.

Nahaniel und Allechandriel werden in der Oper zurückbleiben. Die Gräfin Quellentanz wird von nun an ihre ganze Zeit darauf verwenden, den Spiegelbann zu erneuern und Simyala vor inneren und äußeren Feinden zu schützen - und damit ihre Lebensaufgabe erfüllen.

Allechandriel bleibt vorerst bei ihr und wird über das Leben und das Spiel ihrer Tante wachen.

Die Beorns-Jagd

Rückkehr zum Zerzal-Heiligtum

Meisterinformationen:

In Begleitung Sylmians und des Roten Pfeils begeben sich die Helden wieder auf den Rückweg zum Zerzal-Heiligtum. Hier werden sie schon von Simariel, Lemodaye, Valraunir und einigen anderen Katzenelfen erwartet, die sich erregt maunzend zu Füßen der Zerzal-Statue versammelt haben. Die tote Katze, die sie ihnen bringen, beklagt kaum jemand, statt dessen wird sie in den Kreis aufgenommen wie eine Lebende.

Die Katzenkönigin macht den Helden klar, dass es nun darum geht, den Ort zu finden, an dem Beorn/Pardona ihren schrecklichen Plan in die Tat umsetzen wollen. Der Rote Pfeil wendet ein, dass auch der Humusschlüssel seinen Bestimmungsort finden muss. Nur, was tun? In diesem Moment meldet sich der alte Kater Lemodaye zu Wort, der mit einer Tatze auf die blaue Simia-Flamme deutet, die die Helden aus der Außenwelt mitgebracht haben: "Um das *kharjanda* (Schicksal) zu erfüllen, folgt dem Licht in die Dunkelheit. Das ist der einzig wahre Weg!"

Wenn die Helden nicht schon längst in dieser Richtung nachgefragt haben (siehe auch die mysteriösen Träume), wird ihnen Simariel berichten, dass im Zentrum der Stadt ein altes Simia-Heiligtum steht: mitten in der verheerten Zone!

Wenn ihnen allen (den Helden und den Katzenelfen) ein Weg

gewiesen werden kann, dann — so ist sie überzeugt - nur dort, wo dem "göttlichen Simia" (eine Äußerung, die dem Rote Pfeil ein verächtliches Lächeln entlockt), dem Namenspatron und Schutzherrn der Stadt, ein Heiligtum errichtet wurde.

Valraunir führt nachdenklich an, dass der Tempel bis heute nicht nur steht, sondern dieser sogar dem Brodem des Basiliskenkönigs widerstanden hat. Nur: Seit der Katastrophe ist er wundersamer Weise verschlossen. Und der Weg durch den Sumpf ist für einen Menschen völlig unpassierbar.

Elfenlied und Katzenjammer

Die Katzenkönigin überlegt eine Weile und blickt dann die Helden an. Sie, Lemodaye, Valraunir und die wenigen Katzenelfen, die noch einen Teil ihres elfischen Intellekts bewahrt haben, sind derzeit unabhkömmlich.

Simariel spricht: "Ich deute es als Zeichen Simias, dass ihr die göttliche Flamme in die Stadt tragt. Ihr müsst daher den Tempel Simias aufsuchen, um dort einen Weg zu finden, mehr über Beorns Pläne und seinen derzeitigen Aufenthaltsort herauszufinden. Geht jedem Hinweis nach. Wenn wir Hilfe finden können, dann einzig und allein dort. Den Weg zum Tempel wird euch die blaue Simia-Flamme weisen. Doch wie ihr seid, könnt ihr nicht gehen: Um zum Simia-Tempel gelangen zu können, müsst ihr jene Gestalt annehmen, die es euch als einzige ermög-

licht, den tückischen Sumpf auch zu durchqueren: die Gestalt einer Katze!"

Meisterinformationen:

Simariel betont, dass jeder Held die Verwandlung jederzeit kraft seines oder ihres Willens wieder rückgängig machen kann — eine Rückverwandlung in Katzengestalt ist dann aber nicht mehr möglich.

Wir wollen hoffen, dass Ihre Helden nicht zu entsetzt über diesen Vorschlag sind, doch ein anderer Weg zur Durchquerung des Sumpfes existiert nicht, abgesehen von dem astralraubenden Einsatz eines ADLER, WOLF oder dem Ritt auf einem Hexenbesen, der es nur einigen wenigen Helden ermöglicht, den Sumpf zu durchqueren.

Sind die Helden einverstanden, ruft Simariel daraufhin all jene Katzenelfen Simyalas zusammen - darunter auch Sylmian —, die noch soviel von ihrem elfischen Geist und Verstand bewahrt haben, dass sie an dem großen Ritual teilnehmen können, das den Helden eine Katzengestalt verleihen soll. Die Helden werden erschreckt feststellen, dass kaum mehr als ein Dutzend Katzenelfen in ganz Simyala verblieben sind, die diese Kriterien erfüllen.

Bei dem Ritual handelt es sich

um ein geheimnisvolles Zauberlied, das die Helden mit Hilfe eines UNITATIO langsam in Katzengestalt verwandelt, während die Katzen nach und nach wieder elfische Gestalt annehmen, nur um fortan in tiefem Schlummer darnieder zu liegen.

Der Rote Pfeil kündigt von vornherein an, über die dann hilflos schlafenden Hochelfen bis zur Rückkehr der Helden Wacht zu halten. Er ist es auch, der einem der zur Katze gewordenen Helden eine kleine Lampe um den Hals hängt, in der diese die wundersame Simia-Flamme in Tiergestalt transportieren können und in die er auch (für alle Fälle) Naheniels Übersetzungslinse legt.

Zuletzt bittet der Rote Pfeil die Helden, allen Informationen nachzugehen, die ihm einen Weg für einen geeigneten Einsatz des Humusschlüssel weisen können.

Auf samtene Pfoten

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie die Verwandlung der Helden mit eigenen Worten. Stellen Sie klar, dass die Helden mit diesem Ritual Anteil nehmen an dem vielleicht intimsten Geheimnis der verbliebenen Hochelfen Simyalas. Suchen Sie sich nun je nach Helden-

typ eine passende, in **Drachen, Greifen** ab S. 33 beschriebene Katze aus, in die sich der Held nun verwandelt. Übernehmen Sie Lebens- und Astralenergie sowie die Klugheit der Ursprungshelden und modifizieren Sie einige Attribute (vor allem GE, KK, FF, AT, PA und TP) ein wenig, so dass ein Krieger sich von einem Streuner und dieser sich von einem Magus unterscheidet.

Ihre Magie können die Helden nur noch ausüben, wenn diese keine auszusprechende Formel oder eine in Katzengestalt kaum auszuführende Gestik verlangt. Spielen Sie im Folgenden mit dem Perspektivwechsel der Helden, die jetzt kaum noch über Farne und Büsche hinwegzusehen vermögen. Statt dessen ist es ihnen nun aber auch möglich, elegante Sprünge und unglaublich anmutende Kletterpartien auszuführen (Steigerung der Talente *Akrobatik* und *Klettern* auf den Wert von mindestens 10). Verständigung untereinander ist ohne Probleme möglich — nur



handelt es sich hierbei um ein für Außenstehende unverständliches Maunzen und Miauen.

Durch das verheerte Simyala

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich haben die Helden schon erste Erfahrungen mit dem Randgebiet des verheerten Simyala gesammelt. In Katzengestalt können die Helden nun viel tiefer in die gespenstische Zone eindringen, da sie jetzt von Baumstumpf zu Baumstumpf und von Fels zu Fels springen können. Ihr leichtes Körpergewicht tut ein Übriges.

Gestalten Sie den Weg durch das unheimliche Gebiet nach eigenem Ermessen und orientieren Sie sich hierzu an den entsprechenden Beschreibungen der Stadt.



Natürlich sollten es die Helden (wenn nicht vorher schon irgendwann geschehen) mindestens einmal mit Ratten oder Würgeranken zu tun bekommen.

Die Herausforderungen der Helden sollten diesmal nicht vornehmlich in Kampfbegegnungen liegen, sondern darin, die blaue Simia-Flamme unbeschädigt durch den düsteren Sumpf zu transportieren, dessen flackerndes Licht geradewegs den Weg zum mysteriösen Simia-Heiligtum weist.

Der Simia-Tempel

Inmitten des fauligen, von fahlen Kriechnebeln umwaberten Sumpfes schält sich unvermittelt die Silhouette eines in dieser Landschaft völlig bizarr wirkenden, aus vier etwa zwanzig Schritt hohen Kirschbäumen gewachsenen Pflanzen-Bauwerks. Die hallenförmige Pflanzenkonstruktion wirkt braun und vertrocknet, doch man spürt, dass — trotz des verdorbenen Sumpfes, der sich längst bis zu den Wurzeln des Bauwerks herangefressen hat — noch immer Leben unter der Rinde steckt: Leben, das sich verzweifelt der Verheerung entgegenstemmt.

Das schwadenumhüllte Dach des Baumgebäudes, errichtet aus dem Astgewirr der vier stumpf gewordenen Baumkronen, ist über und über von welken Blättern übersät. Die Außenwände hingegen werden von imposanten Baikonen eingenommen, die einst Schwalbennestern nachempfunden wurden. Zwischen allem kämpfen nur noch vereinzelt grüne Knospen ums Überleben.

Wo einstmals Fensteröffnungen gewesen sein mögen, sind heute nur noch verschlossene Astlöcher auszumachen. Und wo früher das Eingangsportal war, versperrt heute eine massive, borkige Rindenwand den Weg. Über dem alten Zugangsportal ist eine ornamentale Inschrift in Asdharia zu entdecken: "Wer im Sein nicht vorwärts strebt, findet in ihm keine Wahrheit!"

Meisterinformationen:

Ein götterfürchtiger Held, der schon in den Dunklen Landen Abenteuer erlebt hat, wird sich durch das Heiligtum intuitiv an ein tröstliches Sanktuarium erinnern fühlen.

Und wer weiß, vielleicht ist an der Vermutung etwas dran, dass Simia auf irgendeine Weise Werkzeug und Sendbote der Mächte Alverans war — und immer noch ist...

Sobald die Katzenhelden mit Simias Flamme vor das Portal treten, geschieht tatsächlich etwas Wundersames: Mit einem knis-

ternden Geräusch öffnet sich ein Astloch hinter einem der schwalbennest-artigen Balkone hoch über ihren Köpfen. Erreichbar für die Helden, nicht aber für Ratten und andere Sumpfkreaturen.

Das Innere des Heiligtums

Meisterinformationen:

Im Folgenden werden die vier Haupthallen des Simia-Tempels beschrieben, die manche Rätsel und Wunderlichkeiten bergen. Richtig erfasst und miteinander kombiniert geben diese Fingerzeige Aufschluss darüber, wie die Helden ihre Aufgabe erfüllen können.

Haupthalle



Ein Pflanzendom mit aus Ästen und Blättern geformten Bildern an den Wänden. Im Zentrum steht hier die drei Meter hohe, vollständig aus weißem Kirschholz modellierte Statue eines lächelnden Elfen, der zum Horizont blickt. Auf seinem Haupt trägt er ein silbernes Sternendiadem, in dem ein kleiner Rubin eingelassen ist. Die beiden Hände sind erhoben, auf ihnen und einer seiner Schultern sitzen drei (hölzerne) Schwalben. Um die Statue herum liegen die mumifiziert wirkenden Leichname eines guten Dutzends Hochelfen.

