

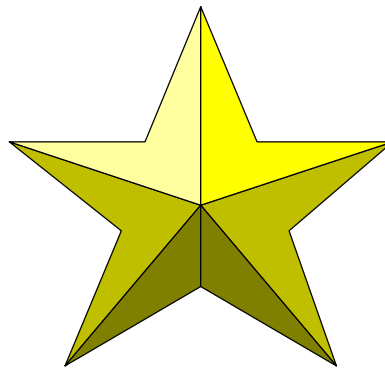


Abenteuer mit Herz

Das Reich der Sterne

oder

Midgard Stars



Ein SAILOR - MIDGARD Abenteuer

von Peter Kathe

Inhalt

v1.2

Ein neues Jahr in Deorstead.....	5
Das wachsende Chaos	6
Episode eins: Die Norne kehrt zurück.....	9
Episode zwei: In Teufels Küche.....	22
Episode drei: Ein Kinderspiel.....	33
Episode vier: Hellseher und dunkle Kräfte	35
Episode fünf: Der Stern von Alba.....	42
Episode sechs: Königin der Sterne.....	47
Episode sieben: Endlich wieder glücklich sein.....	52
Raufball-Kurzregeln	64
Spielerfiguren.....	65
Wichtige Nichtspielerfiguren.....	75

Entschuldigung

Für dieses Abenteuer habe ich eine ganze Reihe teils bereits erschienener, teils noch unveröffentlichter MIDGARD-Publikationen geplündert. Das wichtigste Rohmaterial lieferte Gerd Hupperichs Abenteuer *Die Kinder des Träumers*, das schon als Steinbruch für das erste Sailor Midgard-Abenteuer diente, das Quellenbuch *Meister der Sphären* von Gerd und mir sowie Jürgen Frankes Artikel *Die Geschichte des mächtigen Volkes der Schlange* im GILDENBRIEF 29. Weitere Inspirationsquellen waren neben Naoko Takeuchis *Sailor Moon* noch *Das Land, das nicht sein darf*, *Der weiße Wurm*, *Die Haut des Bruders*, *Sandobars sechste Reise* und *Sturm über Mokattam*. Der glücklose Ordenskrieger Rowan de Soël ist Dr. Rainer Nagels geistiges Kind. Für den freimütigen Umgang mit all diesem Material möchte ich vielmals um Entschuldigung bitten.

Entschuldigen will ich mich auch endlich bei den wackeren Testspielerinnen und -spielern, deren Stimmbänder über Gebühr beansprucht wurden. Mit von der Partie waren Katrin Bonnie Deumlich, Christine Amena Schachtsiek, Karel Rayna Nitschke, Fabian Maglon Wagner und Dr. Irina Myna Brake. Ohne sie wäre nach den *Träumen der Kinder* Schluß gewesen.

- Peter Kathe -

PARSON:

Once there was a time when I believed without hesitation
That the power of love and truth could conquer all in the name of salvation
Tell me what kind of weapon is love, when it comes to the fight
And just how much protection is truth against all Satan's might

BETH:

There must be something worth living for
There must be something worth trying for
Even some things worth dying for
And if one man can stand tall
There must be some hope for us all
Somewhere, somewhere in the spirit of man

- »The Spirit of Man« aus *The War of the Worlds (Musical Version)* von Jeff Wayne -

Über dieses Abenteuer

Das Reich der Sterne ist das dritte und vorerst letzte Sailor Midgard-Abenteuer um die Faltenrockriege der Dheis Albi. Daß auch dies kein normales MIDGARD-Abenteuer ist, dürfte nach den beiden Vorgängern, *Die Träume der Kinder* und *Der Zirkus der Dunklen Meister*, inzwischen klar sein, dafür bürgt schon die als weitere Inspirationsquelle dienende fünfte Staffel von *Sailor Moon*. Leider ist es nicht möglich, *Das Reich der Sterne* ohne Vorkenntnis der beiden anderen Sailmor-Abenteuer zu spielen. Auch das Quellenbuch *Alba - Für Clan und Krone* sollte zur Hand sein. Dafür werden Spielerinnen wie Spielleiterin aber einige Steigerungen geboten, gibt es doch sogar zwei Showdowns (genauer gesagt: einen Showup & einen Showdown)! Das für *Sailor Moon* so berühmte Verwirrspiel um das Geschlecht mancher Figuren kommt endlich voll zum Tragen, und nachdem im letzten Abenteuer schon eine Prinzessin auftrat, gibt es dieses Mal sogar eine leibhaftige Königin. Doch bis die Freundinnen ihre Bekanntschaft machen, haben sie noch einiges zu erleben.

Auch *Das Reich der Sterne* ist wieder recht geradlinig und episodenhaft angelegt. In der letzten Episode wird schließlich der Gesamtzusammenhang aller drei Abenteuer um die Sailmor-Kriegerinnen der Dheis Albi offenbart. Die Handlung schließt den Kreis, indem sie wieder verstärkt Motive aus *Kinder des Träumers* aufgreift. Die Hintergrundgeschichte ist diesmal verhältnismäßig lang ausgefallen. Dafür umspannt sie aber auch einen gewaltigen Zeitraum und erklärt die Zusammenhänge der ganzen Abenteuertrilogie. Damit allerdings für die Spielleiterin beim ersten Lesen die Spannung erhalten bleibt, werden nicht alle Hintergründe auf einen Schlag erklärt. Apropos Spielleiterin: Statt „Abenteurer“ wird wieder das hier besser passende Wort „Freundin“ gewählt, und männliche Spielleiter werden sich an die weibliche Anrede gewöhnen.



Achtung: Der für *Das Reich der Sterne* verwendete Hintergrund beruht auf einer teilweise recht freien Interpretation entsprechender Angaben in den offiziellen Quellenbüchern. Die Einbindung dieses Abenteuers in eine „normale“ Kampagnenwelt ist zwar problemlos und ohne Änderungen möglich, weil sich die Unterschiede weder auf dieses noch auf irgendein anderes veröffentlichtes MIDGARD-Abenteuer auswirken, geschieht aber auf eigene Gefahr. Hinten in diesem Heft finden sich vorgegebene Spielerfiguren. Die Benutzung „normaler“ Figuren wird zwar nicht bestraft, geschieht aber ebenfalls auf eigene Gefahr. Alle vorkommenden Personen sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit Figuren aus anderen Abenteuern, Kampagnen oder Quellenbüchern ist jedoch nicht so ganz zufällig und durchaus beabsichtigt. Jetzt wißt ihr, auf was ihr euch einlaßt!

Im folgenden werden einige Informationen aus *Die Träume der Kinder* und *Der Zirkus der Dunklen Meister* vorausgesetzt. Dabei handelt es sich um die Angaben zum Sailmor-Team, zu Ylathor Skull, Alpanu & Atunis, zu Deorstead & der Klosterschule in Loghwoud sowie zu den wahren Schätzen Albas.

Zeitablauf

Der zeitliche Ablauf dieses Abenteuers unterscheidet sich deutlich von dem recht engen Zeitrahmen seiner Vorgänger. Die Handlung umspannt dieses Mal mehr als ein halbes Jahr. Für ein zügiges, handlungsbetontes Spiel ist es aber ausdrücklich vorgesehen, längere ereignislose Zeiträume mit ein paar kurzen Sätzen zu überspringen - worauf die Spielleiterin vorher auch hinweisen sollte.

Die wichtigsten Ereignisse der meisten Episoden finden jeweils am 16. Geburtstag einer Freundin statt. Es verwundert wohl nicht, daß diese Geburtstage mit den höchsten Feiertagen der jeweiligen Gottheit zusammenfallen **J**, und die albischen Götter lassen sich in punkto Geburtstagsgeschenke auch nicht lumpen, aber dazu später mehr.

Die Spielleiterin hat bei der zeitlichen Planung der Handlung also viel Spielraum, aber den Freundinnen bleibt auch viel Zeit für Nachforschungen. Daher muß die Spielleiterin darauf achten, nicht zu früh zu viele Informationen preiszugeben. Hat die Spielrunde bereits die *Träume der Kinder* und den *Zirkus der Dunklen Meister* hinter sich, so dürfte es einen Kreis von Nichtspielerfiguren um die Freundinnen geben, mit denen die Zeit nicht lang wird. Dazu kommen noch eine Menge neuer Figuren in diesem Abenteuer, die für die Freundinnen interessant sind.

Ein neues Jahr in Deorstead

Natürlich spielt auch dieses Abenteuer wieder in der kleinen nordalbischen Stadt am Devern. Die Handlung beginnt im Winter, nur wenige Monde nach den Ereignissen im *Zirkus der Dunklen Meister*. Einige der während dieser Ereignisse zerstörten Häuser um **Aelfrodstor** werden wieder aufgebaut, während andere Bürger an diesem offenbar verfluchten Ort nicht mehr wohnen möchten. Sobald der Frühling Einzug hält (ab Episode drei), blühen jedoch in den Ruinen von und um Aelfrodstor die schönsten Blumen und Blütenbüsche - und alles sind ungefährliche Pflanzen: Himmelsschlüsselchen, Sonnenblumen, Sternhyazinthen, Mondrache (ein Bohnenstrauch mit hübschen, halbmondförmigen Blüten; die Bohnen sind eßbar, verursachen aber starke Blähungen). Es sprudelt sogar eine kleine Quelle zwischen den Steinplatten, die noch vor einem Jahr die Weltentore zum Turm der unheimlichen Norne trugen.

Wurden im letzten Abenteuer einige **Dunkle Meister** von den Sailmor-Kriegerinnen gerettet, so haben sie sich in Deorstead niedergelassen. Sie haben sich als ganz normale Magier dem *Orden vom arkanen Wissen* angeschlossen. Dabei benutzen sie weiterhin ihre jeweiligen Agentennamen - valianische Magier können von der Angewohnheit der Decknamen nicht lassen.

Deorsteader Spezialitäten: Das sogenannte Südtor von Deorstead liegt im Osten. Direkt nach Süden gibt es kein

Tor, weil dies die Richtung zum Einflußgebiet der MacRathgars ist. Neue Lehrlinge werden von Deorsteader Meistern jeweils zu Samhain ausgewählt, und die Klosterschule in Loghwood nimmt neue Schüler im Frühling, um Irindarstid herum, auf.

Alpanu zu Atunis: „*Du Pfeife!*“

Schöne Aussichten

Im Laufe des Abenteuers werden alle Freundinnen 16 Jahre alt. Damit sind sie gemäß Deorsteader Traditionsrecht heiratsfähig. Der wohl aussichtsreichste Kandidat für eine Hochzeit, „Bruder“ Moran, darf ebenfalls heiraten, da er zwar im Kloster Loghwood lebt, jedoch kein Mönch ist: Er erhält dort nur seine Ausbildung zum Priester. Diese Ausbildung muß er aber vor einer möglichen Heirat erst abgeschlossen haben, und dazu gehört die Erledigung einer ersten Queste für seinen persönlichen Schutzgott, Ylathor. Sobald er diese Aufgabe erfolgreich bewältigt hat, bekommt er die Priesterweihe, und danach kann er Hochzeit halten.

Dieses Abenteuer geht davon aus, daß sich inzwischen eine Liebesbeziehung zwischen Moran und einer Freundin entwickelt hat. Im dramaturgisch günstigsten Fall ist dies Bonnie, aber es ist auch jede andere Konstellation denkbar. Im folgenden wird diese SK daher als „**Morans Freundin**“ bezeichnet.

Super Saimor-Kriegerinnen

Im *Zirkus der Dunklen Meister* haben die Freundinnen die Gabe erhalten, sich auch ohne Pegasus' Hilfe in Super Saimor-Kriegerinnen (immer noch kurz: SK) zu verwandeln und ihre Super-Wunderkräfte zu benutzen. Sie verwandeln sich nun mit dem bisherigen Schlüsselwort gleich in Super SK. Da ihre Superkräfte auf der Namensmagie der Seemeister beruhen, müssen sie für eine erfolgreiche Anwendung den Namen des Ziels kennen. Andernfalls verursacht eine solche Wunderkraft nur ein hübsch anzuschauendes, aber wirkungsloses Spektakel. Ihre „alten“ Wunderkräfte können sie natürlich auch noch anwenden.

Kraft gegen Kraft: Diese Regel kann die Spielleiterin einführen, wenn sie die Kämpfe noch spektakulärer gestalten möchte. Sie tritt in Kraft (wortwörtlich), sobald zum erstenmal ein Gegner und eine SK gleichzeitig Zauber bzw. Wunderkräfte gegeneinander einsetzen. Die entfesselten Kräfte treffen aufeinander, und die stärkere - d.h. die mit dem höheren EW - schlägt voll durch. Ein evtl. möglicher WW für Resistenz oder Abwehr wird erst jetzt und nur für die Verliererin fällig. Dieses Kräftemessen dauert eine volle Runde. Wer verliert, kann ohne weitere AP aufzuwenden eine weitere Runde durchhalten (neues Zauberduell): Die

Spielleiterin fragt die Spielerin, ob sie weitermachen möchte (nur wenige Bösewichte machen weiter). Der Schaden steigt für jede solche Folgerunde des Duells um 1W6. Das Ganze ist natürlich ein beeindruckendes Spektakel, weshalb auch alle **Angriffe von außen** auf die beiden Kontrahenten **WM-6** erhalten. Abgesehen davon ist ein solches Eingreifen in ein Duell nicht ehrenhaft.

Kraftübertragung: Unbewußt haben sie dies vermutlich bereits am Ende von *Träume der Kinder* und *Zirkus der Dunklen Meister* praktiziert. Inzwischen können die SK ihre Kraft - AP und bei Bedarf auch LP - freiwillig auf Saimor Xan übertragen. Dies dauert eine Runde und erfordert die laute Anrufung der jeweiligen Glaubenskraft (»*Macht des Dwyllanglaubens!*« etc.). Die Spielerinnen sagen an, wieviel AP und/oder LP sie abgeben möchten, und SK Xan bekommt diese Punkte dazu (erreicht aber nicht mehr als ihr normales Maximum).

Tod: Sollte eine SK tatsächlich sterben, so ist das natürlich sehr tragisch. Aber es steigert auch den Kampfeswillen der anderen, und sie erhalten für den Rest des Abenteuers **WM+1** auf alle EW und **WM-5** auf alle PW.

Allgemein gelten im Zweifelsfall die Angaben für Zauber des alten MIDGARD-Regelwerkes (Prä-Arkanum-Periode).

Das wachsende Chaos

Die Bösewichte im ersten Saimor-Abenteuer wollten das Königreich Alba übernehmen. Die Schurken des zweiten Abenteuers beabsichtigten bereits, die ganze Welt ihrer dunklen Herrschaft zu unterwerfen. Doch *Midgard*, die Heimstatt der Menschen, ist nur eine von vielen Welten im Multiversum. Unbemerkt von den Bewohnern *Midgards* geschehen bereits seit einiger Zeit unheimliche Dinge in anderen Sphären und Existenzebenen des Multiversums: Eine große Macht erobert Welt um Welt und löscht alles Leben aus.

Die letzte Welt, die unter dem Ansturm dieser Macht und ihrer Handlanger fiel, war *Realtaleann*, die Heimat der Alfar, von denen einige einst nach *Midgard* ausgewandert waren und dort die Völker der Elfen begründet hatten. Die Alfar gaben dem unheimlichen Angreifer den Namen *Slogáirasaol*, d.h. in etwa Verschlinger der Welten.

Auf der verzweifelten Suche nach einem Mittel gegen die Gefahr stießen ihre ältesten Weisen auf Legenden, die davon sprachen, daß die Alfar vor ungezählten Zeitaltern schon einmal einer ähnlichen Bedrohung gegenübergestanden hatten: dem Dunklen Feind. Allein die Legenden halfen ihnen nicht, und sie vermochten der neuen Bedrohung nicht lange standzuhalten, da ihnen vor langer Zeit ihr mächtigster Talisman abhanden gekommen war ...

Der Dunkle Feind

Vor undenkbar vielen Zeitaltern stritten sich die Urmächte des Chaos um die Vorherrschaft. Die größte unter ihnen wurde von den anderen überwältigt und auf einer Welt am Rande der Chausebenen eingekerkert. Ein mächtiges Artefakt der Ordnung diente als Siegel und bannende Kraft. Diese Welt war die Heimat eines Volkes großer Magier und Künstler. Sie hüteten das Artefakt als ihren größten Schatz, und nur wenigen war bewußt, welch dunkles Geheimnis sie auf diese Weise bewachten. Ihre Welt nannten sie Sternenschönheit, was in ihrer Sprache *Realtaileann* lautet. Sie selbst nannten sich Alfar.

Doch dem rastlosen Gefangenen gelang es, Kontakt mit einigen Magiern und Edlen der Alfar aufzunehmen. In verführerischen Träumen erschien er ihnen als *Spíorad-asaoir* oder Geist der Freiheit und lockte sie mit der Aussicht auf neue Weisheiten und Macht: Von eifersüchtigen Neidern wäre er eingekerkert worden, die verhindern wollten, daß die Geheimnisse des Multiversums offenbart würden, da sie um ihre eigene Vormachtstellung bangten. Der strahlende Verführer veranlaßte sie, den Talisman der Macht von seinem Platz zu nehmen, ihn zu befreien und ihm auf seiner Reise zu den Wundern des Multiversums zu folgen. Diese Gruppe der Alfar nannte sich *Sithionar* - d.h. Fährleute der Wunder. Ihre Anführerin war eine fähige Magierin und Prinzessin eines der schönsten Reiche von *Realtaileann*. Unbemerkt von den *Sithionar* hatte der Geist der Freiheit den Talisman mitgenommen - nach seiner Befreiung war dieser Diebstahl ein leichtes für ihn. Als der Raub auf *Realtaileann* bemerkt wurde, war es bereits zu spät. Damals verfügte nur der Geist der Freiheit über das Wissen, wie man frei zwischen den Welten reist. Ohne das Artefakt war selbst die *Banríon Realtaín* oder Königin der Sterne, wie die Alfar ihre Schutz- und Schöpfermacht nannten, machtlos und nicht in der Lage dem Dieb zu folgen. Zu dieser Zeit prägten die Alfar den Namen *Dorch-namhaid*, d.h. Dunkler Feind, für den Räuber ihres kostbarsten Gutes.

Der Geist der Freiheit strebte nichts Geringeres an als die Herrschaft über das Multiversum. Als erstes benötigte er einen Schlupfwinkel, in dem er nicht so schnell aufgespürt werden konnte. Dazu wählte er die Welt *Midgard* in der Mitte zwischen Chaos und Ordnung. Der Raub des Talismans hatte die Kräfte der Ordnung im Multiversum geschwächt. Nun brauchte er nur noch seine alten Widersacher aus den Chausebenen zu besiegen. Auch dabei kam ihm die Magie des mächtigen Artefaktes zugute. Die *Sithionar* und andere Helfer ließ er Experimente mit der Verschmelzung von Lebewesen durchführen, angeblich zur Erhöhung ihres Wissens über das Leben und die Lebensmagie. In Wahrheit ging es ihm darum, Krieger zu erschaffen, die in den unterschiedlichsten Lebensbedingungen, d.h. auf allen Welten des Multiversums, als Eroberungstruppen einsetzbar waren; allein für *Midgard* war diese Vielfalt kaum vonnöten. Merkwürdige Mischwesen aus Alfar, Menschen und Tieren entstanden.

Währenddessen zog der Geist der Freiheit durch das Multiversum und ging daran, Welt um Welt zu erobern und dem Chaos anheim zu geben. Er besiegte die übrigen Chausmächte und machte sie zu seinen Generälen, auch wenn es unsichere Bundesgenossen waren, die oft untereinander in Streit ausbrachen oder versuchten, sich gegen ihren Besieger aufzulehnen. Auf diese Weise wurde er selbst allmählich zur stärksten chaotischen Macht, und mit jeder Welt, die er ins Chaos stürzte, nahm seine Machtfülle weiter zu. Auf *Midgard* beuteten derweil seine Handlanger weite Teile der Welt aus und unterdrückten die noch jungen Menschen und Zwerge.

Der Krieg des Talismans

Irgendwann erkannte ein Teil der *Sithionar* die Verwerflichkeit ihres Tuns und die bösen Absichten ihres Verführers. Sie zogen in den Westen *Midgards* und nannten sich fortan *Coraniaid*, d.h. Bund der Gerechten. Sie besannen sich auf ihre ursprüngliche Religion und riefen ihre alte Schutzmacht, die Königin der Sterne, an. Ihr neues Wissen um das Reisen zwischen den Welten half der *Banríon Realtaín*, endlich die *Sithionar* und den Dunklen Feind aufzuspüren. Es sollte noch einige Zeit vergehen, doch schließlich erreichte sie *Midgard*. Dort nahm sie nicht nur Kontakt mit den *Coraniaid* auf, sondern öffnete auch einigen der verbliebenen *Sithionar* die Augen, wofür sie mißbraucht wurden. Nicht alle glaubten ihr, und so kam es erneut zur Spaltung. Die *Soíllasin*, d.h. die Erleuchteten, scharten sich um ihre alte Schutzmacht, während die Verblendeten ihren Herrn und Meister warnten.

So nahm der Krieg des Talismans seinen Anfang. Unter der Führung der *Banríon Realtaín* nahmen die Alfar, unterstützt vom noch jungen Geschlecht der Menschen, den Kampf gegen den Dunklen Feind und seine Horden auf. Schrecklich und lange wüteten die Kämpfe, und es sah ganz danach aus, als würden die Streitkräfte des Chaos triumphieren. Je weiter aber die Ordnung zurückgedrängt wurde, desto stärker konzentrierte sich ihre Macht. Damals erwachsen dem Chaos die *Sailmor-Kriegerinnen* als Gegner, geboren aus dem Licht der Ordnung, der Verzweiflung und Hoffnung ihrer Völker, angetreten gegen die Finsternis. Dies war der Beginn der *Sailmor-Kriege*.

Zum ersten Mal griffen die Kinder des *Æar-Xan*, die ersten *Sailmor-Kriegerinnen*, in das Geschehen ein. Sie verfolgten den Dunklen Feind durch das Multiversum, denn längst war *Midgard* nicht mehr das einzige Schlachtfeld in diesem gewaltigen Streit zwischen Licht und Finsternis, Ordnung und Chaos. Währenddessen gelang es den Alfar und Menschen die Truppen des Dunklen Feindes vernichtend zu schlagen und seine verborgene Festung im Osten *Midgards* - dort, wo sich heute *KanThaiPan* erstreckt - ausfindig zu machen. Im letzten Gefecht traten die Generäle des Chaos gegen die Kinder des *Æar-Xan* an. Die Kämpfer waren sich jedoch ebenbürtig und löschten sich in einer gewaltigen Schlacht, deren Verlauf das Antlitz der Welt neu formte, gegenseitig

aus. Endlich stand dem Dorch-namhaid nur noch die erste und mächtigste Sailmor-Kriegerin gegenüber. Auch sie war schon fast am Ende, doch unterstützt von den schwindenden Kräften der Banríon Realtaín besiegte sie die ultimative Inkarnation des Chaos und schloß es für alle Zeiten ein.

Allein der Talisman der Macht blieb verschwunden und ist bis auf den heutigen Tag nicht wieder aufgetaucht. Nach den gewaltigen Anstrengungen kehrten die meisten der Alfar *Midgard* den Rücken, hatte ihnen diese Welt doch soviel Schmerz und Leid gebracht. Geleitet von ihrer Königin der Sterne kehrten sie zurück in ihre Heimat, die von ihren auf *Midgard* verbliebenen Schwestern und Brüdern später sehnsuchtsvoll *Emhain Ablach*, die Ewigen Lande, genannt wurde. Die Bezeichnung Coraniaid, d.h. Bund der Gerechten, erinnert noch immer an den vor Urzeiten begonnenen Kampf für Ehre und Gerechtigkeit.

Bringer der Ordnung

Nachdem so die alte Herrschaft des Chaos von den ordnenden Urkräften bezwungen worden war, mußte dafür gesorgt werden, daß die Welt nicht wieder zu einem Nährboden für das Chaos werden konnte, auf daß es niemals wieder aufflackern sollte. Also schrieb Æar-Xan - wie der erste Gott in Alba genannt wird - den Plan mit den Gesetzen der Ordnung in einem magischen Buch nieder. Damit ordnete er die Welt und lehrte die Menschen diese Regeln und den Glauben an die Götter, denn die Gesetze waren so mächtig, daß sie Gestalt annahmen und zu Göttern wurden - zu Göttern, die solange Bestand haben würden, wie die Gesetze selbst.

Die Geschichte der Sailmor-Kriege bildet die Grundlage für die Schöpfungsmythen in KanThaiPan, wo die letzte Schlacht gegen das Chaos stattfand, und in Alba, wohin eine große Streitmacht der Menschen aus dem Nordosten *Midgard's* gegen Ende eben dieser Schlacht verschlagen wurde. Als nämlich der gesamte Osten *Midgard's* unterging, sorgte Æar-Xan dafür, daß die Hauptflotte der Toquiner gerettet wurde. Ihre Schiffe wurden durch Raum und Zeit versetzt und landeten schließlich anno 1603 nL im heutigen Alba.

Die Toquiner waren ein Menschengeschlecht, das am nordöstlichen Rand der Welt, nicht weit von den Kernlanden des Geistes der Freiheit, siedelte. Sie waren ein erstaunlich zivilisiertes, aber kriegerisches Volk, hatten sie doch von den Handlangern des Spórad-asaoir gelernt und die Unterdrückung durch sie zu spüren bekommen. Sie mögen sehr wohl das Ergebnis von Kreuzungen zwischen Alfar und Menschen sein, die in den magischen Werkstätten des Geistes der Freiheit durchgeführt wurden. Nicht nur ihre Langlebigkeit und die für Menschen ungewöhnlich scharfen Augen sprechen dafür. Auch ihr starkes Ehrgefühl und eine bis zur mangelnden Anpassungsfähigkeit reichende Sturheit deuten auf elfische Ahnen hin. Körperlich und in bezug auf ihre geistigen Eigenschaften wären sie dann durchaus als ein Erfolg zu bezeichnen gewesen. Doch sie waren auch ein stolzes Volk und schon immer jeglicher Fremdherrschaft leidenschaftlich abgeneigt. Im Krieg des Talismans machten sie sich unabhängig und wandten sich mit verbissener Tapferkeit gegen die Schergen des Chaos.

Der Dorch-namhaid ist als der Gelbe Herr in die kanthanische Mythologie eingegangen. Die Fabel von seiner Überlistung der übrigen Chaosmächte belegt die Vormachtstellung des Dunklen Feindes. Daß die Mythen dem Gelben Herrn aber auch die Ordnung der Welt zuschreiben und seine Gestalt nicht klar von der des Großen Ho trennen, ist ein Anzeichen für die bereits früh erfolgte Verschmelzung von Sieger und Besiegtem in der Legendenbildung. In der albischen Entsprechung dieser Legende ist die Entwicklung noch einen Schritt weitergegangen. Wo die kanthanische Version noch zwei Figuren - Gelber Herr und Großer Ho - nennt und verschmilzt, findet sich im albischen Schöpfungsmythos nur noch die Gestalt des Göttervaters mit zwei Namen - Æd und Æar-Xan -, der von der Hand seiner Kinder ermordet wird. Auch dies ist eine mythologisierte Wiedergabe des Sieges über den Dorch-namhaid, und das Buch mit den Sieben Siegeln ist nichts anderes als das Zauberbuch HungFan. Vermutlich ahnten die Überlieferer all dieser Geschichten gar nicht, wie nah sie der Wirklichkeit damit kamen, doch dazu später mehr.

Sogar die Ambivalenz des Chaos als Geist der Freiheit und als Dunkler Feind hat seine Spuren im Osten der Welt hinterlassen, denn in KanThaiPan steht die Farbe Schwarz nicht für Finsternis, sondern einerseits für Weisheit und andererseits für Furcht, aber auch für Norden, wo ehemals die Festung des Dorch-namhaid stand. Im nördlichen Vesterne haben all diese Geschehnisse auch ihren Niederschlag in den Legenden um den Druiden Gwydion und den Urdrahen Kanoloki gefunden. An anderer Stelle und in wieder anderer Form berichtet der valianische *Thalassa-Text* aus der Zeit des Krieges der Magier von diesen Ereignissen. Darin trägt das Chaos, der Dunkle Feind, den Titel Anarch.

Interessant ist, daß die Beteiligung der Banríon Realtaín am Sieg über das Chaos keinen Eingang in die religiösen Mythen der Menschen gefunden hat. Eine kanthanische Erzählung berichtet bezeichnenderweise, wie der Große Ho alle nichtmenschlichen Völker an die Ränder der Welt verbannte. Auf der anderen Seite schweigen sich die Überlieferungen der Alfar über eine entscheidende Beteiligung menschlicher Mächte aus. Ließ es der Stolz der Götter nicht zu, daß sie einstmals Hilfe benötigten? Immerhin ist die Königin der Sterne auch heute noch unter dem Namen Nathir, die Allumfassende Schlange, in Teilen *Midgard's* bekannt. Sie wird besonders in Erainn verehrt und gilt als Schöpferin der Grünen Magie, der Naturzauberei.

Midgard - Die letzte Bastion der Freiheit!

Zurück zur Gegenwart, denn die Zeit drängt, sieht es doch ganz danach aus, als wäre der Dorch-namhaid zurückkehrt. Wer sonst soll der Verschlinger der Welten sein? Der Banríon Realtaín gelang es, von ihrer zerstörten Heimatwelt zu fliehen. Sie repräsentiert jedoch eine der Mächte im Multiversum, die dazu beigetragen hat, das Chaos damals zu unterwerfen. Um das Multiversum endgültig zu übernehmen, muß der Verschlinger der Welten daher auch die Königin

der Sterne besiegen, und er weiß auch, wo sie sich aller Wahrscheinlichkeit nach verborgen hält: auf *Midgard*, der letzten freien Welt im Multiversum! Die Saimor-Kriegerinnen betrachtet er nicht als ernsthafte Gefahr für sich und seine Pläne. Wie sich hoffentlich noch erweisen wird, ist dies ein großer Fehler.

Doch bevor sich unsere Freundinnen mit der drohenden neuen Gefahr auseinandersetzen können, werden sie wieder mit einer alten, einer sehr alten, Bekannten konfrontiert:

Episode eins Die Norne kehrt zurück

Das Abenteuer beginnt mitten im **Winter**. Die Landschaft um Deorstead ist verschneit, die Wege durch Wald und Heide sind nur schwer begehbar. Wölfe wagen sich aus den Bergen herab, Räuber und Wegelagerer werden bei dem knappen Angebot wagemutiger; besonders berüchtigt sind Wulfing der Gesetzlose und die Bande der *Nachtmarder*. Schließlich darf man auch die MacRathgars nicht vergessen. Aus all diesen Gründen bleibt in den Wintermonden - Rabe, Troll, Draug und Wolf - die **Klosterschule** in Loghwood **geschlossen**. Die folgende Einstiegsszene sollte von der Spielleiterin sehr kurz gehalten werden.

Es ist sehr kalt in diesem Winter. In den letzten Tagen war die Kälte so groß, daß sogar der Devern zugefroren ist, was nur sehr selten geschieht. Das ist natürlich die ideale Gelegenheit zum Schlittschuhlaufen. Bisher haben euch eure Eltern leider nur erlaubt, auf den Teichen und Gräben der Umgebung zu laufen. Heute aber, am Tag vor Thurionstid, hat sich Bruder Moran bereit erklärt, mitzukommen, um über seine Zöglinge zu wachen, damit auch kein Unfall geschieht. Das hat eure Eltern beruhigt. Also seid ihr am Nachmittag alle begeistert auf dem glatten Eis des Flusses. Zum Glück hat ein starker Wind das Eis vom Schnee befreit, so daß es nun spiegelblank daliegt. Eine dichte Wolkendecke hängt am Himmel, und es sieht die ganze Zeit so aus, als würde es jeden Augenblick zu schneien beginnen - was es zum Glück aber nicht tut. Nach einigen Runden Fangenspielen ruft Moran: „*Wer mich einholt, der gebe ich ein leckeres Essen aus!*“ und läuft flußaufwärts los.

Kurz bevor ihn jemand einholt (wenn überhaupt), bricht die Wolkendecke auf, und die tiefstehende Wintersonne spiegelt sich gleißend auf dem glatten Eis. Moran hält an und den Arm vor die Augen; alle würfeln einen **EW:Resistenz gg. phkZ**. Wem der Wurf mißlingt, wird von der überraschenden Helle geblendet und sieht ein paar Minuten lauter Sterne.

Im Sonnenlicht ist das vereiste Devertal wunderschön. Doch dann ist ein rasch anschwellendes Knirschen und Knacken zu hören, und krachend bildet sich ein Riß mitten im Eis des Flusses. Kurz darauf beginnt es zu schneien, und im silbrigen Licht der Wintersonne tanzen die Flocken wie kleine Sternchen zu Boden. Das Schneegestöber wird immer dichter, und die Sonne verschwindet wieder hinter dem dichten Wolkenschleier. Bald könnt ihr kaum noch 10m weit sehen.

Wer sich nicht innerhalb einer Minute ans Ufer begibt, fällt bei einem mißlungenen **PW:HGW** zwischen den aufbrechenden Eisschollen ins kalte Wasser (2 AP). Geblendete müssen geführt werden (außer Moran, der hat sich schneller erholt und kann als Retter eingesetzt werden).

Auch **Yuixokumatl** kann ebenso überraschend wie hilfreich eingreifen. Eigentlich ist ihm das Wetter viel zu kalt, so daß er lieber in der warmen Stube (Tempel?) bleibt. Aber die Sorge um seine Angebetete treibt ihn hinaus - in warmer Kleidung: zwei Plaids, darüber ein Bärenfell, ein dicker Wollschal, Fellhandschuhe, Feltstiefel, Wollschals um Arme und Beine sowie eine Pelzmütze. Insgesamt sieht er ziemlich monströs aus.

Als endlich alle wieder am Ufer sind, reibt sich Moran zwar noch die Augen, weil auch er geblendet wurde, aber es ist schon wieder in Ordnung. Er meint, es wäre wohl besser, nach Hause zu gehen. Man verabredet sich für den Nachmittag des nächsten Tages - immerhin ist das Raynas 16. Geburtstag! Noch ist niemandem etwas geschehen. Das Aufbrechen des Eises ist nur eine Art Widerspiegelung eines anderen Bruches. In dieser Nacht erlebt **Rayna** kurz vor dem Morgengrauen eine **Traumvision**:

Du stehst als Saimor-Kriegerin in einer von lodernnden Flammen erhellten Schmiede vor einem mächtigen Amböß, hinter dem der glühende Gott Thurion persönlich auftrifft. Du kniest nieder, und er spricht: „*Sei gegrüßt, meine Kriegerin! Ich bin Thurion, Gott des Feuers und der Schmiede. Saimor Thurion, du hast mir nicht immer Ehre gemacht - aber du hast mir treu gedient und in meinem Namen tapfer gegen die Feinde der Dheis Albi gekämpft. Heute ist dein 16. Geburtstag, und ich werde dir aus diesem Anlaß neue Kraft und neuen Mut verleihen. Nutze deine Fähigkeiten weise, und halte dich an meine Tugenden. Streite weiter für Ehre und Gerechtigkeit und wider das Chaos, das die Welt zu verschlingen droht!*“ Du spürst, wie dich eine ungeahnte Energie durchläuft und wächst erhitzt auf. Deine Bettlaken und -decke weisen große Brandlöcher auf.

Mit anderen Worten: Saimor Thurion steigt um einen Grad auf. Das hat für sie folgende Vorteile:

- 1) Ihr Wert in Sb, Au oder pA steigt um 1W6+2 (ihre Wahl, auch als normales Mädchen).
- 2) Ihr AP-Maximum steigt um 1W6+1 (nur als SK).
- 3) Ihr Erfolgswert für Saimor-Angriff *oder* Abwehr steigt um +1 (nur als SK).

- 4) Ihr Erfolgswert für Zaubern *oder* Resistenz steigt um +1 (nur als SK).
- 5) Zwei beliebige bisher nicht genannte Fertigkeiten steigen um je +1 (auch als normales Mädchen).

Bei passender Gelegenheit erhält Rayna von ihrem Großvater noch eine schöne Truhe mit ihrer Aussteuer als Geburtstagsgeschenk.

Glück und Glas

Dann bricht der Myrkdag im Draugmond an: Thurionstid. An diesem Morgen machen Amena und Rayna seltsame Entdeckungen: **Amenas Mutter** steht stumm vor dem kleinen runden Wandspiegel (1W6+1 Glastänzerinnen, s.u.) im Waschraum, und **Raynas Großvater** blickt starr durch das Fenster (2W6+2 GT) seiner Schlafstube auf die Straße. Die Augen der beiden haben jeglichen Glanz verloren, sind blicklos und leer. Ihre Körper sind völlig handlungsunfähig und teilnahmslos. Sie lassen sich aber führen, und mechanische Bewegungen sind möglich. Eine andere Freundin sieht auf der Straße ihre arrogante Schulkameradin **Bloedeyn**. Das rothaarige Mädchen hält einen Handspiegel (1W6 GT) in der Hand und streicht sich immer wieder mit langsamen, mechanischen Bewegungen übers Haar. Auf dem Ostmarkt (oder Richtplatz, wenn die Freundinnen dort eher hinkommen) steht der Planwagen von **Mama Krausfüßen**, der redseligen Halbblingshändlerin. Sie sitzt stumm vornüber gebeugt auf dem Kutschbock. Auf dem Schoß liegt ein billiger, kupferner Handspiegel (1W6-1 GT).

Was ist geschehen? Genau das, wonach es aussieht: Die **Norne** ist wieder da. Und soviel sei der Spielleiterin hier schon verraten, daß sie sich nicht selbst aus dem Spiegelbann befreit hat (mehr dazu später). Kaum, daß ihr Zauberspiegel zersprungen ist, lebt sie ihre Wut und ihren Haß auf ihre alten Widersacherinnen, die Saimorkriegerinnen, aus. Dazu legt sie einen dunklen Zauber auf die Splitter ihres geborstenen Spiegels und schickt diese hinunter auf die Welt *Midgard* nach Deorstead. Im dichten Schneegestöber während der Nacht fallen die silbrigen Partikel niemandem auf. Spiegelnde Flächen, auf die sie treffen, werden mit der dunklen Traummagie der Norne infiziert; später springt der böse Zauber von Spiegel zu Spiegel in Deorstead und Umgebung und breitet sich allmählich aus. Wer in eine solche Fläche hinein- oder hindurchschaut, deren Seele wird in ewiger Widerspiegelung zwischen dem verzauberten Spiegel und ihrem eigenen Traumspiegel (vgl. *Zirkus der Dunklen Meister*) gefesselt. Daher können diese armen Opfer durch eine Zerstörung des „äußeren“ Spiegels befreit werden.

Der Norne geht es nur um ihre Rache an den SK. Zum einen sucht sie in den gefesselten Seelen nach ihren Gegnerinnen, aber da viele Menschen betroffen sind, braucht die Suche ihre Zeit. Zum anderen werden dadurch alle anderen Menschen gelähmt, so daß ihr niemand gefährlich werden kann.

Noch liegt der Zauber nicht auf allen Spiegeln und Glasscheiben, doch die Zahl nimmt im Laufe des Tages ständig zu. Mit der Zeit sehen die Freundinnen immer mehr

Menschen, die teilnahmslos vor Spiegeln, Fenster- und Türscheiben stehen und sitzen. Manche stehen auch vor den blanken Metallschilden in der Auslage eines Rüstungsschmiedes oder vor den Spiegeln im Geschäftsraum eines Barbiers, und in der von Zwergen betriebenen Glasbläserei kommt jegliche Arbeit zum Erliegen. **Wichtig:** Auch spiegelblanke bzw. -glatte Metall- und Eisflächen können den Zauber enthalten! Metall wird durch den Zauber derart verändert, daß es bei einem kräftigen Schlag in mehrere Splitter zerspringt.

Um festzustellen, ob ein Spiegel bzw. eine Glasscheibe den Zauber enthält, muß man direkt hinein- bzw. hindurchsehen. Handelt es sich tatsächlich um eine verzauberte Scheibe, ist dabei ein **EW:Resistenz gg. psyZ** fällig. Mißlingt der Wurf, wird die Seele der Hineinschauenden gefesselt (das kann auch Freundinnen geschehen!). Ein solches Opfer versucht, ständig in den Spiegel zu schauen, ist aber zu schwach und apathisch, um dieses Verlangen gegen irgendwelche Widerstände (z.B. die SK) durchzusetzen. Gelingt der Wurf dagegen, spürt die Betrachterin, daß ein dunkler Zauber auf der Fläche liegt:

Du siehst einen dunklen Schatten über das Glas huschen. Für einen kurzen Augenblick schien sich dein Blick darin zu verlieren, doch dann hast du dich wieder gefangen und die Augen abgewendet.

Flüchtige Blicke reichen weder zum Erkennen des Schattens noch zur Verzauberung der Betrachterin aus. Wird eine verzauberte Scheibe oder ein solcher Spiegel zerschlagen, werden die Seelen befreit, und die Opfer kommen nach etwa **5 Minuten** wieder zu sich. Doch damit wird nur eine weitere Gefahr ausgelöst (s.u.)

Die Spielleiterin sollte wann immer möglich das Wort „Spiegel“ in ihre Beschreibungen einflechten: Zum Mittagessen gibt es Spëgeleier; die Tischfläche ist spiegelblank poliert; der Himmel liegt über der Stadt wie ein bleierner Spiegel; das Wasser im Brunnen/Teller/Pfütze ist spiegelglatt ...

