

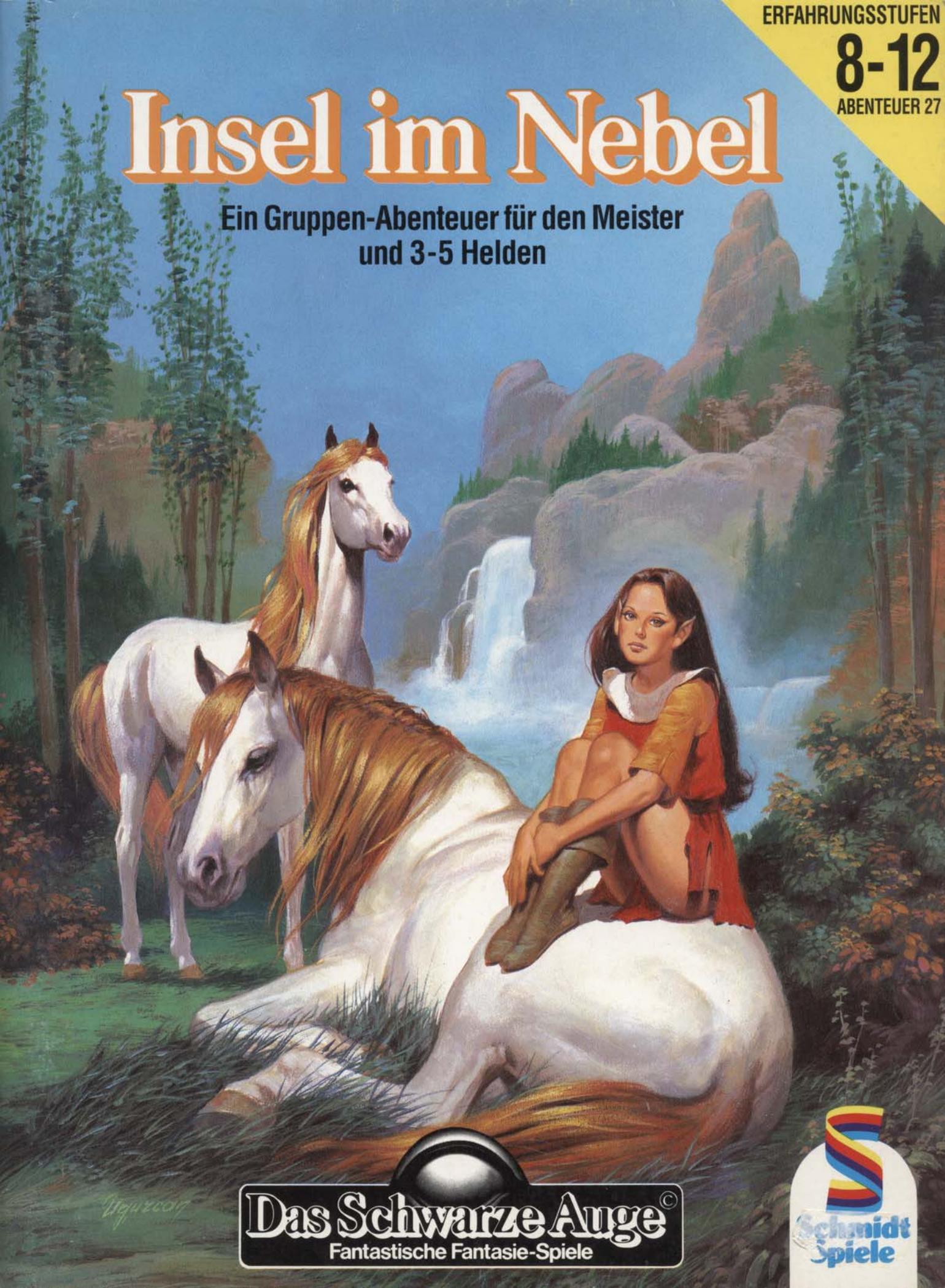
ERFAHRUNGSTUFEN

8-12

ABENTEUER 27

Insel im Nebel

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3-5 Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasy-Spiele



Gruppen-Abenteurer

Inseln im Nebel

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Horus
Planzeichnungen von Ralf Hlawatsch

©1991 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Lektorat: Thomas Römer
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inseln im Nebel

von
Bernhard Hennen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 8-12

für den Meister und 4-6 Helden ab 14 Jahren



Inhalt

Das Abenteuer - Meisterinformationen	5
Die Prophezeiung	6
Das Abenteuer auf den 'Inseln im Nebel'	7
Das Schiff in der Truhe	7
Aubruch in eine andere Welt	8
Die Äußeren Inseln	16
Zeit für Helden	22
Die Geschichte des Elfenvolkes auf den 'Inseln im Nebel'	24
Die Inneren Inseln	31
Die Städte der 'Alten'	32
Das Reich unter den Wellen	37
Die Abenteuer der Charaktere im 'Reich unter den Wellen'	38
Die verlorene Insel	40
Rückkehr nach Thorwal	45
Das elfte Abenteuer und die Deutung der Prophezeiung	46
Das 'Tal der Träume'	49
Das zwölfte Abenteuer	52
Das Ende des Abenteuers	59
Anhang 1	60
Anhang 2	62
 Karten und Pläne zum Herausnehmen	 Heftmitte

Das Abenteuer

(Meisterinformationen)

Das Abenteuer «Inseln im Nebel» bildet den Abschluß der vierbändigen Saga um die Wettfahrt der Thorwaler Kapitäne Beorn der Blender und Phileasson Foggwulf. Das Buch ist wiederum in drei Einzelabenteuer unterteilt, von denen jedes durch eine Prophezeiung der Travia Geweihten Shaja eingeleitet wird.

Die erste der neuen Prophezeiungen führt die Helden weit nach Westen in eine nebelumwobene, fremde Welt. An Bord des Zauberschiffes Taubralir überqueren sie das Meer der Sieben Winde und dringen in ein Inselreich vor, das keines Menschen Fuß je betreten hat: das Land jener Elfen, die vor mehr als 3000 Jahren dem Untergang Tie'Shiannas entronnen sind und sich auf der Flucht vor den Schergen des Namenlosen hier niedergelassen haben.

Auf den Inseln begegnen die Helden mancherlei Gestalten aus der elfischen Mythologie und werden in einen seit vielen Jahren währenden Konflikt hineingezogen: den Bruderkrieg zwischen den "Alten" und den "Wilden", zweier Elfenvölker, die sich seit dem Verschwinden ihres gemeinsamen Hohen Königs Fenvarien erbittert befehden.

Die Abenteurer erfahren, daß ihr Gegenspieler Beorn schon seit geraumer Zeit bei den Elfen weilt und sein seefahrerisches Können in die Dienste der "Wilden" gestellt hat. Sie müssen sich nun entscheiden, ob sie sich gleichfalls für eine Seite in diesem Krieg Partei ergreifen wollen.

Ihre eigentliche Aufgabe ist jedoch, den wahren Aufenthaltsort Fenvariens zu finden. Dazu müssen sie sich nicht nur (zähneknirschend) mit Beorn verbünden, nein, mindestens ein Held muß sterben und in das elfische Totenreich eingehen,

wo er von einem ehemaligen Begleiter Fenvariens erfahren kann, wo der König seit vielen tausend Jahren gefangen gehalten wird.

Um ihren verstorbenen Gefährten wieder aus dem Totenreich zu befreien, müssen die Helden in den Turm eines finsternen Echsenherrschers eindringen und dort den magischen Kessel der Cammalan eine Nacht lang gegen die wütenden Angriffe der Echsen verteidigen. Nur mit Hilfe des Kessels und zweier elfischer Weiser kann es gelingen, den toten Freund wiederzuerwecken, und nur mit Hilfe Beorns haben die Helden überhaupt eine Chance, den Turm des Echsenkönigs zu erstürmen.

Nun, da die Helden den Aufenthaltsort Fenvariens kennen, brechen sie von den Inseln im Nebel auf. Ihr Ziel ist Thorwal, wo sie die nächste Prophezeiung erfahren: Ihre Aufgabe ist es, den gefangenen König aus seinem Kerker zu befreien. Zu diesem Zweck reisen die Helden nach Enqui und von dort weiter in die Ausläufer des Orklandes. Eine göttliche Fügung führt sie zum Ort ihrer Suche und befreit zugleich den König aus seinem finsternen Gelaß. Doch die Begegnung mit Fenvarien erfüllt die Helden mit tiefer Bestürzung: Die endlos langen Jahre der Gefangenschaft haben Körper und Geist des Königs völlig zerrüttet.

Heilung kann Fenvarien nur durch ein Zauberlied der mächtigen Fee Niamh Goldhaar erfahren. In einem grandiosen Finale, das noch einmal alle tragenden Figuren der Saga aufeinander treffen läßt, können die Helden - trotz der Intrigen ihrer verschlagenen Widersacherin Pardona - Niamh und Fenvarien zusammenführen - Beorn stellt sich Pardona zu einem letzten erbarmungslosen Kampf.

Die Prophezeiung

Spezielle Informationen:

Ein unbestimmbares Gefühl zieht Shaja in den Westen. Nach dem Aufbruch aus Broksdal übernimmt sie die Führung der Gruppe und bringt die Gefährten zu einer sandigen kleinen Bucht irgendwo zwischen Mengbilla und Chorhop. Dort angekommen, bittet sie um einen Tag Ruhe, um - in Meditation versunken - die vielen verwirrenden Bilder zu ordnen, die auf sie eindringen. Auf einem der Hügel nahe der Bucht steht ein einsamer Grabstein, der das Rad, das Zeichen Borons, trägt. Dort läßt sich die Geweihte nieder, um die Kraft zu einer neuen Prophezeiung zu sammeln. Dabei duldet sie keinen der Abenteurer in ihrer Nähe.

Meisterinformationen:

Der "Namenlose" versucht auf subtile Weise, den Aufbruch ins zehnte Abenteuer zu verzögern, denn während der Reise in die "andere Welt", die den Helden bevorsteht, werden sie den Schlüssel zur Befreiung Fenvariens finden. Um eine offene Konfrontation mit den Zwölfgöttern zu vermeiden, muß der Namenlose dabei allerdings verschlungene Wege gehen:

Er kann die Prophezeiung zwar stören, jedoch nicht verhindern: Während Shaja in Trance fällt, erscheint ihr Pardona in Gestalt einer weißgewandeten jungen Frau und reicht der Travia-Geweihten Papier und Feder, damit sie die göttliche Botschaft niederschreiben kann, die sie empfängt. Als dieses Werk vollendet ist, nimmt Pardona das Schriftstück an sich und zerschneidet es in acht Teile. Diese legt sie in den Schoß der entrückten Geweihten und verschwindet.

Als Shaja aus der Trance erwacht, weiß sie von all dem nichts mehr. Verwundert betrachtet sie die Papierstreifen in ihrem Schoß und kehrt mit ihnen in das Lager der Abenteurer zurück. Als Spielleiter verfahren Sie am besten so, daß Sie den folgenden Orakelspruch auf ein Stück Papier schreiben und an den markierten Stellen durchtrennen. So haben Ihre Spieler das Rätsel greifbar vor Augen, vor dem Phileasson und seine Gefährten nun stehen.

Im Westen hinter den Nebeln liegen Inseln,
die nicht den Schutz der Zwölf kennen./

Dort leben die Erben derer, deren versunkene Pracht ihr
schauen durftet; und der Bruder vergießt das Blut des Bruders./

dennes gibt keinen, der von allen anerkannt wird, so lange der
eine noch lebt, der zur Legende wurde./

Der Tod wird in eurer Mitte wüten, und es ist gut so,
denn nur unter den Wellen, im Pantheon der toten Helden,
werdet ihr erfahren, wo der hohe König gefangen gehalten
wird./

Der Weg zurück führt über den Rand eines Kessels, den die

Lebenden eine Nacht vor den Krallen des alten Feindes
schützen müssen./

Ihr braucht die Macht eines alten und des jungen Weisen, den
Weg zu finden und das Ritual zu vollenden./

Achtet gut auf das verzauberte Holz, das euch den Weg durch
den Nebel gewiesen hat, denn nur mit seiner Hilfe werdet ihr
den Weg zurück in eure Welt finden./

Es ist recht unwahrscheinlich, daß Ihre Spieler die richtige Anordnung der Texte herausfinden, wenn Sie Ihnen die Papierstreifen geben. Lassen Sie sie zunächst im Unklaren über die richtige Reihenfolge. Mit Hilfe der Informationen, die die Abenteurer in der "anderen Welt" sammeln, werden sie mit der Zeit alleine die richtige Lösung finden.

Die entschlüsselte Botschaft der Prophezeiung bedeutet, daß die Helden weit im Westen eine andere Welt finden werden, denn während sie glauben, nur durch dichte Nebelschwaden zu segeln, bringt das Zauberschiff "Taubralir" sie in eine andere Welt. Da sie sich dort nicht mehr in Aventurien aufhalten, sind der Macht der Zwölfgötter Grenzen gesetzt. Auf den "Inseln im Nebel" leben die Erben derer, deren Pracht die Helden bereits schauen durften. Eine zweideutige Aussage, denn es leben hier sowohl ein Teil der Elfen, die den Untergang Tie' Shiannas überlebten, als auch Abkömmlinge von Echsenmenschen, die die "Sterbenden Götter" verehren.

Der Satz "der Bruder vergießt das Blut des Bruders" spielt auf den Krieg an, den "Alte" und "Wilde" miteinander führen. Dazu kommt es, weil die Elfen mit Fenvariens einen von allen anerkannten Führer verloren haben. Einen neuen König kann es nach altem Gesetz aber erst dann geben, wenn feststeht, daß Fenvariens tot ist.

Um herauszufinden, wo der hohe König gefangengehalten wird, muß mindestens einer der Helden sterben und die Reise in das "Reich unter den Wellen" antreten. Nur dort können sie von den verstorbenen Sternenträgern, die Fenvariens in die Gefangenschaft begleiteten, erfahren, wo der König der Elfen zu finden ist. Der einzige Weg zurück aus dem "Reich unter den Wellen" führt durch den Kessel der Cammalan, den die Echsen den Elfen vor langer Zeit raubten. Da es unmöglich ist, den Kessel aus dem Turm des "Schlangenkönigs" zu stehlen, müssen die Helden ihn eine Nacht lang gegen die Angriffe der Echsen verteidigen, während der "alte und der junge Weise" das Zauberritual vollziehen, mit dem das "Licht" des Toten in seinen Körper zurückgeholt wird.

Die "Inseln im Nebel" können die Helden nur mit Hilfe des Zauberschiffes "Taubralir" wieder verlassen. Deshalb ist es wichtig, daß sie auf das "verzauberte Holz" - sprich ihr Schiff - gut acht geben, denn sonst laufen sie Gefahr, für immer in dieser fremden Welt gefangen zu sein.

Das Abenteuer auf den "Inseln im Nebel" (Meisterinformationen)

Das Abenteuer, das die Helden auf den "Inseln im Nebel" erleben, ist das größte und komplexeste auf ihrer Reise mit Phileasson. Es unterteilt sich in drei Abschnitte:

Zunächst werden die Charaktere mit ihrem Schiff zwischen den *Äußeren Inseln* kreuzen und die erstaunlichsten Abenteuer erleben. Diese Abenteuer erfüllen nicht allein den Zweck kurzweiliger Unterhaltung, sondern sie geben den Helden Einblick in die Vergangenheit des Elfenvolkes. Je nach Geschmack des Spielleiters und seiner Gruppe kann man hier sehr viel Zeit verbringen oder auch nur die notwendigsten Abenteuer bestehen. Besonders reizvoll ist dabei, die Spieler in Episoden aus der Vergangenheit zu verwickeln, mit denen sie sich im Rahmen der Suche nach Fenvarien schon intensiv beschäftigt haben. (Z.B. Blüte und Untergang der Gesellschaft im Himmelsturm oder die Eroberung Tie'Shiannas durch Kazak.) Am Ende dieser Irrfahrt sollte die Gefangennahme durch die Vislani stehen, die auf verschiedene Weise herbeigeführt werden kann.

Mit dem Aufenthalt in den Kerkern von Ta'Lisseni beginnt der zweite große Abschnitt dieses Abenteuers. Im Angesicht des Todes werden die Gefährten vom "Volk des Meeres" befreit. Sie lernen noch im Kerker den ersten "Sternenträger" kennen und werden nun zu den *Inneren Inseln* gebracht. Dort erfahren sie vom blutigen Bruderkrieg der "Alten" und "Wilden" und werden wahrscheinlich sogar in die Auseinandersetzungen verwickelt. Noch viel bedeutsamer ist allerdings, daß ihnen vorgeführt wird, welche wichtige Rolle Beorn der Blender in diesem Konflikt spielt. Sehr schnell werden sie erkennen müssen, daß bei der Lösung ihrer Aufgabe kein Weg an Beorn vorbeiführt. Dieser zeigt sich dabei sehr kooperativ, denn es liegt in seinem Interesse, die "Inseln im Nebel" endlich wieder verlassen zu können und die Reichtümer, die er hier angehäuft hat, nach Thorwal zu bringen. Bevor die Helden aber gemeinsam mit Beorn zur "verlorenen Insel" aufbrechen können, gilt es, noch den "alten Weisen" aus der Prophezeiung zu finden. Informationen über diese Figur erhält man am leichtesten in den Städten der "Alten". Hier lernen die Helden dann auch, daß nicht allein die tyrannischen Vislani das Sagen haben, und andere Clans sie durchaus gastfreundlich empfangen. Nachdem das Bündnis mit Beorn herbeigeführt ist und der "alte Weise" gefun-

den wurde, kann mit der Planung der Expedition zur "verlorenen Insel" begonnen werden.

Als Generalprobe für die Schlagkraft ihres neuen Bündnisses können die Helden nun in Zusammenarbeit mit Beorn und Shadrue in einem Kommandounternehmen "Taubralir" aus dem Hafen von Bardibrig stehlen. Für ein schnelles Verlassen der "Inseln im Nebel" nach dem Überfall auf die "verlorene Insel" empfiehlt es sich, rechtzeitig das Zauberschiff zurückzuerobern.

Spätestens im zweiten Abschnitt des Abenteuers auf den "Inseln im Nebel" muß einer der Helden ums Leben kommen, um die Reise in das "Reich unter den Wellen" anzutreten. Der Flaskelern aus dem Kerker von Ta'Lisseni wird dabei verhindern, daß der Körper des Toten zu verrotten beginnt. Trotzdem stellt die Aufgabe, ständig einen Toten zu transportieren, die Helden vor eine ganze Reihe von Problemen, denn mindestens ein Charakter ist dauernd damit beschäftigt, den Toten zu tragen.

(Die Abenteuer auf den Inneren Inseln können sehr beschleunigt werden, wenn die Helden statt vom "Volk des Meeres" von Beorn dem Blender aus dem Kerker in Talislani befreit werden. Diese Spielvariante erleichtert es den Helden, zu ihrem Rivalen Beorn ein Vertrauensverhältnis aufzubauen.)

Mit der Fahrt zur "verlorenen Insel" beginnt der letzte Abschnitt der Abenteuer auf den "Inseln im Nebel". Beorn wird mit seiner gesamten Flotte in See stechen. Die "Wilden" hat er für diese Expedition gewonnen, indem er ihnen in Aussicht stellte, bei dem Überfall gefangene Kameraden zu befreien. Während das Gros der Truppen einen schweren Angriff auf die Siedlungen der Echsen durchführt, versucht ein kleiner Teil, sich mit den Helden zum Turm des "Schlangenkönigs" durchzuschlagen. Dort wird das Zauberritual vollzogen, mit dem der Tote wiederbelebt wird, der die Reise in das "Reich unter den Wellen" angetreten hatte. Von ihm erfahren die Gefährten, wo sie den toten Fenvarien in Aventurien zu suchen haben. Nachdem sie diese Information erlangt haben, empfiehlt es sich, die "Inseln im Nebel" auf dem schnellsten Weg zu verlassen, um sich nicht der Rache des Schlangenkönigs auszuliefern. Beorn wird allerdings darauf bestehen, daß die Helden noch einen Abstecher nach Deriono unternehmen, damit er seine vergrabenen Schätze an Bord nehmen kann.

Das Schiff in der Truhe

Spezielle Informationen:

Wenn Shaja von den Hügeln zurückkommt, verlangt sie, das Schiff in der Truhe zu sehen, das die Gefährten Phileassons als Lohn von den Quitslinga erhalten haben. Lange mustert sie das filigrane Schiffsmodell in seinem gepolsterten Gehäuse, und schließlich verkündet sie, daß heute zur Abend-

dämmerung die richtige Zeit sei, um festzustellen, ob das Schiff zur rechten Größe angewachsen und seine Passagiere zu den "Inseln im Nebel" bringen werde, wie die Quitslinga behaupteten, als sie es den Helden schenkten.

Danach verteilt Shaja die Papierstreifen und erklärt ihnen, daß sie diese in ihren Schoß gefunden habe, als sie ihr

meditatives Zwiegespräch mit ihrer Göttin beendet hatte. Diese rätselhaften Orakelfetzen würden, in der richtigen Reihenfolge aneinandergelegt, ihre Aufgabe auf den "Inseln im Nebel" schildern.

Bis zur Abenddämmerung bleiben den Helden noch einige Stunden Zeit, um über diesem mysteriösen Orakel zu rätseln.

Meisterinformationen:

Das Schiff in der Truhe vermag die Charaktere wirklich zu den "Inseln im Nebel" zu bringen, so wie die Quitslinga behaupteten, doch seine magischen Möglichkeiten reichen noch viel weiter. Nimmt man es aus der Truhe und setzt es auf das Wasser des westlichen Ozeans, so wächst es zu der Größe an, die seine Besitzer gerade brauchen. Soll es nur wenige Helden transportieren, so nimmt es die Form eines kleinen wendigen Seglers an, müssen hundert oder mehr Personen auf ihm Platz finden, wächst es zur mächtigen Galeasse an. (Mehr als 250 Krieger und Seeleute vermag das Zauberschiff nicht zu transportieren.) *Taubralir*, "die Zauberwooge", nennen die Elfen dieses Schiff. Einst gab es viele Segler wie diesen, und es war den Elfen ein Leichtes, zwischen den Welten zu reisen.

Nun ist das Wissen verloren, diese mächtigen Artefakte herzustellen. Nicht allein die Vislani, der Clan der Krieger und Barden, werden die Helden um "Taubralir" beneiden. Steuert man das Zauberschiff auf den sandigen Strand einer Insel, so schrumpft es, sobald alle von Bord gegangen sind, wieder auf die Größe eines Modells zusammen, das sich leicht in der kleinen Truhe transportieren läßt. (Für den Transport von Pferden oder anderen Reittieren ist das

Schiff übrigens nicht ausgelegt, und die Helden werden ihren geliebten Vierbeinern die Freiheit schenken müssen, bevor sie mit "Taubralir" zu den "Inseln im Nebel" reisen.) Proviantprobleme gibt es auf dem Zauberschiff nicht. Der Wein und das Wasser in seinen Vorratsamphoren gehen niemals zur Neige, und auch das süße, weiße Brot und das köstliche Obst, das in Schüsseln bei den Amphoren steht, erschöpft sich nicht, egal wieviel die Helden davon essen. (Bringt man diese Zaubergefäße von Bord des Schiffes, geht ihre Magie verloren, und sie werden zu ganz gewöhnlichen tönernen Vorratsgefäßen.) Die Nahrung, die das Schiff zu bieten hat, ist zwar ausgewogen, doch schon bald dürften die Charaktere den Geschmack von Fleisch, Geflügel oder Fisch vermissen, so daß jede Insel in der "anderen Welt", die Aussicht auf eine erfolgreiche Jagd verspricht, zu einer großen Verlockung für die Gefährten wird.

Immer wenn Taubralir ein Feld auf der Karte der "Inseln im Nebel" passiert, nimmt es automatisch Kurs auf die größte Insel in diesem Seegebiet. Wollen die Helden dort an Land gehen, sucht sich das Schiff, allen Segelmanövern zum Trotz, selbst eine sichere Bucht.

Es ist für die Gefährten Phileassons von größter Wichtigkeit, "Taubralir" vor Schaden zu bewahren, denn selbst der geschickteste Bootsbauer auf den "Inseln im Nebel" vermag dieses Zauberschiff nicht zu reparieren. Alles was an Holz, Tauen oder Segeltuch ergänzt wird, hat nicht die Fähigkeit, mit dem Rest des Schiffes zu schrumpfen oder zu wachsen, sondern behält seine ursprüngliche Größe - und ein gleichwertiges Schiff ist auf den "Inseln im Nebel" nicht zu finden.

Aufbruch in eine andere Welt

Allgemeine Informationen:

Schneller, als euch lieb ist, bricht die Dämmerung herein, und die Zeit zum Aufbruch ist gekommen. Ein leichter Dunst steigt über dem Meer auf und wird von den letzten Strahlen der untergehenden Sonne in ein goldenes Licht getaucht.

Meisterinformationen:

Gestalten Sie den Aufbruch so pathetisch wie möglich. Schildern Sie, wie "Taubralir" nach einigen langen Sekunden bangen Wartens tatsächlich zu wachsen beginnt und sich zu einem schnittigen offenen Segelboot entwickelt. Das Holz des Schiffes ist von silberweißer Farbe und hat einen leichten Perlmuttschimmer. Das weiße Segel ist mit einer dunkelblauen, stilisierten Woge geschmückt.

Wie von selbst nimmt "Taubralir" dann Kurs auf die offene See und entführt die Helden in einen immer dichter werdenden Nebel.

Ohne das Zutun der Charaktere findet das elfische Zauberschiff seinen Weg durch den Nebel in jene andere Welt, die Aventurien so nahe liegt und doch für normale Schiffe unerreichbar bleibt. Der Nebel ist in dieser Nacht so dicht, daß die Gefährten kaum eine Hand vor Augen sehen können und seltsamerweise auch nicht das Wasser unter ihrem

Boot. Es gibt keine Stelle, an der sie merken könnten, daß sie von ihrer Welt in eine andere gelangt sind. Der Übergang ist fließend. Nur einmal, spät in der Nacht, hören sie unheimliche Geräusche, so als würden große Körper nahe des Bootes durch das Wasser gleiten.

Am nächsten Morgen lichtet sich der Nebel ein wenig. Es wird hell, ohne daß die Sonne oder ein anderes Gestirn am Himmel zu sehen wären. Auch wird die Sicht über dem Wasser nie ganz klar. Obwohl sich der Nebel gehoben hat, bleibt für das menschliche Auge alles ein wenig unwirklich und verschwommen, ganz so, als blicke man durch den durchscheinenden Schleier einer tulamidischen Tänzerin. Allein elfische Charaktere haben dieses Problem nicht, sie sehen so scharf wie immer.

Der Zeitverlauf in der anderen Welt

Meisterinformationen:

Schon einmal im Verlauf dieser Kampagne haben Ihre Charaktere die Grenzen von Aventurien überschritten und sind in eine andere Welt eingedrungen, in der auch der Zeitverlauf einem anderen Rhythmus folgte. Damals im "Silvanden Fae'den Karen" verbrachten sie nur eine Nacht

im Zauberwald der Niamh, und doch kam es den Helden so vor, als wären sie eine ganze Woche dort gewesen. Ein ähnliches Phänomen gilt auch auf den Inseln im Nebel. Für die Helden, die sich nicht mehr in Aventurien befinden, aber auch nicht zu den "Inseln im Nebel" gehören, scheint die Zeit normal zu vergehen - in Aventurien verstreichen derweil jedoch nur die Tage, die die Helden mit "Taubralir" durch den magischen Nebel fahren, also insgesamt etwa eine Woche. Für die hier lebenden Elfen verläuft die Zeit jedoch völlig normal, d.h. wenn sie an Bord des Zauberschiffes nach Aventurien reisen würden, wären für sie 3000 Jahre seit ihrem Exodus vergangen.

Voraussichtlich werden ihre Abenteurer Wochen damit beschäftigt sein, diese neue Welt zu begreifen und ihre Aufgabe zu lösen. Auf jeden Fall dauert es so lange, daß die 80 Wochen Frist, die ihnen die Hetfrau Garhelt für die 12 Stationen ihrer Wettfahrt gestellt hat, während des Aufenthalts auf den "Inseln im Nebel" abgelaufen wäre, würde hier die Zeit normal verstreichen. Der Zwerg Eigor Eisenbeiß und auch Ohm Follker, der Skalde werden auf das offensichtliche Scheitern Phileassons immer häufiger hinweisen, je näher die Frist rückt und damit für einige Unruhe in der Mannschaft sorgen. In Wirklichkeit sind die Helden genau so lange unterwegs, wie man von Kuslik bis nach Thorwal benötigt - insgesamt etwa eine Woche.

Magie und Götterwunder

Meisterinformationen:

So wie auf den "Inseln im Nebel" die Zeit anders verläuft als in Aventurien, so hat diese Welt auch eine anderen Fluß der magischen Energien als Aventurien. Im Klartext heißt dies, daß jeder Zauber nichtelfischen Ursprungs hier mit einem Malus von +7 belegt ist. Die den Elfen unbekannt Magie Aventuriens, die in den letzten Jahrtausenden entwickelt wurde, funktioniert hier einfach nicht so gut. Nach jeder erfolgreichen Anwendung eines Zaubers sinkt der Malus um einen Punkt. Im umgekehrten Fall ist es hier sehr viel einfacher, die Zauber einzusetzen, die im Regelwerk mit einem A, F oder W gekennzeichnet sind. Auf alle Elfenzauber erhalten Magiebegabte auf den "Inseln im Nebel" einen Bonus von -7. Steigt die Zauberfertigkeit eines Helden damit auf -5 oder mehr, darf er den Spruch anwenden, obwohl er ihm in Aventurien nicht zugänglich wäre. Für jeden elfischen Zauberspruch, den ein Held auf den "Inseln im Nebel" mindestens einmal erfolgreich angewendet hat, erhält er bei der Rückkehr nach Aventurien einen freien Talentsteigerungsversuch. Alle anderen Abzüge und Zuschläge werden mit der Rückkehr nach Aventurien hinfällig.

Wesentlich härter als die Magiebegabten sind die Geweih-



ten von der Andersartigkeit dieser fremden Welt betroffen. Hier, wo der Glaube an die elfischen Götter (von dem an die Zwölf ganz zu schweigen) zu wenig mehr als einer Legende verkommen ist, fällt es den Geweihten sehr schwer, eine Verbindung zu ihren Göttern herzustellen. Jede Mirakelprobe muß deshalb mit einem Malus von +7 durchgeführt werden. Im Gegensatz zu den Zaubersprüchen wird dieser Abzug bei Erfolg nicht automatisch kleiner, sondern es bedarf langer Zeit, um ihn zu verringern. Für jeden Monat, in dem ein Geweihter mindestens ein erfolgreiches Wunder *in Gegenwart von Elfen aus dieser Dimension* vollbracht hat, verringert sich der Abzug auf alle Wunder um einen Punkt. Versuche, die Elfen auf den "Inseln im Nebel" zum Glauben an die Götter Aventuriens zu bekehren, sind aussichtslos.

Das Segeln in der anderen Welt

Meisterinformationen:

Ohne Sonne bei Tag und ohne Mond und Sterne bei Nacht fehlen den Seeleuten bei der Navigation zwischen den "Inseln im Nebel" wesentliche Orientierungshilfen. Erschwert wird diese Situation auch noch durch die unsicheren Sichtverhältnisse. Deshalb ist es selbst für erfahrene Seeleute sehr schwierig, hier ihren Kurs beizubehalten.

In einem Zeitraum von 24 Stunden durchsegelt die "Taubralir" ein Feld auf der Karte. Die Seitenlänge eines Sechseckfeldes beträgt 120 Meilen. Legen Sie vor Beginn des Segeltages fest, wer in den einzelnen Schichten am Ruder des Schiffes steht, um es zu steuern. Jeder der Steuerleute muß eine Orientierungsprobe +4 bestehen, um "Taubralir" auf Kurs zu halten. Ist die Mehrzahl der Proben geglückt, läuft das Schiff den gewünschten Kurs. Bei einem Patt oder bei überwiegend mißglückten Proben bestimmen Sie mit W6, in welches der angrenzenden Felder das Boot gesteuert wurde. Gefahren wie Riffen und Untiefen weicht das Zauberschiff auch ohne Einwirken des Steuermanns aus. Es ist ebenfalls unmöglich, die "Taubralir" in einen der großen Strudel zu steuern. Das Zauberschiff weicht diesen Seegebieten ohne Hilfe der Mannschaft aus - selbst wenn diese absichtlich in einen solchen Mahlstrom steuert.

Wenn die Gefährten Phileassons während ihrer Abenteuer auf den "Inseln im Nebel" die "Taubralir" verlieren und auf einem normalen Schiff weitersegeln, gelten alle diese Vergünstigungen nicht. In kritischen Situationen muß dann die gesamte Mannschaft Rudern/Segeln-Proben ablegen, um komplexe Segelmanöver zu meistern. Inseln am Weg werden nicht mehr automatisch angelaufen, und die Mannschaft muß alleine entscheiden, welcher Platz der günstigste ist, um vor Anker zu gehen.

Begegnungen auf hoher See

Meisterinformationen:

Für jedes Seefeld, in dem eine Insel liegt, bestimmen Sie

mit W6, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei 1-4 gibt es keine nennenswerten Zwischenfälle. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 würfeln Sie mit W20 auf folgender Tabelle. Durchqueren die Gefährten Seegebiete, in denen keine Inseln liegen, steigt die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung. Hier kommt es nur bei einem Ergebnis von 1-3 auf W6 zu keinem Zwischenfall.

1 - 2 Ein Totenboot vom "Volk der Wildnis"

Meisterinformationen:

Alle Elfenvölker in dieser Welt bestatten ihre Toten in Booten, die sie auf dem Lyr, "dem Ozean", treiben lassen. Ein magisches Zeichen auf dem Bug verhindert, daß diese Boote am Festland stranden. So treiben sie manchmal monatelang auf See, bis sie von einem der drei großen Strudel erfaßt und versenkt werden. Die Totenboote des Volkes der Wildnis sind sehr schlicht. Es handelt sich um grob zurechtgehauene Einbäume, die durch einen Ausleger stabilisiert werden oder um Kähne, die aus zusammengebundenen Schilfrohren gefertigt sind. Der Tote liegt nackt in dem Boot, so wie er das Licht der Welt erblickte. Im Schiff befinden sich keine Gaben für die Reise ins "Reich unter den Wellen".

3 Ein Totenboot vom "Volk des Meeres"

Meisterinformationen:

Auch hier handelt es sich um ein Auslegerboot, das aber sorgfältig gezimmert wurde und ein aus Naturfasern geflochtenes Segel führt. Auf den Segeln dieser Boote ist immer eine Meerestier abgebildet (Muscheln, ein springender Delphin, ein fliegender Fisch etc.). Die Toten sind bekleidet, aber auch hier gibt es keine Gaben für die Reise ins "Reich unter den Wellen".

4 Ein Totenboot des "alten Volkes"

Meisterinformationen:

Ein prächtiges kleines Segelboot aus kostbaren Hölzern und Elfenbein kreuzt den Weg der Helden. Ein wunderbares, seidenes Segel spannt sich im Wind. Auf einer Bahre aus Kissen, Teppichen und kostbaren Pelzen liegt ein Toter des "alten Volkes". Seine Waffen und sein kostbarstes Hausratsgerät wurden ihm für die Reise ins Boot mitgegeben. Ohne weiteres läßt sich hier Beute im Wert von Hunderten von Dukaten machen. Finden die "Alten" bei den Helden im weiteren Verlauf des Abenteuers Gegenstände, die aus den Totenbooten gestohlen wurden, verurteilt man die Diebe zum Tode. Zur Aburteilung werden sie nach Ta'Lisseni auf Shaltyr gebracht.

5 Der reisende Sänger

Allgemeine Informationen:

Ein kleines, schönes Segelboot kreuzt euren Weg. Ein Mann in schlichten Gewändern bedient das Segel. Er stellt sich

euch als Brianissim vor. In Tücher eingeschlagen liegt vorn im Boot eine Harfe. Auf Einladung kommt Brianissim gerne zu euch an Bord, um euch mit Liedern und Märchen zu unterhalten.

Meisterinformationen:

Nach einigen Stunden wird Brianissim die Helden wieder verlassen, um seine Suche nach Tibanna (s. nächste Begegnung) fortzusetzen. Sollten sich die Gefährten weigern, ihn gehen zu lassen, stimmt er auf seiner Zauberharfe ein "Friedenslied" an, worauf es unmöglich ist, ihn weiter gegen seinen Willen festzuhalten. Brianissim können Sie einsetzen, um der Gruppe Informationen über die Welt der Elfen zuzuspielen. Mehr über die Geschichte des reisenden Sängers können die Abenteurer von den Elfen aller drei Völker oder von Tibanna erfahren.

6 Die Insel der Tibanna

Allgemeine Informationen:

Vor euch taucht eine Insel auf. Beim Näherkommen stellt ihr ein erstaunliches Phänomen fest. Die Insel scheint sich zu bewegen und auf den Wellen zu treiben!

Spezielle Informationen:

Als die Helden auf der Insel landen, sehen sie, wie mehrere Seehunde eilig ins Wasser fliehen. Am Strand sitzt eine wunderschöne dunkelhaarige Frau. Sie schaut die Helden irritiert an, denn sie hat noch niemals Geschöpfe mit Bärten und runden Ohren gesehen. Wenn sie ihre Scheu überwunden hat, weiß sie viel über die "Inneren Inseln" zu erzählen. Alles Wissen über die "Äußeren Inseln" hat sie allerdings vergessen. Laufend fragt sie nach einem Mann namens Brianissim, denn sie glaubt, es sei für sie sehr wichtig, ihn wiederzutreffen. Warum das so ist oder wer Brianissim ist, weiß sie nicht mehr.

Meisterinformationen:

Brianissim war ursprünglich eine mythologische Figur, die auf den "Äußeren Inseln" beheimatet war. Er galt als König der Märchenerzähler und verbrachte seine Zeit mit einer Fürstin, die seine Erzählungen zwar schätzte, ihn aber nicht liebte. Tibanna kam auf die Insel der Fürstin, um den Barden zu befreien. Doch als sie einen Mann von Feuer bekämpfen mußte, um zu ihrem Geliebten zu kommen, scheiterte sie, und noch heute trägt sie feurige Male an den Händen. Brianissim aber wurde durch ihr Werben zu einer Gestalt aus Fleisch und Blut. Als Tibanna zum zweiten Mal zu dieser Insel kam, war der Mann von Feuer kein Hindernis mehr für sie, doch sie verlor sich in dem Labyrinth, in dem die Fürstin Brianissim gefangen hielt. Als sie wieder zu sich kam, war sie allein auf einer treibenden kleinen Insel und hatte alles Wissen um die "Äußeren Inseln" vergessen. Brianissim aber gewann durch den zweiten Versuch der tapferen Tibanna seine Freiheit von der Fürstin, die nur seine Fabeln liebte, und seitdem kreuzt er in einem kleinen Boot auf dem Ozean und sucht Tiban-

na. Wenn sie sich finden, müssen sie sich einer letzten Prüfung unterziehen, um für immer vereint zu sein. Die traurige Geschichte von Brianissim und Tibanna kennen die Elfen aller drei Völker. Vielleicht gelingt es den Helden, die Liebenden zu vereinen.

7 Das "Volk des Meeres"

Allgemeine Informationen:

Ihr sichtet eine Handvoll Boote. Die kleine Flotte fächert auf, als ihr euch nähert und nimmt eine sichelartige Formation ein. Eines der Boote löst sich aus der Kampfordnung und kommt näher.

Meisterinformationen:

Seit den ersten schlechten Erfahrungen mit Beorn dem Blender ist das "Volk des Meeres" vorsichtiger geworden. Auf typisch thorswalsche Art suchte Beorn bei ihnen nach Beute, und es kam nicht nur zu Verletzten. Daraus resultiert das Mißtrauen, mit dem sie den Gefährten Phileassons zunächst begegnen. Stellen sich die Abenteurer als friedfertig heraus, wird das Verhältnis zunehmend offener und freundlicher. Über die Auseinandersetzungen zwischen den "Alten" und den "Wilden" können sie nur sehr wenig berichten, da sie sich aus allen Streitigkeiten herauszuhalten versuchen. Dafür besitzen sie Informationen über einige der äußeren Inseln und können viel über die seltsamen Wesen erzählen, die den Lyr bevölkern. Wenn sich die Helden als besonders zuvorkommend erweisen und sich durch Gastgeschenke oder auf andere Weise beliebt machen, wird das "Volk des Meeres" sie einige Tage auf ihrer Reise begleiten.

8 Das lebende Schiff

Allgemeine Informationen:

Am Horizont sichtet ihr eine kleine Gruppe von Bäumen. Eine Insel! Doch nein! Irgendetwas stimmt da nicht. Fast scheint es, als bewege sich diese Insel über den Wellen.

Meisterinformationen:

Je näher die Helden kommen, desto merkwürdiger erscheint das Phänomen, mit dem Sie hier konfrontiert werden. Es handelt sich in Wirklichkeit um einen Baum und zwei weniger große Ableger, die mit ihren Wurzeln und Ranken vollständig ein großes Schiff überwuchert haben. An vielen Stellen ist das Wurzelwerk so dicht, daß man die Planken des Schiffes entfernen könnte, ohne daß Gefahr bestünde, daß das Schiff Wasser fassen würde. Von diesen Baumschiffen gibt es nur sieben auf den "Inseln im Nebel". Häufig kommt es in dieser Welt vor, daß ein Elf und eine Dryade eine Verbindung eingehen. Doch nur wenn ein "Sternenträger" und eine Dryade, die in einer Strandeiche lebt, zueinander finden, vereint sich genügend Zauberkraft, ein solches Schiff zu schaffen. Ein Schößling dieser Eiche wird in das Herz des Schiffes gepflanzt, so daß die Dryade ihren angestammten Baum verlassen kann.

Durch Magie beschleunigen dann Elf und Dryade das Wachstum des jungen Keims. Doch selbst auf diesem Wege dauert es Jahrhunderte, bis ein großes Schiff entstanden ist. Das Wesen des Baumes, in den so viel magische Kraft geflossen ist, verändert sich mit der Zeit, so daß seine Wurzeln und Äste die Fähigkeit erlangen, sich nach dem Willen der Dryade zu bewegen. So werden Schiff und Baumnymphe zu einer Einheit, die in unvergleichlicher Vollkommenheit auf die seglerischen Anforderungen des launischen "Lyr" reagieren.

Wenn die Gefährten einem solchen Schiff begegnen, empfängt man sie mit freundlicher Distanz. Nur der "Sternenträger" pflegt Umgang mit den Helden, die Dryade werden sie niemals zu Gesicht bekommen, so daß sie glauben müssen, daß dieser Elf allein das Schiff lenkt. Verhalten sich die Abenteurer aggressiv an Bord eines Baumschiffes, finden sie sich unversehens durch Wurzeln und Ranken gefesselt. Besonders freundlich werden die Charaktere aufgenommen, wenn sie sich an den alten Brauch halten, als Gastgeschenk ein wenig Humus an Deck des Schiffes zu verstreuen. Der "Sternenträger" ist weise genug, um den Helden Auskunft auf alle Fragen über die "Inseln im Nebel" geben zu können. Oft ist er allerdings nicht gewillt, Fremden allzu viele Geheimnisse zu verraten.

Drei "Sternenträger", die die Helden bei verschiedenen Begegnungen mit Baumschiffen treffen können:

Ammantillada, "der Fruchtbringende", ist ein lebenslustiger, leutseliger Geselle. Er besitzt das größte aller Baumschiffe und nur sein Schiff ist von einer ganzen Schar Kinder bevölkert, die er mit seiner Gefährtin gezeugt hat. Den Helden wird es vorkommen, als seien sie mitten in ein Koboldnest geraten, denn Ammantilladas Nachwuchs schreckt vor keiner Albernheit zurück.

Faelandel, "der Windmeister", scheint zunächst ein sehr zurückhaltender Elf zu sein. Doch der Schein trügt, schon bei der kleinsten Provokation wird er schnell aufbrausend. Je nachdem, wie die Gefährten mit ihm klarkommen, werden sie in den nächsten Tagen besonders günstigen oder widrigen Winden ausgesetzt sein. (Faelandels Launen sind besonders dem "Volk des Meeres" bekannt, die den Helden endlos Geschichten über diesen "Sternenträger" erzählen können.)

Lynissel, "die Blitzschleuderin", ist eine etwas knabenhafte Elfe mit kurzgeschorenen Haaren. Sie nimmt eine Sonderstellung ein, denn, soweit bekannt, ist sie die einzige Frau, die mit einer Dryade zusammenlebt. Die Helden sollten ihr mit Vorsicht begegnen, denn diese kämpferische Elfe hat sich schon zweimal an Strafexpeditionen gegen die Flotte Beorns beteiligt und ist auf die zerstörerischen "Rundohren" nicht gut zu sprechen.

9 - 10 Die Galeasse der Vislani

Allgemeine Informationen:

Aus einer Nebelbank nähert sich euch eine mächtige Galeasse. Schon von Ferne könnt ihr an Bord viele Krieger in schimmernden Rüstungen erkennen.

Meisterinformationen:

Diese Begegnung kann für Ihre Abenteurer leicht tödlich enden. Es handelt sich hier um ein schwerstbewaffnetes Kriegsschiff der Vislani, das gnadenlos Jagd auf die Schiffe Beorns und seiner Verbündeten macht. Wegen der runden Ohren werden Phileasson und seine Gefährten sofort für Freunde Beorns gehalten, und die Vislani an Bord der Galeasse gehören nicht zu den Elfen, die viele Fragen stellen oder sich lange Erklärungen anhören. Im Zweifelsfalle werden sie ohne Vorwarnung das Gefecht eröffnen.

Wenn die Charaktere an Bord von "Taubralir" sind, werden die Vislani versuchen, durch gespielte Freundlichkeit und einen überraschenden Angriff in den Besitz des Zauberschiffes zu gelangen. Sie werden auf jeden Fall vermeiden, das Zauberschiff zu beschädigen. Ansonsten werden diese Elfen die Abenteurer gnadenlos jagen und das Boot unter ihnen zusammenschießen. Die einzige Chance der Gefährten besteht in schneller Flucht.

Die Segeleigenschaften der beiden Schiffe sind fast gleichwertig. Die Galeasse ist etwas schneller, dafür ist das Schiff der Helden wendiger. Die Verfolgungsjagd regeln Sie am Besten über Rudern/Segeln-Proben: Phileassons Mannschaft sollte mittlerweile höchst erfahren im Umgang mit jeder Art Schiff sein. Die Mannschaft der Galeasse hat Rudern/Segeln 8, KK11 und GE 14. ("Taubralir" gewährt einen Bonus von 3 Punkten auf die Rudern/Segeln-Probe.)