Meisterinformationen:

Bei den Leichen handelt es sich um Flüchtlinge, die bei Erscheinen des Basiliskenkönigs hier Zuflucht gesucht hatten. Eine Todesursache ist nicht zu erkennen.

Wohin auch immer die Simia-Flamme getragen wird, beginnt das pflanzliche Inventar kurzfristig zu ergrünen. Auf der Innenseite des Eingangsportals ist in asdharischer Ornamentalschrift folgende Inschrift zu entdecken: "Alles ruht auf Licht und der Idee."

Wird die Flamme zu Füßen der Statue gestellt, öffnen sich unvermittelt und mit einem knackenden Geräusch drei weitere Zugänge zu den anderen, sternförmig von hier abzweigenden Hallen.

Die Wandbilder zeigen Elfen in verschiedenen Szenen: unter anderem beim Bau eines Wipfelschiffes, bei der Errichtung eines Hains und bei der Huldigung Simias. Interessant ist auch eine Szene, die Elfen bei der Betrachtung ei-



Zum Simia-Mythos

Wer oder vielmehr was Simia war, kann nicht einmal ein so altes Wesen wie Simariel beantworten. Der sagenhafte erste Elfenkönig, der erste Hochelf überhaupt - kein Zweifel. Aber auch einer der acht Planeten trägt diesen Namen; gemeinhin als ein Halbgott assoziiert, in den aventurischen Legenden ein schöpferischer Sohn Ingerimms und Tsas.

Selbst ein Novadi unter den Helden kennt Shimja, die erfindungsreiche dritte Frau Rastullahs. Mag sein, dass Simia der letzte aus einer Reihe von Lichtelfen war, die sich dem Mysterium von Kha unterwarfen — dadurch ihrer Freizauberei beraubt, aber auch mit der Möglichkeit, von überirdischen Gesetzen geschützt einzugreifen.

Der erste vielleicht, der die Verweltlichung der Elfen vollendete (Rohai der Weise nannte die Schritte Licht, Sein, Werden, Wissen, Macht)? Der erste Elfvielleicht, der bereits vom Namenlosen verführt, danach trachtete die Welt zu formen statt sie zu leben? Ein Spielstein der Fünften Sphäre gar? Das zwöltgöttliche Gegenstück Pardonas, ein Agent, um ein wichtiges Volk des Elften Zeitalters für die Bewahrung des Mysteriums von Kha zu gewinnen? Ein leibhaftig wandelnder Halbgott in Elfengestalt, den der Namenlose erschlug? Oder ein überirdisches Wesen, verkörpert in der ersten Stadt der Hochelfen? Miteiner Seele, die der Namenlose zwar niederwerfen, aber nie ganz bezwingen konnte?

nes kugelförmigen Objektes zeigt, in dessen Innern sich Bilder abzeichnen. Ein magiebegabter Held wird dieses schnell als Abbildung eines Schwarzes Auge identifizieren können (ein erster Hinweis, dass Simyala über ein solches Artefakt verfügt).

Halle der Inspiration

(Asdharische Portalinschrift: "Das Neue ist oft das Alte, nur in immer neuer Wiederkehr.") Eine wundersame Halle, deren Wände vollständig aus pflanzlichen Fresken, Pflanzenornamenten, Bildern, Motiven, geometrischen Formen und mehr bestehen. Der Boden ist mit uraltem Laub bedeckt.

Meisterinformationen:

Betreten die Helden die Halle mit der Flamme Simias, macht sich plötzlich überall Leben und Bewegung breit. Blattartige Ornamente wandern über die Wände, runde Bilder beginnen sich zu drehen, plätschernde Wassertropfen treiben aus Blatt- und Holzröhren faszinierende Blütenlaufräder an, die ihrerseits wirbelnde Pilzzahnräder in Bewegung setzen. Das Laub wirbelt auf, Wandreliefs aus bemalter Rinde setzen sich nun drehend und über die Wände schiebend zu immer neuen Formen, Motiven und Bildern zusammen.

Wer dem faszinierenden Spiel längere Zeit zuschaut, fühlt sich — nach etwa einer SR — plötzlich zu neuen Ideen, Einfällen und Geistesblitzen inspiriert (KL+ 1 für eine Woche).

Dieser Effekt kann auch zu meisterlichen Denkanstößen benutzt werden, falls die Helden irgendwann nicht weiter wis-

sen (etwa, wenn diese nicht begreifen, dass das Schwarze Auge der Schlüssel zu ihren Problemen ist) ...

Simyala-Halle

(Asdharische Portalinschrift: "Wer Ideen pflanzt, darf ihr Wachstum nicht fürchten.") Der Boden der gesamten Halle, die einst von dem elfischen Meisterarchitekten Davariel als Opfergabe angefertigt wurde, wird von einem regelrechten Miniaturwald eingenommen. Die höchsten Bäume sind etwa fingergroß. Erst auf den zweiten Blick erkennt man, dass man hier vor einer originalgetreuen Abbildung Simyalas, einer detailgenauen Miniaturstadt steht, die Simyala vor der Verheerung darstellt. Man erkennt klein inmitten der Waldstadt den Bestattungsbaum (unter dem das Zerzalheiligtum liegt) und ein oder zwei Örtlichkeiten, die die Helden bereits entdeckt haben.

Neben dem Eingang steht eine mannshohe Kristallampore, auf dessen Grund drei erstarrte, nichts desto Trotz lebendig wirkende (und leicht leuchtende) Leuchtkäfer sitzen.

Meisterinformationen:

Der gläserne Deckel der schweren Kristallvase lässt sich nur in menschlicher Gestalt und - da darin leichter Unterdruck herrscht - auch nur zu zweit abheben. In diesem Moment beginnen sich die Leuchtkäfer zu regen, aufzufliegen und erwartungsvoll über der Miniaturstadt zu kreisen.

Nennt (oder beschreibt man deutlich) einen Ort — nicht aber ein Objekt! - oder fällt gar ein Ortsname, fliegen die aufmerksam wirkenden Leuchtkäfer dorthin und umkreisen es. Beispiele dafür wären der Wipfelhafen, aber auch alle Tempel. Das gleiche gilt auch für die 'Sala der Zaubersänger', wenn die Helden auf diesen Ort aufmerksam wurden. Der Held mit dem höchsten Wert in *Orientierung* sollte später in der Lage sein, die Gruppe recht zielsicher zu den angezeigten Orten zu führen.

Halle der Opfergaben

(Asdharische Inschrift: "Sei nicht der erste, dem Neuen nachzujagen, noch der letzte, dem Alten zu entsagen.") Die ganze Halle ist mit Opfergaben angefüllt, darunter eine Menge Kunstwerke sowie Erstlings-Anfertigungen bestimmter Erfindungen und Neuerungen, die die Hochelfen einst Simia weihten. Darunter eine 'Rechenmaschine' aus lebenden Pflanzen, Schiffsmodelle, Schriftrollen aus ganzen Blättern, architektonische Skizzen (die mehr kunstvollen Malereien ähneln), Werkzeuge und 'neue' Pflanzen (darunter Leuchtkürbisse und diverse andere Nutzpflanzen).

Meisterinformationen:

Der außergewöhnlich gute Zustand der Opfergaben erklärt sich durch eine hier präsente, dem UNBERÜHRT VON SATINAV ähnliche Aura, die um alle Objekte liegt. Nur jene Objekte können bewegt werden, die vom Schein der Simia-Flamme beleuchtet werden.

Wichtig sind hier zwei Funde: zum einen Reste von Meteor-



gestein, die auf einer Scheibe aus purem Mondsilber liegen. Die Scheibe zeigt die Abbildung eines Schwarzen Auges und trägt überdies eine asdharische Inschrift: "Die Dunkelheit/ Ungewissheit hat ein Ende. Simia machte, dass nun auch die Sala der Zaubersänger sehend ist. Ewig sei Simia." (Ein ziemlich direkter Hinweis, wo in Simyala sich das schwarze Auge befindet).

Der zweite Fund ist ebenso spektakulär. Mitten in der Halle steht eine mit Ranken am Boden angeleinte und völlig intakte Luftgondel (siehe Spuren der Hochzivilisation, S. 52), die bis zu vier Personen fassen kann - Katzen nicht mit eingerechnet. Stellt sich ein Held mit der Simia-Flamme in die Gondel, öffnen sich die Zweige des Hallendachs so weit, dass man das Heiligtum mit dem Luftgefährt verlassen kann.

Aufgabe der Helden

Meisterinformationen:

Wie oben ersichtlich, können die Helden im Tempel Hinweise auf ein Schwarzes Auge innerhalb Simyalas entdecken. Einmal darauf aufmerksam geworden, gilt es herauszufinden, wo dieses geographisch zu finden ist (in der Sala der Zaubersänger). Dies gelingt am besten mit Hilfe der wundersamen Miniaturvariante Simyalas.

Da es hierfür aber von Nöten ist, die Verwandlung als Katze aufzugeben (womit einige Helden aufgrund des Sumpfes im

Tempel eingeschlossen sein würden), gilt es nun auch noch einen Weg zu finden, der es den Helden ermöglicht, in menschlicher Gestalt aus dem Tempel zu entkommen. Die Lösung dafür wird - aller Voraussicht nach - die bis heute intakte Luftgondel sein. Im Folgenden gehen wir daher davon aus, dass sich die Helden mittels der Luftgondel auf die Suche nach dem Schwarzen Auge begeben werden.

Durch die Lüfte

Meisterinformationen:

Auch die weitere Reise mittels der Gondel - die diese Fahrt als prächtiges 'Beutestück' intakt überstehen sollte - legen wir vertrauensvoll in Ihre meisterlichen Hände. Wie die Helden die Steuerung der Luftgondel hinbekommen, überlassen wir Ihrer Gruppe. Durch verstellbare, blütenförmige Luftschaublen und einen Tretmechanismus kann die Gondel angetrieben werden, während die Flughöhe - maximal zwanzig Schritt - von der Gasdichte im Innern des Pilzballons, dem Gewicht in der Gondel und der Handhabung bestimmter 'Gasaustrittsklappen' abhängt. Wer nun aber glaubt, dass eine Reise durch die Luft ungefährlicher sei als der Marsch durch die verheerte Sumpflandschaft, der hat nicht an die vielen Baumwipfel und -äste, die Funkeldrachen und nicht zuletzt an die gewaltigen Spinnennetze gedacht, die Szitkra die Hunderttägige überall in und am Rande der verheerten Zone aufgespannt hat...

Die Sala der Zaubersänger

Endlich ist die Sala gefunden: Sehr nahe am Rand der verheerten Zone schraubt sich lotrecht eine gewaltige, fast dreißig Schritt hohe Blutulme in die Höhe, die mit ihrem in sich gedrehten Stamm an eine riesenhafte Schraube erinnert. Auch die Baumkrone wurde magisch im Wuchs verändert und ist einer gewaltigen Rosenknospe nachempfunden. Der Sala der Zaubersänger ähnelt damit mehr einem bizarren Rosen-Turm als einem Baum. Und noch eines ist zu erkennen: Die dem Sumpf zugewandte Seite des Baumes ist bis in eine Höhe von sieben Schritt von Schimmel- und Rattenpilzen befallen.