Eintänzer

Das Zerschlagen eines verzauberten Spiegels bedeutet noch nicht das Ende der Gefahr. Ganz im Gegenteil! Manche der Splitter richten sich auf und wachsen rasend schnell zu menschenähnlichen Gestalten heran, die ganz aus kantigen Glasstücken zusammengesetzt sind. Ihre Anzahl hängt von der Größe der zerstörten Scheibe ab und reicht von 1W6 (Handspiegel) bis 3W6 (großes Fenster).

Glastänzerin (niederer Dämon, Grad 2)
8 LP, 12 AP - OR - RW 75, HGW 50, B 25
Angriff: Klaue+8 (1W6+1) - ABWEHR+11, RESISTENZ+16/14/12
Bes.: Gegner erhalten WM-2 auf EW:Angriff, Regeneration (s.u.)

Die Glastänzerinnen gleichen nackten, weiblichen Gestalten. Ihre Körper reflektieren das Licht vielfach und verwirrend - daher die

WM-2 auf gegnerische Angriffe. Da sie keine Eigennamen haben und auch nicht sprechen (sondern nur klirrend kichern), können die SK ihre Namensmagie (Superkräfte) nicht gegen diese Gegner einsetzen. Ausgenommen davon ist nur die zweite Wirkung von SK Xans *Macht der Ehre*: Damit lassen sich die dunklen Fesseln der Beschwörung lösen, mit denen die Glastänzerinnen in den Dienst der Norne gezwungen wurden, und es zersplittern so viele Dämonen, wie die Differenz zwischen SK Xans EW:Zaubern und dem WW:Resistenz der Norne (+20) angibt. Ihre Bewegungen sind elegant und tänzerisch, fast balletthaft. Der Spiegelzauber bewirkt eine besondere Art der **Regeneration**: Pro Kampfrunde, in der noch mindestens eine Glastänzerin kämpft (nicht flieht), steht eine zuvor vernichtete wieder in alter Stärke auf.

Das größte Problem für die SK ist, daß die Glastänzerinnen sie in **Nahkämpfe** verwickeln, so daß sie ihre Wunderkräfte nur unter Schwierigkeiten ausüben können. Hier ist geschicktes Manövrieren gefragt - oder die Wahl erhöhter Standorte, denn die Dämonen können **nicht springen**. Glastänzerinnen greifen diejenigen an, die die Scheibe zerschlagen haben, aus der sie entstanden sind. Sie verfolgen ihre Gegnerinnen, doch jedesmal, wenn bei einem Kampf drei Viertel von ihnen vernichtet sind, **fliehen** die restlichen. SK, die schnell genug sind, können sie verfolgen (s.u.). Gehen im Kampfgetümmel weitere Fensterscheiben oder Spiegel zu Bruch, können weitere Glastänzerinnen entstehen (Entscheidung der Spielleiterin oder 50 % Chance).

Manche noch nicht vom Spiegelzauber erwischte **Bürger** Deorsteads, die Glastänzerinnen zu Gesicht bekommen, verwechseln sie mit Eiselementarwesen und laufen in panischer Angst davon: „*Hilfe! Hilfe! Der Frosthexer hat seine Legionen wieder geschickt, um uns zu bestrafen!*“

Ylathor Skull taucht bei diesen Geplänkeln nur auf, wenn es absolut notwendig wird (was unwahrscheinlich ist).

Sailmor Vraidos' zweites Erwachen

Die fliehenden Glastänzerinnen führen bzw. locken die SK zum nächsten Schauplatz. Wem bei der Verfolgung ein **PW:RW** gelingt, kann die GT bis ins **Witwenviertel** verfolgen. Ein **PW:HGW** muß gelingen, um bis zu ihrem Ziel durchzuhalten. Kümmern sie sich nicht um die flüchtenden Dämonen, darf Rayna gegen Mittag einen **EW:Gefahr spüren** würfeln. Bei Erfolg spürt sie eine drohende Gefahr, die vom Witwenviertel ausgeht; bei Mißerfolg kann sie die Richtung nicht bestimmen. Notfalls kommt Atunis mit einer entsprechenden Alarmmeldung angelaufen.

Das Witwenviertel ist ein Teil des Hafenbezirks von Deorstead. Hier leben viele Frauen, deren Männer auf See oder im Kampf gegen die Twyneddin oder MacRathgars gefallen sind. Es gibt hier viele Kinder, Frauen und alte Männer. Die Fachwerk- oder Holzhäuser sind klein und haben kleine Gärten. Sie wirken ärmlich, sind aber liebevoll gepflegt und vielfach geflickt. Fast alle sind sie bunt

bemalt. Die Fenster sind blitzblank geputzt, die Blumenkästen davor tragen jetzt nur Schneehäubchen.

Die flüchtenden Glastänzerinnen laufen mitten in diesen verschlafenen Teil der Stadt zu einem kleinen Fachwerkhäus mit dunkelblauen Balken und einem dunkelroten Holzgiebel. Sie verschwinden rechts und links hinter dem Haus. Hier wohnt der alte **Darwain** mit seinem wiedergeborenen, anderthalbjährigen Enkel (vgl. *Die Träume der Kinder*). Ungewöhnlich für diese Umgebung sind zwei kleine **Statuen** rechts und links der violetten Haustür: eine Mantichora und eine Chimära (*Sagenkunde*). Bei den Nachbarn gilt der ehemalige Vorbeter der Vraidosgemeinde als „*ein netter älterer Herr mit seinem Urenkel*.“

Die steinernen Abbilder der Tiere von Aelfrod MacBeorn hat Darwain aus den Trümmern von Aelfrodstor gerettet (vgl. *Die Träume der Kinder*). Die auf den Garten hinausgehende Hintertür wird von den Statuen einer Harpye und einer Gorgo flankiert. Alle Fenster in Darwains Haus tragen den dunklen Zauber der Norne! Die Vordertür ist abgeschlossen. Dringen die SK dennoch ins Haus ein, werden sie mit **10 Glastänzerinnen** konfrontiert. Dazu kommen noch all jene, die bei früheren Kämpfen mit den SK flüchten konnten. Man kann aber auch am Haus vorbei in den Garten dahinter laufen.

Kommen die SK in den Garten, sehen sie im hinteren Teil vor der hölzernen Rückwand eines Lagerhauses eine klirrende Horde von **30 Glastänzerinnen**, die sich um einen Kirschbaum drängen. Am Stamm des Baumes lehnt ein schlanker, alter Mann mit kurzem grau-weißem Haar. Die SK erkennen den ehemaligen Vorbeter der nicht mehr bestehenden Vraidosgemeinde Deorsteads sofort wieder. Neben ihm hängt am unteren Ast des Kirschbaumes eine geflochtene **Weidenwiege** mit einem strampelnden Baby (dem kleinen Rangard). Der alte Mann hat um sich und die Wiege eine schwach schimmernde **Bannosphäre** errichtet, die von den glitzernden Dämonen bedrängt wird. Die Sphäre ist auch für SK undurchdringlich, flackert jedoch bedrohlich, so als würde sie jeden Augenblick erlöschen. Waren die SK vorher nicht im Haus, springen nun die 10 (+ überlebenden) Glastänzerinnen aus der offenstehenden Hintertür und durch die berstenden Scheiben der Fenster, wobei je nach Bedarf weitere 1-3W6 GT entstehen. Die SK sind sozusagen umzingelt, und die meisten GT wenden sich nun ihnen zu.

Ylathor Skull kommt, nachdem er gerufen wurde in einem dramatisch günstigen Moment, oder wenn die erste SK kampfunfähig wird (0 AP). Nach einer seiner großspurigen Aufttrittsreden („*Spiegel und funkelndes Glas sollen Mädchen erfreuen und nicht erschrecken. Diesen Mißbrauch lasse ich nicht zu! Entschuldigt euch!*“) wirft er eine Rose, die 1W6 gerade besonders bedrohliche Dämonen zersplittern läßt. Damit zieht er die Aufmerksamkeit einer ganzen Gruppe von Glastänzerinnen auf sich und wehrt sie mit seinem **Propellerschild** ab. Das verschafft den SK Zeit und Platz zum Handeln.

Mitten im Kampfgetümmel wird Ylathor Skulls *Propellerschild* durchbrochen, und mehrere Dämonen begraben ihn unter sich. Dann stößt er einen Schrei aus. Gleichzeitig bricht die *Bannsphäre* zusammen, und die Glastänzerinnen drängen auf Darwain und die Wiege zu. Das Baby plärrt. Wofür entscheiden sich die SK in der Hektik des Kampfes?

Wer sich für **Ylathor Skull** entscheidet, vertreibt mit ihrem nächsten erfolgreichen (nicht abgewehrten) Angriff automatisch alle ihn bedrängenden Dämonen. Sobald die SK an ihren maskierten Helden herankommen, sehen sie ihn am Boden liegen, mit beiden Händen einen dolchartigen Glassplitter umklammernd, der in seiner Brust steckt. Wer sich für die **Wiege** entscheidet, kann sie vor den Glastänzerinnen erreichen, wenn sie nah genug steht und ihr ein **PW:RW** gelingt. Andernfalls schlagen vor ihr zwei kichernde Dämonen mit ihren Klauen in die Wiege. Sobald entweder eine SK oder eine Glastänzerin Rangard berührt ...

Die Wiege verschwindet in einer gewaltigen Explosion aus Licht. Der ganze Garten wird in gleißendes Licht gehüllt, und ein in allen Farben des Regenbogens schillernder Lichtstrahl fährt senkrecht gen Himmel. Als der Lichtschein endlich schwächer wird und erlischt, steht Rangard in den zerfetzten Resten seiner Wiege. Er ist jedoch gewachsen und wirkt wie ein Kind von etwa drei bis vier Jahren, bedeckt mit den Resten seiner Windel. Sein Blick hat etwas Leeres - ganz so, wie damals vor anderthalb Jahren bei seinen Anfällen von Gedächtnisverlust. Auf seiner Stirn leuchtet ein V-förmiges Zeichen, das jedoch rasch verblaßt. Mit einer seltsam erwachsenen Stimme, in der eine erstaunliche Sicherheit anklingt, spricht er: „*Sailmor Vraidos wurde wiedererweckt, denn die Bedrohung ist groß. Ich sehe ... Die Sterne fallen, und die Sonne zerspringt. Ihre Splitter verbrennen Menschen, Tiere, Häuser und Schiffe. Die Welt verglüht. Die Kräfte des Lichtes erlöschen. Alles wird still und starr, und es herrscht eine ewige Dunkelheit.*“ Dann wird sein Blick wieder klar, er schaut um sich und fragt mit einer kindlichen Stimme: „*Wo bin ich?*“

Alle noch vorhandenen Glastänzerinnen sind vernichtet. Hat eine SK Rangard vor den Dämonen berührt, ist sie nun wieder komplett geheilt (LP & AP). In den traurigen Überresten der **Wiege** liegen einige zerfetzte Pergamentblätter mit relativ frischer Schrift. Es sind Teile einer albischen Übersetzung des erainnischen Buches *Oidhreachta Drui Mog Ruidh*, an der Darwain gearbeitet hat. Lesbar ist noch folgender lückenhafter Text:

In ferner Zeit erwachte der Urdrache Kanoloki [?.] der Sternendrache, die Himmelschlange, der Wurm des Chaos - und entzündete den Weltgeist. Aber Gwydion, der mächtige Druiden, überlistete ihn und lockte ihn in eine zauberische Falle. Mit ewigem Schlaf bannte er ihn [?.] doch um das Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos zu wahren [?.] ergreift er Besitz von verwirrten, kranken, schlechten oder schwachen Menschen, damit er

durch sie Böses anrichten kann, denn die Macht des Chaos ist nicht groß genug, um selbst in Erscheinung [?.] unterschätzen, was der Drache durch seine freiwilligen oder unfreiwilligen Helfer bewerkstelligen [?.] kann er die Grundfesten der Welt angreifen. Glücklicherweise erwachsen dem Chaos immer auch Gegenkräfte auf der Seite der Ordnung.

Darwain sitzt mit dem Kopf an den Kirschbaum gelehnt. Der alte Mann stirbt, doch er hat einen glücklichen Gesichtsausdruck. Er erklärt, daß er im Haus von den Dämonen bedroht wurde und mit Rangard in den Garten floh. Seine letzten Worte sind: „*Jetzt ist meine Aufgabe erfüllt. Ich danke euch. Was ich besitze vermache ich Rangard. Beschützt meinen Enkel und die Welt. Mein Herz ist frei, und ich gehe nun zu unserm Herrn Vraidos. Lebt wohl.*“

Moran blutet, und sein Mund ist schmerzverzerrt, doch die Wunde ist nicht lebensgefährlich. Der Splitter läßt sich herausziehen, und Rangard schließt die Wunde mit seinem Heilzauber. Bald nach dem Kampf zieht sich Moran ins Kloster zurück, um sich von Bruder Ywain verarzten zu lassen. Davon läßt er sich auch nicht abbringen. Er verabredet sich aber mit den SK für den frühen Abend (z.B. im Tempel), um über die neuen Gegner zu sprechen. Sie könnten solange nach weiteren verzauberten Scheiben in der Stadt Ausschau halten, er wäre zu angeschlagen zum Kämpfen. Und wirklich: Diese Wunde wird noch schlimme Folgen haben, reichte sie doch bis ans Herz.

Rangard hat seine Erinnerungen noch nicht wieder zurück. (Seine Heilkraft wendet er unbewußt an und ist selbst darüber erstaunt.) Er freundet sich aber rasch mit den SK bzw. Freundinnen an. Da Darwain nun tot ist, sollte sich jemand um ihn kümmern. Moran ist ihm gegenüber skeptisch. Er ist immer noch der Meinung, daß die Welt untergehen wird, wenn SK Vraidos, der Krieger der Träume, seine Kräfte völlig freiläßt, und sagt das auch, bevor er zum Kloster geht. Der kleine Rangard kann dazu im Augenblick nichts sagen. Doch bis zum Abend geht eine unheimliche Veränderung mit ihm vor: Er wird stündlich älter, bis er wieder das Alter erreicht hat, in dem die Freundinnen ihn vor anderthalb Jahren kennenlernten: 16 Jahre. Allerdings altert er „schubweise“ immer dann, wenn gerade niemand hinsieht.

Hat Rangard die *Träume der Kinder* nicht überlebt, oder steht er aus anderen Gründen nicht mehr zur Verfügung, so übernimmt **Vanora NiConuilh** seine Rolle (liegt bewußtlos auf dem Schnee). Sie hat eine sehr enge Verbindung zu Rangard, wurde doch ihre Ehre dazu verwendet, ihn zu stärken und als Krieger des Chaos zu erwecken. Als Zauberstein dient ihr ein Vraidos-Amulett, das Rangard ihr einst schenkte, und SK Vraidos ist weiblich. An die Stelle von Darwain tritt in diesem Fall ihre Mutter, Saraid NiConuilh. Sollte nur Darwain ausgefallen sein, so hat sich Saraid NiConuilh seither des kleinen Rangard angenommen (Vanora liegt bewußtlos im Haus). Die Handlung des Abenteurers ändert sich jeweils nicht.

Spiegelfechtereien

Moran erscheint an diesem Abend nicht zur verabredeten Zeit am verabredeten Ort. Dafür kommt **Rangard** mit zum Treffpunkt bzw. taucht dort unerwartet auf, weil er jetzt wieder weiß, wer er ist (und instinktiv ahnt, wer die Freundinnen sind). Er sagt, er käme mit ihnen, weil es gälte, einen düsteren Traum zu beenden, und Träume seien die Domäne des Vraidos', seines Schutzgottes. Sobald sich die Freundinnen das nächste Mal verwandeln, tut auch er dies. Dadurch erlangt er all seine Erinnerungen an die Ereignisse während der *Träume der Kinder* zurück. Wird er auf Morans Vorbehalte bezüglich seiner verderbenbringenden Kräfte angesprochen oder in entsprechender Situation gebeten, etwas Wirkungsvolleres zum Kampf beizutragen, antwortet SK Vraidos: „*Es ist mir verboten, meine ganze Kraft einzusetzen. Täte ich es doch, so könnte dies das Ende dieser Welt bedeuten.*“ Nicht sehr ermutigend - aber wahr. Seine Spielwerte stehen im Abschnitt »*Wichtige Nichtspielerfiguren*«. Er kann auch die Wirkungsweise des Spiegelzaubers erklären.

Wenn sich die Freundinnen auf den verschneiten Weg zum Kloster Loghwood machen, erwartet sie dort eine böse Überraschung: Hinter dem verschlossenen Eingangstor in der 2,50m hohen Klostermauer lauern **10 Glastänzerinnen**. Sie greifen nicht sofort an, sondern versuchen, die Freundinnen daran zu hindern, weiter ins Kloster vorzudringen. Der Abt liegt verwundet und bewußtlos im Klostergarten inmitten tausender Glasscherben. Rowane steht still am Brunnen und schaut hinein (die zugefrorene Wasserfläche ist verzaubert). Von den anderen Mönchen sind einige dem Spiegelzauber erlegen und entsprechend apathisch. Andere sind vom Kampf gegen die Glastänzerinnen geschwächt und liegen ohnmächtig auf dem Klostergelände. Die meisten von ihnen sind aber in der Kapelle und beten.

Vor Morans Zelle stehen noch einmal **20 Glastänzerinnen**. Die SK müssen sich durchkämpfen. Die Tür zu Morans Zelle ist von innen mit dem Bett verbarrikiert, aber ein Treffer mit einer phk-Wunderkraft reicht, um sie zu öffnen. Blicken sie durch das kleine Fenster neben der Tür - durch das sich eine Freundin höchstens *winden* kann (was seine Zeit dauert) -, sehen sie Moran vor einem mannshohen Spiegel an der Rückwand stehen. Das Glas spiegelt jedoch nicht die Umgebung, sondern ist dunkel ...

In der Dunkelheit des Spiegels taucht eine Frau in einem fließenden, purpurfarbenen Gewand auf. Sie ist von offensichtlich elfischem Blut, an die zwei Meter groß, schlank und von einer alterslosen Schönheit. Ihr elfenbeinfarbenes Gesicht, ihre Schultern und ihr Oberkörper sind eingerahmt von einer Kaskade wallenden, silberschwarzen Haars. Ihre Augen funkeln in goldenem Glanz, die Nägel ihrer langen Finger schimmern silbern.

Während die SK zuschauen, greift die **Norne** - niemand anders ist es - aus dem Spiegel nach Morans Händen und zieht ihn durch das Glas auf ihre Seite. Er wehrt sich nicht.

Im dunklen Spiegel sieht ihr Moran und die Norne eng umschlungen stehen. Beide sind in ein violettes Licht getaucht. Die ganze Szenerie wirkt, als würde sie gleichzeitig direkt hinter dem Spiegel ablaufen und doch unendlich weit entfernt sein. Die Norne wendet sich euch zu und spricht mit einem maliziösen Lächeln: „*Ah, da haben wir ja die Saimor-Kriegerinnen. Ich hatte schon gedacht, ihr würdet nie mehr kommen. Wie ihr seht, habe ich meine Hausaufgaben gemacht, und dafür gehört euer Lehrer jetzt mir. Er ist hier in meiner Spiegelwelt und erinnert sich kaum noch an euch!*“ Moran blickt die Norne in seinen Armen mit einem blicklosen Lächeln an, und sie tätschelt ihm die Wange.

Der Spiegel fesselt keine weiteren Seelen. Wer Moran festhält, während er im Spiegel verschwindet, tut ein Gleiches und taucht erst im nächsten Abschnitt wieder auf. Ruft Morans Freundin ihren Liebsten an, wendet er sich ihr zu, und ein kurzer Ausdruck des Erkennens huscht über sein Gesicht, der jedoch sofort wieder seinem leeren Lächeln weicht. Melden die SK Ansprüche auf Moran an oder machen gar Anstalten, ihn zurückzuholen, höhnt die Norne: „*Ja, kommt nur und versucht, ihn euch zu holen. Doch ihr müßt euch schon beeilen, denn für jeden Tag, der vergeht, vergißt er euch ein wenig mehr, bis er ganz allein mein ist! Aber ich verspreche euch, daß ihr es nicht schaffen werdet. Beim letzten Mal habt ihr ihn retten können, aber Wunder geschehen nur einmal. Auch ihr endet als meine Gefangene im Spiegel. Dies ist mein Traum von Gerechtigkeit - ha ha ha!*“ Daraufhin verblaßt das Abbild der Norne und Morans, und der Spiegel wird schwarz.

Der hölzerne Rahmen des Spiegels ist mit Sonnensymbolen und Schwertern - eigentlich typisch für Xan - verziert. Tatsächlich stammt er aus der Klosterbibliothek. Dort gibt es noch drei weitere, die dort zur besseren Ausleuchtung verwendet werden. Der Bibliothekar (z.Zt. in der Kapelle) kann auch angeben, daß Moran sich den Spiegel ausgeliehen hat. Mit dem Glasdolch drang der dunkle Zauber der Norne in Moran und veranlaßte ihn, sich mit diesem Spiegel einzuschließen.

Dieser **Spiegel** läßt sich nicht so einfach zerschlagen, da er von der Norne geschützt wird. Wunderkräfte werden auf ihre Anwenderin reflektiert, wenn der Norne ein WW:Resistenz bzw. Abwehr gelingt (WW der SK erlaubt). Wer den Spiegel **körperlich berührt**, taucht durch das Glas und wird in die Alptraumwelt hinter dem Spiegel gezogen, sofern ihr kein **EW:Resistenz gg. phs. Zauber** gelingt. Die entsprechende SK fällt vorerst in eine schwarze Leere, und die Spielleiterin zieht ihr Datenblatt ein. Gegenstände, die gegen das Glas geworfen oder geschlagen werden, verschwinden darin und sorgen später für Unannehmlichkeiten (s.u.). Ein Treffer mit einem **magischen Gegenstand** (*Pilgerstab der Träume, Speer des Pendaran*) oder einem **Saimor Kick** läßt den Spiegel jedoch sofort zerspringen. SK Vraidos schwingt den Pilgerstab, läßt sich aber von den anderen zurückhalten bzw. schlägt nur mit ihrer Zustimmung zu.

Alle vom Spiegelzauber befallenen Menschen brechen irgendwann vor Hunger und Durst zusammen und sterben, wenn der böse Zauber nicht innerhalb weniger Tage gebrochen und ihre Seelen befreit werden. Das ist ein weiterer Anreiz, erneut den Kampf gegen die Norne aufzunehmen.

Hinter dem Spiegel

Die Freundinnen müssen also - wieder - in die Spiegelwelt der Alpträume, in der die Norne solange gebannt war und über die sie nun herrscht. (Alpanu: „Vorsicht! Das könnte eine Falle sein.“) Ist der Spiegel in Morans Zelle zerstört, gibt es keinen direkten Weg mehr in die Spiegelwelt. Moran kann dann jedoch noch als Anhaltspunkt für ein *Sailmor-Versetzen* dienen. Kommen die Spielerinnen nicht auf diese oder eine andere, in den Augen der Spielleiterin brauchbare, Idee, dann kann eine SK mit einem **EW-4:Rechnen** ermitteln, daß man die Spiegelwelt mit S-Versetzen erreichen kann (sonst sagt es Atunis). Ein weiterer EW-4:Rechnen muß gelingen, um die „Feineinstellung“ der Wunderkraft vorzunehmen (pro Stunde ist ein Versuch erlaubt). *Sailmor-Versetzen* transportiert die mitwirkenden SK und eine weitere Person. Da SK Vraidos als Mitwirkender im Kreis steht, kann Moran diese zusätzliche Person sein - doch dazu müssen sie ihn in der Welt der Norne erst einmal finden.

Ob sie nun *Sailmor-Versetzen* anwenden oder einfach durch den Spiegel steigen ...

Eingehüllt in ein schwaches, violettes Licht schwebt ihr durch eine unermeßliche dunkle Leere. Es gibt kein oben, unten, rechts oder links. Ihr spürt keinen Luftzug, habt aber dennoch das Gefühl, euch mit hoher Geschwindigkeit zu bewegen. „Hinter“ euch ist ein beständiges Knakken, Knirschen und Klirren zu hören, als ob riesige Glasscheiben oder Eisflächen langsam bersten würden. Allmählich wird es kühler.

Halten sie sich an den Händen (automatisch beim *Sailmor-Versetzen*), sehen sie plötzlich etwas rasch aus der Dunkelheit auf sich zurasen: Es sind die ins Riesenhafte vergrößerten Gegenstände, mit denen sie auf den Spiegel in Morans Zelle eingeschlagen haben (so dies geschehen ist). Jeder Gegenstand ist groß genug, drei SK zu bedrohen. Für den ersten wird ein Angriff mit **Erfolgswert+15** gewürfelt. Bei jedem weiteren erhöht sich der Erfolgswert um +1. Wer nicht losläßt, erhält **WM-4** auf den WW:Abwehr. Der Schaden bei jedem Treffer beträgt **1W6**, bei einem schweren Treffer wird die SK außerdem von den anderen getrennt.

Danach kommt eine Gruppe **Sailmor-Kriegerinnen** auf sie zugeflogen, die genauso aussehen wie sie selbst. Kurz darauf erkennen sie, daß es ein gewaltiger runder Spiegel ist, auf den sie geradewegs zurasen. Eine doppelköpfige Schlange ist als Rahmen darum geschlungen. Sie können einen Zusammenstoß vermeiden, wenn allen noch vorhandenen SK ein **PW:Geschicklichkeit** gelingt. Andernfalls durchbre-

chen sie den Spiegel, der in unzählige Splitter zerspringt, und jede würfelt einen **PW:HGW**. Wem der Wurf mißlingt, wird von den anderen getrennt.

Sind jetzt noch mehr als zwei SK zusammen, hören sie ein kreischendes Pfeifen hinter sich: Die Scherben des durchbrochenen Spiegels haben sich zu einem wirbelnden, blitzenden Schwarm versammelt und rasen auf sie zu. Jede muß sich gegen einen Angriff mit **Erfolgswert+15** wehren (**1W6** Schaden). Wessen **WW:Abwehr** mißlingt (**WM-4** bei Handhalten), wird von den anderen getrennt. Gelingt allen der Wurf, erwischt es die mit dem schlechtesten Ergebnis. Die letzten beiden bleiben zusammen (sofern die Spielleiterin keine anderen Vorstellungen hat).

Halten sie sich nicht an den Händen, werden sie sofort getrennt und erleben jeweils einzeln die Gegenstände (nur diejenige, die sie benutzt hat) und ihr eigenes Spiegelbild. Schließlich finden sie sich in passenden Zweiergruppen im nächsten Abschnitt wieder.

Sind die SK bereits allzu angeschlagen, kann der Schaden bei den Angriffen entfallen.

Im Labyrinth der Träume

Übergangslos finden sich die SK in alptraumhaften Szenarien wieder, die ihnen mehr oder weniger bekannt vorkommen. Diese Traumsequenzen entsprechen nämlich Szenen, die sie in der Vergangenheit bereits erlebt haben bzw. die ihnen in der Zukunft noch bevorstehen. Jeweils zwei SK erleben eine solche Szene gemeinsam. Die Spielleiterin kann die SK nach der Reihe ihres „Ausscheidens“ beim Flug durch die Leere gruppieren oder nach eigener Einschätzung aufteilen. Dabei ist nur zu beachten, daß das „kleine Mädchen“ (aus *Zirkus der Dunklen Meister*) in die Ruinen von Candranor versetzt wird. Praktisch wäre es, wenn Amena und/oder Myna zur *Pforte der Hölle* gelangt. Es ist außerdem ratsam, SK Vraidos nicht nach *Kristall-Deorstead* zu schicken; er eignet sich am besten für die *Pforte der Hölle*. Die Szenen sollten in der angegebenen Reihenfolge durchgespielt werden, wenn alle Spielerinnen mit am Tisch sitzen. Ansonsten empfiehlt es sich, die Szene, an der SK Vraidos beteiligt ist, zuletzt zu spielen.

Für alle drei Szenen gilt: Wer zuerst in den Spiegel gestiegen ist, erhält **WM+1** auf alle EW und WW; **Morans Freundin** erhält **WM+2** auf alle EW und WW (diese WM sind nicht kumulativ). Wenn eine SK alle AP verliert oder aufgibt (Spielerverhalten beachten), wird sie von einem plötzlich auftauchenden Spiegel verschluckt. Der Spiegel verblaßt daraufhin und verschwindet aus der Szenerie, und die Spielleiterin zieht das Datenblatt ein.

Es werden jeweils verschiedene Fähigkeiten und Eigenschaften der Freundinnen gefordert. Dabei kann die Spielleiterin viel vom Spielerverhalten und der gezeigten Moti-

vation ihrer Figuren ablesen. Auf diese Weise lassen sich viele Entscheidungen auch ohne die vorgeschlagenen Würfelwürfe treffen.

An der Pforte der Hölle

Diese Szenerie ist den SK aus dem von Vraidos' Traummagie verwandelten Aelfrodstor bekannt (vgl. *Träume der Kinder*). Hier geht es darum, Kreativität zu zeigen, eigene Wege zu wählen und auf sich selbst zu vertrauen. Dabei ist das nächste offensichtliche Ziel immer klar, fast überdeutlich erkennbar. Ist SK Vraidos an dieser Szene beteiligt, stellt er dieses Ziel einmal in Frage, und zwar sobald sie die Felsklippe erklommen haben. („Ist es richtig, den Schutz und die Macht des Buches zu suchen?“)

Ihr lauft durch eine schwach erleuchtete Höhle. Echos eurer Schritte hallen von den Wänden. Ihr werdet verfolgt von einer unübersehbaren Horde klirrender, kichernder Glastänzerinnen. Es müssen mindestens 50 sein.

Spieldaten für Glastänzerinnen finden sich im Abschnitt »Glück und Glas«. Die SK können natürlich anhalten und kämpfen, aber das sollte sich bald als aussichtslos herausstellen. Fliehen sie, rücken die Wände zusammen, und sie laufen durch einen Stollen (der sehr an das Bergwerk im verwandelten Aelfrodstor erinnert). Vor ihnen, vielleicht 50m entfernt, führt der Tunnel ins Freie auf ein schmales Felsplateau, vor dem ein schäumendes Meer wogt.

Der Himmel ist grau und wolkenverhangen, die Luft feucht und salzig. Hoch oben am Himmel stoßen fliegende Tiere kreischende Schreie aus. Ein gewaltiger Strudel, ein Mahlstrom von vielleicht 100m Durchmesser liegt direkt vor euren Füßen. Genau gegenüber erhebt sich eine steile, felsige Insel aus den aufgewühlten Wogen. Über dieser Klippe schwebt ein großer, siebenzackiger Stern in der Luft, umgeben von einem goldenen Lichtschein. Es sieht aus wie das Buch mit den sieben Siegeln, mit dessen Hilfe Sailmor Xan vor einer scheinbaren Ewigkeit das erste Mal zu Super Sailmor Xan wurde. Eine der Zacken scheint abgebrochen.

Im Mahlstrom treiben die Überreste eines gescheiterten Schiffes: Planken, Fässer, zerborstene Masten, Lukendeckel u.ä. Der Tunnelausgang ist schmal genug, daß auch eine SK die Glastänzerinnen eine Zeitlang aufhalten kann. Es können immer nur drei von ihnen gleichzeitig angreifen, aber die von hinten Nachdrängenden sorgen dafür, daß die gläsernen Dämonen jede Runde um 1m vorrücken. Der felsige Uferstreifen ist **5m breit**, also werden die SK nach spätestens fünf Runden in den Mahlstrom getrieben. Dorthin folgen ihnen die Glastänzerinnen nicht; einige fallen ins Wasser und gehen unter. Das Felsplateau wird rechts und links des Tunnelausgangs allmählich schmaler bis es nach jeweils

5m ganz verschwindet. Die rückwärtige Felswand ist senkrecht und feucht.

Ist SK Vraidos dabei, ruft er: „Bring dich in Sicherheit, ich halte sie auf!“ Wird er nicht durch verbale oder handgreifliche Argumente daran gehindert, wendet er sich den anstürmenden Glastänzerinnen entgegen: „Halt, ihr unbarmherzigen Dämonen! Ich bin Sailmor Vraidos und werde es nicht zulassen, daß ihr meiner Freundin etwas zuleide tut!“

Ein **EW+4:Schwimmen** ist erforderlich, um ein Wrackteil zu fassen zu bekommen. Bei mißlungenem EW gelten die üblichen Regeln für das Ertrinken (MIDGARD DFR, S. 40). Wer es ohne Wrackteil als Schwimmhilfe versucht, der müssen zwei EW:Schwimmen gelingen, um das Kap zu erreichen (Ertrinkenregeln bei Mißlingen). Ein weiterer EW+4:Schwimmen muß gelingen, um auf der anderen Seite des Mahlstroms durch die schäumende Brandung den Fuß der Felseninsel zu erreichen (keine Ertrinkenregeln bei Mißlingen).

Das Buch ist von hier aus nicht zu sehen, aber ein goldener Lichtschein umgibt den Gipfel der Felsklippe. Um hinaufzugelangen, ist ein **EW:Klettern** nötig. Mißlingt er, stürzt die SK und erleidet **2W6** schweren Schaden. Oben angekommen, sehen sie, daß sich hinter der Klippe keine kleine Insel, sondern eine schroffe Berglandschaft voller bizarrer Felsformationen erstreckt. Rechts und links von ihnen fällt die Klippe steil zum Meer hin ab. Von ihrem Standort aus verläuft ein schmaler Grat bis zum Anfang einer Hochebene. Die Ebene wird durch eine senkrechte Spalte in zwei Teile getrennt. Über dem hinteren Teil schwebt - in nur 1m Höhe über dem unebenen, felsigen Boden - das Buch mit den sieben Siegeln. Nun ist auch deutlich zu erkennen, daß eine der Zacken abgebrochen neben dem Buch schwebt. Ein **EW:Balancieren** ist nötig, um den vorderen Teil der Ebene über den Felsgrat zu erreichen. Wem der Wurf mißlingt, stürzt ab - und fällt in einen Spiegel. Der Spalt in der Ebene ist etwa 8m breit. Mit einem **EW:Springen** kommt eine SK sicher hinüber. Mißlingt der Wurf, fällt sie in einen Spiegel.

Wenn eine SK das Buch erreicht und berührt, wird sie sofort in einen Spiegel gebannt, der hinter ihr aus dem Boden klappt. Die Stimme der Norne höhnt, wie brav und willenlos die Sailmor-Kriegerin ihrem vorgegebenen Weg gefolgt sei. Daraufhin verblaßt erst der Spiegel und dann die ganze Umgebung. Ist die zweite SK noch auf den Beinen, findet sie sich in der folgenden Szene wieder (Spruch der Norne anpassen).

Sobald sich eine SK eindeutig und nachdrücklich dafür entscheidet, den offensichtlichen Weg zu verlassen (nicht nur auszuruhen oder abzuwarten) und eigene Wege gehen oder den verborgenen Sinn suchen will, erlischt die Szenerie, und sie stehen auf einer violett leuchtenden, von schwarzen Schlieren durchzogenen Ebene unter einem lichtlosen „Himmel“. Vor ihnen schwebt das Buch mit den sieben Siegeln - es hat ca. 1m Durchmesser. Die Stimme der Norne ertönt: „So, ihr wollt also nicht brav dem offensichtlichen Weg folgen? Ihr habt also eigene Ziele und Vorstellungen?“

Mal sehen, wie euch diese Vorstellung gefällt!“ Das Buch beginnt zu rotieren, immer schneller und schneller, bis es zu einer goldenen Kreissäge wird. Erst ist ein Sirren zu hören, das rasch zu einem Kreischen anwächst. Dann fliegt der Buchdämon auf die SK zu und greift an. Nach jedem Anflug macht er kehrt und greift wieder an.

Buchdämon (niederer Dämon, Grad 3)

12 LP, 15 AP - OR - RW 75, HGW 70, B 30

Angriff: Säge+10 (2W6) - ABWEHR+11, RESISTENZ+16/14/12

Bes.: Aufgrund der kreiselnden Bewegung erhalten Gegner WM-2 auf ihre EW:Angriff

Wer den Dämon besiegt, findet sich im Abschnitt »*Ein neuer Anfang*« wieder.

In den Ruinen von Candranor

In dieser Szenerie ist das „kleine Mädchen“ - wie Pegasus sie nannte - bereits im Traum gewesen (vgl. *Der Zirkus der Dunklen Meister*). Hier kommt es darauf an, Initiative zu zeigen, (körperliche) Ausdauer zu beweisen und nicht aufzugeben. Ist SK Vraidos dabei, so wirkt er anfangs oft geistesabwesend, wie es die Freundinnen noch von Rangard kennen. („*In welchem Traum bin ich?*“). Ist die Verfolgung aber einmal aufgenommen, bemüht er sich, sie zielstrebig zu Ende zu führen.

Ihr liegt auf warmen, staubigen Steinplatten. Um euch herum erheben sich die Reste ehemals wohl prächtiger Bauwerke, doch nun sind es nur noch abgebrochene Säulen, Fassaden oder einzelne Portale. Das Pflaster des Platzes, auf dem ihr euch befindet, ist gesprungen, und aus den Ritzen wachsen dürre Grashalme. Es ist Mittag, und die Sonne brennt heiß vom Zenith. Gelegentlich weht ein leichter Wind, der jedoch keinerlei Kühlung, sondern nur noch mehr Trockenheit bringt. Kein Vogel zwitschert, nur Grillen zirpen ungesehen in den kargen Büschen, die an manchen Stellen aus Rissen im staubigen Mauerwerk wachsen. Ihr seid inmitten einer ausgedehnten Ruinenstadt, die sich in alle Richtungen unendlich zu erstrecken scheint.

Die SK befinden sich in den Überresten von Candranor auf *Myrkgard*. Die **Ruinen** sind brüchig. Sie stürzen leicht ein, z.B. wenn eine SK ein verschlossenes Tor aufbrechen will (hinter dem nur weitere Trümmer liegen), oder auf eine stehengebliebene Säule springt, um sich einen Überblick zu verschaffen (was nur noch deutlicher die endlose Weite der Ruinenstadt vor Augen führt. Gelingt ihr dann kein **EW:Springen**, um rasch genug aus dem Gefahrenbereich zu entkommen, erleidet sie **2W6-1** schweren Schaden (Rüstung schützt).

Zu Beginn scheint es weder ein Ziel noch irgendwelche Anhaltspunkte dafür zu geben, was zu tun ist. Wenn die SK nichts tun und nur abwarten, ob etwas geschieht, wird es

allmählich immer **heißer** (die Sonne wandert nicht). Die SK bekommen Durst. Jede halbe Stunde ist ein **PW:WLW** fällig, bei dessen Mißlingen eine SK ihren **Grad an AP** verliert. Wenn sie laufen oder marschieren, scheint es allmählich kühler zu werden, doch nach jeder Stunde ist nun ein **PW:Ko** fällig, bei dessen Mißlingen eine SK ihren Grad an AP verliert. Auch stellen sie nach dem ersten PW fest, daß sich die Umgebung irgendwie „wiederholt“. Es ist nicht direkt so, als ob sie wieder am Beginn ihres Marsches wären, aber sie gelangen nicht aus der Ruinenstadt heraus, und einzelne Gebäudereste, Säulennalleen und geborstene Springbrunnen kommen ihnen bekannt vor.

Behalten die SK dennoch bewußt die eingeschlagene Richtung bei und verfolgen damit ein festes Ziel (Spielerbeobachtung), dann nehmen sie nach einer Weile vor sich in der Ferne eine Bewegung wahr. Es scheint eine Gestalt zu sein, die aber rasch zwischen den Gebäuderesten außer Sicht gerät. Sie müssen laufen, um sie weiter verfolgen zu können (**PW:Ko** oder -Grad AP). Gelingt der Wurf, entdeckt die SK - sofern sie nicht auf eine schlappgemachte Kollegin wartet - die Gestalt in einer Allee abgebrochener Säulen wieder. Sie scheint langes, wallendes Haar zu haben, das für einen kurzen Augenblick im Sonnenlicht silbrig glänzt, bevor sie in einem Labyrinth ehemaliger Hinterhöfe verschwindet. Nun ist eine Verfolgerin ihr schon recht dicht auf den Fersen. Ein **EW:Geländelauf** (oder zwei EW:Springen) ist angesagt, um die Gestalt einzuholen. Mißlingt er, stürzt die SK, verliert dabei **1W6 AP** und muß einen erneuten Wurf versuchen (usw.).

Mißlungene PW:Ko und EW:Geländelauf beim Laufen können wiederholt werden (mit denselben Folgen). Sie bedeuten nur jeweils eine Verspätung von 3 Runden. Nehmen sich die beiden beim Laufen bei der Hand, erhält jede WM-20 auf den PW, aber wenn nur ein Wurf mißlingt, müssen beide ihn wiederholen.

Gelingt endlich ein EW:Geländelauf, kann die SK die Gestalt in einem ehemaligen Park - ohne grüne Pflanzen - zwischen umgefallenen Statuen (die den SK unbekannte Personen oder Götter darstellen), ausgetrockneten Bassins und Zierkanälen stellen. Jetzt ist die purpurne Färbung ihres wallenden Gewandes und das schwarz-silberne Haar eindeutig auszumachen: Es ist die Norne. Sie wendet sich der bzw. den SK zu und bewundert in spöttischem Ton deren Ausdauer: „*Ihr glaubt wohl, ihr könnt mich mit eurer Initiative und Zähigkeit beeindrucken. Aber wer zuletzt lacht, ist am zähesten!*“ Nach diesen Worten greift sie an. Zum Glück ist es nur eine Glastänzerin mit der Illusion der Norne; sobald sie 0 AP hat, erlischt diese Illusion. Wenn ihre LP unter 0 sinken, zersplittert sie wie üblich.