Nähert sich die Elfengaleasse, kann das Schiff der Gefährten beschossen werden. Die Elfen treffen bei 1-4 auf W6. Bei jedem Treffer wird ein Test mit zwei W6 für das Schiff der Helden erforderlich. Ist das Würfelergebnis kleiner/gleich der Anzahl der Treffer, die das Schiff empfangen hat, ist es manövrierunfähig. Die Elfengaleasse leitet dann ein Entermanöver ein. Zum Entergefecht kommt es auch, wenn das Schiff der Elfen in direkte Nähe zieht. Der Kampf ist aussichtslos. An Bord der Galeasse befinden sich 50 "Geisterkrieger" und mehr als 30 Vislani. Die Elfen versuchen, möglichst viele lebende Gefangene zu machen, um sie nach Ta'Lisseni auf Shaltyr zu bringen.

Ob die Helden das Rennen gewinnen oder von den Elfen gefangen werden, liegt in Ihrer Hand.

11-12 Reiter über den Wassern

Meisterinformationen:

Als die überlebenden Elfen aus Tie'Shianna flohen und die Diaspora ihres Volkes begann, übernahmen es Lariel und einige Getreue, die Spuren der Fliehenden zu verwischen und die Häscher des "Namenlosen" in die Irre zu führen. Es war eine verbitterte Schar, und schnell wurden sie bei ihren Feinden berühmt für ihre unelfische Grausamkeit. Auch nachdem sich das Heer, das Tie'Shianna zerstörte, schon längst in alle Winde zerstreut hatte und die überlebenden Elfen in Sicherheit waren, suchten sie jene Völker heim, deren Krieger sich an der Vernichtung der "Gleißenden



Stadt" beteiligt hatten. Der Name Lariel wurde zum Synonym für Tod und Vernichtung. Viele Jahre durchstreiften seine Reiter das Gebiet von den Dschungeln der Echsen bis zu den Tälern des Raschtulswalls, bis sie an der Westküste in eine Falle gerieten, die ihnen die Menschen gestellt hatten.

Um nicht von Menschenhand zu sterben, jagte die wilde Schar im vollem Galopp in den Abgrund. Damit sie niemals wiederkehren könnten, um die Lebenden heimzusuchen, legte der Druide einen Bann über die toten Reiter, der es ihnen unmöglich macht, jemals wieder an Land zu kommen. Gleichzeitig verhindert der mächtige Zauber allerdings auch, daß sie in das "Reich unter den Wellen" eingehen können. So streift die prächtig anzuschauende Reiterschar noch heute ruhelos über den Lyr. Noch immer sind sie auf der Suche nach "Rundohren", um Rache am menschlichen Geschlecht zu nehmen. So stellen sie eine der größten Gefahren dar, die Phileasson und seinen Gefährten auf dem Lyr begegnen können. Der Fluch des Druiden bewirkt, daß sie für jeden Kampf wieder körperliche Gestalt annehmen und Schmerzen und Ängste eines Gefechtes wie Lebende durchleiden. Da sie exzellente Krieger sind, stellt die Auseinandersetzung mit den "Reitern über den Wassern" eine der größten kämpferischen Herausforderungen dar, die den Abenteurern auf den "Inseln im Nebel" droht. (Deshalb sollten Sie diese Begegnung überspringen, wenn die Helden zu sehr geschwächt sind.)

Der Weise, der die Geschichte der Reiter kennt, weiß neben dem Waffengang noch einen anderen Weg, sich dieser wilden Schar zu erwehren:

Streut man Sand oder Erde auf das Deck eines Schiffes, so können Lariel und seine Getreuen das Boot nicht entern. Schleudert man ihnen gar Erde entgegen, so sind sie für einen Tag gebannt.

Bei einem Angriff nähern sich die "Reiter über den Wassern" in vollem Galopp, um ihre Feinde zunächst mit einer Wolke von Pfeilen zu überschütten. Dann reißen sie ihre Pferde herum und scheinen zu fliehen, jedoch nur, um überraschend eine zweite Attacke zu reiten. Tollkühne Salti schlagend springen sie dann aus den Sätteln ihrer Pferde über die Bordwand und stürzen sich in den Nahkampf.

Die Werte eines Reiters

MU 15, LE 60, ASP 30, RS 3, AT 15, PA 14,
TP 1W+4 (Schwert, Bogen)*, GS GST 1 (Beritten GS 18),
AU 75, MR 12, MK 65, Schußwaffen18

* Die Reiter verwenden ein Pfeilgift, das 2W6 zusätzliche Schadenspunkte verursacht, wenn der Pfeil die Rüstung durchdringt.

Beliebte Zauber der Reiter sind BLITZ DICH FIND, AX-
 XELERATUS BLITZGESCHWIND und WEHE, WAL-
 LE, NEBULA. Letzteren setzen sie ein, um über dem

Wasser eine Nebelbank zu schaffen, aus deren Deckung sie überraschend ihren zweiten Angriff vortragen.

Da es sich bei Lariel und seinen acht Gefährten um eine besondere Art von Geistern handelt, erscheinen sie jeden Tag aufs Neue, egal, wie oft man sie im Kampf besiegt hat. Das heißt, daß die Abenteurer während bei den "Inseln im Nebel" mehrmals den "Reitern" begegnen können.

13 Der Harneh

Allgemeine Informationen:

Mitten im Lyr sichtet ihr ein kleines Felsriff, auf dem sich etwas bewegt. Beim Näherkommen könnt ihr einen bärtigen jungen Mann erkennen, der euch zuwinkt.

Meisterinformationen:

Beim Harneh handelt es sich um ein sehr seltsames Geschöpf. Seine spitzen Ohren weisen auf eine elfische Herkunft hin, wohingegen der Bartwuchs ein sehr menschliches Merkmal ist. Sämtliche Elfen meiden den Umgang mit dem Harneh, denn für sie ist er geradezu die Verkörperung von dem, was sie als *badoc* bezeichnen. Sobald die Helden auf Rufweite an das Felsriff herangekommen sind, wird der Harneh anfangen, sie in haarsträubende Diskussionen über Zerzal und die Welt zu verwickeln. Wie der Harneh auf diesem kargen Eiland - das zu verlassen, er sich weigert - überleben kann, ist ein Rätsel. Einige behaupten, er würde sich wahrscheinlich von Luft und Illusionen ernähren.

14 Der Tiburon

Allgemeine Informationen:

Ein gewaltiger geschuppeter Rücken taucht gut 100 Schritt backbord von euch aus den Fluten. Inmitten schäumender Gischt nähert sich ein Meeresungeheuer eurem Schiff. Wenn nichts geschieht, wird es euch gleich rammen.

Meisterinformationen:

Der Tiburon gehört zu den Meeresungeheuern, die der Phantasie der Vislani entsprungen sind und mit der Zeit Realität wurden. Das massige, oft mehr als 20 Schritt lange Ungeheuer scheint in Schiffen Rivalen zu sehen. Allein vor den Baumschiffen und der "Taubralir" hat es Angst; alle anderen Wasserfahrzeuge sind potentielle Beute. Die kleinen Segler des "Volks der Meere" kentern schon bei der ersten Attacke des Tiburon. Ruderboote und kleine Segler können dem Angriff des Tiburon nur dann ausweichen, wenn der Hälfte der Besatzung eine Rudern/Segeln-Probe +5 gelingt. Ein großes Schiff entgeht dem Rammstoß des Ungeheuers, wenn der Steuermann eine Rudern/Segeln-Probe +10 schafft. Auch Galeeren und große Segler können unter der Wucht der Rammstöße leckschlagen und sinken. Beim ersten Treffer durch den Tiburon sinkt ein großes Schiff bei einer 1 auf W20, beim zweiten Treffer bei 1-2 auf W20 usw. Meistens gibt sich das Mee-

resungeheuer zufrieden, wenn ein Matrose als Opfer über Bord geworfen wird. Diese Geste der Unterwerfung veranlaßt es, wieder in den Fluten zu verschwinden, während das Opfer zwischen den säbellangen Zähnen des Ungeheuers ein schreckliches Ende nimmt.

Auch wenn der Tiburon ein Schiff nicht anzugreifen wagt, folgt er ihm oft tagelang und verhindert so, daß Boote ausgesetzt werden können, um die Bordvorräte auf einer Insel zu ergänzen.

Die Werte des Tiburon:

MU 30, LE 300, RS 7, AT 8 (oder Rammen), **PA 3, TP 2W20+10** (Rammstöße siehe oben), **GS 4, AU 350, MR 10, MK 40**

15 Die Meerherrin

Allgemeine Informationen:

Ein weiteres Mal hat sich die unheimliche, völlig lichtlose Nacht der anderen Welt über euer Schiff gesenkt. Wenige Stunden, nachdem es dunkel geworden ist, erscheint ein Leuchten vor dem Bug des Schiffes. Bei genauem Hinsehen ist eine von Licht umgebene Frauengestalt zu erkennen, die sich aus der Tiefe der See langsam der Wasseroberfläche nähert. Mit beiden Händen hält sie ein Fischernetz.

Meisterinformationen:

Bei der leuchtenden Frauengestalt handelt es sich um Neriella, die Meerkönigin, eine weitere Figur, die der Phantasie der Vislani entsprungen ist. Da es sich bei den Geschichten über Neriella um relativ junge Schöpfungen handelt, die noch nicht sehr fest im mythologischen Bewußtsein der Elfen verankert sind, unterliegt die Meerkönigin den Regeln der sich verschiebenden Realitätsebenen. Überprüfen Sie also zunächst, wie real die Begegnung ist. Ein Ergebnis von 1 ignorieren Sie und würfeln erneut. Die Meerkönigin wird versuchen, die Nachtwache mit ihrem Netz einzufangen und über Bord zu zerren. (Nerielas Angriffe glücken bei 1 - 14 auf W20.) Paraden gegen ein Netz sind sinnlos. Nur ein rascher Sprung zur Seite kann einen Abenteurer retten (Springen-Probe +5). Wer von dem Zaubernetz getroffen wird, kann sich nicht mehr aus ihm befreien und wird von Neriella in die Tiefen des Lyr hinabgezogen. Die Gefangenen können unter Wasser atmen und müssen der Königin W20 Tage dienen. Wer eine 20 würfelt, zieht für immer die Gesellschaft Neriellas den Abenteuern mit seinen Kameraden vor. Die von dem Bann der Meerkönigin erlösten Charaktere tauchen - sich an ein Stück Treibgut klammernd - im Kielwasser des Schiffes ihrer Gefährten wieder auf. Die Fähigkeit zur Wasseratmung haben sie dann verloren.

16 Das versteinerte Schiff

Allgemeine Informationen:

Ein seltsam geformtes Riff erhebt sich backbord aus der See. Es sieht aus wie ein großes steinernes Schiff. Beim Näher-

kommen könnt ihr sogar steinere Gestalten an Bord des Seglers erkennen. Am Heck steht eine Tür offen.

Meisterinformationen:

Bei den steinernen Schiffen handelt es sich um einen wichtigen Bestandteil in einer neuen Sage, die die Vislani entwickeln. Sie wollen ein Meerungeheuer schaffen, das Schiffe versteinert. Ein Teil der Vislani hat allerdings starke Bedenken gegen diese Schöpfung, denn die Erfahrungen mit dem Tiburon und anderen Kreaturen haben gezeigt, daß diese Ungeheuer durchaus auch ihren eigenen Schiffen gefährlich werden. So existieren bislang nur die steinernen Schiffe, um die das "Volk der Meere" mittlerweile viele Gerüchte gesponnen hat. Nutzen Sie diese Begegnung, um Ihre Helden nervös zu machen. Hinter der offenen Kajütentür findet sich übrigens nichts Besonderes.

17 - 18 Die Spiele der Wasserelementare

Allgemeine Informationen:

Völlig überraschend verwandelt sich die bislang ruhige See in ein Inferno aus brodelnder Gischt. Die Wucht des plötzlichen Sturmes reißt euch von den Beinen. Es ist ratsam, sich irgendwo festzuklammern oder besser noch festzubinden, um nicht über Bord gerissen zu werden. Im Toben des Sturms sind Lachen und unverständliche Rufe zu hören.

Meisterinformationen:

Die Charaktere sind die Opfer einiger ausgelassener Wasserelementare geworden. Sie haben nicht vor, den Helden etwas Böses zu tun, sind aber ziemlich rauh in ihren Späßen. Bei 1-4 auf W6 machen sie sich einen Jux daraus, die Seefahrer zu erschrecken und bis auf die Knochen zu durchnässen. Danach verschwinden sie, und die See ist wieder ruhig. Bei einem Würfelerggebnis von 5 oder 6 wird das Schiff im wahrsten Sinne des Wortes zum Spielball der Elemente. Zwei Gruppen von Wasserelementaren spielen mit dem Schiff und versuchen, es mit Sturmwellen in unterschiedliche Meeresbereiche abzudrängen. Dieses "Spiel" dauert W6 Stunden, und jeder an Bord nimmt W20 Schadenspunkte durch Prellungen und Meerwasser, das er geschluckt hat. Anschließend bestimmen Sie mit W6, in welches der angrenzenden Seefelder das Schiff getrieben wurde.

19 Tückische Riffe

Allgemeine Informationen:

Ihr geratet in ein Seegebiet, über dem ein leichter Nebel liegt. Am sich verändernden Laut der Wellen hört Phileasson, daß Riffe in der Nähe sein müssen. Vorsicht ist geboten.

Meisterinformationen:

Befinden sich die Helden an Bord von "Taubralir", besteht keine Gefahr. Das Zauberschiff weicht allein allen gefährlichen Riffen aus. An Bord eines beliebigen anderen Bootes sieht dies anders aus. Ein Abenteurer mit hohem Talent-

wert in Sinnenschärfe muß sich in den Bug des Schiffes stellen, um nach Riffen Ausschau zu halten. Seinen Kommandos folgend macht der Rest der Mannschaft Rudern/Segeln-Proben, um den Riffen auszuweichen. Bestimmen Sie mit W6, wie vielen Riffen ausgewichen werden muß. Verlangen Sie für jedes einzelne eine Sinnenschärfe-Probe vom Ausguck. Schlägt seine Probe fehl oder verpatzt die Mehrzahl der Mannschaft den Wurf auf Rudern/Segeln, bestimmen Sie mit W20 auf folgender Tabelle die Konsequenzen.

1-15 Das Schiff schrammt über ein Riff, nimmt aber keinen ernstesten Schaden.

16-17 Das Schiff hat sich auf einem Riff festgefahren. Die Helden müssen warten bis, die Flut sie wieder befreit.

18-19 Einige Planken im Rumpf des Schiffes werden eingedrückt. Das Boot nimmt Wasser. Schaffen die Helden eine Holzbearbeitungs-Probe +5, kann der Schaden noch auf See notdürftig behoben werden. Mißlingt die Probe, wird ein Teil der Mannschaft in Schichten Wasser lenzen müssen. Wird das Schiff an Land gezogen, ist der Schaden durch eine einfache Holzbearbeitungs-Probe binnen drei Tagen zu beheben.

20 Das Schiff nimmt schweren Schaden, als es über das Riff läuft. Der Mast bricht und stürzt auf Deck, das Ruder ist zerstört, und das Boot bewegt sich steuerlos weiter über See, bis es strandet. Bestimmen Sie mit W6, in welche Felder das Schiff auf seinem weiteren Kurs getrieben wird.

20 Das Unwetter

Allgemeine Informationen:

Völlig überraschend und ohne Vorzeichen schlägt das bislang milde Wetter in einen Sturm um. Mannshohe Wellen tauchen das Deck in tobende Gischt.

Meisterinformationen:

Segeln die Charaktere auf "Taubralir", besteht keine Gefahr, daß das Schiff kentert oder vom Kurs abkommt. Trotzdem tut jeder Held gut daran, sich an einem festen Gegenstand anzubinden, damit er nicht über Bord gespült wird. Jeder Abenteurer verliert während des Sturmes W6 LE durch Prellungen und Salzwasser, das er schluckt.

Befinden sich die Gefährten an Bord irgend eines anderen Schiffes, ist ihre Lage weit ernster. Die gesamte Mannschaft muß 3 Rudern/Segeln-Proben bestehen, um das Schiff möglichst unbeschadet durch den Sturm zu bringen. (Die einzelne Probe gilt jeweils als bestanden, wenn die Mehrheit der Helden den Wurf schafft.) Bei jeder mißglückten Probe erleidet jedes Mannschaftsmitglied W6 Schadenspunkte. Bestimmen Sie zufällig mit W6, in welches der angrenzenden Felder das Schiff abgetrieben wird. Der Sturm dauert 20 Stunden, und das Schiff durchquert zwei Felder. Wenn in einem der Felder Inseln liegen, erleidet die Mannschaft bei mißlungener Probe automatisch Schiffbruch. Jeder an Bord verliert W20 LE und muß sich durch eine Schwimmen-Probe +3 an Land retten.

Schiffbruch oder Schiffsverlust (Meisterinformationen)

Es ist vorgesehen, daß die Gefährten Phileassons im Laufe der Abenteuer "Taubralir" an die Vislani verlieren. Unter normalen Umständen ergibt sich dabei, daß sie entweder vom "Volk des Meeres" gerettet werden oder aber Gelegenheit haben, sich ein kleines Boot zu stehlen.

Es ist nicht ratsam, ein Boot zu stehlen, das in Zusammenhang mit den Manifestationen der mythologischen Vergangenheit des Elfenvolkes steht. Diese Schiffe werden den Helden schon sehr bald auf offener See unter den Füßen verschwinden. Bei einem Schiffbruch auf den Äußeren Inseln müssen sich die Gefährten selbst ein Boot bauen bzw. auf die eine oder andere Art, an eines der Boote der "Seelken" gelangen. (Bootsdiebstahl gilt bei diesen übrigens als das verachtungswürdigste aller Verbrechen.)

Versuchen die Abenteurer, sich selbst zu helfen, brauchen sie drei Tage, um ein halbwegs seetüchtiges Floß zustande zu bringen. Die Arbeit an einem kleinen Boot erstreckt sich über mehrere

Wochen. Phileasson, Raluf und Eigor bringen genügend Fachwissen und handwerkliches Geschick mit, um einen Bootsbau zu organisieren.

Bedenken Sie dabei, daß der Bootsbau die Helden durch die Zeitverschiebung - im Hinblick auf das Wettrennen - nur wenige Tage kostet. Hier bietet sich also eine erstklassige Gelegenheit, eine abgekämpfte Abenteurergruppe bei einem Monat Zwangsurlaub wieder zu Kräften kommen zu lassen.

Schildern Sie in einigen knappen Sätzen, wie der Bootsbau langsam Fortschritte macht und investieren Sie nicht zu viel Spielzeit in diese Episode.

Auf den Inneren Inseln ist es am einfachsten, an der Küste nach einem Lager vom "Volk des Meeres" zu suchen oder nach einer Küstenstadt der "Alten" Ausschau zu halten. Auf diese Weise kommen die Gefährten schneller zum Erfolg als beim Versuch, selbst ein Boot zu zimmern.

Die Äußeren Inseln

(Meisterinformationen)

Mit wenigen Ausnahmen sind alle Kreaturen, die die Äußeren Inseln bevölkern, Inkarnationen des mythologischen Bewußtseins der Elfen. Es sind die Monster und Helden der Märchen- und Sagenwelt der Inselbewohner. Durch den über Jahrtausende andauernden Bruderkrieg zwischen den "alten" Elfen und den "wilden" Elfen wird die Märchen- und Sagentradition heute nicht mehr so gepflegt wie in vergangenen Zeiten. Niemand (außer Brianissim) weiß mehr alle Geschichten und nur die kriegerischen Barden des Clans der Vislani kennen mehr als einige Dutzend. Die Folge davon ist, daß die Bewohner der Äußeren Inseln ebenso wie die Erinnerungen an sie langsam verblasen. Deshalb müssen Sie jedesmal, wenn Ihre Heldengruppe eine der Äußeren Inseln betritt, auf der folgenden Tabelle auswürfeln, welchen Grad von Realität die Bewohner zur Zeit besitzen. Wann immer Sie es im Verlauf des Spielgeschehens für passend halten, besteht die Möglichkeit zu einem Prüfwurf.

- 1 Die Insel scheint völlig unbewohnt zu sein. Außer einigen wildlebenden Tieren können keine Lebewesen ausgemacht werden.
- 2 Manchmal sind unerklärliche Stimmen und Geräusche zu vernehmen. Die Urheber dieser Laute bleiben allerdings unsichtbar. (Die Helden werden nicht direkt angesprochen.)
- 3 Schemenhafte Gestalten der mythologischen Bewohner dieser Insel können wahrgenommen werden. Die Bewohner der Insel können die Gefährten Phileassons allerdings nicht wahrnehmen und reagieren weder durch Worte noch durch Taten auf sie.
- 4 Die Bewohner der Insel sind klar zu erkennen, ansonsten gilt, was unter 3 beschrieben ist.
- 5 Die Bewohner der Insel sind deutlich zu erkennen, wenn sie auch immer noch nicht in einer Gestalt aus Fleisch und Blut manifestiert sind. Sie reagieren auf die Abenteurer, und Gespräche sind möglich. Die Inselbewohner sind sowohl zur Anwendung von Magie in der Lage als auch für Zauber der Helden empfänglich.
- 6 Die Inselbewohner sind jetzt aus Fleisch und Blut. Begegnun-

gen werden wie unter normalen Umständen abgewickelt. (In diesem Zustand ist äußerste Vorsicht angebracht, denn Ihre Heldengruppe kann jetzt sehr schnell in lebensgefährliche Handlungen verstrickt werden.)

Bei fast allen Abenteuern, in die die Helden auf den Äußeren Inseln verwickelt werden können, besteht die Möglichkeit, gefährliche Situationen zu entschärfen, indem sich die Realitätsebene überraschend verschiebt, so daß tödliche Gegner in Sekunden zu ungefährlichen Schemen werden.

Für die meisten Inseln gilt, daß sich ein skizzierter Handlungsablauf, den Sie als Spielleiter bunt ausschmücken sollten, immer wieder abspielt. Dabei kann es sich um kurze Szenen wie den Kampf eines Helden gegen ein Ungeheuer handeln, aber auch um sehr komplexe Ereignisse, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken.

Die Szenen, in die die Helden auf den Inseln verwickelt werden können, folgen einer bestimmten Logik. Je weiter die Inseln, die die Gefährten Phileassons besuchen, von den Inneren Inseln entfernt sind, desto älter oder vergessener ist die Geschichte, die sich dort abspielt. Gerade bei den äußersten Inseln der Spirale werden die Abenteurer die Erfahrung machen, daß sich nur noch vage Spuren einer Handlung, die sich hier einmal abspielte, finden lassen. Wird eine Geschichte gänzlich vergessen, verschwinden zunächst die Personen, von denen sie handelte, dann die Schauplätze und schließlich die ganze Insel. Demzufolge spiegeln die Inseln keine chronologische Reihenfolge der Mythen wieder, sondern ihren Bekanntheitsgrad. So liegen Inseln, auf denen sich eine gerade entstehende Geschichte manifestiert, und Inseln, auf denen sich eine uralte, fast vergessene Sage abspielt, Seite an Seite am Ende der Spirale. Im selben Maße, wie eine Geschichte im Laufe der Jahrhunderte wächst und an Popularität gewinnt, wächst auch die Insel und bewegt sich langsam zum Zentrum der Spirale. Eine gegenläufige Bewegung und einen Schrumpfungsprozess macht die Insel durch, wenn der

Inhalt der Geschichte langsam aus dem mythologischen Bewußtsein der Elfen verschwindet. Zu Fenvariens Zeiten gab es wesentlich mehr Inseln. Seit seiner Gefangenschaft sind bereits Hunderte Inseln verschwunden, und die Äußeren Inseln werden über kurz oder lang fast vollständig verlöschen, wenn nicht der Bruderkrieg zwischen den Elfen beendet werden kann.

Die Abenteuer auf den Äußeren Inseln dienen dazu, Ihre Gruppe langsam mit der neuen Welt, in der sie sich bewegt, vertraut zu machen. Sie erhalten erste Hinweise auf die Lösung ihrer Aufgabe, wie zum Beispiel die verschiedenen Orakelsprüche, die ihnen den Weg weisen, aber auch Rätsel aufgeben. Am meisten faszinieren dürfte die Helden allerdings, daß sie auf einigen Inseln in Geschehnisse aus der Vergangenheit verwickelt werden, deren letzte Spuren sie im Laufe ihrer eigenen Abenteuer schon begegnet sind. So können sie zum Beispiel den völlig intakten Himmelsturm finden und einen Teil der Geschichte seines Untergangs bis hin zur Schlacht auf dem Eis nacherleben oder aber in die Belagerung Tie'Shiannas durch die Truppen des "Namenlosen" verwickelt werden. Das wunderlichste Erlebnis in dieser Hinsicht dürfte wohl die Begegnung mit dem mythologischen

Abbild Fenvariens sein, des Mannes, den zu finden sich langsam als Hauptaufgabe der Suche herausstellt, in die die Gefährten Phileassons verwickelt wurden.

Die Äußeren Inseln sollten Ihre Helden so lange beschäftigen, wie sie die Abenteuer auf ihnen als kurzweilig empfinden. Segelt die Gruppe an einer Begegnung vorbei, von der Sie der Meinung sind, daß sie unbedingt stattfinden sollte, haben Sie keine Skrupel, das Szenario kurzerhand auf eine andere Insel zu verlegen. Außerdem haben Sie völlig freie Hand, noch weitere, eigene Geschichten des Elfenvolkes zu erfinden, denn Inseln, die noch zu "füllen" wären, gibt es mehr als genug.

Beachten Sie dabei aber, daß alles, was die Helden von den Äußeren Inseln mitnehmen, auch weiterhin den Regeln der sich verschiebenden Realität unterliegt, sofern nicht ausdrücklich das Gegenteil behauptet wird. Das heißt zum Beispiel, daß ein Zauberschwert, das man irgendwo bekommen hat, mitten in einem Gefecht vorübergehend verschwinden kann. Würfeln Sie beim Realitätstest eine 1, kehrt das betroffene Objekt sogar dahin zurück, von wo Ihr Held es mitgenommen hat. Doch nun zu den Inseln:

1 Felsiges Eiland

Allgemeine Informationen:

Eine kleine Insel aus Felsen und Dünen taucht vor euch auf.

Meisterinformationen:

Diese Insel wird nur von Seevögeln und Krebsen bewohnt. Manchmal lassen sich auf Inseln dieses Typs Spuren von Lagerplätzen der Seelken finden. Daß man auf einen benutzten Lagerplatz dieses vagabundierenden Volkes trifft, ist sehr selten. (Diese Beschreibung können Sie in leichten Variationen als Standard für Inseln verwenden, auf denen keine besonderen Vorkommnisse vorgesehen sind.)

2 Eine Waldinsel

Allgemeine Informationen:

Eine große bewaldete Insel hebt sich vor euch aus dem Lyr. Sie lädt geradezu zu einer Jagd ein, und die flachen Sandstrände bieten sichere Ankerplätze für die Nacht.

Meisterinformationen:

In der elfischen Mythologie gibt es ungezählte Geschichten von Helden, die einen Teil ihres Lebens in Wäldern verbrachten oder aber jahrelang Wälder auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Wild durchstreiften. Diesen Typus repräsentieren die relativ häufig auftretenden Waldinseln. Daß es in den Wäldern tatsächlich zu einer Begegnung kommt, ist relativ unwahrscheinlich.

3 Die Schlacht auf dem Eis

Allgemeine Informationen:

Seit einer halben Stunde wird es kontinuierlich kälter, als vor euch eine flache, schneebedeckte Insel in Sicht kommt. Eine Erforschung der Insel kommt ohne Winterkleidung nicht in

Frage, denn jeder längere Aufenthalt würde mit Sicherheit zum Kältetod führen.

Meisterinformationen:

Verfügen die Helden noch über die Winterkleidung aus den ersten drei Abenteuern, stellt die Erforschung der Insel kein Problem dar. Nach einigen Stunden Marsch stoßen sie auf ein Lager aus vertäuten Eisseglern, das von verängstigten, schlecht für den Aufenthalt in der Kälte ausgerüsteten Elfen bevölkert wird. Es handelt sich um die Überlebenden des Massakers im Himmelsturm, das Pardona angezettelt hat. Kaum haben die Gefährten Phileassons das Lager erreicht, als sich von Norden eine Flotte Eissegler nähert. Es sind Pardona und ihr Gefolge, die unter dem Banner der geflügelten Sonne anrücken, um die Flüchtigen zu vernichten. Emetiel und die anderen haben gegen die erdrückende Übermacht keine Chance. Was folgt, ist weniger eine Schlacht als ein Gemetzel. Als der Sieg Pardonas schon sicher scheint, stößt ein gewaltiger Drache vom Himmel und stellt sich schützend vor die letzten Überlebenden Ratselken und schlägt Pardona in die Flucht. Die Überlebenden Elfen errichten ihren Toten nach der Schlacht einen gewaltigen Grabhügel und segeln dann nach Süden. (Mehr über die Geschichte des Himmelsturms und das Grab im Eis erfahren Sie im ersten Band der Phileasson-Tetralogie auf den Seiten 24-30.)

4 Blutige Rache

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine dichtbewaldete Insel. Am Strand steht ein prächtiger Hirsch und schaut übers Meer. Dann wird er vom Pfeil eines unsichtbaren Jägers im Wald niedergestreckt.

Meisterinformationen:

Die Episode mit dem Hirsch hat für die Helden keine

Bedeutung. Bis sie am Strand ankommen ist der Kadaver des toten Tiers verschwunden. Erforschen sie die Insel weiter, können sie Zeugen eines Überfalls von Vislani und "Geisterkriegern" auf ein kleines Dorf der "Wilden" werden. Erbarmungslos wird vom Clan der Barden und Sänger alles niedergemacht, was ihnen vor die Schwerter kommt. Da es sich um kein sehr großes Gefecht handelt, könnte hier ein Eingreifen der Helden eine Wende zu Gunsten der "Wilden" herbeiführen. (Vorausgesetzt die Begegnung hat einen Realitätsgrad von 5 oder 6.) Diese Episode kann auch auf einer beliebigen anderen Insel angesiedelt werden und dient zur Stimmungsmache gegen die Vislani, mit denen die Helden später noch ernstere Auseinandersetzungen haben werden.

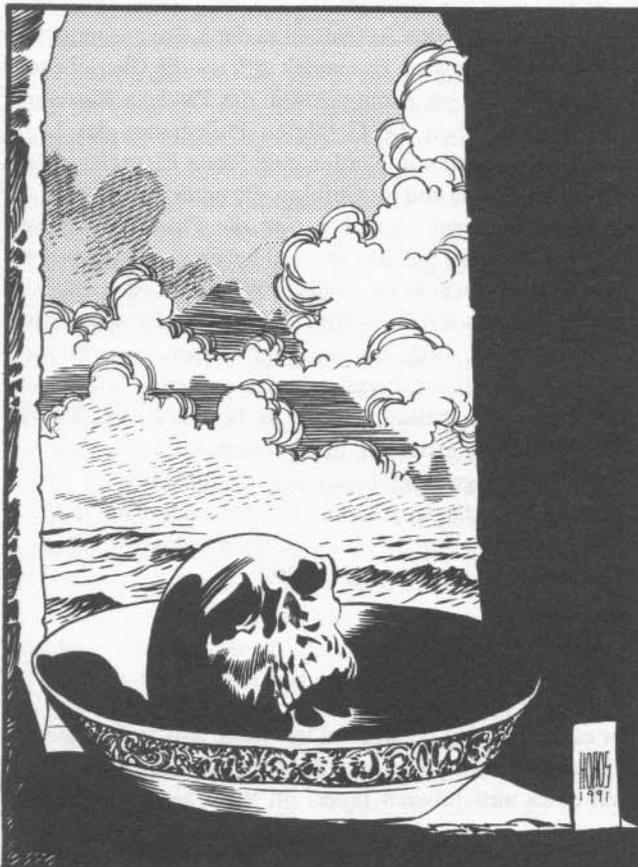
5 Beorn der Städtezerstörer

Allgemeine Informationen:

Weit vor euch auf dem Meer könnt ihr eine große Menge gestreifter Segel beobachten, wie sie auf Drachenbooten üblich sind. Die Flotte nähert sich zielstrebig einer größeren Insel.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich vorsichtig nähern, können sie Zeugen der Manifestation der neuesten Legende auf den "Inseln im Nebel" werden. Sie handelt von Beorn "dem Städtezerstörer" und dies ist kein Geringerer als ihr alter Rivale



Beorn der Blender. Er hat sich im Bruderkrieg der Elfen auf die Seite der "Wilden" geschlagen und schnell eine große Gefolgschaft um sich versammelt. Gemeinsam mit dem populären Elfenführer Shadrueel ist es ihm gelungen, den Kriegerclans der "Wilden" so viel Disziplin abzunötigen, daß sie zu einer tödlichen Gefahr für die "Alten" geworden sind. In der Vision auf dieser Insel manifestiert sich die Zerstörung von Djanilla, "der Perle", der ersten Stadt, die durch Beorn dem Erdboden gleich gemacht wurde. Das Gros des Heeres greift vom Meer aus den Hafen an, während eine kleine Gruppe von Elitekämpfern durch die Kanalisation ins Innere Djanillas vordringt, um den Verteidigern in den Rücken zu fallen.

Die Schlacht dauert nur wenige Stunden. Danach wird die Stadt zwei Tage lang geplündert und gebrandschatzt. Die Helden tun gut daran, hier nur stille Beobachter zu spielen. Der Realitätsgrad ist bei dieser neuen Legende ohnehin noch nicht sehr hoch.

Diese Vision ist ein leichter Vorgeschmack auf das, was Phileasson und seine Gefährten auf den Inneren Inseln erwartet.

6 Das Haupt des Königs

Allgemeine Informationen:

Eine kleinere Insel mit einem prächtigen Palast schält sich langsam aus dem Dunst des morgendlichen Nebels. Von weitem sieht der Palast verlassen und ein wenig heruntergekommen aus.

Meisterinformationen:

Der erste Eindruck trügt nicht. Der Palast ist tatsächlich verlassen. Nur im obersten Gemach des höchsten Turmes erwartet die Helden eine Überraschung. Dort ruht in einer goldenen Schüssel, die auf einem alten Thron steht, ein Schädel, der die Helden anspricht, sobald sie das Gemach betreten. Er verspricht ihnen, etwas über ihre Zukunft zu verraten, wenn sie ihn samt der Schüssel auf ein Fenstersims stellen, damit er aufs Meer blicken kann. Erfüllen die Abenteurer ihm diesen Dienst, verkündet der Schädel folgenden Orakelspruch:

"WereinemetotenFreundhelfenwill,
mußsichmanchmalmiteinemlebendenFeindverbünden."

Bald wird sich zeigen, daß die Gefährten Phileassons nur mit Hilfe Beorns des Blenders das Ritual am Kessel der Cammalan vollziehen können.

7 Das Hoffest

Allgemeine Informationen:

Eine schöne Insel mit Wäldern und grünen Ebenen.

Meisterinformationen:

■ Inmitten der Insel liegt ein großer elfischer Clanspalast,

dessen Bewohner zu Ehren einer Delegation von Echsenpriestern und Kriegeren ein prächtiges Hoffest geben. Auf dem Höhepunkt des Festes wird ein Krieger aus dem Gefolge der Echsen versuchen, den Clansältesten der Elfen zu ermorden. Die Helden werden von einer elfischen Jagdgruppe zu diesem Fest eingeladen. Auch hier gelten die Regeln der Realitätsverschiebung.

8 Die Heerfahrt des Serleen

Allgemeine Information:

Die große Insel, die sich vor euch aus dem Meer erhebt ist mit einem dampfenden, dichten Urwald bedeckt.

Meisterinformationen:

Der Urwald zeigt die Region der Khom, wie sie vor über 4.000 Jahren in der Zeit des Echsenreiches ausgesehen hat. Mit 100 Gefolgsleuten kämpft sich der elfische Held Serleen durch diese Hölle, um seine Braut Lafadiel aus den Händen der Echsen zu befreien. Sie soll in der Stadt X' war einem der blutrünstigen Echsen götter geopfert werden. Es bieten sich zahllose Gelegenheiten für haarsträubende Abenteuer.

Potentielle Gegner sind Echsenkrieger:

MU 15, AT 10/7*, PA 8, LE 25, RS 5, TP 1W+4 (Obsidiankeule) oder **2W+6** (Gebiß), **GS 6, AU 40, MK 20**

* Wenn Sie für eine Echsenattacke 7 oder weniger würfeln, so hat die Kreatur zu einem ihrer schrecklichen Bisse angesetzt, und die TP werden mit 2W+6 ausgewürfelt.

Mit viel Pech stoßen die Helden sogar auf einen der legendären Leviatanim, einem 6 Schritt langen Mischwesen aus Riesenkröte und Drachen:

MU 1W+17, KK 2W+45, AT 14, PA 14, LE 3W+140, RS 5, TP 3W+12 (Klauen)/ **1W+4** (Schwanz), **GS 15** (springend)/ **2** (watschelnd)/ **4** (schwimmend), **AU 300, MK 350**.

Auch diese Insel unterliegt den Regeln der wechselnden Realitäten.

9 Die Insel der Dryaden

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine Insel mit einem wunderschönen, lichten Laubwald.

Meisterinformationen:

In dem Wald dieser Insel leben mehrere verführerische Dryaden, die nicht den Regeln der wechselnden Realität unterliegen. Es ist wahrscheinlich, daß der eine oder andere unter Ihren Helden dem Charme der Dryaden erliegen wird und nur noch durch Gewalt dazu zu bewegen ist, diese Insel wieder zu verlassen. Die Dryaden entfernen sich nicht weiter als zehn Schritt von dem Baum, mit dem sie verbunden sind.

10 Der Himmelsturm

Allgemeine Informationen:

Erneut wird es immer kälter, während sich das Schiff der Gefährten einer großen schneebedeckten Insel nähert. Weit im Landesinneren kann man schwach die Silhouette eines gewaltigen Felspfeilers erkennen.

Meisterinformationen:

Um ins Innere der Insel aufzubrechen, benötigen die Helden eine Winterausrüstung. Wenn sie darüber verfügen, können sie nach einem Tagesmarsch den Fuß des Himmelsturms erreichen. Dort werden sie freundlich aufgenommen und können verschiedene Episoden aus der Geschichte dieser Elfensiedlung erleben, z.B. das jährliche Rennen zur Nordküste von Yeti-Land, eine Expedition in die "wilden Lande", den Bau des großen Eisseglers, Ome-theons erste Begegnung mit Pardona oder das Massaker im Ratssaal. Mehr über die Geschichte des Himmelsturms, sowie Pläne verschiedener Ebenen des Turms finden Sie im ersten Band der Phileasson-Tetralogie. Was nach der Schlacht auf dem Eis geschah, wurde den Bewohnern der "Inseln im Nebel" nicht überliefert und schlägt sich folglich nicht in der Vision des Himmelsturms nieder.

11 Der Thron des Dagal

Allgemeine Informationen:

Eine felsige Insel liegt vor euch. Von See aus könnt ihr einige wilde Rinder zwischen den Klippen grasen sehen. Auf einem steilen Felsen, der sich hoch über das Wasser erhebt, ist ein prächtiger, aus Stein gehauener Thron zu erkennen.

Meisterinformationen:

Dagal "der Wahnsinnige" war ein bedeutender Barde in der elfischen Mythologie. Ihn selbst kann man auf der Insel nicht antreffen. Nichts was den Helden hier begegnet, unterliegt den Regeln der wechselnden Realitätsebenen. Auf dem Thron hat der Barde oft gesessen, um über das Meer zu schauen, sich zu entspannen und an neuen Texten und Melodien zu arbeiten. Noch heute übt der verzauberte Thron seinen Einfluß auf jeden aus, der sich für mehr als nur einen Augenblick auf ihm niederläßt. Kommt einer der Charaktere auf die Idee, sich hier zu setzen, bestimmen Sie mit W6, was ihm widerfährt. (Klären Sie die Helden erst dann über die Veränderungen, die sie durchmachen, auf, wenn sie die Insel wieder verlassen haben. So vermeiden Sie, daß sich plötzlich jeder setzen will.) Wer sich auf Dagal's Thron niederläßt, fühlt sich zugleich von der Welt entrückt und von einer unnennbaren Gefahr beunruhigt.

1-3 Der Talentwert Geschichtswissen steigt permanent um zwei Punkte.

4-5 Der Talentwert Musizieren steigt permanent um drei Punkte.

6 Die KL senkt sich auf Dauer um einen Punkt. (Nicht umsonst hatte Dagal den Beinamen "der Wahnsinnige".)

12 Die Seuche

Allgemeine Informationen:

An der Küste der Insel vor euch könnt ihr eine blühende Hafenstadt sehen. Rote Fahnen und Wimpel wehen von allen Türmen. Man kann den Eindruck haben, daß die Stadt für bevorstehende Feiertage festlich beflaggt wurde.

Meisterinformationen:

Rot ist bei den Elfen auf den "Inseln im Nebel" die Farbe der Trauer, denn rot ist die Tracht der "Tlaskalem", jenes Clans, der für das Einbalsamieren der Toten zuständig ist. Die Gefährten nähern sich der Vision des Hauptsitzes der Vislani, Bardibrig. Diese Insel entspringt der Erinnerung an die Zeit der großen Seuche, als die "Gliederfäule" Tausende von Elfen dahinraffte. Bardibrig gehörte zu den Siedlungen, die am schwersten unter der Krankheit zu leiden hatten. Es spielen sich dramatische Szenen ab. Der Hafen liegt voller Totenboote, und an den Kais stehen die rotgewandeten "Tlaskalem", um gehetzt und oft selber vom Tode gezeichnet, die Rituale der Einbalsamierung zu vollziehen. Weil die Leichen nicht verbrannt werden und die "Tlaskalem" völlig überfordert sind, liegen Berge von Toten im Hafen, und es ist unmöglich, der hochgradig ansteckenden Seuche Herr zu werden. Viele versuchen, aus den Städten in die Wälder zu fliehen, doch die "Wilden" machen gnadenlos alle nieder, die die Stadt verlassen, denn noch geben sie sich der Hoffnung hin, so zu verhindern, daß die Gliederfäule auch auf sie übergreift. Für die Helden besteht in der Stadt Ansteckungsgefahr, wenn die Realität 6 betrügt. Es handelt sich um eine Krankheit der 18. Stufe, die auch für die Helden mit dem Tode enden kann. Wir können diese Seuche hier nicht im Detail beschreiben, so daß sie als Meister ein wenig improvisieren müssen. Wichtig ist, daß die Helden sich hier ständiger Gefahr ausgesetzt sehen.

Sobald sie das Hex verlassen, auf dem diese Insel liegt und bei dem Prüfwurf zur sich verschiebenden Realität eine 1 würfeln, sind sie vollständig von der Krankheit geheilt.

13 Die Kristallinsel

Allgemeine Informationen:

Ein gleißendes Licht am Horizont erweckt eure Aufmerksamkeit. Als ihr euch nähert, wird es so hell, daß man seine Augen abschirmen muß, um nicht geblendet zu sein. Erst wenn das Licht, das diese andere Welt erhellt, langsam verblaßt und die sternenlose Nacht hereinbricht, kann man das große strahlende Gebilde richtig betrachten. Eine mächtige, kristallene Insel erhebt sich vor euch aus dem Lyr. Die Öffnungen von Grotten, in deren Tiefe Lichter zu leuchten scheinen, laden zum Besuch ein.

Meisterinformationen:

In dem verzauberten Labyrinth im Inneren der Kristallinsel ist das "Licht" (siehe "Das Reich unter den Wellen")

eines Elfen gefangen und sucht vergebens nach einem Ausgang. Daraus resultiert das geisterhafte Leuchten, das man bei Nacht sehen kann. Tagsüber bricht sich tausendfach das Tageslicht an den spiegelnden Außenflächen der Insel und blendet die Seefahrer schon von Ferne. Es ist gefährlich, sich in das Kristallabyrinth der Insel zu wagen, dessen zahlreiche Öffnungen schon manchen Seefahrer lockten. Wer sich eine Spielrunde lang durch die schillernen Gänge und Grotten bewegt hat, ohne deutliche Wegmarkierungen zu hinterlassen, findet nur bei einer Orientierungsprobe +8 aus dem Labyrinth heraus. Es sind zwei Proben pro Tag erlaubt. (Beachten Sie, wieviel Nahrung die Helden mit sich führen.)

14 Die Insel der Katzen

Allgemeine Informationen:

Eine Insel mit flachen, grasbewachsenen Hügeln hebt sich aus dem Meer. In ihrer Mitte steht ein prächtiger Palast.

Spezielle Informationen:

Der Palast erweckt den Eindruck, als wäre er eben erst verlassen worden. Frischbezogene, kostbare Betten laden zum Verweilen ein. In einem großen Saal ist eine gewaltige Tafel mit den erlesensten Speisen gedeckt. Goldene Becher und Teller zeugen vom Reichtum des verschwundenen Hausherrn und seines Gefolges. Wunderbare Waffen und Schilde sind an den Wänden aufgehängt. Die einzigen Lebewesen die sich in all der Pracht zeigen, sind einige Katzen, die den Helden vertrauensselig um die Beine streichen.

Meisterinformationen:

Diese Insel ist verflucht, und wer immer versuchen sollte, ihre Kostbarkeiten zu rauben, wird sich bei der Rückkehr zum Schiff am Strand in eine Katze verwandeln. Wer nur das Gastrecht beansprucht, kann hier allerdings ungefährdet speisen und die Nacht verbringen.

15 Die Insel der Chalwen

Allgemeine Informationen:

Turmhoch erheben sich die Klippen der Insel, die vor euch liegt. Manchmal trägt der Wind aus dem Inneren der Insel ein Geräusch an eure Ohren, das sich wie Seufzen anhört.

Meisterinformationen:

Um die Felsklippen zu überwinden, die die kleine Insel auf allen Seiten umgeben, ist eine Klettern-Probe +4 abzulegen. Dann bietet sich den Helden jedoch ein überwältigender Anblick. Das Herz der Insel ist ein wunderschönes Tal. Aus einer der steilen Felswände des Tals ist ein gewaltiger Thronessel herausgeschlagen, auf dem eine Riesin sitzt. Sie begrüßt die Rundohren freundlich und fragt, ob sie gekommen seien, um nach ihrer Zukunft zu fragen. Wenn die Helden dies bejahen, herrscht für einen Augenblick Stille, bis die Riesin Chalwen mit Donnerstimme verkündet:

“Zwei alte Narren sind die weisen Brüder, die seit tausend Jahren dem Geheimnis der Insel der Pferde nachspüren und vordem Treibender Vislan die Augen verschließen. Sie haben die Macht, die Pforten zum “Reich unter den Wellen” aufzu stoßen und die Reisenden zurückzuholen.”