Meisterinformationen:

Den Helden sollte es leicht fallen, auf der vom Sumpf abgewandten Seite einen offenen Zugang zu finden, der — merkwürdigerweise — in eine völlig intakte Eingangshalle führt. Man findet hier mittels FLIM FLAM-artigen Lichtkugeln beleuchtete Räume, Wohn- und Schlafquartiere sowie einen Speiseraum.

Sogar (leckere) pflanzliche Kost steht hier aufTischen. Kurz, der ganze Baum wirkt auf eine misstrauisch machende Art und Weise einladend und bewohnt...

Blutiges Missverständnis

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist der Blutulmenbaum noch heute bewohnt. Hier lebte einst der Hochelf Lindayeton, höchster Sprecher im Rat der Zaubersänger und Hüter des Schwarzen Auges von Simyala (das sich, wie die eigentliche Sala, im obersten Blütengeschoss des Turms befindet).

Seine Liebe galt der verführerischen Dryade Nainaya, mit der er eine Art Lebensbund einging und die noch immer in der Blutulme lebt, aus der Turm und Sala der Zaubersänger erwachsen sind. Nainaya ist - ebenso wie der Baum — durch die Verheerung des nahen Sumpfes gezeichnet. Sie ist heute nicht mehr von verführerischem Äußeren, sondern ähnelt vielmehr einem giftgrünen, geiferndem Schreckgespenst mit fauligen Greiffingern und schleppendem Gang.

Nainaya ist von dem dringenden Wunsch beseelt, die letzte tragische Botschaft ihres einst ermordeten Geliebten zu übermitteln. Doch die Wenigen, die den Baum seit dieser Zeit betraten, fürchteten sich entweder vor ihr oder verstanden es nicht, mit ihr zu reden.



Nainaya wird diesmal daher anders verfahren: Kurz nachdem die Helden den Baum betreten haben, wird sie den Eingang zuwachsen lassen und die Helden anschließend durch unheimliche, aus den Wänden wachsende Greifäste (gewaltsam) in das alte Schlafzimmer Lindayetons treiben. Dieser Raum ist mit einem permanenten SINNEN FREMDER WESEN belegt, mittels dem die Dryade endlich Kontakt mit den Helden aufnehmen kann.

Natürlich sind auch ähnlich geartete Verständigungsversuche von Seiten der Helden fruchtbar, doch fördert es die Tragik dieser Szene, wenn sich die Helden zunächst von einem 'Monster' angegriffen fühlen, sie der Dryade sogar Schaden zufügen, nur um dann die Handlung Nainayas als Verzweiflungsakt zu begreifen. Versuchen Sie also, Ihre Helden erst mit einem sich verschließenden Eingang und dem Gefangensein zu konfrontieren. Dann lassen Sie die grauenvoll mutierte Dryade aus dem Baum vor die Helden treten und unverständliche hohe Laute von sich geben. Beschreiben Sie die Szenerie bedrohlich, obgleich die Dryade eigentlich nur Verständigung sucht. Dann greifen Wurzeln die Helden und treiben sie gewaltsam in das Gemach. Jeder Schlag der Helden gegen das Wurzelholz fügt der Dryade Schaden zu - denn sie und der Baum sind eins.

Erst in Lindayetons Schlafgemach wandelt sich das Kreischen der mutierten Dryade in für die Helden verständliche Worte (oder aber: Wortbilder):

Nainayas Botschaft

"Bitte hört auf! Ihr tut mir weh!" Plötzlich ist in euren Köpfen eine verzweifelte, wispernde Stimme zu hören. "Ihr müsst mir zuhören. Ganz Simyala ist in Gefahr. Bhardona plant Schreckliches und mein Sohn gehört zu ihren Dienern. Er war es, der seinen eigenen Vater, meinen geliebten Lindayeton erschlug, um das steinerne Auge hoch oben in der Sala zu rauben. Auch wenn ihm dies nicht gelang: Ihr müsst den Rat warnen. Warnt sie vor Sylmian! Warnt sie vor meinem eigenen Kind, denn es ist ein Verräter!"

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist Nainaya nicht bewusst, wie viel Zeit inzwischen vergangen ist. Wenn die Helden sie darüber aufklären, wird

sie verzweifelt reagieren. Für die Helden dürfte Nainayas Eröffnung natürlich dennoch schockierend sein, denn schließlich gehörte der katzen gestaltige Sylmian bislang zu den treuesten Verbündeten der Helden. Nainaya wird den Helden jede erdenkliche Hilfe angedeihen lassen, wenn diese ihr versprechen, die jetzige Katzenkönigin vor ihrem verräterischen Sohn zu warnen und dafür zu sorgen, dass Sylmian einem gerechten Urteil zugeführt wird.

Nainaya kann die Helden auch auf den bi-elementaren Vortex inmitten des heute verheerten Stadtteils aufmerksam machen, in der der Zitadellenschlüssel des Humus schon einmal zum Einsatz gebracht wurde - ein Hinweis, wo das Artefakt des Roten Pfeils seiner Bestimmung zugetragen werden kann.



Das Schwarze Auge

Inmitten der blütenartigen Sala, in dem sich kreisförmig vierundzwanzig Sitze befinden, ruht, erhaben auf einem blütenstempelartigen Pfeiler aus gewachsenem Holz, ein wie poliert wirkendes, kürbisgroßes Schwarzes Auge, in dem sich in schwachen Reflexen das in die Sala eindringende Licht bricht.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden das Auge berühren, beginnt es, von innen heraus zu leuchten. Schnell wechselnde Bilder ziehen in seinem Inneren vorbei, Gesichter, von denen die jener Wesen am häufigsten sind, die die Helden momentan in Gedanken am meisten beschäftigen (Nahaniel, Simariel, aber auch Sylmian). Kurz huscht dann irgendwann auch Beorns Antlitz über das Auge, doch wird es bald von denen anderer ersetzt.

Konzentriert sich ein Held

(wenn viele in der Nähe stehen, auch mehrere, sonst ist das Bild undeutlich und verschwommen) auf Beorn den Blender, zeigt sich im Auge die unten stehende Szene.

Mehr zu diesem wundersamen Artefakt finden Sie in **Mysteria Arkana** auf S. 203.

Die Bilder in dem Schwarzen Auge wechseln immer langsamer, und tatsächlich: Nach einer Weile erkennst du tatsächlich Beorn den Blender darin. Er trägt einen Kristallstab in einer Hand, an der Seite seine furchterregende Axt. Zwei von Kopf bis Fuß in dunkle Rüstungen gehüllte Personen tragen in einem Ledertuch



einen riesigen Kristall herbei. Das Bild verschwimmt leicht, doch du kannst es wieder klären. Ratten wuseln zwischen den Füßen der Leute herum, die auf einem Hügel zu stehen scheinen ... Beorn blickt auf, und sein Blick scheint direkt den deinen zu treffen. Das Bild im Auge entgleitet dir, als würde es unter deinem Blick vergehen. Doch du erhaschst noch einen Ausblick auf das Umland: Beorn steht auf einem Plateau, das auf einer Seite zu einem Hügel hin abfällt und auf der anderen Seite klippenartig abstürzt — in der Tiefe machst du ein Glühen aus. Dann wird das Auge schwarz.

Im Nachhinein war etwas an Beorns Augen seltsam. Sie wirkten anders - heller, elfischer, als du sie in Erinnerung hast.

Meisterinformationen:

Die letzte Entdeckung ist natürlich ein erster, direkter Hinweis, dass sich Pardona nicht persönlich in Simyala aufhält, sondern durch Beorn hindurch wirkt. Tatsächlich hat die finstere Elfe die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert nie verlassen, da dort ihre persönliche Präsenz notwendig ist, um dämonische Kräfte zu (ent-)fesseln, die sie mit Hilfe des von ihr kontrollierten Beorn direkt nach Simyala umlenkt.

Das Urteil

Meisterinformationen:

Irgendwann wird der Zeitpunkt gekommen sein, da die Helden wieder in den Zerzal-Tempel zurückgekehrt sind. Klagen diese nun Sylmian im Namen seiner Mutter Nainaya an, wird dieser sofort von einem Dutzend zornig fauchender Katzen-

elfen umringt. Wütend funkelt die Katzenkönigin den Verräter an, dann blickt sie zu den Helden. Nach altem simyalischen Brauch ist es an den engsten Familienangehörigen, über Brudermörder und Verräter zu urteilen, ohne dabei aber das Wohl der Stadt aus den Augen zu verlieren.

Da für eine Rückkehr zu Nainaya keine Zeit bleibt, bestimmt Simariel, dass die Helden als ihre Vertreter ein Urteil — wie es auch ausfällt - zu fällen und gegebenenfalls auch zu vollstrecken haben.

Sylmian ist eine tragische Figur. Er gehörte einst zu jenen, die Pardona Lügen Glauben schenkten und alles taten, um einen Umsturz in Simyala vorzubereiten. Sylmian tötete im Versuch, das Schwarze Auge an sich zu bringen, tatsächlich seinen Vater (und zerstörte auch das Nurti-Heiligtum). Doch als er erkannte, was Pardona tatsächlich plante - unter anderem die Auslöschung der gesamten Stadt -, war es zu spät. Getäuscht und voller Reue schloss er sich den kämpferischen Katzenelfen an, um wenigstens einen Teil seiner Schuld wieder gut zu machen. Heute ist er der trotzigste und mutigste Streiter unter allen Katzen Simyalas. Er wird alle Schuld zugeben, aber er wird auch auf seine Taten in den letzten Jahrtausenden verweisen und die Helden anflehen, gegen Pardona streiten zu dürfen.

Machen Sie es den Helden nicht zu einfach. Sylmian ist wirklich überzeugt davon, ein loyaler Streiter zu sein - er kann zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, dass er (falls die Helden ihn am Leben lassen) einer neuerlichen Bewährungsprobe gegen Pardona nicht gewachsen ist.



Akt V - Schatten über Simyala

Ruhe vor dem Sturm

Vorbereitungen

Meisterinformationen:

Berichten die Helden von dem Bild, das sie im Schwarzen Auge erblickt haben, erfahren sie von der Katzenkönigin, dass das Gebiet, in dem Beorn sich im Bildnis des Schwarzen Auges aufhielt, die alte Lavakaskade sein muss, die sich inmitten der verheerten Zone befindet. Dort, am Fuß einer Klippe, die sich zur anderen Seite hin hügelartig wieder abschwängt, befindet sich ein Lavafall, in den sogar ein steinerner Badesteg ragt. Die Kaskade diente der Erbauung der Hochelfen und wurde von jenen unter ihnen als 'Badebecken' der besonderen Art genutzt, die den IN GLUT UND LOHE beherrschten ...

Nun, da die Helden wissen, wo Beorn sein Ritual zur Auferstehung des Basiliskenkönigs abhalten will, können Vorbereitungen getroffen werden. Simariel sendet den Katzen eine ART ELFEN FREUNDE-Ruf, um sie zur Schlacht zu versammeln. Die Halle des Zerzal-Tempels wird sich nun stetig füllen, bis ein wahres Heer von etwa vierhundert Katzen unterschiedlichster Größe und Art versammelt ist (was etwa drei Stunden Zeit in Anspruch nehmen wird).