Glastänzerin mit Nornenillusion (niederer Dämon, Grad 3)

10 LP, 18 AP - OR - RW 75, HGW 70, B 26

Angriff: Klaue+10 (1W6+2), - ABWEHR+11, RESISTENZ+16/14/12

Zaubern+16: *Schwarze Blitze schleudern* (wie *Blitze schleudern* mit Zd 1 sec)

Bes.: Ohne die Nornenillusion glitzert und blendet ihr Körper wie eine *Drachenrobe* (Gegner erhalten WM-2 auf EW:Angriff), außerdem wirkt er bei gelungenem WW wie ein *Spiegelamulett* gg. phs & phk Zauber und Wunderkräfte

Wer den Dämon besiegt, findet sich im Abschnitt »*Ein neuer Anfang*« wieder.

Kristall-Deorstead

Diese Szenerie entstammt einer Zukunft, die bisher noch keine der Freundinnen kennt (vgl. »*Epilog*«). Hier kommt es auf die Teamfähigkeit der SK an sowie darauf, Entscheidungen zu treffen und einander zu vertrauen.

Ihr steht in einer Schlucht zwischen riesigen Eisblöcken. Oder sind es Edelsteine? Zumindest sieht es auf den ersten Blick so aus. Rechts und links von euch erheben sich kristalline Felsen, groß wie Häuser. Sie glänzen und funkeln im Licht der Sonne, die immer wieder zwischen den rasch ziehenden Wolken durchbricht, in allen Pastelltönen. Der Boden der Schlucht ist mit glatten Steinplatten bedeckt. Manche Kristalle sind sehr hoch und schlank, und dazwischen erstrecken sich Brücken und Stege.

An vielen Stellen - besonders dort, wo mehrere Schluchten aufeinandertreffen - erstrecken sich erdige Flächen, auf denen Blumen, hübsche Sträucher und Bäume wachsen. Fast hat man den Eindruck, in einer Stadt aus Edelsteinen zu sein. Nur sind weder Mensch noch Tier anzutreffen, und es ist unnatürlich still. Die kühle Luft enthält keinerlei Geräusche.

Bei näherer Untersuchung stellen die SK fest, daß in den Kristallen tatsächlich Häuser verborgen sind. Es scheinen typisch albische Stein- und Fachwerkhäuser zu sein, schwach auszumachen unter einer dicken, durchscheinenden Kristallschicht. Versuchen sie, mit Gewalt in ein Haus einzudringen (dazu ist eine phk-Wunderkraft nötig), bekommt der ganze Kristall Risse und zerfällt schließlich - samt Inhalt - in lauter höchstens kopfgroße Splitterstücke. Aus diesem Scherbenhaufen erheben sich **1W6 Glastänzerinnen** und greifen an (Spielwerte siehe »*Glück und Glas*«).

Äußern die Spielerinnen den Verdacht, es könnte sich bei der Umgebung um **Deorstead** handeln, kann die Spielleiterin bestätigen, daß den SK manche der schwach erkennbaren Häuser und der Verlauf der Straßenschluchten vage bekannt vorkommen. Wenn sie gezielt danach suchen, finden sie sogar Gebäude, die ihren Wohnhäusern ähneln. Sie stoßen auch auf einen weitläufigen, rechteckigen **Park**, der von großen Kristallgebäuden eingefasst wird. Darin erhebt sich auf einem Sockel eine **kristalline Figurengruppe**, die allerdings unkenntlich ist.

Nach einiger Zeit hören sie jemanden in der Ferne um Hilfe rufen: „*Bonnie! - Hilf - mir!*“ (Name von Morans Freundin einsetzen). Es ist Morans Stimme. Dummerweise hat jede SK den Eindruck, ihn aus einer anderen Richtung gehört zu haben. Wie gehen sie vor? Rufen sie ihrerseits nach ihm, erhalten sie vorerst keine Antwort. Der erste Schritt zum Erfolg ist, sich gemeinsam für eine Richtung zu entscheiden

und dorthin aufbrechen. Dabei muß sich zwangsläufig eine der Meinung der anderen anschließen. Ist sie voll damit einverstanden, d.h., vertraut sie der anderen bzw. ihrer eigenen Entscheidung, der anderen zu folgen, gilt dies als „**richtige Entscheidung**“. Wenn sie sich nur unwillig unterordnet und mitläuft („*Du wirst schon sehen, das ist bestimmt die falsche Richtung.*“), zählt das nicht. Solange sie die richtige Entscheidung nicht getroffen haben, hören sie Moran immer jede aus einer anderen Richtung, und seine Stimme scheint jedesmal etwas leiser zu sein.

Sobald sie die erste richtige Entscheidung getroffen haben, hören sie Moran an der nächsten Kreuzung beide aus derselben Richtung. An der nächsten Kreuzung meldet er sich nicht. Hier ist wieder eine richtige Entscheidung gefragt.

Haben sie die zweite richtige Entscheidung getroffen, hören sie Morans Stimme an der nächsten Kreuzung wieder aus verschiedenen Richtungen - vielleicht ein wenig lauter als vorher. Außerdem sehen sie beide in einer dritten Richtung die flüchtige Reflexion einer **Rose** in einer Kristallwand.

Die Rosenspiegelung führt in eine Falle: Sie kommen auf einen Platz, der mit dem Mosaik einer großen Rose gepflastert ist. Die Mitte wird von einer 2m durchmessenden weißen Marmorscheibe gebildet. Sobald sie die Scheibe erreichen, steigen einzelne Mosaiksteine der „*Rosenblätter*“ aus dem Boden und wirbeln umeinander und um die SK. Bald tobt ein Wirbelsturm aus kopfgroßen Edelsteinen in verschiedensten Rottönen um sie herum. Auf der Scheibe sind sie sicher, aber auf dem Rest des Platzes wird jede pro Runde mit **Erfolgswert+15** angegriffen. Der Schaden beträgt **1W6+1**. Fliehen sie, werden sie noch eine kurze Strecke weit von dem roten Sturm verfolgt, der sie jedoch nicht einzuholen vermag.

Wenn sie wieder die richtige Entscheidung (die dritte) getroffen haben, hören sie Moran an der nächsten Kreuzung wieder. Er scheint auch nicht mehr weit zu sein, aber seine Stimme klingt sehr gequält, leidend und schwach („*Boonnie - aargh!*“). Leider hören sie ihn nun beide aus vier verschiedenen Richtungen! Sie finden ihn, wenn sie die vierte richtige Entscheidung treffen.

Versuchen sie, einen **Kristall zu erklettern** oder auf einen niedrigeren Kristall bzw. eine der Brücken über die Schluchten zu springen, werden sie dort oben von **1W6 Glastänzerinnen** angegriffen. Wehren sie den Angriff ab, können sie Moran zwar auch nicht sehen, hören ihn aber beide aus derselben Richtung. Schlagen sie diese Richtung ein, gilt dies als richtige Entscheidung. Wenn sie sich nur eine Kreuzung weit trennen, um „**trigonometrische Messungen**“ anzustellen - eine durchaus intelligente Vorgehensweise -, dann hört ihn eine aus einer Richtung und die andere nicht. Gehen sie nun in die gehörte Richtung, gilt das ebenfalls als eine richtige Entscheidung. Diese Methode funktioniert aber nur einmal. Ebenfalls nur einmal nützt **SK Dwyllans Zaubenstein**. Er gibt einmal die richtige Richtung an (zu einer größeren Quelle von Lebenskraft, die übrige

Gegend wirkt wie tot). Danach gibt es nur noch Störungen. **Trennen** sich die SK, verlieren sie sich rasch aus den Augen. Nun würfelt die Spielleiterin für jede SK bei jeder anstehenden Entscheidung einen **PW:In** (PW:pA für Morans Freundin). Gelingen beide PW, treffen sie wieder zusammen; ein solches Ereignis gilt auch als richtige Entscheidung. Für jeden mißlungenen PW zerspringt ein Kristallgebäude in der Nähe der SK.

Wenn sie, ohne auf Moran zu hören, sofort nach Aelfrodstor marschieren, dann steht er auf einem anderen Gebäude: Tempel, Bonnies Wohnhaus, Wirtshaus *Zur Krone*, dem neuen Leuchtturm am Hafen, o.a.

Schließlich kommen sie an eine 2m hohe gläserne Mauer. Sie umschließt einen blumenreichen Park auf einem flachen Hügel. Darin erhebt sich ein gedrungener, reichfacettierter Kristallturm mit einem Anbau. Die Anlage erinnert stark an das ehemalige Gemeindehaus des Vraidoskultes. Ylathor Skull ist an eine gezackte Kristallnadel gefesselt, die oben in **15m Höhe** aus dem regenbogenfarbigen Kristall des Turmes ragt. Er kann mit einem **EW:Klettern** erreicht oder mit einer *Ährenkette* ergriffen (und losgerissen) werden. Der Kristall kann auch mit einer phk-Wunderkraft zerstört werden. Ylathor Skull stöhnt dann zwar herzergreifend auf, wenn die Scherben in sich zusammenfallen, ist aber befreit. Sobald sie ihn erreichen, sehen sie, daß er völlig zerkratzt und erschöpft, aber noch lebendig ist. Seine Fesseln sind nicht sehr stark.

Ist er befreit, kann sich Ylathor Skull mit Hilfe der SK aufrichten - und greift böseartig grinsend an! Er kämpft auf gewohnte Weise, hat aber nur **20 AP**. Seine Rosen sind **schwarz** und lähmen eine SK nur bei einem schweren Treffer und mißlungenem **EW-4:Resistenz gg. phs Zaub**. Wer gelähmt ist, wird in einen Spiegel eingeschlossen. Sobald Ylathor Skulls AP oder LP auf 0 sinken, oder wenn die SK seine Identität anzweifeln, verwandelt er sich in die Glastänzerin, die sich hinter seiner Illusionsgestalt verbirgt. Sie stürzt sich solange auf die SK, bis sie beim Verlust ihres letzten LPs zersplittert. Ihre bevorzugte Angriffsmethode besteht darin, kreischend auf eine Gegnerin zuzulaufen, im Vorbeilaufen mit den Klauen nach ihr zu schlagen und bis zum Ende der Runde weiterzulaufen. Dann macht sie kehrt.

Glastänzerin (niederer Dämon, Grad 3)

10 LP, 15 AP - OR - RW 75, HGW 60, B 26

Angriff: Klaue+10 (1W6+2), - ABWEHR+11, RESISTENZ+16/14/12

Bes.: Gegner erhalten WM-2 auf EW:Angriff, *Springen*+14

Wer den Dämon besiegt, findet sich im Abschnitt »*Ein neuer Anfang*« wieder.

Ein neuer Anfang

Der Text dieses Abschnitts folgt einer möglichen Reihenfolge der Ereignisse. Sind alle SK in Spiegel gebannt worden - was eine durchaus wahrscheinliche Möglichkeit ist -, gibt es

erst einmal eine Kunstpause. Weiter geht es dann mit der Befreiung der SK (s.u.). Hat zumindest eine von ihnen die Alpträumszenen überlebt, ohne in einen Spiegel gebannt zu werden ...

Du findest dich auf einer Treppe wieder, die sich in Serpentina einen kahlen Felsen hinaufschlingelt. Auf seiner Spitze erhebt sich ein hoher, runder Turm aus dunklem Stein, gekrönt von einer goldenen Kuppel. Du scheinst dich in recht großer Höhe aufzuhalten, denn ein kurzes Stück unter dir verschwinden Fels und Treppe in einer dichten, wallenden Wolkendecke. Der Himmel ist violett und taucht alles in ein unheimliches Licht. Ein kalter Wind weht und zerrt an deinem Kilt und deinen Haaren.

Andere überlebende SK stehen in der Nähe. Nach einer Weile anstrengenden Treppensteigens wird das silberne Tor des Turmes erreicht. Es steht offen. Dahinter führt ein breiter Gang geradeaus, bis er in eine große, runde **Kuppelhalle** mündet. Der Boden ist mit spiegelblanken Platten aus schwarzem Marmor gepflastert, und die Decke reicht bis zu 40m hoch. In den dunklen Wänden schimmern schwach silbrige Adern. In regelmäßigen Abständen hängen große, schwere Wandvorhänge. In der Mitte der Halle erhebt sich ein dreistufiges Podest, auf dem ein hochlehniiger **Thronsessel** aus violetterem Stein steht. Darauf sitzt die Norne. Ihr zu Füßen sitzt Moran. Sie kraut ihn wie ein Schoßhündchen. Er lächelt leer. Hinter dem Thron steht ein zweieinhalb Meter hoher goldener Rahmen, in dem nur ein paar zackige Spiegelscherben sitzen. Die SK werden von ihrer alten Gegnerin mit einem maliziösen Lächeln begrüßt ...

„Alle Achtung. Ihr habt es tatsächlich hierher geschafft. Aber was wollt ihr jetzt noch gegen mich unternehmen? Seht euch doch an, zerschunden und geschwächt, wie ihr seid! Nicht daß ihr jemals stark genug gewesen wärt, mich zu besiegen/vernichten. Meine Rache ist perfekt. Euer Freund ist nicht mehr das, was ihr in ihm seht. Er steht ganz in meinem Bann und erinnert sich nicht einmal an euch.“ Zu Moran gewandt spricht sie: „Deine sogenannten Freundinnen sind gekommen.“ Er reagiert nicht. „Seht ihr? Die anderen von euch schlafen schon den Schlaf ewiger Schönheit. Wollt ihr euch ihnen freiwillig anschließen, oder muß ich euch erst - überzeugen?“

Fragt bzw. fragen die SK, wo ihre Freundinnen sind, läßt die Norne mit einem Fingerschnippen die Wandvorhänge in die Höhe ziehen. Dahinter kommen hohe Spiegel zum Vorschein. In jedem ist eine SK eingeschlossen, die von ihren Alpträumen überwältigt wurde. Für die Zerstörung dieser Spiegel gilt dasselbe wie für den Spiegel in Morans Zelle. Macht sich eine SK an die Zerschlagung eines Spiegels, warnt die Norne sie, daß die Eingeschlossene dadurch gräßliche Schmerzen erleiden würde. Wird ein Spiegel zerstört, kommt die Eingeschlossene frei, erleidet aber **2W6-1** schweren Schaden (Rüstung schützt).

Die SK kann bzw. können zu Moran und ihn berühren. Er wirkt jedoch kalt und reagiert nicht auf sie. Seine Augen haben jeglichen Glanz verloren. Die Norne ist sich des Triumphes ihrer Rache sicher und gibt sich herablassend. Wird sie gefragt, was sie eigentlich will ...

„Das fragt ihr noch? Ihr seid wirklich naiv. Ich wollte Rache für meine zerstörten Träume. Hättet ihr mich nicht wieder in meinen Spiegel gebannt, könnte ich schon längst viele neue Träume gesammelt haben. Doch so mußte ich weiter ein Leben ohne Träume führen, während ihr, die ihr an meinem Elend schuld seid, dagegen noch viele schöne Träume hattet. Aber wenn ihr geglaubt habt, meine Macht wäre gebrochen, dann habt ihr euch getäuscht!“

Daraufhin greift sie einmal mit ihrer *Nebellanze* an.

Die Norne (Alfar, Grad 20)

- LP, 100 AP - OR - RW 100, HGW 100, B 24

Angriff: Berührung+12 (2W6 Kälteschaden), *Nebellanze*+17 (2W6 & spezial) - ABWEHR+18, RESISTENZ+20/20/20

Zaubern+25: *Bannen von Zauberkraft* (special edition, Zd 1 sec, *phk/man*), *Dunkler Zauberschild*, *Schwarze Blitze schleudern* (wie *Blitze schleudern* mit Zd 1 sec), *Sturmwind* (special edition)

Bes.: Angreifer erhalten WM-4 auf ihre EW:Angriff, wird vom *Speer des Pendaran* nicht automatisch vernichtet

Die hervorstechendsten Charakterzüge der Norne sind ihr Mßtrauen und ihre Verbitterung. Ein *Dunkler Zauberschild* ist bereits zu Beginn dieser Szene aktiv und schützt die Rückseite des Thrones. Er läßt nur Dunkle Magie anstandslos passieren. Mit ihrem *Bannen von Zauberkraft* kann die Norne auf sie gezielte Zauber, einschließlich Wunderkräfte, kurz vor sich stoppen. Dazu braucht sie nur die Hand abwehrend auszustrecken und das übliche Zauberduell - auch gg. einen EW:Sailmor-Angriff - zu gewinnen. Der *Sturmwind* (Zd 5 sec) entströmt ihrem Mund und läßt die Betroffenen gleichzeitig um **20 Jahre altern**. Die Alterung ist nur eine Illusion und hat spieltechnisch keine Auswirkungen. Die *Nebellanze* funktioniert ähnlich wie eine Wunderkraft (AP 6, Zd 5 sec, Rw 30m). Es ist ein eisiger, giftgrüner Dampfstrahl mit grauen Schleiern, der von ihrer Hand auf das Ziel schießt. Bei einem schweren Treffer erleidet das Ziel 2W6 Kälteschaden und wird 2W6m nach hinten geschleudert. Die magische Kälte entzieht der Getroffenen aber auf jeden Fall **1 LP**, unabhängig von ihrer Rüstung (ansonsten schützt Sailmor-Rüstung gegen alle Angriffe der Norne). Ein leichter Treffer kostet nur 1W6 AP. Wer die Norne im Nahkampf berührt (z.B. mit einem *Sailmor Kick*), erleidet den Berührungsschaden.

Im weiteren Verlauf greift die Norne nur an, wenn sie angegriffen wird oder ob allzulanger Reden der SK die Geduld verliert. Ansonsten zieht sie verbal über ihre Gegnerin(nen) her. Sie bezichtigt die SK der Schwäche, Nichtsnutzigkeit, Zimperlichkeit, Lüge, Hinterhältigkeit sowie des Hasses und fordert sie auf, aufzugeben. All dies sind Hinweise für die Spielerinnen, gegenteiliges Verhalten an den Tag zu legen. Wie beim letzten Zusammentreffen mit der Norne (im *Zirkus der Dunklen Meister*) kann sie es nicht ertragen, wenn eine SK sowohl **Tugenden der Dheis Albi als auch des Vraidos** an den Tag legt. Dazu gehört neben Tapferkeit,

Edelmütigkeit und dem Willen, niemals aufzugeben (nicht nur verbal), auch Mitleid, Barmherzigkeit und Verständnis.

Ein entsprechendes Verhalten der SK verwirrt und verunsichert die Norne. Sie war nun schon so lange allein, die Einsame. Andere sahen in ihr immer nur eine wunderschöne, aber gefürchtete Macht, der sie mit Schmeicheleien oder Haß gegenübertraten und deren Willen sie sich beugen mußten. Nie hat jemand sie - in ihrer Erinnerung - als ein lebendes, denkendes und fühlendes Wesen betrachtet. Und so hat auch sie andere immer nur betrogen (um ihre Träume) und unterworfen. Daß jemand trotz ihrer offensichtlich überwältigenden Macht nicht aufgibt oder zu Listen greift, ja sogar Mitleid oder Verständnis für sie zeigt, das macht ihr Angst. („Ihr blufft ja nur. Ein weiterer Kampf ist sinnlos, das solltet ihr endlich einsehen.“ „Wollt ihr wirklich weiterkämpfen? Was wollt ihr damit beweisen?“ „Das ist doch nur ein Trick ...“ „Das glaube ich dir nicht - aber, das ist nicht möglich!“ „Das kann nicht sein, du lügst - und doch ... Hör sofort auf damit!“)

Bringt eine Spielerin ein solch tugendhaftes Verhalten **zum erstenmal** nachdrücklich zum Ausdruck, bekommen die hohen **Spiegel** an den Wänden knackend und knirschend Risse und zerfallen in viele Scherben. Die darin gebannten SK werden frei, ohne Schaden zu erleiden. Sie haben nun wieder mindestens **die Hälfte ihrer AP**.

Haben alle Spielerfiguren in den Alpträumen versagt, geht es in diesem Augenblick für sie weiter: Sie fallen aus den splittenden Spiegeln und sehen SK Vraidos entschlossen der Norne gegenüberstehen. (Als SK eines Traumgottes vermochte er sich früher aus dem Bann der Traumspiegel lösen.) Er spricht: „Du läßt mir keine Wahl. Ich werde meine Macht einsetzen und dich und deinen bösen Einfluß ein für allemal austilgen.“ Er hebt den Stab, die Norne wirkt offensichtlich nervös und entgegnet, daß er das nicht wagen würde, weil das auch sein Untergang wäre. An dieser Stelle können die übrigen SK eingreifen. Tun sie nichts, setzt SK Vraidos seine verheerende Wunderkraft ein.

Die Norne ist entsetzt. („Ihr habt mich hereingelegt! Ihr wolltet mich nur mit eurer Ehrenhaftigkeit schwächen. Das werdet ihr büßen!“) Sie greift nun ein paarmal wütend an. Drohen die SK zu unterliegen, so macht **SK Vraidos** Anstalten, seinen *Ewigen Traum* anzuwenden, weil er keine andere Möglichkeit mehr sieht. (Aber nur, sofern er dies nicht schon versucht hat, ansonsten greift er zu *Vraidos - schütze sie*.) Die Norne höhnt noch - allerdings etwas nervös -, daß er das nicht wagen würde, weil er selbst dabei sterben würde. Er läßt sich davon jedoch nicht beeindrucken („Das Opfer ist es wert!“) und schwingt den Pilgerstab der Träume über seinem Kopf: »*Ewiger Traum* ...« Nur die anderen SK können ihn noch davon abhalten, seine Macht einzusetzen.

Wird die Norne **zum zweitenmal** verunsichert bzw. setzen ihr die SK weiter verbal mit ihrer Tugendhaftigkeit zu, läßt die Norne von ihren Angriffen ab und hebt abwehrend die Arme vors Gesicht. Gleichzeitig kehrt der **Glanz in Morans Augen** zurück, und er erwacht aus seiner Teilnahmslosig-

keit. Mit der Hilfe der SK kann er sich aufrichten und zu ihnen gesellen. Die Norne ist daraufhin entsetzt. Das erträgt sie nicht und weicht zurück.

Moran hat die Hälfte seiner AP. Er - oder SK Vraidos - kann also gerade oder bereits in den Alptraumsszenen **gestorbene SK** mit seinen Heilkräften wiederbeleben, denn während sie im Spiegel eingeschlossen waren, verging für sie keine Zeit. Soweit, so gut. Sie sind alle wieder beisammen, aber ihre Gegnerin lebt noch, und sie befinden sich an einem unbekanntem Ort.

Nun erzählt die Norne ihre Geschichte, so sie Gelegenheit dazu erhält:

„Geboren wurde ich auf einer anderen Welt. Ich war eine Prinzessin am Herrscherhof, meine Schönheit wurde von allen bewundert. Doch ich war nicht glücklich. Dann kam der Geist der Freiheit zu uns, ein Wanderer zwischen den Welten, der von den Wundern des Multiversums erzählte. Das öffnete mir die Augen, und ich wußte endlich, was mich so bedrückte: Die starren Traditionen und Rituale am Hofe, ja auf unserer ganzen Welt, engten mich ein wie ein funkelnder Käfig aus Gold und Kristall. Auch andere dachten wie ich, und so brachen wir aus unserem schönen Gefängnis aus und folgten dem Geist der Freiheit auf seinem Weg zwischen den Welten.

Wir gelangten auf diese Welt in der Mitte des Multiversums und ließen uns nieder. Hier standen uns so viele Möglichkeiten offen, und wir probierten alles aus, um unser Wissen, unsere Kunst und unsere Macht zu steigern. Manchen mißfiel die unglaubliche Kreativität, Genialität und die strikte Konsequenz, zu der der Geist der Freiheit uns anleitete, und sie trennten sich von uns.

Unheil braute sich zusammen, und unser großer Lehrmeister fiel einem Komplott seiner stärksten Gegner zum Opfer. Als hätte er seinen Untergang geahnt, schenkte er mir kurz zuvor diesen Zauberspiegel. Nach seinem Fall verhielt ich mich eine Zeitlang still - ich konnte ja niemandem mehr trauen. Danach herrschte ich einsam und allein über die Reste unseres Reiches. Nur mein Spiegel wurde mir zum einzigen Freund und Berater, bis auch ich hinterlistig überrumpelt und mit dem vermaledeiten goldenen Schwert, Aelbyonn, in eben diesen Spiegel verbannt wurde. Erst Rhadamanthus und seinen Seemeistern gelang es, meinen ewigen Schönheitsschlaf zu beenden, und ich hatte mich schon mit Aelbyonns Hilfe befreit ...“

An dieser Stelle bricht sie ab. *„Doch jetzt ist mein Spiegel zerstört, und mir ist der Weg dorthin zurück verwehrt. Was bleibt mir noch? Ihr habt mir alles genommen! Ihr seid Schuld daran, daß ich wieder gebannt wurde! Jawohl, ihr habt mich nur wieder hereingelegt. Ich habe keine andere Wahl ...“* Sie ist verzweifelt, reißt sich aber zusammen:

„So viele Traumspiegel habe ich in mich aufgenommen, doch alles, was sie mir verliehen haben, ist eine ewige Jugend. In all den fremden Träumen habe ich meine ägenen verloren. Aber wenn ich auch den letzten Traumspiegel dieser Welt aufgenommen und seine Kraft aufgesogen habe, dann wird mein Traum wieder zum Vorschein kommen und frei werden. Und mit euren Träumen fange ich an!“

In hilfloser Verzweiflung greift sie wieder mit *schwarzen Blitzen* an, aber nur eine Runde lang. Über den Geist der Freiheit befragt, kann sie nur sagen: *„Er war ein wahres Kind der Sterne, ein genialer Geist, der jede Konvention und Grenze überwand, und uns freigebig an seinem Wissen teilhaben ließ. Vielleicht hat ihm gerade das so viele Neider und Feinde eingebracht.“* Gefragt, was denn ihr eigener Traum sei, antwortet die Norne, daß sie sich nicht erinnern könne. Er sei verschüttet, verschwunden. Ihr Blick wird starr und leer. An dieser Stelle sollte klar sein, daß die Norne nicht böse, sondern eher kranken, verführten Geistes ist, und ihre Vernichtung keine ehrenhafte bzw. barmherzige (für Vraidosanhängerinnen) Tat sein kann - wenn sie überhaupt noch kämpfen können. Vraidos ist zwar der Gott der Träume, kann der Norne aber nicht helfen, da ihr Problem einen anderen Grund hat.

Das Licht der Sonne

In dem Augenblick, in dem **SK Xan** (d.h. ihre Spielerin) einsieht, daß ihre Gegnerin geheilt werden muß bzw. sobald sie aktiv versucht, ihre Wunderkräfte zur Heilung oder Bekehrung der Norne einzusetzen, geht eine Veränderung mit ihr vor:

Super Sailmor Xans Sonnenstein beginnt zu leuchten. Das helle, warme Licht wird immer intensiver, wandelt sich von gelb zu weiß und umgibt sie schließlich mit einer gleißenden Aureole. Als das Leuchten wieder verblaßt, hat sich die Sailmor-Kriegerin des Sonnengottes verwandelt: Ihr Kilt ist golden, ihre Stiefel, Handschuhe und ihr Halstuch sind weiß mit einer Goldkante. Die Schulterstücke ihres weißen Polsterwamses glänzen ebenfalls golden, und aus ihrem Rücken entspringen zwei schneeweiße Flügel.

Super Sailmor Xan wird zum ersten Mal zu **Aerathar Sailmor Xan**. Ihre Spielerin erhält diesmal aber noch kein Datenblatt mit der neuen Wunderkraft, sondern nur einen Zettel mit folgenden Angaben:

Schlüsselwort: »*Licht der Sonne - schein' und heile!*«
12 AP, Zd 20 sec, Rw 15m, Wb 1 Ws, Wd -, phs/mat

Diese Wunderkraft kannst du gegen ein Ziel einsetzen, das von fremden Mächten verwandelt wurde oder aus anderen Gründen nicht Herr seiner selbst ist. Nach der ersten Hälfte des Schlüsselwortes löst sich dein Zauberstein und schwebt vor dir. Nimm ihn in beide Hände, und strecke ihn dem Ziel entgegen. Es wird in ein helles Sonnenlicht gebadet. Dabei verwandelt es sich zurück und nimmt seine angestammten Wesenszüge und ursprüngliche Gestalt wieder an - vorausgesetzt, es war verwandelt.

Hat SK Xan nicht mehr genug AP, braucht sie die Unterstützung und Kraft der anderen SK. Kommen die Spielerinnen nicht darauf, äußert Moran diese Idee (und notfalls ihre Wirkungsweise, s. »*Kraftübertragung*«). Dieselbe Wirkung hat es, wenn sich alle an den Händen fassen. Wendet Aerathar Sailmor Xan das *Licht der Sonne* an, wirkt es automatisch und verwandelt die Norne in eine jugendliche Elfe mit silberweißem Haar und klaren, wasserblauen Augen. Aerathar Sailmor Xan verliert alle AP, bricht erschöpft zusammen und verwandelt sich in **Bonnie** zurück. Die Spielerin zieht den Zettel mit der neuen Wunderkraft wieder ein.

Spätestens nach Anwendung des *Lichts der Sonne* kommt Moran wieder zu sich und werden die SK aus den Spiegeln befreit.

Die junge Norne dankt den SK unter Tränen für ihre Freundschaft und die Rettung. Jetzt wüßte sie wieder, daß ihr sehnlichster Wunsch der nach einer wahren Freundschaft gewesen wäre, nur hätte der vergraben unter den falschen Träumen von Macht und ewiger Schönheit gelegen. Nun wolle sie wieder zurückkehren auf ihre Heimatwelt, um noch einmal von vorn zu beginnen.

Das wunderschöne Elfenmädchen kniet sich nieder und zeichnet mit ihrem Zeigefinger aus ihren Tränen ein Pentagon um sich herum auf den Boden. Daraus steigt langsam eine weiße Lichtsäule auf und umschließt sie. Als dann die Lichtsäule in einem Funkenregen verblaßt, ist auch die junge Elfe verschwunden.

Es bleibt den SK noch, sich und Moran mit *Sailmor-Versetzen* an einen beliebigen Ort in oder um Deorstead zu versetzen. Diese Heilung der Norne statt eines Vernichtungsangriffes ist ein erster Sieg der Tugenden des Vraidos über die Mentalität der „alten“ Götter, kannten die Dheis Albi bisher doch nur den Kampf von Licht gegen Chaos; das Konzept des Mitleids war ihnen nicht geläufig.

Sollten die SK tatsächlich **die Norne töten** („*Ha! Auch wenn ihr mich tötet - meine Rache wird mich überleben!*“), fährt ihre Seele als dunkler, von silbernen Funken durchzogener Nebelstreif in Morans Körper. Er windet sich in Krämpfen, wobei ihm ein **Ring** aus einer Tasche seines Plaids fällt. Dann liegt er zitternd auf dem Boden, gelegentlich von schweren Zuckungen gepackt. Der Ring ist der *Ring der ewigen Liebe* (siehe »*Doppelter Abschied*«), der

nur bei Morans Freundin wirkt. Moran trägt von nun an für den Rest des Abenteuers einen inneren Kampf gegen den Geist der Norne aus. D.h., er kann nur im Bett liegen und sich immer wieder unruhig hin- und herwerfen. Natürlich kann er die Queste zur Beendigung seiner Ausbildung nun nicht antreten. Bei glücklichem Ausgang der letzten Episode wird jedoch auch die Seele der Norne geheilt, so daß sie aus Morans Körper fährt und er wieder gesund wird. Vor der Heirat muß er dann aber immer noch seine Queste erfüllen (was jedoch nicht mehr gefährlich ist).

Das Wort „Multiversum“ kann den Freundinnen nur jemand in der Magiergilde erklären. Darüber gibt es keine Bücher in der Kloster- und Tempelbibliothek.

Über die Norne

Die Norne ist eine Alfar von der nahen Chaoswelt *Realtailleann*. Die von ihr beklagten starren Traditionen der Alfar haben sich aus der Notwendigkeit heraus entwickelt, sich gegenüber der Natur ihrer chaotischen Welt behaupten zu müssen und ihre Zivilisation zu erhalten. Aus denselben Gründen entstanden auch die für menschliche Verhältnisse übersteigerten Ehrvorstellungen dieses Volkes. Die Norne kehrt tatsächlich in ihre Heimatwelt zurück und wird dort wiedergeboren, um ihr Leben neu zu leben. Doch dies geschieht erst nach den Ereignissen dieses Abenteuers. Wichtig: Die Norne kennt nur die Bezeichnung *Geist der Freiheit*. Sie kennt weder den Namen *Dorch-namhaid* bzw. Dunkler Feind, der erst später auf *Realtailleann* geprägt wurde, noch erkennt sie ihn als böse.

Zwischenspiel: Doppelter Abschied

Moran muß nach Beendigung seiner Priesterausbildung in Loghwoud noch eine Queste für Ylathor absolvieren, bevor er die Priesterweihe erhält. Die ihm gestellte Aufgabe ist verhältnismäßig einfach: Er soll für vier Monde nach Valian und die dortigen Kulte, insbesondere den Totenkult der Culsu, ausführlich kennenlernen. Die Queste bedeutet natürlich eine Trennung der Liebenden. („*Ist das eine Prüfung der Götter, ob unsere Liebe stark genug ist?*“) Erst nach Morans Rückkehr - etwa um Xanstid - kann eine Heirat angesetzt werden.

Am **10. Tag im Bärenmond**, ein paar Tage nach Tos Tra-dai, der Ankunft des ersten großen Handelsschiffes im Hafen, ist es soweit. Die Spielerinnen dürfen sich bei Bedarf einen Namen für das albische Handelsschiff ausdenken, auf dem sich Moran mit nur leichtem Gepäck nach Candranor einschiffen will. Es soll am Vormittag bei Flut auslaufen.

Moran äußert am Tag vorher, daß er nicht möchte, daß irgend jemand zum Abschied an den Hafen kommt, weil er keine Abschiedsszenen möge. Natürlich rechnet er damit, daß zumindest seine Freundin kommt, und zeigt sich auch gerührt, wenn weitere Freundinnen anwesend sind. Kurz bevor er das Schiff besteigt, schenkt er ihr einen goldenen **Ring** mit einem kleinen schwarzen Stein: „*Das ist für dich. Es wird dich beschützen, solange ich nicht hier bin.*“ Es ist

ein *Ring der ewigen Liebe*, der die Rüstklasse der Sailmor-Rüstung seiner Trägerin um 1 erhöht (-5 LP & AP), aber nur, solange sie ihn nicht abnimmt und dem Schenker nicht untreu wird (entscheidend ist hierfür ein Kuß). Es ist auch ein Verlobungsring, aber Moran vergißt im Augenblick des Abschieds ganz, Bonnie diese Bedeutung zu erklären. Sie und ihre Freundinnen können sich später selbst einen Reim darauf machen.

Kommen die Freundinnen zum Abschied, schließen sich ihnen auch Alpanu, Atunis und Rangard an. Sogar die Tierchen sind traurig über Morans Abschied. Alpanu fährt sich ständig über das Gesicht, und Atunis gibt komische Fieplaute von sich. Erscheint Morans Freundin nicht am Hafen, bekommt sie keinen Ring, sondern permanente Schuldgefühle, d.h. **WM-1** auf alle EW und WW bis zum Ende des Abenteuers. Wer von den anderen nicht kommt - und damit ihre Loyalität und Freundschaft nicht beweist -, erhält nur beim nächsten Kampf **WM-2** auf alle EW und WW wegen nagender Selbstzweifel. („*Wie es Moran wohl geht? Ach, wäre ich doch hingegangen ...*“).

Später am selben Tag verabschiedet sich überraschend auch **Rangard** von den Freundinnen. Er hat beschlossen, seine abgebrochene Priesterausbildung in der Erzabtei Prioressen zu Ende zu führen. Das wird etwa ein Jahr dauern. Danach will er zurückkehren und in Deorstead wieder eine Vraidogemeinde aufbauen.

Das Ende von Ylathor Skull

Der Verschlinger der Welten verfolgte die Spur der Banríon Realtaín bis nach *Midgard*. Bei seiner Ankunft auf dieser Welt begab sich er nach der Befreiung der Norne zuerst in den Osten der Welt, die Gegend, in der vor Äonen die größte Sailmor-Kriegerin mit der Kraft der Königin der Sterne den Dunklen Feind vernichtend geschlagen hatte. Doch dort war nichts von ihr zu spüren. So wandte er sich dem Ort der größten Elfenreiche auf dieser Welt zu - Nordwesternesse. Unterwegs traf er auf das Schiff, mit dem Moran nach Valian unterwegs war. Sowohl Ylathor Skull als auch der Verschlinger der Welten spürten die starke Ausstrahlung des jeweils anderen. Ylathor Skull erkannte die Gefahr und stellte sich zum Kampf. Allein vermochte er jedoch nicht gegen den neuen Gegner zu bestehen. Das Schiff ging mit Mann und Maus unter, doch weil es als erstes Schiff in diesem Jahr in Candranor noch nicht erwartet wurde und zudem von dort aus weiter nach Moravod segeln wollte, gibt es darüber keine Meldungen.

Von Moran gibt es ab jetzt keinerlei Nachrichten oder Visionen (Rayna) mehr. Das sollte die Freundinnen auf Dauer beunruhigen.

Episode zwei In Teufels Küche

Das zweite bekannte Wirtshaus in Deorstead ist *Des Königs Faß* am Nordrand des Stadtparks. Es steht seit langem in mehr oder weniger freundschaftlicher Konkurrenz zur *Krone*. Vor einiger Zeit wurde im *Faß* ein neuer Koch eingestellt, der angeblich auch bei Halblingen gelernt haben soll. Er nennt sich **Jossyn von Turonsburgh**. Seitdem kursieren unter den Gästen der *Krone* viele Gerüchte und Witze. („*Bei DER Küche kann man sich vorstellen, wie die Max-Turons die Nordmarken erobert haben!*“ „*Hamster gehören in den Topf, nicht an den Kochlöffel.*“ „*Wußtet ihr, daß die Halblinge die Moravader erfunden haben? Übrigens - hab' wenig Hunde in letzter Zeit gesehen.*“) Als Attraktion ruft die Faßwirtin zu einem **Kochturnier** in ihrem Haus auf, bei dem alle Teilnehmer gegen den neuen „Stern der albischen Küche“, wie Jossyn angepriesen wird, antreten sollen.

Das Turnier steht allen offen, und als **Yuixokumatl** davon hört, erklärt er, er könne auch kochen und würde für seine Angebotete (vermutlich Rayna, aber man weiß ja nie) teilnehmen. Ja, er würde ihr zu Ehren sogar ein Gericht kreieren („*Flammierte Turonsburgher, ha!*“) und für sie gewinnen. (Atunis über Yuixos Kochkünste: „*Klar, kann er kochen, das sieht man doch an Rayna.*“) Alpanu kichert tatsächlich darüber.) Auch **Bonnies Mutter** meldet sich an. Als Jury sind der bekannte Würzkrämer und Feinschmecker **Lonnis Tyrfel**, der Richter der Stadt, **Donlan MacTilion**, und **Darlin NiTilion**, die Frau des Barons, erkoren. Letztere ist eine kleine, rundliche, ältere Dame. Sie findet alles reizend und ist zu jedermann sehr nett und freundlich, wenn auch etwas zu mütterlich.

Stattdessen soll das Turnier am Ljosdag im Bärenmond. Dies ist **Irindarstid** - nicht nur eine gute Zeit für Wettkämpfe, sondern auch **Maglons Geburtstag**. In der Nacht davor erlebt sie eine Traumvision von Irindar und steigt einen Grad auf. Es gilt das Gleiche wie bei Raynas Vision, nur daß SK Irindar in einer weiten Heidelandschaft steht und der Kriegsgott aus einer vom Blitz gespaltenen Eiche erscheint. Bei Punkt 1) der Vorteile hat sie die Wahl zwischen der Steigerung ihrer **Sb** oder **pA** um je 1W6+2. Als sie erwacht, ist das Bett auseinander gebrochen.

Der 14. ist ein stürmischer Tag. Der Frühling hat gerade erst begonnen. *Des Königs Faß* ist bereits am frühen Nachmittag rappelvoll. An der Kaminwand der Gaststube ist eigens ein kleiner Herdstein und ein Zubereitungstisch aufgebaut worden. Der Kronenwirt, Ormond MacFeoch, findet die ganze Veranstaltung albern und erscheint nicht. („*Das wird dem Faß noch den Boden ausschlagen.*“) Dafür sind aber seine Kinder, **Uda-Sulwenn** und **Madock**, gekommen (um ihrem Vater später zu berichten). Madock MacFeoch arbeitet als Stallbursche im Wirtshaus seines Vaters. Er ist jetzt 18 Jahre alt, hochgewachsen, hat struweliges blondes Haar und lustig blitzende Augen. Sein Charakter ist ausgeglichen und freundlich. Er ist nicht übermäßig intelligent,

aber auch nicht dumm (In 47) und zufrieden mit seiner Stellung. Später einmal wird er in die Fußstapfen seines Vaters treten und die *Krone* übernehmen. Das ist auch die Ursache für seinen Spitznamen unter der Stammkundschaft: „Kronprinz“. Die ebenso rothaarige wie romantisch veranlagte Uda-Sulwenn ist 16 Jahre alt und bedient zusammen mit Maglon in der *Krone*.