(Dieser Spruch steht in Verbindung mit der Prophezeiung der Shaja, die die Helden zu den “Inseln im Nebel” führte. Einer der beiden Brüder, wird der “alte Weise” sein, dessen Hilfe die Gefährten brauchen um mit dem Kessel der Cammalan, das “Licht” der toten Helden aus dem “Reich unter den Wellen” zurückzuholen.)

Wenn die Abenteurer der Riesin Chalwen Speisen und Trank aus ihren Vorräten schenken, wird sie noch einen zweiten Orakelspruch verkünden.

“Ein Auge ist auf euch gerichtet, und der euch beobachtet, ist entschlossen, den Weg zurück mit oder ohne eure Hilfe zu nehmen.”

Der einäugige Beorn, der schon seit vielen Monaten auf den “Inseln im Nebel” gefangen ist, ohne den Weg zurück nach Aventurien finden zu können, wartet verzweifelt auf die Ankunft Phileassons, um sich notfalls mit Gewalt die Möglichkeit zur Rückkehr zu verschaffen.

16 Der Kesselraub

Allgemeine Informationen:

An der Küste, deren Verlauf ihr eine Weile gefolgt seid, erhebt sich nun eine große Stadt. Schon von weitem macht sie einen ziemlich heruntergekommenen Eindruck. Tiefe Risse sind in den Stadtmauern zu erkennen, und viele Häuser sind baufällig.

Meisterinformationen:

Die Helden nähern sich Gwidual, der “Stadt des Zaubers”. Die rundohrigen Fremden werden hier freundlich willkommen geheißen und in den Palast der weisen Cammalan eingeladen. Sie hat einst mit einigen anderen mächtigen Zauberern den Kessel der Wiedergeburt geschaffen. Er ermöglicht es, das “Licht” verstorbener Elfen aus dem “Reich unter den Wellen” zurückzuholen und mit ihren Körpern wiederzuvereinen.

Genau in dieser Nacht wird Gwidual von den Heerschaaren des Schlangenkönigs überfallen, der persönlich den Angriff leitet. Da mehr als drei Viertel der Stadtbevölkerung in den Jahren der großen Seuche gestorben sind, haben die Elfen den Angreifern fast nichts entgegensetzen. Sehr schnell dringen die Geflügelten in den Palast der Cammalan ein und machen die Elfenzauberin nieder, die verzweifelt versucht, den Kessel zu verteidigen.

Zwölf Geflügelte sind notwendig, um den schweren Kessel zu der Galeere zu fliegen, auf der ihr König vor der Küste wartet. Erst durch den Besitz des Kessels fühlt er sich auf der “verlorenen Insel” sicher, denn würden die

Elfen ihn nun angreifen, könnte er seine toten Krieger durch die Kraft des Kessels beliebig oft wiederbeleben und würde so mit Sicherheit über jeden Feind triumphieren.

17 Die Insel der Duellanten

Allgemeine Informationen:

Einer kleinen Insel vorgelagert seht ihr eine lange, schmale Sandbank vor euch. Zwei Elfen liefern sich dort ein erbittertes Gefecht und das helle Klirren aufeinanderschlagender Schwerter ist noch weit über die See zu hören.

Meisterinformationen:

Gilana und Rancalena liefern sich hier ein Duell um die Gunst des schönen Sayllaite. Beide haben sich geschworen, die Sandbank nicht zu verlassen, bis sie ihre Rivalin getötet haben. Da es sich bei den zwei Elfen jedoch um absolut gleichwertige Kämpferinnen handelte, zog sich der Kampf hin, bis beide, immer noch aufeinander einschlagend, in der steigenden Flut ertranken. Versuchen die Abenteurer, hier einzugreifen, müssen sie feststellen, daß sich die beiden durch nichts von ihrem tödlichen Geschäft ablenken lassen.

18 Der verfluchte Berg

Allgemeine Informationen:

Ein steiler Felsen hebt sich aus dem Meer. Von Ferne kann man auf einer Klippe ein Feuer brennen sehen. Eine schöne dunkelhaarige Elfe hütet die Flamme. Hinter ihr öffnet sich eine tiefe Grotte in den Fels.

Meisterinformationen:

Die schöne Morwenna ist auf ewig dazu verdammt, an diesem Höhleneingang zu wachen, weil sie ihren Geliebten verraten hat.

Eindringlich warnt sie jeden davor, die Höhle zu betreten und schildert die Gefahren, die im Inneren des Berges lauern. Das verfluchte Labyrinth, in das die Grotte mündet, ergreift auf unheimliche Art von jedem Besitz, der es betritt. So als handele es sich bei dem Höhlennetz um ein böses, denkendes Wesen, trennt es zunächst die Gruppe. Einzelne Helden stürzen zum Beispiel durch Falltüren, die sich sofort wieder über ihnen schließen oder werden regelrecht von den Wänden verschlungen und in einen anderen Gang geschleudert. Sobald die Gruppe in Einzelpersonen aufgelöst ist, erschafft der unheimliche Berg von jedem Helden ein Abbild, das völlig von dessen negativen Eigenschaften beherrscht wird. Diese dunklen Zwillinge verfügen über die selben Eigenschaften wie die jeweiligen Spielerfiguren und gleichen ihnen aufs Haar. Jeder Held muß auf sich allein gestellt diese dunkle Seite seines Selbst töten, um das Labyrinth wieder verlassen zu können. (Die dunklen Zwillinge können den Berg nicht verlassen, wenn sie im Kampf gewinnen sollten.) Erst wenn die Helden diesen Zweikampf bestanden haben, finden sie einen Ausgang aus dem Labyrinth. Jeden, der den Berg wieder

verläßt, belohnt Morwenna mit einem verzauberten Armreif, der es dem Abenteurer einmal gestattet, fünf Minuten seines Lebens ein zweites Mal durchleben zu können, wenn er diesen Wunsch äußert. Danach ist die magische Kraft des Armreifs erloschen. (Nur bei einem Würfelergbnis von 1 auf der Tabelle der sich verschiebenden Realitäten erlischt die Kraft des Berges und die Negativabbilder der Helden werden nicht gebildet, bzw. verschwinden wieder.) Der Armreif unterliegt nicht den Regeln der wechselnden Realität.

19 Shaltyr

Allgemeine Informationen:

Eine zwischen 20 und 100 Schritt aufragende Steilküste läßt nur an wenigen Stellen eine sichere Landung für Boote zu. Teile der Insel sind manchmal in dichten schwarzen Rauch gehüllt, so als tobe in ihrem Inneren eine gewaltige Feuersbrunst.

Spezielle Informationen:

Wenn die Charaktere die Insel umrunden, treffen sie zwangsläufig auf die schwer befestigte Hafenstadt Ta'Lisseni, den Hauptstützpunkt, den die Vislani, der Clan der Barden und Krieger unter den "alten" Elfen, auf den äußeren Inseln unterhalten. Zwei turmbewehrte Mauerringe schützen den Hafen zum Festland. Es gibt zahlreiche Lagerhallen und an die 30 prächtige Stadtvillen sowie einen kleinen Palastkomplex. Im Hafen liegt eins der magiedurchwobenen Baumschiffe.

Meisterinformationen:

Von den Türmen des Hafens wird man den Charakteren freundlich zuwinken und sie in die Stadt einladen.

Sobald die Helden in den Hafen eingelaufen sind, versperrt man heimlich die Hafeneinfahrt mit einer schweren Ankerkette, die sich unsichtbar knapp unter der Wasseroberfläche spannt. Dutzende Bogenschützen mit seltsamen, geschlossenen Helmen erscheinen nun auf den Festungsmauern. Den Helden sollte klar sein, daß sie keine Chance haben zu entkommen. Sobald sie sich ergeben haben, werden sie von einer Einheit schwer gepanzerter Bewaffneter in den Palast gebracht. Dort erklärt der Hafenkommendant den "Rundohren", daß ihre Existenz in dieser Welt nicht vorgesehen sei. Noch am selben Tag werden die Helden vor ein Tribunal gestellt, das über ihr weiteres Schicksal zu befinden hat.

(Bei den Verhandlungen interessiert die Elfen besonders herauszufinden, wie die Abenteurer an das Zauberschiff "Taubralir" gekommen sind.) Egal welche Entschuldigungen die Gefährten vorbringen, am Ende des lächerlichen Schauprozesses, verurteilt man sie zum Tod durch das Schwert. Das Urteil soll in drei Tagen vollstreckt werden. Alle Helden werden in einem magisch gesicherten Verlies eingesperrt. (Zauberproben sind hier um W6+6 Punkte erschwert.)

Natürlich findet keine Hinrichtung statt! Die Spieler soll-

ten genug kreative Fantasie besitzen, um sich selbst zu befreien. Der kleinste der Gruppe kann zum Beispiel über eine Menschenpyramide (Akrobatikproben!) durch eines der fünf Schritt hoch gelegenen Fenster des Kerkers entfliehen, oder man könnte den klassischen Weg gehen und durch einen Trick die Wächter übertölpeln.

In ihrem Kerker genießen die Helden den Komfort eines mittelständischen Gareth Hotels. Fauliges Stroh und Ratten gibt es hier nicht! Dafür aber drei Mitgefangene. Den hochgewachsenen, schweigsamen Sabalah, den Seee elfen Gwyrn und den "Tlaskalem" Lynissen. Der Seee elf und sein Freund vom Volk der "Alten" sind sehr kooperativ, freunden sich schnell mit der Gruppe an und werden sie nach Kräften bei jedem Fluchtversuch unterstützen. Von ihnen können die Abenteurer auch erfahren, was es mit dem schweigsamen Salabal auf sich hat. Er ist einer der Sternenträger, und die Vislani halten ihn hier als Geisel gefangen, um so den Willen der Dryade Yrbilya zu beugen, die das Baumschiff beherrscht, das die Gruppe im Hafen sehen konnte. Salabal und Yrbilya sind seit langem als Paar verbunden und haben gemeinsam aus einem Schößling der Strandeiche, in der die Dryade beheimatet war, den Baum gezogen, der über Jahrhunderte das Baumschiff zu dem werden ließ, was es heute ist. So lange die Vislani Salabal gefangen halten, können sie das unvergleichliche Schiff für ihre Zwecke nutzen, denn aus Angst um das Leben ihres Geliebten tut Yrbilya, was sie von ihr verlangen. Die anderen Elfen wurden gefangen, weil sie sich zu sehr für die Geheimnisse des Clans der Barden und Krieger interessierten.

Die Gefangenschaft stellt eine gute Gelegenheit dar, Ihren Charakteren durch die Elfen grundlegende Informationen über die Inneren Inseln zukommen zu lassen. Außerdem sollten die Helden durch diverse Geschichten über Fenvarien und Tie'Shianna neugierig auf eine Expedition ins Kernland dieser Insel gemacht werden.

Sollten Ihre Helden nicht aus dem Kerker entkommen, wird das Gefängnis in der Nacht vor der Hinrichtung von einer Gruppe Seee elfen gestürmt, die sich heimlich in die Stadt geschlichen haben. Sie drängen darauf, möglichst schnell zu verschwinden, weil sie viel zu wenige für eine offene Auseinandersetzung mit den Vislani sind. Die Flucht führt in den Hafen, wo die Abenteurer eine böse Überraschung erwartet. Die "Taubralir" ist verschwunden. Die Vislani haben das Zauberschiff sofort nach der Gefangennahme Phileassons und seiner Gefährten bemannt und nach Tir Nan Og geschickt. Den Helden steht nun frei, gemeinsam mit Salabal, Lynissen und den Seee elfen das Baumschiff zu erobern und aus dem Hafen zu fliehen oder sich in das Hinterland der Insel Richtung Tie'Shianna durchzuschlagen.

Zeit für Helden

Meisterinformationen:

Im Inneren dieser großen Insel wiederholt sich in endloser

Folge die lebendigste aller Sagen des Elfenvolkes - die Geschichte vom Untergang Tie'Shiannas und der Beginn der Diaspora des Elfenvolkes. Es ist sehr gefährlich, sich hier zu bewegen. Weil diese Geschichte noch so lebendig in der Erinnerung der Elfen ist, haben alle Ereignisse einen besonders hohen Realitätsgrad. Würfeln Sie auf der oben aufgeführten Tabelle deshalb so lange, bis sie ein Ergebnis von vier, fünf oder sechs erzielen.

Bestimmen Sie selbst, zu welchem Zeitpunkt die Helden in die mit dem Untergang Tie'Shiannas verbundene Geschichte verwickelt werden. Alle drei Wochen wiederholt sich folgendes Szenario:

Zunächst spielen sich auf der Ebene rund um die "Gleißende Stadt" zahlreiche kleine Scharmützel zwischen Elfenreitern und den Spähern des Heers des "Namenlosen" ab. Dann, in der Nacht des dritten Tages, erreichen die gewaltigen Heersäulen der Kreaturen und Gefolgsleute des Dreizehnten die Stadt und schlagen ihr Lager vor den Mauern Tie'Shiannas auf. Oger und Trolle, fehlgeleitete Menschen und Zwerge, Kontingente heute ausgestorbener Echsenrassen wie der Marus oder Krakonier sind dem Heerruf des "Namenlosen" gefolgt. Aber auch viele Kreaturen, für die die heutigen Sprachen keinen Namen mehr besitzen, haben sich eingefunden, um das Schicksal des Elfenvolkes zu besiegeln. Wesen mit Klauenhänden erfüllen die Luft mit dem Schwirren ihrer durchscheinenden silbrigen Flügel, vielarmige Riesen mit Kranickköpfen schleudern wütend Felsen gegen die Mauern der Stadt, und ein unsägliches, titanischer Wurm unterwühlt die Tore, um für die Krieger des Verderbens Breschen zu schlagen.

Dreizehn Tage lang schleudern Katapulte Felsbrocken, nicht verlöschendes Feuer und Körbe mit Schlangen und Skorpionen in die "gleißende Stadt". Tag und Nacht bestürmen die Truppen die Mauern, um den Willen der Verteidiger zu brechen. Fast jede Nacht wagen die Elfen, angeführt von Fenvarien, Ausfälle, um die Kriegsmaschinen der Feinde zu verbrennen; doch egal, wie viel sie auch zerstören, noch schneller bauen die zahllosen Sklaven und Diener im Gefolge des dunklen Heeres neue Maschinen, um die Mauern der Stadt zu vernichten. Am 17. Tag steigt Oisín, der Geliebte der Niamh, in die Gänge hinab, die der gräßliche Wurm unter den Stadtmauern gegraben hat, um zu verhindern, daß das Ungeheuer das hart bedrängte Löwentor zum Einsturz bringt. Ihr Kampf läßt die Erde erbeben und das Tor wird gerettet, doch Oisín kehrt nicht zurück. Groß ist die Zahl der Recken, die in diesen Tagen einen Platz im Pantheon der Helden erringen, aber zu gewaltig ist die Zahl der Feinde, und all ihr Mut kann das Schicksal Tie'Shiannas nur verzögern.

(Gleiches gilt für Ihre Helden. Sie können zwar durchaus heroische Taten vollbringen, doch ist es unmöglich, den Ausgang der Kämpfe zu Gunsten der Elfen zu beeinflussen. Im Gegenteil, Ihre Abenteurer tun gut daran, vor dem Untergang Tie'Shiannas die sterbende Stadt zu verlassen. Das letzte Gefecht, das Fenvarien liefert, überleben nur der König und einige Gefährten aus seiner Leibwache.)

Der Untergang der "Gleißenden Stadt" beginnt in der

Nacht des 18. Tages. Feuer und Schwefel regnen vom Himmel und setzen die Stadt in Brand. Viele Elfen kommen ums Leben. Am Morgen des 19. Tages beginnen die Belagerer den letzten Sturm auf die Mauern Tie'Shiannas. Kazak, der General des "Namenlosen", zerschmettert persönlich das Löwentor. Durch zahllose Breschen, die in der Nacht durch Magie und durch die Kraft von Rammböcken geschlagen wurden, stürmen die Feinde von Osten in die Stadt. Von Süden werden dutzende gewaltiger Belagerungstürme an die Mauern gerollt, und die Verteidigung der Elfen bricht unter der Vielzahl der Angriffe zusammen. Fenvarien verschanzt sich mit seiner Leibwache im Tempelbezirk nahe dem Löwentor, während die letzten Elfen heimlich durch einen Tunnel aus der Stadt fliehen. Erst am Abend ist der Widerstand in der Stadt gebrochen. Kazak, der Befehlshaber des "Namenlosen", liegt todwund im zerstörten Tempel der Zerzal. Fenvarien und einige Gefährten sind lebend gefangen und müssen mit ansehen, wie Tie'Shianna zwei Tage lang geplündert wird, und die übrigen Gefangenen in grausigen Ritualen ermordet werden. Mit dem Abzug des Heeres aus der zerstörten Stadt am 21. Tag beginnen Handlungsort und Personen zu verblassen. Am nächsten Tag wird die Geschichte der Eroberung der Elfenmetropole erneut beginnen.

Abgesehen von einem ungewöhnlichen Abenteuer hat diese Begegnung Ihren Helden noch weit mehr zu bieten. Wenn die Gruppe sich entsprechend edel und selbstlos verhält und sich an der Verteidigung Tie'Shiannas beteiligt, hat sie eine gute Chance, die mythologische Personifikation von Fenvarien kennenzulernen. Eine Figur, die im Kern den wirklichen König wiedergibt, aber auch das repräsentiert, was das Elfenvolk von seinem Ersten erwartet. Eine Persönlichkeit, die souverän für die Interessen seines Volkes eintritt und in jeder Hinsicht vorbildlich ist. Also eine ganz andere Sorte Herrscher, als die Menschen sie kennen. Im Glauben der Elfen sind das Wohl der Allgemeinheit und das Wohl des Herrschers untrennbar miteinander verbunden. Hier liegt auch die Wurzel für den Bruderkrieg auf den Inseln, denn in ihm spiegelt sich der Wahnsinn, in den Fenvarien im Laufe seiner langen, einsamen Gefangenschaft verfallen ist. Von unschätzbarem Wert für die Gruppe ist, Fenvarien als das kennengelernt zu haben, was er einmal war bzw. was er im Bewußtsein seines Volkes noch ist. So werden sie mehr Gefühl für die Tragik des stammelnden Irren entwickeln, dem sie im elften Abenteuer begegnen.

Sollte einer der Helden bei der Auseinandersetzung um Tie'Shianna zu Tode kommen, raten die Elfen der Stadt, seinen Leichnam einzubalsamieren und zu den "Inseln im Nebel" zu bringen. Dort können sein Körper und sein unsterbliches "Licht" im Kessel der Cammalan wieder vereinigt werden. Auch die fliehenden Elfen nehmen viele ihrer Toten mit. Einigen dieser Wiederbelebten, mittlerweile aber um Jahrtausende gealterten Kämpfer können die Helden mit ein wenig Glück auf Tir Nan Og oder einer anderen Inneren Insel wiederbegegnen. Charaktere, die in der Schlacht den Heldentod gefunden haben, gehen in das

“Reich unter den Wellen” ein und haben dort vielleicht Gelegenheit, jenen Gefährten zu begegnen, die zunächst mit Fenvariern gemeinsam in Gefangenschaft geraten sind, aber mittlerweile alle auf die verschiedenste Art zu Tode kamen. Nur sie können den Gefährten Phileassons die entscheidende Information über den derzeitigen Aufenthaltsort des Hohen Königs liefern. Den zauberkräftigen Kessel aber finden die Helden auf der “verlorenen Insel”, wo sie gemeinsam mit dem “alten und dem jungen Weisen”, wie es die Prophezeiung der Shaja besagt, ihre Freunde aus dem “Reich unter den Wellen” zurückholen können.

Wenn Sie die Abenteurer gegen einige der Schrecken aus dem Heer des “Namenlosen” antreten lassen wollen, verwenden sie folgende Spieldaten:

Oger:

MU 20, LE 45, RS 3, AT 9, PA 5, TP 2W+6 (Keule), GS 10, AU 30, MR 0, MK 20

Die Oger stellen die Masse der Fußtruppen im Kampf um die Stadt der Elfen. Sie sind bei allen Angriffen in Scharen beteiligt.

Trolle:

MU 24, LE 70, RS 3, AT 10, PA 8, TP 4W+8 (Axt), GS 7, AU 120, MR 8, MK 50

Die Trolle gehören zu der Elite unter den Fußtruppen des Namenlosen. Sie werden massiert in den Brennpunkten des Schlachtgeschehens eingesetzt.

Purpurwürmer:

MU 25, LE 120, RS 7, AT 14, PA 12, TP W6+6/2W6+2 (Krallen/Biß), GS 12/4, AU 200, MR speziell, MK 200

Wie es dem “Namenlosen” gelungen ist, drei Purpurwürmer für den Heerzug zu gewinnen, ist rätselhaft. Wahrscheinlich folgten sie ihm nicht, weil er sie darum bat, sondern weil es den drei Drachen, aus Gründen, die für Menschen unverständlich sind, so gefiel. Gegen die meisten Zauber sind Drachen immun. Selbst Kampfzauber wie FULMINICTUS oder BLITZ DICH FIND sind gegen die Drachen um 5 Punkte erschwert. Purpurwürmer verfügen über 120 Zauberfertigkeitpunkte, die Sie in den Bereichen Beherrschung, Hellsicht, Illusion, Verständigung und

Verwandlung von Unbelebtem aufteilen können. Für Sprüche brauchen sie anstelle von ASP Lebensenergie. Alle Formeln kosten sie drei Punkte weniger als angegeben.

Zwergen-Veteran:

MU 14, LE 90, RS 4, AT 16, PA 13, TP 1W+8 (Streitaxt), GS GST2, AU 110, MR 10, MK 50

Nachdem der gräßliche Wurm erschlagen war, übernahmen es die Zwerge, Minen unter die Wälle und Türme von Tie'Shianna zu treiben. Außerdem sind sie verantwortlich für Entwurf und Bau der eingesetzten Belagerungsmaschinen.

Menschlicher Veteran:

MU 15, LE 75, RS 2-5, AT 16, PA 14, TP je nach Waffe, GS GST1, AU 90, MR 6, MK 40

Die Menschen, die an der Belagerung teilnehmen, sind die Urahnen jener wilden Bergstämme, die in unseren Tagen im Raschtulswall siedeln. Sie wurden in erster Linie als leichte Kavallerie eingesetzt und führten die ersten Gefechte mit den Elfen. Später, als die Flucht eines Teils der Bewohner Tie'Shiannas entdeckt wurde, war es ihre Aufgabe, den Flüchtigen nachzusetzen.

Echsen:

Für die Echsen, die am Kampf um die “Gleißende” beteiligt waren, ziehen Sie die an anderem Ort angegebenen Werte für Echsenkrieger und Leviatanim heran. (Vergessen Sie dabei nicht, daß letztere magiegebend sind.)

Namenlose Schrecken:

All' jene Kreaturen, die heute zum Glück in Vergessenheit geraten sind, entwerfen Sie am besten nach Ihren eigenen Vorlieben. Lassen Sie Ihrer Fantasie und Ihren schlechten Träumen freien Lauf!

Die Plage:

Zu den unerklärlichen Mysterien bei der Belagerung Tie'Shiannas gehört es, daß bei entscheidenden Gefechten wie aus dem Nichts gewaltige Rattenschwärme auftauchten, um die Verteidiger zu behindern und wütend zu attackieren. Noch heimtückischer als ihre Angriffe waren jedoch die Seuchen und das Ungeziefer, das sie ins Lager der Elfen trugen.

Die Geschichte des Elfenvolks auf den “Inseln im Nebel” (Meisterinformationen)

Seit über 3.000 Jahren sind die Elfen auf den “Inseln im Nebel” von ihren Verwandten in Aventurien getrennt. Eine so gewaltige Zeitspanne kann man auf dem hier zur Verfügung stehenden Raum nicht einmal ansatzweise darstellen. Deshalb werden nicht die ungezählten Gefechte, die es zwischen den verschiedenen Clans gegeben hat, aufgezählt, sondern es wird nur eine knappe Skizze der wichtigsten historischen Entwicklungen entworfen. In den ersten Jahrhunderten nach dem Untergang Tie'Shiannas

lebten die Elfenclans in relativem Frieden miteinander. Schon in dieser Zeit entwickelt sich bei vielen Elfen die Auffassung, daß ihr Volk nicht Opfer des “Namenlosen” geworden wäre, wenn sie weniger angreifbar gewesen wären. In Tie'Shianna konnte er ihnen leicht den Todesstoß versetzen; als wildlebende Jäger und Nomaden hätten sie seinen Angriffen ausweichen können. Aus diesen Ideen entwickelt sich das Ideal, die Städte zu verlassen und frei durch die Wildnis zu streifen. Zunächst sind es nur wenige

Elfen, die so leben, doch über die Jahrhunderte wächst die Zahl derer, die die Städte verlassen, immer stärker an. Mittlerweile macht die Zahl der von den Stadtbewohnern verächtlich *die Wilden* genannten Elfen fast 60 Prozent der elfischen Population aus. Vor ungefähr 2.200 Jahren gelangte auf unbekanntem Wege der *Schlangenkönig* in diese Dimension. Er schaffte es, mittels eines mächtigen Zaubers, eine der Äußeren Inseln aus dem Zustand der sich verschiebenden Realitäten zu reißen. Ursprünglich wiederholte sich dort immer wieder die Geschichte eines Elfenfürsten, der von seiner mächtigen Feste aus einen Überfall auf eine Echsenstadt verübte. Als diese Geschichte reale Form annahm, obsiegt die Echsen mit Hilfe des Schlangenkönigs. Das elfische Clanfürstentum wurde vernichtet, die Überlebenden wurden zu Sklaven. So gelang es dem Schlangenkönig, eine kleine Enklave des geschuppten Volkes auf den "Inseln im Nebel" zu schaffen. Vor rund 2.000 Jahren suchte das Elfenvolk eine bis dahin unbekannte Krankheit heim. Die Opfer der "Gliederfäule" verrotten bei lebendigem Leib. Kein Mittel gegen die Seuche konnte gefunden werden, und mehr als zwei Drittel der Elfen fielen ihr zum Opfer. Am schlimmsten wütete die Krankheit in den Städten, wo sich die hochgradig ansteckende Seuche am schnellsten ausbreitete. Viele Städte verwaisten in dieser Zeit, und die "wilden" Elfen erhielten großen Zulauf. Als die Seuche schon einige Jahrzehnte gewütet hatte, überfiel der Schlangenkönig überraschend Gwidual, die "Stadt des Zaubers" und raubte dort den Kessel der Cammalan. Die Elfen hatten herausgefunden, daß jene, denen man in einem Zauberritual mit Hilfe des Kessels das Leben wiedergab, immun gegen die Gliederfäule wurden. Es sollte den Elfen nie mehr gelingen, den Zauberkessel von der "Insel des Schlangenkönigs" zurückzuholen, denn die "Alten" verfügten nicht mehr über die Macht für einen Krieg gegen die Echsen und die "Wilden" hatten nicht die nötigen Mittel.

Nur langsam zeigte sich eine andere Folge der Seuche. Mit dem Tod so vieler Elfen war auch ein guter Teil des Wissens um Märchen und Sagen verlorengegangen. Wann immer aber eine dieser mündlich überlieferten Geschichten aus dem Bewußtsein der Mehrheit des Volkes verschwand, begann auch die dazugehörige Insel im äußeren Inselgürtel zu verblassen. Dutzende Inseln verschwanden im Nichts, ohne daß es zu verhindern war, und unter den Weisen der Elfenclans keimte die Furcht, daß vielleicht eines Tages auch die Inneren Inseln verschwinden würden, weil das Volk der Elfen begonnen hatte, seine eigene Vergangenheit und damit auch seine Identität zu verlieren. (Die Idee, die Geschichten einfach niederzuschreiben, hat man übrigens schnell wieder verworfen, denn was nutzt eine Geschichte auf Papier, wenn sie niemand kennt?)

Statt dessen übertrug man dem Clan der Vislani die Aufgabe, Barden auszubilden. Sie sollten die Inseln bereisen und sowohl in den Städten der "Alten" als auch an den Lagerfeuern der "Wilden" von der großen Vergangenheit ihres Volkes erzählen. Darüber hinaus bildete man jeden Barden zu einem exzellenten Krieger aus, denn zu seinen Pflichten gehörte es auch, mindestens einmal in seinem Leben die Äußeren Inseln zu bereisen, um die Geschichten, von denen er erzählte, aus eigener Anschauung kennenzulernen und seine Weisheit zu vertiefen. Doch zwischen den Vislani und den "Wilden" herrschte von Anfang an Mißtrauen. Die Barden warfen diesen frei lebenden Elfen vor, ihr altes Erbe zu verraten, indem sie den Städten und der Kultur der "Alten" den Rücken kehrten, und die "Wilden" trauen keinem, der die in ihren Augen falschen Ideale der Vergangenheit hochhielt. Aus diesem gegenseitigen Mißtrauen entwickelte sich im Laufe der Jahrtau-

sende der blutige Bruderkrieg, der heute die Elfen auf den Inseln entzweit.

Für die "Alten" ist es heute gefährlich, sich weit von den Städten zu entfernen, denn in den Wäldern und Ebenen sind die "Wilden" die unumstrittenen Herren. Doch die Vislani entdeckten zwei Wege, der Übermacht ihrer Gegner die Stirn zu bieten. Sie ersannen Märchen von schrecklichen Ungeheuern, die die Wälder, Ebenen und Meere heimsuchen und unter den "Wilden" wüten. Und da sie als Bewahrer der Geheimnisse der Vergangenheit gelten, glaubte man ihnen. Durch Magie bewirkten sie dann, daß sich diese Ungeheuer statt auf den Äußeren Inseln in der Wildnis der Inneren Inseln manifestierten und zur Bedrohung für das Volk der "Wilden" wurden.

Der zweite Weg der Vislani, die Städte vor den Angriffen der "Wilden" zu schützen, sind die "Geisterkrieger". Ihr Name täuscht und beruht auf einem Irrtum der Elfen aus den Wäldern. Sie glauben, daß es sich bei diesen Gestalten um die Geister erschlagener Krieger handelt; in Wirklichkeit sind es allerdings nur auf magischem Weg belebte Rüstungen. Diese etwas schwerfälligen, aber um so kampfstärkeren Schöpfungen sichern das militärische Überleben der Elfen in den Städten.

Erst mit der Ankunft Beorns des Blenders begann sich das Gleichgewicht dieser Welt zu verschieben. Er schlug sich auf die Seite der "Wilden" und half ihnen bei der Koordination ihrer Angriffe auf die "Alten", denn allzuoft waren ihre Attacken bislang gescheitert, weil sich kein Clan dem Befehl eines fremden Häuptlings unterwarf. Erst Beorn, der zu keinem der Clans gehörte, konnte von allen als Anführer akzeptiert werden, ohne daß einer der stolzen Elfenkrieger ein Stück seiner Ehre verloren hätte.

Der Thorwaler hat die Führungsrolle natürlich nicht aus lauter Uneigennützigkeit übernommen. Er und seine Gefolgschaft erhalten die Beute aus jedem Überfall, denn den "Wilden" bedeuten die kostbaren Kleinodien der "Alten" nichts. Seit Beorns Ankunft in dieser Welt wird die Lage der Vislani langsam immer kritischer. Daraus resultiert, daß sie den Gefährten Phileassons zunächst aggressiv, mindestens aber mit äußerstem Mißtrauen begehren werden, denn sie halten diese "Rundohren" so lange für Gefolgsleute Beorns, bis es den Helden auf überzeugende Weise gelingt, ihnen das Gegenteil zu beweisen.

Die Gesellschaft der Elfen

Um den zerrütteten Zustand zu begreifen, in dem sich die elfische Gesellschaft befindet, muß man sich zunächst mit ihrer Auffassung von Königtum beschäftigen, die sich vollkommen von menschlichen Vorstellungen unterscheidet. Für sie verkörpert der hohe König die Seele seines Volkes, und sein Wohlbefinden ist auf das Engste mit dem Wohlergehen seines Volkes verbunden. Nur wer zum König geboren wurde, kann dieses Amt erfüllen. Es ist nicht so, daß Bruder oder Sohn dem König auf den Thron folgen. Die Nachfolge kann an einen beliebigen Sternenträger weitergehen, ausschlaggebend ist allein, daß er sich dazu berufen fühlt, dieses Amt zu erfüllen. (Und kein Elf würde seine Freiheit aus bloßen Machtgelüsten gegen die Bürde des Königtums eintauschen.)

Einen neuen König kann es erst dann geben, wenn der alte Hochkönig gestorben ist oder aus freien Stücken abgedankt hat. Alle Orakelsprüche und Prophezeiungen geben aber seit Jahrtausenden immer die gleiche Antwort: "Fenvarien lebt!" Ein Interregnum, die vorübergehende Königsherrschaft eines anderen, kommt für die Elfen nicht in Frage, denn ihre Logik sträubt sich gegen die

Vorstellung, daß das Wohl der Elfenclans gleichzeitig mit den Geschicken zweier Herrscher verbunden sein könnte. (Deshalb tötete der "Namenlose" den hohen König nicht, sondern sorgte dafür, daß er in sicheren Gewahrsam kam, denn nur so war garantiert, daß das Volk der Elfen ohne wahren König blieb und gemeinsam mit dem Gefangenen leiden würde.) Das Ausmaß des Unheils, das sich aus der Gefangenschaft Fenvariens ergibt, der zur gleichen Zeit Herr über Tie'Shianna und die "Inseln im Nebel" war, kann man erst dann ermessen, wenn man berücksichtigt, daß rund 3.000 Jahre seit dem Untergang der Elfenmetropole vergangen sind. Eine Zeitspanne, die selbst für die langlebigen Elfen enorm ist.

Die Folgen aus der Zerstörung Tie'Shiannas sind vielfältig. In Aventurien führte sie zum Zerfall des Volkes in verschiedene Stämme. Ebenso stellt dieses Ereignis eine Zäsur im Verhältnis der Elfen zu ihren Göttern dar. Orima und Pyr sind in Aventurien fast vollständig in Vergessenheit geraten. Zerzal und Nurti existieren zwar noch im Bewußtsein der Elfen, doch würde sich niemals ein Elf Hilfe von diesen Gottheiten versprechen. Sie existieren, doch sie haben keinerlei Interesse an den Geschicken der Sterblichen. Eine Tatsache, die nach elfischem Verständnis durch den Untergang Tie'Shiannas endgültig bewiesen wurde. (Die Geschichte von Pyr, der den Verfolgten bei der Schlacht auf dem Eis gegen Pardonas Beistand leistete ist bei den Elfen fast gänzlich in Vergessenheit geraten.) Schon seit Jahrtausenden kam deshalb auf Aventurien kein Elf mehr auf den Gedanken, den Göttern einen Altar zu errichten - und gleiches gilt auch für die "Inseln im Nebel".

Sehr viel bedeutsamer als die Vernichtung Tie'Shiannas und der verlorene Glaube an ihre Götter war für die weitere Entwicklung der Elfenstämme die Gefangennahme Fenvariens, denn nach dem Königsbild der Elfen hängt sein Wohl mit dem ihren zusammen. Der König ist gefangen, und gleich ihm sind die Elfen der "Inseln im Nebel" Gefangene ihrer Welt geworden, denn aus unterschiedlichen Gründen haben sie das Wissen verloren, Schiffe wie "Taubralir" zu bauen.

Der König ist in seiner langen Gefangenschaft wahnsinnig geworden, und wie anders als Wahnsinn könnte man den Bruderkrieg der Elfen auf den "Inseln im Nebel" nennen.

Wenn die Zustände auf den "Inseln im Nebel" extremer als in Aventurien sind, so liegt das daran, daß die Elfen hier so lange von ihrer Umwelt isoliert waren und sich deshalb in eine extreme Richtung entwickelten.

Haben die Helden diese Zusammenhänge auch nur ansatzweise durchschaut, werden sie begreifen, wie wichtig ihre Suche nach dem hohen König ist. Sollte es ihnen gelingen, Fenvariens zu befreien und ihm die Rückkehr zu den "Inseln im Nebel" zu ermöglichen, so hätten sie einen wichtigen Schachzug im Spiel des "Namenlosen Gottes" zunichte gemacht. Aber selbst wenn der König zurückkehrte, dürfte es Jahrhunderte dauern, bis die Schäden der Vergangenheit getilgt sind.

Die "Alten"

Nur wenige Städte sind den "Alten" noch verblieben. Die Metropolen werden von einem Rat verwaltet, dem jeweils ein Mitglied jedes Clans angehört, der in der Stadt lebt. Alle Städte sind schwer befestigt, um die Einwohner vor den Angriffen der "Wilden" zu schützen. Die Verteidigung der Städte liegt in den Händen der Vislani, und das Bild der Siedlungen wird geprägt von zahllosen "Geisterkriegern", die durch die Straßen patrouillieren und alle

strategisch wichtigen Punkte der Städte kontrollieren. Man hat den Eindruck, daß die "Alten" die Gefangenen ihrer Städte sind. Feldarbeiten können nur unter militärischem Schutz vorgenommen werden, und immer seltener werden die Jagdausflüge der Stadtbewohner, denn zu groß erscheint die Gefahr, dabei in einen Hinterhalt zu geraten.

Das Leben der "Alten" wird von dem Wunsch geprägt, Schönes zu schaffen. Ihre Handwerksarbeiten sind unvergleichlich. Die Pracht der Paläste und himmelhohen Türme, die die Helden in ihren Städten bewundern können, findet nirgendwo auf Aventurien ihresgleichen. Generationen von Elfen haben ihre ganze Kunstfertigkeit in den Bau dieser Städte gesteckt. Verwendet wurden nur edelste Materialien wie weißer und roter Marmor, Onyx, Jade und Alabaster. Kostbare Reliefs schmückten die Wände vieler Häuser, und kristallene Kuppeln wölbten sich über den Palästen. Andere Bauten werden von weitausladenden teraszierten Gartenanlagen oder kunstvoll geschnittenen Hecken gekrönt, die so dicht wachsen, daß kein Regentropfen sie zu durchdringen vermag. Helden, die sich ihren Sinn für Wunder erhalten haben, werden wohl stundenlang staunend durch die Straßen dieser Städte wandern können. Wasserspiele und farbenprächtige Illusionen erfreuen das Auge des Wanderers auf den mit weißem Muschelkalk bestreuten Plätzen, und große Gärten mit prächtig ausgestatteten Pavillons laden zum Verweilen ein. Doch egal, in welche Richtung die Charaktere ihre Schritte lenken, nach kurzer Zeit beschneiden wieder die granitenen Wälle und Türme der Befestigungen, die die Stadt wie ein Fremdkörper umgeben, ihre Aussicht.

Basare mit Händlern, Gasthäuser und Schänken wird man in diesen Städten vergebens suchen. Jeder Clan der Elfen ist weitgehend autark und versorgt sich mit Nahrungsmitteln aus seinen Gärten und Feldern. Ihre freie Zeit verbringen die Elfen mit dem Erstellen kunstfertiger Arbeiten, die sie untereinander tauschen, denn Geldhandel ist unbekannt. Fast jeder Clan tut sich auf einem Gebiet besonders hervor. So gibt es Boots- und Instrumentenbauer, Tuchmacher, Steinmetze, Lederarbeiter, Bogenbauer und viele andere. Allein die Vislani erzeugen nichts und lassen sich von den anderen Clans mitversorgen.

Da die Versorgung mit landwirtschaftlichen Gütern kontinuierlich schwieriger wird, unterhalten die Seestädte immer größere Flotten, um die Einwohner ersatzweise mit den Früchten des Meeres zu ernähren.

Sobald die Helden von dem Verdacht reingewaschen sind, mit Beorn dem Blender gemeinsame Sache zu machen, werden sie fürstlich von den "Alten" bewirtet, denn die Gesetze der Gastfreundschaft sind den Elfen heilig. (Nur die Vislani werden den Charakteren gegenüber immer argwöhnisch bleiben.) Man wird ihnen einen geräumigen Turm als Quartier zur Verfügung stellen und sie mit kostbaren Gewändern und Spezereien beschenken. Allabendlich wird sich ein anderer Clan um die Ehre bemühen, für die Fremden ein Fest geben zu dürfen. Sphärenhafte Musik begleitet die Gefährten Phileassons an solchen Abenden, und fremde Köstlichkeiten, wie sie noch nie ihre Gaumen erfreuten, werden den Helden gereicht. Wenn die Tafel aufgehoben wird, bieten Artisten und Barden ihr Bestes, man wird die Abenteurer zum Tanze auffordern und sie ermutigen, sich selbst an den filigranen Instrumenten der Künstler zu versuchen. Den Abschluß dieser unvergleichlichen Abende bildet ein Feuerwerk berückender Visionen, die begabte Zauberer in der von Rauch und Parfüm schwangeren Luft der Festsäle entstehen lassen.

Sorgen Sie als Spielleiter dafür, daß sich ihre Abenteurer zumindest bei ihrem ersten Besuch in einer der Städte der "Alten" vom Rausch des prächtigen Lebens der Stadtbewohner gefangen nehmen lassen. Sie werden nichts unterlassen, um die Helden mit ihrem Glanz zu blenden. Um sie völlig auf ihre Seite zu ziehen, werden einige Jagdausflüge veranstaltet, bei denen mit Angriffen der "Wilden" zu rechnen ist. Die "Alten" - und unter ihnen vor allem die Vislani - hoffen darauf, daß die edlen Krieger an der Seite Phileassons einen unauslöschlichen Zorn auf das Volk der "Wilden" bekommen werden, wenn sie zum ersten Mal an eigenem Leibe erfahren haben, wie harmlose Jäger ohne Vorwarnung aus dem Hinterhalt beschossen werden.

In den Städten gibt es keine Tür, die vor den Helden verschlossen bliebe. Ausgenommen sind davon allein die tiefen Keller unter den Palästen der Vislani. Dort werden "Wilde" gefangen gehalten, die das Pech hatten, lebend in die Hände der Vislani zu fallen. Sie werden vom Clan der Barden und Krieger an den Schlangenkönig verschachert, der die "Alten" in Notfällen dafür großzügig mit Getreide und anderen Lebensmitteln beliefert.

Ist "Taubralir" in die Hände der Vislani gefallen, werden sie es den Charakteren nicht mehr zurückgeben und stattdessen 1000 Wege ersinnen, die Helden endlos zu verströmen. So stellt sich mit der Zeit heraus, daß die Gastfreundschaft der "Alten" eine recht zweischneidige Angelegenheit ist. Besuchen die Charaktere häufig die Städte der "Alten", sollten sie auch einmal Zeugen eines massiven Angriffs der "Wilden" werden und in die Zwangslage geraten, ihre Loyalität mit dem Schwert in der Hand zu beweisen.

Die Werte eines typischen "alten" Elfen:

MU 10, KL 15, CH 14, GE 13, KK 9, LE 30, AE 40, AT 10, PA 13, RS 1,

TP je nach Waffe (typische Waffen sind Degen, Schwert oder Dolch), **GS GST 1, AU 39, MR 8, MK 30**

Herausragende Talente: Lesen/ Schreiben 12, Musizieren 10, Tanzen 9

Besonders beliebte Zauber: ADLER WOLF UND HAMMERHAI 10, SENSIBAR - WAHR UND KLAR 8, UNITATIO GEISTESBUND 8

Die Werte eines typischen Vislani:

MU 12, KL 13, CH 13, GE 13, KK 11, LE 35, AE 35, AT 13, PA 11, RS 3-5,

TP je nach Waffe (typische Waffen sind Schwert, Speer und Bogen), **GS GST 1, AU 46, MR 8, MK 30**

Schußwaffen 17, Wurfwaffen 15

Herausragende Talente: Wildnisleben 7, Betören 8, Menschenkenntnis 8, Musizieren 14, Geschichtswissen 12

Besonders beliebte Zauber: ADLER WOLF UND HAMMERHAI 10, BANNBALADIN 10, AXCELERATUS BLITZGESCHWIND 7, IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN 7, BLITZ DICH FIND 7, FULMINICTUS DONNERKEIL 8, ARMATRUTZ 7

Die Geisterkrieger

Die sogenannten "Geisterkrieger" finden sich zu Hunderten in jeder Stadt. Bei den magisch belebten Rüstungen handelt es sich um optimale Wächter. Sie brauchen keinen Schlaf, kennen keine Angst und führen Befehle wortgetreu aus. Zu selbständigen Reaktionen sind sie allerdings nicht fähig. Deshalb muß sich im Gefecht immer ein Vislani in ihrer Nähe aufhalten, um ihnen im Zweifelsfall neue Order zu geben.

Es ist recht schwierig, einen "Geisterkrieger" im Kampf zu bezwingen, und es gelten in diesem Falle leicht variierte Kampfregeln. Wird im Gefecht der Rüstungsschutz des Kriegers durchdrungen, verliert er keine Lebensenergie (denn er besitzt keine LE), sondern es wird ein Prüfwurf auf W20 abgelegt. Ist das Ergebnis kleiner/gleich der Schadenspunkte, ist der Zauber gebrochen, und die Rüstung fällt in sich zusammen. Sollte das Würfelergebnis aber größer sein, ignoriert der "Geisterkrieger" den Treffer und kämpft unbeschadet weiter.

"Geisterkrieger" sind immun gegen Beherrschungszauber. Auch die Sprüche DUNKELHEIT oder BLITZ DICH FIND beeinträchtigen ihre Kampfwerte nicht.

Die Werte eines Geisterkriegers:

MU 20, AT 12, PA 8, LE -, TP je nach Waffe (typische Waffen sind Morgenstern, Schwert und Brabakbengel), **GS GST 1, AU 200, MR 10, MK 40, RS 4**

Die "Wilden"

Fast die gesamte Landmasse der Inneren Inseln wird von den "Wilden" kontrolliert. Sie leben in kleinen Clans in den Wäldern und Ebenen. Nur selten schließen sie sich zu großen Kriegsscharen zusammen, um gemeinsam gegen die Städte der "Alten" vorzugehen. Seit der Ankunft Beorns des Blenders verlassen aber immer mehr junge Heißsporne ihre Clans, um dem "großen Heerführer aus der Fremden Welt" zu folgen, der versprochen hat, auch die letzte Bastion der "Alten" mit Feuer und Schwert heimzusuchen.