Vielleicht möchten auch die Helden noch Vorkehrungen treffen: Heilpflanzen anwenden, Zaubersprüche vertilgen, Kairanrohr sammeln und zerkauen, Waffen schleifen oder ähnliches. Die Katzen selbst blicken der Schlacht größtenteils mit stoischer Teilnahmslosigkeit entgegen - nicht so jedoch die noch halbwegs elfischen Geister: Simariel sieht das Ende nah — ob siegreich oder vernichtet — und den Augenblick ihrer Rache gekommen. Falls Sylmian noch lebt, ist ihm eine deutliche Unruhe anzusehen, die er mit Eifer zu überspielen versucht: Er spürt die wachsende Nähe Pardonas, die ihn schlussendlich wieder zum Verräter machen wird.

Schlachtpläne

Meisterinformationen:

Simariel, Lemodaye und Valraunir werden mit den Helden und dem Roten Pfeil einen Heeresstab bilden, um die Schlacht zu planen. Ihre Helden kennen nun den Ort des Rituals. Doch was wissen sie über dessen Hergang? Vielleicht können die Helden hier ihr Wissen über Dämonologie bzw. Chimärologie einwerfen, während Lemodaye noch Bruchteile der letzten Beschwörung des Basiliskenkönigs zu berichten weiß, die Simyala dereinst den Untergang brachte:

Wie bei normalen Basilisken habe es ein riesiges Ei (das eines *firzerza* = Gletscherwurm) und eine Kreatur gegeben, die seine Macht verstärkt.

Die Ratten schließlich hätten den Leib des *taub\harza* geformt — deshalb würden die Katzenelfen auch seit dieser Zeit so viele wie möglich davon töten.

Da sich der Ort der Beschwörung auf verdorbenem Territorium befindet, stellt sich die Frage, wie Katzenelfen und Helden dort möglichst unbeschadet - und schnell! — hingelangen könnten.

Der Rote Pfeil meint, dass es Zeit sei, den Humusschlüssel seiner Bestimmung zuzuführen und dass er damit in der Lage sei, dem Heer eine "Brücke zu schlagen". (Er weiß, dass er den Helden hinterher nicht mehr zur Verfügung steht (s.u.), wird dies jedoch nicht kundtun — aber jegliche Aufgabenzuweisung bei der Schlacht ablehnen.)

Die Helden werden, so sie dies nicht selbst vorschlagen, gebeten, sich um das Zentrum der Schlacht zu kümmern: um Beorn und seine Schergen sowie sein Beschwörungsritual.

Wie sich das Ritual stören lässt, wissen allerdings weder sie noch ihre Berater.

Vielleicht haben die Helden in Simyala noch andere Verbündete gefunden? Der Kaiserdrache Tykrandor zum Beispiel könnte ihnen 'Schwerthilfe' geschworen haben, damit sie ihn zurückverwandeln - auch wenn er sie, wie an dieser Stätte nicht unüblich, schlussendlich verraten wird.

Nutzen die Helden die Ressourcen Simyalas? Haben sie noch intakte Fluggondeln, die sich im Kampfeinsetzen lassen? Erkennen sie die Vorteile, den der Regenbogenlotos ihnen verleihen kann? Fangen sie Ikanaria-Schmetterlinge, um menschliche und elfische Gegner auszuschalten?

Der Schlüssel des Humus

Der Rote Pfeil marschiert euch voran, als ihr zu jenem Ort im Urgrund Simyalas zieht, an dem der Schlüssel des Humus seinen neuen Platz finden soll. Euch im Rücken, zu den Seiten und teilweise vorweg raschelt ein Heer von Katzen, die man kaum sieht oder hört. Trotzdem ist es für diese Zwecke die am besten geeignete Armee, um auf die Jagd zu gehen: die Rattenjagd.

Am Rande der verheerten Zone sticht ein Ort mit spiralförmig zerfurchtem Boden von etwa zwanzig Schritt Durchmesser hervor, der an eine verschneite Frühlingswiese erinnert. Zwischen den Spiralarmen, wo schmutziger Schnee und Erdreich aufeinander treffen, vermengt sich verdorbenes Erdreich mit verkrüppelten Pflanzen.

Als ihr bei dem seltsamen, von der Dryade aufgezeigten Ort angekommen seid, an dem der Humusschlüssel seiner Bestimmung zugeführt werden soll, nickt der Rote Pfeil Simariel, der großen



Sandkatze, zu. Diese blickt sich nach den ihren um und spricht dann im Geiste zu euch allen: "Ich habe versucht, die Tage zu zählen, seit Simyala fiel, seit unsere Brüder und Schwestern unter dem Heer der Verräterin *bhardona* starben. Irgendwann vergaß ich, zu zählen, vergaß, dass es wichtig sei. Wir alle haben vergessen: die Lieben, deren Gesichter wir allein im Innern bewahren konnten, die Weisen unseres Volkes, die uns doch einst so wichtig waren, ja, uns selbst haben wir vergessen, diejenigen, die wir einst waren. Doch wir erinnern uns der Aufgabe, die wir auf uns luden, um jene zu schützen, die entkommen sind; wir erinnern uns des Kampfes, den zu kämpfen wir geschworen haben. Ich erneuere diesen Schwur hier, an jenem Ort, an dem der Drache der Vier Elemente Erde und Eis miteinander vermischte, um, wie die Lieder erzählen, die fruchtbaren Wälder des Südens und die ewigen Weiten des Eises zu erschaffen — lange noch, bevor Simia aus dem Licht trat. Nun ist es so weit, Gefährten: Die Schlacht soll geschlagen werden, die sich ankündigte, seit der *taub'kharza* vor so langer Zeit verging. Lasst uns das Meer der *twilar* in den Schlund des Rattenkindes werfen!"

Kein Jubel brandet auf, wie ein menschliches Heer eine solche Rede vielleicht beantwortet hätte. Allein stille Zustimmung und greifbare Anspannung geht von den Katzen aus — von jenen Wesen, die einst Elfen waren ...

Noch während Simariel ihre Rede hält, greift Tenobaal Totenamsel in die Tasche und zieht die Knolle, die der Schlüssel des Humus ist, hervor. Er hält ihn in den Händen und konzentriert sich darauf. Und während die Königin der Katzen die letzten Worte spricht, brechen bereits die ersten Ranken und Schösslinge daraus hervor, wachsen mit unglaublicher Geschwindigkeit und verwurzeln sich im Boden, schlagen hier neuerlich aus und erschaffen so ein Meer aus lebendem Holz. Wurzeln graben sich in das Erdreich, so tief, dass der Boden bebt, und verbreiten eine Welle der Kraft, die sich über euch ausbreitet und euch euch gleich zehn Jahre jünger fühlen lässt. Auch die Katzen spüren die Veränderung und streichen unruhig herum und maunzen erwartungsvoll.

Tenobaal reißt schließlich die Knolle in einem übermenschlich erscheinenden Kraftakt empor, reckt sie mit einem Schrei über den Kopf und lässt seine gesammelte Astralkraft wie einen Sturmwind hineinströmen. Die Luft knistert förmlich, Rankenbräute und Wurzelkinder toben unter der frei werdenden Macht des ursprünglichsten aller Artefakte auf — dann geht ein erschütterndes Beben durch Simyala, reißt euch von den Füßen und raubt euch die Sinne.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden aus der Benommenheit erwachen — den Katzen ging es übrigens nicht anders — steht dort, wo Tenobaal Totenamsel sich eben noch befand, eine riesige Eiche. Von dem Elf selbst findet sich keine Spur, allein sein Bogen und ein Köcher mit den für ihn typischen Pfeilen liegen vor dem Baum, als hätte sie jemand dort bereit gelegt.

Von dem rückwärtigen Fuß des Baumes beginnt das noch immer wild wuchernde Pflanzenwerk, sich zu einer Brücke zu formen, die so schnell länger wird, wie ein Mensch schreitet, und sich weit über den verfluchten Teil der Stadt schwingt. Brücken schlagen wollte Tenobaal — und jetzt zeigt sich, wie er es meinte: Er ermöglicht den Helden mit ihrem Heer den Weg zum Schlachtfeld.

Die Katzen springen unter Simariels (und der Helden?) Führung sofort auf die Brücke.

Übrigens: Wir werden im Folgenden nicht zwischen Helden in Katzensgestalt und Menschengestalt unterscheiden. Tatsächlich sollte es den Spielern überlassen sein, wie sie sich den Kampf ihres Charakters vorstellen — Kriegerpersonen werden sicherlich mit dem Schwert/Morgenstern/Dreschflegel in der Hand kämpfen wollen, doch bei einem Schelm oder Streuner mag das schon ganz anders aussehen. Vielleicht wollen Ihre Helden sogar mit einer der Fluggondeln in die Schlacht ziehen oder haben sich mit Regenbogenlotos ausgestattet, um selbst in Menschengestalt im Bannland schnell Distanzen überwinden zu können.

Der Basiliskenkönig

Angriff der Katzenstreitmacht

Die Brücke wächst vorwärts und erreicht das Bannland, während über euch mit einem Mal binnen Wimpernschlägen ein Sturm aufzieht — immer wieder blitzt es von der Spiegelbannkuppel weit über euch hell auf, wenn der Gefallene Wind sich gegen das von Nahaniel erneut verstärkte Zaubernetz wirft. Die Klänge des euch nun so bekannten Liedes (die ihr die ganze Zeit hinweg vernommen habt) scheinen nun anzuschwellen, begleiten euch in den Kampf- und aus der Ferne seht ihr die Säule aus Mondlicht und Sternenstaub, die sich mit den Winden vereint. Ihr seht die Klippe, die ihr schon im Schwarzen Auge erkennen konntet, näher rücken; doch wirkt sie im Abendlicht dunkler und

weniger felsig. Bald müsst ihr erkennen, dass das, was ihr von Ferne für dunkles Erdreich gehalten habt, sich als wogendes Meer aus Rattenkörpern erweist, die den Hügel hinauf zu der Klippe bedecken. Oben, auf der Kuppe, befindet sich eine Gruppe menschlicher und elfischer Gestalten sowie eine widerwärtige Kreatur, die sich jeder Definition entzieht.

Inmitten des Kreises seiner Gefolgsleute könnt ihr schließlich Beorn den Blender ausmachen, der mit tiefer, wohlklingender Stimme einen hymnischen Gesang in altelfischer Sprache angestimmt hat. Hinter ihm, auf der höchsten Stelle der Klippe, glüht in gleißend hellem Licht ein kristallenes Ei, das so groß wie ein Amboss ist, unter dem schmierigen Federleib einer entstellten Kreatur. Das geflügelte, plumpe Etwas mit dem froschmäuligen



Menschengesicht erinnert euch teilweise an eine Harpyie, teils an eine riesige Kröte, wie sie so auf den breitfüßigen Sprungbeinen über dem Ei kauert.

Mit der Wucht einer Naturgewalt erreicht die Brücke aus Holz den Hügel und sprengt die Rattenflut auseinander. Sofort explodiert der Pflanzenwuchs in dem verdorbenen Boden und versucht, die Rattenpilze zu ersticken, die hier in großen Mengen wuchern. Die Katzen stürzen *sich* unter Simariels Führung auf die Ratten - zunächst direkt gerade aus, um euch den Weg zur Klippe freizukämpfen.