Im Publikum sitzt auch die Halblingshändlerin **Mama Krausfüßen** an einem der hinteren Tische. („*Der Geruch menschlicher Küche ist nur schwer zu ertragen.*“) Sie redet gestenreich auf einen neben ihr sitzenden **Zwerg** in ausländischer Kleidung - Pelzjacke und Lederhose - ein, der etwas unglücklich dreinschaut. Wenn die Freundinnen sie begrüßen, freut sie sich und stellt ihnen den Zwerg vor:

„Hallo Kinder! Das ist Herr Nepotschuk, ein Schriftgelehrter von der *Geltin-Gazette* aus dem fernen Moravod. Stellt euch vor, er schreibt Berichte von interessanten Ereignissen aus fernen Ländern, die regelmäßig öffentlich ausgehängt werden. Ist das nicht aufregend? Man nennt das Zeitung, und wie ich ihm gerade erzählt habe, hat mein 6. Neffe doch letztes ...“ usw. usf.

Der Zwerg nutzt die Unterbrechung und sucht sich unter einem Vorwand einen ruhigeren Platz. Mama Krausfüßen stört das nicht. Sie plaudert munter weiter, zweifelt an der Qualität aller Gerichte des Turniers und schwärmt von den Kugelpuddingen ihrer Schwippschwägerin 2. Grades.

Die Faßwirtin moderiert die Veranstaltung. Die Köchin der *Krone*, **Mayna NiConuilh**, bereitet „Maultaschen mit Markfüllung auf Schwarzwurzeln“ zu - eine feine Anspielung auf die Einverleibung der Nordmarken durch die MacTurons (Wappentier: Feldhamster) und ihre Abhängigkeit von den MacRathgars (Schwarzes Haus). Jossyn revanchiert sich mit einem Lammbraten „Schäfers Freund - Prinzenart“. (MacFeochs Wappentier ist der Hund, und ein Prinz trägt zwar auch eine *Krone*, steht aber unter dem König.) Das Potential für eine handfeste Entscheidung des Turniers ist also bei Bedarf gegeben.

Das eigentliche Opfer dieser Episode ist jedoch **Yuixokumatl**. Der Angriff findet statt, während Maglon (bzw. Bonnies Mutter, wenn Maglon nicht teilnimmt) kocht. Der etwas aufgeregte Huatlani kommt gerade aus dem Bretterhäuschen mit dem schwertförmigen Loch in der Tür auf dem Hof des *Faß*. Herr Nepotschuk nähert sich ihm unter dem Vorwand, ein Interview für die *Geltin-Gazette* führen zu wollen, und überreicht Yuixokumatl ein kleines, dünnes Eisenplättchen:

Nepotschuk
Reisender Schriftgelehrter im Auftrage der
GELTIN-GAZETTE
Groszfuertliches Anzeigenblatt
Geltin - Mangrund, Gdorcja - Moravod
- Neuigkeiten aus aller Welt -

Dann reißt er beide Arme hoch - und verwandelt sich mit dieser Bewegung in **Sailmor Satyr**: ein 1,40m kleiner, bocksbeiniger Satyr in einem taillierten, weißen Pelzjäckchen und einer kleinen, silbergrauen Pelzkappe auf dem Kopf. Dazu trägt er weiße Fellhandschuhe und breite eiserne Armreifen mit einem goldgelben und einem grünen Edelstein (Spielwerte s. »*Wichtige Nichtspielerfiguren*«).

Ist keine Freundin zugegen, wird Atunis in diesem Augenblick nervös und pfeift. („*Hier wirkt irgendwo eine finstere Magie, ich spüre es genau.*“ Alpanu: „*Ach Quatsch! Hier ist nur was angebrannt, du Pfeife!*“) Sie kommen dann rechtzeitig zum Schauplatz, um die folgende Szene mitzerleben:

„*Ich will doch nur das eine - deinen Sternsplitter!*“ ruft das kleine Fabelwesen mit leicht affektiertem Tonfall. Es hält die Unterarme waagrecht vor sein Gesicht, und aus den Edelsteinen ihrer Armreifen schießen zwei grellgrüne Leuchtugeln auf den entsetzten Yuixokumatl zu. Er wird getroffen, und als das Leuchten nachläßt, steigt aus seinem Kopf eine glitzernde und funkelnde, unregelmäßig geformte Kristallnadel von Handspannenlänge. Der Huatlani steht völlig erstarrt da, während die Nadel ein schwaches, aber wunderschönes Licht abgibt.

SK Satyr ist erst begeistert: „*Oh, wie schön!*“ Doch dann scheint er enttäuscht zu sein: „*Aber ... er ist ja gar nicht ebenmäßig!*“ Kaum hat er das gesagt, verliert sich der Lichtschein, und die Kristallnadel wird mattschwarz. Im gleichen Augenblick pfeift Atunis wieder, da er eine starke Welle finsterer Magie spürt.

Wenn sich die SK vorstellen, freut sich SK Satyr: „*Ach, ihr seid auch Sailmor-Kriegerinnen? Dann gehören wir ja zusammen. Ich bin Sailmor Satyr*“, - Verbeugung - „*und welcher Krieger dieser stattliche Bursche hier ist*“, - er weist auf Yuixokumatl - „*weiß ich leider nicht. Aber jetzt muß ich gehen. Bis zum nächsten Mal!*“ Er läuft in das kleine Häuschen mit dem schwertförmigen Loch in der Bretttertür und schlägt die Tür zu. Wer hineinschaut, findet nur noch ein verblaßtes Hexagon auf den Boden rings um das Loch gezeichnet.

Während SK Satyrs Abgang hüllt die dunkle Kristallnadel plötzlich den unter ihr stehenden Yuixokumatl in einen Kegel aus undurchdringlicher Schwärze (Berührung kostet 1W6 LP & AP, Sailmor-Rüstung schützt nicht). Eine Runde später ...

Die Dunkelheit „erlischt“, und zum Vorschein kommt ein unglaubliches Wesen. Es ist 2m groß, schlank, hat übergroße unergründlich tiefe schwarze Augen und keine Nase. Das gleichzeitig Erschreckendste wie Aufregendste an dieser Kreatur ist ihre silberglänzende Haut. Das Monster ist völlig nackt und offensichtlich geschlechtslos, wirkt aber ungeheuer sexy. Es hebt die Arme zum Himmel und spricht: „*Ahhh! Ich bin Sailmor Camasotz. Wer will zuerst in meine Arme?*“

Sailmor Camasotz (Chaos-Sailmor-Krieger, Grad 11)
30 LP, 70 AP - RR - RW 82, HGW 81, B 26

Angriff: Kuß+13 (1W6 AP & 1 LP pro Runde), waffenloser Kampf+11 (1W6, bei schwerem Treffer Festhalten) - ABWEHR+16, RESISTENZ+17/17/17

Bes.: *Anziehen* auf alle Lebewesen, die ihn erblicken und keinen EW-5:Resistenz gg. psyZ schaffen, *Springen*+18 (10m hoch & weit), *Schutz vor göttlicher Magie*

SK, die seiner Anziehungskraft erliegen, können ihn nicht angreifen! Die Wirkung des *Anziehens* verfliegt jedoch beim ersten Angriff auf die SK. Sailmor Camasotz saugt seinen Opfern mit einem Kuß die Lebenskraft - Sa - aus. Dazu kann er seinen Mund wie einen Rüssel ausstülpen. („*Laß dich küssen, Kleine!*“) Die Reichweite beträgt 10m. Ja, er kann sogar pro Runde einen weiteren Mund ausstülpen! Es sind Küsse auf den Mund, und wer getroffen ist, kann keine Wunderkraft einsetzen! Statt dessen verliert sie pro Runde 1W6 AP & 1 LP, wogegen Sailmor-Rüstung nicht schützt! Er löst einen Kuß, sobald das Opfer 0 AP hat. Vorher kann sich eine SK mit einem **PW+21:HGW** losreißen. Gegen Opfer, die seinem *Anziehen* nicht widerstanden haben, erhält er **WM+4** auf seinen EW:Kuß. Wenn er einen schweren Treffer im waffenlosen Kampf erzielt, hält er ein Opfer fest und bekommt weitere **WM+4** auf seinen Kußangriff. Sailmor Camasotz' Körper ist wie flüssiges Metall. Seine Rüstklasse beruht nicht darauf, daß Waffen und Angriffe abprallen, sondern hindurchfahren und von der Körpersubstanz umflossen werden. So wächst auch ein „durchtrennter“ Saugrüssel wieder zusammen - solange SK Camasotz noch AP hat. Sein bevorzugtes Opfer ist natürlich Rayna.

Nach der ersten Serie von Angriffen von und/oder auf Sailmor Camasotz erklingen plötzlich drei helle Glockenschläge vom Stallgebäude des Wirtshauses her. Von dort sind anschließend drei laute Stimmen zu vernehmen:

„Wie die hellen Sterne in der Dunkelheit der Nacht ...“
„So strahlen wir und streiten für das Licht ...“
„Denn wir sind die Sailmor Stearljos!“

Auf dem Dach des Stalles stehen drei schlanke Gestalten. Im Gegenlicht sind sie erst schwer zu erkennen, doch es handelt sich offensichtlich um junge Frauen. Dann bemerkt ihr nähere Einzelheiten. Sie tragen bis über die Knie reichende, schwarzglänzende Lederstiefel. Auch die übrige Kleidung ist schwarz, fällt aber eher spärlich aus, und wird von raffiniert gespannten Schnüren zusammengehalten: extrem kurze Lederkilte (Minikilte, wie modebewußte Albai in den Städten des Meald sagen würden) und enge, sehr knapp geschnittene Lederwesten. Ihr Haar schimmert wie gesponnenes Gold, gewobenes Kupfer und poliertes Silber. Es wird von schmalen Stirnreifen aus Silber zusammengehalten, in deren Mitte jeweils ein blasser sternförmiger Edelstein leuchtet - in Hellblau, Blaugrün und Hellgrün. Ihre langen, spitzen Ohren weisen die drei schönen Mädchen eindeutig als Elfen aus.

Das silberne Ungeheuer setzt mit den Angriffen aus, während sich die SK Stearljos vorstellen (was ca. 3 Runden dauert) - aber nur, wenn die SK nicht so unehrenhaft sind, es währenddessen weiter anzugreifen. Die kupferhaarige Elfe ruft den SK zu: „*Macht Platz! Das hier ist nichts für Kin-*

der!“ Daraufhin reckt die Goldhaarige ihre rechte Hand in die Höhe und ruft „*Licht der Sterne - strafe es!*“ Ein hellblauer Lichtstrahl schießt aus ihrer Hand auf Sailmor Camasotz. Als der aus dem gleißenden Licht wieder auftaucht, hat er **2W6+5 AP** weniger.

More and more Sailmor

Halten wir einen Augenblick inne. Fünf neue Sailmor-Kriegerinnen in einer Szene! Da sind wohl erst einmal ein paar Erklärungen für die Spielleiterin fällig. Los geht's:

Die Sailmor Tiermenschen

Der Verschlinger der Welten hat ein Team spezieller Sailmor-Krieger um sich geschart, die für ihn nach den ebenmäßigen Sternsplittern des Multiversums suchen. Diese sogenannten Sailmor Tiermenschen (kurz: SKT) sind die wiedergeborenen stärksten Vertreter jener Mischwesen, die vor langer Zeit vom Geist der Freiheit und seinem Gefolge erschaffen wurden. Im Alltag nehmen sie verschiedene Tarnidentitäten an.

Die Sailmor Tiermenschen tragen magische **Armreifen** aus Metall mit verschiedenen Edelsteinen. Diese Armreifen sind mächtige Artefakte, die ihnen von ihrem Herrn und Meister verliehen wurden. Sie enthalten die Lebenskraft der SKT. Dies ist notwendig, weil sie keine Sternsplitter und damit keine eigene Lebenskraft besitzen. Ja, die SKT sind **Untote!** Genau genommen zählen sie zu den Todlosen, weil sie zwar ihr Leben verloren haben, aber nicht gestorben sind. Mittels *Erkennen von Leben* oder *Erkennen des Wesens der Dinge* ist dieser Zustand (auch in ihren jeweiligen Tarnidentitäten) feststellbar. Wird eine SKT endgültig vernichtet, löst sie sich zu einem Nebelstreif in ihrer Farbe auf, der rasch verfliegt.

Die Armreifen erfüllen noch eine weitere wichtige Funktion. Sie ermöglichen es, einem Lebewesen seinen Sternsplitter zu entreißen - besteht die Aufgabe der SKT doch darin, die ebenmäßigen Sternsplitter jeder Welt aufzuspüren. Die Trägerin der Armreifen hebt die Unterarme parallel in Kopfhöhe - waagrecht oder senkrecht -, wobei die Edelsteine auf das Ziel gerichtet sind. Ein gedanklicher Befehl genügt, und schon schießt aus jedem Armreif eine hell strahlende, kinderkopfgroße Lichtkugel aus magischer Kraft in der Farbe der jeweiligen SKT auf das Ziel zu. Für jede Kugel wird ein **EW:Angriff** mit **Erfolgswert+14** gewürfelt. Ein Treffer verursacht **1W6** Schaden. Ist er schwer, wird der Sternsplitter des Opfers entrissen. Die SKT setzen die Armreifen aber nur gegen ihre ausgewählten Opfer ein, da sie jedesmal **1 LP** (pro Runde) verlieren! Die Lichtkugeln bewegen sich mit **B 48** und verfolgen ihr Ziel selbstlenkend. Das ist schnell, aber nicht schnell genug, um zu verhindern, daß sich jemand mit einem gelungenen **PW:RW** dazwischen

werfen kann. Wer dies tut, wird jedoch automatisch getroffen.

Alle Angriffe der SKT gelten als magisch. Vor ihren Auftritten wenden sie *Schutz vor göttlicher Magie* auf sich an. Der Zauber gibt ihnen 1 Stunde lang **WM+4** auf WW gegen göttliche Magie sowie WW:Resistenz und WW:Abwehr gg. Wunderkräfte (bei denen es sich ja auch um eine Art göttlicher Magie handelt). Diese WM sind in den Spielwerten noch nicht berücksichtigt! SK Dwyllans *Meerschäum* wirkt weder gegen Saimor Tiernmenschen noch gegen Chaos-Saimor-Krieger. Nach dem ersten entsprechenden Fehlschlag höhnen sie denn auch: „*Ha, auch ich bin ein(e) Saimor-Krieger(in), und du solltest eigentlich wissen, daß deine Kraft nicht gegen uns wirkt.*“

Eine SKT verschwindet vom Schauplatz, nachdem klar ist, daß sie wieder nicht den richtigen Sternsplitter erwischt hat. Dabei bedienen sich besonders SK Satyr und Minotaur gern einer Variante des Zaubers *Versetzen*: Die Zauberdauer zum Auslösen beträgt nur 5 sec, und wenn der Raum zu klein ist, wird die gesamte nähere Umgebung des Zauberers versetzt. Das erforderliche Hexagon haben sie an unauffälligen Plätzen vorbereitet: in einem Toilettenhäuschen, Gartenschuppen, einachsigen Händlerplanwagen, Zelt, Ruderboot, großem Faß u.ä. Wenn es einer SKT im ersten Anlauf nicht gelingt, an den Sternsplitter eines Opfers zu kommen, versucht sie es zu einem günstigen Zeitpunkt wieder - genug Zeit steht in diesem Abenteuer ja zur Verfügung.

Informationen über **Untote** können die Freundinnen in der Magiengilde oder beim Ylathorpriester Ywain einholen (vgl. MIDGARD - DFR, S. 96 - in geringen Auszügen).

Die Chaos-Saimor-Krieger

Jedes Lebewesen besitzt einen Sternsplitter - Sitz seiner Lebenskraft, ohne die es nicht existieren könnte. Ein solcher Sternsplitter enthält Anteile von Ordnung (Licht) und Chaos (Finsternis). Volkstümlich gesagt: Jeder Mensch hat seine guten und bösen Seiten. Die Verteilung von Licht und Chaos wird von der Form des Sternsplitters bestimmt. Je ebenermäßiger sie ist, desto stärker wirken die Kräfte des Lichts darin. Ist sie eher unregelmäßig, überwiegt die Dunkelheit. Intelligente Lebewesen erhalten mit der Kraft ihres Willens ein Gleichgewicht zwischen ihren inneren Kräften des Chaos und der Ordnung aufrecht - meistens jedenfalls. Sicher gibt es immer wieder reichlich unbeherrschte Persönlichkeiten wie auch Charaktere von geradezu unnatürlicher Selbstbeherrschung und Prinzipientreue. Aber Menschen - Bewohner der Mittelwelt *Midgard* - sind Wesen des Ausgleichs und neigen normalerweise zu keinem der beiden Extreme.

Wird einem Menschen der Sternsplitter entrissen, stehen sich jedoch Ordnung und Chaos darin ungebündigt gegenüber. Zuerst erstrahlt der Sternsplitter noch im Licht der

Ordnung, doch mit der Zeit verliert es sich, und zwar um so schneller, je unregelmäßiger der Splitter ist. Nur bei ausgesprochen ebenmäßigen Sternsplittern - wie z.B. die Saimor-Kriegerinnen sie besitzen (ohne es zu wissen) - ist die Ordnung stark genug, das Chaos darin zu vertreiben und für immer hell zu strahlen.

Ein Sternsplitter, der sein Licht verloren hat, ist ganz vom Chaos erfüllt. Ist sein Besitzer in irgendeiner Weise herausragend, wird er nun begierig von einer mächtigen Verkörperung des Chaos übernommen, die dem kulturellen Hintergrund des Besitzers oder der direkten Umgebung entspringt. Denn das Chaos in all seinen Inkarnationen - und dazu gehören auch die Chaosgötter *Midgards* - ist immer bestrebt, seinen Einfluß in der Welt auszubreiten. Mit anderen Worten: Das Opfer wird zum **Saimor-Krieger eines Chaosgottes** (kurz CSK). Wie lange das Licht des Sternsplitters hält und wie lange nach seinem Erlöschen die unheimliche Verwandlung einsetzt, hängt ganz von der Persönlichkeit des Trägers ab. Anders gesagt: Die Zeitspanne kann aus dramaturgischen Zwecken variabel gehalten werden. Gezielte Treffer auf einen schwebenden Sternsplitter töten das Opfer, wenn der WW:Abwehr bzw. Resistenz des CSK mißlingt. Angriffe auf den dunklen Verwandlungskegel werden wirkungslos verschluckt; wenn er erlischt, verschmilzt der lichtlose Sternsplitter mit dem entstandenen CSK.

Chaos-Saimor-Krieger gelten als übernatürliche, finstere Wesen. Sie sind nur mit magischen Waffen, Angriffen bzw. Zaubern zu treffen (inkl. *Speer des Pendaran*). Für den Einsatz von Superkräften gegen einen CSK müssen die SK dessen Namen (z.B. Saimor Camasotz) kennen. Die eindringende Macht des Chaos sorgt beim ersten Auftritt eines CSK für einen *Schutz vor göttlicher Magie* (WM+4 auf WW gg. göttliche Magie, inkl. WW gg. Wunderkräfte, Wd 1 h). Dieser Schutz ist aber nicht beständig; wird ein CSK nicht besiegt, hat er bei einem späteren Zusammentreffen mit den SK diesen Bonus nicht.

Da es sich bei den CSK „nur“ um verwandelte Menschen handelt, dürfen sie nicht einfach vernichtet werden. Es ist zweifelhaft, ob eine solche Tat in den Augen der Dheis Albi ehrenhaft wäre, und wenn das Opfer ein guter Freund war, wäre es äußerst tragisch für die SK. Wird ein CSK dennoch getötet, so verwandelt er sich zurück in den Menschen, der er vorher war. Der Sternsplitter schwebt kurz über seinem Kopf und löst sich dann in einen kleinen, sich zerstreuenen Funkenschwarm auf. Lebendig wird er dadurch aber nicht, und die SK, die den tödlichen Angriff vortrug, leidet bis zum Ende des Abenteuers unter Schuldgefühlen, die ihr **WM-2** auf alle EW und WW verleihen (kumulativ mit anderen WM).

Sollte es tatsächlich dazu kommen, daß **eine SK** ihren Sternsplitter verliert, so entsteht kein Monster. Statt dessen verliert sie das Bewußtsein und verwandelt sich zurück in ein normales Mädchen. Ihr Splitter behält sein wunderschönes Licht, die SKT ergreift ihn und verschwindet damit. Danach hat SK noch Zeit für ein paar ergründende Worte, bevor sie sich in einen Schwarm bunter, allmählich verglühender Funken auflöst. Die Sternsplitter der SK leuchten in

ihren jeweiligen Farben, der von SK Xan strahlt weiß, und die der SK Stearljos haben einen silberhellen Kern.

Sternsplitter tauchten im Multiversum von MIDGARD das erste Mal im Abenteuer *Legion der Verdammten* auf. Die Dämonenfürstin YingShitou hatte Sternsplitter gesammelt, um damit ihre Macht des Chaos zu erhöhen. Sie verlor jedoch alle Splitter bei ihrer Niederlage in den Götterkriegen auf *Myrkgard*.

Die Sailmor Stearljos

Die drei Elfen in der freizügigen Kleidung sind **Sailmor Realtróidai** (= Sternenkämpfer; goldenes Haar, blauer Stern), **Sailmor Realdéanamh** (= Sternenschöpfer; kupfernes Haar, blaugrüner Stern) und **Sailmor Realslaneóir** (= Sternheiliger; silbernes Haar, grüner Stern). Zusammen sind sie die Sailmor Stearljos - die Sailmor-Kriegerinnen der Elfenwelt *Realtaíleann*. Sie sehen aus wie sehr hübsche, vielleicht 18-jährige Mädchen. Die sternförmigen Edelsteine in den Stirnreifen sind ihre Zaubersteine. Ihre Spielwerte befinden sich im Abschnitt »*Wichtige Nichtspielerfiguren*«. Das albische Wort „Stearljós“ bedeutet „Sternenlicht“; dieser Name rührt daher, daß *Realtaíleann* weder eine Sonne noch einen Mond kennt, sondern nur vom Licht der Sterne beschienen wird.

Sie sind erst kürzlich nach *Midgard* gekommen, um ihre hierher geflohene Königin zu suchen, nachdem sie einen weiteren Kampf gegen den Verschlinger der Welten als zwecklos ansahen. Sie haben ihre Spur bis zu dieser Welt, ja sogar bis ins nördliche Vesternesse verfolgen können. Dort angekommen jedoch, konnten sie ihre Ausstrahlung nicht mehr wahrnehmen. Seitdem halten die drei Sailmor-Kriegerinnen der Elfen alle Sinne offen und senden immer wieder geistige Rufe aus, in der Hoffnung, daß sich ihre Königin bei ihnen meldet.

Als typische Elfen wirken sie nach außen eher kühl und beherrscht. Menschen gegenüber verhalten sie sich oft hochmütig. Die Sailmor Stearljos haben aber viel Schweres durchgemacht und sehnen sich nach der Wiedervereinigung mit ihrer Königin. Das läßt sie manchmal ihre Beherrschung verlieren und führt zu unerwarteten Gefühlsausbrüchen. Aufgrund des für Elfen typischen übersteigerten Ehrbegriffes halten sie allerdings auch einmal gegebene Versprechen konsequent ein. Ihr Mut ist ungeheuer, und für ihr Ziel würden sie tollkühn jedes Risiko eingehen. Sie halten sich für die Besten, und insbesondere SK Realtróidai haßt es, zu verlieren. Sie hassen aber auch alle Ausprägungen des Chaos und des Bösen und kennen bei dessen Bekämpfung keine Gnade.

Eine Zusammenarbeit mit den SK lehnen sie ab. Sie sind nur auf der Suche nach ihrer Königin, um mit ihr gemeinsam zurückzukehren und *Realtaíleann* zu befreien: Die typisch elfische Arroganz und Engstirnigkeit läßt ihnen nur ihre Welt und ihr Volk wirklich wichtig erscheinen. Zudem glauben sie, Hilfe auch nicht nötig zu haben. Ja, besonders

SK Realdéanamh ist der Ansicht, daß es sich bei den Sailmor-Kriegerinnen der Dheis Albi vielleicht um Feinde handelt - eine Vermutung, die bald neue Nahrung erhält. („*Diese Dummheit, die sie manchmal an den Tag legen - die kann doch nur gespielt sein!*“) Doch nicht alle von ihnen halten diese ablehnende Haltung bis zum Ende des Abenteuers aufrecht.

SK Dwyllans Zauberstein reagiert übrigens auch auf die SK Stearljos, weil ihre Heimat, *Realtaíleann*, eine nahe Chaoswelt ist. Sie werden daher vom *Dschinni-Auge* als Dämonen erkannt! Allerdings nur, wenn sie verwandelt sind. Den möglichen Zusammenhang - daß die Elfen vor langer Zeit vermutlich einer Chaoswelt nach *Midgard* eingewandert sind - können die Freundinnen allerdings nur von den niedergelassenen Seemeistern erfahren, denn die sind die einzigen, die sich mit der Weltentheorie auskennen.

Was tun?

Zurück zur Action. Werden die SK Stearljos nicht daran gehindert, so setzen sie dem silbernen Chaosküsser weiter gnadenlos zu. Die elfischen Sailmor-Kriegerinnen lassen mit sich reden, sind aber recht kurz angebunden. Mit den SK der Dheis Albi wollen sie nichts zu tun haben. Sie erzählen knapp und barsch, daß sie ein anderes Ziel verfolgen (aber nicht welches), und daß *Midgard* sie nicht interessieren würde, sie kämen schließlich nicht von dieser Welt. („*Glaußt nicht, daß wir euch helfen würden. Es wäre nur unseren Zielen undienlich, wenn diese Welt jetzt schon vernichtet würde.*“) Nach dem Kampf springen sie recht bald davon.

Sailmor Camasotz sollte natürlich nicht einfach vernichtet werden, denn damit würde auch Yuixokumatl getötet. Sobald **SK Xan** (d.h. ihre Spielerin) sich fragt, was zu tun ist, bzw. erkennt, daß man das Monster nicht einfach umbringen kann, weil es ein verwandelter Freund ist, *und* dennoch etwas unternehmen will, geht eine neuerliche Verwandlung mit ihr vor:

Plötzlich reißt eine Lücke in den über den Himmel jagenden Wolken auf, und ein Sonnenstrahl badet SK Xan in ein helles, warmes Licht. Es wird so intensiv, daß man nicht hineinsehen kann. Als die leuchtende Aureole wieder verblaßt, hat sie sich verwandelt: Sie trägt nun einen goldenen Kilt; dazu weiße Stiefel, Handschuhe, Halstuch und Kilt jeweils mit einer Goldkante. Ihre Schulterstücke glänzen golden, und aus ihrem Rücken wachsen zwei schneeweiße Flügel. Auch der Sonnenstein ist nicht mehr gelb, sondern schimmert in einem strahlenden Weiß.

Super Sailmor Xan hat sich diesmal endgültig weiter in **Aerathar Sailmor Xan** verwandelt. Ihre Spielerin erhält das Datenblatt mit den neuen Fähigkeiten (s. »*Spielerfiguren*«). Die Flügel bestehen übrigens aus echten Federn und sind

auch beweglich, haben aber eine Mindestspannweite von 2m. Das kann in geschlossenen Räumen durchaus lästig bzw. lustig sein. Fragen die SK nach der Bedeutung des Namens, erfahren sie, daß Xans Schwert **Aeratha** hieß.

Das *Licht der Sonne* verwandelt CSK in Menschen zurück. Die Opfer können sich nach ihrer Heilung an nichts erinnern, was während ihres Monsterdaseins geschehen ist. Eine CSK, die bei einem Kampf nicht zurückverwandelt wird, aber überlebt, muß an einem späteren Tag aufgespürt und besiegt werden, wenn die SK wieder genug Kraft geschöpft haben, ihr erneut gegenüberzutreten. Bis es soweit ist, geht die CSK in Deorstead um und terrorisiert die Stadt. Als Anhaltspunkte für ihr Verhalten können der Charakter des ursprünglichen Menschen sowie der des Chaosgöttes dienen.

Auf SKT wirkt diese Wunderkraft etwas anders: Mißlingt einer SKT beim erstmaligen WW:Resistenz gegen das *Licht der Sonne*, zerspringt einer ihrer Armreifen. Dadurch wird jedoch **nur eine Hälfte** von ihr geheilt. Sie ist nun sozusagen zur Hälfte gut und zur Hälfte böse, was man an ihren Äußerungen deutlich erkennen kann: Ihre typischen Schurkensprüche wechseln mit Warnungen vor der drohenden Gefahr. Dennoch arbeitet sie noch für ihre Seite weiter. Erst wenn sie dem *Licht der Sonne* zum zweitenmal nicht widersteht, verschwindet auch der andere Armreif, und sie wechselt völlig auf die Seite des Lichts. Da ihr nun jedoch jegliche Lebenskraft fehlt, kann die Geläuterte den SK gerade noch danken und vielleicht noch einige benötigte Informationen weitergeben, bevor sie mit Tränen in den Augen stirbt.

Zurückhaltung fällt schwer

Wenn die SK ihre Gegner nur erschöpfen wollen, möglichst ohne sie zu töten, können folgende Regelmechanismen angewandt werden. Die Spielleiterin weist jedoch nicht vorher auf diese Möglichkeiten hin, sondern erklärt sie in dem Augenblick, in dem eine Spielerin von selbst die Absicht äußert, einen zurückhaltenden Angriff vorzutragen.

1) Die SK können versuchen, die **volle Wucht** eines Sailmor-Angriffs **zurückzuhalten**, um das Ziel nicht zu töten. Regeltechnisch bedeutet das einen Abzug auf den EW:Sailmor-Angriff, den die Spielerin vor dem Würfeln selbst bestimmt. Auf diese Weise erhöht sich die Chance, nur einen leichten Treffer zu erzielen.

2) Zum anderen ist es möglich, mit einer Wunderkraft einen **gezielten Angriff** zu versuchen, um ganz bewußt keine lebenswichtigen Körperteile zu treffen. Dazu gibt es einen Abzug von WM-4 auf den EW:Sailmor-Angriff. Gelingt der Angriff und wird nicht abgewehrt, wird der verursachte LP-Schaden gedrittelt.

Beides ist nicht bei Wunderkräften möglich, für die ein EW:Zaubern erforderlich ist!

Yuixokumatl erholt sich wieder und kann noch beim Wettbewerb antreten. Wer gewinnt, entscheidet die Spielleiterin. Zum Abschluß der Veranstaltung bemerkt Mama Krausfuß: „Na, also diesem Etablissement würde ich höchstens

drei Sterne verleihen.“ Verschreckt dreinblickenden Freundinnen erklärt sie, daß dies ein recht niedriger Wert auf der nach oben offenen Skala der bei Halblingen üblichen Bewertung von Gasthäusern sei.

Auf dem Nachhauseweg an diesem Abend sieht eine Freundin drei „Mönche“ in der Stadt. Ebenso auffällig wie unheimlich ist, daß die **grauen Kutten** hinten mit Totenschädeln verziert sind! Sie erblickt die Gestalten aber nur kurz in einer Seitengasse. Nimmt sie die Verfolgung auf, verliert sie die Kuttenträger im Hafenviertel.

Später kann Yuixokumatl den Freundinnen etwas über den finsternen nahuatlantischen Vampirgott **Camasotz** erzählen (s. Quellenbuch Nahuatlan). **Satyre** sind Weltreisenden (Seefahrer, Händler) oder in *Sagenkunde* bewanderten Personen als Fabelwesen aus Chryseia sowie den Zauberwäldern Moravods und der Küstenstaaten bekannt. **Elfen** gelten in Alba allgemein als nicht vertrauenswürdig bis verschlagen, grausam und zähe Kämpfer. Amenas Mutter, die als junge Heilerin in Erainn ausgebildet wurde, weiß jedoch anderes über Elfen zu erzählen, von denen ein Teil der erainnischen Bevölkerung sogar ihre Herkunft ableitet (s. »*Der Bund der Gerechten*«). Ein Buch gleichen Inhalts - in Erainnisch - ist in der Magiergilde zu finden (Zutritt nur in Begleitung erwachsener Mitglieder). Wenn sich die Freundinnen nach Geschichten über **Sterne** umhören, erfahren sie etwas über das Wappen von Deorstead (s.d.).

Das Wappen von Deorstead

Deorstead hat einen Stern im Wappen, aber niemand weiß, warum. Dokumente aus der Zeit der Stadtgründung gibt es spätestens seit den großen Bränden bei der Unterwerfung des Deverntales durch die Valianer um 1270nL nicht mehr. Auch die mündlichen Überlieferungen enthalten keine Erklärungen der Wappenelemente. Die drei gelben bzw. goldenen „Buckel“ werden allgemein nur als Hinweis auf das Offa-Massiv gedeutet, obwohl die Stadt eine viel engere Beziehung zum Fluß als zu den einen Tagesritt entfernten Bergen hat. Es ist jedoch noch das Fragment einer Legende erhalten, derzufolge die unbekannte Stadtgründerin - sie wird nur die „heitere Königin“ genannt - angeblich seherische Kräfte hatte und sowohl das Wappen als auch die Lage der zukünftigen Stadt im Traum aufzeichnete.

Zwischenspiel: Einschulung

Am nächsten Tag, dem 15. des Bärenmondes, stellt Abt Eanhred den Schülern und Schülerinnen von Loghwood drei Mädchen und sechs Jungen als neue Schulkameraden und -kameradinnen vor. Es sind, so sagt er, die Mitglieder des in Nordalba berühmten Chores **Vanafreds Licht** aus dem *Kloster unserer heiligen Vanafred der Blütenbringerin*

in **Worming**. Dieses kleine Walddorf südöstlich von Turonsburgh sei in diesem Frühjahr von einem Ungeheuer fast völlig zerstört worden. Auch das Kloster hätte bei den Verwüstungen schwere Schäden erlitten, und nun ziehe der neunköpfige, jugendliche Chor - die sängerische Elite der dortigen Klosterschule - von einer albischen Stadt zur nächsten, um durch Konzerte Geld für den Wiederaufbau des Klosters aufzutreiben. Bis zum Sommer würden die jungen Leute hier in Deorstead bleiben.

Der Bund der Gerechten

Die Elfen in Erainn nennen sich *Coraniaid*, was soviel heißt wie *Der Bund der Gerechten*. Man sagt, daß sie vor langer Zeit von weither in dieses grüne Land eingewandert seien und sich später mit der ortsansässigen Bevölkerung vermischt haben. Vielleicht mag es auch anderswo noch Elfenvölker geben. Es heißt, daß sie unsterblich seien und weder Alter noch Krankheit kennen würden. Sie sollen jedoch nicht vor gewaltsamer Vernichtung gleich welcher Art gefeit sein und würden vor Feuer und Schwert fallen, ja sie könnten sogar aus großem Leid sterben. So sei ihr Schicksal eines großer Freude, aber auch ebenso tiefer Trauer. Sie wandeln stets in einem Licht, das dem Glanz der fernen Sterne gleicht. Ihre Schönheit ist groß, und ihre Stimmen sind wohlklingend und reich an Schattierungen wie Wasserspiel und Vogelsang. Ihre Meisterschaft in Gesang und Dichtkunst soll kaum übertroffen sein.

Die Chormitglieder sind 14 bis 17 Jahre alt. Leiterin und Chorälteste ist Seanlyn. Alle sind sehr von sich und ihrer Sangeskunst überzeugt (letzteres durchaus zu recht). Leider führt das dazu, daß die meisten von ihnen eine mehr oder weniger leichte **Arroganz** an den Tag legen, und zwar besonders beim Umgang mit den Klosterschülern von Loghwood. Sie tragen alle die einheitliche **Tracht** des Vanafredklosters zu Worming: eine graue Kutte mit weißem Totenkopffemblem auf dem Rücken, das grüne Augenhöhlen und einen Blütenkranz um die Stirn gewunden hat. Die zugrundeliegende Symbolik erklärt jedes Chormitglied gern, wenn auch vielleicht etwas hochnäsig: „*Was, das wißt ihr nicht? Also, der Schädel steht für die berühmte Reliquie des Klosters, den Schädel der heiligen Vanafred. Der Blütenkranz symbolisiert den Beinamen der Heiligen »die Blütenbringerin«, und Grün ist die Farbe der Fruchtbarkeitsgöttin Vana.*“

Bei späteren Gesprächen mit den neuen Mitschülern und -schülerinnen ist auch in Grundzügen zu erfahren, wie es zu der Katastrophe in den Nordmarken kam: Nachdem es zu einigen seltsamen Ereignissen in Worming gekommen war, übernahm eine Gruppe sogenannter „Abenteurer“ die Aufgabe, die Wurzel des Übels aufzuspüren und zu vernichten. Geführt wurde diese Gruppe von einem Ordenskrieger des Xan namens **Rowan de Soël**. Leider versagten diese Aben-

teurer kläglich. Sie spürten zwar das Ungeheuer - einen riesigen, weißen Lindwurm oder Drachen - auf, konnten ihn jedoch nicht unschädlich machen, so daß er Worming und die nähere Umgebung verwüstete und alle Menschen von dort vertrieb. Zur Zeit ist Laird Ian MacRathgar dabei, ein Aufgebot zur Reinigung des Waldes von Worming zusammenstellen.

Die Chormitglieder werden in den Gästezellen von Loghwood untergebracht. Die Freundinnen können sie von nun an in wechselnden Zweier- bis Dreiergruppen in der Stadt antreffen. Die Tabelle auf der nächsten Seite gibt als Hilfestellung für die Spielleiterin ein paar herausstechende Eigenschaften jedes Mitgliedes an. **Faine** läßt ihre auserwählte Freundin irgendwann in den Park von Aelfrodstor ein und versucht dann, sie zu verführen. (Alpanu: „*Was?! Da gehen doch nur Verliebte oder Familien mit Kindern hin!*“)

Wish you were here

Drei Sängerknaben - **Sair, Tigg** und **Jorwen** - sind erst auf dem Weg nach Deorstead zum Chor gestoßen. Sie haben aber die anderen Chormitglieder mit ihrer Magie beeinflusst, so daß diese glauben, die drei schon immer gekannt zu haben. In Wahrheit handelt es sich bei ihnen um die Tarnidentitäten der drei Saimor Stearljos. Mit ihren Zaubersteinen können sie sich in die - weiblichen & elfischen - Saimor Realtroídai (Sair), Realdéanamh (Tigg) und Realslaneoír (Jorwen) verwandeln. Bei den guten Singstimmen der Elfen lag ein Chor als Tarnung nahe. Der umherziehende Sängerbund bietet ihnen auch ideale Möglichkeiten, un bemerkt nach ihrer Königin zu rufen.

Zwiegesang

Stufe 4, 3 AP, Zd -, Rw (Ztx0,1)km, Wb -, Wd 1 min, psy/verb

Bei diesem Zauberlied der Bardenmagie handelt es sich um eine Art musikalischer *Zwiesprache*. Melodie und Text sind nicht vorgegeben; statt dessen läßt es sich bei entsprechender Übung in jedes Musikstück einflechten und erlaubt eine unterschiedliche Kommunikation bzw. sendet eine ebensolche Botschaft aus. Der ausgewählte Empfänger spürt die eintreffende Botschaft und kann dann (so er darüber verfügt) ebenfalls *Zwiegesang* anwenden, um zu antworten. Alle anderen Zuhörer bemerken nichts. Die Wirkung ist um so intensiver bzw. die Reichweite um so größer, je mehr das hörbare Lied mit dem Inhalt des unhörbaren *Zwiegesangs* zu tun hat. Wenden mehrere Barden dieses Zauberlied gemeinsam an, addiert jeder seine persönliche Reichweite.

Achtet eine Freundin bei den Konzerten von *Vanafreds Licht* auf die **Lieder** (von Spielerin angesagt), kann ihr ein interessantes Detail auffallen: Alle Lieder des Chores sind religiöser Natur. Einerseits gibt es Stücke, in denen Vanafred namentlich genannt und verehrt wird. Das sind überwiegend bekannte, traditionelle Lieder (*Vanafred, du meine*

Freude u.ä.). Dazwischen gibt es aber einige wenige Lieder (nicht mehr als eines bis zwei pro Auftritt), in denen die Heilige nicht direkt genannt wird. Diese Stücke handeln von der Suche nach „ihr“ und der Trauer über die Trennung von „ihr“. Auf Nachfrage ist zu erfahren, daß diese Stücke von Tigg komponiert wurden. Es handelt sich um *Zwiegesänge* (was nicht zu erfahren ist).

Im weiteren Verlauf des Abenteuers kreuzen Sair, Tigg und Jorwen noch häufig den Weg der Freundinnen. Ob sich daraus Freundschaften entwickeln, bleibt abzuwarten. Zumindest können die Freundinnen den dreien schlecht ausweichen. Dabei sind sie durchaus auch zusammen mit „einfachen“ Chormitgliedern in wechselnden Kombinationen anzutreffen. So bleibt es auch für erfahrene Moonies ein kleines Ratespiel, wer genau die SK Stearljos sind. Allerdings gibt es einige Besonderheiten, die diese drei aus dem Rest des Chores etwas herausheben:

Tigg zieht mit besonderer Vorliebe die (zukünftige) **große Schwester** (s.u.) auf, und zwar bereits bei der Einschulung. Sofern es sich bei ihr nicht um Morans Freundin handelt, ist er aber hinter ihr her. Er macht ihr Geschenke, lädt sie ein usw. Sein allgemeines Auftreten ist dabei ziemlich machohaft. Im Grunde meint er es auch nicht ernst, sondern sieht das Flirten mehr als Spiel an. Welchen **Spitznamen** er benutzt, hängt davon ab, wer die große Schwester ist:

- **Bonnie** gibt er den Spitznamen „Kugelpudding“. („*Dein Kopf ist so rund wie ein solcher Kloß.*“) Dazu erzählt er die in Nordwestalba bekannte Sage von der Kugelpudding-

schlacht der Halblinge (s. Quellenbuch Alba, S. 177).