Es ist das Ideal der "Wilden", im Einklang mit der Natur zu leben und nichts zu hinterlassen, das nicht binnen drei Jahren nach



ihrem Tod wieder gänzlich in der Natur aufgegangen ist. Wegen des milden Klimas genügen ihnen Zelte aus Tierhaut und runde Hütten, die sie aus Binsengeflecht und Lehm errichten. Sie leben von der Jagd und den Früchten der Felder und Wälder. Die "Alten" und ihre Städte betrachten sie als Fremdkörper in ihrer Welt. Sie wissen sehr wohl, daß die Ungeheuer, die nachts die Wildnis durchstreifen, größtenteils Geschöpfe der Vislani sind. Deshalb kennen die "Wilden" im Kampf gegen das "heimtückische Volk der Städte" keine Gnade. Gefangene werden nicht gemacht.

Mit den anderen Völkern der Wildnis wie den Blütenfeen oder Dryaden leben sie in Frieden. Wenn auch nicht alle das ungestüme Temperament der "Wilden" teilen, so ist ihnen doch die Liebe zur Natur gemein.

Wenn die Charaktere Kontakt zu den "Wilden" aufnehmen, werden sie zunächst freundlich empfangen, hält man sie wegen der "Rundohren" doch anfänglich für Gefolgsleute Beorns. (Sollten die Helden vorher allerdings schon an der Seite der "Alten" kämpfend gesehen worden sein oder aber unvorsichtig von Besuchern in den Städten erzählen, schlägt die Freundschaft der "Wilden" schnell in unverhohlenen Haß um, und allein die Gesetze der Gastfreundschaft hindern sie daran, eine Bluttat zu begehen.) Das Leben der "Wilden" ist hart und entbehrungsreich. Über Speise und Trank hinaus haben sie den Helden nicht viel zu bieten. Gerne werden sie die Fremden aber zu gemeinsamen Jagdausflügen einladen, um deren Geschick als Jäger auf die Probe zu stellen. Vielleicht werden sie sogar zu einem Überfall auf eine Gruppe Feldarbeiter der "Alten" mitgenommen.

In der Gesellschaft der "Wilden" werden die Tugenden des Kriegers und Jägers groß geschrieben. Zauberei ist hier nicht so bedeutend wie in den Städten, und vor allem Kampfzauber werden als unehrenhaft angesehen.

Die Werte eines typischen "Wilden" Elfen:

MU 13, KL 12, CH 12, GE 13, KK 12, LE 50, AE 20, AT 13, PA 10, RS 2,

TP je nach Waffe (typische Waffen sind schwerer Dolch, Bogen oder Schwert), **GS GST1, AU 62, MR 8, MK 30, Schußwaffen 18**

Herausragende Talente: Fährtensuchen 9, Wildnisleben 10, Schleichen 9, Sich verstecken 8, Bogenbau 7

Besonders beliebte Zaubersprüche: ADLER WOLF UND HAMMERHAI 10, SPURLOS, TRITTLLOS... 7, HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT 6, CHAMAEIONI MIMIKRY 6

Das Volk des Meeres

Beim "Volk des Meeres" handelt es sich um eine dritte Gruppe Elfen, die nicht in die Auseinandersetzungen zwischen den "Wilden" und den "Alten" hineingezogen werden möchten. Wie die "Wilden" haben sie das Ideal, im Einklang mit der Natur zu leben, doch im Gegensatz zu ihnen verwerfen sie nicht alle Errungenschaften der Zivilisation. Sie lieben es, sich kostbar zu kleiden, schätzen Schmuck und treiben Handel mit den "Alten", um von ihnen Haushaltswaren aller Art und vor allem Wein zu bekommen. Die meiste Zeit verbringen diese Elfen auf ihren Booten, und keiner kennt den Lyr so gut wie sie. Sie sind exzellente Seeleute und mit vielen Bewohnern des Meeres wohl vertraut.

Die verschiedenen Clans des "Volkes der Meere" kann man schon von weitem an ihren Segeln erkennen, denn jede Sippe dieser Elfen hat sich ein Meerestier ausgewählt, das ähnlich den Wappen

der Menschen in stilisierter Form auf den Segeln der Boote abgebildet wird.

Das "Volk des Meeres" wird den Gefährten Phileassons zunächst mit äußerstem Mißtrauen begegnen, denn wegen der runden Ohren wird man sie für Krieger Beorns halten. Der Thorwaler aber hat sich die Elfen des Meeres zu Feinden gemacht, weil er einige Clans ihrer Boote beraubte, um mehr Transportraum für seine Operationen gegen die Städte der "Alten" zu erhalten. Selbst wenn die Abenteurer dem "Volk des Meeres" beweisen, daß sie nichts mit Beorn zu tun haben, werden die Elfen immer eine gewisse höfliche Distanz zu den Fremden halten, denn in den Jahrhunderten zwischen den Fronten der sich bekriegenden Völkern haben sie gelernt, daß es niemals gut ist, zu vertraut mit jemandem zu werden.

Die Schiffe des "Volkes der Meere" sind kleine wendige Segelboote und Katamarane mit riskanter Takelung, die es guten Seeleuten erlaubt, mit diesen Booten erstaunliche Geschwindigkeiten zu erreichen. Wer sich aber überschätzt, wie hart er mit dem Segler vor den Wind gehen kann, kentert leicht oder erlebt einen Mastbruch. Sollten die Abenteurer auf die Idee verfallen, eines der Boote des "Volkes der Meere" zu rauben, haben sie sich nicht nur für immer die Sympathien dieser Elfen verscherzt, sondern jeder an Bord muß täglich eine Rudern/Segeln-Probe +3 ablegen, um zu belegen, daß die Mannschaft mit dem Schiff klarkommt. Mißglückt mehr als die Hälfte der Proben, kentert das Boot.

Die Werte eines typischen Seeelfen:

MU 12, KL 12, CH 12, GE 13, KK 13,

LE 40, AE 30, AT 12, PA 11, RS 2,

TP je nach Waffe (typisch sind Degen, Dreizack oder Wurfspieß), **GS GST1, AU 53, MR 8, MK 30, Wurfwaffen 18**

Herausragende Talente: Fischen/Angeln 9, Orientierung 8, Rudern/Segeln 11, Schwimmen 10

Besonders beliebte Zaubersprüche: ADLER WOLF UND HAMMERHAI 8, IN SEE UND FLUSS... 7, STURMGEBRÜLL BESÄNFTGE DICH 7

Die Sternenträger

"Sternenträger" werden auf den "Inseln im Nebel" jene Elfen genannt, die von Geburt an ein kleines sternförmiges Mal auf der rechten Schulter haben. Kinder mit diesem Zeichen sind schon in allen Clans des Elfenvolkes geboren worden. Das Mal verheißt seinen Trägern eine große Zukunft, denn bisher zeigte sich bei jedem "Sternenträger", daß er im Laufe seines Lebens außergewöhnliche Fähigkeiten entwickelte. Alle Könige des Elfenvolkes haben das Sternennmal getragen, Niamh mit dem goldenen Haar, der Schmied Goibnywn, der Barde Brianissim und viele andere Helden, deren Legendengestalten die Helden vielleicht auf den Äußeren Inseln begegnet sind, waren "Sternenträger".

Die allermeisten von ihnen zeichnet große Tatkraft und Weisheit aus, was aber nicht heißt, daß sie diese Gaben zwangsläufig zum Guten verwenden. Viele der "Sternenträger" leben für sich alleine, losgelöst von dem Clan, in dem sie einst geboren wurden. Trotzdem bleiben sie ihren Blutsverwandten ein Leben lang verbunden, und es gibt viele Geschichten darüber, wie durch den überraschenden Auftritt eines "Sternenträgers", der unerwartet aus seinem selbstgewählten Exil zurückkehrte, der Ältestenrat des Clans davor bewahrt wurde, eine schwerwiegende Fehlentscheidung zu treffen. Nicht immer können sich die "Sternenträger" durchset-

zen, doch ihr Wort hat in jeder Ratsversammlung großes Gewicht. Die Informationen über diesen "Adel" der Elfen sollten Sie sparsam an Ihre Helden weitergeben und dabei darauf achten, daß die "Sternträger" halb märchenhafte Züge behalten. Sobald die Abenteurer zum ersten Mal einem dieser Auserwählten begegnen, sollte ihnen klar werden, daß unter den Trägern des Mals "der alte und der junge Weise" aus der Prophezeiung zu suchen sind. Zu Fenvariens Zeiten bildeten die "Sternträger" tatsächlich eine Gruppe, auf die im groben die menschliche Bezeichnung Adel zutraf. Er versammelte diese Auserwählten in seinem Gefolge und übertrug ihnen besonders wichtige Aufgaben. Sie gingen mit ihm in den Untergang, als Fenvari in seinem letzten Kampf die Flucht der überlebenden Elfen aus Tie'Shianna deckte.

Shadrue

Shadrue ist der "Sternträger", der in der Prophezeiung der "junge Weise" genannt wird. Ursprünglich gehörte er zu den "Alten" und genoß unter den städtebewohnenden Elfen hohes Ansehen. Obwohl er kein Vislani war, beschäftigte er sich sehr intensiv mit der Vergangenheit seines Volkes. Aus diesem Grund wurde er vom Clan der Krieger und Barden lange mit Argwohn beobachtet. Als er schließlich erkannte, mit welcher hintergründigen Absichten die Vislani Geschichten über das Tiburon und die Schrecken der Wälder verbreiteten, verließ er seine Heimatstadt Djanilla, um sich in den Wäldern den "Wilden" anzuschließen. Bei seinen neuen Gefährten erlernte er die Künste des Kriegers und Jägers und zeigte sich trotz seines hohen Alters als sehr begabt. Er vereinigt jetzt in sich das Können eines guten Kriegers und eines äußerst talentierten Zauberers. Außerdem gehört er zu den wenigen lebenden Elfen, die das Zauberwort kennen, mit dem man das "Licht" eines Toten, der in den Kessel der Cammalan gelegt wurde, wieder an dessen Körper bindet. Aus diesem Grund wird Shadrue unentbehrlich für das Ritual, das die Abenteurer auf der "verlorenen Insel" zelebrieren, um ihren toten Gefährten aus dem "Reich unter den Wellen" zurückzuholen.

Einige Monate nach dem Auftauchen Beorns auf den "Inseln im Nebel" hat Shadrue mit ihm einen Pakt geschlossen. Der Weise befürchtete, daß dieser rauhe Thorwaler den Elfen auf den Inseln sehr gefährlich werden könne. Er verbündete sich mit ihm, um Einfluß auf Beorn zu haben. So gelang es ihm, Beorns unbestreitbares Talent als Anführer und Eroberer ganz im Dienst der "Wilden" einzusetzen.

Den Beinamen "junger Weiser", haben die "Wilden" Shadrue gegeben. Die Bezeichnung ist metaphorisch gemeint, denn das tatsächliche Alter des Elfen beträgt mehrere Jahrhunderte. Die "Wilden" halten ihn für "jung im Geiste", weil er zu den wenigen wirklich mächtigen "Alten" gehört, die aus Überzeugung ihre Heimat und ihren Clan verlassen haben, um sich der Sache der "Wilden" anzuschließen.

Shadrue ist eine drahtige Gestalt mit braunen Haar, in dem sich die ersten grauen Strähnen zeigen. Um seine Schultern trägt er den Pelz eines Wolfes. Gekleidet ist der Weise in die abgewetzte Ledermontur eines Kriegers und Jägers vom Clan der Falken. Seine besondere Gabe hat Shadrue erst sehr spät entdeckt. Er ist ein begnadeter Bogenschütze und man sagt, daß noch keiner seiner Pfeile sein Ziel verfehlt habe.

Zwei alte Narren

Als Narren oder Verrückte bezeichnet man die Sternträger Gwern und Caradel, die gemeinsam mit ihrer Nichte Swelfa auf der "Insel der Pferde" leben. Die beiden Weisen beschäftigen sich

seit Jahrhunderten mit dem Problem der verschwindenden Pferde. Schon in der Zeit vor dem Eintreffen des "Schlangenkönigs" war der Einsatz von Pferden auf den "Inseln im Nebel", zumindest für die Reiter, zu einem riskanten Manöver geworden. Auf für die Elfen bislang unerklärliche Weise verschwinden immer wieder Pferde, zum Teil sogar, während ein Reiter auf ihnen sitzt. Wenn die Tiere Tage später dann genauso überraschend wieder auftauchen, sind sie meistens schaumbedeckt, so als hätten sie einen stundenlangen scharfen Ritt hinter sich. Das Geheimnis hinter diesem Phänomen konnte man nie lösen, seine Erforschung wurde schon lange aufgegeben. Allen Pferden schenkte man die Freiheit, und heute interessiert es niemanden mehr, ob auf einer Lichtung im Wald ein Wildpferd mehr oder weniger steht. Nur Gwern und Caradel, kundige und mächtige Zauberer, beschäftigt das Problem noch weiter, denn sie sind überzeugt, daß die Pferde die "Inseln im Nebel" verlassen, wenn sie verschwinden. Sie hoffen, durch die Pferde einen Weg zurück in jene Welt zu finden, die den Elfen auf den Inseln so lange Zeit verschlossen war.

Auf den "Inseln im Nebel" ist der Zauberspruch WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF nicht bekannt. Die aventurischen Auelfen entwickelten ihn erst Jahrhunderte nach der Diaspora. Die Pferde, die mit diesem Zauber beschworen werden, kommen von den "Inseln im Nebel". Sollte einer der Spielercharaktere diesen Spruch beherrschen, könnte er zur Aufklärung des Rätsels beitragen. In diesem Fall wäre es kein Problem, einen der beiden Brüder dazu zu überreden, die Helden auf die "verlorene Insel" zu begleiten. Auf keinen Fall werden beide diese Reise antreten, denn einer bleibt zurück, um den neu erlernten Zauber in der Praxis zu üben.

Caradel und Gwern haben zwei sehr unterschiedliche Charaktere. Caradel besitzt das Temperament eines novadischen Kriegers. Er ist aufbrausend, leicht beleidigt und hat eine starke Tendenz zu unüberlegten Heldentaten. Gwern ist das genaue Gegenteil. Er ist ruhig, ausgeglichen und hält seinen Bruder von übereilten Aktionen zurück. Kommt es zu Gefechten, legt er einen Unsichtbarkeitszauber auf sich und zieht sich zurück. Caradel ist in solchen Situationen - laut seine Gegner schmähend - in der ersten Reihe zu finden. Gwern wäre übrigens durchaus zuzutrauen, daß er die Gefährten wieder verläßt, wenn er eine Situation für aussichtslos hält - eine Idee, auf die Caradel niemals kommen würde. Überlegen Sie gut, welcher von beiden Ihre Gruppe begleitet! Gwerns besondere Begabung besteht darin, daß seine Zauber um ein Vielfaches länger ihre Wirkung behalten, als dies normal wäre. Caradel verfügt über eine Gabe, die seinem aufbrausenden Temperament entspricht. Jeder Zauber, den er im Zorn spricht, kostet ihn nur W6 ASP.

Beide Elfen kennen das Geheimnis um den Kräutersud, den man im Kessel der Cammalan zubereiten muß und der verhindert, daß die Toten während der Zeremonie der Wiederbelebung schwere Verbrühungen erleiden. Auf beide trifft die Bezeichnung "alte Weise" aus der Prophezeiung der Shaja zu.

Falls Ihnen Ihre Spielgruppe zu schwach erscheinen sollte, kann auch die Nichte der beiden Alten die Helden begleiten. Swelfa ist eine ausgezeichnete Schwertkämpferin, hat allerdings auch eine ausgeprägte Schwäche für das starke Geschlecht. Der Haken dabei ist, daß sie niemals mehr als eine Nacht mit einem Mann verbringt, was schnell zu erheblichen Eifersüchteleien in der Gruppe führen dürfte. Swelfa ist überaus lieblich anzuschauen und trägt kein Schwert, wenn die Helden ihr in der Nähe eines kleinen Wasserfalls bei weidenden Wildpferden zum ersten Mal begegnen.

Der Schmied Goibnywn

Goibnywn lebt auf einer kleinen Insel, wo er eine wohlausgestattete Schmiedewerkstatt unterhält. In die Streitigkeiten zwischen "Wilden" und "Alten" mischt er sich nicht ein. Auf den Inneren Inseln erzählt man, daß er jedem, der ihn besucht, eine Waffe schenkt.

Goibnywn ist von schwächtiger, kleiner Statur, und man traut ihm kaum zu, daß er einen der großen Schmiedehämmer seiner Werkstatt auch nur heben könnte. Manche halten ihn für einen fragwürdigen Charakter, weil er jeden, der ihn darum bittet, mit Waffen beschenkt. Vor allem die "Alten", denen es leicht fällt, auf ihren großen Schiffen zur Insel des Schmiedes zu segeln, haben daraus schon so manchen Vorteil gezogen. Für sie fertigt Goibnywn auch die Rüstungen, die die "Geisterkrieger" tragen. Die "Wilden" mußten früher abenteuerliche Reisen in ihren Einbäumen bestehen, um an eines der Schwerter des Schmiedes zu gelangen. Seit Beorn und Shadrueel sie einige Schiffe bauen ließen, hat sich dies grundlegend geändert.

Auch die Helden beschenkt der Schmied mit kostbaren Waffen, die er nach ihren Vorgaben anfertigt. Auf sie treffen die Ergänzungsregeln zu persönlichen Waffen zu. (TP+1 und die Talensteigerungen für diese Waffen werden von Anfang an mit 3W6 durchgeführt.)

Goibnywn verfügt über die wunderbare Gabe, daß er eine beliebige Waffe mit nur drei Schlägen auf seinem Amboß fertigen kann. Für eine Metallrüstung, gleich welcher Machart, braucht er elf Schläge.

Es ist üblich, dem Schmied als Gegenleistung für seine Arbeit einige Geschenke zu überlassen. (Zucker oder Salz aus den eigenen Vorräten oder ein erjagtes Wild sind angebracht.)

Weitere Sternenträger finden Sie in dem Kapitel "Baumschiffe" in der Rubrik der Seebegegnungen.

Beorn der Blender

Viele Wochen ist es her, daß die Helden Beorn den Blender das letzte Mal gesehen haben. Dadurch, daß Beorn auf eine andere Art und Weise die "Inseln im Nebel" erreicht hat, sind für ihn zwei Jahre vergangen. Gestrandet auf einer verlassenen Insel, war das erste, was er und seine Gefährten taten, ein Boot zu bauen, das sie zur Hauptinsel, nach Tir Nan Og trug. Dort begegnete Beorn dem Sternenträger Shadrueel. Seitdem ist der Weg der beiden verbunden. Beorn lehrte die "Wilden", auf welche Weise sie die Städte der "Alten" bezwingen konnten. Er zeigte ihnen, wie Schiffe zu bauen sind, die aufs Haar der Otta der Thorwaler gleichen. Viele "Wilde" hielten für falsch, was Beorn tat und wie er die Natur unter seinen Willen zwang, indem er Schiffe baute, die nicht mehr dem Spiel der Elemente ausgeliefert sind. Doch mit Shadrueel an seiner Seite fand er immer genug Gefolgsleute, um seine Pläne zu verwirklichen. Vom "jungen Weisen" lernte Beorn alles, was er über die fremde Welt wissen mußte, die zu seiner neuen Heimat geworden war. Der Sternenträger erzählte ihm vom unterschiedlichen Zeitverlauf in dieser Welt und Beorn, der seine Wette mit Phileasson lange Zeit für verloren hielt, schöpfte neuen Mut, doch noch nach Thorwal zurückkehren zu können. Seitdem wartet er auf die Ankunft seines Rivalen, denn Beorn fehlt das Wissen der Prophezeiung. Er weiß nicht, welche Aufgabe er in dieser Welt lösen soll! Auch hat er keinen Weg gefunden, nach Aventurien zurückzukehren. Aus diesem Grund ist er bereit, alle Macht, die er in dieser Welt besitzt, für kurze Zeit in den Dienst Phileassons zu stellen. Er braucht "Taubralir" genauso dringend wie die Ge-

fährten, um diese Welt wieder verlassen zu können. Beorn wird zur Not jeden Eid darauf schwören, daß er Phileasson nicht hintergehen wird. Er verweist darauf, daß er in den letzten Monaten so viel Beute in den Städten der "Alten" gemacht habe, daß er nie wieder zur See fahren müsse. Alles was er noch wolle, sei zu den Fjorden Thorwals zurückzukehren. Und Beorn lügt gut, auch aus diesem Grund führt er den zweideutigen Beinamen "der Blender". Er ist gewillt, seine Versprechen zu halten, so lange die Helden in dieser Welt segeln, doch nach seiner Auffassung von Recht kann ein Wort, das er in einer fremden Welt gegeben hat, in Aventurien nicht mehr gelten. Sobald die Gefährten die "Inseln im Nebel" verlassen haben, betrachtet er alle seine Versprechungen als hinfällig. Bis dahin wird er allein aus Eigennutz ein zuverlässiger Verbündeter sein, der sogar seinen Kopf riskiert, um Phileasson und Shaja am Leben zu erhalten und "Taubralir" vor Schaden zu bewahren.

Auf den "Inseln im Nebel" ist Beorn für alle "Wilden", die ihm folgen, ein Held, dessen Ruhm, obwohl er ein "Rundohr" ist, dem der Sternenträger in nichts nachsteht. Die "Alten" und das "Volk des Meeres" fürchten seine tollkühnen Attacken, und Freund wie Feind haben ihm für seine Taten den Beinamen "der Städtezerstörer" gegeben. Sein Ruhm auf den "Inseln im Nebel" ist so groß, daß die Legenden um ihn der Kontrolle der Vislani entglitten sind und ganz am Ende der Spirale der Äußeren Inseln bereits eine Insel Gestalt angenommen hat, auf der sich seine Taten wiederholen.

Totemglaube und Totenkult

Allen Elfen ist gemeinsam, daß sie sich auf schwer verständliche Weise mit einer besonderen Tiergattung verbunden fühlen. Ein Menschen unbegreifliches Band besteht zwischen ihnen, und sie würden sich niemals gegenseitig ein Leid zufügen. Hieraus erklärt sich auch die besondere Begabung aller Elfen auf den "Inseln im Nebel" für den Zauber ADLER, WOLF UND HAMMERHAI, denn sie schlüpfen oft in die Gestalt ihres Totemtiers, um gemeinsam mit ihren Tierbrüdern durch die Wildnis zu streifen.

Unter den verschiedenen Elfengruppen lassen sich besondere Vorlieben in der Wahl der Totemtiere finden. Die "Alten" fühlen sich oft zu Vögeln hingezogen, die "Wilden" zu den Bewohnern der Wälder, vor allem aber zu Raubtieren und das "Volk des Meeres" fühlt sich besonders verbunden mit allen Geschöpfen, die im und am Meer leben. Ein Elf fühlt sich nie zu einem einzelnen Tier besonders hingezogen, denn allzu kurz würde die Freundschaft in Anbetracht der gewaltigen Lebensspanne dieses Volkes währen. Seine Zuneigung gilt allen Tieren der Gattung, und er wird es niemals dulden, daß man auch nur einem von ihnen in seiner Gegenwart ein Leid zufügt.

Stirbt ein Elf, so fertigen seine Freunde und Verwandten ein Boot für ihn, in dem sein Körper die Reise in das "Reich unter den Wellen" antreten kann. (Wie unterschiedlich diese Boote aussehen können, ist unter den Meeresbegegnungen beschrieben.)

Der Umgang der drei Völker mit den Körpern der Toten ist grundverschieden. Die "Wilden" legen den Leichnam einfach ins Totenboot, und überlassen es dem Wasser. Das "Volk des Meeres" hingegen legt den Körper des Verstorbenen vor der großen Reise für eine Zeit in Salz, um ihn zu konservieren. (Dabei wird er allerdings recht unansehnlich.) Die "Alten" beherrschen die vollkommenste Methode, das ursprüngliche Aussehen des Toten zu konservieren. Der Clan der "Tlaskelern" hat in diesem Hand-

werk die größte Kunstfertigkeit erreicht und wird für gewöhnlich mit der Konservierung der Toten betraut. Sie füllen Magen und Därme der Leiche mit einem Trank, der verhindert, daß sie von innen verrottet. Die Haut des Verstorbenen wird mit einer Paste bestrichen, die sie frisch und geschmeidig hält. Zum Schluß werden dann mit roter Farbe Zauberrunen auf die Stirn des Toten gemalt, die aasfressende Vögel davon abhalten, in dem Totenboot ihr Mahl zu suchen.

Wenn Ihre Charaktere sicher gehen wollen, daß sie durch die

Reise in das "Reich unter den Wellen" keinen dauerhaften Schaden nehmen, tun sie gut daran, die Körper der Toten binnen sieben Tagen zu einem Angehörigen des Clans der "Tlaskalem" zu bringen. Der beste Weg wäre allerdings, einen Elfen dieser Sippe dazu zu überreden, sich den Gefährten Phileassons für die Dauer des Aufenthalts auf den "Inseln im Nebel" anzuschließen. Eine gute Gelegenheit dazu bietet sich während der Gefangenschaft in Talslani, wo die Helden gemeinsam mit einem Tlaskalem eingekerkert sind.

Die Inneren Inseln

Meisterinformationen:

Am Ende der Odyssee durch die Äußeren Inseln befinden sich die Helden in der Gefangenschaft der Vislani. Sollten sie sich bei der Befreiung durch das "Volk des Meeres" dafür entscheiden, mit dem Baumschiff von Shaltyr zu fliehen, werden sie mit zu den "Drei großen Schnecken" genommen, eine Inselgruppe, die wegen ihrer zahlreichen Korallenriffe und Untiefen von den Elfen des Meeres gerne als Versteck benutzt wird, da ihnen die Schiffe der "Alten" oder Beorns hier nur schwer folgen können. Das "Volk des Meeres" wird den Helden nur dann ein eigenes Boot schenken, wenn sie sich durch besondere Tapferkeit hervorgetan oder den Vagabunden des Meeres einen anderen großen Dienst erwiesen haben. Ist dies nicht der Fall, müssen sie sich selber ein Boot bauen.

Auf den Inneren Inseln haben die Gefährten Phileassons die Aufgabe, den "alten und den jungen Weisen" zu finden, denn allein mit deren Hilfe ist es möglich, ihre toten Freunde aus dem "Reich unter den Wellen" zurück zu holen. Lassen Sie die Helden ein wenig suchen, denn dem "Volk des Meeres" ist die Prophezeiung sehr unklar, und von dieser Seite gibt es keine Hilfe bei der Auslegung des Rätsels. Wenn die Helden langsam die Machtverhältnisse auf den Inneren Inseln kennenlernen und einige Städte besuchen, dann dürfte ihnen sehr schnell der tyrannische Charakter der Vislani klar werden. Damit ist das moralische Fundament gelegt, sich auf ein Bündnis mit Beorn dem Blender einzulassen, der die Vislani bekämpft. Trotzdem bleibt es sinnvoll, die eine oder andere Stadt zu besuchen. Fragt man dort nach einem "alten Weisen", wird man immer wieder auf die Vislani verwiesen, die als Barden die Hüter der Vergangenheit sind und von den meisten Stadtbewohnern unkritisch für sehr weise gehalten werden. Gleichzeitig kommt den Helden immer wieder die Geschichte über die "alten Narren" zu Ohren, so daß sie über kurz oder lang zur "Insel der Pferde" gelangen. Von einem "jungen Weisen" erzählt man in den Städten nur

sehr ungern. Diese Informationen werden die Gefährten sehr viel leichter in den Lagern der "Wilden" erhalten. Ein nützliches Utensil für die weitere Planung der Helden könnte eine Karte von den "Inseln im Nebel" sein. Eine solche Karte läßt sich in jedem Palast der Vislani finden. Freiwillig geben sie diese Karten allerdings nicht heraus, und sie gestatten auch nicht, daß man Kopien davon anfertigt; eine Gelegenheit für die Helden, ihr Talent als Diebe unter Beweis zu stellen!

Im Laufe der Abenteuer auf den Inneren Inseln sollte den Helden klar werden, daß für eine erfolgreiche Lösung ihrer Aufgabe die Zusammenarbeit mit Beorn dem Blender unvermeidlich ist. Es ist fast unmöglich, "Taubralir" ohne seine Hilfe aus dem Hafen von Bardibrig, dem Hauptsitz der Vislani, zu rauben. Ein Überfall auf den Turm des Schlangenkönigs aber, in dem der geraubte Kessel der Cammalan aufbewahrt wird, ist vollkommen sinnlos, wenn die Helden nicht die Unterstützung von Beorns Elfenarmee und von Shadrue, dem "jungen Weisen", haben.

Fehlen den Gefährten noch wesentliche Informationen, ist auch eine Rückkehr zu den Äußeren Inseln möglich, um dort das Wissen über den Untergang Tie'Shiannas oder über den Raub des Kessels der Cammalan und über den Schlangenkönig zu vertiefen. Für die erfolgreiche Lösung der zehnten Aufgabe, nämlich herauszufinden, wo Fenvarien gefangen gehalten wird, ist es unumgänglich, daß einer der Charaktere schon eine ganze Weile vor dem Angriff auf den Turm des Schlangenkönigs zu Tode kommt, um in das "Reich unter den Wellen" einzugehen. Gelegenheiten für einen Heldentod bieten sich genug. (Zum Beispiel ein Hinterhalt durch die Vislani, ein Überfall durch eines der Monster, die nachts die Wälder heimsuchen oder während des Versuchs, "Taubralir" aus dem Hafen von Bardibrig zu stehlen.)

Die Regeln der sich verschiebenden Realitätsebenen gelten auf den Inneren Inseln nicht mehr.

Die Städte der "Alten"

Allgemeine Informationen:

Die meisten der Städte der "Alten" liegen an den Küsten der Inseln. So waren optimale Verbindungswege zwischen den verschiedenen Siedlungen garantiert. Für die "Wilden" sind die Städte gerade aus diesem Grund lange Zeit nicht zu erstürmen gewesen. Die Mauern blieben ohne Belagerungsgeräte unüberwindbar, und weil eine Versorgung über den Hafen gewährleistet war, konnten die Städte auch nicht ausgehungert werden.

Ganz allgemein läßt sich über die meisten Städte sagen, daß es eine starke Tendenz gibt, in die Höhe zu bauen. Viele Paläste haben ein dutzend oder mehr Etagen. Die Beleuchtung wird durch großzügig angelegte Lichthöfe arrangiert, und terrassierte Dachgärten verleihen den Gebäuden ein reizvolles Ambiente. Natürlich gibt es auch immer wieder Sonderentwicklungen. So tendieren die Vislani in letzter Zeit dazu, gewaltige Türme zu errichten, die von zahllosen Bögen und Stützpfählern gesichert werden, weil die tragenden Außenwände von gewaltigen Fenstern durchbrochen sind.

Allen Städten gemeinsam ist ein tiefgestaffeltes Verteidigungssystem zum Festland hin, das in den Jahrhunderten des Krieges mit den "Wilden" immer weiter verfeinert wurde. Selbst die kleinste Stadt wird durch mindestens zwei Wallanlagen abgeschirmt. Seit kurzem sind die Häfen aller Städte zum Mittelpunkt reger Bautätigkeiten geworden, da man die Hafenanlagen bisher nur ungenügend von der Seeseite her gesichert hatte; eine Schwäche, die Beorn der Blender immer wieder erfolgreich für seine Überfälle nutzt.

Meist ebenfalls im Hafengebiet befinden sich zahlreiche Silos und Lagerhäuser, in denen sich Lebensmittel stapeln. Um jederzeit für eine Belagerung gewappnet zu sein, betreiben die "Alten" eine ausgeklügelte Vorratspolitik.

In jedem Hafen findet sich neben den normalen Schiffswerften auch eine mehr oder minder große Schiffsschreinerei der "Tlaskalem", in der dieser Clan Totenboote zimmert. Diese Gefährte eignen sich besonders gut, wenn die Helden einmal überstürzt eine Stadt verlassen müssen. Die meisten anderen Schiffe im Hafen sind viel zu groß, um von einer Abenteurergruppe gesteuert zu werden.

Das Gesicht aller Städte wird von der ständigen Präsenz der "Geisterkrieger" und Vislani geprägt. An jeder Straßenecke, auf jedem Wall und an jedem Tor stehen diese stummen, aber aufmerksamen und argwöhnischen Wächter. Sie fordern mit einem Wink jeden auf, stehenzubleiben, der ihnen auch nur im geringsten verdächtig erscheint.

BARDIBRIG ist das Zentrum der Machtausübung der Vislani. Hier ist ihr Hauptsitz und hierhin wird auch "Taubralir" gebracht, wenn das Zauberschiff in die Gewalt des Clans der Krieger und Barden gerät. In einem schwer bewachten Trockendock wird das Schiff der Helden von herausragenden Wissenschaftlern und Magiern des Clans untersucht.

Der Diebstahl von "Taubralir" aus dem Trockendock von

Bardibrig gehört zu den Schlüsselsituationen dieses Abenteurers. Diese Stadt im Sturm zu nehmen, ist unmöglich, selbst wenn die Helden die gesamte Streitmacht Beorns hinter sich haben. Eine findige Gruppe dürfte aber etliche Wege ersinnen, durch ein tollkühnes Kommandounternehmen in den Besitz des Schiffes zu kommen. Ein Weg wären da zum Beispiel Taucher, die nachts bis in den Kriegshafen (I) vordringen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, mit Hilfe der "Wilden" eine der Galeassen der Vislani zu kapern, sich mit deren Rüstungen und denen der "Geisterkrieger" zu tarnen und bis in den Kriegshafen vorzudringen.

1 Haupttürme der Hafengebiefung

Spezielle Informationen:

Am Fuß dieser mächtigen quadratischen Türme befinden sich schwere Winden, mit deren Hilfe die Hafeneinfahrt durch eine Kette blockiert werden kann. Hier halten sich immer mindestens ein Vislani und zehn "Geisterkrieger" auf. Auf den Plattformen der Türme stehen Geschütze, die leichten Rotzen ähneln.

Meisterinformationen:

Wird Bardibrig von See angegriffen, so besteht eine bewährte Verteidigungsstrategie der Vislani darin, die gegnerischen Schiffe ungehindert die erste Sperrkette passieren zu lassen, den Haupthafen (II) zu blockieren und die Feinde nicht über die Vordere Bucht (III) hinauskommen zu lassen. Sobald sich die Mehrheit der Angreifer in der Vorderen Bucht befindet, wird auch ihr Ausgang mit einer Sperrkette blockiert. Die Vislani lassen dann von den angrenzenden Verteidigungsanlagen eine Art Hylailer Feuer, das auf der Wasseroberfläche treibt, ins Hafenbecken laufen und setzen es in Brand. Dieser Feuerhölle dürfte kaum einer der Angreifer lebend entkommen.

2 Die Rundtürme

Spezielle Informationen:

Diese runden Türme stehen an Schlüsselpositionen der Verteidigungsanlagen und haben eine ständige Besatzung von 20 "Geisterkriegern" und drei bis fünf Vislani. Da für die "Geisterkrieger" keine Quartiere notwendig sind, ist genügend Raum vorhanden, um jeden der Vislani in einem großen, prächtig möblierten Turmzimmer unterzubringen.

3 Die Schanzen

Spezielle Informationen:

Die halbrunden Schanztürme dienen als Plattformen für große Geschütze, die den schweren Rotzen Aventuriens ähneln. In den Schanzen sind ständig einige "Geisterkrieger" präsent. Vislani begeben sich in diese Stellungen nur, wenn der Stadt ein Angriff droht.

4 Die Toranlagen

Spezielle Informationen:

Die hohen Tore der Stadt sind aus schweren Steineichenbalken gefertigt, die zusätzlich durch Metallbeschläge verstärkt wurden. Alle Tortürme sind reichlich mit Pechnasen bestückt und verfügen in ihrem Inneren über Vorrichtungen, in denen man Öl, Wasser oder Blei zum Kochen bringen kann, um damit Angreifer abzuwehren. An jedem Tor halten sich ständig zwei Vislani und zehn "Geisterkrieger" auf.

5 Die Paläste der Vislani

Spezielle Informationen:

Charakteristisch für alle Paläste der Vislani ist, daß sie samt und sonders in Verbindung mit den Verteidigungsanlagen stehen. Jeder von ihnen stellt noch einmal eine kleine Festung für sich dar. Hier wimmelt es von Dutzenden von Bardenkriegern, und je nach Wichtigkeit der Stellung finden sich dort gelegentlich sogar weit über 100 "Geisterkrieger". An diesen Orten werden die Clansangehörigen sowohl im Kampf als auch in Gesang und Dichtung ausgebildet. Die Paläste sind Trutzburgen des Wissens, und Ihre Helden können hier Dinge in Erfahrung bringen, die niemand sonst auf den "Inseln im Nebel" noch weiß. In den dunkelsten Kellern dieser Paläste werden "Wilde" gefangen gehalten, deren Schicksal es eines Tages sein wird, im Tausch gegen Korn an die Echsen der "verlorenen Insel" verschachert zu werden.

6 Lagerhäuser

Spezielle Informationen:

In diesen großen Speichern wird alles Erdenkliche gelagert. (Z.B. Amphoren mit Öl und Wein, getrocknete Früchte, Säcke voller Korn, Reis und Nüsse, gesalzenes Fleisch und geräucherter Fisch. In manchen wird auch nur Holz, Teer, Segeltuch und Tauwerk aufbewahrt.) Die Vorratswirtschaft der "Alten" garantiert, daß jede ihrer Städte ohne Probleme eine mehrwöchige Belagerung überstehen kann.

7 Die Clanspaläste

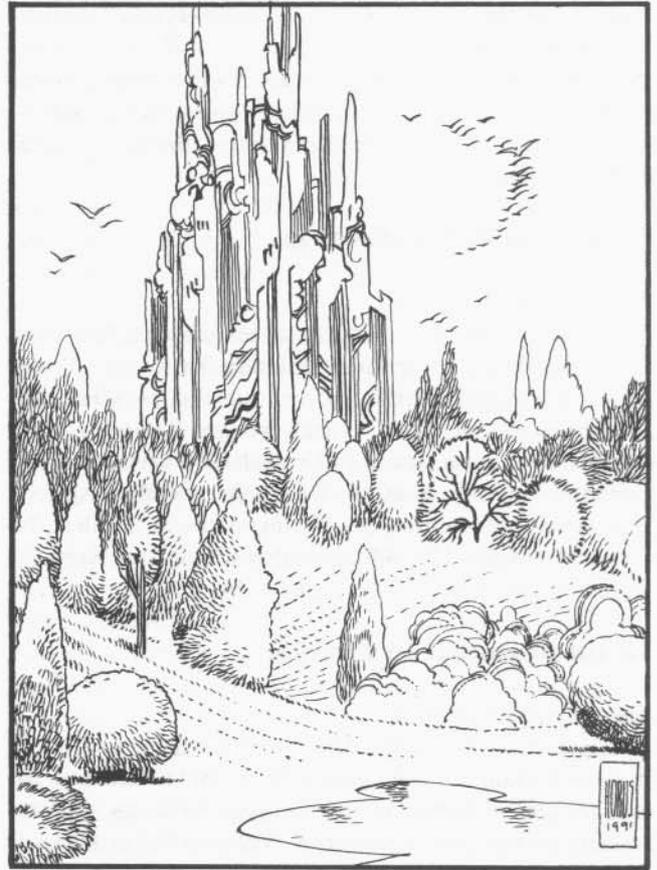
Spezielle Informationen:

Die meisten der weitläufigen Palastanlagen der verschiedenen Elfenc clans liegen in schönen Parkanlagen. Alle diese Gebäude sind mehr oder weniger sonderbar. So leben die "Tlaskalem" in ihren Bauwerken zum Beispiel ihre ausgeprägte Vorliebe für alles Rote aus. Sie verwenden roten Marmor, die Wandbehänge sind in tiefem Purpur gehalten und rote Glasfenster sorgen dafür, daß ihre morbiden Paläste in ein unheimliches Licht getaucht werden.

9 Werftanlagen

Spezielle Informationen:

Von zunehmender Wichtigkeit für das Überleben der "Al-



ten" wird der Schiffbau, denn die ständige Auseinandersetzung mit den "Wilden" macht es ihnen mittlerweile fast unmöglich, die Städte zu verlassen und geregelten Ackerbau zu betreiben. So decken sie ihren Lebensmittelbedarf mit dem, was das Meer zu bieten hat und, wenn die Not groß ist, aus dem Handel mit den Echsen. So gewann der Schiffsbau für die "Alten" in den letzten Jahrzehnten immer mehr an Bedeutung. In jeder ihrer Städte finden sich mittlerweile ausgedehnte Werftanlagen mit großen Kränen, ausgedehnten Lagerhallen und Trockendocks, in denen die Schiffe von lästigem Muschelbesatz gesäubert werden.

10 "Taubralir"

Spezielle Informationen:

In diesem gefluteten Dock liegt "Taubralir", das Zauberschiff der Helden, das nach ihrer Gefangennahme durch die Vislani von Talislani nach Bardibrig überführt wurde. Ein starkes Tau am Bug des Schiffes führt zu einer Winde, mit deren Hilfe der Segler über eine Rampe ins Trockene gezogen werden kann. Die Vislani haben bereits festgestellt, daß "Taubralir" schrumpft, wenn man es aufs Trockene bringt. Für weitere Experimente brauchten sie allerdings das Schiff in seiner ursprünglichen Größe. Durch die Winde fällt es den Charakteren leicht, das Zauberschiff an Land zu ziehen. Sobald es geschrumpft ist, kann es von einem einzelnen Helden transportiert werden.

Den Vislani liegt sehr viel an diesem ungewöhnlichen Schiff,

deshalb brachten sie es in den Kriegshafen (I) von Bardibrig. Dort wird "Taubralir" Tag und Nacht von 20 "Geisterkrieger" und fünf Vislani bewacht, die bei den Trockendocks patouillieren. Die Wachen sind allerdings ein wenig nachlässig, weil sich der Clan der Krieger und Barden in seiner Metropole unangreifbar dünkt.

11 Schwerbewaffnete Galeassen

Spezielle Informationen:

Diese stark bemannten und schwer bewaffneten Galeassen bilden das Rückgrat der Seestreitkräfte der Vislani. Einige dieser mächtigen Schiffe kreuzen ständig zwischen den Inneren Inseln, um die Flottenbewegungen Beorns zu beobachten. Aus diesem Grund mußte auch die Zahl der Expeditionen zu den Äußerer Inseln, für die diese Schiffe ursprünglich konzipiert wurden, stark eingeschränkt werden. Im Expeditionshafen (V) auf der anderen Seite der Halbinsel liegen deshalb jetzt nur zwei Galeassen.

12 Das Baumschiff der Lynissel

Spezielle Informationen:

Lynissel ist zur Zeit in Bardibrig, weil sie davon gehört hat, daß die Vislani ein außergewöhnliches Schiff erbeutet haben. Diesem gerüchtemwobenen Segler wollte die Sternenträgerin mit eigenen Augen sehen. Wenn der Hafen angegriffen wird, kämpft sie auf Seiten des Clans der Krieger und Barden.

13 Bewaffnete Handelsschiffe

Spezielle Informationen:

Diese großen Schiffe dienen zu Fahrten auf kleinere Inseln, wo die "Alten" - von den "Wilden" unbehelligt - Ackerbau und Viehzucht betreiben können. Sie sind damit lebensnotwendig, um die Versorgung der großen Städte aufrecht zu erhalten. Da es in den letzten Monaten verstärkt zu Überfällen auf Handelsschiffe kam, sind mittlerweile alle Segler mit leichten Geschützen bestückt.

14 Fischerboote

Spezielle Informationen:

Diese kleinen Boote dienen zum Fischfang in der Küstenregion.

TA'LISSENI ist die einzige Stadt der "Alten", die nicht auf den Inneren Inseln liegt. Neben Bardibrig ist sie die bestbefestigte Stadt auf den "Inseln im Nebel". Hier beginnen die meisten Expeditionen der Vislani zu den Äußerer Inseln. Ein altes Gesetz verbietet den Elfen auf den Inneren Inseln die Ausübung der Blutgerichtsbarkeit. Deshalb werden alle Gefangenen, die von den selbstherrlichen Vislani zum Tode

oder zur Verstümmelung verurteilt werden, nach Ta'Lisseni gebracht, weil dieses Gesetz hier nicht gilt.

GWANDUAL, "die Stadt des Zaubers", heißt so, weil hier Zauber leichter glücken als an irgendeinem anderen Ort auf den "Inseln im Nebel". (Jeder Zauber wird hier mit einem Bonus von 2 durchgeführt.) Trotzdem ist Gwandual seit dem Überfall des Schlangenkönigs, der den Kessel der Cammalan rauben ließ, nie wieder zu ihrer alten Pracht aufgeblüht. Früher war sie der Sitz der Elfenkönige, heute sind viele Paläste verlassen und verfallen. Die Lebenden bringen kaum noch die Kraft auf, den aufwendigen Verteidigungsgürtel der Stadt in Schuß zu halten.

PWYLL wird zur Zeit von Beorn dem Blender belagert und bei 1-14 auf W20 ist der Thorwaler irgendwo im Heerlager anzutreffen.

Zerstörte Städte

Meisterinformationen:

Bei den meisten der zerstörten Städte handelt es sich um kleinere Siedlungen, die nur von einigen dutzend Clansfamilien besiedelt waren. Gerade an diesen Orten manifestieren sich nachts besonders häufig jene Monster, die von den "Wilden" unter dem Sammelbegriff "Schrecken der Nacht" zusammengefaßt werden. (Die Chance für eine Begegnung liegt hier bei 1-8 auf W20.) Besondere Wertgegenstände lassen sich zwischen den geborstenen Mauern nicht mehr finden, doch mögen die Ruinenstädte jenen Helden, die nicht um die Gefahr durch die "Schrecken der Nacht" wissen, als ideale Lagerplätze erscheinen.

RHIALLON auf der Insel der Pferde war einst der Sitz eines Clans, der sich durch seinen vorzüglichen Umgang mit Pferden auszeichnete. In Folge des Geheimnisses um die verschwindenden Pferde schrumpfte der Clan langsam zur Bedeutungslosigkeit, bis auch die letzten Elfen aus Rhiallon fortzogen. Weil die Stadt nicht erobert und geplündert, sondern langsam verlassen wurde, finden sich hier heute noch besonders viele halbwegs intakte Gebäude. Die Stadt ist mittlerweile vollständig vom Laubwald überwuchert. In der Nähe von Rhiallon sind Gwern und Caradel, die zwei "alten Narren" zu finden.