Meisterinformationen:

Auch die Helden sollten ihr 'Rattenfett' abbekommen (Werte siehe S. 54) — die Nager werfen sich zu Dutzenden auf sie. Lassen Sie Ihre Charaktere nur mit Hilfe wohl gezielte Katzentatzen schließlich in die Nähe der Söldner und Schwarzalben kommen, die Beorn während seines Rituals bewachen.

Die Schergen

Fünf Thorwaler (zwei Männer und drei Frauen) stellen sich euch mit ihren Äxten zu allem entschlossen entgegen. Zwischen ihnen befinden sich zwei düstere Gestalten, die vollständig schwarz

gerüstet sind - selbst die Köpfe sind von Visierhelmen verdeckt, deren Augenschlitze durch geschliffene dunkle Edelsteine verdeckt sind.

Meisterinformationen:

Der Ring aus den Verteidigern Beorns setzt sich zusammen aus fünf thorwalschen Söldnern und den finstersten Kreaturen Pardonas: zwei Nachtalben. Die Nachtalben sind in Vollpanzerung vor dem letzten Tageslicht geschützt. Gelingt es den Helden, Treffer im Wert von 15 TP auf den Helm (gezielte Attacke +5) zu setzen, zerschellt dieser und entblößt den Nachtalbenkopf dem Sonnenlicht (was einen Aufschlag von drei Punkten auf Attacke-, Parade- und Zauberfertigkeiten des Alben bedeutet).

Thorwaler Söldner

MU 14 KL 9-10 AT 14 PA 12 LE 40-55
RS 3 TP 1W+5 (Orknase*) MR 3

*) Bedenken Sie im Kampf den Waffenvergleichsfaktor dieser Waffe: 9/4

Die kräftigen und kampferprobten Söldlinge schrecken vor kaum einer Gräueltat zurück. Ihre Schwäche liegt in *der* niedrigen Magieresistenz - ein Zauberer vermag hier viel auszurichten.





Nachtalben

MU 14 KL 14 AT 16 PA 12 LE 45 AE 48* RS 6

TP 1W+5 (Rabenschnabel mit Dämonenfratze) MR 12

*) Die Zauber, die die Nachtalben verwenden, stammen aus den Gebieten der elfischen Magie. Von Elementar- und Kampf magie anderer Ursprünge beherrschen sie häufig elfische Varianten (wie etwa von SAFT, KRAFT; CORPOFRIGO; ZORN DES EISES oder HÖLLENPEIN).

Am besten sollten die Helden sich den Nachtalben mit mindestens einem Zauberer und zwei Kriegeren widmen - um gegen alle Eventualitäten gewappnet zu sein und den tödlichen Geschöpfen keine Zeit zum Zaubern zu lassen. (Mehr zu den Meisterwerken aus Pardona's Chimärenküche siehe Firuns Atem.)

Rettung in letzter Not

Uns ist bewusst, dass die beschriebene Gegnerschaft für manche Gruppe hart zu knacken sein dürfte — doch Pardona würde sich mit nichts Geringerem zufrieden geben, da hier über Jahrtausende gepflegte Pläne zur Reife gelangen. Sollte ein Held zu sehr in Bedrängnis geraten, können Sie ihm jedoch Hilfe von Naheniels Seite schicken - Sie, die inzwischen jeden Fleck Simyala spürt, als sei er Teil ihres Körpers, kann den Gefährten in solchen Fällen gezielt mit Windböen zur Seite stehen, die den Gegner herumwirbeln, in die Luft heben oder, wenn der Held in höchster Lebensgefahr schwebt, den Feind sogar über die Klippe in die Lavakaskade werfen ... (Dies sollte jedoch ein selten eingesetzter Kunstgriff sein - Nahaniel hat hauptsächlich einen Spiegelbann zu weben.)

Eine weitere, notfalls denkbare Möglichkeit besteht natürlich darin, Allerich von Falkenwind überraschend eingreifen zu lassen, der mit Ulfindeis Hilfe einen Weg nach Simyala gefunden hat.

Ein Leib aus Ratten

Während ihr euch den zweibeinigen Gegnern stellt, tobt hinter euch die Schlacht der Tiere. Bei einem Blick über die Schulter meint ihr kurz, das silberfarbene Fell Lemodayes zwischen den wogenden Leibern zu erblicken, dann habt ihr ihn wieder verloren. Der Wall der Katzen, der versucht, euch den Rücken rattenfrei zu halten, wird dünn. Immer häufiger beißen sich die vierbeinigen Schergen des Namenlosen an euren Beinen fest, springen von hinten an euch empor, um Oberkörper und Gesicht zu attackieren oder eure Kampfarme zu behindern.

Dann geht ein Ruck durch das schwarz befellte Heer, fast scheint es, als würden seine Reihen wanken. Triumphierend fahren die Katzen unter die Ratten und schlagen Wunden, zerreißen Leiber, brechen Genicke. Doch die schwarze Flut drängt wieder vorwärts, als seien die Verluste nur Tropfen auf dem heißen Stein. Wie auf ein geheimes Kommando hin strebt das pelzige Heer wogender Körper auf einen Punkt des Hügels zu, an dem sich bald Dutzende von Ratten überschlagen, auf die Leiber der an-

deren klettern und sie unter sich begraben. Ein neuer Hügel, ja, eine Säule formt sich so, die sich mit jeder Kreatur, die sie erreicht, weiter ausbildet, an Gestalt gewinnt und einen Leib zu formen scheint.

Nach kurzem Zögern orientieren sich auch die Katzen dorthin, unter dem geistigen Kriegsschrei Simariels vorwärtsgetrieben. Sie stürzen sich auf die Ratten, die nun kaum noch Gegenwehr leisten, sondern nur noch den einen Drang zu kennen scheinen: Teil des schrecklichen Ganzen zu werden, das dort emporwächst.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten aus dieser Szene zwei Dinge schließen. Erstens: Eile! Zweitens: Sie können nicht mehr gegen das Emporwachsen der Rattenkörper unternehmen als die Katzen. Ihre, der Helden Schlacht wird am Ritualplatz geschlagen.

Beorn der Blender

Meisterinformationen:

Beorn und der Ritualplatz sind durch ein GARDIANUM-Artefakt (ein silberner Stirnreif) im Wert von 50 TP vor Fernkampfmagie (IGNIFAX, FULMINICTUS) geschützt. Sind dem Schild mehr als 50 magische Trefferpunkte zugefügt worden, bricht er zusammen.

Ein weiteres Artefakt ist ein kristallener Zauberstab, den Pardona ihm zur Fokussierung der Macht des bebrüteten Gletscherwurmeis in die Hände gab - der Stab erleichtert Beschwörungsrituale in geringerem, Verständigungsmagie in höherem Maße.

Während die Helden noch mit den Schergen kämpfen (kein Held sollte frühzeitig zu Beorn durchbrechen können - und wenn doch, wird er von ihm mit einem übermenschlichen Hieb beiseite gefegt), geht mit Beorns Erscheinung während des Rituals langsam eine Veränderung vor: Seine Augen werden goldfunkelnd, seine Bewegungen schneller und eleganter, während seine Stimme sich nach und nach zu dem schneidend harten Sopran einer Frauenstimme wandelt. Dies ist nicht mehr der bezwungene Thorwaler, sondern Pardona, die aus seinem Leib heraus wirkt.

Werden Beorn oder Kreatur und Ei angegriffen, stellen sich die beiden ersteren zum Kampf, teils mit einer mit Kraft geführten Barbarenstreitaxt, teils mit den überaus scharfen Vorderkrallen.

Harpyienkröte

MU 14 KL 4 LE 52 AT 5 PA 0

TP 2W+7 RS 5 MR 12

Diese entsetzliche Chimäre wurde von Pardona nur zu dem Zweck erschaffen, das astral hochpotente Gletscherwurmeis auszubrüten, um dessen Kraft für das Ritual freizusetzen. Das Ungeheuer ist fast unbeweglich, da es mit Krötensprungbeinen auf dem Ei hockt und dieses nicht verlassen wird. Die Vorderbeine sind Harpyienkrallen, das feiste Gesicht eine Mischung aus dem einer Kröte und dem einer Adlerfrau.



Das schmierige Federkleid der Chimäre ist von Schuppen durchsetzt und birgt ein ätzendes Kontaktgift, das für 1W6+1 KR jeweils 2 Schadenspunkte verursacht, indem es sich in das Fleisch frisst. Übrigens: Antaraleons Aleeza (aus **Namenlose Dämmerung**) erwirkt gegen die Chimäre die erwähnten Vorteile gegen Schuppenleibige!

Beorn der Blender

MU 15 KL 13 KK 16 LE 92 (noch 83) KE 52 (noch 28) AT 17 PA 16 TP 2W+5 (Barbarenstreitaxt*) RS 2 MR 7
*) Die Barbarenstreitaxt *Heimspalter* ist mit einem Waffenfluch belegt (einer Liturgie des Namenlosen). Dieser bewirkt, dass die geschlagenen Wunden nicht von selbst wieder heilen. Auch magische Heilung hilft nur vorübergehend, dann brechen die Wunden wieder auf. Helfen kann alleine die heilende Hand einer Peraine-Priesterin (vermutlich erst, wenn die Helden zurück in Silz sind).

Da Beorn zum Ende des Rituals hin mehr und mehr Gefäß für Pardonas Geist ist, können und sollten Sie ihn zum Höhepunkt des Kampfes hin auch Zauberei einsetzen lassen. Schließlich ist die Auferstehung des Basiliskenkönigs mit Beorns Tod effektiv verhindert — also liefern Sie Ihren Helden mit diesem Kampf ein Finale, das der Kampagne würdig ist! Welche Zauberei Sie Beorn/Pardona wirken lassen, sollte ganz von Ihrer Runde abhängen. Haben Sie einen Antimagier dabei? Dann verschaffen Sie ihm Arbeit! (Bedenken Sie jedoch bei manchen Antizaubern die lange Zauberdauer — die sich ob der Anwesenheit des Gletscherwurms und der besonderen Gegebenheiten Simyalas auch verkürzen können.) Haben Sie hauptsächlich Kämpfer in der Runde? Lassen Sie Beorn eine Kopie aus Eis von sich erstellen, die etwa zwei Drittel seiner Werte besitzt! Liebt Ihre Runde es theatralisch? Lassen Sie Pardona ein Mitglied Ihrer Heldengruppe durch einen magischen Bann übernehmen. Der unter dem Bann der verderbten Elfe stehende Held hat nunmehr keine andere Wahl, als auf ihrer Seite gegen die eigenen Freunde zu kämpfen! Jegliche Spielerei mit Eis, Verrat oder Durchtriebenheit hat hier ihren Platz - schließlich ist die eigentliche Gegnerin ja Pardona, die Meisterin der Verderbtheit.

Verratener Verräter

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Sylmian nicht gerichtet, sondern ihm Leben und Freiheit gelassen haben, "weil er sich ja von Pardona

abgewandt hat", werden sie nun teststellen, dass man sich von der Schwarzelfe nicht so einfach abwenden kann. Fügen Sie diese Szene ein, falls sich ein Wortgefecht mit Pardona (die nun aus Beorn spricht) entspinnen sollte, das unter anderem von Beorn, Verrat, Freunden oder Feinden handelt.