- **Amena** erhält von ihm den Spitznamen „Blaumeise“ wegen des Blauschimmers in ihrem Haar, und „*wer soviel lernt muß ja 'ne Meise haben.*“ Später bemerkt er noch: „*Wenn irgendwo ein dröges Buch rumliegt, kann man sicher sein: Dahinter steckt immer ein blauer Kopf.*“
- **Rayna** nennt er „Tempelbesen“, sobald er erfährt, wo sie wohnt bzw. was sie dort zu tun hat. Als er danach in der Schule davon spricht, erinnert sich Yorric oder Daervon an den alten Trick fauler albischer Tempeldiener: „*Da müssen wir wohl mal nachprüfen, ob du auch immer den ganzen Dreck in die Ylathornische fegst ...*“ Auf eine entsprechende Reaktion von Rayna bemerkt Daervon: „*Das ist kein Besen, das ist eine Bürste, eine Kratzbürste.*“ Darauf Tigg: „*Bei dem Dreck im Tempel muß man ja auch ganz schön kratzen.*“
- **Maglon** bezeichnet er als „Riesenbaby“. Dazu meint Faine: „*Wenn die einen Freund hat, glaubt der bestimmt, er sei im Himmel - soviel Sterne, wie der immer sehen muß.*“
- Ist es **Myna**, spricht er von Atunis nur als „Ratte“. Sair meint dazu: „*Klar, die braucht sie auch, damit sie sagen kann, sie hätte einen Rattenschwanz von Verehrern.*“

Die hier nicht von Tigg benutzten Lästereien können im Laufe des Abenteuers von diversen Chormitgliedern vorgebracht werden. Wäre doch sonst schade drum **J**.

Sair ist - etwas - charmanter als die anderen und versucht ab Episode drei, **Morans Freundin** für sich zu gewinnen. Er hilft ihr beim Raufballspiel, und greift ihr auch sonst gelegentlich unter die Arme (durchaus wörtlich, wenn sich die

Vanafreds Licht				
Name	m/w	Alter	Frisur	Eigenschaften
Seanlyn NiCunn	w	17	Kastanienbraun, sehr lang, wellig	Chorleiterin, sehr selbstsicher, verantwortungsbewußt, als Waise im Kloster aufgewachsen, ist gegen Beziehungen zwischen Chormitgliedern und Außenstehenden (z.B. Freundinnen), mag keine Einmischungen von Außenstehenden in Chorangelegenheiten - pA 78, <i>Ballspiel</i> +12.
Corra NiCairil	w	15	Fuchsröt, lang, offen	Energisch, nur an der Musik und guten Musikern bzw. Sängern interessiert - Sb 70, <i>Ballspiel</i> +7.
Faine NiCorin	w	16	Dunkelblond, Pferdeschwanz	Verführerisch, das schönste Mädchen im Chor, an einer Freundin interessiert - Au 81, <i>Verführen</i> + 7, <i>Ballspiel</i> +5.
Sair MacCorin	m	16	Goldbraun, Pagenkopf	Draufgänger, der schönste Junge im Chor, an Morans Freundin interessiert - Au 85, pA 74, <i>Ballspiel</i> +11, <i>waffenloser Kampf</i> +6.
Tigg MacCorin	m	16	Kupferrot, Pferdeschwanz	Lästermaul, Macho, an der großen Schwester interessiert, (aber Maglon muß einen EW-5:Resistenz gg. psy Zauber bestehen, damit er sie nicht an ihre verflissene Liebe erinnert) - <i>Ballspiel</i> +9, <i>bloße Hand</i> +5.
Jorwen MacCorin	m	16	Weißblond, Schulterlang	An anderen desinteressiert, nimmt nichts ernst, ab Episode 4 Kätzchen „Mondschein“ - <i>Ballspiel</i> +7, <i>bloße Hand</i> +5.
Serlo MacAran	m	15	Schwarzglänzend, Pferdeschwanz	Besserwisser, sehr belesen, teilt sein Wissen gern mit - <i>Sagenkunde</i> +7, <i>Rechnen</i> +11, <i>Eräinnisch</i> , <i>Altoqua</i> , <i>Chryseisch</i> , <i>Ballspiel</i> +6.
Daervon MacAran	m	14	Feuerrot, kurz, lockig	Brummig, zynisch, hat seine Eltern bei der Katastrophe verloren - <i>Ballspiel</i> +6.
Yorric MacAran	m	14	Weizenblond, lockig	Fröhlich aber jähzornig, magisch begabt: <i>Heiliger Zorn</i> , <i>Beschleunigen</i> (beides unbewußt, letzteres nur auf sich selbst) - <i>Ballspiel</i> +8.

Gelegenheit ergibt). Dabei geht er ganz selbstverständlich davon aus, daß sie seine Hilfe und Freundschaft auch gutheißt. Er äußert sich aber arrogant über die anderen Freundinnen und sogar über Moran, wenn seine Auserwählte hartnäckig widerspenstig bleibt. („*Was kann der schon haben, was ich nicht habe?*“) Sair bzw. SK Realtroí dai entwickelt im Laufe des Abenteuers Sympathie für die Menschen und die Welt *Midgard*.

Jorwen kommt am ersten Morgen von Episode vier mit einem kleinen, weißen **Kätzchen** in die Schule. (Tigg zu Myrna: „*Ist doch viel schöner als deine Ratte.*“) Meist sitzt es brav im Schulranzen oder auf seiner Schulter. Der Name des Kätzchens lautet „Mondschein“, und Atunis ist bald ganz vernarrt in das niedliche Tierchen (was Alpanu auf jeden Fall bemerkt und spöttisch kundtut). Atunis versucht, das herunterzuspielen. („*Einer muß doch auf so ein schutzloses Tierchen achtgeben. Wer weiß was ihr passieren könnte? In diesem Kloster geht es schließlich manchmal rauh zu!*“). Außerdem sagt er, daß der Typ verdächtig sei und das Kätzchen irgendwie, äh, magisch und unbedingt, äh, überwacht werden müsse ... Wer ihrerseits Atunis nachgeht, erlebt, wie er und Mondschein in der Stadt von einem Händler herausgeworfen werden: „*Euch werd' ich lehren, Kuchen zu stehlen! Ungeziefer!*“ (Alpanu später: „*Na, du Pfeife!*“)

Alpanu warnt Morans Freundin vor den Zudringlichkeiten Tiggs oder Sairs. Sie ist der Ansicht, solche Jungen wären sehr gefährlich für Mädchen; und was wäre überhaupt mit Moran?!

Zwischenspiel: Pech für Saimor Satyr

Etwa eine Trideade später, am **1. Tag im Luchsmond**, gibt *Vanafreds Licht* sein erstes Konzert in Deorstead, und zwar in der Tempelhalle. An diesem Tag ist auch SK Satyr wieder unterwegs. Das auserwählte Opfer ist diesmal **Vanora NiConuillh** (ein Mädchen, das wirklich oft von den Bösewichten angegriffen wird). Steht Vanora aufgrund des Verlaufs der beiden vorherigen Abenteuer nicht (mehr) zur Verfügung, übernimmt **Madock MacFoch** ihre Rolle.

Vanora will zum Konzert und unterwegs Maglon abholen, weil die *Krone* auf dem Weg liegt. SK Satyr stellt ihr Opfer am späten Nachmittag im Nachbarhof der *Krone*, der zum großen Stadthaus des Würzkrämers Lonnis Tyrfel gehört. Das Haus ist - für nordalbische Verhältnisse - ein ziemlicher Prachtbau von fast 10m Höhe. Ein schmaler Durchgang zwischen Tyrfels Haus und dem niedrigeren, das die rückwärtige Begrenzung des Hofes bildet, stellt eine Abkürzung von Vanoras Elternhaus zur *Krone* dar. Die Freundinnen (notfalls Atunis) hören von dort Hilfeschreie. **Achtung:** Es müssen nicht alle Freundinnen dabei sein! Sie erreichen den Schauplatz, als SK Satyr zwar schon verwandelt ist, aber noch nichts unternommen hat:

Der sauber gefegte Hof ist 15x20m groß und nur durch einen mannshohen Bretterzaun von dem der *Krone* getrennt. Auf der gegenüberliegenden Seite wird der Hof vom großen Haus des reichen Würzkrämers Lonnis Tyrfel begrenzt. Die Rückseite bildet ein ebenfalls wohlhabend wirkendes Haus. Zwischen beiden Häusern ist ein schmaler Durchgang. Zur Straße hin schließt der Hof mit einer 2m hohen Mauer ab. Das 2m breite Eisentor steht gerade offen. Es duftet nach exotischen Gewürzen. Ein dicker Hund liegt angekettet vor seiner Hütte und schläft. In der Mitte des Hofes steht Saimor Satyr, die Hände in die Hüften gestemmt; an die im Erdgeschoß fensterlose Rückwand drückt sich die erschrocken dreinblickende Vanora.

Kurz nach dem Auftritt der SK tauchen auch noch die **SK Stearljos** auf dem Dach des kleineren Nachbarhauses auf und rufen ihre Sprüche. SK Satyr ist das zuviel. Ohne ihre Armreifen eingesetzt zu haben, ruft sie: „*Von wegen Ehre und Gerechtigkeit! So viele gegen einen, das ist unfair! Dann gehe ich eben wieder auf mein Zimmer.*“ Sie flüchtet in die Hundehütte und *versetzt* sich - mitsamt der Hütte. Die SK Stearljos springen wortlos fort, ohne zum Einsatz gekommen zu sein.

Als sein Heim verschwindet, wacht der **Hund** endlich auf. Seine Kette ist jetzt nicht mehr befestigt, und er geht knurrend auf die SK los. Fliehen diese über den Bretterzaun zum Kronenhof, bricht der Hund im vollen Lauf durch die Planken! Springen sie auf das niedrigere Haus (**EW:Balancieren** auf dem Dach, um nicht wieder zurückzufallen) und von dort auf die Straße dahinter, nimmt der Kläffer den Durchgang. Das Tor zuwerfen würde zu lange dauern, da es sehr schwer ist.

„**Fuchs**“, ein **Scaldpitbull** (Hundartige, Grad 1)
13 LP, 13 AP - LR - RW 50, HGW 80, B 22

Angriff: Biß+7 (1W6+2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/14/10

Bes.: kann die Freundinnen zwar verletzen, sollte sie aber nicht töten

Fuchs ist ein gedrungener, aber kräftiger Scaldpitbull (*Tierkunde*). Diese Rasse ist dem albsichen Stierhund sehr ähnlich und steht ihr in Sachen Stärke und Kampfeswillen in nichts nach. Fuchs ist allerdings ein eher fettes Exemplar und von daher recht langsam. Sein kurzhaariges, schmutzigweißes Fell weist unregelmäßige dunkle Flecken auf - natürlich auch einen um das linke Auge. Eine SK, die Fuchs **mit einer Wunderkraft tötet**, erzielt beim nächsten Kampf automatisch einen kritischen Fehler. Das ist die Rache ihres Gottes für eine solch unehrenhafte Anwendung der ihr verliehenen Kräfte. Das Wappentier der MacCunns ist ein Fuchs, und der persönliche Erzfeind Tyrfels ist der Stadtschreiber Seanrod MacCunn (vgl. *Die Kinder des Träumers*).

Haben die SK arge Probleme, den Hund abzuschütteln, taucht **Tibriga Tyrfel**, die Tochter des Würzkrämers (vierschrotig, 20 Jahre, unverheiratet) zufällig auf. Sie ruft das aufgebrachte Tier zurück („*Fuchs, kommst du her!*“), das knurrend gehorcht. Sie beschimpft die SK bzw. Freundinnen noch, sie sollten gefälliger nicht mit einem gefährlichen

Wachhund spielen oder ihn gar losbinden, was ihnen denn einfiel, ob sie noch ganz bei Trost wären usw. usf.

Das Konzert ist gut besucht und einfach umwerfend. *Vanafreds Licht* singt Klasse! Die Deorsteader sind begeistert. Fragen die Freundinnen in *Des Königs Faß* nach, erfahren sie, daß der Zwerg Nepotschuk ein Zimmer in diesem Gasthaus bewohnt. Sie können ihn dort sogar antreffen, aber er verwandelt sich dann, liefert ihnen eine aufregende Verfolgungsjagd und versetzt sich schließlich. Außer einem kleinen Vorrat Zauberkreide für das *Versetzen* hinterläßt er jedoch keine Spuren.

Episode drei Ein Kinderspiel

Der Frühling ist in diesem Jahr wunderschön. Das Wetter lockt zu vielen Aktivitäten im Freien - was der sportbegeisterte Abt von Loghwood auch weidlich mit seinen Schülerinnen und Schülern ausnutzt. („*Das ist Zirkeltraining. Solange Bruder Moran nicht hier ist, muß sich doch jemand um euren Rechenunterricht kümmern.*“) Im **Einhornmond** kommen drei junge Burschen aus dem nahegelegenen Dorf **Haelsing** zu einer Sportstunde und fordern die Klosterschüler von Loghwood zu einem Raufballspiel gegen die Dorfjugend von Haelsing. Abt Eanhred nimmt freudig an und erklärt sich sofort zum Trainer der Loghwood-Mannschaft. Als Termin für das Spiel wird der 27. Tag im Einhornmond festgesetzt.

Die drei Haelsing - Alwyn, Cuthbert und Corwyn, offensichtlich die Raufballchampions des Dorfes - lassen vor ihrem Abgang noch ein paar dumme Sprüche über verweichte Klosterbubis ab (daß auch Mädchen mitspielen könnten, fällt ihnen nicht ein). Jorwen, Daervon und Corra zeigen sich alles andere als begeistert. Faine versucht dagegen, eine Cheerleadertruppe auf die Beine zu stellen. Der Streber Ulmeric MacConuill will sofort eine Siegstrategie ausarbeiten und gerät sich dabei prompt mit Serlo in die Haare.

Zwischenspiel: Ein Geschenk des Himmels?

Am **26. Tag** des Einhornmondes, dem Tag vor dem großen Spiel, findet das letzte Training auf der Wiese vor dem Kloster statt. Xan scheint dem Vorhaben wohlwollend gesinnt zu sein, denn die Sonne scheint hell vom klaren Mittags-himmel herab. Am Rand üben die Cheerleader - Faine, Corra, Bloedeyn & eventuelle Spielerfiguren - ihre Choreographie. Die Spielerinnen können sich ein paar **Schlacht- und Anfeuerungsrufe** ausdenken. Praktisch wäre es, wenn die

(zukünftige) große Schwester (s.u.) heute in der Mannschaft mitspielt. Mitten im Training wirft Sair den Ball und ruft den Namen der großen Schwester. Die Sonne blendet sie, aber sie fängt den Ball - und wird davon zu Boden geworfen:

Etwas benommen richtest du dich auf. Daß dieser Blödmann aber auch so fest werfen muß! Doch in deinen Armen liegt gar kein Ball, sondern ein kleines Kind mit großen grünen Augen. Seine wuscheligen Haare haben genau die gleiche Farbe wie deine. Das fremde Kind trägt einen typischen Kleinkinderkittel aus Leinen und ist vielleicht zwei Jahre alt. Es lacht dich an und sagt: „*Uibi, Uibi!*“

Das Kind scheint vom Himmel gefallen zu sein. Ob es sich um einen Jungen oder ein Mädchen handelt, ist auf Anhieb nicht zu erkennen. Dazu muß man schon unter dem Kittel nachsehen: Es ist ein Mädchen. Die Kleine kann nicht richtig sprechen. Sie wiederholt nur manchmal die letzten ein bis zwei Worte, die jemand zu ihr gesprochen hat. Unter Umständen kann sie auch von sich aus ein oder zwei Worte sprechen, wenn die Spielleiterin dadurch die Aufmerksamkeit der Spielerinnen auf eine bestimmte Sache lenken will. Nach ihrem Namen gefragt, sagt sie nur: „*Uibi, Uibi!*“

Uibi Uibi ist natürlich kein gewöhnliches Kleinkind. Sie erkürt sich ihre Fängerin als große Schwester und verzaubert deren Eltern bzw. Großvater dahingehend, daß sie das Kind als ihr eigenes annehmen. Offensichtlich verfügt dieses seltsame Kind über einige magische Fähigkeiten. Die Spielleiterin wähle weise, wem sie die Kleine „aufhalst“. Es sollte einerseits jemand sein, die bisher noch wenig Sonderrollen und Verbindungen zu Nichtspielerfiguren hat(te). Andererseits schätze die Spielleiterin ab, welche Spielerin am besten mit dieser Rolle fertig wird. Bonnie sollte es möglichst nicht sein, da sie bereits eine Sonderstellung innehat. Die auserwählte Freundin wird im weiteren Text als „**große Schwester**“ bezeichnet.

Uibi Uibi folgt der großen Schwester für den Rest des Tages (allerdings nicht auf das Spielfeld), verschwindet jedoch auf dem Nachhauseweg und ist auch nicht mehr aufzufinden. Kommt die große Schwester nach Hause, steht die Kleine im Hausflur hinter der Tür und lacht sie an. Aufgrund von Uibi Uibis Magie sieht die Mutter (oder der Großvater) dieser Freundin das Kind als ihr eigenes (Enkelkind) an, das schon immer dagewesen ist - und macht der Freundin prompt Vorhaltungen, sollte diese Zweifel anmelden. Sie/Er sorgt sogar dafür, daß Uibi Uibi in etwa dieselbe Frisur wie die große Schwester erhält. (Ist es Maglon, faßt Uibi Uibi ihre Haare ungeschickt mit beiden Händen zu einer Art Pferdeschwanz zusammen und schaut Maglon bittend an). **Alpanu** findet die Kleine niedlich.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers läßt die eine oder andere Nichtspielerfigur Bemerkungen darüber fallen, wie ähnlich sich Uibi Uibi und die große Schwester angeblich sähen. („*Wie aus dem Gesicht geschnitten, findet ihr nicht?*“)

Besonders **Faine** und **Bloedeyn** sind sich mit diesen Anspielungen ausnahmsweise einmal einig.

Wenn sich die Freundinnen fragen, ob der Name etwas bedeutet, und Rayna oder SK Dwyllan ein (angesagter) **EW-4:Sagenkunde** gelingt, dann erinnert sie sich an die erainnische Geschichte vom **Uibhín Nathrach**, dem *Ei der Schlange*, erinnern. Das soll in alten Zeiten ein mächtiger, magischer Edelstein der erainnischen Hexenzirkel gewesen sein, mit dem sie ihre Zauberkräfte verstärkten.

Kinderstreiche

Uibi Uibi ist ein fröhliches Kind, das selten weint, aber gelegentlich für Aufregung sorgt. Typisch wäre z.B. folgende Szene, die irgendwann im Abenteuer eingestreut werden kann: Das Kind zieht Alpanu am Schwanz, die daraufhin kreischend fortläuft um die nächste Ecke oder in eine Hofeinfahrt. Sodann ist ein erneutes Kreischen zu hören, und Alpanu kommt wieder hervorgeschossen, hinter ihr der kläffende „Fuchs“ mit hinterherschleifender Kette. Alpanu springt Bonnie in die Arme, und die Jagd scheint wieder eröffnet. Aber: Uibi Uibi kann den Hund besänftigen, wenn sie nicht auf dem Arm mitgetragen wird. Bei ihr wird er ruhig, wedelt mit dem Schwanz und trottet davon.

Leider hat Uibi Uibi die Tendenz, verloren zu gehen. Manchmal ist sie einfach verschwunden, obwohl sie im Augenblick zuvor noch dicht bei jemand anderem gestanden hat. Suchen die Freundinnen nicht nach ihr, kriegt die große Schwester später großen Ärger mit ihrer Mutter (Großvater, Uda-Sulwenn). Wird sie gesucht, findet man sie 1-2 Stunden später entweder an einem gefährlichen Ort (z.B. auf einer hohen Mauer oder am Rand des Hafenbeckens balancierend). Oder sie hockt fröhlich glucksend mitten in einer Gasse, wo sie dem auf dem Rücken liegenden „Fuchs“ den Bauch krault. Wird sie gerufen, horcht auch der kleine fette Scaldpitbull auf und geht mit Gekläff auf die Freundinnen los. Seine Kette scheint wieder nicht gut befestigt gewesen zu sein.

Sport ist Mord

Am 27. Tag des Einhornmondes beginnen die dreitägigen Feiern zur **Vanastid**. Außerdem ist es **Mynas Geburtstag**. In der Nacht zuvor erlebt auch sie eine Traumvision wie Rayna und Maglon. Sie steht darin auf einer blumenübersäten Waldlichtung. Singvögel und Schmetterlinge fügen sich zu Vanas Gestalt zusammen. Bei Vorteil 1) kann sie wählen, ob ihre **Sb** oder ihr **Au** um 1W6+2 steigt. Als sie erwacht, haben ihre Bettposten grüne Blätter und bunte Blüten getrieben.

Auch heute ist wieder ein warmer, sonniger Frühlingstag. Anstoß für das Raufballspiel und Spielfeldmitte ist beim

„**Hünengrab**“ auf einer offenen Heidefläche in der Nähe des Waldrandes. So heißen im Volksmund drei Steinblöcke, über denen ein vierter, flacher ruht. Einer trägt eingeritzte Zeichen, von denen nur ein großes „H“ leserlich ist. Diese Steininformation wird auch **Haelstein** genannt, und bis hierhin reichen die Weide- und Holzschlagrechte des Dorfes Haelsing. Mit *Sagenkunde* kann eine Freundin herausfinden, daß der Haelstein ein ehemaliges Grab der Waelinger sein könnte, denn vor vielen Jahrhunderten war diese Gegend von waelischen Piraten besetzt und hieß Askaland. In Wahrheit handelt es sich um ein altes Heiligtum der waelischen Chaosgöttin Helja aus der Zeit, als der Nordosten Albas eine waelische Kolonie war.

Als Schiedsrichter fungiert ein alter Freund des Abtes: **Cailrod Brennan**, der Alchimist der Magiengilde von Deorstead (vgl. *Zirkus der Dunklen Meister*). Da seine Familie aus Haelsing stammt, ist er für dieses Amt qualifiziert. Gefeierte Star der Jugendmannschaft von Haelsing ist der blonde, hünenhafte **Alwyn**, der blendend aussieht, nur leider etwas rüpelhaft ist. In der Mannschaft von Lohwoud sollten nach Möglichkeit alle Freundinnen spielen - mit einer Ausnahme: Eine muß **auf Uibi Uibi aufpassen** - eine Aufgabe, die sich keine Nichtspielerfigur bereitwillig aufhalsen läßt. Die Mutter (Großvater) der großen Schwester hat ihr vorher eingeschärft, ja auf das kleine Kind achtzugeben. Uibi Uibi mag nicht mit den Spielern mitlaufen, da muß ihr Kinder mädchen sie schon tragen, was auf die Dauer ziemlich anstrengend ist. Die Kleine will am liebsten auf den Felsblöcken des Hünengraves herumklettern und Alpanu um die Steine jagen. Der weitere Text geht erst einmal davon aus, daß die beiden beim Hünengrab bleiben. Auch Abt **Eanhred** bleibt die ganze Zeit im Schatten des Hünengraves. Bei ihm ist noch **Rowane**. Ein Stück entfernt, am südlichen Waldrand, lagert eine Gruppe von Haelsingern, die ab und zu höhnische Bemerkungen herüber rufen. Die Cheerleader laufen mit den Spielern mit.

Rowane wird es mit der Zeit zu langweilig, und sie geht in den Wald, um Kräuter zu sammeln. Irgendwann, wenn das Geschehen auf dem Spielfeld gerade wieder am Hünengrab vorbeigetobt ist, zieht Uibi Uibi ihre große Schwester am Kleid: „*Uibi, Pipi!*“ Die Kleine muß mal und wird dazu von der Freundin zum nahen, etwa 10m entfernten, nördlichen Waldrand gebracht. (Eanhred: „*Nicht hier, und nicht auf dem Spielfeld! Geht in den Wald!*“) Als sie gerade mit Uibi Uibi hinter einem Baum ist, nähert sich der Zwerg **Nepotshuk** dem **Abt** unter dem Vorwand, einen Bericht über dieses albsche Spiel und ein Interview mit dem Trainer zu wollen. Die Freundin kann seine Verwandlung in SK Satyr miterleben. Da die anderen nicht da sind, ist sie erst einmal auf sich allein gestellt, kann sich im Wald aber ungestört verwandeln. Danach erlebt sie gerade noch mit, wie der Abt mit Fäusten auf seinen Bedränger losgehen will, aber abrupt innehält, als sein leuchtender Sternsplitter aufsteigt.

Sind die Freundinnen allzu wachsam, kann SK Satyr auch bereits verwandelt beim Abt auftauchen. Die Pinkelpause entfällt, wenn die Freundin Rowane in den Wald gefolgt ist. Dann hört sie den

Schrei des Abtes und erscheint am Schauplatz, als der Sternsplitter aufsteigt.

Wenn SK Satyr angreift, fällt Rowane in Ohnmacht, und die Haelsing sind zu fasziniert und entsetzt, um einzugreifen. Die anderen SK sehen oder spüren (Rayna) das Leuchten des Sternsplitters und kommen der Reihe nach angelaufen: eine pro Runde, in der Reihenfolge ihrer **EW:Bewegungsweite**; die erste nach zwei Runden bzw. fünf, wenn sie sich unterwegs verwandeln. Die **SK Stearljos** springen aus dem Wald auf die Steine des Hünengrabes und greifen ein, wenn die SK der Dheis Albi Hilfe benötigen. (Satyr zu den SK: „*Oh, ihr geht mir auf die Nerven. Ich kann diese Sprüche nicht mehr hören!*“)

Der Sternsplitter verliert seinen Glanz und wird mattschwarz. SK Satyr wirkt entsetzt. („*Oh nein, nicht schon wieder!*“) Eanhred wird in einen Kegel aus Finsternis gehüllt, und alle noch in der Nähe weilenden Unbeteiligten verlieren spätestens jetzt das Bewußtsein. Die Verwandlung des Abtes ist allerdings aus Gründen der Dramaturgie erst nach den folgenden Ereignissen abgeschlossen.

Will die große Schwester Uibi Uibi partout an den Abt oder Rowane loswerden, muß ihr dazu ein **PW:Sb mißlingen**. In diesem Fall erlebt wahrscheinlich auch diese Freundin den Angriff nicht mit. Sie werden dann in das Geschehen einbezogen, als plötzlich eine Frau, groß wie ein Oger und auch nicht viel hübscher, über die Heide auf den Spielerpulk mit dem Ball zugestampft kommt und angreift (s.u.). Die Hälfte der anderen Spieler und Cheerleader fällt in Ohnmacht, der Rest flieht panisch. Die SK Stearljos erscheinen und greifen ein, wenn die SK Hilfe brauchen. Kehren sie anschließend gleich nach der Heilung des Abtes zum Hünengrab zurück, sehen sie dort noch SK Satyr auf Knien vor ihrem Chef und erleben das Ende dieser SKT mit. Es kann durchaus sein, daß sie den Namen der goldenen Lichtgestalt nun nicht mehr erfahren. Trödeln sie dagegen, sehen sie nur noch den bereits durchschänenden und sich in einen grünlichen Nebelstreif auflösenden Körper SK Satyrs am Boden liegen. Zu hören ist noch ein abklingendes Lachen aus unbestimmbarer Richtung. Rowane ist ohnmächtig und Uibi Uibi im Wald (sie mußte mal).

Ein neuer Gegner?

Kaum hat der Sternsplitter sein Licht verloren (oder hat SK Satyr aufgrund frühzeitigen Eingreifens der SK keine Chance mehr, an den Abt heranzukommen), da flimmert die Luft mitten über dem Spielfeld, 20m vom Hünengrab entfernt ...

Aus der flirrenden Luft erscheint ein großer Ritter in goldglänzender Rüstung, die ihn von Kopf bis Fuß einhüllt. Breitbeinig steht die schimmernde Gestalt da, die gepanzerten Hände in die Hüften gestemmt - allerdings 5m über dem Boden! Um die Unterarme der Rüstung sind breite, ebenfalls goldene Armreifen geschmiedet, die mit großen, gelben Edelsteinen besetzt sind. Der Helm mit seiner breiten, strahlenförmigen Zier läßt nur das Gesicht frei. Die Züge wirken albisch, wenn auch mit einem leichten fremdländischen Einschlag.

Die Rittergestalt schaut sich kurz um und blickt dann SK Satyr scharf an, der sofort auf die Knie fällt (soweit das bei seinen Bocksbeinen möglich ist). „*Nun, Saimor Satyr? Hast du einen ebenmäßigen Sternsplitter gefunden?*“ SK Satyr verneint und versucht eine Entschuldigung: Er hätte so wenig Zeit, und er würde immer wieder von den SK behindert ... aber der glänzende Ritter will davon nichts hören. „*Du bist ein Versager! Ich dulde kein Versagen! Ich brauche dich nicht mehr!*“ Während SK Satyr noch um Gnade fleht, streckt der Ritter die Hand aus, die eisernen Armreifen lösen sich von den Armen des SKT und fliegen auf ihn zu. Satyr schreit noch auf: „*Nein, nicht die Reifen! Neeiiiiin ...!*“ Dann bricht er zusammen und löst sich zu einem grünlichen Nebelstreif auf, der rasch verfliegt.

Anschließend wendet sich der goldene Ritter den SK zu. „*Ihr seid also das Saimor-Team der Dheis Albi. Wenn ihr nicht wollt, daß es euch ebenso ergeht, solltet ihr mir nicht mehr in die Quere kommen. Das Multiversum gehört mir!*“ Auf die nächsten Redebeiträge der SK reagiert der Ritter mit: „*Ihr wißt doch gar nicht, gegen wen ihr überhaupt kämpft. Ich bin Æar-Xan! Mir habt ihr eure Kräfte zu verdanken! Ich habe euch erschaffen, und ich kann euch auch wieder vernichten!*“

Zumindest **Rayna** und **Amena** erkennen den Namen des Göttervaters aus der albischen Schöpfungslegende wieder. Das dürfte die SK doch beeindrucken und vielleicht sogar verwirren - sofern sie dem Goldenen Glauben schenken. Nun, es ist tatsächlich wahr. Allerdings hat Æar-Xan nur eine Projektion seiner selbst geschickt, der kein Angriff gefährlich werden kann; SK Xans *Macht der Ehre* läßt sie nur lachend verblassen. („*Wir werden uns wiedersehen ...*“) Andernfalls verschwindet er in einer goldenen Lichtexplosion mit den Worten: „*Ich werde jetzt gehen. Ihr habt ja noch etwas zu tun.*“ Daraufhin erlischt der Kegel der Finsternis um Abt Eanhred ...

Es wird plötzlich eisig kalt, und zum Vorschein kommt eine mehr als zweieinhalb Meter große, alte Frau von ungeschlechter Gestalt mit einer wirren grauen Haarmähne. In den Haaren sind verschiedene Knochen eingeflochten, und ihr nackter, behaarter Oberkörper ist mit Tätowierungen überzogen. Hände und Füße sind klauenartig mit langen, schmutzigen, gebogenen Nägeln. Um die breiten Hüften hat sie das Fell eines Dunkelwolfs geschlungen. Doch das Schrecklichste ist ihr grobes Gesicht mit dem schiefen Mund, aus dem zwei gelbe Hauer ragen, und den verquollenen Augen, in denen ein tückischer Glanz liegt. Sie schwingt eine große Knochenkeule und brüllt: „*Hii-jaaa! Ich bin Saimor Helja! Wiedergeboren, um Aska-land zurückzuerobern! Zittert, albische Schwächlinge!*“

SK Helja ist so grauslich, daß den SK der Dheis Albi ein **PW:Sb** gelingen muß, um ihr mutig entgegenzutreten.

Sailmor Helja (Chaos-Sailmor-Kriegerin, Grad 11)
30 LP, 70 AP - RR - RW 70, HGW 68, B 25

Angriff: Sailmor-Angriff+13 (s.u.), waffenloser Kampf+12 (1W6+2 & spez.) - ABWEHR+15, RESISTENZ+17/17/17

Zaubern+20: *Eisiger Nebel* (special edition, 6 AP, Wb 20m Uk), *Hexenschuß* (Zd 5 sec, Wd 1 min, phs/man - s. Quellenbuch Wæland)

Bes.: Ständiger *Hauch des Winters* in 20m Umkreis, *Springen*+18 (10m hoch & weit), *Schutz vor göttlicher Magie*, immun gegen Kälte (*Eis des Meeres*)

In der zweiten Kampfrunde setzt sie ihren *Eisigen Nebel* ein. Ihre Wunderkraft ist der »**Tuomela Blizzard**«. Sie deutet mit der Hand auf das Ziel und brüllt das Schlüsselwort (AP 6, Zd 5 sec, Rw 30m, Wb 1 Ws, Wd -, phs/man). Daraufhin schießt ein eisblauer Strahl aus der Hand, und das Ziel muß einen WW:Abwehr schaffen, um der Wirkung zu entgehen. Ansonsten wirkt diese Kraft wie der Zauber *Vereisen*. *Xans Macht der Ehre* und SK *Thurions Böser Geist weiche* können alle Vereisten in Reichweite vorzeitig auftauen. Notfalls tut es auch ein *Sailmor Kick*, aber dabei erleidet die Freigeschlagene den angerichteten Schaden. Gelingt ihr ein schwerer Treffer im *waffenlosen Kampf*, wird die Getroffene **3W6m** zurückgeschleudert und fällt zu Boden, wodurch sie weitere **1W6 AP & LP** verliert.

Interessant ist die Reaktion der SK Stearljos. Der Name Æar-Xan sagt ihnen zunächst nichts. Sie kennen den goldenen Ritter als „Verschlinger der Welten“. Wenn sie jedoch mitbekommen, daß die SK der Dheis Albi ihn zu kennen scheinen, ja sogar - laut Aussage des Goldenen - in enger Beziehung zu ihm stehen, dann werden sie sehr nachdenklich. Nach dem Sieg über SK Helja fragt **SK Realdéanamh** die albischen SK, ob sie den Verschlinger der Welten kennen würden und in welcher Beziehung sie zu ihm stünden. Leugnen die SK, bleiben die SK Stearljos mißtrauisch. („*Wir werden euch im Auge behalten!*“) Andernfalls ruft **SK Realslaneoir** aufgebracht: „*Hab ich's doch gleich gesagt. Sie stehen auf der Seite unseres Feindes!*“ Ihrerseits erzählen sie vom Verschlinger der Welten nur soviel, daß dies die Macht sei, die ihre Welt und noch viele andere im Multiversum vernichtet hätte. Mit der Warnung „*Paßt gut auf eure Welt auf!*“ verschwinden sie vom Schauplatz.

Wenn die Unterbrechung beendet ist, geht das Raufballspiel - nach einer kurzen Debatte über verbotenen Magieeinsatz beim Spiel - weiter. Die aus der Ohnmacht erwachten Personen können sich an keine ungewöhnlichen Vorfälle erinnern: Bewußtlosigkeit und panische Flucht sind nichts Ungewöhnliches bei albischen Raufballspielen.

Mit *Sagenkunde* können sich die Freundinnen nur daran erinnern, daß in der Schöpfungsgeschichte die Kinder Æar-Xans irgendwie gegen ihren Vater rebelliert haben. Die gesamte Geschichte können sie später von jedem Lehrer oder albischen Priester hören und in jeder Bibliothek nachlesen (s. Quellenbuch Alba, S. 64). Sobald sie den Mythos hören oder lesen, erleben sie eine kurze **Rückblende** zu der Szene aus *Träume der Kinder*, in der das Buch des Æar-Xan auftauchte. Deutlich ist zu sehen, daß eine Zacke des Siebensterns - das erste Siegel - abgebrochen ist.

Die Raufballmannschaften

Die Jugendmannschaft der Haelsingier Raufballer besteht aus neun Jungen im Alter von 14-17 Jahren. Die Champions sind Alwyn (17 Jahre, *Ballspiel*+12, *waffenloser Kampf*+7), Cuthbert (16 Jahre, *Ballspiel*+11, *waffenloser Kampf*+6) und Corwyn (16 Jahre, *Ballspiel*+10, *waffenloser Kampf*+5). Drei weitere beherrschen das Ballspiel mit Erfolgswert+8, die restlichen drei mit +7; alle sechs kämpfen mit *bloßer Hand*+4. Klosterschüler von Loghwood haben *Ballspiel*+7 und *bloße Hand*+4.

Raufball-Super-Kurzregeln

Um den Ausgang eines Raufballspiels schnell zu ermitteln, werden nur die Erfolgswerte der Ballspieler für *Ballspiel* und *Angriff mit bloßer Hand* benötigt. Für jeden Ballspieler wird ein EW:Ballspiel gewürfelt. Die Mannschaft mit den meisten gelungenen Würfeln erzielt einen Punkt; ein kritischer Erfolg wird als zwei Würfel gezählt, ein kritischer Fehler bedeutet eine ernste Verletzung und Ausfall des Ballspielers für den Rest des Spiels; bei Gleichstand fällt auf beiden Seiten ein zufällig bestimmter Ballspieler aus, ohne daß ein Punkt erzielt wird. Anschließend würfelt für jede Mannschaft der Ballspieler mit dem höchsten Erfolgswert im waffenlosen Kampf (bzw. mit bloßer Hand) einen EW:Angriff. Gelingt er, fällt ein Mitglied der gegnerischen Mannschaft (nach Wahl deren Kapitäns) für den Rest des Spieles aus. Eine gewürfelte 20 bedeutet einen kritischen Treffer. Diese Prozedur wird wiederholt, bis eine Mannschaft die festgelegte Punktzahl (z.B. drei) erreicht hat.

Ausführlichere Raufballregeln finden sich im Anhang.

Offen sollten die Freundinnen nicht verkünden, daß Æar-Xan ein böser Gott sei. (Eltern kerkerhaften für ihre Kinder!) Mönche und Priester sind hier besonders schnell mit der Vokabel „Götterlästerung“ zur Hand. **Wystan**, der Tempelvorsteher von Deorstead, und Bruder **Ywain** stellen die Ausnahmen dar - der eine aus familiären Gründen, der andere aus Interesse am theologischen Disput. Wird einer von ihnen danach gefragt, warum der Göttervater auf die Seite des Chaos gewechselt sein könnte, gibt er als Möglichkeit an, daß so etwas vielleicht die Zeit für das Brechen des zweiten Siegels einläuten könnte; schließlich wäre auch der Streit unter seinen Kindern und der Bruch des ersten Siegels in weiser Voraussicht vom Göttervater geplant gewesen. („*Aber das sind abstruse, ja geradezu gotteslästerliche Gedankenspiele. Damit solltet ihr euch nicht beschäftigen.*“)

Anhänger des Vraidos - hier würden sich **Rowane** und **Sarraid NiConuillh** (Vanoras Mutter) anbieten - erweisen sich als die aufgeschlossensten Gesprächspartner. Doch auch sie können nur gelehrte Vermutungen anstellen, und zwar zwei: Zum einen könnte es doch beispielsweise sein, daß

erst die Tradition der Kirgh Albi den Schöpfungsmythos so interpretiert habe, daß alles ein weiser Plan des Æar-Xan gewesen wäre. Denkbar wäre doch, daß Æar-Xan tatsächlich böse war und die Götter ihn besiegt hätten. Nur paßte der Kirgh halt ein böser Vater nicht so gut ins Konzept. Zum anderen könnte es vielleicht ein Fehler der Götterkinder gewesen sein, ihren Vater umgebracht zu haben, und zur Vertuschung bzw. Verharmlosung ihrer Bluttat gaben sie an ihre Gläubigen die Devise aus, es sei alles so geplant gewesen.

Fragen die Freundinnen in der Schule nach **Sternsplittern**, sagt ein passendes Chormitglied (Sair, Tigg oder Faine): „Ja, ich weiß was darüber, [Spitzname]. Komm einfach morgen nachmittag zu dem Ruinenpark auf dem Hügel“, - er meint Aelfrodstor - „dann erzähl ich's dir.“ (Alpanu dazu: „Geh' lieber nicht hin. Wer weiß, was der vorhat? Bei solchen Jungs muß ein Mädchen auf der Hut sein.“). Er bzw. sie erzählt dann die *Legende vom goldenen Schwert*.

Die Legende vom goldenen Schwert

Es heißt, daß jeder Mensch in seinem Herzen die Kraft eines Sternes trage. Bei seiner Geburt leuchtet ein kleiner Splitter eines neuen Sternes in ihm auf. Dieser Sternsplitter kann hell und strahlend sein, wenn er im Herzen eines guten Menschen steckt. Er kann aber auch von Finsternis erfüllt sein, dann ist sein Träger ein schlechter Mensch. So bestimmen die Sterne unser Leben, aber das Leben bestimmt auch die Sterne, denn wenn es verlischt, verlöschen auch die Sterne.

Nach einer alten Legende opferte einst, in der Anfangszeit der Welt, ein großer Magier seinen Sternsplitter, um ein mächtiges, goldenes Schwert daraus zu schmieden, mit dem eine böse Macht gebannt wurde. Dieser Sternsplitter war so ebenmäßig und hell, daß er ewig leuchtete und sein Träger jedesmal wiedergeboren wurde, wenn er gebraucht wurde, um die dunkle Macht zu besiegen, wann immer sie sich wieder rührte.

Diese Legende spielt auf Aelbyonn und die Norne an.