DERIONO ist eine Stadt, die während der Epidemie der "Gliederfäule" vollständig entvölkert wurde. Weil dieser Ort angeblich verflucht sein soll, wurde er auch danach nie wieder besiedelt. Nur wenige Ruinen erinnern heute noch daran, daß hier überhaupt einmal eine Stadt gestanden hat. Beorn der Blender hat diesen gemiedenen Ort ausgewählt, um hier die Schätze aus seinen Überfällen zu vergraben. Bevor er die "Inseln im Nebel" verläßt, wird er unter allen Umständen noch einmal nach hier zurückkehren, um seine Schätze abzuholen.

Die Schrecken der Nacht

Meisterinformationen:

Bei den "Schrecken der Nacht" handelt es sich um Kreaturen, die von den Vislani erdacht wurden, um die "Wilden" zu bekämpfen. Durch einen mächtigen Zauber verhindern sie, daß sich diese Monster auf den Äußeren Inseln manifestierten, wie es bei Figuren aus den Geschichten der Elfen eigentlich üblich ist. Nur nachts nehmen diese Ungeheuer Gestalt an. Mit dem ersten Tageslicht verschwinden sie gleich einem Alptraum wieder. Allen diesen Ungeheuern ist gemein, daß sie eine besondere Vorliebe für Elfenfleisch haben. (Das heißt natürlich nicht, daß sie Menschen- oder Zwergenfleisch verschmähen würden.) Innerhalb der Städte der "Alten" manifestieren sich diese Monster niemals.

Verbringen die Helden eine Nacht in der freien Wildnis, kommt es bei einem Ergebnis von 1 auf W20 zu einer Begegnung. (In Ruinenstädten liegt die Wahrscheinlichkeit für eine Begegnung wesentlich höher. Hier werden die Helden bei 1-8 auf W20 in ihrer Nachtruhe gestört.)

Die folgenden zwei Beispiele können Ihnen als Richtlinie zum Entwurf für weitere "Schrecken der Nacht" dienen.

Der Goll

Der Goll ist ein bis zu sieben Schritt großes, zweibeiniges Ungeheuer, das durch eine außergewöhnlich zähe Schuppenhaut geschützt ist. Durch seine Größe ist es dem Goll unmöglich, sich einem Lager überraschend zu nähern. Das Monster besitzt nur wenig Verstand, läßt sich leicht täuschen und ist relativ anfällig für Zauber. Dennoch sollte es nicht unterschätzt werden, denn schon ein einziger Treffer mit der baumgroßen Keule des Goll kann für einen Helden leicht das Ende bedeuten. Es ist unmöglich, diese Attacken zu parieren. Den Helden muß eine Springen- oder Akrobatik-Probe gelingen, um den Hieben erfolgreich auszuweichen.

Die Werte des Goll:

MU 40, AT 7, PA 5, LE 200, RS 6, TP 2W20+10, GS 8, AU 250, MR 2, MK 140

Die gefiederte Schlange

Bei diesen Geschöpfen handelt es sich um äußerst giftige, armlange Reptilien, die in allen Regenbogenfarben schimmernde Flügel besitzen. Meistens verbergen sie sich in Büschen und Bäumen und greifen Wanderer an, die nachts durch den Wald streifen. Manchmal werden sie auch durch den Schein eines Lagerfeuers angelockt. Der Biß dieser Schlangen ist sehr giftig.

Die Werte der gefiederten Schlangen:

MU 20, AT 15, PA 10, LE 20, RS 2, TP 1W+2 (+20)*, GS 10, AU 30, MR 7, MK 25

* Das Gift kommt nur dann zur Wirkung, wenn die Schlange mit ihrem Biß den RS des Opfers durchdrungen hat.

In Wald und Flur

Allgemeine Informationen:

In den Wäldern und auf den Ebenen der Inneren Inseln findet sich reichlich Jagdwild. Im Gegensatz zu Aventurien trifft man hier allerdings sehr häufig auf Fabelwesen. Für diese Geschöpfe gelten die Werte, die in der Box "Die Kreaturen des Schwarzen Auges" aufgeführt sind. Hier nur eine knappe Liste der Bewohner von Wald und Flur:

Waldschrate, Einhörner, Kronenhirsche, Wildschweine, Streifendachse, Nachtwind, Große Schröter, Waldspinnen, Waldwölfe, Baumbären, Auerochsen, Wildkatzen, Eulen, Riesenlöfler, Stinktiere, Luchse, Singvögel, Raben, Falken, Eichhörnchen, Wühlmäuse, Schwarzbären, Bergadler, Nesselvipern, Greifen, Hippogreifen, Harpyien u.v.a.

Blütenfeen, Kobolde und Wurzelbolde werden ihren Schabernack mit den Helden treiben, wie sie es schon im Silvanen Faeden Karen getan haben, verliebte Dryaden und Quellnympfen legen es darauf an, den Charakteren den Kopf zu verdrehen. Bocksbeinige Ziegenmänner prahlen am Lagerfeuer mit ihrer Manneskraft und unterhalten durch wunderbares Flötenspiel.

An bekannten Kräutern können die Helden Alraune, Belmart, Chonchinis, Egelschreck, Eitrigen Krötenschemel, Gulmond, Ilmenblatt, Joruga, Lulanie, Mirbelstein, Roten Drachenschlund, Schleimigen Sumpfknöterich, Shurinknolle, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblatt, Wirselskraut und Zwölfblatt finden.

Die Insel der Pferde

Spezielle Informationen:

Nur wenige Elfen leben auf dieser großen Insel am äußeren Ende der Inneren Inseln. Dafür gibt es um so mehr Pferde auf den weiten Ebenen und in den lichten Wäldern dieses Eilands. Rhiallon, einst die Metropole der Insel, ist vom Wald überwuchert. Die wenigen kleinen Küstenstädte sind bislang weitestgehend von Angriffen der "Wilden" verschont geblieben.

Die drei großen Schnecken

Spezielle Informationen:

Diese Inseln bestehen aus den Überresten mächtiger Korallenriffe. Die Gewässer rund um die "Drei großen Schnecken" gelten wegen der zahlreichen Riffe und unberechenbarer Strömungen als sehr gefährlich. Nur selten wagt sich eines der Schiffe der "Alten" in dieses Seegebiet, und auch Beorn hat die "Drei großen Schnecken" bisher weitestgehend verschont. Die Inseln sind sehr flach. Es gibt abgesehen von zwei Vulkanen keine größeren Erhebungen. Hier baut das "Volk des Meeres" seine Boote, denn ihrer Meinung

nach gibt es nirgends besseres Holz für dieses Geschäft als auf den seltsam gewundenen Inseln. Unheimliche, mit meterlangen Tentakeln bewehrte Meerestiere, die in großen Schneckenhäusern leben, werden bei diesen Inseln oft gesehen, und man erzählt sich, das "Volk des Meeres" könne sich mit ihnen verständigen.

Gualach

Spezielle Informationen:

Diese langgestreckte Insel ist sehr bergig. Es gibt eine ganze Reihe kleinerer Küstensiedlungen. Auch hier spielen die "Wilden" nur eine geringe Rolle, denn es gibt nur wenige Clans, die in den Wäldern leben. Gualach ist sehr wildreich und war früher, in friedlicheren Zeiten, ein beliebtes Ziel für große Jagdgesellschaften.

Tir Nan Og

Spezielle Informationen:

Die Hauptinsel im inneren Inselgürtel ist der Brennpunkt der Auseinandersetzungen zwischen "Wilden" und "Alten". Ungezählte Clans leben in den dichten Wäldern dieser großen Insel, und für jeden Krieger, den Shadrue und Beorn in ihrem Kampf verlieren, ist schnell Ersatz gefunden. Seit der Ankunft des Thorwalers beginnt sich auf dieser Insel die

Lage immer mehr zu Ungunsten der "Alten" zu verschlechtern. Es gibt nur wenige Höhenzüge auf Tir Nan Og. Der Großteil der Insel ist dicht bewaldet. Die Felder im Küstenbereich verwildern, weil die "Alten" sich kaum noch aus den Städten wagen können, um Ackerbau zu betreiben. Dutzende gebrandschatzte kleine Städte prägen das Bild der Küste. Auch die Siedlungen im Landesinneren befinden sich sämtlich in der Hand der "Wilden". Der Widerstand der "Alten" konzentriert sich zur Zeit auf die wenigen großen Städte, die sie noch sicher unter Kontrolle haben.

Die Pforten des Meeres

Spezielle Informationen:

Im Gebiet der Inneren Inseln liegen drei große Strudel, die von den Elfen aller Völker "die Pforten des Meeres" genannt werden. Alles Stoffliche, das durch sie in den Abgrund gerissen wird, kann niemals wieder zu den "Inseln im Nebel" zurückkehren. Es sind die Häfen der Totenboote, denn wenn diese zerbrechlichen, kleinen Gefährte erst einmal ihren Weg zu den Strudeln gefunden haben und die Körper der Toten in die Tiefe gerissen wurden, so kann das "Licht" der Verstorbenen im "Reich unter den Wellen" einen neuen Körper hervorbringen.

Für alle Lebenden sind die Strudel eine große Gefahr, denn wenn der Rumpf eines Bootes erst einmal von ihrem Sog erfaßt wurde, gibt es kein Entkommen mehr.

Das Reich unter den Wellen

Meisterinformationen:

„Das Reich unter den Wellen“ ist gleichbedeutend mit dem Jenseits der inselfischen Vorstellungswelt. Es ist gleichzeitig der stärkste Mythos der Elfen auf den „Inseln im Nebel“ - ein Mythos, der mittlerweile zur Realität geworden ist. Der Glaube der Elfen unterscheidet sich erheblich von dem der Menschen, deren Jenseitsvorstellungen von einem ewigen Gelage an der Tafel der Götter bis hin zu den verschiedenen Schattierungen des Boronkultes reichen. Für die Elfen auf „den Inseln im Nebel“ ist der Tod lediglich das Tor in eine andere Welt. In ihrer Mythologie liegt die Welt, die man mit dem Tod betritt, unter dem Lyr, dem allesumfassenden Ozean. Aus diesem Glauben resultiert der Name - „das Reich unter den Wellen“ - für die Dimension, in die ein Elf mit dem Tod hinübergeht.

Stirbt ein Elf, so wechselt zunächst jener Teil, den man das „Licht“ nennt, in „das Reich unter den Wellen“. Das „Licht“ umfaßt die Essenz, die jedes Wesen unabhängig von seiner Körperlichkeit ausmacht. Das „Licht“ kann in den unterschiedlichsten Farben erstrahlen und nimmt in dem „Reich unter den Wellen“ die Form einer Kugel an. Der Umfang, den das „Licht“ in Kugelgestalt annimmt, variiert zwischen der Größe einer Faust und der Größe eines Menschenkopfes. Die Kugel kann sich frei in allen Richtungen bewegen. Ihre Bewegungsmöglichkeit ist nicht den Gesetzen der Materie unterworfen, das heißt, sie kann durch feste Objekte hindurchgleiten. Wände stellen für sie kein Hindernis dar.

Das „Licht“ kann nur auf optische und akustische Eindrücke reagieren, also sehen und hören. Die Kommunikation der Lichtkugeln miteinander erfolgt durch Melodien und durch seltsame Bewegungsfolgen, die an Tänze erinnern. Die anderen Wesen, die das „Reich unter den Wellen“ bevölkern, können die Lichtkugeln zwar sehen und auch deren bezaubernde Melodien wahrnehmen, doch begreifen sie den Tanz und die Melodien nicht als Form von Sprache. Die einzige Ausnahme bilden hier die Barden, doch davon später mehr.

Normalerweise ist die Kugelgestalt nur ein vorübergehender Zustand für einen Elfen, der die Reise in das „Reich unter den Wellen“ angetreten hat. Der Körper des Verstorbenen wird von seinen Clansangehörigen in ein Totenboot gebettet, das man dem Lyr übergibt oder über einen Fluß in den Ozean treiben läßt. Eine Zauberrune am Kiel des Bootes verhindert, daß das Gefährt kentert. Die Boote treiben so lange auf dem Meer, bis sie in die Strömung eines der drei großen Strudel geraten.

Diese Strudel stellen eine weitere sehr rätselhafte Verbindung in das „Reich unter den Wellen“ dar, denn sobald die sterblichen Überreste eines Elfen in den gewaltigen Wasserwirbeln verschwunden sind, erhält das „Licht“ des Verstorbenen die Möglichkeit, körperliche Gestalt anzunehmen. Die Kugel beginnt zu wachsen und sich zu verfesti-

gen, bis sie zu einem zwei Schritt durchmessenden, gallertartigen Gebilde geworden ist. Dann zerreißt es die Kugel, und aus ihrem Inneren „schlüpft“ ein *Flirete*, eine Gestalt, die sich aus dem Körper eines Elfen und dem Körper des Tieres zusammensetzt, zu dem sich der Elf zu Lebzeiten am meisten hingezogen fühlte. So bevölkert eine Vielzahl der phantastischsten Kreaturen das „Reich unter den Wellen“. Es gibt riesige Schmetterlinge, bei denen nur ein elfenähnlicher Kopf an die frühere Inkarnation erinnert, andere Flirete haben elfische Körper behalten, tragen auf ihren Schultern aber die Köpfe von Falken, Pferden, Wildkatzen, Gazellen, Schwänen oder Kranichen. Der größte Teil der Flirete aber wird in einer Tierhaut geboren. Auf den ersten Blick unterscheiden sie sich in nichts von ihrem Totemtier, doch besitzen sie die Möglichkeit, diese Tierhaut abzustreifen und elfische Gestalt anzunehmen. Einem Flirete die Tierhaut zu stehlen, gilt als das größte Verbrechen unter den „Elfen“ dieser Welt, denn damit verliert er die Fähigkeit, sich in sein Totemtier zurückzuverwandeln. Einem anderen aber nützt diese Haut nichts, weil - zumindest im „Reich unter den Wellen“ - nur ihr wahrer Besitzer sie zur Verwandlung in ein Tier nutzen kann.

In der Gesellschaft der Flirete genießen die Barden eine Sonderstellung. Als einzige haben sie die Erinnerung an ihr vorheriges Leben behalten, und die meisten von ihnen besitzen ein magisches Musikinstrument. Im Gegensatz zu den anderen Flirete, die sich oft in Clans zusammenschließen, ziehen sie auf der Suche nach eigener Vervollkommnung ungebunden über das Land. Manche von ihnen sollen sogar Umgang mit den *Tabisern* pflegen und zahme Büffel reiten. Die Barden allein verstehen die Tänze und Melodien der „Lichter“, und dank ihrer verzauberten Instrumente vermögen sie den „Lichtern“ zu antworten. An den Schnittpunkten der Energielinien der Erde, den magischen Orten, an denen Steinkreise stehen, treten sie mit den Lichtkugeln in Verbindung. Wenn zum Jahreszeitenwechsel die Zauberkraft der Steine am größten ist, treffen sich oft mehrere Barden und hunderte „Lichter“ bei den verzauberten Orten, um sich gemeinsam an die Taten der Elfenhelden zu erinnern und eine Zaubermelodie von unirdischer Schönheit zu ersinnen. Dieses Treffen nennt Shaja in ihrer Prophezeiung „Pantheon der toten Helden“, denn die Barden sind die Wiedergeburten der toten Elfenhelden von den „Inseln im Nebel“ (und den in Aventurien verbliebenen Elfen dieses Volkes). Auch viele der „Lichter“ sind die Essenz von toten Helden, deren Körper niemand in ein Totenboot betten konnte, weil sie ein einsames Ende gefunden haben, wie zum Beispiel die Sternenträger aus der Leibwache des Fenvariens.

Neben den Flirete gibt es im „Reich unter den Wellen“ noch die Kultur der *Tabiser*. Sie haben Körper, die in ihrer Grobschlächtigkeit und Plumpheit den Ogern gleichen, und tragen auf ihren Schultern Bisonköpfe. Die Tabiser

sind ein Nomadenvolk, das mit gewaltigen Büffelherden über die weiten Grasebenen dieser Dimension zieht. Im Gegensatz zu den Flirete, die die Jagd gänzlich ablehnen - denn schließlich kann man ja nie sicher sein, nicht aus Versehen einen Artgenossen in seiner Tiergestalt zu erlegen -, sind die Tabiser leidenschaftliche Jäger. Die Tabiser haben eine matriarchalische Kultur von höchster Konsequenz. Selbst die Jagd, sonst eine Domäne der Männer, wird hier von Frauen durchgeführt, die in kleinen Gruppen zu ausgedehnten Jagdausflügen in die Wälder am Rand der Ebenen aufbrechen. Währenddessen hüten die Männer die Herden und kümmern sich um die Kinder. Vor den Flirete haben die Tabiser Angst, denn immer wieder fallen die "Tierelfen" über die Nomaden her, um den Tod von Freunden und Clansmitgliedern zu rächen, die den Jagdspeeren

der gehörnten Nomaden zum Opfer gefallen sind. Wenn es gegen die Tabiser geht, kennen die sonst so friedfertigen Flirete keine Gnade, denn sie respektieren die Büffelhäuptigen nicht als mit sich oder den Tieren im "Reich unter den Wellen" gleichwertig, da noch nie ein Flirete in der Gestalt eines Tabisers geboren wurde.

Die Lichtkugeln werden von den Tabisern als Kinder der "Mutter Sonne" verehrt, und man begegnet ihnen mit abergläubiger Ehrfurcht. Machen die Kugeln jedoch ihre Metamorphose zur Stofflichkeit durch, so versucht man, sie einzufangen und zu verbrennen, um zu verhindern, daß ein neuer Flirete geboren wird. Im Glauben der Tabiser sind Lichtkugeln, die sich so verändern, von den Bösen Zaubern der Flirete besessen und können nur durch das Feuer gerettet werden, das sie zurück zur "Mutter Sonne" führt.

Die Abenteuer der Charaktere im "Reich unter den Wellen"

Meisterinformationen:

Um Kontakt zu den toten Sternträgern zu bekommen, die Fenvariern in die Gefangenschaft folgten, müssen einige der Gefährten Phileassons den Weg in das "Reich unter den Wellen" antreten. Das heißt im Klartext, sie müssen sterben und das auch noch heldenhaft, denn nur wenn "Rundohren" (oder fremde Elfen) ihr Leben für den Schutz eines Lebens der Inselelfen opfern, steht ihnen der Weg in das "Reich unter den Wellen" frei.

Es ist das wichtigste für Helden, die in diese andere Dimension gewechselt sind, sich über ihre neue "Körperform" und ihre eingeschränkten Möglichkeiten im Klaren zu sein. In Gestalt einer nichtmateriellen Lichtkugel können sie nichts bewegen oder anfassen. Sie können sich nur tanzend und über Melodien mit anderen Lichtkugeln und Bardern "unterhalten". Alle anderen Bewohner dieser Welt verstehen sie nicht. Wenn sie sich also nicht gerade "unterhalten" - was übrigens enorm zeitaufwendig ist - sind sie auf die Rolle eines Beobachters beschränkt. (Die einzige amüsante Abwechslung für ihre Helden mag darin bestehen, sich eine Zeit lang von den Tabisern als "Kinder der Sonne" anbeten zu lassen.)

Da das "Reich unter den Wellen" eine eigene Welt mit riesigen Ausdehnungen ist, ist es keineswegs selbstverständlich, daß ihre Helden hier ständig auf andere "Lichter" oder gar einen Bardern treffen. Die Abenteuer der "toten Helden" können sich deshalb über einen längeren Zeitraum erstrecken, und Sie tun als Spielleiter gut daran, Ihre Spielgruppe aufzuteilen und die Geschehnisse der Heldengruppen in den beiden Welten getrennt auszuspielen. (Wer besonders viel Zeit hat, kann sich sogar den Luxus erlauben, mit jedem "verstorbenen Helden" einen eigenen Spielabend durchzuführen, denn die "Lichter" der Toten erscheinen an verschiedenen Stellen im "Reich unter den Wellen".)

Zunächst würfeln Sie mit W6, um die Landschaft zu bestimmen, in der sich das "Licht" bewegt, zu dem der Spielercharakter geworden ist.

1-3 Die Lichtkugel gleitet über schier endlose Graslandschaften. Gelegentlich kreuzen große Bisonherden den Weg des "Lichtes". Die Tiere zeigen keinerlei Scheu vor der Kugel.

4-5 Der Charakter findet sich in einem dichten Wald wieder. Der Untergrund ist ein Labyrinth aus gestürzten Baumriesen, gewaltigen Wurzelstöcken und dicht verfilztem Buschwerk. (Lassen Sie Ihren Helden hier die Erfahrung machen, daß er durch feste Objekte wie Büsche und Bäume problemlos hindurchgleiten kann.) Auch die zahlreichen kleinen Nagetiere und Vögel des Waldes zeigen keine Scheu vor dem "Licht".

6 Den ganzen Tag gleitet die Lichtkugel über ein großes, von hunderten kleinen Felsinseln durchsetztes Binnenmeer.

Ihre Helden bewegen sich durch diese Dimension, um von dem "Licht" eines der Sternträger, die Fenvariern begleitet, zu erfahren, wo der hohe König gefangengehalten wird. Diese Information zu bekommen, gestaltet sich sehr schwierig, da sie tagelang durch das "Reich unter den Wellen" streifen können, ohne überhaupt auf ein "Licht" zu treffen. Gute Erfolgsaussichten auf Treffen mit anderen Kugeln bestehen bei den Steinkreisen, da sie als Treffpunkte der "Lichter" und der Bardern gelten. Spätestens beim Fest zum Jahreszeitenwechsel kann man hier auf das "Licht" eines der Gefolgsleute Fenvariens stoßen oder zumindest erfahren, wo es zu finden ist.

Um die besonderen Erlebnisse eines Helden in Gestalt einer Lichtkugel durchzuspielen, können Sie einmal für jeden Tag, der verstreicht, auf folgender Tabelle mit W20 eine Begegnung auswürfeln. (Wenn nur ein Held in das "Reich unter den Wellen" eingegangen ist, sollten Sie die Reihenfolge der Ereignisse, so abstimmen, daß er am Ende seines Weges Erfolg hat, denn wenn er ohne Informationen zu seinen Gefährten zurückkehrt, war das ganze Abenteuer vergebens. Nur wenn mehrere Helden unabhängig voneinander durch diese Dimension streifen, können Sie es sich

leisten, dem Zufall freie Hand zu lassen und müssen erst dann eingreifen, wenn der äußerst unwahrscheinliche Fall eintritt, daß allen kein Erfolg beschieden ist.)

1 Eine junge Raubkatze folgt stundenlang dem "Licht" des Helden und versucht, es einzufangen.

2 Treffen mit dem "Licht" eines frisch verstorbenen Elfen, der von dieser Dimension genau so wenig weiß wie Ihr Held.

3 Der Held kann die Wanderung einer gewaltigen, wildlebenden Büffelherde miterleben.

4 Es kommt zum Treffen mit einem "Licht", das in seiner früheren Inkarnation einer der Sternenträger war, die mit dem hohen König verschleppt wurden, nachdem er in Tie'Shianna in Gefangenschaft geriet. Er weiß allerdings nicht, daß der König mittlerweile in das "Tal der Träume" verschleppt wurde, da er noch während der Knechtschaft im Palast des "Namenlosen" starb. Er kann deshalb nur einen Teil der Geschichte des Königs erzählen. Er ist noch heute der Auffassung, daß Fenvariens im Palast des "Namenlosen" zu finden sei.

5 Der Charakter trifft auf einen gutgelaunten, schmetterlingsflügeligen Flirete, der eine Weile mit ihm durch die Luft tanzt. Eine Verständigung ist leider nicht möglich.

6 Zufällig stößt der Abenteurer an diesem Tag auf einen Steinkreis. W6 andere "Lichter" halten sich hier auf. Er kann grundlegende Informationen über diese Welt bekommen; einen Gefährten Fenvariens kennt aber keines der "Lichter".

7 Eine Jagdgruppe von Tabisern kreuzt den Weg Ihres Abenteurers. Sie begegnen dem "Licht" mit abergläubischer Furcht und opfern ihm eine frisch erlegte Gazelle. Nach einer Weile nehmen sie ihre Jagd wieder auf.

8 Ihr Held muß miterleben, wie Jägerinnen der Tabiser eine "Lichtkugel", einfangen und verbrennen, die begonnen hat, zu wachsen und eine materielle Form anzunehmen.

9 Der Charakter stößt auf das Lager eines mehr als 100 Köpfe zählenden Tabiserstammes und deren große Büffelherde. Hier kann er 24 Stunden am Tag die ungeteilte Aufmerksamkeit von Kindern und Alten erfahren, die ihn in Gestalt der Lichtkugel als "Kind der Sonne" verehren.

10 Der Held trifft auf einen einzelnen Flirete, der auf einem mächtigen Büffel reitet. (Hier handelt es sich um einen Barden, der sich aber nur dann um das "Licht" kümmert, wenn es versucht, seine Aufmerksamkeit zu erregen. Vom ihm kann der Charakter alle erdenklichen Informationen über diese Dimensionen erhalten. Der Barde kennt zwar kein "Licht", das zu den Gefährten Fenvariens gehört hätte, ist aber gerne bereit, bei der Suche zu helfen.)

11 Der Charakter gerät in ein Treffen mehrerer Clans der Flirete, die einen Überfall auf ein Tabiserlager in der Nähe planen, um Rache für einige tote Gefährten zu nehmen.

12 Der Held muß miterleben, wie mehrere Tabiser-Kundschafterinnen einen wehrlosen Flirete niedermetzeln.

13 Der Held trifft auf ein umherstreifendes "Licht", das ihn für W6 Tage begleiten wird und ihm bei seiner Suche hilft.

Von ihm kann er einige Informationen über diese Dimension erhalten.

14 Es kommt zu einem Treffen mit einem alten Tabiser, der sich in die Einsamkeit zurückgezogen hat, um zu sterben.

15 Der Held trifft auf zwei Flirete, die in inniges Liebeswerben vertieft sind und nicht die geringste Notiz von ihm nehmen.

16 Ein "Lichterschlinger", ein gewaltiger schwebender Krake, macht Jagd auf das "Licht" Ihres Helden. Dies ist die einzige Gefahr, die den "Lichtern" in dieser Dimension droht. Wird er von dem Kraken verschlungen, wird der Charakter in eine noch weiter entfernte Dimension verschlagen und kann selbst durch das Ritual am Kessel der Cammalan nicht mehr in den Leichnam auf den "Inseln im Nebel" zurückgeholt werden.

17 Falls noch ein anderer Abenteurer aus der Gruppe der Gefährten Phileassons den Heldentod gefunden hat, kommt es zu einem Treffen mit dessen "Licht".

18 Der Charakter trifft auf einen Barden, der in einem einsamen Steinkreis gemeinsam mit 2W6 "Lichtern" eine neue Melodie webt. Sie werden ihm auf seiner weiteren Suche behilflich sein.

19 Falls der Held mit einem anderen "Licht" zusammen ist, beginnt bei seinem Gefährten die Verwandlung zur Stofflichkeit. (Ergänzen Sie diese Begegnung durch ein Treffen mit Tabisern, die Jagd auf den Gefährten machen.)

20 Der Abenteurer findet einen großen Steinkreis. 2W20 "Lichter" sind hier und bei 1-10 auf W20 trifft er einen der Angehörigen aus der Garde Fenvariens. Ansonsten weiß eines der "Lichter", wo man einen der Gefolgsleute des hohen Königs finden kann.

Nehmen Sie sich die Freiheit, das Ende der Suche im "Reich unter den Wellen" so dramatisch wie möglich zu gestalten. Da sich der Zauber, mit dem die beiden Weisen das "Licht" des Helden aus dieser Dimension zurückrufen über mehrere Stunden erstreckt, können Sie ihn langsam spüren lassen, daß eine unbekannte Kraft den Helden fortzieht. Parallel zu dem sich verstärkendem Gefühl, diese Welt bald zu verlassen, sollte die letzte Episode der Suche nach einem der Gardisten Fenvariens ablaufen. Lassen Sie den Helden spüren, wie seine Kraft in dieser Dimension immer schwächer wird, während er unter vielen "Lichtern" nach dem Gesuchten forscht. Wenn dieser gefunden ist, vergessen Sie nicht, daß die Kommunikation über den Tanz viel Zeit erfordert und übermitteln Sie die entscheidenden Informationen über die Lage des "Tals der Träume" buchstäblich in letzter Sekunde. Einen ohrenbetäubenden Schrei auf den Lippen findet der Held sich dann in seinem Körper im Kessel der Cammalan wieder.

Die Botschaft des "Lichts"

Meisterinformationen:

■ "Weit im Norden, südlich der vielen Seen richtete der

dunkle Gott uns einen Kerker, nachdem er sich lange Zeit in seinem Palast an unseren Qualen ergötzt hatte. Nahe der Quelle des Flusses, den die "Rundohren" Enquil nannten, wurden wir im Inneren eines Hügels gefangengehalten. Dort waren wir wie lebendig begraben, und ohne Hoffnung nahmen sich nach und nach auch die tapfersten unter den Freunden des Königs das Leben, denn die einzige Freiheit, die uns blieb, war der Tod. Doch oft träumte ich, daß an

dem Tag, an dem die Erde erzittert und ein Stern vom Himmel stürzt, der König wieder frei sein wird." Mehr kann das "Licht" über den Verbleib Fenvariens nicht sagen. Der Fluß, den es fälschlich Enquil nennt, ist der Enqui im hohen Norden Aventuriens. Er entspringt in dem Gebirge, das das Orkland nach Norden abschließt. In dem Quelltal, das die Orks das "Tal der Träume" nennen, werden die Helden das Gefängnis des Fenvariens finden.

Die verlorene Insel

Beorns Bedingungen

Spezielle Informationen:

Bevor Beorn der Blender gemeinsam mit den Gefährten Phileassons zur "verlorenen Insel" aufbricht, stellt er einige Forderungen an die Gruppe. Er verlangt, daß diese Aufgabe vor dem Schiedsgericht in Thorwal als gemeinsam gelöst zu behandeln sei. Außerdem fordert er, vor dem Verlassen der "Inseln im Nebel" noch einmal nach Deriono zu segeln, um dort seine Schätze bergen zu können.

Auch Shadrue, der den Wert des Zauberschiffes "Taubralir" zunehmend zu schätzen beginnt, stellt eine Forderung. Er wird bei dem Ritual zur Wiedererweckung des toten Gefährten nur dann mitwirken, wenn die Helden ihm und seinen Gefolgsleuten nach ihrer Ankunft in Thorwal das Schiff überlassen. Erst wenn all diese Konditionen ausgehandelt worden sind, beenden Beorn und Shadrue die Belagerung von Gwidual. Den größeren Teil ihrer Truppen schicken sie zurück in die Wälder. Nur die besten werden auf den 20 Schiffen und Booten, die Beorn zur Verfügung stehen, mitgenommen. Die "Wilden" sind vom Plan eines Überfalls auf die "verlorene Insel" begeistert, denn es ist das erste Mal in der Geschichte der "Inseln im Nebel", daß die Elfen einen Angriff auf die Echsen unternehmen. Außerdem brennen die Krieger der Wälder darauf, gefangene Freunde zu befreien, die die "Alten" an die Echsen verschachert haben.

Die Überfahrt

Spezielle Informationen:

Rund eine Woche dauert die Reise der Flotte. Nacht für Nacht hüllen die Elfen die Schiffe in einen Zaubernebel, damit die geflügelten Späher des Schlangenkönigs ihren Herren nicht vorzeitig vor dem Überfall warnen können. Besondere Ereignisse werden wie gewohnt auf der Tabelle für Seebegegnungen ausgewürfelt.

Während der Überfahrt reisen Shadrue und einige herausragende Krieger der "Wilden" sowie Beorn und seine Getreuen auf "Taubralir". Gemeinsam mit Phileasson und seinen Gefährten entwerfen sie einen Schlachtplan für den Überfall. Rund hundert Meilen vor der Küste der "verlorenen Insel" ankert zunächst die gesamte Flotte. Einige dutzend Elfen nehmen Vogelgestalt an und werden als Späher zur Insel geschickt. Mit Hilfe ihrer Auskünfte wird eine Karte der Region erstellt, in der der Turm des Schlangenkönigs steht.

Am Ende der Beratungen kommen alle überein, daß es am erfolgversprechendsten sei, wenn das Gros der Flotte an dem mit **1** gekennzeichneten Küstenstrich lande. Von hier aus sollen die "Wilden" ins Innere der Insel vorstoßen und möglichst viele Truppen des Schlangenkönigs binden. Egal wie erfolgreich dieser Feldzug verläuft, sollen sich alle Krieger bis zum Abend des dritten Tages nach der Landung wieder zur Flotte zurückziehen und die Insel verlassen. Ein direkter Angriff auf den Turm des Schlangenkönigs darf auf keinen Fall durchgeführt werden, damit der Herrscher der Echsen in diesem Gebiet keine Truppen massiert.

Während der Kampf tobt, umrundet "Taubralir" das Kap der Insel, und die Gefährten gehen an dem mit **2** gekennzeichneten Küstenstrich an Land. In der Nacht des ersten Tages nach dem Angriff überqueren sie die Berge und suchen sich einen versteckten Lagerplatz in der Nähe des Turms.

Während des folgenden Tages werden sie ruhen, um Kräfte für den für die zweite Nacht geplanten Angriff auf den Turm zu sammeln. Wenn das Ritual am Kessel erfolgreich beendet wurde, zieht sich die Gruppe zum nächstgelegenen Küstenstrich zurück, läßt dort "Taubralir" zu Wasser und flieht von der Insel. Auf hoher See erwarten die Gefährten dann den Rest der Flotte, um sich mit den "Wilden", die ebenfalls im Verlauf des dritten Tages die Kämpfe beendeten, wieder zu vereinigen.

Meisterinformationen:

Bei diesem Angriffsplan handelt es sich um einen Vorschlag und nicht um ein Muß. Natürlich steht es ihren Spielern frei, einen völlig anderen und vielleicht sogar besseren Plan zu entwerfen.

Der Angriff der "Wilden"

Meisterinformationen:

Nachdem die "Wilden" gelandet sind, können sie zunächst zehn Meilen vorrücken, ohne auf nennenswerte Gegenwehr zu stoßen. Erst dann gelingt es den Echsen, langsam eine wirksame Verteidigung zu organisieren.

Für jeweils weitere fünf Meilen, die die Elfen vorrücken wollen, wird nun ein Prüfwurf mit W20 fällig:

1-5 Die "Wilden" werden fünf Meilen zurückgeschlagen.

6-14 Patt. Auf beiden Seiten bewegt sich nichts.

15-18 Die "Wilden" rücken um fünf Meilen vor.

19 + Die "Wilden" rücken um fünf Meilen vor und erobern

mehrere kleine Plantagen. Dabei werden W20 Sklaven befreit.

Für jeden Abenteurer, der an diesen Kämpfen teilnimmt, gibt es auf der Tabelle einen Bonus von +1. Bedingung ist allerdings, daß jedesmal, wenn der Bonus eingebracht wird, auch ein Kampf gegen einen Echsenkrieger ausgefochten werden muß.

Im Verlauf eines Tages kann es zu maximal sechs Gefechten kommen; das heißt, die "Wilden" können um höchstens 30 Meilen vorrücken. Wenn die Elfen bis zur Küste zurückgedrängt werden, müssen sie sich einschiffen und ihr Angriff ist vollständig abgeschlagen. Ab dem dritten Tag erhalten die Echsen nach jedem Gefecht einen Bonus von +1, weil ihre Truppen stetig stärker werden.

Würfeln Sie auf jeden Fall die Kampfergebnisse aus, denn vom Erfolg der "Wilden" hängt ab, ob die Gefährten ihren Angriff auf den Turm des Schlangenkönigs durchführen können. Sobald die Elfen zurückgeschlagen sind, werden 3W20 Geflügelte zum Turm kommen, um ihrem Herren den Sieg zu verkünden.

Der Weg über die Berge

Spezielle Informationen:

Nachdem die Gefährten ihren zur Landung vorgesehenen Küstenstrich erreicht haben, tun sie gut daran, "Taubralir" an Land zu ziehen und das Zauberschiff in der Truhe zu verstauen. So sind sie mobil und können die Insel an einem beliebigen Küstenstrich wieder verlassen. Ansonsten wären sie gezwungen, hierher zurückzukehren und müßten auch noch Wachen zum Schutz des Bootes aufstellen.

Wenn Tragen zum Transport von "Taubralir" und des toten Helden gezimert werden, stellen diese während des Marsches über die Berge keine nennenswerte Behinderung dar.

Meisterinformationen:

Da die Abenteurer keinem befestigten Weg folgen, sind zur erfolgreichen Überquerung der Berge drei Kletterproben abzulegen. Jeder, dem eine Probe mißglückt, erleidet W6 Schadenspunkte. Es ist nicht vorgesehen, daß es hier zu besonderen Begegnungen kommt. Um Ihre Spieler aber nicht zu sehr in Sicherheit zu wiegen, sollten Sie gelegentlich einen verdeckten Würfelwurf durchführen.

Nach einer erfolgreichen Wildnisleben-Probe finden die Gefährten ein gut getarntes Versteck, in dem sie sich von den Strapazen der Nacht erholen können. Von hier aus ist es auch möglich, den Turm des Schlangenkönigs zu beobachten. Bis zur Abenddämmerung haben sie herausgefunden, daß sich rund zehn Geflügelte und eine unbestimmte Anzahl von Echsenkriegern in dem Turm aufhalten.

Der Turm des Schlangenkönigs

Spezielle Informationen:

Hoch über den Gipfel einer steilen Klippe erhebt sich der

mächtige Turm des Schlangenkönigs. Kein Pfad führt zu diesem Turm, und kein Tor ist an seinem Fuß zu erkennen. Auf der Rückseite des Domizils des Schlangenkönigs ragt der Arm eines Krans über eine Wölbung in der Mauer. Es scheint, als würden alle Gäste, die nicht fliegen können, in einem Korb auf die Plattform des Turms gehievt.

Meisterinformationen:

Man kann die Plattform des Turm tatsächlich nur durch die Luft oder aber mit Hilfe des Krans erreichen. Den Helden stehen nun zwei Wege offen. Entweder verwandeln sich einige ihrer "wilden" Freunde in Vögel, fliegen zur Plattform hinauf und holen den Rest der Gruppe mit dem Korb hinauf oder sie gelangen ganz einfach kletternd auf die Plattform.

Mit dem Korb können in zwei Etappen pro Spielrunde sechs Personen auf die Plattform gehievt werden. Dazu müssen allerdings mindestens zwei Personen die Winde des Krans bedienen. Um den Turm zu erklettern, ist zunächst eine Probe +3 fällig, um die Klippe zu ersteigen. Danach ist für jedes Geschoß des Turmes eine weitere Kletterprobe +5 abzulegen, denn es ist extrem schwierig, in dem grob vermauerten Gestein gute Griffe zu finden. Ab der dritten Etage können die Helden durch die großen Fenster ins Innere des Turms eindringen. Tote Kameraden und die Truhe mit "Taubralir" können auf einer solchen Klettertour natürlich nicht mitgenommen werden. Sie müssen mit Hilfe des Korbes nach oben gehievt werden.

1 Die Plattform

Spezielle Informationen:

Nachts halten sich hier oben nur selten Wachen auf. Sollten die Helden aber sehr laut sein, werden sie schnell mit den Kriegern aus dem Wachraum (4) zu tun bekommen.

2 Der Kran

Spezielle Informationen:

Auf einer Wölbung der Plattform steht ein großer hölzerner Kran. Mit seiner Hilfe kann ein Korb vom Fuß der Klippe bis zur Plattform hinaufgezogen werden. Der geflochtene Korb steht zur Zeit neben dem Kran. Er kann bis zu drei Personen fassen. Die Seilwinde des Krans knirscht unangenehm laut, sobald man sie bedient. Innerhalb kürzester Zeit wird dadurch die Aufmerksamkeit der Wachen in Raum 4 geweckt.

3 Der Verschlag

Spezielle Informationen:

Unter einem kleinen Schutzdach ist hier ein thronähnliches Gebilde untergestellt. Statt auf Füßen ruht es auf zwei langen waagrecht montierten Stangen.

Meisterinformationen:

Charaktere, die den Süden Aventuriens kennen, werden hierin sofort eine Sänfte erkennen. Auf ihr läßt sich der

Schlangenkönig von den Geflügelten aus Raum 6 durch die Lüfte tragen, wenn er seinen Turm verläßt.

4 Der Wachraum

Spezielle Informationen:

Ein Turmbau erhebt sich in dieser Ecke der Plattform. Eine schwere, eisenbeschlagene Tür versperrt den Eingang. Im Wachraum auf der Plattform halten sich ständig 3 Echsenkrieger auf. Nachts sind sie meist schläfrig und unaufmerksam. Die Tür zur Plattform ist nur selten verschlossen und läßt sich auch von außen ohne Probleme öffnen. Der Raum ist spartanisch möbliert. Es finden sich ein Tisch und ein paar Stühle. Eine Wendeltreppe führt von hier ins Innere des Turms. Wenn die Wachen angegriffen werden, wird einer der Krieger versuchen, über die Treppe nach unten zu fliehen, um Alarm zu schlagen.

Die Werte der Echsenkrieger:

MU 15, AT 10/7*, PA 8, LE 25, RS 5, TP 1W+4 (Obsidiankeule) oder **2W+6** (Gebiß), **GS 6, AU 40, MR 3, MK 20**

* Wenn Sie für eine Echsenattacke 7 oder weniger würfeln, so hat die Kreatur zu einem ihrer schrecklichen Bisse ange-setzt, und die TP werden mit 2W+6 ausgewürfelt.

5 Das Quartier der Wachen

Spezielle Informationen:

Geflochtene Matten und einige Nackenkeile stellen das dürftige Mobiliar dieses Raumes dar. Hier ist die Unterkunft der Echsenkrieger des Turms. In diesem Raum sind ständig fünf Krieger anwesend. Sobald sie Kampflärm von oben hören, werden sie sich rüsten und nach dem Rechten sehen. Eine der Wachen wird nach unten eilen, um den Schlangenkönig zu verständigen.

6 Der Raum der Geflügelten

Spezielle Informationen:

Hier halten sich ständig zehn Geflügelte bereit, um den Schlangenkönig auf Wunsch in seiner Sänfte durch die Lüfte zu tragen. Die großen Fenster dieses Raumes erlauben es den Geflügelten, problemlos in den Turm zu gelangen. Im Inneren des Turmes sind sie durch ihre mächtigen Lederschwingen stark behindert. Außer in großen offenen Räumen können sie sich nur sehr langsam bewegen. Wenn der Turm angegriffen wird, warten sie hier zunächst auf Befehle des Schlangenkönigs. Sobald auch schon aus dem angrenzenden Quartier der Wachen Kampflärm zu hören ist, werden sie hinausfliegen, um die Plattform des Turmes zurückzuerobern. Entwickelt sich der Kampf zu ihren Ungunsten, werden einige der Geflügelten zu fliehen versuchen, um Verstärkung zu holen.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten auf jeden Fall verhindern, daß einer der

Geflügelten entkommt, denn wenn erst einmal Verstärkung eintrifft, dürfte die Lage der Gefährten Phileassons sehr schnell unhaltbar werden.

Die Werte eines Geflügelten:

MU 15, LE 50, RS 2, AT 12, PA 10, TP 1W+5 (Klauen) oder **2W+3** (Biß), **GS 3/25, AU 70, MR 4, MK 25**

7 Die Bibliothek

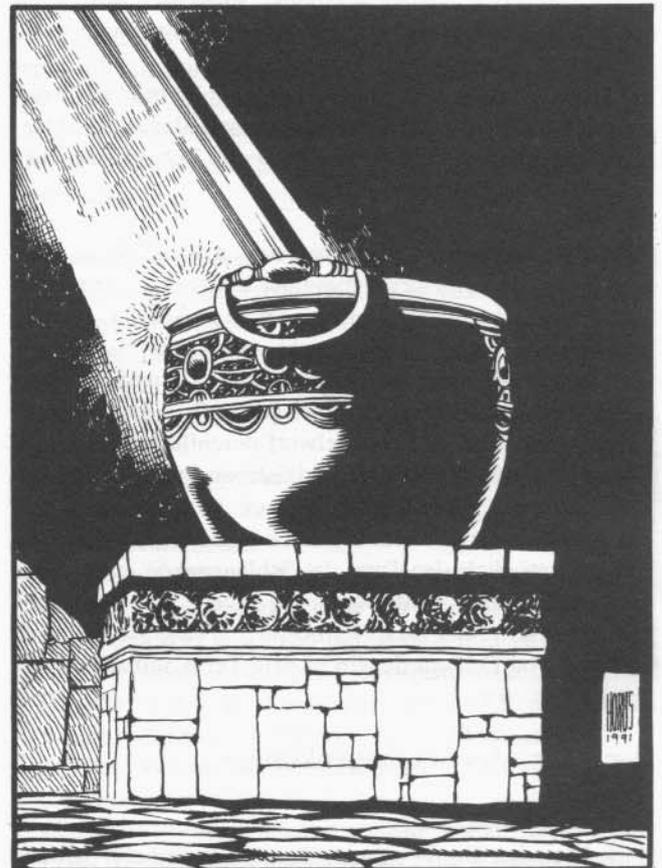
Spezielle Informationen:

Mächtige Regale füllen die Wände dieses kleinen Raums. Hunderte von Schriftrollen und Tontäfelchen werden hier gelagert. Kaum einer der Helden dürfte in der Lage sein, die komplexe Bilderschrift der Echsen zu lesen. Deshalb läßt sich aus dieser kostbaren Bibliothek für die Gruppe kein Nutzen ziehen.

8 Der verbotene Raum

Spezielle Informationen:

Fenster aus bunten Glas tauchen diesen Raum in ein unheimliches Licht. Ein mächtiger Kessel auf einem Sockel beherrscht den verbotenen Raum. Die Helden sind am Ziel! Vor ihnen steht der Kessel der Cammalan. Nun gilt es, den verbotenen Raum eine Nacht lang gegen den Schlangenkönig und seine Schergen zu verteidigen, um das Ritual zur Wiederbelebung der toten Kameraden zu vollziehen. (Helden, die in dieser Nacht fallen, können in das Ritual mitein-



bezogen werden.) Drei große Steinstatuen von Echsenkriegern stehen in den Ecken des Raumes.

Es gibt kein Mobiliar in dieser Kammer. Sollte Verstärkung für den Schlangenkönig eintreffen, werden etliche Geflügelte versuchen, von außen durch die Fenster einzudringen.

9 Ein Wachraum

Spezielle Informationen:

Hier stehen ständig zwei Echsenkrieger Wache. Vorhänge trennen diese Kammer vom Gemach des Schlangenkönigs.