Die goldenen Augen, die so gar nicht in Beorns Gesicht passen wollen, funkeln euch grausam an. "Niemand verrät mich. Wer mein ist, ist mein auf ewig! " Auch die Stimme ist nicht die Beorns, sondern der klirrende Gesang einer elfischen Frauenstimme. Wenige Augenblicke und einige Hiebe vergehen, da springt eine Gestalt von hinten heran und stellt sich an die Seite des Thorwalers. Sylmian, nicht als Luchs, sondern in seiner elfischen Gestalt, erbebt unter der Macht, die Pardona, die Verräterin Simyalas, über ihn besitzt. Seine schönen Silberaugen sind feucht von stetig rinnenden Tränen, als er mit der Axt eines der gefallenen Thorwalcr einen heftigen Hieb auf (Heldename) führt.

Meisterinformationen:

Die Heldenperson, die den Schlag empfängt, sollte jene sein, die Sylmian entweder freigesprochen hat oder die tiefste Beziehung zu ihm aufgebaut hatte.

Astrale Macht

Immer riesiger türmt sich das Mosaik aus Rattenleibern auf, das sich trotz erbitterter Gegenwehr der Katzenelfen bildet. Schon meint ihr, den gewaltigen Rumpf eines Schlangenneibes zu erkennen, und noch immer strömen Hunderte von pelzigen Leibern hinzu. Das Ei, auf dem die Harpyienkröte hockt, pulsiert in eiskaltem Weiß. Der kristallene Zauberstab in Beorns Händen dirigiert das Leuchten auf das Schlachtfeld, und pulsartig wächst auch die Schreckenskreatur Basiliskenkönig ...

Meisterinformationen:

Versuchen die Helden, das Kristallei zu zerstören, schlagen ihre Waffen zunächst nur Sprünge hinein. Der Kristallstab aus Beorns Händen ist in der Lage, das Ei zu durchstoßen und damit seine Kraft erheblich zu mindern. Vergehen wird das Ei erst, wenn Pardonas geistige Verbindung mit ihm abgerissen ist - sprich, wenn Beorns erlöst ist (s.u.) oder die Helden es in die Lavakaskade am Fuß der Klippe wuchten - doch Vorsicht: Das Ei ist niederhöllisch kalt!

Travias Gnade

Meisterinformationen:

Wenn sich die Heldenperson, die in Travingen das Ei der Göttin in Händen hielt, Beorn auf vier Schritte nähert, werden

ihre Hände von einem orange-goldenen Leuchten umspielt (wenn Sie möchten und noch weitere Spielercharaktere unbeschäftigt sind, können Sie gestatten, dass der Held an jeder



Hand einen weiteren mit in Beorns Geist nimmt). Pardona wird Beorns Körper in diesem Fall hasserfüllt auf eben diese Helden zu lenken und sie zu töten versuchen. Ist der betreffende Held gewillt, Travias Dienst zu erfüllen, erscheint in seinen Händen ein durchschimmerndes Abbild des Eis der Göttin. Dieses Abbild befähigt ihn, in dem Geist des Thorwalers, der fast vollständig von Pardona erfüllt ist, nach dem letzten Rest des Menschen (!) Beorn zu suchen, der sich vor einigen Jahren für Foggwulf Phileasson opferte.

Ablauf des Finales: So unschön das auch ist: An dieser Stelle sollten Sie den Kampf der Charaktere gegen Beorn für einige Augenblicke unterbrechen und die Szene des von Travia gesegneten Helden in Beorns Geist einfügen. Wählen Sie dafür eine Stelle, in der auch die kämpfenden Helden sich bereits zu Genüge verausgabt haben.

Bei Durchschreiten der ersten Pforte bietet sich Ihnen als Meister die Gelegenheit, zwischen innerem und äußerem Kampf hin- und nach ein oder zwei Kampfrunden wieder zurückzuwechseln, so dass sich die Spannung dadurch noch hochschaukelt und keiner allzu lange warten muss. Und diese Szene wird sicherlich auch kein unbeteiligter Spieler verpassen wollen! Richten Sie den Kampf so ein, dass Beorn/Pardona die Waffe bereits verloren hat und nur noch der letzte tödliche Hieb geführt werden muss, um dies alles zu beenden. Erst dann sollte der Held, der mit Beorns Geist ringt, in Beorns Gefängnis eindringen. Frieren Sie die Szene dort ein. Hat der betreffende Charakter Beorn dann das Ei überreicht, wechseln Sie in die Realität zurück, und das Schwert trifft den Thorwaler tödlich ...

Behandeln Sie den Geist Beorns etwa wie eine Traumwelt (siehe **Stein der Mada, S. 49t.**, bzw. **Compendium Salamandris S. 14ff.**). Die Realitätsdichte (hier eigentlich eher eine Machtdichte Pardonas) beträgt in der oberen Ebene 21 und nimmt pro Ebene um 7 ab. Es gibt drei geistige Ebenen, die von Pardonas Macht beherrscht werden, auf der vierten finden sich die Reste von Beorns Geist. Handlungen werden jedoch nicht durch Zauber, sondern durch *Heilkunde Seele-Proben* ausgeführt (der Held hat hier durch Travias Wirken für diesen Zweck einen Talentwert in Höhe seiner Intuition).

Die folgenden drei Szenen repräsentieren die Wälle der Magie, die Pardona um Beorns Geist gelegt hat. In jeder hat der Held die Aufgabe, dem Thorwaler bei einer Entscheidung beizustehen, bei der er sich in der Vergangenheit falsch entschieden hat. Ihm hier zu helfen, das Richtige zu tun, wird den Helden einen Wall, eine geistige Ebene weiter führen, bis er schließlich Beorns Gefängnis erreicht.

Kämpfe müssen Sie hier übrigens nicht ausspielen (können Sie aber), es sei denn, der Held hat sich Gefährten mit in den Traum genommen, um sich zu schützen. Zeit für lange Debatten über die Handlungsweise sollte es aber nicht geben — für Teekränzchen ist hier definitiv keine Zeit.

(I) Gletscher des Wahnsinns

Du stehst in einem eiskalten Gletscher. Die Wände sind durchschimmernd, verzerren die Sicht auf alles Dahinterliegende jedoch. Vor dir öffnet sich ein Tunnel, in dem scharfkantige Eiszapfen das Vorankommen behindern. Die Kälte ist so grässlich, dass sie dir bis in die Knochen fährt — deine Arme und Beine sind schon gefühllos.

Du kriechst vorwärts, halb vom Hass erfroren, der hier alles Lebende zu töten versucht, als sich der Tunnel öffnet und du in einem Kaminzimmer stehst. Nahaniel, Tenobaal, Allerich und Allechandriel sind hier, und du erkennst, dass du in eine Robe der Diener Travias gehüllt bist. Die Betkette hältst du in Händen - du bist Mutter Shaya!

"Endlich!", zischt Beorn, der dir mit grausamem Blick ein Schwert an die Kehle hält. "Endlich begegnen wir einander, damit ich dir das Herz aus dem Leibe schneiden kann, um es meinem Herrn noch warm auf den Altären zu opfern!"

Du antwortest mit Mutter Shayas Stimme: "Diese Altäre sind nicht deine Altäre, Beorn. Warum bist du gekommen?"

"Um mir Rache an einer Göttin zu nehmen, die meine Schreie, mein Winseln, mein Flehen in den dunkelsten Augenblicken meines Lebens mit nichts als Schweigen belohnt hat! Wie viele andere vor dir wird dein Blut den Hass stillen, den deine Göttin in mir erweckte!"

Shayas Worte sind traurig, als sie feststellt: "Und ich wünschte, du würdest die Wärme der Heimkehr zu Travia suchen, nicht die Kälte des Hasses!"

Beorn speit dir entgegen: "Hass bleibt mir treu, wenn ich die Wärme schon lange verloren habe! Mein Hass gegen den der Göttin!"

Meisterinformationen:

Hier ist der Einsatz für Ihren Helden. Besonders aus dem letzten Satz könnte man schließen, dass Beorn nicht Rache, sondern Vergebung sucht, für den Verrat an Travia, den er beging (der hier aber noch nicht thematisiert werden sollte, s.u.). Versuchen Sie, mit dem Helden das obige Gespräch fortzusetzen, ohne dass es zu langem Geschwafel oder zu bohrenden Fragen nach Beorns Motivation kommt. Die Szene ist gelöst, sobald der Held als Mutter Shaya Beorn seine Taten vergibt, ihn mütterlich in die Arme schließt (und so symbolisch wieder in die Familie Travias aufnimmt) o.ä. - und wenn Sie das schließlich durch Beorns Frage forcieren müssen: "Und was sollte mich davon abhalten, dich dem Einen zu opfern?"

Schwert und Opferaltar symbolisieren in dieser Szene den Fluch und den Seelenbann, den Beorn auf die in Burg Silz versammelte Gesellschaft gesprochen hat. Wenn es dem Helden gelingt, Beorn von dieser Opferung abzubringen, öffnet sich ein Portal, hinter dem eine kreischende Harpyie sich auf ihn zu stürzen gedenkt. Geht der Held trotz dieser Gefahr durch das Portal, sollte er einige Klauenhiebe der Harpyie erhalten und dringt zur zweiten Ebene vor.



(II) Freundschaftsdienst

Du bist ein Thorwaler Gefolgsmann von Beorn. Du stehst in einem Tunnel aus Kristall auf dem Boden des Meeres, über dir die dunklen Fluten. Du läufst - auf der Flucht vor niederhöllisch schnellen Jägern mit schwarzen, seelenlosen Augen. Dann sind sie über dir, binden dich und schleifen dich zurück in dein dunkles Gefängnis. Stunden hockst du so da, deinem Schicksal harrend. Dann kommen sie: die Nachtalben. Und Beorn, dein Hetmann, dein Freund, geht ihnen voran. Auch wenn er keine Anstalten macht, dir zu helfen, siehst du in seinen Augen, dass er nicht glücklich ist. Vielleicht ist also doch noch nicht alles verloren! Die Alben führen dich hinab - deine schlimmsten Erwartungen erfüllen sich. Nicht in die Minen, nicht in die Reihen der Arbeitssklaven stecken sie dich, nein, ihre finstersinnige Göttin wird dich in einem ihrer dämonischen Rituale zu einer sinn- und seelenlosen Kreatur machen. Zu einer jener bemitleidenswürdigen Kreaturen, die die Gänge Tieaha Magras füllen, der Stadt unter den Wellen, und keinen Willen als den Pardonas kennen. Die Alben binden dich in einen Ritualkreis auf dem Boden - in einem Käfig in der Nähe steht deine zukünftige bessere Hälfte: eine riesige räudige Ratte. Dann lassen dich die Alben mit Beorn allein, der auf Pardona wartet, um ihr bei dem Ritual zur Hand zu gehen.

Meisterinformationen:

Sinn dieser Szene ist es, Beorn zu seinen Freunden stehen zu lassen - in dem er den Helden, der den alten Gefährten des Hetmannes verkörpert, vor dem Ritual tötet. Falls der Spieler noch einen Hinweis benötigt, können sie ihm noch die Worte "Beorn, mach dem ein Ende, bevor es zu spät ist!" in den Mund legen. Der Charakter kann an Beorns Gewissen appellieren, an die alten Zeiten, an die Götter, ihn anflehen, ihn nicht zu verraten — vielleicht möchten Sie die Auflösung auch an eine der Travia gefällige Äußerung des Helden knüpfen, wie etwa "Du warst immer wie ein Bruder/Vater für mich", o.ä. Stirbt die Figur, die der Held verkörpert, von Beorns Hand, öffnet sich ein Portal, hinter dem ein Nachtalb mit erhobener Klinge wartet — der Held sollte mindestens einen Hieb erhalten, dann ist er zum letzten Wall vorgedrungen.