Episode vier Hellseher und dunkle Kräfte

Seit dem Ende der Vanastid gehen Gerüchte um, die von einer Wiederkehr des **Räubers mit den zwei Schwertern** erzählen (vgl. *Kinder des Träumers*). Manche wissen sogar einen Namen zu nennen: **Wulfing der Gesetzlose**. Seit dem vorletzten Sommer soll er verschwunden gewesen sein, habe nun aber angeblich wieder mehrere dreiste Einbrüche in der Stadt verübt. Letzteres ist etwas übertrieben, hat aber einen wahren Kern. Manche erzählen, daß Wulfing der Anführer

der Räuberbande *Die Nachtmarder* sei (falsch). Mal ist der Räuber mit den zwei Schwertern ein Oger, mal ein Orc, mal ein unehelicher Sohn des Barons (alles falsch). Nur der alte Darwain kannte die Wahrheit, aber der kann sie nicht mehr weitergeben ...

Doch es gibt auch nettere Gerüchte. Am **6. Tag des Nixenmondes** erzählen einige Schülerinnen von Loghwood von einer **Wahrsagerin**, die sich kürzlich am Hafen von Deorstead niedergelassen habe. Sie soll die Zukunft voraussagen und Amulette für Glück in der Liebe und in der Schule verkaufen. (Faine zwinkert ihrer auserwählten Freundin zu: „Das haben wir doch nicht nötig, nicht wahr?“ Sair zu Morans Freundin: „Na, sollen wir mal hingehen, um zu hören, wie viele Kinder wir haben werden?“)

Falls die Freundinnen *Des Königs Faß* unter Beobachtung halten, können sie heute morgen die Ankunft einer Edeldame auf einem weißen Roß miterleben bzw. davon erfahren. Es handelt sich um SK Kiae und SK Kentaur in ihren Tarnidentitäten. Vom Stallburschen ist zu erfahren, daß die Dame umständliche Bedingungen für die Unterbringung ihres Pferdes gestellt hätte. („Nur der beste Hafer sollte es sein, und ob das Wasser auch ganz sauber und das Heu wirklich frisch wär' - meine Güte.“) Der Stallbursche grinst und tippt sich an die Stirn. Provozieren die Freundinnen ein Tröf-fen, gibt sich Anja Karasowa als charmante moravische Adlige auf Handelsreise aus. Greifen die SK an, fliehen SK Kiae & Kentaur und verbergen sich fortan außerhalb der Stadt.

Im Hafenviertel, am Rande der Kais, steht tatsächlich ein großes, viereckiges Hauszelt mit pyramidenförmigem Dach, ganz in Rosa und Hellgelb mit bunten Fähnchen. In der Umgebung stehen große Stapel von Kisten und Warenballen herum. Eingerahmt wird dieser Platz von Lagerhäusern, einer Kaschemme, einer Taverne und einer Kneipe. Der Standort ist gut gewählt, sind doch viele Seeleute abergläubisch und besonders gute Kunden. Wenn die Freundinnen zum erstenmal hierher kommen, verläßt gerade ein bulliger **Seemann** fröhlich pfeifend mit schwankendem Gang das Zelt. Auf einem muskelbepackten Oberarm prangt die Tätowierung einer nackten Frau mit der Unterschrift „Sailmor Vana“ (Atunis pfeift entrüftet).

Über dem Zelteingang hängt eine Stoffbahn mit dem gestickten Schriftzug „**Madame N**“. Zögern sie hier zu lange, hören sie eine weibliche Stimme mit fremdländischem Akzent: „Kommt nur herein, was wollt ihr nicht wissen?“ (Wer zögert will offensichtlich bestimmte Dinge nicht hören bzw. wissen.)

Im Inneren herrscht ein rötliches Dämmerlicht. Der Boden ist mit Teppichen bedeckt, die Zeltstangen sind mit Stoffgirlanden aus lauter kleinen gestreiften Raubkatzen (Tigern) umwunden. Von den Deckenstangen hängen Öllampen, am Boden stehen Kohlebecken aus Bronze, mit denen das Zelt geheizt wird, und eine große Vase mit weißen, exotischen Blumen. Ein Vorhang mit goldenen Drachen und silbernen Wolken trennt den hinteren Teil des Zeltes ab. Davor steht ein niedriges schwarzglänzendes Tischchen, das eine Glaskugel, eine Kerze und zwei

kleine dreibeinige Kräuterbecken trägt, aus denen aromatische Rauchfahnen durch den Raum ziehen. Hinter dem Tischchen kniet eine kleine Frau und nickt euch lächelnd zu.

Madame N kommt den Freundinnen bekannt vor, und sie erinnern sich auch bald an die kleine, gelbhäutige Händlerin, die in den letzten Jahren auf einigen Fayres exotisches Obst und Gemüse verkaufte. Es ist tatsächlich **NaoKo**. Die KanThai erzählt lächelnd, daß sie während der letztjährigen Samhain-Trideade viele seltsame Träume gehabt hätte, die sie schließlich dazu bewogen, ihre Berufung als Wahrsagerin zu erkennen. Sie hätte damals von einem nur knapp abgewehrten Untergang der bekannten Welt geträumt (die Geschehnisse aus *Zirkus der Dunklen Meister*). Nun versuche sie, die Zukunft zu erforschen, um zu verhindern, daß ihre Alpträume wahr würden.

Madame N hält tatsächlich viele verschiedene **Glücksamulette** für alle Lebenslagen und Gelegenheiten bereit (Spezialwünsche fertigt sie im Beisein der Kunden an). Es sind kleine Papierstreifen mit - für Albai - unverständlichen kanthanischen Schriftzeichen, die nach einem kurzen Gebet kompliziert zusammengefaltet werden. Sie müssen immer irgendwo im Gewand getragen werden. Ob und wie die Amulette wirken, liegt an der Spielleiterin. Jede der Freundinnen erhält auf Wunsch eines gratis. Fragen die Freundinnen nach **Sternen**, so erzählt Madame N ihnen die *Legende vom Sternenlicht*.

Die Legende vom Sternenlicht ein kanthanisches Märchen

Es war einmal ein junges Mädchen, das hatte ihren Geliebten im Krieg verloren. Es lebte bei seiner Großmutter und schaute jeden Abend zum Himmel auf und seufzte. Die Großmutter fragte, warum es dies tat. Da antwortete das Mädchen: „Immer wenn ich in den dunklen Himmel sehe, muß ich an all die Menschen denken, die gestorben sind, und daran, in welcher dunklen Zeit wir leben. Das macht mich jedesmal so traurig.“ Da schüttelte die Alte den Kopf und sprach: „Mein Kind, du mußt nicht traurig sein, wenn du in den Nachthimmel siehst, denn all die Sterne zeigen uns, wieviel Leben es gibt. Immer wenn ein Mensch oder ein anderes denkendes Wesen geboren wird, erstrahlt irgendwo am Himmel ein neuer Stern, und wenn jemand stirbt, verglüht ein Stern. Schau, wie viele Sterne am Himmel leuchten.“

„Aber wenn doch so viele Menschen sterben und geboren werden“, fragte das Mädchen ungläubig, „warum flackert es dann nicht ständig am Sternenhimmel?“ Da lächelte die Alte: „Auf dieser Welt leben viel mehr Dinge, als die Unwissenden vermuten. Und nicht wenige davon sind viel langlebiger als wir Menschen. Dann wieder gibt es Menschen, die wiedergeboren werden, und ihr Stern vergeht nicht, solange die Kette der Wiedergeburten nicht unterbrochen wird. All das sind die uns be-

kannten, hellen Sterne. Aber viele Sterne sind so klein und unbedeutend, daß wir ihr Aufflammen und Erlöschen gar nicht wahrnehmen.“

Da wurde das Mädchen nachdenklich und fragte: „Aber Großmutter, die Sterne sind doch so weit entfernt. Wie können sie da wissen, welcher Mensch gerade stirbt oder geboren wird?“ Die Alte nickte und sprach: „Jeder von uns trägt einen Splitter seines Sterns in seinem Herzen. Und je nach Charakter, Eigenschaften, Stärken und Schwächen leuchtet so ein Splitter verschieden hell. Bei den meisten sterblichen Wesen, seien es nun Menschen, Zwerge oder was auch immer, halten sich gute und böse Eigenschaften die Waage. Unsere Sternsplitter enthalten beides. Wir bemühen uns, das Böse zu unterdrücken, und bewahren sorgfältig den Glanz des Guten. Hüte dich nur davor, deinen Sternsplitter zu verlieren. Allzu gierig würden dann die Dämonen der Unterwelt ihre Klauen danach ausstrecken, und er würde rasch sein Licht verlieren. Zurück bleibt dann nur das Dunkel des Bösen, das von dem armen Menschen Besitz ergreift und ihn in einen Handlanger der Finsternis verwandelt.“

Das Mädchen erschrak, doch die Alte strich ihrer Enkelin über das Haar: „Davor brauchst du dich nicht zu fürchten. Die Sterne wachen über uns, denn es gibt auch Menschen, deren Sternsplitter so erfüllt sind vom Licht der Ordnung, der Ehre und Gerechtigkeit, daß die bösen Mächte des Chaos davor zurückweichen müssen. Das sind die stärksten Sternsplitter, die es gibt, und ihre Besitzer sind mächtige Krieger für die Gerechtigkeit. Ihre Leuchtkraft hat ewig Bestand, denn diese Menschen werden immer wiedergeboren. Sie beschützen die Welt vor dem Bösen und bringen das Licht zurück, wenn die Nacht am dunkelsten erscheint.“

Und so gibt es die Sterne, mein Kind, seit es das Leben gibt. Und solange es Sterne gibt, hat das Leben Bestand. Denke immer daran, wenn du in den klaren Nachthimmel schaust.“ Da hellte sich die Miene des Mädchens auf, und fortan schaute es immer zum Himmel auf, wenn es einmal traurig war, und schöpfte daraus neuen Mut.

Es gibt ein erainnisches Märchen gleichen Inhalts, das notfalls Amenas Mutter oder Vanora erzählen kann. Übrigens: Jede Welt hat ihren eigenen Himmel mit eigenen Sternen. Midgard ist noch nicht vom Chaos erobert, daher ist auch der Sternhimmel dieser Welt noch glänzend wie eh und je.

Möchte eine Freundin etwas über ihre Zukunft erfahren, bittet Madame N die anderen, solange draußen zu warten. Die **Vorhersagen** sind recht vage gehalten, und die Spielleiterin kann darin mehr oder weniger verschlüsselte Informationen einflechten, die für das Abenteuer wichtig sind. Madame N ist ein wenig beunruhigt, weil die Zukunft der Freundinnen so „verwirbelt“ erscheint. Über Moran vermag sie nichts zu sagen; seiner Freundin sagt sie aber eine Tochter voraus. Der **letzte Satz** einer Vorhersage paßt zur

jeweiligen Schutzgottheit der Freundin. Bonnie: Glaube an die Gerechtigkeit. Amena: Das Wasser ist dein Freund. Rayna: Bewahre dein inneres Feuer. Maglon: Vertraue auf deine Stärke. Myna: Hüte das Leben, es gibt dir Kraft.

Beispiele für Vorhersagen:

- Du wirst neue Freunde kennenlernen. Manchmal sind diese Freundschaften aber zu eng und können dich behindern (Sturmfreie Bude).
- Du wirst eine Seereise unternehmen, deren Anfang und Ende schwierig ist (Episode fünf).
- Du wirst mitten unter den Göttern weilen. Nicht jeder ist das, was er zu sein scheint, doch die Gefahr lauert draußen (Episode sechs).
- Du wirst eine gefährliche Gastfreundschaft erleben, alte Freunde wiedertreffen und neue Freunde verlieren (Episode sieben).
- Du wirst eine Traumhochzeit erleben - den ersten deiner schönsten Tage (Epilog).

Wird NaoKo zu den Themen Ordnung und Chaos befragt, erweist sie sich als typische KanThai und antwortet mit einem Sprichwort ihrer Heimat:

*Der Reis wächst aus der Erde,
der Blitz zerreißt die dunklen Gewitterwolken!
Hier das Beschattete, dort das Besonnte!
Das ist das Dao!*

KanThai fragen eben nicht nach Gegensätzen. Sie kennen kein „entweder - oder“ sondern nur ein „sowohl als auch“. Zum Abschied reicht NaoKo den Freundinnen eine Schale mit kleinen Gebäckstücken. Dies seien **Glückskuchen**, und jede dürfe sich einen nehmen. Sie würden kleine Pergamente mit Sinnsprüchen enthalten. (Begabte Spielleiterinnen können entsprechend vorbereitete Knabbereien auffahren.)

Die Glückskuchen der Freundinnen enthalten folgende Sinnsprüche:

- Wer nur einen einzigen Menschen rettet, der rettet die Welt.
- Das Chaos ist nur ein Zustand, der der Ordnung vorausgeht.
- Wenn man vom Schlechten lange genug gut redet, wird es auch irgendwann gut.
- Die Antwort auf alle Fragen liegt im Fragenden selbst.
- Ein Schwert gelingt nur, wenn es aus einem Menschen geschmiedet wird.

Zum letzten Spruch kann NaoKo die *Legende vom Schmiedehepar* (Quellenbuch KanThaiPan, S. 6) erzählen. Wenn sie das Zelt verlassen, stehen draußen schon zwei waelische Seefahrer und eine nervöse junge Frau aus der Stadt Schlange. Ansonsten geschieht an diesem Tag nichts von Bedeutung.

Drei gegen jeden

Am **nächsten Morgen** ist Uibi Uibi wieder einmal verschwunden. Die besorgte Mutter (Großvater) trägt der großen Schwester auf, die Kleine zu suchen, obwohl sie eigentlich zur Schule müßte. Nach einer Stunde trifft sie Sair, Tigg oder Jorwen mit Uibi Uibi auf den Schultern. Er hat sie allein auf der Straße angetroffen und will sie gerade zurückbringen. („Warum ich nicht in der Schule bin? Hey, ich soll in der Stadt Tinte für Rowane kaufen und hab' dafür schulfrei bekommen.“) Ist es Sair oder Tigg, fragt dieser: „Und was krieg ich dafür, daß ich deine kleine Schwester für dich gefunden habe, [Spitzname].“ Uibi Uibi spielt mit einem kleinen, bronzenen **Dreifuß** (10cm Durchmesser, 6cm hoch). Die Schale sieht mit ihren drachenförmigen Füßen verdächtig kanthanisch aus und duftet angenehm nach Kräutern. Am Boden ist eine kleine Eule eingepreßt. Tatsächlich stammt der Dreifuß aus dem Zelt von Madame N, wo die Kleine ihn offensichtlich stibitzt hat.

Macht sich die große Schwester auf den **Schulweg**, statt zu suchen, trifft sie unterwegs auf Tigg mit Uibi Uibi. Er will der Kleinen die Schule zeigen. Hat die große Schwester nichts dagegen, macht Uibi Uibi nur Unfug im Kloster (teilweise mit Mondschein und Atunis), für den die große Schwester als Erziehungsberechtigte büßen muß.

Das Geschehen geht weiter, wenn die Freundin(nen) NaoKo den Dreifuß zurückbringen wollen. Es hat aufgefrischt und ein leichter Regen hat eingesetzt. Beim Eintreten ins Zelt kommt ihr/ihnen ein großer, schlanker **Mann** mit tief ins Gesicht gezogenem Boneid entgegen, der sofort den Kopf abwendet. (Es ist nur ein reicher Bürger, der nicht erkannt werden möchte, weil es ihm peinlich ist, zu einer Wahrsagerin zu gehen.) NaoKo bedankt sich für die Rückgabe, Sie hat drei dieser Schalen und benutzt sie zum Verbrennen von Kräutern, um die Luft im Zelt von aufgeregten Gedanken zu reinigen. Zum Dank erzählt ihnen NaoKo die Geschichte von den magischen Dreifüßen des Großen Ho:

Die magischen Dreifüße des Großen Ho

Der Große Ho war der erste Kaiser KanThaiPans. Über seine Abstammung sind verschiedene Geschichten in Umlauf. Eine davon geht so: Ein Blitz schlug auf einer dornigen Heide ein. Die Erde brach auf, und es entstand ein feuriger See. Dichte Rauchwolken stiegen daraus gen Himmel, bis es aus diesen Wolken zu regnen begann. Aus diesem Wechselspiel von Tod und Leben erhob sich der Große Ho. Nach einer anderen Geschichte war er der Sohn der schrecklichen Sonnengöttin, die er später bezähmte, weshalb seine Magie auch besonders stark an Sonnenwenden wirkte. Und ein großer Magier war er auf jeden Fall. Mit Hilfe seines Zauberbuches *HungFan* und der neun magischen Dreifüße brachte er Ordnung in die Welt. Das geheimnisvolle Buch *HungFan* enthielt jegliche Gesetze der Welt. Die Dreifüße stellten Abbilder der drei Weltgegenden, der drei Völker und der drei Zeitalter

dar. Je einer stand für den Nordkontinent, den Südkontinent und den Westkontinent. Wiederum drei standen für die Menschen, die Elfen und die Zwerge. Von den letzten drei stand der erste für das Zeitalter des ungebändigten Chaos, der zweite für die Zeit des vorsichtigen Gleichgewichts und der dritte für das Zeitalter der ruhenden Ordnung. Äußerlich waren jedoch alle neun Dreifüße gleich gestaltet.

Zur Bedeutung (nur für die Spielleiterin): Mit dem Nordkontinent sind Vesternesse & Sirao gemeint, die ehemals über eine Landbrücke miteinander verbunden waren. Der Südkontinent entspricht Lamarin und der Westkontinent Nahuatlan. Von den Völkern sind nur die Hauptvölker bedacht: die auf der Mittelwelt *Midgard* eingeborenen Menschen, die von der Chaoswelt *Realtaleann* stammenden Elfen (inklusive Gnome) und die Zwerge, von denen manche Gelehrten annehmen, ihre Stammväter wären einst von einer Urwelt nach *Midgard* gekommen. Die Zeitalter werden als Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft interpretiert.

NaoKo sagt lächelnd, daß ihre kleinen Dreifüße natürlich nur Nachbildungen seien, wie sie bei traditionsbewußten KanThai recht beliebt wären. Wie die Originale ausgesehen hätte, wüßte niemand. Die Eule sei der Prägestempel des Bronzegießers. Sie war das Symbol des Großen Ho. (Die Eulen auf den anderen Dreifüßen sehen aber anders aus.)

Wenn die Freundinnen im Religionsunterricht aufgepaßt haben (*Sagenkunde*), könnten ihnen die Anklänge an den altsächsischen Totenglauben in dieser Geschichte auffallen (Dornenheide & Feuersee). Bei entsprechenden Fragen oder gezeigtem Interesse der Freundinnen kann NaoKo nun auch die *Legende vom Sternenlicht* erzählen - sofern das noch nicht geschehen ist - **oder** die Kurzfassung des AnLan-Fragments.

NaoKo möchte der großen Schwester den Dreifuß schenken, zusammen mit einem Säckchen „beruhigender und erfrischender“ Kräuter. Mehr sagt sie dazu nicht. Die Freundinnen erfahren die Wirkung, sobald sie die Kräuter im Dreifuß verbrennen: Nach 15 min Einatmen in einem ruhigen, abgeschlossenen Raum erhält jede Anwesende **1W6+1 AP** zurück. Es sind genug Kräuter für drei Anwendungen.

Ohne, daß es NaoKo bewußt ist, handelt es sich bei dem Dreifuß tatsächlich um einen der neun magischen Dreifüße, und zwar um denjenigen der Elfen. Die Königin der Sterne hatte bei der Flucht nach *Midgard* fast ihre gesamten Kräfte verbraucht. Es gelang ihr gerade noch, ihre Essenz in diesen Dreifuß zu binden, wo sie sich seitdem versteckt hält und vorerst zur Untätigkeit verdammt ist, bis sie sich genügend erholt hat. Da die Königin von der nahen Chaoswelt *Realtaleann* stammt, hat der Dreifuß nicht nur eine magische, sondern auch die Ausstrahlung eines dämonischen Wesens, die mit **SK Dwyllans Zauberstein** aufgefangen werden kann. Aber *Dschinni-Auge* gibt ja nicht an, wo innerhalb der Reichweite sich das bzw. die übernatürlichen Wesen aufhalten ...

Beim Hinausgehen wartet eine edel gekleidete **Dame** mit verschleiertem Gesicht unter der Zeltplane vor dem Ein-

gang. Sie murmelt nur: „*Na endlich.*“ Dahinter wartet **Umeric**, der Streber. („*Aha! Daher weiß er also die richtigen Antworten bei den Schultests.*“) Die Spielleiterin frage nun, wer jetzt was mache bzw. wohin gehe. An dieser Stelle ist eine Spaltung der Gruppe wünschenswert, sofern nicht nur die große Schwester und ein Chormitglied anwesend sind. Als Trennmittel kann die Spielleiterin Uibi Uibi, eine SK Stearljos in Tarnidentität oder einen Vater einsetzen. Denn kurze Zeit später ist ein heller **Schrei** in einer fremden Sprache aus dem Zelt zu hören (NaoKos Stimme). An dem menschenleeren Ort, an dem sich (möglichst nur) eine SK verwandelt, steht zwischen einem Stapel Hühnerkäfige und einem hohen Haufen Säcke nur ein **weißes Pferd**, das aus einem umgebundenen Hafersack mümmelt. Beim Verwandlungsruf der Freundin scheut es ein wenig. (Falls die Spielerinnen inzwischen allzu mißtrauisch sind, bemerkt die SK das Pferd erst nach der Verwandlung.)

Nein, das Pferd hat keine Flügel, nur edles blaues Zaumzeug mit Silberbeschlagen. Es ist aber dennoch ungewöhnlich, handelt sich doch um die verwandelte **SK Kentaur**, die noch nicht aktiv werden darf. Sie bekommt also die Verwandlung einer Freundin mit, ohne daß die Spielerinnen dies erfahren. Wenn möglich, sollte es sich dabei nicht um Myna handeln. Die Gefahr ist jedoch nicht immanent. SK Kentaur erfährt zwar die Alltagsidentität der SK, zieht aber keine Verbindung zu den Sternsplittern. Sie ist eben etwas beschränkt (In 35, wie Bonnie ...) und schreibt ihre Beobachtung nur in ihr Tagebuch, das sie brav und gewissenhaft führt. Diese Erkenntnis wirkt sich also vorerst nicht aus.

Im Zelt hat sich **SK Kiae** - niemand anders war die edle Dame - NaoKo offenbart. Wenn die erste SK hineinstürzt:

Ein heller Glanz erfüllt das Innere von NaoKos Zelt. Die Wahrsagerin kniet mit gesenktem Kopf hinter dem Tischchen. Über ihr schwebt ein Sternsplitter, der wie ein dreizackiger Stern aussieht. Augenblicke später verdunkelt er sich und die kleine KanThai. In der dämmerigen Beleuchtung könnt ihr links neben dem Tisch eine schlanke, junge Frau mit langem, rabenschwarzem Haar erkennen. Neben hüfthohen, schwarzglänzenden Stiefeln trägt sie nur eine knappe zweiteilige, graue Lederrüstung, die nicht viel mehr als Brust und Unterleib bedeckt. Die Schulterstücke bestehen wie der kurze „Kilt“ aus glänzenden Rabenfedern. Ihre Arme sind mit zwei breiten, bleigrauen Reifen geschmückt, in die ein großer goldgelber und ein schwarzer Edelstein eingesetzt sind.

SK Kiae stellt sich vor, doch plötzlich wird der dunkle Kelch von grotesken Verzerrungen geschüttelt, und zum Vorschein kommt ein monströses Ungeheuer - und dann noch eines und noch ein drittes! Bei diesem Trio Infernale handelt es sich um die Sailmor-Krieger der Dunklen Dreiheit! Sie stellen sich vor mit einer Travestie des Auftritts der SK Stearljos:

„Aus den Feuern der glühendsten Vulkane ...
... Saimor PadKu!“
„Aus den Wurzeln der höchsten Gebirge ...
... Saimor YenLen!“
„Aus den Tiefen der kältesten Ozeane ...
... Saimor KuTuh!“
„Zusammen sind wir die Saimor GoKu!“

Anschließend verlangen sie nach Opfern. Der Anblick dieses Trios bewirkt *Namenloses Grauen*, wenn ein **EW-5:Resistenz gg. psyZ** mißlingt. (Eine SK kann die Wirkung vor Ablauf der üblichen 24 Stunden durch einen gelungenen **PW:Sb** abschütteln; pro Minute außer Sichtweite hat sie einen Versuch.) Greifen die SK nicht sofort an, werden sie Zeuge ernsthafter Kompetenzstreitigkeiten ihrer Gegner. Jeder von ihnen beansprucht nämlich die anwesenden Menschlein als Opfer für sich. Das führt zu einer hitzigen bzw. schleimigen Diskussion, bei der SK PadKu das Zelt-dach in Brand setzt. Die glühenden Fetzen fallen ringsherum zu Boden, und der Rest des Zeltes sinkt in sich zusammen. Schließlich platzt SK Kiae der Kragen, und sie brüllt: „Wollt ihr wohl endlich aufhören, euch zu streiten! Wenn ihr schon keinen ebenmäßigen Sternensplitter habt, dann kümmert euch wenigstens um die Gören, oder könnt ihr das auch nicht?“ Das - oder der erste Angriff der albischen SK - bringt die CSK der drei Großen Alten zur Besinnung und in Angriffsposition.

Zum Glück ist nur SK YenLen echt. Die anderen sind Illusionen, was mit dem *Kelch der Myra* oder SK Dwyllans Zauberstein in Erfahrung zu bringen ist. Verliert eine Illusion sämtliche AP oder LP oder wird sie „geheilt“, so wird sie transparent und löst sich dann ganz auf. Die überlebenden CSK werfen daraufhin den SK höhnische Kommentare an den Kopf. Wird SK YenLen geheilt oder getötet, so verschwinden auch die Illusionen.

Saimor PadKu (Illusion eines Chaos-Saimor-Kriegers, Grad 10)
25 LP, 40 AP - VR - RW 70, HGW 75, B 18
Angriff: Saimor-Angriff+12 (s.u.), waffenloser Kampf+11 *(2W6) - ABWEHR+15, RESISTENZ+16/16/16
Zaubern+21: *Feuerring* (Zd 5 sec, phk/verb, kann sich frei bewegen)
Bes.: Ständiger *Hauch des Frühlings* in 20m Umkreis, *Schutz vor göttlicher Magie*, immun gegen Hitze und Feuer (SK Thurions Kräfte)

SK PadKu sieht aus wie eine ungeschlachte, 2,5m große Statue aus glühendem Stein. Er hat einen Löwenkopf mit feuriger Mähne, in dem die Augen wie zwei winzige Sonnen leuchten. Sein ganzer Körper ist von dunklen Rissen überzogen, aus denen gelegentlich glühende Lavafäden quellen und rauchend zu Boden fallen. Seine Wunderkraft ist das »*Feuer der Tiefe*« (4 AP, Zd 10 sec, Rw 30m, Wb 4m Uk, Wd -, phk/man). Hiermit schleudert SK PadKu eine schnelle Feuerkugel mit **B 30**. Alle Ziele im Wirkungsbereich, deren WW:Resistenz mißlingt, erleiden **2W6 schweren Schaden**. Bei gelungenem WW ist der Schaden leicht und beträgt nur die Hälfte.

Saimor YenLen (Chaos-Saimor-Kriegerin, Grad 10)
30 LP, 40 AP - RR - RW 80, HGW 50, B 24
Angriff: Saimor-Angriff+12 (s.u.), Biß+10 *(1W6-1 & 2W6 Gift), - ABWEHR+16, RESISTENZ+17/17/17
Zaubern+21: *Hauch der Verwesung* (2 AP, Zd 1 sec, Wb bis 18m Uk, Wd 1 min, phk/man)
Bes.: *Springen+18* (10m hoch & weit), *Geländelauf+18*, *Balancieren+15*, *Schutz vor göttlicher Magie*

SK YenLen sieht aus wie eine 3m große Kreuzung aus dem Oberkörper einer schönen, nackten Frau und dem schwarzglänzenden Hinterleib einer Riesenspinne, komplett mit acht haarigen Beinen. Ihre Gesichtszüge sind wutverzerrt, und ihre langen weißen Haare sind dünn wie Spinnweben. Aus ihren Mundwinkeln tropft eine grüne Flüssigkeit, die zischt, wo sie zu Boden fällt. Gelingt ihr ein schwerer Treffer mit ihrem Biß, verliert die Getroffene zusätzlich 2W6 AP & LP durch den giftigen Speichel, wogegen Saimor-Rüstung nicht schützt! Sie bevorzugt allerdings den Fernkampf. Ihre Wunderkraft ist das »*Chaosnetz*« (6 AP, Zd 10 sec, Rw 30m, Wb bis zu 3 Ws, Wd 6 h, phs/man). Ein Ziel, dessen WW:Abwehr mißlingt, wird von den silbrig leuchtenden Fäden **gefesselt**, d.h., seine Gliedmaßen werden gelähmt, es ist wehrlos und kann keine Wunderkräfte einsetzen. Ein magischer Angriff oder sonstige Zaubereinwirkung auf eine Gefesselte löst die Verzauberung sofort. *Hauch der Verwesung* erzeugt eine gelbliche, Übelkeit erzeugende Wolke, die sich ausbreitet wie ein *Todeshauch*. Alle, die hiervon erfaßt werden, müssen einen PW:Gift bestehen, oder sie erleiden WM-4 auf Angriff und Abwehr, wenn sie gegen ihren Willen in Kämpfe verwickelt werden. Von sich aus greifen Betroffene nicht an und können auch nicht zaubern.

Saimor KuTuh (Illusion eines Chaos-Saimor-Kriegers, Grad 10)
25 LP, 36 AP - VR - RW 60, HGW 80, B 16
Angriff: Saimor-Angriff+12 (s.u.), Tentakel+11 *(1W6+1 & spez.) - ABWEHR+14, RESISTENZ+18/18/18
Zaubern+21: *Nebel* (Zd 5 sec, phk/man), *Wasseratmen*
Bes.: *Schwimmen+18*, *Tauchen+18*, *Schutz vor göttlicher Magie*, immun gegen Wasser (SK Dwyllans Kräfte)

SK KuTuh ist ein 3,5m großer, bleicher, aufgeschwemmter Riese mit Schwimmhäuten zwischen den Krallen seiner Hände und Füße. Aus Stirn, Schläfen und Kinn sprießen ihm dicke, feuchte Tentakel, die sich bis zu 2m ausstrecken können. Seine tellerförmigen Augen wirken kalt und starr. Auf seinem Rücken trägt er zwei übergroße, zerfetzte Fledermausflügel. Glänzender Schleim trieft an seinem ganzen fetten Körper herab. Gelingt ihm ein schwerer Treffer mit einem Tentakel, wird die Getroffene von ekelerregendem, nach toten Fischen stinkendem Schleim bespritzt. Bis zum nächsten Waschgang erleidet sie nun **WM-2** auf alle EW und WW. Seine Wunderkraft ist der »*Tsunami Gigant*« (6 AP, Zd 10 sec, Rw 30m, Wb 6m Uk, Wd -, phk/man). Aus SK KuTuhs ausgebreiteten Armen ergießt sich eine 6m breite Flutwelle mit B 30 bis zum Ende der Reichweite. Alle, die ihr im Weg stehen und denen kein **WW-4:Springen** gelingt, werden von den Füßen gerissen und mitgetragen. Wem dabei kein **EW:Schwimmen** gelingt, verliert wie beim Ertrinken **3W6 AP**.

SK Kiae springt über die brennenden Zeltreste. Anschließend entfaltet sie ihre Flügel und fliegt davon. War eine **SK Stearljos** als Chormitglied bei den Freundinnen, so ist sie die erste der Elfenkriegerinnen, die am Schauplatz erscheint. Erst 3-4 Runden später tauchen auch die anderen auf, sofern ihre Kampfkraft noch benötigt wird (Spielleiterentscheidung).

Wenn alles vorbei und NaoKo geheilt ist, schüttelt sie ob der ganzen Verwüstungen nur den Kopf und sagt: „*Und das alles an meinem Geburtstag.*“ Wird ihr erzählt, was mit ihr geschehen ist, fühlt sie sich an den *Weg der Tausend* erinnert (s. Quellenbuch KanThaiPan, S. 40). Außerdem berichtet sie jetzt auf jeden Fall das verkürzte **AnLan-Fragment**. NaoKo bleibt nach der Zerstörung ihres Zeltens auf jeden Fall in Deorstead, um für weitere Informationen bereitzustehen. Vielleicht haben die SK ja eine Idee, wo sie unterkommen könnte?

Ein AnLan-Fragment
eine kanthanische Schöpfungslegende

In KanThaiPan gibt es nur eine Legende, die sich mit der Erschaffung der Welt befaßt, und die ist düster und kaum bekannt. Sie wurde in der Ruinenstadt AnLan gefunden und geht in etwa so:

Am Anfang herrschte das Chaos, und seine Herren waren die Fünf Alten, mächtige dämonische Urwesen, deren Kräfte und Absichten jenseits der schwachen menschlichen Vorstellungskraft lagen. Jeder der Fünf Alten wollte oberster Herr des Chaos sein, doch sie waren einander ebenbürtig, so daß ihr Kampf um die Vorherrschaft viele hundert Jahrhunderte währte. Trotzdem vermochte keiner von ihnen, die Oberhand zu gewinnen, bis eines Tages der Gelbe Herr die anderen überlistete. Unbemerkt von ihnen schuf er die Gesetze der Ordnung und damit das erste Gleichgewicht der Dinge. Die Welt und alles in ihr entstand, und es gefiel dem Gelben Herrn, dem niedrigsten Geschöpf die Schlüssel zu den Gesetzen der Ordnung in die Hand zu geben. So erhielt der Große Ho, der erste Kaiser das Zauberbuch Hung-Fan. Der Große Ho gewann Einblick in die Regeln der Harmonie und lehrte die Menschen von den Mächten des Himmels und der Erde. Er setzte auch die Kraft der ordnenden Urmächte frei und bezwang damit die alten Herren des Chaos. Noch ehe sie der Gefahr gewahr wurden, lagen sie schon gefesselt an den vier Enden der geordneten Welt.

Wer nach dem weißen Pferd schaut, findet es nicht mehr. Später ist von Weltreisenden (Seefahrer, Händler) oder in der Bibliothek der Magierygilde zu erfahren, daß **Kiae** magische Wesen aus den Zaubewäldern Moravods sind, die sowohl in menschlicher als auch in Gestalt von Raben auftreten können.

In ihrer Heimat, KanThaiPan, war NaoKo Schülerin der berühmten Sternenakademie in SuiFeng und Angehörige der Gesellschaft der Weißen Orchidee (die Blumen in ihrer Vase!), die sich dem Kampf gegen die Schwarzen Adepten verschrieben hat.

Sturmfreie Bude

Der Rest des Tages bietet viel Raum für freies Rollenspiel. Gegen Mittag, nach ihrer Heimkehr von der Schule (oder vom Kampf), erfährt die **große Schwester**, daß sie an diesem Abend unerwartet allein zu Hause sein wird. Kehrt sie nicht gleich nach dem Mittagessen nach Hause zurück, findet sie nur noch einen Zettel von ihren Eltern o.ä. mit der Benachrichtigung und dem Zusatz, gut auf Uibi Uibi aufzupassen und das Haus nicht zu verlassen, damit nicht eingebrochen wird. („*Du bist doch unser großes Mädchen ...*“) Um nach dem Dunkelwerden dennoch aus dem Haus zu gehen, muß ihr ein **PW:Sb mißlingen**. Die Einsamkeit kann mit einer der folgenden Methoden hergestellt werden:

- **Amena:** Ihre Mutter wird zu einem Notfall (z.B. nach Haelsing) gerufen, und sie weiß nicht, wann sie wieder zurück sein wird (erst am nächsten Vormittag).
- **Rayna:** Großvater Wystan ist für eine Zeremonie in einem Nachbardorf über Nacht fort (und hat Yuixokumatl mitgenommen, wenn der Priesterschüler ist).
- **Myna:** Ihre Mutter reist schon **am Tag zuvor** zu ihrer Mutter nach Crossing. Dort wird sie noch ein paar weitere Tage bleiben. Ihr Vater wird im Laufe des Tages dringend zu einer außerordentlichen Gildensitzung gerufen (und ist erst am nächsten Morgen zurück, ziemlich müde aber in erstaunlich fröhlicher Stimmung ...).
- **Bonnie:** Wie Myna, nur daß ihre Mutter Seanrod mitnimmt und ihr Vater wirklich auf einer Sitzung war.
- **Maglon:** Am **letzten Tag der Vanastid** kommt es durch einen unvorsichtigen Gast im Nebenzimmer zu einem kleinen Brand im Obergeschoß der Krone. Auch Maglons Zimmer wird unbewohnbar, und sie soll für ein paar Tage, bis die Renovierung abgeschlossen ist, zu einer Freundin ziehen. Deren Haus wird dann auf eine der obengenannten Weisen geleert. Diese Tage bekommt sie auch frei.

Nicht lange nachdem die große Schwester von ihrem „freien Abend“ erfahren hat, klopft es an der Tür. Davor steht **Tigg** mit einer lachenden Uibi Uibi auf den Schultern. Hat die Freundin überhaupt gemerkt, daß die kleine Nervensäge wieder verschwunden war? Er sagt ihr, daß er jetzt was bei ihr gut hätte und sie für heute Abend einladen würde - z.B. zu einer romantischen Bootsfahrt auf dem Devern. Wenn sie ihm auseinandersetzt, warum das nicht geht, erklärt er sich sofort bereit, sie heute nacht zu beschützen. („*Kein Problem für mich, [Spitzname]. Ich werd mit jedem Räuber fertig, ob er nun ein, zwei oder drei Schwerter schwingt!*“) Wenn bis zum Abend noch genügend Zeit ist, kann die große Schwester natürlich auch ihre Freundinnen über Nacht einladen. Ob deren Eltern das erlauben, hängt von einem **PW:pA** der Eingeladenen ab. Aber wenn die Eltern schlafen, können sie ja notfalls immer noch aus dem Fenster steigen (EW+4:Klettern).

Wenn es dunkel wird, steht (möglichst als erster) Tigg vor der Tür, auch wenn sie am Nachmittag sein Anerbieten abgelehnt hat. Er ist eben hartnäckig. Die anderen Freundinnen kommen nur, wenn sie einen guten Grund haben (z.B.

eine Einladung der großen Schwester) und ihre jeweiligen Eltern überreden konnten (s.o.). Es bietet sich dann an, sie in einem peinlichen Augenblick kommen zu lassen: Vielleicht hat Uibi Uibi gerade beim Abendessen einen Honigtopf über Tiggs Schoß gekippt, und er muß sich jetzt waschen und umziehen. Dummerweise ist aber alle Männerkleidung im Haus gerade in der Wäsche ...

Einige Zeit später, während die Freundinnen vielleicht noch überlegen, wie sie den Abend gestalten wollen, klopft es wiederum an der Tür. Es ist der komplette **Vanafredchor**. (Corra zu Tigg: „So was pflichtvergessen! Hast du vergessen, daß heute Probe ist? Du denkst auch nur an, äh, d-so ...“ Faine setzt noch eins drauf: „Also weißt du, Tigg, wir konnten dich doch unmöglich allein mit einem wehrlosen, kleinen Mädchen lassen.“) Jetzt wird es allmählich eng, aber es bietet sich immerhin an, gemeinsam Lieder zu singen - eine harmlose Beschäftigung.

Nach den ersten paar Liedern steht ein weiterer Gast vor der Tür. Diesmal ist es ein - zumindest den Freundinnen - Unbekannter: Ein blonder, älterer Mann (bestimmt schon 30) mit wasserhellen Augen. Er trägt ein pelzbesetztes Plaid und einen hölzernen Kasten auf den Rücken geschnallt. Er wirkt sehr charmant und stellt sich mit leichtem Akzent als **Llarynx ap Stemjern** vor. Er sei auf der Suche nach *Vanafreds Licht* und hätte Gesang aus diesem Haus gehört. Auch den Chormitgliedern ist der Fremde von Angesicht nicht bekannt, doch sie wissen sofort Bescheid, wenn sie seinen Namen hören: Es handelt sich um einen Barden aus Clann-gadarn, der im ganzen nördlichen Vesternesse als „Lerche des Nordens“ berühmt ist. Heute sollten Proben für ein gemeinsames Konzert mit *Vanafreds Licht* stattfinden, und er hat sich etwas verspätet.

Manche Chormitglieder bezeugen flüsternd ihren Unmut gegenüber „diesem twyneddischen Barbaren“, aber andere - insbesondere Corra, Sair und Tigg - weisen die Nörgler zu recht. Im Gegensatz zu den meisten Albai sind Elfen den Druiden und Barden twyneddischer Prägung wohlgesonnen. Daher haben sich auch besonders Sair, Tigg und Jorwen für ein gemeinsames Konzert mit Llarynx ap Stemjern ausgesprochen, obwohl viele der anderen Chormitglieder dieser Idee eher ablehnend gegenüberstehen.

Was soll nur man essen, mit so vielen Leuten? Der Retter läßt nicht lange auf sich warten und klopft kurz darauf an die Tür. Es ist **Yuixokumatl** mit einem Korb voller nahuatlantischer Leckereien. Er hat von der Schutzlosigkeit der großen Schwester gehört und alles daran gesetzt, zu kommen. Liebevoll, wie er um Rayna und ihre Freundinnen besorgt ist ...