10 Das Gemach des Schlangenkönigs

Spezielle Informationen:

Vier reich verzierte quadratische Pfeiler beherrschen dieses Gemach. Sie sind durch hölzerne Stangen miteinander verbunden. Über diesen Stangen hängen Teppiche und kostbare Tücher, die den Raum unterteilen und unübersichtlich machen. Überall stapeln sich Kissen und Teppiche. Dazwischen stehen Kohlepfannen und kleine intarsienverzierte Tische, auf denen Schriftrollen und Tontäfelchen liegen. Im Zentrum des Raumes, gerahmt von den Vorhängen, befindet sich eine Ruhestatt aus Kissen, Teppichen und Decken. Einige runde Lichtschächte lassen Tageslicht in den Raum.

Meisterinformationen:

Die meiste Zeit des Tages verbringt der Schlangenkönig in diesem Raum. Von hier aus wird er seine magischen Attacken gegen die Helden vortragen.

11 Die Kammer der Brutwächterinnen

Spezielle Informationen:

Zwei Echsenweibchen wachen darüber, daß von hier niemand unbefugt in die Brutkammer des Schlangenkönigs eindringt. Sie werden zwar schreien und zetern, wenn die Abenteurer hier eindringen, können den Helden aber keinen ernsthaften Widerstand entgegensetzen. Kissen und Teppiche gestalten diese Kammer wohnlich.

12 Die Brutkammer des Schlangenkönigs

Spezielle Informationen:

Sieben echsische Schönheiten bewohnen diese Kammer, die ähnlich wie die ihres Herren mit Kissen und Teppichen eingerichtet ist und durch Vorhänge unterteilt wird. Hier halten sich die Lieblingsweibchen des Königs auf, um ihre Eier abzulegen und auszubrüten. Einige exotische Musikinstrumente liegen herum. Es finden sich auch Handspiegel, Schmuck und andere Utensilien des täglichen Bedarfs. Wenn Fremde diese Kammer betreten, sind die "Haremsdamen" zutiefst verunsichert und wagen es nicht, Widerstand zu leisten. Einige runde Lichtschächte beleuchten den Raum.

Meisterinformationen:

Wenn es den Helden gelingt, die Echsenweibchen und ihre

Brut als Geiseln zu nehmen, können sie mit ihrer Hilfe einen freien Abzug zur Küste vom Schlangenkönig erpressen. Der senile alte König der Echsen wird, obwohl er sonst recht skrupellos ist, nichts unternehmen, was die Sicherheit dieser zierlichen Echsendamen gefährden könnte.

13 Die Kammer der Diener

Spezielle Informationen:

Hier unten endet die Wendeltreppe, die sich durch den Turm zieht. In der geräumigen Kammer liegen Strohmatten, auf denen die Bediensteten ruhen. Es finden sich auch alle erdenklichen Küchenutensilien, jedoch keine Feuerstelle.

14 Die Vorratskammer

Spezielle Informationen:

In Säcken und Amphoren werden hier die unterschiedlichsten Vorräte gelagert. Viele der Speisen, die hier zu finden sind, vermögen allerdings vermutlich nur echsische Gaumen zu erfreuen.

Der Kampf um den Kessel

Meisterinformationen:

Um den oder die Toten vorzubereiten und die komplizierten Beschwörungsformeln zu sprechen, brauchen Shadrueil und Gwern bzw. Caradel die ganze Nacht. Es ist wichtig, daß sie dabei nicht gestört werden. Mit dem Morgenrot ist die Beschwörung abgeschlossen, und es entscheidet sich, wie erfolgreich die Elfen waren. Für jeden Helden, der wiederbelebt wird, würfeln Sie mit W20:

1-18 Die Wiederbelebung ist perfekt gelungen.

19 Die Wiederbelebung gelingt, doch verliert der Held für immer einen Punkt seiner KK, seiner KL und seines CH.

20 Die Wiederbelebung scheitert. Eine fremde Macht ergreift Besitz vom Körper des Toten. Wie unter der Wirkung des Spruches SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT fällt er über seine Gefährten her. Durch Charismaproben kann der Berserker nicht beruhigt werden. Er kämpft bis zum Tod, der diesmal endgültig ist.

Für jede Störung des Rituals erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, daß eine dauerhafte Schädigung der Klugheit, Körperkraft und des Charismas eintritt, um 5%.

Ein Held, dessen Körper konserviert worden ist, wird sich zunächst schrecklich erbrechen. Er braucht rund eine Stunde, um sich in dieser Welt wieder zurechtzufinden und auf Fragen zusammenhängend antworten zu können.

Wenn die Geflügelten daran gehindert werden konnten, Verstärkung zu holen, werden bis zur Morgendämmerung keine weiteren Echsen zum Turm kommen, denn ihre ganze Aufmerksamkeit gilt den Angriffen der "Wilden". Gelingt es aber nur einem einzigen Geflügelten zu entkommen, so wird er bald mit Dutzenden von Gefährten zurückkehren und versuchen, durch die Fenster des verbotenen Raums einzudringen. Außerdem werden sie die Plattform

des Turmes besetzen, um den Gefährten den Rückweg abzuschneiden. In dieser Situation können die Helden nur noch mit Hilfe der "Haremsdamen" ihren Hals retten. Werden die Wachmannschaften überwunden, bleibt der einzige Gegner der Helden der Schlangenkönig.

Der Schlangenkönig

Meisterinformationen:

Der Schlangenkönig gehört zur alten Echsenrasse der Ssrkhrsechim. Seine Gestalt ist die einer Schlange mit grob menschenähnlichem Oberkörper und einem Schlangenhaupt. Er ist ein wenig alt und senil und verfügt nicht mehr über die gewaltigen Kräfte, die er besaß, als er seine Herrschaft auf dieser Insel begründete. Dennoch sind seine magischen Fähigkeiten denen eines Menschen oder Elfen weit überlegen. Auch hat er Kenntnis von Zaubersprüchen, die seinen Gegnern immer verborgen bleiben werden.

Um die Absichten der Eindringlinge herauszufinden, legt er zunächst einen Unsichtbarkeitszauber auf sich und teleportiert sich dann in die "verbotene Kammer". Dort stiftet er mit Beherrschungszaubern wie BANNBALADIN Unruhe unter den Charakteren. Dann zieht er sich zurück, um nicht entdeckt zu werden. Stündlich kehrt der Schlangenkönig zurück, um das Ritual der Wiederbelebung zu stören. Er verfügt dabei über alle Sprüche aus dem *Buch der elf mal elf Zauber*. Seine Zauberproben mißlingen nur, wenn er eine 20 würfelt. Der Schlangenkönig verfügt über 200 ASP und ein besonderes Amulett, das die Kosten für jeden Zauber um zwei ASP senkt. Den Nachstellungen der Helden entzieht er sich durch Teleportation. Einen offenen Kampf vermeidet er. Sollten seine Haremsdamen gefangen werden, wird er versuchen, auch sie durch Teleportationszauber zu befreien.

Kurz vor Morgengrauen wird der Schlangenkönig bei einem letzten Angriff die Statuen im "verbotenen Raum" beleben und in den Kampf gegen die Helden schicken. Das kostet ihn 15 ASP pro Statue.

Die Werte der Statuen:

MU 20, LE 40, AT 9, PA 7, TP 3W+6,

RS 10, GS 4, MR 12, MK 80

Die Flucht von der Insel

Meisterinformationen:

Sollte keine Verstärkung zum Turm kommen, können die Gefährten unbehelligt kurz nach der Morgendämmerung fliehen. Sollten sie ihren Aufbruch aber verzögern, erreichen einige Geflügelte den Turm, bevor die Abenteurer entkommen konnten. Sie werden die Helden angreifen und weitere Verstärkung herbeirufen. Die zweite Fluchtmöglichkeit besteht darin, die "Haremsdamen" des Schlangenkönigs als Geiseln zu nehmen und sich mit ihnen einen freien Abzug zu erpressen. Solange der König überzeugt

ist, daß sie in ernster Gefahr sind, wird er von jedem Angriff absehen. Wenn die Helden die Echsen nicht spätestens am Strand freilassen, wird der Herrscher einen Sturm entfesseln und verhindern, daß das Zauberschiff die Insel verlassen kann. Der Schlangenkönig ist ein sehr nachtragender Greis und wird den Überfall auf den Turm nie verzeihen. Wenn sie sich noch lange auf den "Inseln im Nebel" aufhalten, wird er die Helden persönlich an der Spitze der Geflügelten verfolgen und für ihre Vernichtung sorgen.

Beorns Schatz

Meisterinformationen:

Beorn ist durch nichts, auch nicht durch die drohende Rache des Schlangenkönigs, davon abzubringen, nach Deriono zu segeln, um dort seinen Schatz zu bergen. Für Kapitän Phileasson, der dies ebenfalls vom Standpunkt eines Thorwalers sieht, ist diese Dickköpfigkeit absolut verständlich. Es dauert einen ganzen Tag, bis Beorn seine gesammelten Schätze zwischen den Ruinen ausgegraben hat. Für ihre Geduld überläßt Beorn den Charakteren ein kostbares Schatzkästchen mit Perlen. (Für jeden einzelnen Helden sind dies Perlen im Wert von 80 Dukaten.) Da alle diese Schätze von den Inneren Inseln stammen, unterliegen sie nicht den Regeln der wechselnden Realität.

Durch den Nebel

Spezielle Informationen:

An der Rückreise nach Aventurien nehmen neben Beorn und seinen Gefährten auch Shadrueil und eine Reihe "Wilder" teil. Sie werden das Zauberschiff übernehmen, sobald sie ihre rundohrigen Freunde in Thorwal abgesetzt haben. Bei ihrer Ankunft auf den "Inseln im Nebel" befanden sich die Gefährten Phileassons zunächst auf dem mit einem Pfeil gekennzeichneten Feld der Inselkarte. Für die Rückkehr ist es nicht notwendig, auf derselben Route die Inseln wieder zu verlassen. Es genügt, an einer beliebigen Stelle in den Nebel zu segeln, um nach Aventurien zu gelangen. Wenn sich die Nebel am nächsten Morgen heben, befinden sich die Helden nur wenige Meilen südlich von Thorwal, wo sie eine unangenehme Überraschung erwartet.

Die Verteilung der Abenteuerpunkte

Nach diesem überaus gefährlichen und langen Abenteuer haben sich die Helden je 250 AP verdient. Weitere 50 AP sollte jeder Held bekommen, der vor den Kämpfen auf der "verlorenen Insel" die Reise in das "Reich unter den Wellen" angetreten hat. Hat sich der Held freiwillig entschieden, im Dienste der Gruppe zu sterben, sollte er sogar 100 AP erhalten. Weitere 100 AP können Sie nach eigenem Gutdünken für gutes Rollenspiel verteilen.

Rückkehr nach Thorwal

Spezielle Informationen:

Ihr habt die Nebel der anderen Welt hinter euch gelassen und steuert auf die schwach im Morgendunst zu erkennende Küstenlinie der Bucht von Thorwal zu. Neugierig wird "Taubralir" beäugt, als sie in den Hafen einläuft. Werftarbeiter lassen ihre Arbeit liegen, Lastenträger halten auf dem Weg zu Lagerhäusern inne, stellen ihre schwere Bürde zu Boden und starren zu dem Schiff hinüber. Dann gellet ein Schrei von den Docks "Beorn ist zurück!" und ein zweiter ruft "Phileasson, hurra!" Als die "Taubralir" am Kai anlegt, wimmelt der Hafen vor Menschen, die von überall herbeigelaufen kommen, um die beiden Kapitäne zu begrüßen. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Botschaft in der Stadt, und bald sind auch Hetmann Tronde und seine Gefolgsleute im Hafen, um die Helden in Empfang zu nehmen.

Tronde läßt es sich nicht nehmen, an Bord des Zauberschiffes zu kommen und seine vollkommene Bauart zu bewundern. Dann lädt er die Gefährten in sein Langhaus, um die Rückkehr zu feiern. Shaja, die auf die Saufgelage, die zu solchen Anlässen unweigerlich folgen, nicht viel gibt, setzt sich im allgemeinen Tumult ab, um im Tempel der Travia ihrer Oberin, Mutter Cunia, Bericht zu erstatten.

Während Shaja den Tempel besucht, erzählt Tronde den Helden zunächst vom Tod seiner Mutter, der Hetfrau Garhelt, die die Wettfahrt der beiden Kapitäne erdacht hatte. Dabei betont er, daß Garhelt noch auf ihrem Sterbebett darum gebeten habe, daß Tronde dafür sorgen solle, daß dieses Duell ein würdiges Ende nehme. Eine Weile herrscht bedrücktes Schweigen im Langhaus; man gedenkt der von allen respektierten alten Hetfrau. Doch dann fordert Tronde die beiden Kapitäne auf, Garhelt zu Ehren von ihren Abenteuern zu erzählen, denn wo immer seine Mutter nun auch sei, sie würde es sicher nicht gutheißen, wenn auf einem Fest ihretwegen Trübsal geblasen werde!

Manche Dinge sehen die beiden Thorwaler Kapitäne sehr unterschiedlich, und über einige Details kommt es fast zu Schlägereien. Am Ende des Berichts erhebt sich Phileasson noch einmal, um folgendes zu verkünden:

"Es steht fest, daß Beorn seine Travia-Geweihte verloren hat. Ob mit oder ohne sein Verschulden, das sei dahingestellt. Deshalb hat er niemanden mehr, der ihm die Aufgaben benennt, die noch zu lösen bleiben. Eigentlich hätte er deshalb schon jetzt verloren, da ich meinen Sieg aber nicht auf so billige Weise erschwindeln möchte, wird er von mir die Prophezeiungen erfahren, sobald Shaja sie mir benennt. Nur so kann wahrlich herausgefunden werden, wer von uns beiden der bessere ist."

Beorn braust nach dieser sehr selbstherrlichen Rede Phileassons zunächst erbost auf, doch nachdem er einen Moment

darüber nachgedacht hat, nimmt er die Herausforderung an und verkündet: "Es mag wohl wahr sein, daß Phileasson zur Zeit im Hinblick auf unsere Wettfahrt besser dasteht als ich, und ich danke ihm für den Edelmut, den er mir gegenüber beweist. Doch wer von uns hat besser für seine Leute gesorgt? Ich habe den Bauch unseres Schiffes mit Truhen voller Gold gefüllt, und meine Leute werden, wenn ich sie ausbezahlt habe, niemals in ihrem Leben mehr feststellen müssen, daß Ruhm alleine nicht satt macht."

Früh am nächsten Morgen, als die meisten Thorwaler schon lange von Met und Prem-Feuer niedergestreckt wurden, nimmt Shadrueel Phileasson und Beorn beiseite, um mit ihnen zu reden. Er erklärt, daß es seiner Meinung nach wohl noch eine Weile dauern werde, bis der hohe König gefunden sei, und so wie er die Ausführungen Trondes verstanden habe, dürften er und seine Elfenfreunde keinen weiteren Anteil an der Suche haben. Aus diesem Grund sei beschlossen worden, mit der Morgenflut den Hafen zu verlassen und in den Süden zu reisen, um den Clan der Beni Geraut Schie zu besuchen. Mit Ablauf der 80 Wochen wollen sie nach Thorwal zurückkehren, um ihrem hohen König das Ehrengelot zu den "Inseln im Nebel" zu geben. Shadrueel trägt diesen Plan sehr energisch vor. Schließlich geben Phileasson und Beorn ihm nach und wünschen dem Elfen Glück auf seiner Reise.

Die Prophezeiung

Spezielle Informationen:

Mutter Cunia erzählt Shaja, daß ihr in den letzten Wochen seltsame Vorzeichen offenbar geworden seien. So hätten die Gänse des Tempels immer wieder versucht, in den Norden zu fliegen. Sie habe von fallenden Sternen, einem erzürnten Ingerimm und einem einsamen Mann geträumt. Dies alles, glaube sie, könne nur im Zusammenhang mit der elften Aufgabe der beiden Kapitäne stehen. Eine Stunde, bevor das Schiff der Elfen in den Hafen eingelaufen sei, habe sie den Sinn in all diesen Vorzeichen erkannt und daraus folgenden Orakelspruch zusammengestellt:

"Hoch im Norden, am Quell des Flusses, der sich als letzter vor Enqui in den mächtigen Svellt ergießt, wartet ein Mann dunklen Sinnes im "Tal der Träume". Wenn ein Stern vom Himmel fällt und Ingerimm die Erde erbeben läßt, ist der Tag seiner Freiheit gekommen. Doch nur mit fremder Hilfe mag ihm die Freiheit auch zum Glück verhelfen."

Am Morgen nach dem Fest in Trondes Langhaus macht sich Shaja auf, um Phileasson und Beorn die neue Prophezeiung zu verkünden.

Das elfte Abenteuer und die Deutung der Prophezeiung

Meisterinformationen:

Die Prophezeiung gibt recht deutlich an, daß die Helden nun nach Enqui reisen müssen, um dort den benannten Fluß zu suchen und ihm zu seiner Quelle zu folgen. So gelangen sie in ein Tal, das die Orks und Waldläufer der Region das "Tal der Träume" nennen. Dort geschehen bisweilen seltsame Dinge, und alle meiden deshalb diese Gegend. Am Abend, bevor die Helden dieses Tal erreichen, können sie beobachten, wie eine Sternschnuppe vom Himmel stürzt und hinter einem Hügelkamm dort einschlägt, wo sie den Quell des Flusses vermuten. In derselben Nacht werden sie noch ein weiteres Mal durch ein ungewöhnliches Naturereignis gestört. Diesmal bebt die Erde unter ihren Füßen. Doch schon nach wenigen Minuten ist Ingerimms Zorn wieder verraucht, und nun herrscht Ruhe für den Rest der Nacht. Wenn sie am nächsten Tag ins "Tal der Träume" vorstoßen, finden sie dort Fenvariens Gefängnis verlassen. Folgen sie den Spuren des hohen Königs, geraten die Helden in eine seltsame Traumlandschaft und als sie Fenvari endlich finden, müssen sie wieder einmal erkennen, daß ihnen Beorn zuvorgekommen ist. Doch auch er und seine Mannen können mit dem alten König von Tie'Shianna nichts anfangen, denn Fenvari ist wahnsinnig. Ratlos fragen sich Beorn und Phileasson, ob dies wirklich das Ziel all der Strapazen des letzten Jahres gewesen sein könne, diesen stammelnden Irren zu befreien, der sich nicht einmal selbst helfen kann. Einzig Abdul al Mazered versteht sich mit Fenvari hervorragend, und die beiden reden in alten Sprachen über den haarsträubendsten Unsinn.

Aufbruch in den Norden

Spezielle Informationen:

Es sind die letzten Tage des Monats Peraine im Jahr 15 Hal als Phileasson erneut sein Schiff ausrüsten läßt, um in den Norden aufzubrechen. Über ein Jahr ist es her, daß seine Gefolgsleute den zweizahnigen Kopfschwänzler nach Thorwal brachten und gemeinsam mit dem Tier, das Beorns Leute gefangen haben, fristet es sein Dasein auf einem der Landgüter Trondes.

Auch diesmal gilt, daß weder Mitglieder aus Phileassons Sippe noch Angehörige seiner Ottajasko an der Fahrt teilnehmen dürfen. Obwohl sich ausreichend abenteuerlustige Thorwaler finden, um eine Besatzung für den "Seeadler" zu stellen, herrscht bei Beorn doch bedeutend mehr Andrang, denn schnell hat sich herumgesprochen, was für unermeßliche Schätze er von den "Inseln im Nebel" mitgebracht hat, während Phileasson mit leeren Händen heimkehrte.

Beorn scheut keine Kosten, sein Schiff, die "Seeschlange", mit den besten Ruderern und Seeleuten Thorwals zu bemannten. So gelingt es ihm auf hoher See schon bald, Phileasson hinter sich zu lassen.

Elf Tage dauert die Seereise von Thorwal nach Enqui. Es ist zum Anfang des Ingerimm zwar noch recht frisch hier im Norden, doch die Zeit der Frühjahrsstürme ist vorbei, und die Seefahrt verläuft bei stetigem Wind ohne dramatische Zwischenfälle. Einmal pro Tag würfeln Sie mit W20 auf der folgenden Tabelle für Seebegegnungen:

1-10 Es kommt zu keiner besonderen Begegnung.

11-12 Eine Schule junger Wale kreuzt den Weg des "Seeadlers". Für Thorwaler gelten Treffen dieser Art als glücksverheißend.

13-14 Die Gefährten treffen einen Haijäger. Die Schiffe passieren einander auf Rufweite. Über Beorn weiß man dort nichts. Sie können aber berichten, daß Kapitän Achab auf der Jagd nach Mocha vor zwei Monaten bei den Waldinseln gesichtet wurde.

15-17 Eine kurze Flaute zwingt alle Besatzungsmitglieder an die Ruder, damit Beorns Vorsprung nicht noch größer wird.

18-19 Zwischen treibendem Seetang werden einige große Ambrabrocken gesichtet, die von der Mannschaft an Bord genommen werden. Im Süden Aventuriens werden daraus kostbare Parfums und Arzneien hergestellt.

20 Den Thorwalern begegnet ein Waljäger. Es kommt zu einer kurzen, aber heftigen Auseinandersetzung mit der Besatzung des Schiffes, die damit endet, daß die siegreichen Thorwaler alle Wallanzen über Bord werfen. Der Kampf wird mit Fäusten und stumpfen Hieb Waffen ausgetragen.

Die Werte eines Matrosen:

MU 13, LE 41, AT 13, PA 8, TP je nach Waffe, RS 1, MR -3, MK 18

In Enqui

Allgemeine Informationen:

Nach elf Tagen auf See erreichen Phileasson und seine Gefährten Enqui, eine kleine auf Pfählen errichtete Stadt, im Flußdelta des Svellt. Das Frühjahrshochwasser ist gerade wieder zurückgegangen, und die Stadt ist recht entvölkert, da all die Walfänger und Jäger, die hier den Winter verbrachten, Enqui schon vor einigen Wochen, am Ende des Winters, wieder verlassen haben. Thorwalern tritt man recht distanziert gegenüber, denn gerade weil hier so viele Walfänger heimisch sind, hat es in der Vergangenheit schon einige Auseinandersetzungen gegeben.

Meisterinformationen:

Phileasson bemüht sich zwei Tage lang, einige Kanus aus Birkenrinde zu bekommen. Beorn, der hier vor anderthalb Tagen eingetroffen ist, hat die meisten Kanus aufgekauft und alle Boote, die er nicht selber nutzen konnte, unbrauchbar gemacht. Deshalb fällt es Phileasson schwer, noch Boote zu finden.

Nach dem Frühjahrshochwasser ist es wesentlich leichter, sich mit dem Kanu durch das Gelände südlich der Stadt zu bewegen. Die wenigen Wege, die es in dieser Region gibt, sind dann durch den Schlamm der Überschwemmungen nahezu unpassierbar. Die Helden können hier ihre Ausrüstung ergänzen, doch an die Freunde von Thorwalern verkauft man in Enqui zu deutlich überhöhten Preisen.

Als die Gefährten endlich alle Ausrüstung beisammen haben, können sie mit dem "Seeadler" noch einen halben Tag südlich segeln, bis sie die Flußmündung des Enqui, einen der vielen Seitenarme des Svellt, erreichen. Hier muß sich Phileasson von seiner Besatzung trennen und bricht erneut mit seinen erprobten Gefährten auf, um die Suche nach Fenvariens fortzusetzen. Der Besatzung des "Seeadlers" gibt er Befehl, das Schiff zurück nach Enqui zu bringen. Wenn er dort innerhalb der nächsten drei Wochen nicht wieder eingetroffen sei, sollen sie nach Thorwal segeln.

Flußaufwärts

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich nicht verirren, dauert die Fahrt den Enqui aufwärts vier Tage. Danach erreichen sie ein Gebiet, in dem es Stromschnellen unmöglich machen, den Flußlauf noch weiter bis zur Quelle zu verfolgen.

Der Enqui fließt durch ein Gebiet aus Sümpfen und Marschen. Da der Fluß erst vor kurzem über die Ufer getreten ist und noch immer Hochwasser führt, ist es leicht, die Orientierung zu verlieren und aus Versehen einem toten Flußarm zu folgen, bis er im Nichts endet. Um zur Nacht einen geeigneten, trockenen Lagerplatz zu finden, muß den Helden eine Wildnisleben- Probe gelingen. Wenn nicht ausdrücklich den ganzen Tag nach einem solchen Rastplatz Ausschau gehalten wird, haben die Charaktere vor Einbruch der Dämmerung drei Proben. Finden sie in dieser Zeit keinen Lagerplatz für die Nacht, müssen sie irgendwo im Schlamm übernachten. In einem so ungemütlichen Nachtlager wird nur die Hälfte der sonst üblichen Lebens- und Astralenergie regeneriert.

In jedem der Kanus, die Phileasson in Enqui besorgt hat, finden zwei bis drei Helden samt ihrer kompletten Ausrüstung Platz. Legen Sie vor Beginn der Fahrt fest, welche Helden in welchem Boot sitzen, wo sich wichtige Ausrüstungsgegenstände befinden und ob einer der Helden darauf verzichtet, zu rudern.

Zweimal täglich kommt es während der Kanufahrten zu besonderen Ereignissen. Würfeln Sie mit W20 auf der folgenden Tabelle:

1-3 Sandbänke. Die Helden geraten in ein Labyrinth aus tückischen Sandbänken. Um das Kanu hier unbeschadet hindurchzubringen, muß jeder Bootsbesatzung eine Rudern/Segeln-Probe +3 gelingen. (Für jedes Besatzungsmitglied, dem eine Probe mißglückt, nimmt das Kanu W6 Punkte Rumpfschaden.)

4-8 Durch das Hochwasser sind einige Bäume entwurzelt

worden, die nun den Fluß hinuntertreiben. Dieses Treibgut kann den dünnwandigen Booten sehr gefährlich werden. Um einen Zusammenstoß zu vermeiden, muß jeder Ruderer eine Talentprobe ablegen. (Für jede mißglückte Probe nimmt das Kanu 2W6 Punkte Rumpfschaden.)

9-10 In einiger Entfernung sehen die Helden eine Gruppe weidender Elche. Wenn sie die Tiere nicht provozieren oder bejagen, verhalten sie sich friedlich. Ansonsten greift ein Elchbulle die Boote an. (Jede gelungene Attacke des Elchs, die gegen Charaktere in einem Kanu gerichtet ist, bedeutet einen zusätzlichen Schaden am Boot von W6.)

Die Werte des Elchbullen:

MU 15, AT 11, PA 8, LE 40, RS 3, TP 2W+2,

GS 11, AU 45, MR -2, MK 20

Ein Elch liefert durchschnittlich 120 Rationen Fleisch.

11-12 Die Gefährten Phileassons gelangen an einen Flußabschnitt, wo der Enqui ein so großes Gebiet überschwemmt hat, daß es sehr leicht ist, die Hauptströmungsrichtung zu verlieren und sich zu verirren. Lassen Sie die Spieler diskutieren, wer in dieser kritischen Lage bestimmen soll, in welche Richtung gerudert wird. Sobald ein Anführer feststeht, würfeln Sie für ihn eine Orientierungsprobe +4 aus. Besteht der Held, wird weiterhin in die richtige Richtung gerudert. Mißglückt die Probe, hat sich die Gruppe verirrt und verliert einen ganzen Tag, bis sie zum Hauptstrom zurückfindet.

13-14 Die Helden sehen Beorn und seine Leute auf einer flachen Flußinsel lagern. Die Konkurrenten müssen offensichtlich Schäden an den Kanus ausbessern. Bis zum Einbruch der Nacht dauert es noch zwei Stunden. Die Helden können nun einen kleinen Vorsprung herausfahren.

15-16 An einer steilen Böschung lassen sich Spuren eines Lagerplatzes entdecken. Halten die Helden und gelingt einem von ihnen eine Fährtsuche-Probe, so können sie feststellen, daß Beorn hier vor kurzem gelagert hat und einen Vorsprung von wenigen Stunden hat.

17-18 Auf die langgestreckte flache Insel, die sich die Gefährten als Lagerplatz ausgesucht haben, hat sich ein Schwarzbär vor dem Hochwasser geflüchtet. Wenn sie diesen Platz nicht schnellstens wieder verlassen, kommt es zur Auseinandersetzung mit dem hungrigen Bären.

Die Werte des Schwarzbären:

MU 15, AT 9 (2AT/KR), PA 7, LE 60, RS 3, TP 2x(2W+1),

GS 5, AU 60, MR -2, MK 30

Ein Schwarzbär liefert etwa 180 Portionen Fleisch.

19 Die Helden treffen auf eine Gruppe nivesischer Jäger, die ihre Boote auf eine kleine Insel gezogen haben. Die Gefährten werden zu einer gemeinsamen Mahlzeit eingeladen. Kommt das Gespräch auf das "Tal der Träume", warnen die Jäger ausdrücklich vor diesem Ort, weil in dem Tal etwas lauert, das den Verstand verwirrt.

20 Eine große Goblinsippe wurde durch das Hochwasser vom Festland abgeschnitten. Sie betteln die Helden um Nahrungsmittel an, da ihre eigenen Vorräte fast gänzlich erschöpft sind. Werden sie gefragt, warnen auch die Goblins ausdrücklich vor dem "Tal der Träume", das tabu sei. Wer dort hingehe, dem verwirren böse Geister die Sinne.

Das elfte Abenteuer und die Deutung der Prophezeiung

Meisterinformationen:

Die Prophezeiung gibt recht deutlich an, daß die Helden nun nach Enqui reisen müssen, um dort den benannten Fluß zu suchen und ihm zu seiner Quelle zu folgen. So gelangen sie in ein Tal, das die Orks und Waldläufer der Region das "Tal der Träume" nennen. Dort geschehen bisweilen seltsame Dinge, und alle meiden deshalb diese Gegend. Am Abend, bevor die Helden dieses Tal erreichen, können sie beobachten, wie eine Sternschnuppe vom Himmel stürzt und hinter einem Hügelkamm dort einschlägt, wo sie den Quell des Flusses vermuten. In derselben Nacht werden sie noch ein weiteres Mal durch ein ungewöhnliches Naturereignis gestört. Diesmal bebdt die Erde unter ihren Füßen. Doch schon nach wenigen Minuten ist Ingerimms Zorn wieder veriraucht, und nun herrscht Ruhe für den Rest der Nacht. Wenn sie am nächsten Tag ins "Tal der Träume" vorstoßen, finden sie dort Fenvariens Gefängnis verlassen. Folgen sie den Spuren des hohen Königs, geraten die Helden in eine seltsame Traumlandschaft und als sie Fenvari endlich finden, müssen sie wieder einmal erkennen, daß ihnen Beorn zuvorgekommen ist. Doch auch er und seine Mannen können mit dem alten König von Tie'Shianna nichts anfangen, denn Fenvari ist wahnsinnig. Ratlos fragen sich Beorn und Phileasson, ob dies wirklich das Ziel all der Strapazen des letzten Jahres gewesen sein könne, diesen stammelnden Irren zu befreien, der sich nicht einmal selbst helfen kann. Einzig Abdul al Mazered versteht sich mit Fenvari hervorragend, und die beiden reden in alten Sprachen über den haarsträubendsten Unsinn.

Aufbruch in den Norden

Spezielle Informationen:

Es sind die letzten Tage des Monats Peraine im Jahr 15 Hal als Phileasson erneut sein Schiff ausrüsten läßt, um in den Norden aufzubrechen. Über ein Jahr ist es her, daß seine Gefolgsleute den zweizahnigen Kopfschwänzer nach Thorwal brachten und gemeinsam mit dem Tier, das Beorns Leute gefangen haben, fristet es sein Dasein auf einem der Landgüter Trondes.

Auch diesmal gilt, daß weder Mitglieder aus Phileassons Sippe noch Angehörige seiner Ottajasko an der Fahrt teilnehmen dürfen. Obwohl sich ausreichend abenteuerlustige Thorwaler finden, um eine Besatzung für den "Seeadler" zu stellen, herrscht bei Beorn doch bedeutend mehr Andrang, denn schnell hat sich herumgesprochen, was für unermeßliche Schätze er von den "Inseln im Nebel" mitgebracht hat, während Phileasson mit leeren Händen heimkehrte.

Beorn scheut keine Kosten, sein Schiff, die "Seeschlange", mit den besten Ruderern und Seeleuten Thorwals zu beman- nen. So gelingt es ihm auf hoher See schon bald, Phileasson hinter sich zu lassen.

Elf Tage dauert die Seereise von Thorwal nach Enqui. Es ist zum Anfang des Ingerimm zwar noch recht frisch hier im Norden, doch die Zeit der Frühjahrsstürme ist vorbei, und die Seefahrt verläuft bei stetigem Wind ohne dramatische Zwischenfälle. Einmal pro Tag würfeln Sie mit W20 auf der folgenden Tabelle für Seebegegnungen:

1-10 Es kommt zu keiner besonderen Begegnung.

11-12 Eine Schule junger Wale kreuzt den Weg des "Seeadlers". Für Thorwaler gelten Treffen dieser Art als glücksverheißend.

13-14 Die Gefährten treffen einen Haijäger. Die Schiffe passieren einander auf Rufweite. Über Beorn weiß man dort nichts. Sie können aber berichten, daß Kapitän Achab auf der Jagd nach Mocha vor zwei Monaten bei den Waldinseln gesichtet wurde.

15-17 Eine kurze Flaute zwingt alle Besatzungsmitglieder an die Ruder, damit Beorns Vorsprung nicht noch größer wird.

18-19 Zwischen treibendem Seetang werden einige große Ambrabrocken gesichtet, die von der Mannschaft an Bord genommen werden. Im Süden Aventuriens werden daraus kostbare Parfums und Arzneien hergestellt.

20 Den Thorwalern begegnet ein Waljäger. Es kommt zu einer kurzen, aber heftigen Auseinandersetzung mit der Besatzung des Schiffes, die damit endet, daß die siegreichen Thorwaler alle Wallanzen über Bord werfen. Der Kampf wird mit Fäusten und stumpfen Hieb- waffen ausgetragen.

Die Werte eines Matrosen:

MU 13, LE 41, AT 13, PA 8, TP je nach Waffe,
RS 1, MR -3, MK 18

In Enqui

Allgemeine Informationen:

Nach elf Tagen auf See erreichen Phileasson und seine Gefährten Enqui, eine kleine auf Pfählen errichtete Stadt, im Flußdelta des Svellt. Das Frühjahrshochwasser ist gerade wieder zurückgegangen, und die Stadt ist recht entvölkert, da all die Walfänger und Jäger, die hier den Winter verbrachten, Enqui schon vor einigen Wochen, am Ende des Winters, wieder verlassen haben. Thorwalern tritt man recht distanziert gegenüber, denn gerade weil hier so viele Walfänger heimisch sind, hat es in der Vergangenheit schon einige Auseinandersetzungen gegeben.

Meisterinformationen:

Phileasson bemüht sich zwei Tage lang, einige Kanus aus Birkenrinde zu bekommen. Beorn, der hier vor anderthalb Tagen eingetroffen ist, hat die meisten Kanus aufgekauft und alle Boote, die er nicht selber nutzen konnte, unbrauchbar gemacht. Deshalb fällt es Phileasson schwer, noch Boote zu finden.

Nach dem Frühjahrshochwasser ist es wesentlich leichter, sich mit dem Kanu durch das Gelände südlich der Stadt zu bewegen. Die wenigen Wege, die es in dieser Region gibt, sind dann durch den Schlamm der Überschwemmungen nahezu unpassierbar. Die Helden können hier ihre Ausrüstung ergänzen, doch an die Freunde von Thorwalern verkauft man in Enqui zu deutlich überhöhten Preisen.

Als die Gefährten endlich alle Ausrüstung beisammen haben, können sie mit dem "Seeadler" noch einen halben Tag südlich segeln, bis sie die Flußmündung des Enqui, einen der vielen Seitenarme des Svellt, erreichen. Hier muß sich Phileasson von seiner Besatzung trennen und bricht erneut mit seinen erprobten Gefährten auf, um die Suche nach Fenvariern fortzusetzen. Der Besatzung des "Seeadlers" gibt er Befehl, das Schiff zurück nach Enqui zu bringen. Wenn er dort innerhalb der nächsten drei Wochen nicht wieder eingetroffen sei, sollen sie nach Thorwal segeln.

Flußaufwärts

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich nicht verirren, dauert die Fahrt den Enqui aufwärts vier Tage. Danach erreichen sie ein Gebiet, in dem es Stromschnellen unmöglich machen, den Flußlauf noch weiter bis zur Quelle zu verfolgen.

Der Enqui fließt durch ein Gebiet aus Sümpfen und Marschen. Da der Fluß erst vor kurzem über die Ufer getreten ist und noch immer Hochwasser führt, ist es leicht, die Orientierung zu verlieren und aus Versehen einem toten Flußarm zu folgen, bis er im Nichts endet. Um zur Nacht einen geeigneten, trockenen Lagerplatz zu finden, muß den Helden eine Wildnisleben- Probe gelingen. Wenn nicht ausdrücklich den ganzen Tag nach einem solchen Rastplatz Ausschau gehalten wird, haben die Charaktere vor Einbruch der Dämmerung drei Proben. Finden sie in dieser Zeit keinen Lagerplatz für die Nacht, müssen sie irgendwo im Schlamm übernachten. In einem so ungemütlichen Nachtlager wird nur die Hälfte der sonst üblichen Lebens- und Astralenergie regeneriert.

In jedem der Kanus, die Phileasson in Enqui besorgt hat, finden zwei bis drei Helden samt ihrer kompletten Ausrüstung Platz. Legen Sie vor Beginn der Fahrt fest, welche Helden in welchem Boot sitzen, wo sich wichtige Ausrüstungsgegenstände befinden und ob einer der Helden darauf verzichtet, zu rudern.

Zweimal täglich kommt es während der Kanufahrten zu besonderen Ereignissen. Würfeln Sie mit W20 auf der folgenden Tabelle:

1-3 Sandbänke. Die Helden geraten in ein Labyrinth aus tückischen Sandbänken. Um das Kanu hier unbeschadet hindurchzubringen, muß jeder Bootsbesatzung eine Rudern/Segeln-Probe +3 gelingen. (Für jedes Besatzungsmitglied, dem eine Probe mißglückt, nimmt das Kanu W6 Punkte Rumpfschaden.)

4-8 Durch das Hochwasser sind einige Bäume entwurzelt

worden, die nun den Fluß hinuntertreiben. Dieses Treibgut kann den dünnwandigen Booten sehr gefährlich werden. Um einen Zusammenstoß zu vermeiden, muß jeder Ruderer eine Talentprobe ablegen. (Für jede mißglückte Probe nimmt das Kanu 2W6 Punkte Rumpfschaden.)

9-10 In einiger Entfernung sehen die Helden eine Gruppe weidender Elche. Wenn sie die Tiere nicht provozieren oder bejagen, verhalten sie sich friedlich. Ansonsten greift ein Elchbulle die Boote an. (Jede gelungene Attacke des Elchs, die gegen Charaktere in einem Kanu gerichtet ist, bedeutet einen zusätzlichen Schaden am Boot von W6.)

Die Werte des Elchbullen:

MU 15, AT 11, PA 8, LE 40, RS 3, TP 2W+2,

GS 11, AU 45, MR -2, MK 20

Ein Elch liefert durchschnittlich 120 Rationen Fleisch.

11-12 Die Gefährten Phileassons gelangen an einen Flußabschnitt, wo der Enqui ein so großes Gebiet überschwemmt hat, daß es sehr leicht ist, die Hauptströmungsrichtung zu verlieren und sich zu verirren. Lassen Sie die Spieler diskutieren, wer in dieser kritischen Lage bestimmen soll, in welche Richtung gerudert wird. Sobald ein Anführer feststeht, würfeln Sie für ihn eine Orientierungsprobe +4 aus. Besteht der Held, wird weiterhin in die richtige Richtung gerudert. Mißglückt die Probe, hat sich die Gruppe verirrt und verliert einen ganzen Tag, bis sie zum Hauptstrom zurückfindet.

13-14 Die Helden sehen Beorn und seine Leute auf einer flachen Flußinsel lagern. Die Konkurrenten müssen offensichtlich Schäden an den Kanus ausbessern. Bis zum Einbruch der Nacht dauert es noch zwei Stunden. Die Helden können nun einen kleinen Vorsprung herausfahren.

15-16 An einer steilen Böschung lassen sich Spuren eines Lagerplatzes entdecken. Halten die Helden und gelingt einem von ihnen eine Fährtsuche-Probe, so können sie feststellen, daß Beorn hier vor kurzem gelagert hat und einen Vorsprung von wenigen Stunden hat.

17-18 Auf die langgestreckte flache Insel, die sich die Gefährten als Lagerplatz ausgesucht haben, hat sich ein Schwarzbär vor dem Hochwasser geflüchtet. Wenn sie diesen Platz nicht schnellstens wieder verlassen, kommt es zur Auseinandersetzung mit dem hungrigen Bären.

Die Werte des Schwarzbären:

MU 15, AT 9 (2AT/KR), PA 7, LE 60, RS 3, TP 2x(2W+1),

GS 5, AU 60, MR -2, MK 30

Ein Schwarzbär liefert etwa 180 Portionen Fleisch.

19 Die Helden treffen auf eine Gruppe nivesischer Jäger, die ihre Boote auf eine kleine Insel gezogen haben. Die Gefährten werden zu einer gemeinsamen Mahlzeit eingeladen. Kommt das Gespräch auf das "Tal der Träume", warnen die Jäger ausdrücklich vor diesem Ort, weil in dem Tal etwas lauert, das den Verstand verwirrt.

20 Eine große Goblinsippe wurde durch das Hochwasser vom Festland abgeschnitten. Sie betteln die Helden um Nahrungsmittel an, da ihre eigenen Vorräte fast gänzlich erschöpft sind. Werden sie gefragt, warnen auch die Goblins ausdrücklich vor dem "Tal der Träume", das tabu sei. Wer dort hingehet, dem verwirren böse Geister die Sinne.

Schäden an den Kanus

Meisterinformationen:

Nicht alle Kanus, die Phileasson eingekauft hat, sind gleich stabil. Bestimmen Sie mit $3W6+10$, wieviele Trefepunkte der Rumpf eines Bootes besitzt. Bis zu sechs Schadenspunkte kann ein Kanu hinnehmen, ohne so stark beschädigt zu sein, daß es nicht mehr schwimmen kann. Ist der Schaden größer, muß es umgehend an das nächstgelegene Ufer gesteuert werden. Ein Kanu mit sieben bis zwölf Schadenspunkten wird innerhalb der nächsten W20 Spielrunden sinken. Bekommt ein Kanu mehr als zwölf Schadenspunkte ab, bricht es auseinander und sinkt auf der Stelle.

Bei einer gelungenen Holz- oder Lederbearbeitungsprobe, erschwert um den Schaden am Kanu, kann das Boot innerhalb von zwölf Stunden wieder repariert werden.

Nimmt das Kanu Schaden, müssen alle Ruderer eine Rudern/Segeln- Probe $+4$ ablegen. Scheitert eine der Proben, kentert das Boot. Würfeln Sie die Konsequenzen auf folgender Tabelle mit W6 aus:

- 1 Das Boot treibt mit der gesamten Ausrüstung davon. Den Helden bleibt nur, was sie am Leib tragen.
- 2 Die Hauptwaffe jedes Helden geht verloren.
- 3-4 Jeder Held verliert ein wichtiges Ausrüstungsstück.
- 5-6 Die gesamte Ausrüstung kann geborgen werden.

Die Stromschnellen

Allgemeine Informationen:

Der Enqui wird immer schmaler und wilder, je weiter die Gefährten sich seiner Quelle nähern. Das Gelände wird jetzt felsig und ist wieder besser zu begehen. Die Sümpfe und Marschen haben die Helden hinter sich gelassen. Bald machen Stromschnellen es unmöglich, mit den Kanus noch weiter flußaufwärts zu gelangen.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie Ihren Spielern immer häufiger mit Zuschlägen versehene Rudern/Segeln-Proben ab, wenn sie versuchen, sich durch die Stromschnellen zu kämpfen. Irgendwann sollte die Gruppe dann auf die Idee kommen, die Kanus an Land zu ziehen und dem Enqui zu Fuß bis zur Quelle zu folgen. Die Helden sind nun noch knapp 40 Meilen vom "Tal der Träume" entfernt, eine Distanz, die sie in zwei Tagen überbrücken können.

Eine aufregende Nacht

Spezielle Informationen:

An dem Abend, nach dem die Helden ihre Kanus zurückgelassen haben, werden sie Zeugen von zwei ungewöhnlichen Naturschauspielen. Zur Mitte der Nacht kann die Wache beobachten, wie ein unglaublich großer, hell leuchtender

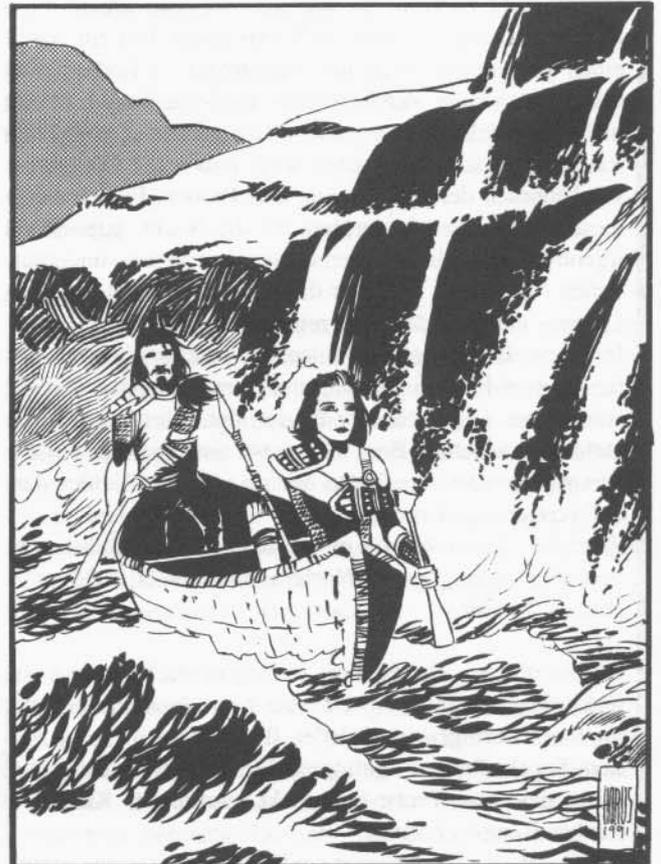
Stern vom Himmel stürzt. Einen Moment lang scheint er über dem Lager der Helden zu verharren. Dann verschwindet er nördlich hinter den Bergen, genau in die Richtung, in die die Abenteurer am nächsten Tag weiterziehen werden.