(III) Die Schlacht am Rabenpass

Klirrende Waffen, der Geruch von Blut, die Schreie von Männern und Frauen — das letzte Gefecht am Rabenpass ist auf seinem Höhepunkt. Deine Klinge zerbricht, doch deine Steuerfrau wirft dir ihre Axt *Felsspalter* mit den Worten "Beorn, fang!" zu. Die Ablenkung kostet sie ihr Leben, als sie unter einem Eisstrahl gefriert und unter dem Schwertstreich eines Nachtalben zersplittert. Ob Phileasson, der alte Haudegen, inzwischen mit den Seinen in Sicherheit ist? Hass brodelt in deinem Innern, verletzter Stolz darüber, dass diese Eishexe dich durch deinen Ehrgeiz so einfach zum Werkzeug des Gottes ohne Namen hat machen können. Darunter versteckt sich zaghaft ein schlechtes Gewis-

sen, ja Verzweiflung darüber, was du durch deine Taten Efferds Schöpfung angetan haben magst... Doch der Durst nach Rache gewinnt die Oberhand. Wo ist Pardona, damit du ihr die Axt in den Leib rammen kannst?

Kalt wird es, und aus einem Schneegestöber aus dem Nichts formt sich die, nach der du gerufen hast. Schön ist sie, schön wie der Tod, und ihre goldenen Augen ruhen auf dir. Die Kälte ihrer Seele greift nach dir und lähmt dich, doch den wenigen Überlebenden deiner Ottajasko geht es nicht anders. Sie alle sind entwaffnet oder gebunden, du jedoch hältst *Felsspalter* noch in der Hand und trägst keine Fesseln.

Pardona steht nur da. Und obwohl du weißt, dass es nicht so einfach sein wird, führst du einen gewaltigen Hieb gegen sie - der auf eine unsichtbare Wand prallt und dich bis ins Mark erschüttert.

"Du hast die Wahl, Beorn!", ihre süße Stimme lockt und verführt. "Ich werde dich sicherlich zu nichts zwingen. Du hast mir schon einmal gut gedient."

Auf einem Felsen hinter der silberhaarigen Elfe schnattert eine Wildgans empört. Doch Pardona fährt fort: "Du hast es in der Hand!"

Sie deutet auf *Felsspalter*. "Wenn du nun zu mir kommst, gibst es kein zurück. Du wirst mein sein. Willst du das nicht, besitzt du die Kraft und die Waffe, um deinem Leben ein Ende zu bereiten!"

Plötzlich erscheint dir der blutige *Felsspalter* bedrohlich und scharf, und der Gedanke keimt in dir: Besser ihr dienen, als dem, der ihr Herr ist!

Dann friert die Welt um dich her ein, als du aus Beorn heraus zu der Wildgans schwebst, die auf dem Felsen hockt. Du siehst, wie Beorn auf seine Axt, dann wieder auf Pardona blickt, deren zauberhafte Stimme gerade fragt: "Nun, mein Freund - wirst du unsere Zusammenarbeit der letzten Wochen fortsetzen?"

Meisterinformationen:

Hier ist die Zeit für den Protest der Gans gekommen. Inszenieren Sie ein Streitgespräch zwischen Pardona und der Gans, in dem Pardona Beorn zu locken, zum Verrat an den Göttern zu bewegen versucht, die Gans an seinen Glauben (Swafnir, Travia), an seine Freunde und seine Heimat appellieren sollte. Das Ringen um Beorn wird hier hauptsächlich zwischen Pardona und der Gans stattfinden. Der Thorwaler selbst hört meist nur zu, es sei denn, eine der beiden Parteien spricht ihn direkt an.

Machen Sie es Ihrem Helden hier nicht allzu einfach - dies ist die Schlüsselszene aus Beorns Erinnerungen, der Augenblick, in der er seinen Glauben, seine Freunde und sich selbst verriet. Zwar kann eine andere Entscheidung hier die Vergangenheit nicht verändern - doch sie kann seine Seele retten. Halten Sie das Streitgespräch für im Sinne des Helden beendet, öffnet sich wieder ein Portal, hinter dem ein Gletscherwurm steht und dem Helden seinen eiskalten Odem entgegen haucht. Die Frostwolke sollte den Helden einhüllen, wenn er hindurch schreitet, dahinter liegt Beorns Seelengefängnis.



Beorns Seelengefängnis

Wieder stehst du in einem Raum aus Eis, das so kalt ist, das Frostschwaden davon aufsteigen. Helligkeit scheint durch die Wände herein, auch wenn nicht zu erkennen ist, was sich um den Kerker herum befindet. In dem kleinen Raum gibt es keine Möbel, keine Türen, keine Gegenstände. Nur ein Mann befindet sich im Innern. Beorn — oder das, was von ihm übrig ist. Stoisch hockt der ehemals kraftstrotzende Hetmann in einer Nische des Eises und zeigt keine Reaktion.

Meisterinformationen:

Erst wenn der Held ihm die Worte mitteilt, die Travia ihm im Tempel zu Travingen nannte ("Travia vergisst die ihren nie!"), wird Beorn sich ihm zuwenden - der Wahnsinn in seinen Augen macht ungläubiger Erkenntnis Platz. Die Hände Ihres Helden beginnen wieder orangegold zu leuchten und das Travinger Ei manifestiert sich darin (es fühlt sich fest und schwer an). Wird Beorn das Ei gereicht, nimmt er es mit stillen Tränen und zitterigen Händen an sich, nachdem er dem Überbringer einen langen, prüfenden Blick geschenkt hat. In einem Wirbel kehrt der Charakter zurück in seinen eigenen Geist, der in Simyala gerade vor der Auferstehung des Basiliskenkönigs steht...

Tod eines Helden

Meisterinformationen:

■ Setzen Sie mit der gesamten Gruppe wieder dort ein, wo Sie

den Kampf zuvor unterbrochen haben: in jener Szene, in der die Waffe eines der Helden gerade zum tödlichen Schlag auf Beorn niedersaust! Die Geistreise des Helden hat gerade einmal den Bruchteil einer Sekunde gedauert.

Die Waffe von (Heldename) saust auf Beorn den Blender nieder. Als die Klinge in den Leib des Thorwalers eindringt und das warme Blut aus der Wunde rinnt, hält Beorn für den Bruchteil eines Herzschlags in all seinen Bewegungen inne. Seine Augen verändern sich, werden menschlich - und weich. Und mit einem friedlichen Ausdruck blickt Beorn auf (den Helden, der ihm das Ei überbrachte) und haucht kaum hörbar: "Göttin

Dann bricht sein Blick und er fällt unter der Wucht des Schlages. (Wechseln Sie zu dem letzten Schlag, den ein Held möglicherweise auf das Ei führt:)

Mit einem ohrenbetäubenden Knall birst der hell leuchtende Kristall in abertausend Splitter. Gleißendes Licht blendet euch, als ein wuterfillter Schrei sich in Hunderte von fiependen Einzelstimmen teilt. Als eure Augen und Ohren wieder wahrnehmen, was um euch her geschieht, blickt ihr auf den schnell zerfallenden Rumpf des Basiliskenkönigs, der wieder zu dem wird, was er vorher war: ein Heer von Ratten.

Nur wenige der überlebenden Katzen haben noch die Kraft, den verwirrten Nagern den Garaus zu machen - und noch immer sind es zu viele für die stark dezimierten Jäger. Als die Nacht vollends hereinbricht, blickt Mada auf ein blutiges Leichenteld, auf dem auch der Sieger verloren hat.

Ausklang

Überlebende

Meisterinformationen:

Sicher werden die Helden zunächst nach den ihren schauen. Vom Roten Pfeil ist keine Spur zu sehen, auch der riesige Baum ist verschwunden. Nahaniel hingegen hat ihr Spiel mit blutigen Händen beendet - sie wirkt nun alt und müde. Verwundete wollen gepflegt und Tote begraben werden - der Leichenbaum über dem Zerzal-Tempel erhält viele neue Körper. Die Überlebenden sammeln sich um Simariel, die tödlich verwundet darnieder liegt. Von den vierhundert Katzen sind kaum hundert noch am Leben, und viele sind ähnlich wie ihre Königin schwer verletzt. Auf Nachfragen nach Simariels Zustand teilt Valraunir den Helden betrübt mit: "Ihr letztes Leben vergeht."

Vergehen

Meisterinformationen:

■ In der Nacht nach der Schlacht wird sich Nahaniel still zu den Helden ans Feuer setzen und ihrer Unterhaltung lauschen,

vielleicht selbst ein Lied singen und die Gemeinschaft genießen. Flechten Sie in eine Unterhaltung mit ihr den Satz ein: "Wir haben eine Bestimmung erfüllt, die seit Jahrtausenden auf uns wartete."

Schließlich verabschiedet sie sich von den Helden zur Nacht. Eventuell lassen Sie einen Charakter beobachten, wie sie sich einen Ring vom Finger zieht und Allechandriel übergibt und schließlich in den Wald geht. Nahaniel Quellentanz, die Gräfin von Waldstein, legt sich in einem lange verlassenen Baum-palast zur letzten Ruhe und wird die Nacht nicht überleben.

Madayas Botschaft

Meisterinformationen:

■ Der entsprechende Held träumt wieder seinen alten Traum, setzt ihn nun jedoch fort:

Du träumst von einem Regenbogen, der sich schön und durchscheinend über das Land erstreckt. Langsam verwandelt sich jeder einzelne Lichtstreifen in eine Flamme. Die bunten Feuer ordnen sich zu einem Ring aus farbigem Feuer und verblassen



dann langsam. Nur eine, die blaue Flamme, hat Bestand. Die blauen Flammen bewegen sich, formen ein elfisches Gesicht: Du erkennst die Züge Naheniels. Doch die Züge vergehen wieder im flackernden Blau, das schließlich deinen ganzen Traum erfüllt. Auf diesem Blau siehst du eine sandfarbene langgliedrige Katze von der Größe eines Panthers, die, von Hunderten von Wunden übersät, regungslos darnieder liegt - Simariel! Die Königin der Katzen stirbt, während die ihren um sie herum sich trauernd an sie schmiegen.

Im Hintergrund erscheint die Statue Simias, der in jeder Hand eine Schwalbe trägt. Er steht unter dem Dach abgestorbener Kirschbäume. Das Blau zieht sich wieder zu einer Flamme zusammen, woraufhin eine der steinernen Schwalben ein echtes Gefieder bekommt, die Flügel öffnet und davonfliegt. Die blaue Flamme zieht sich in der nun leeren Hand des Elfen zusammen, und die Kirschbäume blühen zu prachtvoller Blüte auf.

Blaue Flammen

Meisterinformationen:

Madaya sandte einem Ihrer Helden die Anleitung', was mit der Simiaflamme geschehen muss, um neues Leben nach Simyala zu bringen.

Wenn die Helden nicht von selbst daraufkommen, die Flamme zum Simia-Tempel zu bringen, werden die Helden von den überlebenden Katzenelfen dorthin geführt. Denn diese bestehen darauf, die sterbende Katzenkönigin in einer weihvollen Zeremonie zum Tempel zu bringen.