Jetzt sind Haus und Garten aber wirklich voll. Wenn die Stimmung am schönsten ist, poltert es laut am Eingang. Mit einem Krach fällt die Tür ins Haus, und hereingaloppiert kommt eine edel gekleidete **Dame** auf einem strahlend weißen **Pferd**. Sie reiten bis in den Garten oder auch in den ersten Stock, je nachdem, wo sich die größte Gruppe gerade

aufhält. Dort angekommen, sitzt die Dame ab, und beide SKT verwandeln sich vor versammeltem Publikum. (SK Kentaur: „*Au weia, war das wirklich nötig, soviel Unordnung zu machen?*“ SK Kiae: „*Ist mir doch egal, heute werde ich Erfolg haben!*“ SK Kentaur: „*Ach ja? So wie in dem blöden Zelt. Allein schaffst du das ja wohl nicht.*“ SK Kiae: „*Wirst du wohl die Klappe halten und endlich anfangen?!*“ SK Kentaur: „*Immer bist du so gemein zu mir. Aber na gut. Also, ich bin Sailmor Kentaur, hier ist meine Karte ...*“)

Unter den Hausgästen bricht erwartungsgemäß ein Chaos aus. Alles flüchtet sich in diverse Zimmer, auf den Dachboden, in den Gartenschuppen ... Für die SK ist es nicht leicht, ein Plätzchen zum ungestörten Verwandeln zu finden, da in fast allen Zimmern, Schränken, Betten usw. schon jemand Zuflucht gesucht hat. Dazu kommt, daß besorgte Chormitglieder - namentlich Sair & Tigg - versuchen, einige der Freundinnen in Sicherheit zu bringen (besonders solche, die einfach auf die Straße laufen wollen). Die Spielleiterin lasse die Spielerinnen ruhig etwas zappeln. Selbst in der Besenkammer steckt jemand, erschreckt sich und sagt: „*Pssst! Komm rein, aber sei leise.*“ Faine sieht natürlich ihre Chance, und will sich mit der Freundin ihrer Wahl gemeinsam verstecken. Die SK Stearljos sehen zu Beginn noch keinen Handlungsbedarf (wie gesagt: Es ist ja nicht ihre Welt). Sie treten erst auf, wenn sie benötigt werden. Aufgrund der beengten Verhältnisse in Haus und Garten kann sich hier eine weitere Möglichkeit für die SKT ergeben, die Identität einer SK herauszubekommen (wieder nach Möglichkeit nicht Myna/SK Vana).

Das Opfer der Schurken ist diesmal **Llarynx**, außer wenn auch den Spielerinnen klar ist, daß die SKT bereits die Identität einer SK kennen. Ist Letzteres der Fall, greifen sie diese Freundin bzw. SK an, aber im letzten Augenblick wirft sich Llarynx - ganz der Gentleman - dazwischen und wird von den Angriffen getroffen. Er verwandelt sich ...

Der Chaos-Sailmor-Krieger ist an die zweieinhalb Meter groß und ganz der klassische Barbar mit zottigem Blondhaar und schwellenden Muskeln an allen möglichen und unmöglichen Stellen. Um die Hüften ist ein Lendenschurz geschwungen, behängt mit Schrumpfköpfen. Auf dem Kopf trägt er die obere Hälfte eines Pferdeschädels wie einen Helm. Schwere Fellstiefel, ein Bärenfellumhang und eine gewaltige Keule mit dunkel metallisch glänzender Mondsichel im gespaltenen Ende runden das Bild ab. „*Uaahh! Ich bin Sailmor Draiss! Hinter mir stehen die twyneddischen Horden! Albai raus aus unseren angestammten Jagdgründen!*“

Sailmor Draiss (Chaos-Sailmor-Krieger, Grad 11)

30 LP, 70 AP - RR - RW 70, HGW 70, B 24

Angriff: Sailmor-Angriff+13 (s.u.), Mondkeule+9 *(gegen bis zu 3 Gegner, 2W6) - ABWEHR+15, RESISTENZ+15/15/15

Bes.: *Schutz vor göttlicher Magie*, immun gegen Blitz & Donner (SK Irindars Kräfte außer *Sailmor Kick*)

Seine Wunderkraft ist »**Mondstrahl - schrumpfe**« (4 AP, Zd 5 sec, Rw 30m, Wb 1 Ws, Wd 10 min, phs/man). Dazu schwingt er

seine Keule in Richtung des Ziels. Gelingt diesem kein WW:Resistenz, schrumpft es - inklusive Ausrüstung - in allen Mäßen auf die Hälfte; seine Kampfwerte werden ebenfalls halbiert (EW, WW, PW, Schaden). Mit der Keule kann SK Drais aber auch Rundumschläge ausführen, sollte sich jemand auf einen Nahkampf einlassen. Bei einem schweren Treffer wird die Getroffene **3W6m** zurückgeschleudert und fällt zu Boden, wodurch sie weitere **1W6 AP & LP** verliert.

SK Kiae sollte diese Episode möglichst überleben.

Die Ehre siegt

Ja, ein zweiter Kampf am selben Tag ist hart. Aber eine mögliche Verzweiflung der SK ist durchaus vorgesehen - und nicht zu ihrem Schaden. Sobald **SK Xan** nicht mehr genügend AP hat, um CSK Drais in Llarynx zurückzuverwandeln, verliert sie kurzzeitig das Bewußtsein und erlebt folgende Szene:

Du schwebst inmitten einer runden, hellgrün erleuchteten Höhle. Boden, Wände und Decke gehen ineinander über, und alles gleißt und funkelt um dich her. Es ist hier wie in einer riesigen, grünen Kristallkugel. Du hörst ein helles Kinderlachen, und in den Lichtgarben vor dir taucht Uibi Uibi auf - doch sie trägt seltsame Kleidung: weiße Handschuhe und ein weißes Wams, dazu einen türkisfarbenen, mit Silberfäden durchwirkten Kilt und blaugrüne Stiefelchen. Auf ihrer Stirn leuchtet ein kleiner türkisfarbener Kreis. Sie schwebt auf dich zu, blickt dich aus großen Augen an und streckt beide Hände nach dir aus.

Sobald Sailmor Uibi Uibi und SK Xan sich berühren, spürt letztere, wie ihr Körper und Geist von einer neuen Kraft durchströmt werden. Ihr **Zauberstein** verändert seine Form: Er ist ab jetzt länglich und keilförmig, fast wie eine dicke Dolchklinge. SK Uibi Uibi sagt: „*Noch mal!*“ Dann ist die kurze Vision auch schon vorbei. SK Xan hat nun wieder **sämtliche AP** sowie ihre normale Größe und kann nochmals versuchen, das Monster zu heilen. Gelingt dies, muß Llarynx das Erlebnis dennoch erst einmal verdauen. Er ist völlig erschöpft und verwirrt und fühlt sich nicht der Lage, in der nächsten Zeit aufzutreten. Er möchte eine schöpferische Pause einlegen. Das gemeinsame Konzert mit *Vanafreds Licht* wird jedoch nicht aufgehoben sondern nur aufgeschoben (bis Episode sieben).

Sagenkunde, Rowane, Amenas Mutter oder Vanora können später folgende Informationen liefern: In Erainn lebten früher viele **Kentauren**. Sie sollen dort sogar ihr eigenes Königreich gehabt haben, vor dem Krieg der Magier. Llarynx und jeder albische Priester weiß, daß **Drais** ein böser Mondgott aus Clanngadarn bzw. „den barbarischen Landen“ nördlich von Alba ist.

Uibi Uibis Geheimnis

Uibi Uibi ist die Verkörperung des Uibhín Nathrach, des wahren Eies der Schlange. In dieser Eigenschaft kann sie SK Xan neue Kraft verleihen, genau wie es vor Äonen die Königin der Sterne mit der größten Sailmor-Kriegerin beim Kampf gegen den Dunklen Feind tat. Nun, wo die Kräfte des Chaos aufs Neue ihre gierigen Klauen nach *Midgard* ausstrecken, ist das Ei der Schlange wiedergeboren worden, um den Sailmor-Kriegerinnen bei ihrem Kampf gegen das Chaos beizustehen. Das Bewußtsein dieser Verkörperung ist jedoch noch jung und unentwickelt; es entspricht dem eines kleinen Kindes. Aufgrund der Verbindung zwischen dem Uibhín Nathrach und der Königin der Sterne fühlte sich Uibi Uibi unbewußt von dem Dreifuß angezogen. Das gleiche vage Gefühl der Seelenverwandtschaft führte auch dazu, daß eine der SK Stearljos Uibi Uibi nach dem Diebstahl fand. Für ein Erfassen der Zusammenhänge reicht es jedoch nicht aus - bei keiner der Beteiligten -, denn wie die SK ist Uibi Uibi in ihrer Alltagsidentität als kleines Mädchen für niemanden zu erkennen.

Episode fünf Der Stern von Alba

Für die diesjährige **Dwyllanstitid**, den Ljosdag im Nixenmond, werden von den Händlern und Schiffern Deorsteads besondere Feierlichkeiten geplant. Anlaß ist die Jungfernfahrt des neu fertig gestellten Handelsschiffes *Stern von Alba*. Dies ist ein bedeutendes gesellschaftliches Ereignis für die Stadt, entstammen dem Clan der MacTilions doch einige der erfolgreichsten Handelsschiffer des Nordens. Als besondere Überraschung soll die kurze Ausfahrt unter dem Kommando eines weltberühmten Seefahrers durchgeführt werden, der zur Zeit als Gast der Handelsschiffergilde in der Stadt weilt. Bis es soweit ist, wird jedoch die Teilnahme dieses Seefahrers an der Jungfernfahrt - ja sogar seine Anwesenheit - von den Oberen der Gilde geheimgehalten.

Vanafreds Licht wird für das kulturelle Begleitprogramm der Fahrt engagiert, um an Bord Seemannslieder zu singen (*Wir lagen vor Orsamanca, Ick heff mol ne Haelgarder Knorre seen* u.ä.). Über dieses „niedere Liedgut“ sind die meisten Chormitglieder nicht sehr erfreut. Sie beherrschen es auch nicht besonders gut. Deshalb übt Rowane mit dem Chor schon Tage im voraus und schimpft dabei häufig - besonders mit Jorwen, der den Vorsänger machen soll -, weil er sich ihrer Meinung nach nicht anstrengt, nicht so klingt wie sonst bei Konzerten. („*Es ist matt! Es kommt nichts 'rüber! Ich weiß, daß ihr es könnt, also noch mal von vorn!*“).

Platzprobleme

Die Veranstaltung wäre für unsere Freundinnen nicht weiter von Interesse, wenn nicht einige Dinge geschehen würden: Beim Frühstück am **12. Tag** des Nixenmondes wird **Myna**

von ihrem Vater zur Jungfernfahrt der *Stern von Alba* eingeladen. Als Schatzmeister der Handelsschiffergilde will er bei dieser Gelegenheit stolz seine Familie präsentieren. Es ist eine Einladung, die sie zwar nicht ablehnen, mit der sie aber sehr gut in der Schule angeben kann. Am gleichen Abend erfährt **Maglon**, daß ihre Kollegin Uda-Sulwenn bei der Jungfernfahrt kellnern soll. Die *Krone* stellt auch das große Festbuffet an Bord. Vielleicht macht all das ja immer noch keinen Eindruck auf die Freundinnen, doch am **Morgen des 14.** erhält eine von ihnen per Bote einen versiegelten Umschlag. Darin enthalten sind ein offizielles Einladungsschreiben für die Jungfernfahrt und ein beunruhigender Brief:

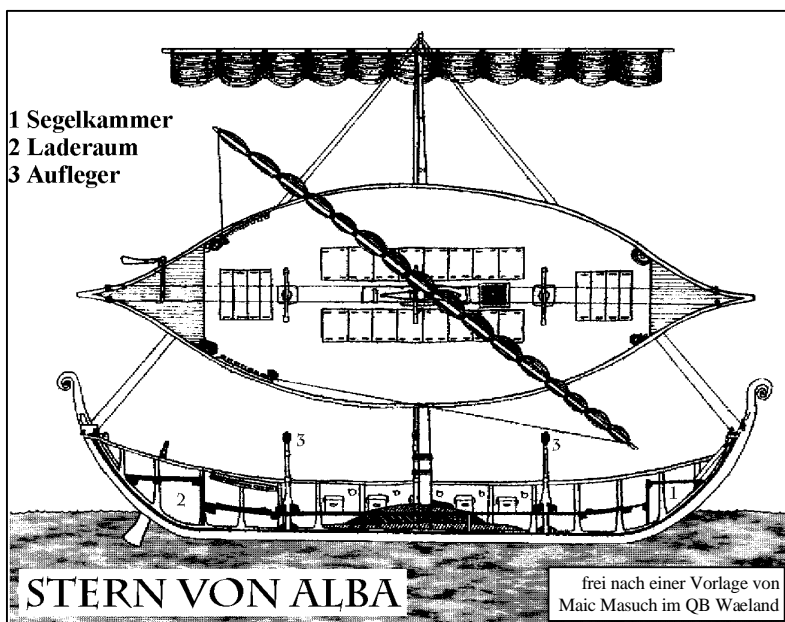
Liebe Sailmor [passende Gottheit einfügen]!

Ich hoffe, Du kommst auch zur Jungfernfahrt der Stern von Alba. Es wird sicher ein unvergeßliches Ereignis!

Deine Sailmor Kiae

Das **Siegel** zeigt zwei gekreuzte Federn. Der **Bote** ist ein kleiner Rotzbengel. („Warum soll ich so 'ner alten Schachtel wie dir sagen, was ich weiß?“) Er kann sich bei Befragung aber noch an eine „sehr edle Dame“ erinnern, „die sehr vornehm und mit ausländischem Akzent“ geredet hätte. Sie hat ihm den Umschlag im öffentlichen Viertel des Stadtparks gegeben. An diesem Teil des Parks liegt das Gasthaus *Des Königs Faß*. Dort erinnert man sich auch die edle Dame. („Eine echte Fürstentochter aus Moravod! Anja Karasowa von Karataur, so lautete ihr Name.“ „Ja, manchmal trug sie auch einen Schleier.“) Sie sei aber heute morgen abgereist. Der Stallbursche weiß auch noch etwas über das strahlend weiße Pferd der Dame zu berichten (s.o.).

Einen solchen Brief erhält natürlich nur eine SK, deren Identität von den Bösewichten aufgedeckt wurde. Sind es mehrere, wird bevorzugt SK Xan ausgewählt, ansonsten die am gefährlichsten erscheinende. Haben die SK mitbekommen, daß ihre Gegner die



Identität mehr als einer von ihnen kennen, erhalten alle enttarnten SK einen Brief. (Gelang SK Kentaur die Enttarnung, so hat SK Kiae das Tagebuch ihrer Kollegin gefunden und die Zusammenhänge sofort verstanden.) Ist den SKT noch keine Identität bekannt, gibt es keinen Brief, aber dafür ergibt sich für SK Kiae an Bord eine weitere Chance, die Identität einer - oder gar mehrerer - SK herauszubekommen; in diesem Fall ist der weltberühmte Seefahrer das auserwählte Opfer.

Außer den allernötigsten Seeleuten, Uda-Sulwenn NiFeoch (als Bedienung für die auserlesenen Getränke an Bord) und dem Chor nehmen an der Jungfernfahrt nur noch die Mitglieder der Handelsschiffergilde mit ihrer engsten Familie teil. Für andere Personen ist es eigentlich unmöglich mitzufahren. Wollen die übrigen Freundinnen dennoch Plätze für die Veranstaltung ergattern, müssen sie sich schon anstrengen. Folgende Möglichkeiten stehen ihnen offen:

a) Die Freundinnen können beim **Gildenmeister** der Handelsschiffer vorsprechen und betteln. Dieses Amt wird zur Zeit von **Lonnis Tyrfel** bekleidet. Trauen sie sich, bei dem mürrischen Würzkrämer vorzusprechen (PW:Sb)? Lonnis will erst Gründe hören, mustert dann die Bittstellerinnen („Dreht euch mal!“) und sagt ihnen schließlich, sie sollten am nächsten Tag (bzw. gegen Mittag) wiederkommen. Beim zweiten Termin erhält die Freundin mit dem besten Aussehen eine Art Einladung. Ihr wird sogar ein superschickes, kurzes, dünnes Kleid mit blaugrünen und silbernen Bändern ausgehändigt. Wenn sie später an Bord geht, wird ihr ein vor dem Bugsteven festgebundener Stuhl gewiesen: Für die Jungfernfahrt übernimmt sie die Rolle der **Galionsfigur**, um die Ungeheuer des Meeres mit ihrer Schönheit zu besänftigen. Links und rechts von ihr hängt je ein Eimer mit Blüten und Fischen, von denen sie gelegentlich etwas ins Meer werfen soll.

b) Sie können versuchen, bei *Vanafreds Licht* **mitzusingen**. Das bringt ihnen arge Lästereien diverser Chormitglieder und ein strenges Vorsingen ein: Alle Kandidatinnen würfeln einen PW:pA (WM-20 für Rayna). Nur diejenige, die ihren Wert am weitesten unterwürfelt, erhält die Erlaubnis, bei der Jungfernfahrt mitzusingen.

c) Sie können versuchen, den Bootsmann oder einen Matrosen zu **bestechen** (oder handfest zu bedrohen?), sie an Bord zu schmuggeln. Dazu brauchen sie 20 GS (Bootsmann) oder 10 GS (Matrose, der mit der SK Vana-Tätowierung ...). Jede von ihnen hat aber nur 1W3 Goldstücke in ihrem Sparstrumpf. Auch diese Vorgehensweise bringt höchstens eine Freundin an Bord - und zwar in den **Mastkorb**. Zu Beginn der Fahrt steigt der bestochene Matrose zu ihr in den Korb - das ist schließlich sein Posten. Inwieweit sie sich einiger - harmloser - Anzüglichkeiten erwehren muß, sollte die Spielleiterin von der Situation abhängig machen.

d) Wenn sich die Freundinnen in der Nacht vor dem Ablegen **an Bord schleichen** und verstecken (die Spielleiterin würfelt), werden alle bis auf eine ent-

deckt und nach Hause geschickt. Als Versteck eignet sich nur der **Laderaum** unter dem Achterdeck. Leider schließt später der Bootsmann nach einem oberflächlichen Blick in den Laderaum die Türen ab, so daß sich die SK nur mit einer **Wunderkraft** befreien kann - wobei sie die Hälfte des Schadens selbst abbekommt. Während ihrer unfreiwilligen Gefangenschaft kann sie aber hören, was in der Nähe vor sich geht, und so im richtigen Augenblick herausplatzen. Befreit sie sich vor dem Ablegen, wird sie entdeckt und höflich, aber bestimmt von Bord gebeten. Die **Segelkammer** am Bug ist eindeutig zu eng für eine Verwandlung, und wenn die Action losgeht, braucht eine Freundin dort **1W3 Runden**, um sich aus dem Gewirr von Seilen und Segeltuch zu befreien, bevor sie agieren kann.

Eine Freundin, die ihre Einladung per Boten (s.o.) erhält, hat vorher bei allen anderen Versuchen, an Bord zu kommen, keinen Erfolg! Reichen die Ideen oder Würfelergebnisse der Freundinnen nicht aus, können aber notfalls auch mehr als eine im Chor mitsingen, oder eine kann für Uda-Sulwenn einspringen, weil kurzfristig jemand wegen Krankheit ausfällt. Hier nachzuhelfen ist unehrenhaft!

Die Stern von Alba

Die *Stern von Alba* ist eine Art großer Knorr mit hoher Bordwand. Mit ihren 27m Länge und einer maximalen Breite von 9m entspricht sie dem im Quellenbuch *Waeland* auf S. 53 vorgestellten *Wogenwolf*. Der Mast mißt vom Deck bis zur Spitze 18m. In 12m Höhe befindet sich ein Mastkorb für den Ausguck. Der zum Verstauen von Ladung benutzte Kielraum hat eine maximale Höhe von 50cm und ist über mehrere Deckluken zugänglich. Die Segelkammer unter dem erhöhten Vordeck ist an der höchsten Stelle 1,20m hoch, der kleine Laderaum unter dem Achterdeck bringt es auf maximal 1,60m. Beide Räume sind über flache Klapptüren zum Hauptdeck hin zugänglich. Die Türen zum Laderaum lassen sich abschließen, den Schlüssel hat der Bootsmann. Am Mast steht eine (noch leere) Wassertonne. An Deck gibt es keine ausreichenden Versteckmöglichkeiten für unbenmerkte Verwandlungen.

Zwischenspiel:

Der Ritter des Morgenlands

Diese Szene findet am 14. vor dem Ablegen der *Stern von Alba* oder ein bis zwei Tage davor statt. **Morans Freundin** ist allein unterwegs. Entweder muß sie etwas für ihre Eltern (ihren Großvater, ihren Chef) erledigen, oder sie ist unterwegs, um einen Platz bei der Jungfernfahrt zu bekommen. Ist sie auch noch die große Schwester, so ist Uibi Uibi diesmal nicht dabei, sondern bei ihrer Mutter (o.ä.). Als sie um eine Straßenecke kommt, sieht sie Alpanu langsam vor einer fauchenden Meute rüdigter **Straßenkatzen** zurückweichen

- einer sehr großen Meute! Alpanu sieht sie, läuft zu ihr und springt auf ihren Arm. Das ist das Signal für die Meute, loszustürmen. Flucht ist angesagt. Spätestens dabei gerät sie ins Hafen- oder Händlerviertel. In einer rechts und links von hohen, verschlossenen Lagerhäusern gesäumten Straße kommt plötzlich **Fuchs** von vorn - die Kette schleift hinterher. Ausweichen ist nicht möglich. Die Straßenkatzen bremsen ab und fauchen. Fuchs knurrt bedrohlich, doch die Meute kommt langsam näher.

Als Katzen und Fuchs aufeinander - also auf die in der Mitte stehende Freundin - losstürmen, stürzt eine weißgekleidete Gestalt aus der Luft auf die Freundin und Alpanu herab, packt sie und schwingt mit ihnen zurück in die offene Ladeluke im ersten Stock eines Lagerhauses. Der Fremde - es ist eindeutig ein Mann - hat sich am Seil eines Flaschenzuges geschwungen. Er trägt weite Pluderhosen und eine flatternde Bluse, beides in strahlendem Weiß. Um den Kopf ist ein weißes Tuch geschlungen, und ein Schleier verbirgt sein Gesicht bis auf einen schmalen Augenschlitz. In einem edelsteinbesetzten Ledergürtel steckt ein blitzendes Krummschwert. Er spricht kein einziges Wort. Nachdem er die verdutzte Freundin abgesetzt hat, tippt er sich mit der rechten Hand auf Herz und Mund, wirft ihr eine Kußhand zu und verschwindet im düsteren Inneren der Lagerhalle.

Von der Gestalt und dem Blitzen der Augen her könnte es Moran gewesen sein - oder vielleicht doch Sair? Mag die Freundin denken, was sie will, aber unter dem wallenden Gewand des unbekanntenen Retters steckt der berühmte scharidische Seefahrer und Entdecker **Sandobar**. Für einen guten Spaß und ein schönes Mädchen tut er fast alles. Seine Spielwerte sind hier nicht nötig. Bei Bedarf kann die Spielleiterin just for show würfeln.

Die Jungfernfahrt

Dwyllanstd ist - wer hätte das gedacht? - **Amenas Geburtstag**. In der Nacht zuvor erlebt auch sie eine Traumvision. Der Ablauf gleicht wieder Raynas Vision (s. Episode eins), doch SK Dwyllan steht an einem Strand, und Dwyllan erhebt sich aus den Schaumkronen der tosenden Wellen. Bei Punkt 1) der Vorteile hat sie die Wahl zwischen der Steigerung ihrer **pA** um 1W6+2 oder **1 LP** mehr. Als sie erwacht, muß sie feststellen, daß ihr Bettzeug völlig durchnäßt ist.

Die *Stern von Alba* liegt geschmückt im Hafen. Ihre Jungfernfahrt soll am frühen Nachmittag beginnen und ein paar Stunden dauern. Etwa eine Stunde vor der Abfahrt werden edle Getränke - chryseischer Wein, bestes Zwergenbier und lange gelagerter Uisge - sowie auserlesene Speisen angeliefert. Das Buffet wird auf einem Tisch im hinteren Teil des Hauptdecks direkt vor dem Laderaum aufgebaut; an der Backbord- und Steuerbordreling daneben werden die Fässer und Amphoren mit den Getränken gelagert. Auch der Chor geht um diese Zeit an Bord. Er stellt sich auf dem Vordeck und dem Hauptdeck darunter auf, und Rowane probt noch

einmal die schwierigsten Lieder. Allmählich kommen dann die ersten Gäste: reich gekleidete Mitglieder der Handelsschiffergilde und ihre nicht minder herausgeputzten Frauen, Töchter und Söhne.

Anja Karasowa (SK Kiae) hat sich bei der Gilde eine Einladung als Vertreterin der Gildenniederlassung in Geltin verschafft. Sie kommt erst kurz vor dem Ablegen - während Sandobars Auftritt - an Bord. Sie benutzt ihren normalen Decknamen und kann auch von den Freundinnen angesprochen werden.

Als Besatzung und Passagiere - zusammen **etwa 50 Personen** - alle an Bord sind, räuspert sich der breitschultrige, etwas aufgedunsene Gildenmeister Lonnis Tyrfel. In weit-schweifigen Phrasen drückt er seine Freude über den Anlaß dieser Veranstaltung, ihren Segen für die Deorsteader Wirtschaft etc. bla bla aus. Währenddessen schauen einige Gildenmitglieder immer wieder nervös auf dem Hafenplatz umher. Irgendwann gehen Lonnis die Worte aus, und er kündigt - offensichtlich etwas bekümmert - einen besonderen Ehrengast an, der allerdings noch nicht anwesend zu sein scheint. Die Oberen der Handelsschiffergilde werden bereits nervös, als plötzlich ...

Eine in flatternde weiße Gewänder gekleidete Gestalt schwingt sich an einem Seil vom Mast herab. Im Gürtel steckt ein blitzender Krummsäbel. Ein weites Kopftuch verbirgt das Gesicht, doch die Gestalt zieht beides herunter, und zum Vorschein kommt ein drahtiger, junger - oder zumindest jung wirkender - Mann mit dunklem Haar, dünnem Schnurrbart und blitzenden Augen. Sein feingeschnittenen Züge lassen auf ein bunten Strauß Vorfahren aus Valian, Eschar und Rawindra schließen, die weißen ebenmäßigen Zähne auf eine gute Ernährung.

Schelmisch lachend offenbart sich der Fremde als Sandobar der Seefahrer. Die Gildenmitglieder kommen rasch zu dem Schluß, daß es sich um einen herrlichen Scherz gehandelt hat, und lachen mit. Lonnis Tyrfel begrüßt den berühmten Schariden und übergibt ihm das Kommando für die Reise. Sandobar kappt das letzte Haltetau mit seinem Säbel und unter den munteren Klängen von „*Das kann doch einen Albai nicht erschüttern*“, beginnt die Reise. Die Götter scheinen dem Vorhaben geneigt zu sein, denn die See ist ruhig, und die Sonne strahlt vom Himmel.

Einige Zeit später - der Chor singt, das Buffet ist zur Hälfte geplündert, und Uda-Sulwenn kommt kaum mit dem Nachschenken der Gläser nach - schreitet SK Kiae zur Untat. Das genaue Geschehen hängt von den Ereignissen in der »*Sturmfreien Bude*« ab:

Haben die Schurkinnen dort bereits eine SK angegriffen, und hat sich Llarynx ap Stemjern schützend vor sie geworfen, so spricht Sandobar Anja Karasowa an (er hat eben ein Faible für schöne Frauen). Sie unterhalten sich, sie bittet ihn um einen Gefallen, er stimmt zu. („*Für eine schöne Frau tue ich fast alles.*“) Sie knallt einmal mit ihrer Peitsche (wer

betäubt ins Wasser fällt, wacht wieder auf) und verwandelt sich anschließend in SK Kiae. Während Sandobar noch halb entsetzt, halb fasziniert zusieht, schlingt sie ihre Peitschenschnur mit einem Schlag um seinen Hals. Er fällt auf die Knie und greift sich würgend an die Kehle. SK Kiae ruft: „*[Name der enttarnten Freundin]! Ich weiß, daß du Sailmor [Gottheit] bist. Übergib mir deinen Sternsplitter, oder diesem hübschen Mann hier wird es schlecht ergehen!*“ Weigert sich die Freundin, entreißt SK Kiae Sandobars Sternsplitter mit den Worten: „*Dann kann euch vielleicht dieser Krieger überzeugen, mir zu gehorchen!*“

War dagegen Llarynx das auserwählte Opfer, so spricht Anja Karasowa die enttarnte Freundin direkt an, knallt mit der Peitsche, verwandelt sich und verlangt den Sternsplitter der SK. Als sie die Arme hebt und die schwarzen Energiekugeln aus ihren Armreifen auf die (erste) erkannte SK bzw. Freundin schießen, wirft sich Sandobar heldenhaft dazwischen und fängt den Angriff ab. Auch er ist vom Peitschknall zu Boden geschleudert worden, hat sich aber rechtzeitig wieder erholt.

Aus dramaturgischen Gründen bleiben die Freundinnen von der betäubenden Wirkung der Peitsche verschont. Andere Passagiere oder Mannschaften, die nach dem Peitschknall noch auf den Beinen - und auf Deck - stehen, springen in Panik über Bord. Die meisten sind jedoch bewußtlos. Einige sind auch unfreiwillig ins Wasser gefallen. Einer dieser Unglücklichen ist - deutlich hörbar - **Mynas Vater**. Er ruft um Hilfe, weil er nicht schwimmen kann, und muß gerettet werden. Nur noch Tigg von *Vanafreds Licht* steht auf den Vordeck, neben ihm sitzt Jorwen und reibt sich die Stirn. Sair klettert über die Reling zurück ins Schiff.

Was tun die Freundinnen? Wer rettet Mynas Vater? Lassen sie sich den Sternsplitter entreißen? Verwandeln sie sich vor ihrer Gegnerin und den drei Chormitgliedern? (Letztere schauen ihnen dann entgeistert zu, sagen aber vorerst nichts.) Vom Wasser aus kann man übrigens das Deck nicht einsehen.

SK Kiae erzählt, wie die Identität der SK herausgekommen ist, und daß sie als Sailmor-Kriegerin bestimmt einen besonders hell strahlenden Sternsplitter hat. Wurde SK Kentaur getötet, beschuldigt sie die SK außerdem wütend, für den Tod ihrer Freundin verantwortlich zu sein. Sie läßt sich aber nicht lange hinhalten und feuert ihre Armreifen auf das (erste) Opfer ab. Sobald **Morans Freundin** angegriffen wird, ruft **Sair** laut „*Halt!*“ und verwandelt sich. (SK Kiae hält tatsächlich inne.) Nach einem kurzen Blickwechsel verwandeln sich daraufhin auch die anderen beiden und geben sich als SK Stearljos zu erkennen. Doch wer auch immer das beabsichtigte Ziel des Angriffs sein mag, getroffen wird Sandobar, und es entsteigt ihm ein pulsierend leuchtender, gebogener Sternsplitter. Bei diesem Anblick springt auch der angstschlotternde Matrose im Ausguck endlich ins Meer.

Das Pulsieren des wunderbaren Lichts wird schnell schwächer, und der schöne Sandobar wird in einen Kegel aus Finsternis gehüllt. Wenig später verformt er sich, zerfasert und dehnt sich schließlich zu einer düsteren, von schwarzen Blitzen durchzuckten Gewitterwolke aus. Mitten darin erhebt sich eine massige Gestalt. Das Wesen ist entfernt menschenähnlich, 3m groß und sehr breit-schultrig. Der Kopf gleicht dem einer Ziege mit Reißzähnen und gelbglühenden Augen. Es trägt einen Brustpanzer aus bleichen Knochenplatten mit einem schwarzen Pfeil darauf. Sein restlicher Körper ist ganz mit einem zottigen, schwarzbraunen Fell bedeckt. Seine Beine enden in schweren Hufen, die Hände sind grobe Klauen. Ein haariger Schwanz peitscht hin und her. „*Ich bin Sailmor Alaman - Krieger der Finsternis und der Vergänglichkeit! Und ich sehe nur Vergängliches um mich her!*“

Seine nächsten Worte sind: „*Erhebt euch, Sklaven! Ewig Alaman!*“ Haarfeine, blaue Blitze umzingeln alle betäubten Personen an Deck. Daraufhin richten sie sich steif auf und greifen die SK an - auch die Stearljos und sogar Kiae! Es sind **insgesamt 30**:

Alamans Sklave (verzauberter Mensch, Grad 0)

12 LP, 4 AP - OR - RW 60, HGW 60, B 16

Angriff: bloße Hand+6 (1W6-4 & Festhalten) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

Sklaven Alamans bewegen sich langsam und un gelenk, können aber dennoch eine Behinderung darstellen - vor allem, weil es unehrenhaft ist, sie zu töten! Gelingt einem von ihnen ein schwerer Treffer, so hält er die Kehle seines Gegenübers mit beiden Händen umklammert. Das verursacht bei einer SK zwar keinen Schaden, aber sie kann nun außer *Sailmor Kick* keine Wunderkraft einsetzen und erleidet **WM-4** auf WW:Abwehr. Mit einem **PW+10:HGW** kann sie sich losreißen (was als Aktion in der Runde gilt).

Die Gewitterwolke hat einen Durchmesser von vielleicht 3m. Es handelt sich um einen niederen Diener Alamans:

Schwarzer Blender (niederer Dämon, Grad 4)

- LP, 30 AP - OR - RW 90, HGW -, B -

Angriff: keiner - ABWEHR+14, RESISTENZ+15/15/15

Zaubern+15: *Blendende Blitze schleudern* (3 AP:Ws, Zd 1 sec, Rw 30m, Wd 6 h)

Bes.: löst sich bei 0 AP auf, immun gegen *Sailmor Kick*

Mit seinen *Blendenden Blitzen* kann der Dämon bis zu 10 Gegner gleichzeitig angreifen, was ihn aber pro Person 3 AP kostet. Wer getroffen wird, verliert **1 AP** und - wenn ihr WW:Resistenz gg. phsZ mißlingt - einen Teil ihrer Sehkraft; d.h., sie erleidet **WM-2** auf alle EW & WW, für die das Augenlicht benötigt wird. Mehrere solcher Treffer addieren sich! Wer in die „Wolke“ eintritt, wird ohne AP-Verlust des Dämons automatisch getroffen. Solange der Schwarze Blender lebt, fängt er alle Angriffe auf SK Alaman ab.

Sailmor Alaman (Chaos-Sailmor-Krieger, Grad 10)

30 LP, 70 AP - RR - RW 75, HGW 75, B 24

Angriff: Sailmor-Angriff+12 (s.u.), 2xKlaue+10 *(1W6+1), Schwanzhieb+10 (1W6 & 1W6 Gift) - ABWEHR+16, RESISTENZ+18/18/18

Zaubern+20: *Macht über Menschen* (special edition, Zd 5 sec), *Versetzen* (sich selbst um bis zu 50km)

Bes.: *Springen+18* (10m hoch & weit), *Schutz vor göttlicher Magie*

Seine Wunderkraft ist »*Alamans Pfeile - tötet sie*« (3 AP:Ws, Zd 5 sec, Rw 30m, Wb bis zu 3 Ws, Wd -, phs/man). Hiermit verschießt er aus seinen ausgestreckten Klauen und seiner buschigen Schwanzspitze schwarze magische Pfeile auf bis zu drei Gegner. („*Ihr sollt Alamans Pfeile zu spüren bekommen!*“) Schwere Treffer verursachen **2W6** Schaden und werfen die Getroffene **3W6m** zurück, auch wenn das Deck in der Richtung eher zu Ende ist. Bei der Landung auf festem Boden erleidet die Getroffene nochmals **1W6** Schaden. Ein leichter Treffer führt nur zum Verlust von **1W6+2 AP**. Bewußtlose Menschen u.ä. Wesen - und zwar alle in 15m Umkreis - kann er mit seiner *Macht über Menschen* zu Alamans Sklaven machen, d.h. unter einen magischen Bann zwingen und ihnen Befehle erteilen.

Spätestens nach dem ersten Angriff von SK Alaman auf Morans Freundin verwandelt sich **Sair** - gefolgt von den restlichen SK Stearljos.

Hat SK Kiae noch nicht den bzw. alle gewünschten Sternsplitter gesehen, bleibt sie am Schauplatz und versucht weiter, an ihre Opfer heranzukommen, was ihr aber nicht gelingt. Bei dem Gedränge der von SK Alaman verzauberten Marionetten kann sie keine Rundumschläge mit ihrer Peitsche führen. Hat SK Kentaur die letzte Episode (ungeheilt) überlebt, kann SK Kiae in dieser Episode getötet oder geheilt werden. Andernfalls flieht sie entweder durch die Luft oder mit einem Sprung in die große, leere Wassertonne, an deren Boden - unter einem Stück Segeltuch - ein Hexagon gezeichnet ist.

Nach dem Sieg über SK Alaman sacken alle Sklaven Alamans wieder bewußtlos zusammen. Nun stehen sich die SK der Dheis Albi und die SK Stearljos gegenüber. Beide Gruppen kennen jetzt die Identität der jeweils anderen. Die SK Stearljos geben sich recht kühl und abweisend. Sie wollen mit den SK dieser Welt noch immer nichts zu tun haben. („*Eure Ziele sind anders als unsere. Kommt uns nicht in die Quere.*“ „*Wir suchen hier nur unsere Königin, die einzige Dame im Multiversum, für die es sich zu kämpfen lohnt.*“ „*Wenn wir sie gefunden haben, werden wir wieder auf unsere Welt zurückkehren.*“) Nur **SK Realtroidai** erkundigt sich nach dem Befinden von Morans Freundin und scheint einer Zusammenarbeit nicht völlig abgeneigt zu sein. Sie wird aber von den anderen beiden zurückgepiffen. Bevor die übrigen Gäste und Seeleute wieder zu sich kommen, verwandeln sie sich zurück.

Zwischenspiel: Keine Geheimnisse mehr

Von nun an ist es für die Freundinnen praktisch unmöglich, Sair, Tigg oder Jorwen allein zu sprechen. Die drei gehen ihnen sogar etwas aus dem Weg. Auf keinen Fall lassen sie sich auf Gespräche über den Kampf der Sailmorkriegerinnen ein. Tigg distanziert sich von der großen Schwester: „*Na und? Was ist schon ein Flirt? Vorbei ist vorbei, [Spitzname].*“ Nur Sair scheint offensichtlich immer noch Sympathie (oder mehr?) für Morans Freundin zu empfinden und ist sogar bereit, mit den Freundinnen reden. Er steht aber zur Sache der SK Stearljos loyal genug, um das von den beiden anderen beschlossene Kontaktverbot einzuhalten - zumindest eine Zeitlang.

Entwickeln die Spielerinnen eine gute Idee, wie Morans Freundin heimlich mit Sair Kontakt aufnehmen kann, sollte sie auch durchführbar sein. Wenn nicht, dann klappert es einige Tage später abends bei ihr am Fenster (im ersten Stock). Draußen hängt Sair am Fensterbrett und grinst etwas gequält. Läßt sie ihn ein? Wenn ja, bittet er sie, dieses Treffen vor Tigg und Jorwen geheimzuhalten, und erzählt ...

„*Eure Welt, Midgard, ist nicht unsere Heimat, selbst wenn auch hier Wesen wie wir leben. Elfen nennt ihr sie. Wir nennen uns Alfar. Wir kommen von einer weit entfernten Welt, Realtaileann, das heißt Sternenschönheit. Sie war wunderschön, voller Leben, voller Freude, voller Musik. Dort gab es keine grelle Sonne und keinen bläulichen Mond. Nur der sanfte Glanz unzähliger Sterne erleuchtete die Ozeane, Hügel und Wälder und strahlte mit dem Zauber unserer kristallinen Städte um die Wette.*“

Er hält inne und senkt den Kopf.

„*Aber Realtaileann gibt es nicht mehr. Der Verschlinger der Welten hat sie erobert und alles Leben ausgelöscht, so wie er es schon mit vielen Welten zuvor tat. Er zieht durch das Multiversum und entreißt allen Lebewesen die Sternsplitter, das Leben. Wir haben versucht, unsere Welt zu beschützen, doch der Gegner war einfach zu stark. Alle verloren ihre Sternsplitter, und mit den Sternen erlosch auch das Leben. Nur unserer Königin gelang es, heimlich zu fliehen. Schließlich gaben wir den hoffnungslosen Kampf auf und folgten ihrer Spur bis zu eurer Welt. Seit unserer Ankunft rufen wir nach ihr, aber sie hat sich noch nicht gemeldet. Wir befürchteten schon, sie hätte es nicht geschafft, doch vor kurzem spürten wir einen Hauch ihrer Kraft. Vielleicht ist sie irgendwo ganz in der Nähe. Wenn wir sie gefunden haben, unsere Königin der Sterne, dann werden wir mit ihr zurückkehren und unsere Welt zurückerobern.*“

Sair fügt hinzu, daß der Verschlinger der Welten derjenige sei, den sie als Æar-Xan kennen würden. Vielleicht hätte sich ihre Königin deshalb nach *Midgard* geflüchtet, um den Kampf hier fortzuführen? Fragt die Freundin nach der Herkunft der Elfen *Midgards*, weiß Sair nur zu erzählen, daß

vor langer Zeit einmal eine Gruppe Alfar von *Realtaileann* ausgezogen sei, um „*Welten zu erforschen, die nie ein Elf zuvor gesehen hat.*“ Den Namen „*Norne*“ hat Sair noch nicht gehört, erklärt aber, daß dieses Wort „*Die Einsame*“ bedeuten würde. Auch den Geist der Freiheit kennt er nicht. Er versucht übrigens weiter, Morans Freundin für sich zu gewinnen, da er sich inzwischen ehrlich verliebt hat.