In den frühen Morgenstunden herrscht plötzlich eigentümliche Stille. Kein Tierlaut ist mehr zu hören, kein Lufthauch regt sich. Selbst der unaufmerksamsten Wache kann diese unnatürliche Stille nicht entgehen. Es ist, als hielte die Natur den Atem an. Dann erschüttern einige heftige Stöße die Erde. Alle Helden, die bislang noch geschlafen haben, werden sofort wach. In kurzer Distanz zum Lager fliehen in Panik einige Hirsche durchs Gebüsch. Nach wenigen Minuten normalisiert sich die Lage wieder. Das Erdbeben ist vorbei. Die Tiere beruhigen sich.

Meisterinformationen:

Charaktere mit hohem Aberglaubenwert werden nach dieser Nacht der Vorzeichen in heller Panik sein und spätestens nach dem Erdbeben kein Auge mehr zutun. Alle Proben, die sie am nächsten Tag ablegen, sind pauschal um einen Punkt erschwert. Beide Ereignisse stehen in Übereinstimmung mit Cunias Prophezeiung und weisen darauf hin, daß das Finale des Abenteuers unmittelbar bevorsteht.

Der Zwerg Eigor ist übrigens der Meinung, daß es sich bei dem Erdbeben um ein Vorzeichen Ingerimms handle und der folgende Tag ein außerordentlicher Glückstag sein werde.



Das "Tal der Träume"

Allgemeine Informationen:

Nichts an diesem Tal wirkt ungewöhnlich, und die Gerüchte, die die Helden bisher über diesen Ort gehört haben, scheinen wohl doch nicht mehr als Altweibergewäsch zu sein. Ein über viele Meilen langgezogener Talkessel öffnet sich vor der Gruppe. Die Bergflanken sind dicht bewaldet. Von einer Steilklippe stürzt ein tosender Wasserfall, der Quell des Enqui. Nicht weit entfernt vom Wasserfall liegt vor den Klippen ein kleiner Hügel, der künstlich errichtet zu sein scheint.

Meisterinformationen:

Es ist später Nachmittag, als die Gefährten Phileassons das Tal erreichen. Kündigt jemand aus der Gruppe, an eine Fährtsuche-Probe abzulegen, stößt er auf Spuren von Beorn und seinen Leuten. Sie können vor kaum mehr als zwei Stunden hier vorbeigekommen sein.

Auf dem Weg zum Wasserfall kommen die Charaktere an einem 50 Schritt durchmessenden Krater vorbei. Hier ist die Sternschnuppe eingeschlagen, die sie in der letzten Nacht beobachteten. Abenteurer, die sich hier aufhalten, können pro Spielrunde W20 Unzen Kometenerz bergen. Mehr als 500 Unzen des kostbaren Metalls lassen sich nicht finden. Zwerge müssen gegen ihre Goldgier anwürfeln, um an dem Krater vorbeigehen zu können, ohne nach dem wertvollen Metall zu suchen. (Jeder Aufenthalt vergrößert Beorns Vorsprung!)

Der Hügel bei der Quelle ist einem Grabhügel nicht unähnlich. In seiner Westflanke klappt ein breiter Riß und gibt den Blick auf eine Höhlung in seinem Inneren frei. Von dort steigt ein mörderischer Gestank auf. Über eine Rampe aus Geröll kann man nun in den Hügel hinabsteigen. Der Riß entstand in der letzten Nacht durch das Erdbeben. Hier sind die Spuren von Beorn und seinen Leuten unübersehbar. Mindestens zwei von ihnen sind in den Hügel hinabgestiegen. Nur wer eine Fährtsuchen-Probe +5 besteht, bemerkt, daß es Spuren gibt, die darauf hindeuten, daß noch bevor Beorn kam, etwas Menschengroßes auf allen Vieren aus dem Hügel herausgerobbt kam.

Nur wenn die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht den Grabhügel untersuchen, haben sie eine Chance, den König vor Beorn zu finden. Ansonsten verlieren sie soviel Zeit, daß ihnen ihr Konkurrent zuvorkommt. Folgen Phileasson und seine Gefährten den Spuren, müssen sie eine Fährtsuchenprobe +6 bestehen, um die Spur Fenvariens nicht zu verlieren. Den Spuren Beorns und seiner Leuten zu folgen, ist leicht, führt aber in die Irre, da sie nach einigen hundert Schritt Fenvariens Fährte verloren haben und in eine falsche Richtung gegangen sind. Gehen die Helden nicht in die Irre, werden sie bei 1-5 auf W20 den hohen König noch vor Beorn dem Blender finden. Verlieren sie unnötig Zeit mit der Untersuchung des Grabhügels, ist die Gruppe selbst Schuld, wenn sie die elfte Aufgabe nicht löst, denn es gab Indizien genug dafür, daß die Zeit knapp ist.

Das Gefängnis des Fenvariens

Meisterinformationen:

Es ist mehr als 1000 Jahre her, daß Getreue des "Namenlosen" in diesem abgelegenen Tal einen Kerker für Fenvariens errichteten. Ihr finsterner Gott hatte sein Interesse an dem König des alten Elfenvolkes verloren und widmete sich schon lange anderen Plänen. Mit dem "Stab der Nacht" raubte er dem hohen König den Verstand und ließ ihn - gemeinsam mit seinen letzten lebenden Gefährten - in ein Gefängnis sperren, aus dem sie aus eigener Kraft nicht fliehen konnten. Erst das Erdbeben der letzten Nacht öffnete Fenvariens den Weg in die Freiheit. Doch was kann ein Wahnsinniger mit Freiheit anfangen?

Alle Räume in diesem Hügel, wo man Fenvariens und sein Gefolge quasi lebendig begraben hat, haben eine starke magische Aura.

Die Wände aller Räume sind mit schlichten Reliefs bedeckt, die Feste in den Palästen von Tie'Shianna oder Jagdszenen in blühenden Wäldern zeigen. Dieser einfache Wandschmuck wurde von den Elfen während ihrer schier endlosen Gefangenschaft gefertigt.

Decken, Wände und Böden der Kammern und Gänge in diesem Hügel sind aus grauem Granit gefertigt. Ohne Spitzhacken oder Brecheisen ist es unmöglich, diese überaus stabilen Mauern zu durchbrechen.

Raum 1 - Die Kloake

Spezielle Informationen:

Der westliche Teil der Decke dieses Raumes stürzte während des Erdbebens in der vergangenen Nacht ein. Ein steiler Geröllhang führt von hier nun in die Freiheit. Der Boden des Raumes ist mit einer knöcheltiefen Schicht aus übel stinkenden Schlamm bedeckt. Wer hier hindurchwaten will, muß eine Selbstbeherrschungssprobe bestehen oder sich erbrechen. Bis er sich und seine Kleidung gründlichst gereinigt hat, verliert der Charakter zwei Punkte Charisma.

Meisterinformationen:

Wozu dieser Raum ursprünglich gedacht war, läßt sich nicht sagen. Da es in diesem Gefängnis keinen Ort gab, an dem die Elfen ihre Notdurft verrichten konnten - eine der subtilen Martern, mit denen die Diener des "Namenlosen" die Gefangenen bedachten - mußten sie den einzigen mit einem Abfluß versehenen Raum dazu benutzen.

Kurz vor der Öffnung zur zweiten Kammer stoßen sie, während sie sich mühselig vorwärtsarbeiten, mit den Füßen an etwas Festes, das in dem Unrat verborgen liegen muß. Kurzes Tasten mit den Händen fördert zersplitterte Knochen und einen Schädel zu Tage. Bei einer Probe +5 auf das Talent Heilkunde Wunden kann zweifelsfrei bestimmt werden, daß es sich um elfische Knochen handelt. Außerdem wird dem Untersuchenden klar, daß die Hohlknochen

zerschmettert wurden, um das Knochenmark aus ihnen herauszukratzen. Ein grausiger Akt von Kannibalismus, den Fenvariens in seiner geistigen Umnachtung beging, als sein letzter Gefährte starb.

Raum 2 - Die Kammer der Speisung

Spezielle Informationen:

Ein großer Block aus poliertem schwarzen Basalt steht in der Nordhälfte dieser Kammer. Auf ihm sind die köstlichsten Speisen hergerichtet. Alles wirkt frisch und duftet gut. In diesem Raum finden sich sehr viel weniger Fäkalien als in der ersten Kammer, ganz so, als habe man darauf geachtet, ihn sauber zu halten. Mehrere dünne Lichtbahnen durchziehen die Kammer.

Meisterinformationen:

Bei dem Basaltblock handelt es sich um ein magisches Artefakt, mit dem die Ernährung der Gefangenen sichergestellt wurde. Er ist ständig mit frischen Speisen und Getränken gedeckt, egal wieviel man von ihm wegnimmt. Schafft man den Basaltblock aus dieser Kammer, verliert er seine magischen Fähigkeiten. Die Lichtbahnen, die die Kammer ein wenig erhellen, stammen von schmalen Belüftungsschächten, die sich in der Decke der Kammer befinden. Die meisten Schächte sind durch das Erdbeben allerdings zerstört worden. Über diese Schächte konnten Jäger, die auf ihren Streifzügen den Hügel bestiegen haben, Stimmen aus dem Innern hören, und so entstanden bei den Orks und Nivesen dieser Region die Geschichten vom Volk, das in den Hügeln wohnt. Zusammen mit den merkwürdigen Illusionen, die hier gelegentlich die Sinne des Wanderers verwirren, sind sie der Grund, warum dieses Tal von den Schamanen als tabu erklärt wurde.

Raum 3 - Die Kammer der Toten

Spezielle Informationen:

In den Wänden dieser Kammer befinden sich zehn große Nischen. Sie sind jeweils gut zwei Schritt lang und etwas weniger als anderthalb Schritt hoch. In acht der Nischen liegen Skelette. Diese Kammer ist wieder deutlich stärker mit Kot verdreckt als der letzte Raum.

Meisterinformationen:

Die Nischen waren ursprünglich als Schlafplätze für die Elfen gedacht. Wenn sie starben, wurden sie von ihren Kameraden hier aber auch bestattet. Nur die Nische von Fenvariens und dem letzten Elfen, der starb - und dessen Überreste die Abenteurer bereits gefunden haben - sind leer. Sollte einer der Gefährten Phileassons auf die Idee kommen, die Knochen der toten Elfen einzusammeln, um sie bei Gelegenheit in einem Boot auszusetzen, sollte er 50 Extra-Abenteurpunkte erhalten, weil er die Totenriten der Elfen so verinnerlicht hat. Das Boot wird auf wunderbare Weise seinen Weg zu den "Inseln im Nebel" finden und den "Lichtern" der toten Gefährten Fenvariens wird so

die Möglichkeit zur Wiedergeburt in einem neuen Körper geschenkt.

4 Der Eingang in den Hügel

Meisterinformationen:

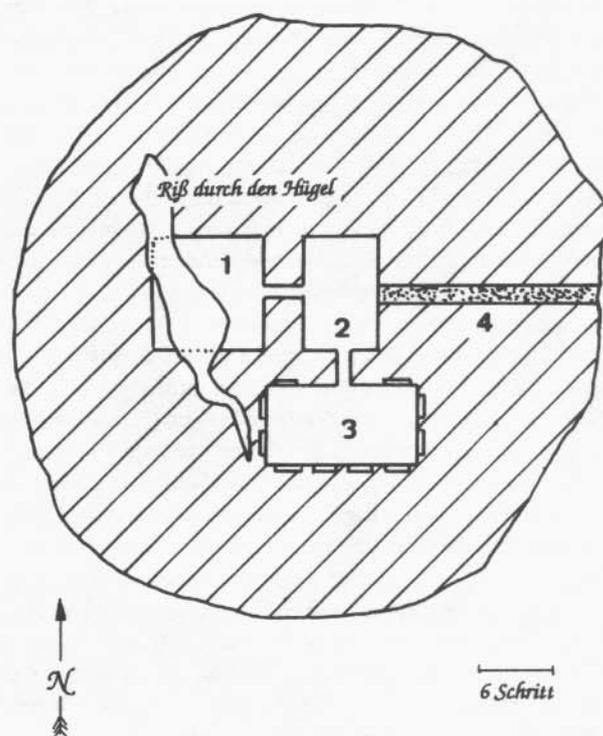
Diesen Gang werden die Helden nur finden, wenn sie beginnen, die Erdschicht des Hügels abzutragen. Im "Raum der Speisung" deutet in der sauber gemauerten Ostwand nichts auf die Existenz dieses Ganges hin. Durch ihn wurden die Elfen in ihr Gefängnis gebracht. Danach wurde der Eingang zum Grab vermauert und der ganze Gang mit Geröll aufgefüllt.

Ein Flimmern in der Ferne

Allgemeine Informationen:

Folgen die Helden erfolgreich der Fährte Fenvariens, können sie nach einer halben Stunde Fußmarsch zwischen den Bäumen am Südennde des Tals ein seltsames Flimmern erkennen. Je näher sie diesem Phänomen kommen, desto stärker verändert sich der Wald um sie herum. Die Bäume werden immer größer, fremdartige schöne Blumen, wie sie sie nur von den "Inseln im Nebel" kennen, bedecken den Boden des Waldes. Plötzlich wachsen neben den Helden zwei riesige Orchideen aus der Erde. Hufgetrappel und Stimmen sind in der Ferne zu hören.

Das Gefängnis des Fenvariens



Meisterinformationen:

Die Helden bewegen sich durch ein Gebiet, das unter dem Einfluß der ungelenkten Zauberkraft Fenvariens steht. Ohne daß er es weiß, werden seine Träume als Illusionszauber manchmal ins Tal projiziert. Da der König aber nicht nur von Hoffesten und Jagdausflügen träumt, sondern oft auch von Alpträumen über das Gemetzel vor Tie'Shianna und die Schrecken, die ihm in der Gefangenschaft begegneten, heimgesucht wird, hatte das Tal unter den Jägern der Region schon bald den Ruf, die Sinne zu verwirren und ein Ort namenloser Schrecken zu sein. Schamanen, die nach hier kamen, um das Phänomen zu untersuchen, konnten die Ursache nicht herausfinden. Nur der Name, den sie dem Ort gaben, verrät, daß sie der Wahrheit näher kamen als andere Sterbliche, denn fortan hieß diese Gegend das "Tal der Träume" und galt als tabu. Wenn die Gefährten sich nicht unnötig am Grabhügel aufgehalten haben und den Spielern Würfelglück beschieden war, finden sie den hohen König noch vor Beorn inmitten der Illusion eines Elfenwaldes. In diesem Fall sehen sie einen alten gebrechlichen Mann schlafend unter einem Baum liegen. Ansonsten ist der Schläfer bereits von Beorn und seinen Gefolgsleuten umringt, die ihn mit einer Mischung aus Neugier und Abscheu beobachten.

Fenvariens

Spezielle Informationen:

Was 3000 Jahre Gefangenschaft aus dem König der Elfen gemacht haben, ist alles andere als schön anzuschauen. Vor den Helden liegt ein ausgemergelter, nackter, alter Mann im Gras. Narben von Flechten und anderen Hautkrankheiten entstellen seinen Körper. Mitten auf der Stirn hat er eine von fauligem Fleisch umgebene Wunde. Langes, silbergraues Haar hängt in wirren Strähnen von seinem Haupt herab. Die Augen sind in blauschwarze Höhlen eingesunken. Wenn Fenvariens wach ist, wandert sein Blick ständig hin und her, ohne auch nur eine Sekunde zu verharren. Die meisten seiner Zähne fehlen, und im Schlaf rinnt ihm ein feiner Speichelfaden aus dem Mundwinkel. Ganz offensichtlich ist der hohe König wahnsinnig. Er spricht nur selten und wenn er den Mund öffnet, dann redet er unzusammenhängend und unverständlich. Obwohl er sehr schwächlich aussieht, kann er in seinem Wahn erstaunliche Kräfte entwickeln, und es sind mindestens vier starke Arme notwendig, um ihn von einem Unsinn, den er sich in den Kopf gesetzt hat, abzuhalten.

Meisterinformationen:

Fenvariens ist ein friedlicher Irrer. Meistens träumt er mit offenen Augen vor sich hin und bereitet den Charakteren keine Schwierigkeiten. Zu turbulenten Ereignissen kann es allerdings kommen, wenn er mitten in Ortschaften durch seine Träume illusionäre Landschaften entstehen läßt. Außerdem geht ein übler Gestank von ihm aus, und es ist einige Arbeit mit Bürste und Seife notwendig, damit man

es in seiner Nähe aushalten kann. Daß es sich bei dieser bemitleidenswerten Kreatur wirklich um einen Elfen handelt, beweisen seine spitzen Ohren. Das Mal auf seiner Schulter weist ihn als Sternenträger aus. Da sich im ganzen Tal kein zweiter Elf finden läßt, dürfte für die Helden bald außer Zweifel stehen, daß es sich bei dem Irren tatsächlich um den hohen König aus Tie'Shianna handelt. Die nicht verheilende Wunde auf der Stirn Fenvariens stammt von der Berührung mit dem "Stab der Nacht", wodurch ihm der "Namenlose" den Verstand raubte. Kein Zauber, den die Helden oder anderer menschlicher Magier Aventuriens kennen, kann dem König seinen Verstand wiedergeben. Abdul al Mazered versteht sich hervorragend mit dem wahnsinnigen König. Die beiden verbringen viel Zeit miteinander. Der Sinn der aberwitzigen Gespräche, die sie führen, bleibt normalen Menschen jedoch verschlossen.

Das Ende des elften Abenteuers

Meisterinformationen:

Was die Helden im "Tal der Träume" gefunden haben, dürfte kaum ihren Vorstellungen vom hohen König der Elfen entsprechen. Demzufolge wird sich wahrscheinlich einige Frustration in der Gruppe breitmachen, und noch vor Shajas letzter Prophezeiung dürfte wohl jedem klar sein, daß es im abschließenden Abenteuer darum gehen muß, Fenvariens von seinem Wahnsinn zu heilen.

Sollte Beorn die elfte Aufgabe gelöst und Fenvariens vor den Gefährten Phileassons gefunden haben, gibt es ein Patt zwischen den beiden Wettparteien. Auch Beorn hat ein Mammut gefangen und nach Thorwal verschifft, durch Pardona erlangte er unfreiwillig wesentlich tieferen Einblick in die Geheimnisse des Himmelsturms als die Helden, und auf seinem Weg nach Festum fand er auch den Silvanden Fae'den Karen, worauf es bei der dritten Aufgabe eigentlich ankam. Bei den folgenden Aufgaben erlangte er je nach dem Verlauf ihres Abenteuers entweder den Largala'hen oder das Schwert des Erm Sen. Auf jeden Fall bekam er den Zahn einer Seeschlange. So hatte jede Partei nach der Hälfte der zwölf Abenteuer fünf Aufgaben erfolgreich gelöst. Das versunkene Tie'Shianna erreichten die Konkurrenten gemeinsam und während Beorn sofort zu den "Inseln im Nebel" gelangte, mußten die Gefährten zwei weitere Aufgaben bewältigen, um in den Besitz von "Taubralir" zu gelangen und sich so einen Weg in die andere Welt zu öffnen.

Da Beorn diese Aufgaben durch einen Glücksfall nicht lösen mußte, um zum Ziel zu gelangen, hat Cunia, die Vorsteherin des Travia-Tempels in Thorwal und oberste Schiedsrichterin in diesem Rennen, entschieden, daß er daraus keinen Nachteil erleiden soll. Deshalb rechnet sie ihm wenigstens eine der Aufgaben, an denen er seine Fähigkeiten nicht erproben konnte, als gelöst an. (Daß für diese Entscheidung eine größere Spende Beorns an den Tempel der Travia eine Rolle spielte, ist natürlich nichts

weiter als ein übles Gerücht!) Die Aufgabe auf den "Inseln im Nebel" lösten beide Parteien gemeinsam. Wenn es Beorn nun gelungen ist, Fenvarien zuerst zu finden, steht es unentschieden. Beide Gruppen haben dann neun Aufgaben erfolgreich gelöst! Ein niederschmetterndes Ergebnis für die Helden, die sich im Gegensatz zu Beorn während der Wettfahrt (hoffentlich) immer anständig verhalten haben. Die Lösung der letzten Aufgabe bringt nun die Entscheidung über Sieg oder Niederlage.

Die Verteilung der Abenteuerpunkte

Haben die Charaktere Fenvarien vor Beorn gefunden, erhalten sie je 100 AP, ansonsten nur 50. Weitere 100 AP sollten Sie für rollengerechtes Spiel unter der Gruppe verteilen. Wer auf die Idee kam, die Knochen der toten Elfen im Grabhügel einzusammeln, um sie bei nächster Gelegenheit in ein Totenboot zu legen und aufs Meer treiben zu lassen, hat sich weitere 50 Abenteuerpunkte verdient.

Das zwölfte Abenteuer

Die Prophezeiung

Meisterinformationen:

Gemeinsam schlagen Beorn und Phileasson mit ihren Getreuen ein Lager im "Tal der Träume" auf. Alle warten am Abend nach der ersten Begegnung mit Fenvarien auf die Prophezeiung der Shaja, aus der die letzte Aufgabe im Wettkampf der beiden Thorwaler hervorgeht. Beide Parteien teilen sich in dieser Nacht die Wachen.

Einige Stunden vor dem Morgengrauen richtet sich Shaja unvermittelt von ihrem Lager auf. Sie schlägt die Decke zurück, huscht zum Lagerfeuer und nimmt einige abgebrannte Holzscheite mit. Dann schleicht sie leise zu einem nahegelegenen Felsen. Bei allem, was die Travia-Geweihte nun tut, ist sie in Trance, ist sich also ihrer Handlungen nicht bewußt. Belasca, die dunkelhaarige Magierin aus dem Gefolge Beorns, hält gerade Wache, während dies geschieht. (Sollte auch einer der Charaktere auf Wache sein, weil Phileassons Gefährten Beorn und seinen Leuten nicht trauen, winkt Belasca ihm zu, gemeinsam der Travia-Geweihten zu folgen, um zu schauen, was Shaja tun wird.) Die Geweihte hat sich indessen vor einem Felsblock niedergelassen und beginnt mit den verkohlten Enden der Holzscheite Buchstaben auf den Fels zu malen. Als sie fertig ist, schleicht sie zum Lager zurück und legt sich schlafen. Auf dem Fels steht folgender Text:

"Welche in Geschenk ist ein Lied! Es vermag Kummer zu heilen, wo Worte allein nutzlos bleiben. Es vermag die Wogen des krausen Verstandes zu glätten und schenkt Vergessen, wo Erinnerung Qual bedeutet. Dort wo die Nivesen in einer Nacht eine Woche gewinnen, wohnt die, die allein den Bann brechen kann. Bringt sie zum leidenden Freund und ihm wird geholfen sein!"

Belasca begreift sofort, was dieser Text bedeutet. Sollte einer der Helden mit ihr auf Wache gestanden haben, legt sie einen SOMNIGRAVIS auf ihn. (Belasca hat CH 16, KL 14 und einen Talentwert von 6 in diesem Zauber.) Der arglose Wächter wird erst am nächsten Morgen sehr unsanft von Phileasson geweckt werden. Im Schutz eines SILENTIUM, den Belasca auf das Lager legte, haben Beorn und seine Leute schon vor Stunden das Nachtlager verlassen. Fenvarien haben sie mitgenommen. (Auch wenn er die elfte Aufgabe nicht gelöst haben sollte, läßt Beorn

Fenvarien aus dem Lager entführen.)

Die zwölfte Prophezeiung enthält die verschlüsselte Botschaft, daß ein Zauberlied den Elfenkönig heilen könnte. Der Ort, an dem die Nivesen in einer Nacht eine ganze Woche gewinnen, ist natürlich der Silvanden Fae'den Karen, in dem sie während des großen Viehtriebs am Ende des Winters ihre Herden weiden lassen. Die Helden kennen diesen Wald von ihrem dritten Abenteuer, und es dürfte ihnen nicht allzu schwer fallen, auf die Idee zu kommen, daß Niamh Goldhaar mit ihrer ungewöhnlichen Zauberkraft den König vielleicht von seinem Wahn heilen kann. Der letzte Satz der Prophezeiung besagt eindeutig, daß die Aufgabe gelöst ist, wenn man Niamh zu Fenvarien bringt. So haben die Helden auch ohne den hohen König die Chance, die Prophezeiung nach ihrem Wortlaut zu erfüllen.

Eine Fährtsensuche-Probe +2 ergibt, daß Beorn das Tal in östlicher Richtung verlassen hat. Phileasson vermutet, daß er über Land den Zauberwald erreichen will. Seiner Meinung nach dürfte der Weg über See allerdings bedeutend schneller sein. Deshalb gibt er Befehl, nach Enqui zurückzukehren. Die Reise zurück verläuft wie der Hinweg. Für die Kanufahrten gelten dieselben Begegnungstabellen. Obwohl die Helden nun mit der Strömung rudern und schneller vorankommen, dauert der Rückweg einen Tag länger, denn sie müssen noch quer über den großen See südlich von Enqui rudern. Dieses Stück Weg haben sie vor zwei Wochen auf dem "Seeadler" zurückgelegt.

Abschied von Enqui

Spezielle Informationen:

Die Schiffsbesatzung Phileassons ist überrascht und erfreut, ihren Kapitän so schnell wiederzusehen. Außerdem sind die Thorwaler froh, das unfreundliche Enqui verlassen zu können. Wiederholt hatte es Auseinandersetzungen zwischen den Seeleuten und den Einwohnern der auf Pfählen errichteten Stadt gegeben. Zum Schluß ankerten die Thorwaler aus Sicherheitsgründen eine Meile nördlich der Stadt im Delta des Svellt. Phileasson, der über Beorns Heimtücke noch immer verärgert ist, beschließt durchzugreifen. Für den nächsten Tag befiehlt er allen Gefolgsleuten, Waffen und Rüstungen zu polieren und ihre besten Gewänder anzulegen.



Mit dem Morgennebel des nächsten Tages gleitet der gefechtsbereite "Seeadler" in den Hafen von Enqui. Zehn Mann bleiben als Schiffswache zurück. Dem Rest der Besatzung gibt Phileasson eine Stunde, um sich für die unfreundliche Behandlung zu revanchieren. Als der "Seeadler" Enqui verläßt, ist das Schiff hoch mit Beute beladen. Das Unternehmen war erfolgreich. Nur drei Thorwaler wurden während der freundlichen Dispute mit den Einwohnern der Pfahlstadt ernstlich verletzt. Zwei Handelskontore haben leider durch einen unglücklichen Zufall Feuer gefangen. Wie sich die Spielercharaktere bei dieser Aktion verhalten, bleibt ihnen überlassen. Auf Thorwaler ist man in Enqui in der nächsten Zeit jedenfalls nicht gut zu sprechen. Durch diesen Schachzug Phileassons ist die Besatzung von Beorns "Seeschlange", die ebenfalls vor der Stadt ankerte, gezwungen, das Delta des Svellt zu verlassen, denn sie müßte stündlich mit der Rache der Stadtbewohner rechnen, die zwischen Thorwalern keine Unterschiede machen werden.

Wieder auf See

Spezielle Informationen:

Quer durch den Golf von Riva steuert Phileasson nun die Mündung des Oblomon an, um mit dem "Seeadler" so weit wie möglich den Strom hinaufzufahren. Auf diese Weise hofft Phileasson, schneller voranzukommen als Beorn, von dem er annimmt, daß er sich in Tjolmar Pferde besorgt hat,

um quer durch die nördliche Tundra über Gerasim und Norburg zum Silvanden Fae'den Karen zu gelangen.

Meisterinformationen:

Für die drei Tage auf See verwenden Sie die Begegnungstabelle aus dem vorangegangenen Abenteuer. Leider erweist sich der sandige Oblomon selbst für ein Drachenboot mit seinem geringen Tiefgang als schwer schiffbar. Schon bald muß Phileasson seinen Plan aufgeben, vielleicht bis Oblarasim mit dem "Seeadler" vorzustößen. Da auch die günstige Zeit des Frühjahrshochwassers vorbei ist und der Wasserspiegel des Flusses täglich fällt, wäre es töricht, ein unnötiges Risiko einzugehen. So wechseln Phileasson und seine erprobtesten Kampfgefährten schon bald wieder auf die Kanus über, die der Kapitän wohlweislich mit an Bord genommen hatte. Den "Seeadler" schickt Phileasson mit der Anweisung nach Riva, dort bis zum Ende des Monats Ronda auf seine Rückkehr zu warten.

Die Kanufahrt auf dem Oblomon verläuft ohne weitere Zwischenfälle, bis die Helden nach drei Tagen Oblarasim erreichen.

Oblarasim

Allgemeine Informationen:

Schlammige Wege, schmutzige Zelte und rasch gezimmerte Hütten verunzieren das Bild des bis vor kurzem noch so friedlichen kleinen Städtchens Oblarasim. Das Gerücht, man habe hier Gold im Oblomon gefunden, lockt immer mehr Glücksritter aus ganz Aventurien in diese Siedlung. Dies geschieht sehr zum Ärger der Auelfen, die noch fast die Hälfte der Einwohner dieses Ortes stellen. Zehn Meilen flußauf und flußab von Oblarasim wimmelt es von Goldgräbern, die entlang des Ufers Gebiete abstecken, für die sie das alleinige Schürfrecht beanspruchen. Abends kommt das Gesindel in die Stadt, um sich sinnlos zu besaufen, Schürfausrüstung und Lebensmittel zu kaufen.

Spezielle Informationen:

Die Preise in Oblarasim sind mittlerweile vollkommen überhöht. Für Lebensmittel zahlt man das Doppelte. Pferde und Mulis sind unerschwinglich geworden. Schlägereien auf offener Straße und in der einzigen Kneipe des Städtchens sind an der Tagesordnung. Niemand wagt sich noch unbewaffnet auf die Straße, und es kommt nicht selten vor, daß man morgens im Fluß treibend die Leiche eines Goldgräbers findet, der noch am Abend zuvor allen von seiner reichen Schürfstelle erzählt hat.

Meisterinformationen:

Nach zwei Tagen gibt Phileasson es auf, in Oblarasim Pferde kaufen zu wollen. Die wenigen Tiere, die es noch gibt, sind überteuert und in einem erbärmlichen Zustand. Geben die Helden hier leichtfertig viel Geld aus, werden sie abends das Opfer eines Raubüberfalls. Obwohl es

reichlich Zeugen gibt, wird ihnen niemand zu Hilfe kommen. Menschliche Passanten schauen dem Kampf zu und schließen Wetten auf den Ausgang ab, und den Elfen ist es nur recht, wenn sich die lästigen Menschen untereinander umbringen.

Die Straßenräuber sind um drei in der Überzahl.

Die Werte eines Straßenräubers:

MU 12, LE 38, AT 11, PA 9, RS 2, TP 1W+2 (Knüppel, Kurzschwert), **GS GST 1, AU 50, MR 1, MK 15**

Eine besondere Attraktion in Oblarasim ist Lomos Ringerbühne. Gegen ein Ringgeld von zwei Silbertalern kann hier jeder gegen einen der Kämpfer Lomos antreten. Als Preis winken 10 Dukaten, wenn man es schafft, einen der Champions zu besiegen. Jede Art des waffenlosen Kampfes ist im Ring erlaubt. Seine bislang ungeschlagenen Favoriten sind Robar, "der Ogerwürger von Uhdenberg", ein glatzköpfiger, fetter Ringer mit Bärenkräften und Snypa, "die Pantherkralle", eine athletische, tätowierte Mohin, die mit einem Zat vor wenigen Tagen erst einem leichtfertigen Gegner das Genick gebrochen hat. Beide Kämpfer Lomos kämpfen bis zur Ohnmacht, nicht aber bis zum Tode. Wer im Kampf gegen einen der beiden besteht, braucht keine Angst zu haben, von irgend jemandem in Oblarasim behelligt zu werden. Im Gegenteil, einem solch talentierten Kämpfer würden etliche Angebote gemacht, gegen hohe Gewinnbeteiligung den Schutz von Schürfstellen zu übernehmen.

Die Werte von Robar, dem "Ogerwürger von Uhdenberg":

MU 16, KL 8, CH 9, GE 12, KK 18, LE 65, AT 16, PA 14, RS 0, TP s. Regeln Ringkampf, GS GST 1, AU 83, MR 3, MK 35

Robar wird nach einigen Würfen dazu übergehen, seinen Gegner zu würgen, bis dieser freiwillig aufgibt.

Die Werte Snypas, der "Pantherkralle":

MU 15, KL 11, CH 12, GE 16, KK 14, LE 68, AT 16, PA 14, RS 0, TP s. Regeln Hruruzat, GS GST 1, AU 82, MR 5, MK 40

Snypa ist eine überaus aggressive Kämpferin. Regelmäßig erleiden ihre Gegner im Ring blutige Unfälle. Sie beendet erst dann einen Kampf, wenn ihr Gegenüber um Gnade winselnd am Boden liegt oder bewußtlos aus dem Ring getragen werden muß. Ihren exotischen Kampfstil hat Snypa zu höchster Perfektion entwickelt und immer, wenn sie in den Ring tritt, sind alle Plätze auf den Holzbänken der Arena verkauft.

Der Eintritt bei Lomo kostet fünf Heller.

Gerasim

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage, nachdem sie Oblarasim verlassen haben, errei-

chen die Helden per Kanu Gerasim. Kaum haben sie angelegt, werden die Abenteurer von einigen mit Langbögen bewaffneten Elfen in Empfang genommen, die sie barsch befragen, woher sie kommen und was sie in Gerasim zu suchen haben.

Spezielle Informationen:

Das Beispiel von Oblarasim vor Augen, wollen die Elfen dieser Siedlung auf jeden Fall verhindern, daß ihrer Stadt ein ähnliches Schicksal widerfährt. Goldsucher werden in der Stadt nicht geduldet. Am liebsten sind den Einwohnern Fremde auf der Durchreise. Sind die Elfen erst einmal überzeugt davon, daß die Gefährten wirklich nur zum Pferdekauf hierher gekommen sind, werden sie gleich freundlicher.

Die Stadt Gerasim ist eine sehr ungewöhnliche Siedlung. Es gibt keine Ringmauern oder Palisaden, die die Stadt schützen. Die Häuser sind mit großer Rücksicht auf die Natur zwischen die Bäume des Waldes gebaut und haben gelegentlich recht eigentümliche Formen. Die Bewohner von Gerasim behaupten, daß noch kein Baum des Waldes fallen mußte, um Platz für ein Wohnhaus zu schaffen.

Meisterinformationen:

Unterkunft finden die Helden in der einzigen Gaststätte des Ortes, die den bezeichnenden Namen "Waldesruh" trägt. Die Zeche übernimmt Phileasson. In den nächsten Tagen bietet sich reichlich Gelegenheit, in Kontakt mit Elfen zu kommen. Vielleicht werden einige Gefährten sogar zu einem Jagdausflug in den Wald eingeladen. Kompetente Zauberer und Heiler können sogar einen Gastvortrag in der "Schule des direkten Weges" halten, der örtlichen Magierakademie. Nach vier Tagen kommt eine Sippe Elfen aus den Steppen in die Stadt. Sie bieten erstklassige Pferde zum Verkauf an, die einen Vergleich mit den Shadif der Khom nicht zu scheuen brauchen. Phileasson schenkt die Pferde seinen treuen Gefolgsleuten. Die Helden müssen allerdings selbst für Sättel und Zaumzeug aufkommen.

Über Beorn läßt sich in Gerasim nichts erfahren. Bislang scheint ihn noch niemand hier im Norden gesehen zu haben.

Durch die Prärie

Spezielle Informationen:

Von Gerasim reiten die Helden noch rund 50 Meilen auf verborgenen Pfaden durch den Wald, bis vor ihnen die weite "Karengas-Ebene" liegt. Von nun an folgen sie quer durch die endlose Graslandschaft der Route, die sie vor über einem Jahr beim Viehtrieb der "Rauhwölfe" genommen haben.

Meisterinformationen:

Die weiten Ebenen des Nordens sind nicht annähernd so verlassen, wie man zunächst glauben sollte. Bestimmen sie deshalb einmal täglich mit W20, ob es zu einer Begeg-

nung kommt. Die mit einem Stern gekennzeichneten Begegnungen finden nur einmal statt. Sollten sie ein zweites Mal ausgewürfelt werden, ignorieren Sie das Ergebnis und würfeln erneut.

1-10 Keine Begegnung findet statt.

11 W6 Goblins folgen heimlich der Gruppe. Sie sind sich darüber im Klaren, daß ein Angriff auf die Helden Selbstmord wäre. Sie planen, bei Gelegenheit, wenn die Nachtwache unaufmerksam ist, etwas aus dem Lager zu stehlen.

Die Werte eines Goblins:

MU 9, LE 20, AT 10, PA 7, RS 2, TP 1W+2,

GS GST 1, AU 40, MR -1, MK 10

12 Eine große, von Nivesen gehütete Karenherde kreuzt den Weg der Helden. Die Nomaden laden die Gefährten Phileassons ein, eine Nacht in ihrem Lager zu verbringen. Die Zorganpockenepidemie ist mittlerweile vorüber. Einige Stammesmitglieder sind deutlich von der schrecklichen Krankheit gezeichnet. Wenn die Nivesen erfahren, daß die Helden jene tapferen Männer und Frauen sind, die im vorletzten Winter den Rauhwölfen geholfen haben, werden sie mit unzähligen kleinen Geschenken bedacht, denn durch dieses Tat haben sie sich größte Anerkennung im Volk der Nivesen erworben. (Beschenkt werden sie mit Amuletten aus Karenhorn, Ketten aus Wolfszähnen, kostbar bestickten Handschuhen, Pelzmützen etc.)

Über Beorn dem Blender wissen die Nomaden nichts.

13 W6+2 Silberwölfe versuchen in dieser Nacht, eines der Pferde der Helden zu reißen.

Die Werte der Wölfe:

MU 12, AT 9, PA 5, LE 40, RS 3, TP 2W+2,

GS 10, AU 60, MR 2, MK 18

14* Vier Reiter nähern sich der Gruppe. Der vorderste scheint an den Sattel gefesselt zu sein. Es handelt sich hierbei um alte Bekannte: den Thorwaler Sven Gabelbart, den Waldelfen Falnokul und Nirka, das Wolfskind. Der Gefangene ist ein Mörder, der in Festum gesucht wird und glaubte, seinen Häschern in der Weite des Nordlands entkommen zu können. Wie man sieht, geht Sven Gabelbart noch immer seinem Gewerbe als Kopfgeldjäger nach. Die drei begrüßen die Helden ausgelassen und werden sie einige Tage begleiten, um noch einmal von der guten alten Zeit zu plaudern.

15 Den Helden begegnet ein Trupp norbardischer Händler, die mit vier bunt bemalten Wagen durch die Ebene ziehen. Bei ihnen läßt sich alles Erdenkliche kaufen. Allerdings liegen die Waren mindestens 50% über den Listenpreisen.

16 In größerer Entfernung können die Helden einige Goblinjäger auf Wildschweinen reiten sehen. Die Goblins halten respektvollen Abstand und werden sich nicht auf Kampfhandlungen einlassen.

17 Die Gefährten treffen auf eine mehr als 30köpfige adlige Jagdgesellschaft. Für sie sind die Helden nichts anderes als schwerbewaffnete Landstreicher, und die Abenteurer tun gut daran, ihre Zunge in Zaum zu behalten und nichts auf die derben Späße der jungen Adligen zu

geben. Keiner aus der Jagdgesellschaft käme auf die Idee, dieses Gesindel an seinen Tisch einzuladen.

18 Ein einzelgängerisches Warzennashorn fühlt sich durch die Anwesenheit der Helden provoziert und greift die Reitertruppe an. Jeder Charakter muß eine Reiten-Probe +3 ablegen, um dem wütenden Nashorn zu entkommen. Wer dabei aus dem Sattel fällt, kann nur noch betend um sein Leben rennen. Sich diesem Tier zum Kampf zu stellen, wäre im wahrsten Sinne des Wortes todesmutig. Seine ersten, ungestümen Attacken können nicht auf herkömmliche Weise pariert werden, sondern man muß eine Akrobatik- oder Springen-Probe ablegen, um ihnen auszuweichen.

Die Werte des Warzennashorns:

MU 20, AT 9/13*, PA 4, LE 60, RS 4, TP 3W+2/1W+5*,

GS 8, AU 70, MR 3, MK 45

* Der Attackewert 9 bezieht sich auf die ersten W6 ungestümen Angriffe mit 3W+2 TP. Im normalen Kampf gilt dann der AT-Wert 13 mit 1W+5 TP.

19* Die Helden stoßen auf das kleine Sommerlager der "Rauhwölfe". Noch immer hat sich der Stamm nicht von den schweren Verlusten durch die Zorganpocken erholt, und es wird mindestens eine Generation dauern, bis die Schrecken dieses Winters vergessen sind. Die Helden werden von den Nivesen ausgelassen empfangen und mit Geschenken überhäuft. Karens werden geschlachtet, und es wäre sehr unhöflich, wenn die Helden nicht wenigstens drei Tage im Lager blieben, um sich feiern zu lassen. Oblong, Phanta, Tse Kal und Hern'sen, die die Helden während des Viehtriebs begleitet haben, freuen sich besonders über das Wiedersehen. Nur der alte Hethm fehlt. Er ist im vergangenen Winter von einer Jagd nicht mehr zurückgekehrt. Wenn die Abenteurer das Lager verlassen, schenkt man ihnen drei Karens als lebende Fleischration. Wenn die Helden es wünschen, wird sie Hern'sen begleiten, damit sie ohne Probleme den Silvanden Fae'den Karen finden.

20 In dieser Nacht wird eine Kvillotter durch die Wärme des Lagerfeuers angezogen. Sie kriecht bei einem der Helden unter die Decke. Sobald er sich ruckartig bewegt, greift das Tier an. Bei einem Schadenstreffer durch die Schlange, dringt bei 1-10 auf W20 Gift in die Blutbahn ihres Opfers, das 3W6 Kampfrunden lang je 2 SP pro KR verursacht.

Die Werte der Kvillotter:

MU 7, AT 14, PA 0, LE 12, RS 0, TP 1W+3(+Gift),

GS 4, AU 15, MR 5, MK 20

Ungefähr zehn Tage, nachdem sie Gerasim verlassen haben, kommen die Helden in das Gebiet, in dem der Silvanden Fae'den Karen liegt. Da sich der Zauberwald aber äußerlich in Nichts von den anderen Waldinseln dieser Region unterscheidet, ist es nicht ganz leicht, ihn wiederzufinden. Würfeln Sie verdeckt Orientierungsproben für die Helden. Nur wer eine Probe +6 besteht, kann sich noch an den richtigen Weg erinnern.

Der Silvanden Fae'den Karen

Meisterinformationen:

Wie vor anderthalb Jahren, als die Helden zum ersten Mal diesen verzauberten Wald besucht haben, müssen sie zunächst die magische Barriere überwinden, die den Silvanden Fae'den Karen schützt. Es wäre müßig, hier noch einmal die Beschreibung dieses Ortes zu wiederholen. *Alles was sie über den Silvanden Fae'den Karen wissen müssen, finden Sie im Band "Folge dem Drachenhals" auf den Seiten 64-66.*

Obwohl für die Bewohner des Zaubewaldes durch die unterschiedliche Zeitebene im Vergleich zu Aventurien mittlerweile 20 Jahre seit dem ersten Besuch der Helden vergangen sind, erinnern sich viele noch sehr gut an sie, denn es verirren sich nur sehr selten Gäste nach hier. Wieder wird der bocksbeinige Pan versuchen, sie nach seiner Flöte tanzen zu lassen, plappernde Feen werden die Köpfe der Helden umschwirren und ihnen gelegentlich einen Streich spielen und noch immer ist es unmöglich, den Reitern, die nachts in geisterhaften Kavalkaden durch den Wald ziehen, in ihre hohlen Hügel zu folgen.

Sieben Tage reiten die Helden durch den frühlingshaften Wald, um den See Duan zu erreichen. Dort finden sie Niamh mit dem goldenen Haar am Wasser sitzend und Harfe spielend. Freundlich nimmt sie die Gäste auf und entschuldigt sich für die Art, wie sie ihnen beim letzten Mal den Weg aus dem Wald gewiesen hat. Wenn die Gefährten Niamh glaubhaft erzählen, daß Fenvarien noch lebt, ist sie überglücklich und zugleich auch betrübt über das tragische Schicksal, das der König erlitten hat.

Trotzdem zögert Niamh, ihren Wald zu verlassen, der ohne sie schutzlos ist. Obwohl sie Beorn nach allem, was die Abenteurer über ihn erzählt haben nicht sehr hoch schätzt, wäre es ihr doch lieber zu warten, bis er zum Silvanden Fae kommt. Sie erbittet sich einige Tage Bedenkzeit, und die Charaktere sollten in dieser Zeit von Betören bis Feilschen alle Register ziehen, um ihre Entscheidung zu beeinflussen. Törricht wäre es allerdings, wenn die Helden versuchen, Niamh zu bezaubern, die auf solche Tricks äußerst übellaunig reagiert.

Wer vom Wasser des Duan trinkt, wird unweigerlich den Silvanden Fae verlassen, denn schon nach dem ersten Schluck wird der Held mit jedem Schritt, den er tut, auf magische Weise näher zum Waldrand geführt. Nach sieben mal sieben Schritten hat er den Waldrand erreicht. Um erneut zum Duan zu gelangen, muß er zunächst ein zweites Mal die Zaubersbarriere am Waldrand überwinden und noch einmal sieben Tage durch den Zaubewald reisen.

Die Helden haben reichlich Gelegenheit, sich hier auszu-ruhen, denn ein Tag nach aventurischer Zeitrechnung entspricht 14 Tagen im Silvanden Fae. Haben die Gefährten sich ausreichend um Niamh bemüht, entschließt sie sich schließlich, den Zaubewald zu verlassen und folgt auf einer milchweißen Stute - ihre Zaubersharfe im Gepäck - den Helden in ihr letztes Abenteuer.

Schlechte Nachrichten

Spezielle Informationen:

Einen Tag, nachdem die Helden den Silvanden Fae'den Karen verlassen haben, stoßen sie auf der Straße nach Norburg auf norbardische Händler. Von ihnen können sie erfahren, daß eine Gruppe Reisender, auf die die Beschreibung von Beorn und seinen Leuten paßt, in Norburg gefangen genommen worden sind. Sie werden angeklagt, vor über einem Jahr bei dem Überfall auf den Schuldturm der Stadt beteiligt gewesen zu sein und zwei rechtmäßig verurteilte Nivesen der Gerichtsbarkeit der Stadt entzogen zu haben. Auf besonderes Einwirken einer Patrizierin, die seit kurzem großen Einfluß auf die Oberen der Stadt hat, sind alle Gefangenen bereits zum Tode verurteilt worden. Mit dieser harten Bestrafung soll ein Exempel statuiert werden. Die Hinrichtung findet in wenigen Tagen statt. Wann genau, wissen die Norbarden nicht.