Dort finden sie zunächst alles unverändert vor. Doch sobald die Helden mit der Flamme die 'Halle' betreten, lodert sie heller denn je auf und eine der Schwalben verwandelt sich in eine lebendige, die auffliegt und in der Hand der Statue Platz macht.

Die Flamme findet in der Hand des Simia ihren Platz und hüllt euch mit ihrem blauen Licht ein. Wo der Schein die Bäume erreicht, verändert sich die graue Rinde in kraftvoll braune, die Äste schlagen neue Blätter aus und treiben sogar Blüten, bis den Tempel ein Dach aus weißen Kirschblüten deckt. Dann springt ein Teil der Flamme auf die reglose Simariel über und züngelt über ihren ganzen Körper. Die Katzenkönigin bäumt sich schreiend auf und windet sich wie unter Schmerzen. Doch so schnell, wie sie kam, geht die Flamme auf den nächsten Kater über und hüllt auch ihn ein.

Simariel jedoch erhebt sich gewandt, denn ihr Körper ist unverletzt - die Wunden, die die scharfen Zähne der Ratten schlugen, sind fort.

Abschied

Simariel tritt als Elfe auf euch zu und reicht jedem von euch ein Lederbcutelchen. "Nehmt einen Teil Simyalas mit euch, wenn ihr in die Welt dort draußen zurückkehrt. Eure Taten werden in unserem Reich niemals vergessen werden, sind sie doch überall sichtbar!"

Dann legt sie euch Amulette aus Holz um den Hals, auf denen eine eingravierte Rose im Wechsel langsam erblüht und verwelkt. "Hier wurde beendet, was vor langer Zeit begann. Doch der Kampf gegen die Verräterin reicht in die Zukunft. Verkündet den Nachkommen unserer geretteten Brüder und Schwestern, dass Simyalas Streiter dort sein werden, wenn Pardona fallen soll. Es wird der Tag kommen, an dem sich Vergangenheit und Gegenwart vereinen müssen, um die Zukunft zu bewahren! Lebt wohl und reist auf sicheren Pfaden."

Meisterinformationen:

Den Weg aus Simyala hinaus ebnet ihnen der Rote Pfeil. Mit dem im Spiegelbann wächst aus dem Boden ein Portal aus Eberesche heran, das — nachdem die Helden es durchquert haben - hinter ihnen wieder als brechendes Holz zusammen fällt. Als Führer aus dem Reichsforst entsendet Ulfindel ihnen Asarlin, das Einhorn, das ihnen schon in den Salamandersteinen als Führer und Kampfgefährte diente. Asarlin wird sie nun auch wieder mit Allerich zusammenführen (falls Sie das Eingreifen des Barons in der Schlacht nicht für notwendig gehalten haben).

Die Kraft des Humusschlüssels

Der Morgen ist über Simyala angebrochen, doch hinterlässt ihr diesen Ort nicht, wie ihr ihn vorfandet. Die Bäume und Sträucher treiben mehr Wurzeln und Äste denn je, es finden sich überall junge Schößlinge, frische, bunte Blüten sprießen - die Kraft der Jugend ist in das uralte Simyala zurückgekehrt.

Meisterinformationen:

Und in den nächsten Jahren wird sich herausstellen, dass sich dieses kräftige Wachstum auch auf den Reichsforst an sich ausweitet, der Schritt für Schritt das ihm geraubte Territorium zurückerobert ...

Eine neue Gräfin

Meisterinformationen:

Die Heimkehr nach Burg Silz wirkt auf die Helden wie die Reise in eine fremde Welt - eine Miniaturwelt ohne Baumriesen und Holzdöme. Allechandriel Quellentanz, die Naheniels gräflichen Siegelring trägt, lässt umgehend ein Schreiben aufsetzen, in dem der Reichsregentin Emer ni Bennain von Gareth der Tod Gräfin Naheniels und die Erbfolge mitgeteilt werden. Auch wenn weder der Regentin noch dem garetischen Hochadel eine weitere, naturbezogenere Elfe auf dem Thron von Waldstein sonderlich gefällt, bestärkte spätestens die Brinsche Reichsreform die leibliche Erbfolge an die nächsten Verwandten - und das ist Naheniels Base Allechandriel. Und in deren Händen ist die Wacht über eine so mystische Grafschaft wie Waldstein sicherlich nicht falsch. Vielen Bewohnern der Grafschaft wird wahrscheinlich nicht einmal auffallen, dass sich etwas verändert hat. Die Gräfin ist noch immer eine Elfe und sie heißt auch noch immer Quellentanz ...



Allechandriel belohnt die Helden großzügig (sei dies nun ein Pferd, ein historischer Gegenstand aus den Simyalafunden Naheniels oder schnöde Dukaten) und heißt sie für immer auf Burg Silz willkommen.

Allechandriel hat Simyala gesehen und weiß, was für ein Erbe sie antritt. Sie ist durch die Erfahrungen in der Hochelfenstadt und den Tod ihrer Base gereift. Das heimliche Wachstum des Reichsforstes wird sie mit Freuden beobachten und darum kämpfen, dass Kahlschlag im größeren Stil zur Schaffung von Weideland verhindert wird.

Golodion Seemond

Meisterinformationen:

Noch während sich die Helden auf Burg Silz erholen, wird dort eine Legende ihrer Zeit eintreffen: Der elfische Maler Golodion Seemond, der für seine hochmagischen Gemälde bekannt ist. Er bittet die Helden um die detailgetreue Schilderung Simyalas (und möglicherweise eine kleine Komponente, und sei es ein Samenkorn oder ein Krumen Erde), um es in einem seiner Bilder verewigen zu können.

Offene Enden

Der offenen Enden hat es am Ende dieser Kampagne mehr als genug, auch wenn der Weg für einen weiteren Besuch in der Elfenstadt nicht mehr gangbar ist.

Die **Samenkörner**, die Simariel Ihren Helden überreichte, werden innerhalb kurzer Zeit zu simyalischen Pflanzen wachsen, wenn man sie einpflanzt. Es ist dem Meister überlassen, ob sich darunter der ein oder andere Regenbogenlotos oder gar eine Zauberlinde befindet.

Der **Stein der Mada** hat nach Naheniels Ritual sein Leuchten verloren. Ob die Helden ihn in Simyala gelassen haben oder ihn mitnahmen, sei Ihnen überlassen. Befindet er sich noch im Besitz der Helden, können sie sich damit möglicherweise die Rücknahme von Steckbriefen in Pumn und die Gunst der Baronin von Nordhain erkaufen.

Die **Harfe der Zwölf Winde** wird in Simyala verbleiben. Haben die Helden weitere Artefakte aus Simyala mitgebracht? Für die Ausgestaltung eigener Artefakte hat die Kampagne natürlich genügend Beispiele gegeben. Wir warnen aber vor einer Schwemme magischer Artefakte, die zukünftige Abenteuer für Sie als Spielleiter unberechenbar machen. Etwaige magische Funde sollten daher eher pittoresker als praktischer Natur sein, das Rollenspiel und nicht die Kampfkraft fördern.

Beim Endkampf gab es reichlich Gelegenheit, sich nicht heilende **Wunden** zuzuziehen: von Beorns Axt und den Hütern der Wälle, die Pardona um Beorns Geist gelegt hat. Erstere brechen in der Tat langsam wieder auf, wenn sie magisch geheilt wurden, und lassen sich frühestens in Silz unter der langwierigen Behandlung einer Peraine-Priesterin heilen. Die Wunden, die Pardona dem/den Helden in Beorns Geist schlug, sind demzufolge auch geistiger Natur und schmerzen den entsprechenden Helden zum Jahrestag der Schlacht gegen den Basiliskenkönig (Helden, die vom Frostodem des Gletscherwurms verletzt wurden, erleiden alljährlich einen Tag eiskalten Fiebers).

Der Charakter, der Beorn die Segnung Travias überreichte, wird möglicherweise nach Travingen zurückkehren wollen oder Shaya

aufsuchen. An beiden Orten (allerdings nur entweder oder) wird ihm die entsprechende Geweihte auf Wunsch die Akolythenweihe angedeihen lassen — und damit den Helden, wenn er sich dazu berufen fühlt — zum Laienpriester ausbilden (möglicherweise fühlt sich der Charakter Travia sogar so nahe, dass er die Vollweihe anstrebt, doch das sei dem Spieler und Ihnen als Spielleiter überlassen).

Des Weiteren gehen wir davon aus, dass die Helden einige der unschätzbar wertvollen, zum Teil über 5.000 Jahre alten Dokumente aus Simyalas Waldesbibliothek mit in die Menschenwelt gebracht haben. Wundersame Dokumente, die unter der Bezeichnung 'Simyala-Fragmente' in den nächsten Monaten und Jahren die Aufmerksamkeit zahlreicher Gelehrter auf sich ziehen werden und die zum Teil von uralten Geheimnissen des aventurischen Kontinents und seiner Geschichte künden, die wahrscheinlich niemand erwartet hätte.

Das erste Bollwerk

Mit dem Pflanzen des Schlüssels des Humus haben die Helden (bzw. der Rote Pfeil) nicht nur Simyala revitalisiert und den Reichsforst neu aufgeforstet, sondern auch einen ersten großen Schlag gegen die dämonisch verdorbenen Schwarzen Lande geführt. Denn die Aktivierung dieses Artefakts in der Humusstadt bedeutet langfristig, dass sich dem Omegatherion und speziell der unseligen Präsenz Widharcals nun kosmisch-elementare Kräfte entgegenstemmen ...

Abenteuerpunkte

Gönnen Sie Ihren Helden um die **500 Abenteuerpunkte** — dafür haben sie ja so einiges getan. Bis zu weitere **100 Punkte** sind für gutes Rollenspiel, stimmungsvolle Interaktion mit den fremdartigen Kreaturen und kreative Ideen für die Gruppenmitglieder fällig.



AVENTURIEN

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

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

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

DER BASILISKENKÖNIG

Weiter führt die Queste der Helden auf der Suche nach den mythischen Schlüsseln zu Vergangenheit und Zukunft der Elfen, hinaus auf die Grüne Ebene zu den zurückgezogen lebenden Steppenelfen, in die unwirtlichen Klüfte der Gelben Sichel zu weiteren Geheimnissen der Lichtelfen und wieder zurück ins Herz der Menschenlande. Und schließlich endet der Weg dort, wo alle Prophezeiungen sich erfüllen mögen – in Simyala, wo sich nicht nur das weitere Schicksal der Elfen enthüllt, sondern auch der Fluch offenbar wird, der über der uralten Elfenstadt liegt: der Basiliskenkönig. Der *Basiliskenkönig* ist der dritte und abschließende Teil der Trilogie um die uralte Elfenstadt Simyala und die Umtriebe des Namenlosen, die mit *Namenlose Dämmerung* und *Stein der Mada* begonnen hat.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 108

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/SPIELER)
hoch/mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

Interaktion, Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten, Hinter-
grundwissen, Zauberei

STUFEN

5 – 10

ORT UND ZEIT

Grüne Ebene und Reichsforst,
30 Hal / 1023 BF

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



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95

ab 1.1.2002: € 13,50



9 783890 643632

ISBN 3-89064-363-9

10363