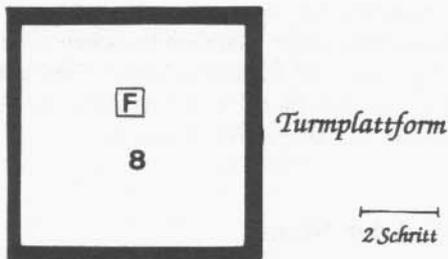
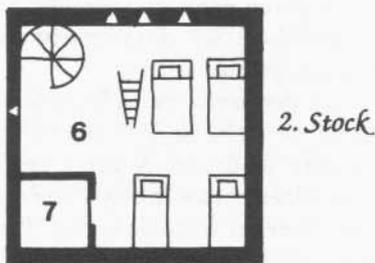
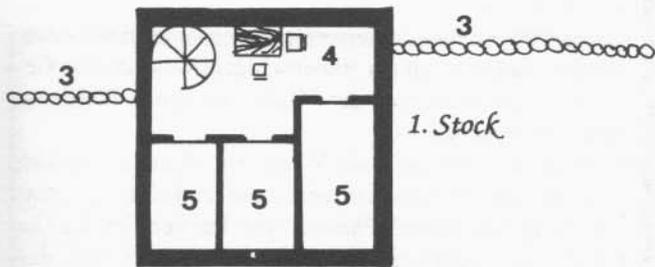
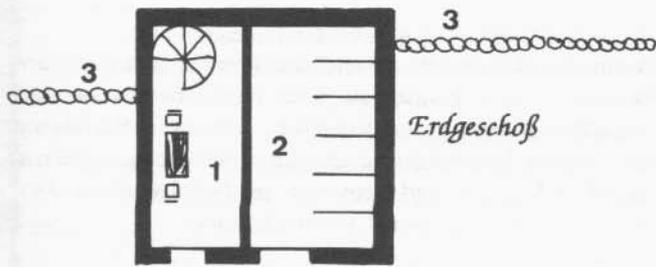
Meisterinformationen:

Den Helden sollte die Geschichte vom Überfall auf den Schuldturm bekannt vorkommen, denn schließlich waren sie es, die vor über einem Jahr Phanta und Erm'sen aus dem Gefängnis von Norburg befreit haben. (Selbst wenn diese Aktion nicht gewalttätig, sondern über umfangreiche Bestechungen abgewickelt worden ist, wurde sie später von den Gefängniswächtern als Überfall dargestellt, um ihre eigene Bestechlichkeit zu vertuschen.)

Vor sechs Wochen ist Pardona in der Verkleidung einer reichen Händlerin nach Norburg gekommen und hat sich das Vertrauen einiger Räte der Stadt erkaufte. Sie wußte genau, daß, wer immer Fenvarien auch befreien würde, auf seinem Weg zu Niamh nahe an der Stadt vorbeiziehen müßte. Phileasson und seine Leute ließ sie ungehindert passieren, weil es ihr allein auf den hohen König ankommt. Als ihre Späher berichteten, daß sich Beorn mit Fenvarien näherte, alarmierte sie die Stadtwachen und behauptete, er sei der Bandit, der vor einem Jahr den Überfall auf den Schuldturm geplant habe. Einige gekaufte Zeugen und gefälschte Schriftstücke besiegelten das Urteil über den Thorwaler. Um durch ein besonders hartes Urteil zukünftige Straftäter abzuschrecken, wurde aber nicht allein Beorn, sondern auch sein gesamtes Gefolge zum Tode verurteilt. Daß sie bei ihrer Gefangennahme heftigen Widerstand leisteten, wurde im Prozeß noch strafverschärfend gegen sie verwendet.

Pardona verfolgt mit dieser Intrige einen hinterhältigen Plan ihres Herren. Wird Fenvarien als Unschuldiger öffentlich durch Menschen hingerichtet, kann das vielleicht eines Tages den Konflikt zwischen Menschen und Elfen des Nordens zu offener Gewalt eskalieren lassen. Pardona hat dafür Sorge getragen, daß eine ausführliche Beschreibung der besonderen Merkmale des Elfen in die Prozeßakte aufgenommen wurde, so daß man anhand der Akte noch nach Jahrhunderten den Verurteilten als Fenvarien hätte identifizieren können.

Schuldturm von Norburg



1. Wachraum, 2. Pferdestall, 3. an den Turm angrenzende Palisade der Stadtbefestigung, 4. zweiter Wachraum, 5. Keller, 6. Schlafraum der Wachen, 7. Waffenkammer, 8. Plattform des Turms

Wenn die Helden sich beeilen, erreichen sie zwei Tage vor der Hinrichtung, also mitten in den Namenlosen Tagen, Norburg. Egal, was sie nun tun, sie sollten sehr vorsichtig sein, um nicht die Aufmerksamkeit der Stadtwachen -oder schlimmer noch - Pardona auf sich zu lenken.

Zum Glück beschäftigt sich Pardona intensiv mit einem Ritual, das die Bindung zu ihrem Gott stärken soll. So lange die Helden also nicht versuchen, die Stadt im Sturm und mit schwerem Gerät zu nehmen, wird Pardona zu abgelenkt (und sich des Todes Fenvariens zu sicher) sein. Wenn der König jedoch befreit wird, nimmt sie an der Spitze eines Reitertrupps sofort die Verfolgung auf.

Der Schuldturm

Allgemeine Informationen:

Der Schuldturm ist der südwestliche Festungsturm der Stadtmauer von Norburg. Er gehört zu den wenigen gemauerten Befestigungen der von hölzernen Palisaden umgebenen Stadt. Der Turm ist mehr als zehn Schritt hoch und hat eine Stammesbesatzung von acht Soldaten.

Spezielle Informationen:

In der Stadt läßt sich erfahren, daß die Besatzung des Turms bis zur Hinrichtung verdoppelt wurde, um einen Ausbruch der Gefangenen zu verhindern.

Meisterinformationen:

Die Helden tun gut daran, einen umfassenden Plan für ihre Flucht vorzubereiten, denn sie müssen davon ausgehen, daß ihnen nach dem Überfall die Stadtwachen und Pardona folgen werden.

1 Der Wachraum im Erdgeschoß

Spezielle Informationen:

Im Süden des langgezogenen Wachraums führt eine Treppe nach oben. Hier halten sich immer zwei Wachsoldaten auf. Die Tür zum Wachraum ist von innen verriegelt. Bevor die Soldaten öffnen, überprüfen sie durch ein kleines Sichtfenster, wer Einlaß begehrt.

2 Der Pferdestall

Spezielle Informationen:

In den sechs Boxen des Stalls sind zur Zeit nur drei Pferde untergebracht. An den Wänden hängen Zaumzeug und Hafer säcke.

3 Die Palisaden

Spezielle Informationen:

Im Osten und Westen grenzen hölzerne Palisaden an den Wachturm. Hinter der Palisade ist festgestampfte Erde aufgeschüttet und bildet einen Wehrgang, den man über die erste Etage des Wachturms betreten kann.

4 Der Wachraum vor den Zellen

Spezielle Informationen:

In diesem Wachraum halten sich zwei weitere Soldaten auf, die an einem Tisch sitzen und würfeln. Sie besitzen die Schlüssel zu den Gefängniszellen. Die Türen im Westen und Osten führen auf den Wehgang der Palisade. Vor jeder dieser Türen steht außen eine Wache. Die drei Türen im Süden führen zu den Zellen.

5 Die Zellen

Spezielle Informationen:

Verteilt auf diese nur mit Strohsäcken und jeweils einem Eimer für Fäkalien eingerichteten Zellen finden sich Fenvarien sowie Beorn und sine Gefolgsleute.

6 Der Schlafraum der Wachen

Spezielle Informationen:

Normalerweise sind nur acht Soldaten in diesem Turm stationiert. Seitdem die Wachen verdoppelt wurden, müssen sich die Soldaten die vier Etagenbetten in diesem Raum teilen. Nachts ist die achtköpfige Freiwache deshalb immer schlafend in diesen Kojen anzutreffen, die sie bei Sonnenaufgang mit ihren Kollegen tauschen. Wenn Alarm gegeben wird, brauchen die Soldaten eine Spielrunde, um sich zu bewaffnen. Eine Leiter führt von hier zur Plattform des Turms.

7 Die Waffenkammer

Spezielle Informationen:

Der Schlüssel zur Waffenkammer befindet sich gemeinsam mit den Schlüsseln zu den Zellen am Schlüsselbund eines der Soldaten, die eine Etage tiefer auf Wache stehen. In der kleinen Kammer finden sich Speere, Schwerter, Schilde, Armbrüste und Bolzen.

8 Die Plattform

Spezielle Informationen:

Zwei weitere Wachen sind hier oben postiert, um das Gelände um den Turm im Auge zu behalten. Durch eine Falltür kann man von der Plattform des Turms über eine Leiter in die darunter gelegene Etage gelangen.

Die Werte eines Wachsoldaten:

MU 12, AT 11, PA 9, LE 33, RS 5, TP 1W+2 oder 1W+4 (Speer oder Schwert), **GS GST 1, AU 45, MR -2, MK 17**

Die Soldaten tragen Lederrüstungen und sind mit großen, Eisenbeschlagenen Schilden gerüstet. Sie haben Befehl, schon bei der geringsten Unregelmäßigkeit Alarm zu geben. Zwei Spielrunden später wird Verstärkung aus der Stadt eintreffen. Mit Bestechungsgeldern ist den Wachsoldaten nicht mehr beizukommen, denn wenn die Gefangenen erneut

entkommen können, wissen die Soldaten, daß es ihnen ans Leder geht.

Auf der Flucht

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden mit ausreichend Pferden außerhalb der Palisade warten, können sie nach dem Überfall auf den Schulturm einen guten Vorsprung vor ihren Verfolgern herausholen. Den haben sie allerdings auch nötig, denn mit Abdul al Mazedred und Fenvarien im Gefolge ist es alles andere als einfach, schnell voranzukommen.

Meisterinformationen:

Noch in derselben Nacht nimmt Pardona mit 30 Stadtgardisten und zehn Söldnern aus ihrem Gefolge die Jagd nach den Helden auf.

Reiten Phileasson und seine Gefährten ohne Rast durch, werden spätestens an der Rabenschlucht westlich von Gerasim, 30 Stunden nach der Flucht, die ersten Pferde tot zusammenbrechen.

Nun tritt eine überraschende Wende ein. Beorn meldet sich freiwillig, um die Schlucht gegen die Verfolger zu schützen. Er brennt darauf, Pardona, die ihn verraten hat, im Kampf entgegenzutreten. Außerdem ist ihm klar, daß Phileasson, indem er Niamh nach Norburg brachte und auch noch den gefangenen Fenvarien befreite, als Sieger des Rennens zu betrachten ist. Seine größtmögliche Rache an Pardona sieht Beorn darin, zu verhindern, daß ihr der Elfenkönig in die Hände fällt, denn dann ist auch sie in all ihren Bemühungen gescheitert.

Phileasson ist von der unerwarteten Entscheidung Beorns überrascht, doch da nicht die Zeit bleibt, um lange zu diskutieren, nimmt er dessen Angebot an. Beorn verschanzt sich mit seinen Leuten in den Klippen über der Rabenschlucht und bereitet sich darauf vor, Pardona einen heißen Empfang zu bereiten.

Das weitere Schicksal Beorns ist ungewiß und Pardona allein weiß, welches Ende der Thorwaler und seine Gefährten genommen haben. Doch wer würde den Himmels-turm besuchen, um sie zu fragen?

Phileasson und seine Getreuen brauchen noch sechs weitere Tage, um nach Riva zu gelangen. Dort gehen sie eilig an Bord des "Seeadlers", denn erst auf hoher See fühlt sich Phileasson vor seinen Verfolgern sicher.

Das Lied der Niamh

Meisterinformationen:

Erst an Bord des Schiffes findet Niamh die nötige Ruhe, um auf ihrer Zauberharfe das Lied anzustimmen, das Fenvarien heilen soll. Die Tage und Nächte der Flucht waren zu anstrengend, um dieses, viele Stunden dauernde

Lied anzustimmen, das der Elfe äußerste Konzentration abverlangt.

Erst beim zweiten Versuch gelingt ihr Zauber. Die Wunde auf Fenvariens Stirn schließt sich, und sein Verstand beginnt, sich zu klären. Seine Erinnerung endet jedoch mit der Nacht der Gefangennahme in Tie'Shianna.

Auch Abdul al Mazered wird durch das Zauberlied geheilt und wie Fenvari kann er sich an die Zeit seiner Gefangenschaft und seines Wahnsinns nicht mehr erinnern. Beide fallen in einen mehrere Tage andauernden, heilenden Schlaf und verlangen dann recht energisch, darüber aufgeklärt zu werden, wie sie an Bord dieses Schiffes gelangt sind.

Niamh legt sich in der Nacht nach der erfolgreichen Heilung in dem Zelt zur Ruhe, das an Bord des Langbootes aufgeschlagen wird und Phileasson sorgt dafür, daß sie

niemand stört. Bevor sie sich schlafen legt, erklärt Niamh jedem der Helden, daß sie ihr im Silvanden Fae'den Karen immer herzlich willkommen seien. Auch solle man Fenvari von ihr grüßen, sobald er aus seinem heilenden Schlaf erwache. Zuletzt schärft sie noch allen ein, daß niemand ihre Harfe berühren solle. Mitten in der Nacht passiert etwas Seltsames. Aus dem Zelt kommt ein großer, weißer Schwan und erhebt sich in die Luft. Wenn die Gefährten daraufhin im Zelt nachschauen, ist die Elfen verschwunden. Nur ihre Kleidung und ihre Harfe blieben zurück. Drei Tage nach diesem ungewöhnlichen Abschied wird jedoch auch Niamhs Harfe entrückt.

Für Begegnungen auf hoher See verwenden Sie die Tabelle aus dem vorangegangenen Abenteuer. Nach 13tägiger Fahrt erreicht der "Seeadler" den Hafen von Thorwal, wo den Helden ein gewaltiges Willkommensfest bereitet wird.

Zur Mitternacht des letzten Tages der 80 Wochen, die Hetfrau Garhelt den Kapitänen zur Lösung der zwölf Aufgaben gegeben hatte, läßt Tronde Phileasson und seine Getreuen in sein Langhaus ein. Als bis zum Ablauf der Frist Beorn nicht mehr erschienen ist, verleiht er Phileasson feierlich den Titel "König der Meere". Ein Ehrentitel, den zu Phileassons Lebzeiten kein zweiter Thorwaler mehr beanspruchen kann. Seine Getreuen dürfen sich in Zukunft "von Swafnir gesegnet" nennen und erhalten von Tronde ein kleines Amulett in Form eines Pottwals. Dieses Amulett vermag seinen Träger einmal vor dem Ertrinken zu retten. Danach hat es alle Zauberkräfte verloren. Phileasson erklärt den Helden an diesem Abend, daß ihnen immer ein Ehrenplatz an seiner Tafel gewiß sein wird. Jedem überläßt er einen Beutel mit 200 Dukaten, um in der nächsten Zeit keine Not leiden zu müssen. Außerdem stellt er der Gruppe frei, entweder ein kleines Segelboot oder ein erprobtes Pferd als Geschenk von ihm anzunehmen.

Am Abend des Festes läuft "Taubralir" im Hafen von Thorwal ein. Shadrue ist gekommen, seinen König zu holen, und Fenvari ist froh, endlich wieder in elfischer Gesellschaft zu sein. Von den Dingen, die ihm die Menschen über die letzten 3000 Jahre erzählt haben, konnte er vieles beim besten Willen nicht glauben. Einzig Abdul al

Mazered, der ähnliche Probleme wie er zu haben scheint, ist ihm wirklich sympathisch. Auch dem tulamidischen Magier gefällt die Art des Königs und da er keinen Platz

auf Aventurien wüßte, zu dem er heimkehren könnte, schließt er sich Fenvari auf dessen Reise zu den "Inseln im Nebel" an. Den Elfenkönig erwarten in der anderen Welt noch gewaltige Probleme, denn mit seiner Rückkehr allein ist der Bruderkrieg der Elfen noch lange nicht beendet und die Vislani behaupten gar, er sei gar nicht Fenvari, sondern Oisin, der während des Kampfes mit dem Wurm spurlos verschwunden sei. Wohin die Helden sich nach diesem gewaltigen Abenteuer nun wenden, wissen die Zwölf allein, doch sollten sie vor ihrem Aufbruch nicht vergessen, sich 300 Abenteuerpunkte für die erfolgreiche Lösung der letzten Aufgabe gutzuschreiben.

Ihre Namen werden in Thorwal niemals vergessen werden, denn mit Ende des Winters hat der Skalde Ohm Follker seine "Phileasson - Saga" vollendet. Ein Heldenlied, das noch in Jahrhunderten von den Ottas der stolzen Seefahrer in die entlegensten Winkel von Dere getragen wird, um verzweifelten Kämpen in dunklen Stunden neuen Mut zu schenken und sich ein Beispiel an den treuen Gefährten zu nehmen, die unverdrossen an der Seite Phileassons gefochten haben.



Anhang 1: Zeittafel

Bei den Abenteuern, die Kapitän Phileasson erlebt, spielt Zeit eine große Rolle. 80 Wochen wurden durch die Hetfrau Garhelt vorgegeben, um mit den zwölf Aufgaben fertig zu werden. Anderthalb Jahre wird die Gruppe unterwegs sein. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren und den Spielern immer ungefähr das Datum nennen zu können, wird anschließend ein kurzer zeitlicher Überblick über den Verlauf der letzten sechs Abenteuer gegeben.

- 8. Efferd 15 Hal** Die Helden verlassen Khunchom und begleiten eine Karawane nach Fasar.
- 17. Efferd** Ankunft der Karawane in Fasar.
- 20.-23. Efferd** Das große Pferderennen.
- 25. Efferd** Die Karawane der Bettler verläßt Fasar.
- 20. Travia** Die Beni Geraut Schie beobachten die Karawane.
- 21. Travia** Die Bettler werden von den Beni Geraut Schie in die Oase Kei Urdhasa gebracht.
- 22. Travia** Der Abstieg nach Tie'Shianna.
- 23. Travia** Die Bettler verlassen Kei Urdhasa.
- 3. Boron** Die Bettler erreichen die Paßstraße, die durch die Goldfelsen führt.
- 6. Boron** Der Paß ist überwunden.
- 8. Boron** Eine Schwadron Reiter eskortiert die Bettler nach Neetha.
- 11. Boron** Die Helden erreichen Neetha.
- 14. Boron** Die Bettler brechen nach Drol auf.
- 18. Boron** Ankunft in Drol.
- 20. Boron** Die Bettler verlassen Drol.
- 28. Boron** Der Zug der Bettler schwenkt vom Knüppeldamm in Richtung auf die Waldberge ab.
- 1. Hesinde** Die Bettler erreichen das Tal aus Ben Arams Visionen.
- 2. Hesinde** Das Fest der Namensgebung. Das Dorf der Bettler wird auf "Brokschal" getauft.
- 8. Hesinde** Ben Aram stirbt.
- 9. Hesinde** Verbrennung Ben Arams. Aischa übernimmt die Führung der Bettler.
- 3. Hesindewoche** Schwere Regenschauer behindern den Aufbau des Dorfes.
- 17. Firun** Eine Hornechse dringt in das Tal der Bettler ein.
- 24. Firun** Das Massaker an den Echsenpriestern.
- 27. Firun** Die Helden brechen nach Port Corrad auf.
- 4. Tsa** Echsenpriester fordern in Mengbilla Blutgeld für ihre Toten.
- 5. Tsa** Die Echsen schließen den Knüppeldamm.

- 9. Tsa** Flugechsen über Brokschal.
- 10. Tsa** Angriff auf die Herden des Dorfes.
- 28. Tsa** Die Chirakas bitten die Helden um Hilfe.
- 3. Phex** Xch'war greift Brokschal an.
- 10. Phex** Die Helden kommen in das verwüstete Brokschal.
- Die gefangenen Bettler beginnen den Aufstieg auf den Chap mata Tapam.
- 13. Phex** Auf einer Lichtung im Dschungel entdecken die Gefährten die Leichen der Söldner, die für das Massaker an den Echsenpriestern verantwortlich waren.
- 14. Phex** Die Helden erreichen den Chap mata Tapam.
- 16. Phex** Die Abenteurer stoßen ins "Tal der Tempel" vor.
- 3. Phexwoche** Die Echsenpriester führen einen Prozeß um den wahren Schuldigen für das Massaker am Knüppeldamm zu finden. In einem dramatischen Finale können die Helden entkommen.
- 20. Phex** Die Bettler verlassen das "Tal der Tempel".
- 26. Phex** Der Zug der Bettler erreicht Brokschal.
- 9. Peraine** Abschiedsfest in Brokschal.
- 13. Peraine** Die 10. Prophezeiung. Aufbruch zu den "Inseln im Nebel".
- 20. Peraine** Rückkehr von den "Inseln im Nebel". Während auf Dere sieben Tage verstrichen sind, verbrachten die Helden fast fünf Monate in der anderen Welt.
- 21. Peraine** Ankunft in Thorwal.
- 23. Peraine** Shadrue segelt nach Süden.
- 30. Peraine** Aufbruch nach Enqui.
- 11. Ingerimm** Ankunft in Enqui.
- 14. Ingerimm** Die Helden beginnen die Reise im Kanu und verabschieden ihre Gefährten.
- 19. Ingerimm** Der fallende Stern und das Erdbeben.
- 20. Ingerimm** Im "Tal der Träume".
- 21. Ingerimm** Die zwölfte Prophezeiung und Beorns Hinterlist.
- 27. Ingerimm** Zurück in Enqui.
- 28. Ingerimm** Rache an Enqui.
- 2. Rahja** Im Kanu den Oblomon hinauf.
- 5. Rahja** In Oblarasim.
- 10. Rhaja** In Gerasim.
- 14. Rhaja** Pferdekauf in Gerasim.
- 25. Rhaja** Ankunft im Silvanden Faeden Karen.
- 26. Rhaja** Aufbruch mit Niamh.
- 29. Rhaja** Schlechte Nachrichten über Beorn.
- I.Namenloser** Die Helden erreichen Norburg.
- IV.Namenloser** Befreiung Fenvariens

1. Praios	Dieser Tag ist für die öffentliche Hinrichtung Beorns angesetzt.
3. Praios	In der Rabenschlucht. Beorn deckt den Rückzug.
8. Praios	Die Helden erreichen Riva und besteigen den "Seeadler".
10. Praios	Niamhs Abschied.
22. Praios	Zurück in Thorwal.
22. Praios	Tronde ordnet an, bis zur Nacht des 30. Praios auf Beorn zu warten.
30. Praios	Phileasson wird zum "König der Meere" erklärt.
1. Rondra	Fenvarien segelt zu den "Inseln im Nebel".

Es ist nicht notwendig, sich sklavisch an diesen Zeitrahmen zu halten. Sollte Ihre Gruppe in Verzug kommen, kürzen Sie einige Passagen. Betrachten Sie die Tabelle nur als ungefähre Richtschnur.

Weitere Ereignisse, die Fenvarien betreffen

17. Boron 17 Hal Unter dem Kommando von Shadrue landet in Kuslik die "Taubralir". Einen Tag später treffen 231 verummte Krieger - das sind fast alle der Beni Geraut

Schie - in der Stadt am Yaquir ein, besteigen das Zauberschiff und verlassen Aventurien in Richtung der Inseln im Nebel.

20. Ingerimm 17 Hal Am 2. Jahrestag seiner Befreiung trifft sich Fenvarien in Riva mit Phileasson und Niamh. Dabei ist zu erfahren, daß sich auf den Inseln im Nebel der Konflikt jetzt zu einem offenen Krieg ausgeweitet hat. Fenvarien hat einen Großteil der "Alten" auf seine Seite gebracht, so daß die Vislani nun alleine stehen. Fenvarien fordert Niamh auf, mit ihm zurückzukehren, doch die Herrin des Zaubewaldes entscheidet sich dafür, in Aventurien zu bleiben. Nach seiner Ankunft im Stützpunkt Gwandual läßt er die "Taubralir" verbrennen - als Zeichen, daß von außerhalb der Inseln keine Hilfe zu erwarten sei und daß die Geschichte der Elfen auf den "Inseln im Nebel" neu beginnen müsse.

4. Rondra 18 Hal Pardona und einige ihrer Scheußlichkeiten versuchen, den Silvanden Fae zu stürmen und werden abgewiesen. In einem Duell der Zauberkräfte gelingt es Niamh, Pardonas Macht so weit zu schwächen, daß diese sich für mehrere Jahre in den Himmelsturm zurückziehen muß. Aber auch die Herrin des Zaubewaldes ist geschwächt, so sehr, daß sie in einen 49jährigen Schlaf sinkt und nur durch die Macht ihrer Träume den Wald am Leben erhält. Damit endet die Geschichte der "Träumenden Elfen", der *Fenvar*, und ihres Hohen Königs Fenvarien in Aventurien. Mögen ihre Götter ihnen auf den Inseln im Nebel Frieden schenken.

Anhang 2

Politische Geschehnisse in Aventurien **Tar Honaks Feldzug gegen das Kalifat**

Aventuriens Geschichte ist in Bewegung geraten: Kriege werden geführt, Intrigen gesponnen und Monarchen gestürzt.

Diese kurze Zusammenfassung enthält die wichtigsten Ereignisse der Jahre 15-17 Hal bis etwa zum Handlungszeitpunkt dieses Abenteurers. Zugleich ist sie eine Übersicht über die diesbezüglichen, detailreicheren Veröffentlichungen im 'Aventurischen Boten' bis Ende 1991.

Alles begann mit den Umtrieben des alanfanischen Patriarchen Tar Honak: Kurz nach der Unabhängigkeit des kleinen Gebietes Trahelien im äußersten Süden Aventuriens erhob der machthungrige Despot bereits eindeutige Ansprüche auf das junge Königreich - doch sie wurden zurückgewiesen.

Diese unerwartete Weigerung dient nun dem Herrn der größten Hafenstadt am Perlenmeer als willkommener Anlaß, eine der größten Flotten zusammenzuziehen, die man in jüngster Zeit in Aventurien gesehen hat.

Befehlshaber über die gewaltige Armada wird der Patrizier Darion Paligan, der Bruder der Alara Paligan und damit Schwager des Kaisers. Aufgabe der Flotte soll es sein, das schwache Trahelien zu erobern und seine Bewohner zu versklaven - zum Ruhme Borons und Al'Anfas.

Während das Kaiserreich und andere bedeutende Staaten sich abwartend verhalten, findet der Patriarch unter den Boronpriestern und Handelsherren Mengbillas frühzeitig Verbündete, und Brabak schlägt sich hoffnungsvoll auf die Seite des alten Feindes. Lediglich Stoorrebrandt und die Nordlandbank sorgen sich um ihre eigenen Interessen auf den Waldinseln, worauf der gerade wiedergewählte Adelsmarschall Jucho von Dallenthin den verstärkten Ausbau der bornländischen Kriegsflotte verkündet.

Als ein weiteres mögliches Opfer der Al'Anfaner Armada wird der novadische Pirat El Harkir genannt - angeblich ein Korsar des Kalifates. Der Hof des Kalifen in Mherwed leugnet jedoch jeden Kontakt mit dem Freibeuter.

Doch dann geschieht etwas, das die Menschen im Süden Aventuriens derart bewegt, daß sich sofort die Geschichtenerzähler auf den Märkten der großen Städte dieses Themas annehmen. Erzählt wird von einem waghalsigen Korsarenstück El Harkirs: Während Al'Anfa sich auf die großen Boronfeierlichkeiten vorbereitet, schleppt eine Schwarze Galeere eine geentertes Piratenschiff in den Kriegshafen, wo die Armada kurz vor dem Auslaufen steht - doch in Wirklichkeit wurde die Galeere ein Opfer der Freibeuter. Nachts verlassen die Piraten ihr Versteck und schleichen auf das alanfanische Flaggschiff, die 'Golgari', entführen im Hand-

streich den Hochadmiral Darion Paligan, zerstören (eher irrtümlich) die Schiffskapelle des Boron und entkommen mit ihrem Gefangenen...

Ein gefangengenommener Pirat gesteht wenig später auf der Folter, Kalif Abu Dhelrumun habe El Harkir zu dem Überfall angestiftet, um in Rastullahs Namen Borons Macht zu verringern.

Patriarch Tar Honak droht darauf dem "Feind der Zwölfgötter" mit gnadenloser Vergeltung.

Tatsächlich bleiben diese Worte keine leere Drohung: Tar Honak begibt sich höchstpersönlich an Bord der *Golgari* und befiehlt den Aufbruch ins *Land der Ersten Sonne*. Die Invasion stößt in Selem auf geringen Widerstand, das Heer des Patriarchen zieht szintoaufwärts gegen Unau. In aller Eile schickt ihm der Kalif Truppen entgegen...

Am Szinto treffen die Armeen aufeinander: hier das gefürchtete alanfanische Expeditionskorps aus Dukatengarde, 'Schwarzem Bund des Kor' und Stadtruppen, dort die Übermacht der berittenen und fanatischen Wüstensöhne. Der Angriff der Novadis beginnt - doch Tar Honak hebt die Hände, ruft seltsame Worte in der Rabensprache... Und Totenstille senkt sich über das Schlachtfeld, schwarze Nebel wehen zwischen den Novadis. Niemand weiß mehr seinen Namen oder seine Aufgabe, das große Vergessen ist über die Wüstensöhne gekommen.

Die darauffolgende Schlacht ist mehr ein Gemetzel: Wer von den Novadis nicht erschlagen wird oder im Fluß ertrinkt, wird gefangengenommen und als Sklave verkauft. Nur einige Veteranen und erfahrene Helden können entkommen. Die Al'Anfaner haben kaum Verluste zu beklagen.

Zur selben Zeit setzt Mengbilla ein Heer nach Port Corrad in Marsch, um das dortige Kontor der Gerbelsteins «vor der bornischen Habgier Stoorrebrandts zu schützen».

Unau wird kurze Zeit tapfer von einer kleinen Schar der «Gelbherzen» gehalten, fällt aber schließlich den vereinigten Truppen Al'Anfas und Mengbillas in die Hände. Ein kleineres Heer belagert Kannemünde, in Festum macht sich die Flotte bereit. Ein Vorstoß nördlich der Unau-Berge bringt das Heer des Patriarchen bis nach Mherwed, der Kalif ist geflohen, heißt es zunächst, später erfährt man, daß er den Tod fand - ob durch eigene oder fremde Hand wird wohl niemals aufzuklären sein.

In Keft wird ein neuer «Herrscher über alle Gläubigen» ausgerufen, der junge Prinz Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi. Er nimmt den Kalifennamen Malkillah III. an

Tar Honak befindet sich - nach der Erstürmung Mherweds - auf dem Gipfel der Macht. Die Novadis scheinen sich von

ihren schweren Niederlagen nie wieder erholen zu können - überall in Aventurien erfährt der Boron-Kult einen starken Zulauf. Schon munkelt man, der alanfanische Patriarch sei ein direkter Nachfahre des dunklen Gottes, und die Tage seien nicht mehr fern, da er ganz Aventurien von Paavi bis Brabak benerrschen werde.

Thalusa beteuert eilig seine Freundschaft mit Al'Anfa; im ganzen Süden Aventuriens versuchen nun alle, sich möglichst gut mit Tar Honak zu stellen, der sich im Palast des Kalifen zum *Imperator des Südens* ausruft. Aus seiner Erklärung geht hervor, daß Boron ihm ein wahrhaft göttliches Geschenk gemacht hat: Macht über Schlaf und Vergessen sowie - wie es scheint - völlige Unverwundbarkeit.

Honak nutzt die Schwäche seiner Gegner, um seiner Armee eine Atempause zu gönnen und um seine Truppen neu zu organisieren; er ernennt einen neuen Oberbefehlshaber der Landtruppen - Oderin du Metuant, den ehem. Kommandeur der Rabengarde - und einen neuen Großadmiral: die aus höchst wohlhabender Al'Anfaner Familie stammende Phran-ya Yalma Zornbrecht.

Auch aus dem tiefen Süden treffen Erfolgsmeldungen bei dem Patriarchen ein: Der Widerstand der tapferen Trahelien ist schnell gebrochen, da es Tar Honak gelingt, die beiden Töchter der trahelischen Königin nach Al'Anfa verschleppen zu lassen. Königin Peri III. wird gezwungen, ihr Land unter Al'Anfas Herrschaft zu stellen und sich selbst als Gefangene zu Tar Honak zu begeben.

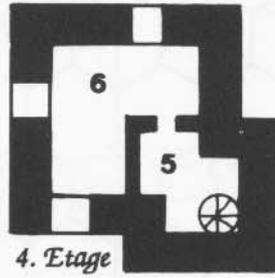
Wer hätte erwartet, daß die geheimnisvolle Peri dem mächtigen Honak zum Verhängnis soll? Allem Anschein nach hat der Opfergang der Königin eine der mächtigsten Personen

unserer Zeit, die Magierin Nahema ai Tamerlein, dazu bewegt, mit einer spektakulären Tat in die Geschehnisse im Süden einzugreifen: Als Honak sich an der Folterung seiner trahelischen Gefangenen ergötzen will, muß er feststellen, daß sein Opfer eine Freundin gefunden hat, der selbst er nicht gewachsen ist. Mit einer List überwinden die beiden Frauen den mächtigen, übernatürlichen Schutz, der den Patriarchen umgibt. Tar Honak stirbt in den letzten Tagen des Rahjamondes 16!

Sein Tod wird - nicht nur von den Novadis - als himmlisches Zeichen aufgenommen. Wüstenkrieger und Freischärler aus allen Teilen Aventuriens stürzen sich nun mit neuem Mut auf die alanfanischen Eindringlinge. Mherwed ist bald zurtückerobert, auch Unau kann von den Al'Anfanern nicht lange gehalten werden. Daß die Truppen unter dem Rabenbanner überhaupt zu einem geordneten Rückzug fähig sind, der ihnen schreckliche Verluste erspart, ist gewiß das Verdienst des neuen Befehlshabers, der sich in zahllosen großen und kleinen Gefechten bewährt. Es gelingt General du Metuant sogar, den nachdrängenden novadischen Reitern bei Selem eine empfindliche Niederlage zu zufügen und einen beträchtlichen Terraingewinn zu erzielen. Noch ist der alanfanische Feldzug nicht gescheitert.

In den Schenken im Norden Aventuriens finden sich wieder Wetter, die bereit sind, ihr Geld auf du Metuant zu setzen, doch da verbreitet sich im Mittelreich eine Nachricht, die die Bürger den Krieg im Süden vergessen läßt: Dem Kaiser sei etwas Schreckliches zugestoßen, heißt es. Er sei von einem Jagdausflug nicht zurückgekehrt...

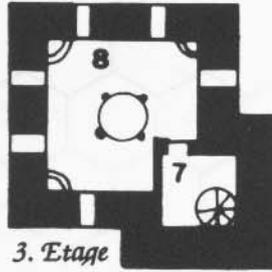
Der Turm des Schlangenkönigs



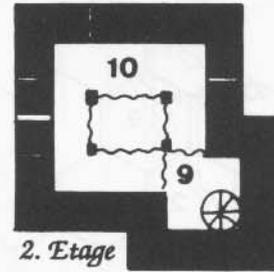
4. Etage



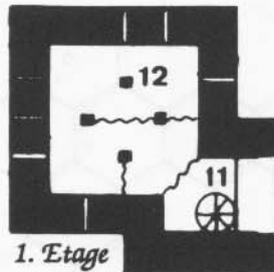
Plattform



3. Etage



2. Etage



1. Etage



Erdgeschoß



Die verlorene Insel

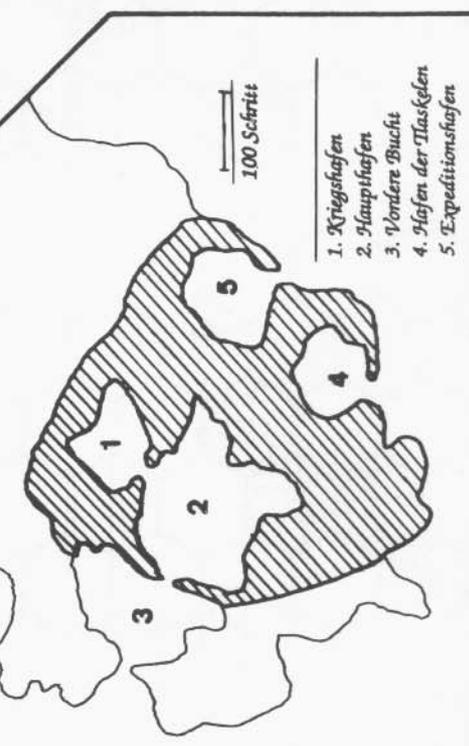


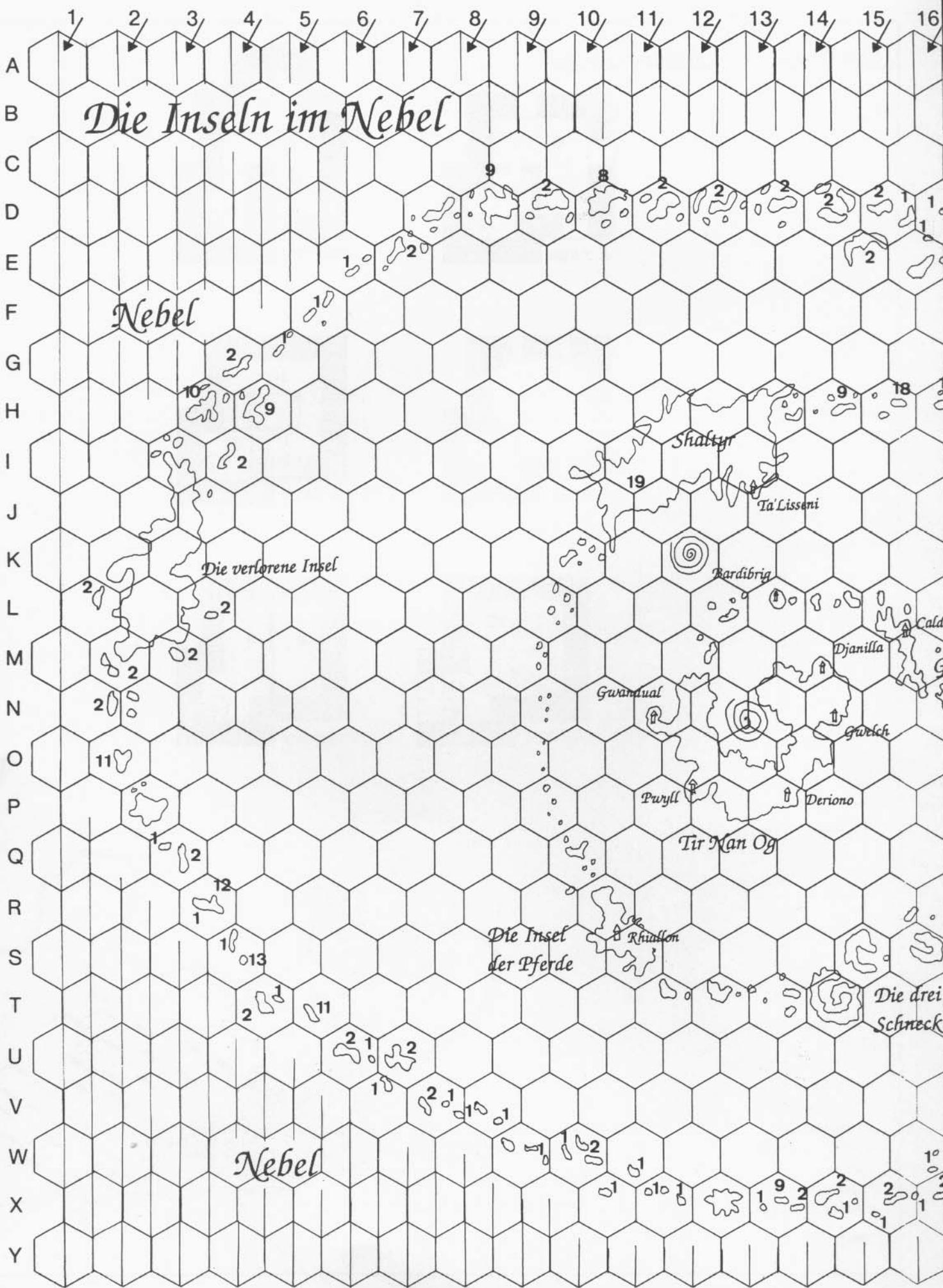
1. Hier landet Beorns Flotte
2. Hier gehen die Gefährten mit Taubradier an Land
3. Der Turm des Schlangenkönigs
4. Dörfer, umgeben von Plantagen
5. Garnisonen
6. Städte der Echsen

Bardibrig



1. Hauptfestigungstürme der Hofenverteidigung
2. Türme mit eigener Garnison
3. Schanzen mit Kapitulen
4. Toranlagen
5. Palast der Viskari
6. Lagerhäuser
7. Clanspaläste, umgeben von weißläufigen Gärten
8. Parks mit Pavillons, Kleinen Wäldern und künstl. Bächen
9. Werfanlage mit Kränen, Trockendocks und Lagerhallen
10. In diesem Trockendock liegt die Taubrad
11. Schwerbewaffnete Galassen der Viskari
12. Baumschiff der Lynissel
13. Bewaffnete Handelsschiffe
14. Fischerboote





Die Inseln im Nebel

Nebel

Die verlorene Insel

Die Insel der Pferde

Die drei Schnecke

Shaltyr

Ta'Lisseni

Kardibrig

Gwandual

Pwyll

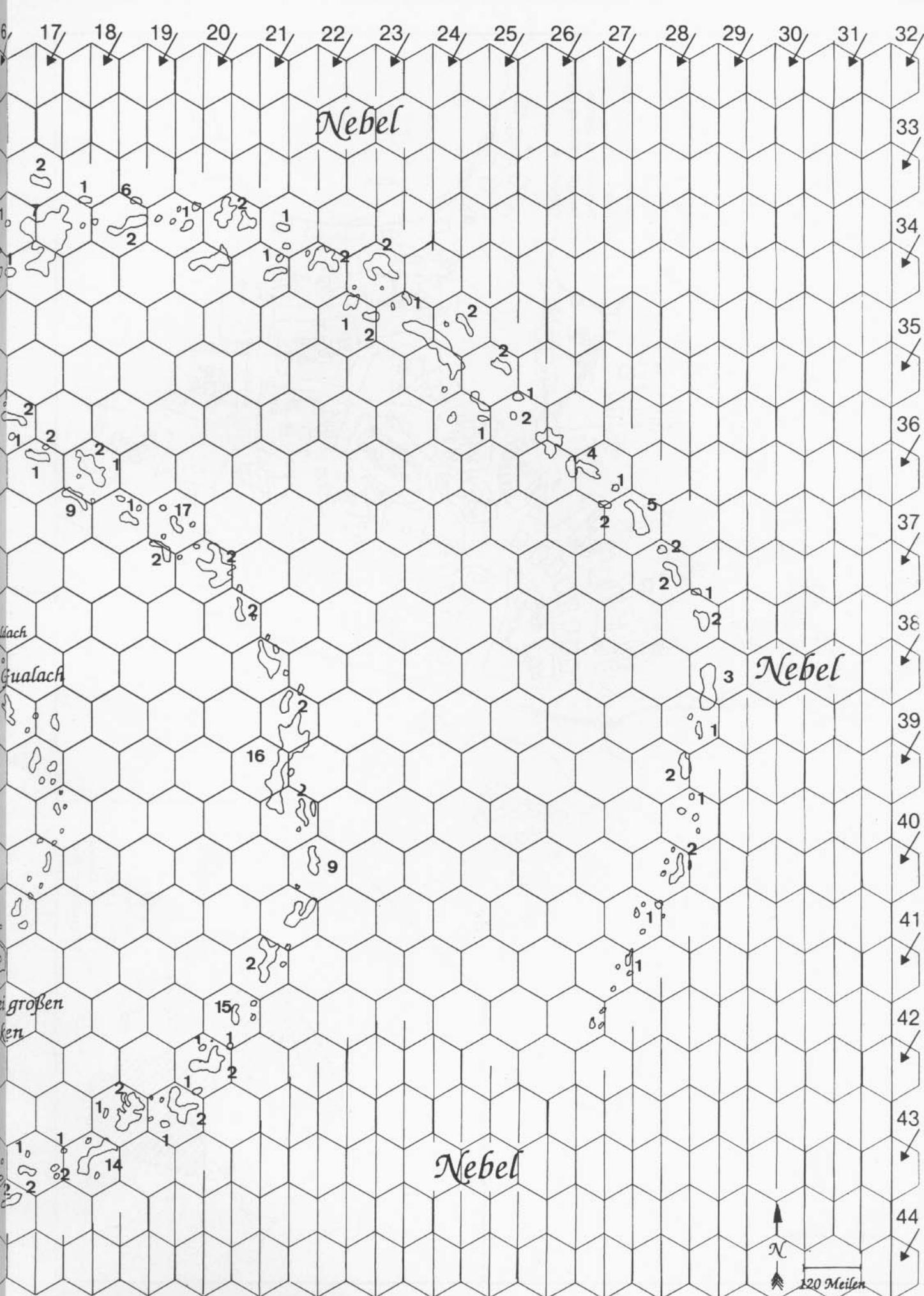
Gurich

Tir Man Og

Rhuillon

Djanilla

Deriono



Nebel

Nebel

Nebel

Mach

Gualach

großen

ken



120 Meilen

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteurer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteurer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteurer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteurer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteurers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Inseln im Nebel«

Zwei der besten Seefahrer Aventuriens sind zu einer gewaltigen Wettfahrt angetreten. In dieser Kampagne, die sich über insgesamt vier Bände erstreckt, umrunden ihre Helden an der Seite Kapitän Phileasson Foggwulfs die gesamte bekannte Welt. Dabei werden sie vor viele Aufgaben gestellt, von denen so manche unlösbar und fast alle tödlich erscheinen. Im vierten und letzten Teil der Tetralogie erkunden die Helden ein fernes, von fremdartigen Elfen bewohntes Inselreich, bevor sie nach Thorwal zurückkehren und ein grandioses Finale beginnt.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01769

T.Nr. 180769

CE



4 002998 017691