Irgendwann während des Gesprächs klopft ein **Elternteil** an die Tür. („*Tochter, ist da jemand bei dir? Was ist da los? Jungensbesuch? Um diese Zeit? Wer ist es?*“ usw.)

Episode sechs Königin der Sterne

Im Schlangenmond bricht der Sommer mit Macht aus. Bald ist wieder **Xanstid** - am 14. & 15. dieses Mondes -, die Zeit der großen Sommerfayre in *Deorstead*. In *Loghwood* ist für den 14. ein Klosterfest geplant, zu dem die *Deorsteader* und Einwohner umliegender Dörfer herzlich eingeladen sind. Die Anwesenheit des Chores *Vanafreds Licht* hat *Rowane* als Anlaß genommen, ein **Singspiel** zum albischen Schöpfungsmythos zu schreiben. Früher wurde in der Stadt jedes Jahr von Mitgliedern der *Vraidosgemeinde* ein Theaterstück zu diesem Thema aufgeführt. **Morans Freundin** hat noch einen Grund, *Xanstid* sehnsüchtig zu erwarten: Ist dies doch die Zeit, zu der ihr Liebster zurückerwartet wird.

Das abendliche Singspiel soll Hauptprogrammpunkt des Festes werden. *Rowane* übt es mit den Schulkindern bereits ab Beginn des Schlangenmondes ein. Spätestens dabei erfahren die Freundinnen also den Schöpfungsmythos ihres Landes. *Vanafreds Licht* stellt natürlich den Chor, aber einzelne Mitglieder können auch bestimmte Rollen übernehmen. Für die Freundinnen sind ebenfalls Rollen zu haben. Es folgt eine Liste möglicher Rollen samt der jeweiligen Interessenten, mit denen sich die Freundinnen darum streiten können:

Æd/Æar-Xan	kein Interessent
Xan	Sair (zum Æd-Darsteller bei der Probe: „ <i>Hey, Eddy, rück den Wälzer raus, oder es gibt Saures!</i> “)
Dwyllan	kein Interessent
Thurion	Bloedeyn („ <i>Meine roten Haare passen so gut zu dieser Rolle.</i> “)
Irindar	Godyfrod Tyrfel („ <i>Als Aelfrodstor noch stand, habe ich diese Rolle immer gespielt.</i> “)
Vana	Faine („ <i>Schließlich bin ich die Schönste hier.</i> “)
Ylathor	Ulmeric („ <i>Ho ho! Seht mich an, ich bin Ylathor Ulmeric Skull ...</i> “)

Der 15-jährige, zänkische Godyfrod Tyrfel ist letztes Jahr auf die Schule in Loghwood gewechselt. Vorher lernte er in Aelfrodstor. Er ist der Neffe des bereits bekannten Würzkrämers. („*Das sage ich meinem Vater, und der sagt es dann deinem Vater.*“)

Inwieweit die Freundinnen mit ihren Bemühungen beim Streiten, Vorsprechen und Vorsingen Erfolg haben, entscheide die Spielleiterin anhand der vorgebrachten Ideen und/oder rollenspielerischen Leistung. Rollen, für die es keine Interessenten gibt, werden von Rowane mit Freundinnen besetzt. Schulkinder, die keine Rollen erhalten, werden gebeten, sich beim Verkauf von Speisen und Getränken während des Festes nützlich zu machen.

Übrigens wissen die Freundinnen nun, daß ihre Gegner zumindest einige ihrer Tarnidentitäten kennen. Treffen sie Vorsichtsmaßnahmen?

Das Klosterfest

Vermutlich fiebert **Bonnie** ihrem **Geburtstag** am 14., dem ersten Tag der Xanstid, bereits entgegen. Tatsächlich erlebt auch sie in der vorhergehenden Nacht eine Traumvision: Sie steht auf einem zinnenbewehrten Turm, und der strahlende Xan steigt aus der Sonne zu ihr herab. Bei Punkt 1) der Vorteilsliste erhöhen sich bei ihr sowohl **pA** als auch **Sb** um 1W6+2. Sie erwacht auf dem Fußboden mit einer Beule am Kopf, denn sie ist aus dem Bett gefallen.

Am **Vormittag** des Ljosdages fällt die Schule in Loghwood aus. Dafür findet die Generalprobe für die abendliche Aufführung statt. Für den Nachmittag werden die ersten Festgäste aus der Stadt erwartet. Einige Mönche bereiten schon ein Spanferkel vor. An vielen Orten des Klosters herrscht heute rege Betriebsamkeit, aber weil alle soviel zu tun haben, achtet niemand auf einzelne Personen.

Die Bühne ist im Hof des Wandelgangs, vor der Kapelle und gegenüber des Wohngebäudes mit den Zellen der Klosterbrüder, aufgebaut. Rowane hat bereits für die Generalprobe ein Mitglied vom *Orden des arkanen Wissens* für die Spezialeffekte bei der Aufführung bestellt. Es ist wenn möglich ein geretteter **Dunkler Meister** aus dem letzten Abenteuer (nicht jedoch Cipocatl oder Kasim). Andernfalls ist es **Sa-raid NiConuilh**. Er bzw. sie unterstützt die eigene Magie mit ein paar speziellen Zaubersalzen (s. *Zirkus der Dunklen Meister*).

Während der Generalprobe bemerkt irgend jemand **Uibi Uibi** auf der Klostermauer balancierend. Läuft eine Freundin hin, springt das fröhliche Kind ihr lachend in die Arme. Wird die Kleine ermahnt, nicht wieder wegzulaufen, hält sie sich - vorerst - daran und schaut der Probe zu. Vielleicht spielt sie auch mit einem Säckchen Zaubersalz (arme Alpanu, aber mit Rauchsatz behandelte Waschbären eignen sich prima für Ablenkungsmanöver).

Blenden wir kurz um zur Gegenseite. Dieses Mal nehmen sich die Bösewichte (wieder) eine SK der Dheis Albi zum Ziel. Inzwischen sollten sie mindestens eine Alltagsidentität kennen. Sind ihnen mehrere bekannt, nehmen sie wenn möglich SK Xan aufs Korn, ansonsten diejenige, die den Dreifuß bei sich trägt (falls zutreffend) oder einfach nur die ihnen am gefährlichsten erscheinende.

Ob in dieser Episode **SK Kiae** oder **SK Kentaur** auftritt, hängt davon ab, welche der beiden die vorangegangenen Episoden ungeheilt überlebt hat. Trifft das auf beide zu, hat Æar-Xan hinter den Kulissen SK Kiae ihre Gunst und die Armreifen entzogen, so daß nur noch SK Kentaur übrig bleibt. Wer es auch ist, sie hat inzwischen mit **SK Minotaur** Verstärkung erhalten, genauer gesagt: von Æar-Xan verordnet bekommen, wegen wiederholter Unfähigkeit. Die beiden kommen aber nicht gut miteinander aus und arbeiten nicht zusammen. SK Minotaur hält ihre Kollegin für unfähig, und SK Kiae/Kentaur ist sauer über die Konkurrenz. Sie besteht darauf, es zuerst zu versuchen, und befiehlt SK Minotaur, sich im Hintergrund zu halten.

Der Ljosdag im Schlangenmond ist gleichzeitig der Tag der Sommersonnenwende. Zu dieser Zeit wirken Artefakte des Großen Ho besonders stark, und die Königin im **Dreifuß** erhält neue Kraft. Das bemerken die SK Stearljos. Sie spüren deutlich die Nähe ihrer Königin. Der Dreifuß ist denn auch entscheidend für das weitere Geschehen, das zu Beginn einer kurzen Probenpause einsetzt:

1a) Wenn die große Schwester den Dreifuß zu Hause gelassen hat, so hat Uibi Uibi ihn wieder an sich genommen. In diesem Fall bemerkt **Rayna** mit einem **EW:Gefahr spüren** (sonst Alpanu), daß Uibi Uibi in Gefahr ist. Machen sich die Freundinnen auf die Suche, treffen sie im Obstgarten des Klosters auf die Kleine - im wahrsten Sinne des Wortes, denn sie läuft ihnen direkt in die Arme, verfolgt von Tigg und Jorwen. („*Das Kind hat etwas, das uns gehört.*“)

1b) Hat eine Freundin den Dreifuß bei sich, bittet Jorwen sie, ihn gleich im Obstgarten zu treffen. Dort tritt dann auch Tigg aus dem Schatten, und beide verlangen die Herausgabe des Dreifußes, da er ihnen gehören würde.

Der **Obstgarten** liegt etwas abgelegen hinter dem Hospital und einigen Gewächshäusern. Im Norden wird er von der Klostermauer begrenzt. Er ist zu dieser Zeit ansonsten menschenleer. Weigern sich die Freundinnen, den Dreifuß herzugeben, ziehen die zwei verärgert ab, weil sie ihre Besitzansprüche nicht beweisen können.

Nicht lange nachdem die Sternenkrieger gegangen sind, tritt SK Kiae/Kentaur auf. Sie trägt einen Haufen Kettchen und Lederschnüre mit verschiedensten Anhängern, Federn, Perlen und kleinen Säckchen um Hals und Handgelenke. Es sind Amulette & Talismane, die ihr noch einmal **WM+2** gg. alle Wunderkräfte geben. („*Diesmal habe ich mich gut vorbereitet.*“) Die Schurkin sagt ihrem ausgewählten Opfer unter den Freundinnen auf den Kopf zu, daß sie Sailmor [Gottheit] sei und daß sie als Anführerin bzw. Stärkste der Sailmor-Kriegerinnen einen ebenmäßigen Sternsplitter haben muß. Daraufhin verwandelt sie sich und verlangt: „*Gibst du mir deinen Sternsplitter freiwillig, oder muß ich*

erst deine Freundinnen und dieses Kloster vernichten?“ Erweisen sich die SK als unwillig und widerspenstig, greift SK Kiae/Kentaur sie mit Rundumschlägen ihrer Peitsche an (SK Kentaur hat sie von Kiae „geerbt“).

Ist es SK Kentaur, oder sind die Spielerinnen sehr schießwütig, tritt die Schurkin bereits verwandelt auf.

Nach einem ersten Schlagabtausch greift SK Kiae/Kentaur zu ihrer neuen Superwaffe. Es ist ein **Zauberstab** mit einer special edition von *Auflösung* (Zd 1 sec, Rw 30m, Wb 3m Uk, Zaubern+20). Die Kugel entsteht direkt um ein Ziel innerhalb der Reichweite und bewegt sich mit ihm. Ein WW:Resistenz gg. phkZ muß gelingen, um die Kugel abzuschütteln. Solange die Wirkungsdauer nicht abgelaufen ist, kann die Kugel mit B24 bewegt werden und fängt ein langsames Ziel mit einem erneuten EW:Zaubern wieder ein. Pro Runde sind ein EW und ein WW erlaubt.

Eure Gegnerin zückt einen kurzen, schwarzgoldenen glänzenden Stab. Sie deutet damit auf einen Apfelbaum und ruft: „*Aufgepaßt!*“ Der Baum wird in ein unheimliches grünes Leuchten getaucht, während sich um den Stamm und die unteren Äste eine 3m durchmessende Kugelhülle aus giftgrün funkelnden, sich wie Würmer windenden Lichtfäden bildet. Das Schauspiel hält jedoch nicht lange an, denn schlagartig fällt die Sphäre in sich zusammen - und hinterläßt nur eine feine Staubwolke über einem flachen Krater, in den die Krone des Apfelbaumes krachend stürzt. „*Sailmor [Gottheit]! Wenn du nicht willst, daß ihr und alles andere hier zu Staub zerblasen werdet, dann laß mich deinen Sternsplitter nehmen!*“

Lassen sich die SK von der Demonstration nicht beeindrucken, wählt sie als nächstes Ziel eine SK, aber nicht ihr ausgewähltes Opfer. (Wenn die Spielerinnen sehr schießwütig sind, unterbleibt das Baumfällen.) Sobald die Kugel um eine zufällig ausgewählte Anwesende entstanden ist, ruft SK Kiae/Kentaur: „*Nicht bewegen! Sonst lasse ich die Sphäre zusammenfallen, und dann wird alles, was darin ist pulverisiert. Und was euch angeht: Wagt es nicht, mich anzugraben! Wenn ihr das tut, verliere ich meine Konzentration, und die Sphäre fällt auch zusammen.*“ Ein erfolgreicher **EW:Zauberkunde** bestätigt diese Behauptungen (die Spielerin würfelt). In diesem Augenblick erscheinen die **SK Stearljos** auf dem Dach des Hospitals. Sie erkennen, daß ein Angriff auf die Schurkin gefährlich ist, und SK Realtroïdai ruft das notfalls auch den Freundinnen zu. „*Du hast zwei Minuten Zeit, dich zu entscheiden*“, fährt SK Kiae/Kentaur fort, „*dann endet der Zauber, und deine Freundin löst sich in nichts auf. Also, was ist? Die Zeit läuft.*“

Kämpfen die SK weiter, setzt die Schurkin ihre *Auflösung* gnadenlos ein. Der Zauber kann allerdings keine ebenmäßigen Sternsplitter vernichten, und so bleibt von einer aufgelösten SK nur ihr Sternsplitter übrig. In diesem Fall kommt es zu der untenstehenden Szene **3a**.

Gibt die SK nach, läßt SK Kiae/Kentaur die Kugel der *Auflösung* harmlos erlöschen, setzt ihre Armreifen ein und entreißt den Sternsplitter. Dieser Sternsplitter ist wunderschön und ebenmäßig. Er strahlt in der Farbe der entsprechenden Gottheit und ähnelt dem dazugehörigen Symbol. SK Xans Splitter gleicht einer großen, leuchtenden Schneeflocke oder einer strahlenden Miniatursonne. Er verliert seine Leuchtkraft nicht, und es entsteht kein Monster. Die SK verwandelt sich zurück und sinkt reglos zu Boden. SK Kiae/Kentaur geht auf sie zu, doch als sie gerade neben ihr steht und den Sternsplitter nehmen will, geschehen mehrere Dinge rasch hintereinander:

Plötzlich rast ein rotgleißendes Lichtgeschloß auf eure triumphierende Gegnerin zu und trifft sie. Sie sinkt bewußtlos zusammen, ihr Zauberstab zerbricht, und herausquellen giftgrüne Lichtfäden, die sich zu einer gefährlich flackernden Kugelhülle um Sailmor [Kiae/Kentaur], eure Freundin und den Sternsplitter formt. Zwischen Hospital und Klostermauer tritt eine neue Kämpferin hervor: eine 2m große, kräftige Minotaurin mit rotbraunem „Stier“-kopf. Ihr dunkelroter, enganliegender Overall läßt das Spiel ihrer beachtlichen Muskeln erkennen. An den Unterarmen trägt sie dunkelgraue Metallreifen, die mit einem goldgelben und einem roten Edelstein verziert sind. Sie hält eine große, silberne Armbrust im Anschlag, auf der ein rotglühender Lichtpfeil pulsiert. „*Vielen Dank für die Vorarbeit!*“ sagt die Minotaurin mit grollender Stimme. Dann beginnt die Kugel der *Auflösung* zu schrumpfen.

Der Ablauf des weiteren Geschehens hängt wieder davon ab, wo sich der **Dreifuß** befindet:

2a) Ist er bereits in der Kugel, fällt sie zusammen, bevor jemand eingreifen kann.

2b) Ist er weder in der Kugel noch bei einer SK, so läuft **Uibi Uibi** damit auf die Kugel zu und erreicht sie auch, sofern sie niemand mit einem PW+(Entfernung in Metern):RW daran hindert. „*Stern, Stern!*“ ruft die Kleine lachend.

Wer schnell genug reagiert und in die Kugel springt, kann eine Person - samt ihrem Sternsplitter - aus der zusammenbrechenden Zone der *Auflösung* retten. Jeder steht aber nur ein Versuch zu. Damit die Rettung gelingt, muß einer SK ein **PW+(Entfernung in Metern):RW**, ein **EW:Springen** und ein **WW:Resistenz** gg. phkZ (Zaubern+20) - in dieser Reihenfolge - gelingen. Mißlingt der PW, reagiert sie zu spät. Mißlingt der EW, springt sie daneben. Mißlingt der WW, schafft sie es nicht mehr rechtzeitig, die Kugel zu verlassen.

Die Kugel fällt auf jeden Fall sofort zusammen, sobald sich der Dreifuß in ihr befindet.

3a) Fällt die Kugel zusammen, wenn noch SK bzw. Freundinnen im Inneren sind, gibt es eine schwarze Explosion, und alle Anwesenden erleben ein kurzes Gefühl, das von der

Gottheit der „aufgelösten“ SK abhängt (Xan: Schwarz vor Augen, Dwyllan: Mund wird trocken, Thurion: Es läuft eiskalt den Rücken herunter, Irindar: Schwächeanfall, Knie geben nach, Vana: Herz setzt einen Schlag aus). Die SK sind verschwunden, doch über dem entstandenen Krater schweben ihre Sternsplitter und leuchten in der jeweiligen Farbe. (SK Kiae/Kentaur hatte keinen Sternsplitter.)

3b) Wird eine Freundin, die bereits ihren Sternsplitter verloren hat, rechtzeitig aus der Kugel geholt, bleibt sie bewußtlos. Der strahlende Sternsplitter schwebt kurz über ihrem Kopf, doch sie atmet kaum noch. SK Kiae ist ebenfalls ohnmächtig, wenn sie gerettet wurde. Beide lassen sich nicht aufwecken.

In beiden Fällen liegt die endgültige Rettung bei Uibi Uibi und dem Dreifuß des Großen Ho. Das Abenteuer geht weiter, sobald die beiden mit einem Sternsplitter zusammenkommen. Dies kann auf verschiedene Weise bewerkstelligt werden:

4a) Ist Fall **2a** eingetreten, erreicht Uibi Uibi im Augenblick der Explosion die Kugel (es ist kein normales Kind). Gleiches gilt, wenn die Kugel zusammengefallen ist, weil eine SK, die den Dreifuß bei sich trug, sie erreicht hat. Es geht also direkt nach der Explosion mit Szene **5a** weiter.

4b) Hat eine SK außerhalb der Kugel den Dreifuß bei sich, schwebt Saimor Uibi Uibi in ihrem niedlichen, türkisilbernen Outfit mit den Sternsplittern in den Händen über dem Krater. Die Arme ausgestreckt, schwebt sie auf die SK mit dem Dreifuß zu. Sobald die SK die Splitter oder ihre Trägerin berührt, kommt es zu der Szene **5b**.

4c) Hat eine SK im Fall **2b** Uibi Uibi mit dem Dreifuß davon abgehalten, die Kugel zu erreichen, steht das kleine Kind nach der Explosion staunend da und tappt dann langsam auf einen Sternsplitter zu. Bevor es ihn erreicht, ruft SK Minotaur: „*Halt! Nicht so hastig! Keinen Schritt weiter, oder ich schieße auf die Kleine! Der Sternsplitter gehört mir.*“ Uibi Uibi läßt sich nicht beirren, und SK Minotaur schießt. Wird der Schuß abgefangen - z.B. indem sich jemand mit einem **PW+(Entfernung in Metern):RW** dazwischen wirft - geht Uibi Uibi weiter, erreicht den Sternsplitter und löst Szene **5a** aus. Trifft der Schuß dagegen, kommt es zu Szene **5c**.

5a) Im Krater steht Uibi Uibi. In beiden Händen hält sie den bronzenen Dreifuß, den Madame N alias NaoKo euch geschenkt hat. Daraus strömt ein silberhelles Leuchten, das mehr und mehr zu einer menschenähnlichen Gestalt zusammenfließt. Als der helle Glanz nachgelassen hat, steht dem kleinen Kind eine wunderschöne Elfe gegenüber. Ihr Haar ist zu drei langen Zöpfen geflochten und glänzt heller als alles Silber der Welt. Auf dem Kopf trägt sie eine mit pastellfarbenen Edelsteinen besetzte Tiara. Ihr langes, weites Gewand und der wallende, schleierartige Umhang sind in verschiedenen Grüntönen gehalten. Sie ist nicht größer als ihr und

scheint auch nicht viel älter zu sein. Ein feines Leuchten geht von ihren filigranen Händen und dem feingeschnittenen Gesicht aus, das besonders in ihren großen, grauen Augen liegt, die sie euch nun zuwendet.

5b) Wie 5a, nur daß Uibi Uibi und die Elfe nicht im Krater stehen und die Sternsplitter zwischen ihnen schweben.

5c) Wie 4b, nur daß die Sternsplitter noch im Krater bzw. über ihren Besitzerinnen schweben.

Die Königin erscheint

Bevor sie etwas sagen kann, springen die SK Stearljos mit dem Schrei: „*Die Königin! Sie ist es!*“ herbei. Sie fallen vor ihr auf die Knie. „*Oh, Königin der Sterne, endlich haben wir dich gefunden!*“ Von ihren Gefühlen überwältigt, vermögen die drei Elfenkriegerinnen ihre Tränen nicht zurückzuhalten. Auch die Königin ist gerührt.

„*Ich danke und begrüße euch, meine tapferen Saimorkriegerinnen. Wohl habe ich eure Rufe gehört, allein, ich war noch nicht stark genug, mich zu offenbaren. Denn jetzt kann auch unser Feind mich aufspüren, und ich war von der Flucht geschwächt. Doch nun bin ich wieder gestärkt. Das verdanke ich auch der Magie dieses Artefaktes*“, - sie weist auf den Dreifuß - „*das eng mit unserem Volk verbunden ist.*“

Sobald sich die Königin zu erkennen gegeben hat, ergreift **SK Minotaur** wütend die Flucht. Sie rennt in den Gartengeräteschuppen von Bruder Ywain, schlägt die Tür hinter sich zu und versetzt sich.

Die SK Stearljos wollen sich sofort mit ihrer Königin auf den Weg nach *Realtaileann* machen, um ihre Welt zurückzuerobern. Mit der Banríon *Realtaín* an ihrer Seite fühlen sie sich unbesiegbar. Die Königin ist jedoch nicht ganz dieser Meinung. Sie ist der Ansicht, daß alle Kräfte der Ordnung gegen den Verschlinger der Welten gebraucht werden. Die SK Stearljos bezweifeln das vehement und halten dagegen, daß er nur hier so stark wäre, weil dies offensichtlich seine Heimatwelt sei, würde er doch hier sogar als Schöpfergottheit verehrt. Den Menschen sei nicht zu trauen! Die Königin antwortet darauf nicht, sondern wendet sich an die SK der Dheis Albi:

„*Ich grüße auch euch, Saimor-Kriegerinnen von Midgard. Ich habe euch aus meinem Versteck beobachtet und weiß, daß ihr tapfere Streiterinnen für die Ordnung seid. Ihr dagegen kennt mich noch nicht. Ich bin die Banríon *Realtaín*, die Königin der Sterne von *Realtaileann*. Doch mein Blick wird oft auch auf diese Welt gelenkt, auf der ein Teil meiner Kinder lebt. Hier bin ich bei manchen Menschen und den Angehörigen meines Volkes als *Nathir*, die Allumfassende Schlange, bekannt.*“

Nathir dankt den SK und Uibi Uibi, weil sie dazu beigetragen haben, daß sie sich so lange vor dem Feind verborgen halten und erholen konnte. Aus diesem Grund erklärt sie sich auch bereit, den im Sterben liegenden SK ihre **Sternsplitter** (bzw. umgekehrt) **zurückzugeben**. Kraft ihrer Grünen Magie ist sie zu dieser lebensspendenden Tat in der Lage. Sobald ein Sternsplitter wieder mit seiner Besitzerin verschmolzen ist bzw. ihr Körper sich wieder um den Splitter geformt hat, erwacht sie - als unverwandte Freundin - aus ihrer Bewußtlosigkeit. Uibi Uibi gibt den Dreifuß her, wenn eine SK ihn der Königin übergeben möchte.

Die Königin erklärt anschließend, daß sie noch ein mächtiges Artefakt benötige, um gegen Æar-Xan antreten zu können. Die SK Stearljos halten das für unwichtig. („Wir sollten Realtaileann möglichst schnell befreien, jetzt, wo sich der Gegner gerade um eine andere Welt kümmert!“) Daraufhin erzählt Nathir ...

Die Legende der Sailmor-Kriege

„Meine Kinder - und auch ihr, Sailmor-Kriegerinnen von Midgard -, ihr müßt wissen, daß ich nicht aus Feigheit auf diese Welt geflohen bin. Ich verfolge ein wichtiges Ziel. Der Kampf der Sailmor-Kriegerinnen gegen die Mächte des Chaos hat nicht erst vor kurzem begonnen. Die Sailmor-Kriege begannen vor Urzeiten ...

Vor langer, langer Zeit drohte das Chaos, der Feind d-
len Lebens, des Lichts und der Ordnung, das Multiver-
sum zu verschlingen. Ein unruhiger Geist war auf unserer
Welt gefangen, sicher verwahrt unter dem Einfluß ord-
nender Kräfte. Dennoch gelang es ihm, der sich selbst
der Geist der Freiheit nannte, einige der unseren mit
Versprechungen von neuem Wissen und Macht dazu zu
verführen, ihn zu befreien. Gemeinsam zogen sie von un-
serer Welt fort. Wir maßten dem erst wenig Bedeutung
bei, schien der Geist der Freiheit doch in der Gefangen-
schaft seinen Frieden gefunden zu haben. Als wir be-
merkten, daß er unseren Talisman der Macht geraubt
hatte, war es bereits zu spät. Mein Volk konnte damals
noch nicht zwischen den Welten reisen, und ohne den
Talisman, der einen Großteil meiner wahren Macht er-
hielt, vermochte auch ich den Dieb weder aufzuspüren
noch ihm zu folgen. Wir erkannten, daß wir es mit einer
gefährlichen Chaosmacht zu tun hatten. Fortan sprachen
wir nur noch vom Dorch-namhaid, dem Dunklen Feind.

Eine Weile später erreichten mich Hilferufe von einer
fernen Welt. Sie kamen von einigen der unsrigen, die dem
Dorch-namhaid die Flucht ermöglicht hatten. Diese
Gruppe hatte das Böse im Wesen ihres Verführers er-
kannt, sich von ihm losgesagt und ihr neues Wissen um
die Verbindungen zwischen den Welten genutzt, mit mir
Kontakt aufzunehmen. Es gelang mir, zu ihnen nach
Midgard zu kommen, wo der Dunkle Feind sein Haupt-
quartier eingerichtet hatte, und sie vor seinen Schergen

zu beschützen. Derweil stürzte der Dorch-namhaid eine
Welt nach der anderen ins Chaos und schwang sich zur
größten chaotischen Macht im Multiversum auf. Überall
verschwanden die Sterne, und die Dunkelheit breitete
sich aus.

Mächtige Kämpfer des Lichts und der Ordnung - Sail-
mor-Kriegerinnen, wie ihr sagen würdet - traten damals
gegen die Kräfte der Dunkelheit und des Chaos' an. Der
Kampf tobte lange und über viele Welten. Den Kriege-
rinnen des Lichts gelang es schließlich unter großen
Opfern, den Dunklen Feind auf dieser Welt in der Mitte
des Multiversums in die Enge zu treiben. Die größte und
stärkste der Sailmor-Kriegerinnen stellte sich hier der
mächtigsten Inkarnation des Chaos. Es war ein gewalti-
ger Zweikampf. Die größte Sailmor-Kriegerin trieb ihren
Gegner bis an den Rand der Welt. Die auf beiden Seiten
freigesetzten Kräfte führten dazu, daß der Rand abbrach
und zum Begleiter Midgards, dem Mond, wurde. Dort
ging der Kampf weiter, und die größte Sailmor-Kriegerin
wäre unterlegen, hätte ich ihr nicht all meine restlichen
Kräfte geliehen. So vermochte sie endlich über das Cha-
os zu triumphieren. Sie bannte es, schloß es auf dem
Mond mit ihrer Macht der Ordnung ein und versiegelte
es für alle Zeiten. So wurde das Multiversum gerettet.

Viele grausame Schlachten wurden im Laufe der Sailmor-
Kriege geschlagen. Sie brachten große Umwälzungen
und Zerstörungen mit sich, doch führten sie letztlich zum
Sieg des Lichts und der Ordnung. Nur unser Talisman
blieb unauffindbar. Ob er gemeinsam mit dem Dunklen
Feind unterging oder irgendwo auf dieser Welt ver-
schollen ist, vermag niemand zu sagen. Er enthielt das
Licht der Ordnung, das uns so lange die Kraft gegeben
hatte, unsere Welt zu beschützen. Nun aber ist das Chaos
im Multiversum wiederauferstanden, und das Fehlen des
Talismans war schuld daran, daß wir Realtaileann nicht
gegen den Verschlinger der Welten verteidigen konnten.
Deshalb bin ich hierher gekommen.“

Während der Erzählung kann den SK auffallen, daß Güte
und Milde offensichtlich nicht zu den hervorstechendsten
Eigenschaften der Königin der Sterne gehören. Sie ist eben-
so schön wie kämpferisch und entschlossen, das Chaos in all
seinen Ausprägungen endgültig zu besiegen. Dabei scheint
sie jedoch sehr besonnen vorzugehen.

Vermuten die SK, daß es sich beim Verschlinger der Welten
und dem Dunklen Feind um ein und dieselbe Macht handeln
könnte, vermag Nathir diese Befürchtung weder zu bestäti-
gen noch zu dementieren. Auf die Frage, wie Æar-Xan in
das Bild passe, antwortet sie: „Æar-Xan versucht, alle
Sternsplitter in seine Macht zu bekommen. Ob dies einem
guten oder bösen Zweck dient, vermag sich mir nicht zu er-
schließen, aber wenn das Vorhaben gelingt, wird das Multi-
versum in die ewige Finsternis des Chaos' gestürzt. Solange
jedoch das Licht der Ordnung noch irgendwo leuchtet, ist
unser Kampf nicht verloren.“ Gefragt, wer denn die **größte
Sailmor-Kriegerin** gewesen sei, antwortet sie: „Gestalten

in den Mythen und Legenden unseres Volkes erhalten immer nur Beinamen oder Titel. Nichts anderes ist auch der Geist der Freiheit oder der Verschlinger der Welten. Wahre Namen bergen zu viel Gefahr in sich, um sie zu verbreiten.“

Nathir bittet die SK, ihr bei der Suche nach dem Talisman zu helfen, denn ohne ihn wäre sie nicht stark genug, um den Kampf gegen die Mächte des Chaos aufzunehmen. Sie beschreibt das Artefakt als einen großen, eiförmigen grünen Edelstein von 20cm Länge. Sie ist sich sicher, daß es irgendwo auf *Midgard*, wahrscheinlich sogar in nächster Nähe verborgen liegt. Die SK Stearljos erklären sich bereit, beim nächsten Konzert nach dem Talisman zu „rufen“, so wie sie nach ihrer Königin gerufen haben.

Die Königin fragt die SK Stearljos, warum sie hier in Gestalt von jungen männlichen Menschen auftreten würden. SK Realslaneoir antwortet, daß es in diesem Land zu gefährlich wäre, sich als Elf zu zeigen, und SK Realdéanamh fügt mit schiefem Lächeln hinzu, daß es immer besser sei, als Mann aufzutreten, wenn man eine Frau suchte.

Schließlich zieht sich Nathir, gefolgt von den SK Stearljos, in die Wälder der Umgebung zurück. Sie will sich ausruhen und orientieren. Sie kann sich auch ohne Hexagon *versetzen*, tut dies aber nur, um unhöflich nachspionierenden SK zu entkommen. Das Singspiel am Abend sollte ein voller Erfolg werden, auch wenn Alwyn, Cuthbert und Corwyn etwas herumpöbeln. Nur Moran ist immer noch nicht wieder da ...

Episode sieben

Endlich wieder glücklich sein

Gegen Ende des Schlangenmondes kündigt Seanlyn an, daß *Vanafreds Licht* Deorstead bald verlassen würde. Für den **8. Tag im Feenmond** wird das Abschiedskonzert des Chores angesetzt. Danach wollen die neun nach Haelgarde weiterreisen, um auch dort für den Wiederaufbau ihres Klosters zu singen. In der Zwischenzeit versucht **Sair** ein- oder zweimal, Morans Freundin seine Liebe zu erklären. Er sagt ihr auch, daß er so eine Ahnung hätte, daß *Midgard* bald zu einem Schlachtfeld würde, und die SK unmöglich gewinnen könnten.

Im Bekanntenkreis der Freundinnen gibt es nur eine, die am Tag des Konzerts **Geburtstag** hat: Vanora NiConuilh (Rangard wurde am Tag nach Xanstid wiedergeboren). Sie ist aber zu bescheiden, um das von sich aus zu erwähnen. Sie wird übrigens erst 15. An diesem Datum ist **Vraidostid**, einer der Feiertage der Bruderschaft des Träumers. Das wissen jedoch nur Angehörige der ehemaligen Vraidosgemeinde in Deorstead auf Anhieb, also Rowane und Vanoras

Mutter. Selbst Großvater Wystan muß erst überlegen und nachschlagen; gleiches gilt für die Lehrer.

Auch Æar-Xan ist das Wiedererscheinen der Banríon Realtaín nicht verborgen geblieben. Er braucht jedoch etwas Zeit, sich auf die Konfrontation mit ihr vorzubereiten.

Das Konzert

Zeit und Ort des Konzerts werden per Mundpropaganda in der Stadt verbreitet. Als besonderes Abschiedsgeschenk wird *Vanafreds Licht* gemeinsam mit dem Barden **Llarynx ap Stemjern** auftreten, dessen Name auch in Deorstead berühmt ist. Stattfinden soll das Ereignis im öffentlichen Viertel des Stadtparks, auf der großen Gartenbühne von *Des Königs Faß*. Dort steigt auch Llarynx am Abend zuvor ab.

Schon vor Beginn des Konzertes ballen sich dunkle Wolken über der Stadt zusammen. Ein Gewitter scheint im Anzug zu sein. Leichte Windböen kommen auf, doch zum Glück regnet es nicht. Am frühen Abend versammelt sich eine große Menschenmenge im Park vor der Bühne. Eine gespannte Erwartungshaltung macht sich breit. Auch eure Eltern, Geschwister und Freunde sind gekommen. Nur Moran fehlt.

Endlich betreten die Sängerinnen und Sänger von *Vanafreds Licht* unter großem Applaus die Bühne. Seanlyn erklärt noch einmal, daß dies ihr Abschiedskonzert sein wird, und kündigt dann ihren Ehrengast an: Llarynx ap Stemjern, die Lerche des Nordens! Auf seiner Harfe stimmt der Barde das erste Lied des Abends an. Es ist Abt Eanhreds Lieblingslied: *Brüder zur Sonne, zu Xan!* Darauf folgt eines von Tiggs Liedern, mit denen die drei SK Stearljos nach dem Talisman rufen: *Das Licht des Lebens*. Uibi Uibi wird unruhig. Sie zupft eine neben ihr sitzende Freundin am Kleid und sagt: „*Uibi, Uibi*“, als plötzlich ...

Ein roter Lichtblitz trifft die Harfe des Barden, die in einer grellen Explosion vergeht. Llarynx wird ohnmächtig auf die Holzbretter der Bühne geschleudert, und Sailmor Minotaur springt von hinten auf die Bühne. Sie feuert einen zweiten Schuß aus ihrer silbernen Armbrust knapp über die Köpfe des Publikums hinweg und ruft: „*Ich will endlich den Sternsplitter! Und dieses Mal werde ich ihn auch bekommen, denn niemand kann mich daran hindern!*“

Die SKT versucht, an die von ihr erwählte SK heranzukommen, doch Sair, Tigg und Jorwen verwandeln sich jetzt auf offener Bühne und liefern sich einen Schlagabtausch mit SK Minotaur. („*Niemand stört ungestraft unser letztes Konzert!*“) Dies gibt den SK der Dheis Albi Zeit, sich irgendwo ungesehen zu verwandeln. Währenddessen erscheint auch die Königin der Sterne auf der Bühne, um ihren SK notfalls

beizustehen. Die tiefhängenden Wolken werden noch dunkler und bedrohlicher.

Kurz darauf - spätestens nachdem SK Minotaur den zweiten Treffer von SK Xans *Licht der Sonne* erhalten hat - fahren **schwarze Blitze** aus dem Himmel ins Publikum. Viele verlieren ihre Sternsplitter, die alle recht schnell verglühen. Manche steigen in den Himmel auf, andere verwandeln ihre Besitzer zu menschlichen Monstren - bestienhaften Schatten ihrer selbst, die durch den Park und die anliegenden Straßen schleichen. Das läßt endlich eine **Panik** ausbrechen, denn bisher haben die Leute noch geglaubt, es würde alles zur Show gehören. Die verwandelten Besucher gehen aufeinander und auf die Fliehenden los, bei dramaturgischem Bedarf aber auch auf die SK.

OrcaAlbai (Menschenähnlicher, Grad 1)
12 LP, 6 AP - OR - RW 50, HGW 65, B 24

Angriff: bloße Hand+5 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

In KanThaiPan nennt man diese Wesen OrcaMurai, besonders große Exemplare OgraMurai. Für das Entreißen der Sternsplitter (und die anschließende „Veredelung“) benötigen die Schwarzen Adepten allerdings langwierige Rituale.

Jetzt erscheint auch **Æar-Xan** auf dem Dach von *Des Königs Faß*. Er taucht diesmal persönlich auf, so daß er angreifen - aber auch angegriffen werden - kann. Ist SK Minotaur noch am Leben, begrüßt sie ihn ehrfürchtig und verspricht ihm einen ebenmäßigen Sternsplitter. Aber **Æar-Xan** sagt nur: „*Du wirst nicht mehr gebraucht.*“ Er nimmt ihr die Armreifen, woraufhin sich die entsetzte SKT zu einem roten Nebelstreif auflöst, der bald verfliegt.

Wird **Æar-Xan** von einer SK gefragt ob er der **Dunkle Feind** sei, oder sagt sie ihm dies frech auf den Kopf zu, so streitet er ab. („*Was unterstehst du dich? Wie sprichst du mit deinem Schöpfer?*“) Danach greift er die vorlaute SK mit einem *Sturmwind* an.

Dann erkennt **Æar-Xan** die Königin: „*Da ist sie ja, die alte Schlange. Jetzt hole ich mir deinen Sternsplitter, und dann gehört das Multiversum mir!*“ Er springt auf die Bühne, hebt die Arme vors Gesicht und feuert sonnenhelle Kugeln aus seinen Armreifen auf Nathir ab. Sie streckt ihm die offenen Hände entgegen und blockt den Angriff mit einer Art blaugrünen Bannsphäre ab. Darunter sind sie und ihre Kriegerinnen geschützt. **Æar-Xan** läßt nicht nach (s. »*Kraft gg. Kraft*«, Angriffe von außen haben WM-6), und nach **drei Runden** kann Nathir nicht mehr länger standhalten.

Verliert **Æar-Xan** vorher **LP**, so wird sein Angriff abgebrochen. Er greift dann einmal die SK an, wendet sich anschließend aber weder Nathir zu, und braucht erneut drei Runden, um ihre Bannsphäre zu durchdringen. Die SK Stearljos greifen derweil nicht an, sondern stützen ihre Königin.

Sobald Nathirs Schutzzauber erlischt, kommt ihr Sternsplitter - blaugrün mit einem silberhell strahlenden Kern - zum Vorschein und schwebt in **Æar-Xans** Hand. Sie bricht in den Armen ihrer Kriegerinnen zusammen. Ihre letzten

Worte sind an die SK Stearljos gerichtet, aber auch hörbar für in der Nähe stehende SK: „*Ihr müßt jetzt - eure Kräfte vereinigen.*“ Dann löst sie sich in einem Funkenschwarm auf. **Æar-Xan** verzieht den Mund kurz zu einem böartigen, zufriedenen Grinsen und sagt: „*Eure Sternsplitter hole ich mir das nächste Mal.*“ Daraufhin verschwindet auch er (versetzt sich).

Zurück bleibt ein Bild der Trauer und des Schreckens. Die SK Stearljos sind entsetzt und von tiefem Leid erfüllt. Uibi Uibi hat Angst und weint. Die Bühne und die umliegenden Teile des Stadtparks sind verwüstet. Viele Besucher haben ihre Sternsplitter verloren. Sie sind entweder tot oder zu Bestien geworden, die alles anfallen, was sich bewegt. Die Stadtwache hat alle Hände voll zu tun. Doch die Kraft in den schwarzen Sternsplittern hält nicht lange an, und so sinken bald auch die verwandelten Menschen tot zu Boden. Allmählich verklingen die Schreie der Angst und die Kampfgeräusche, und es wird wieder ruhig im Stadtpark. Es beginnt zu regnen.

Chaos in der Stadt

Vermutlich haben die SK nun etwas Ruhe nötig, um wieder zu Kräften zu kommen. Ziehen sie sich in ein sicheres Quartier (Tempel, Krone o.ä.) zurück, schließen sich SK Stearljos ihnen an. Wollen sich die SK nach dem „Konzert“ nicht ausruhen, sondern sofort nach **Æar-Xan** suchen und kämpfen, dann hören sie ein grollendes Donnern, das rasch anschwillt: Aus fünf Richtungen stoßen schwarze Blitze aus den düsteren Wolken herab, direkt auf sie zu. Alle, die ihren **WW:Abwehr** gegen einen Angriff mit **Erfolgswert+15** schaffen, können rechtzeitig zur Seite springen. Schafft es mindestens eine von ihnen nicht ...

Ihr nehmt eine huschende Bewegung wahr, und der Ruf erschallt: »*Vraidos - schütze sie!*« Waagerecht stemmt Sailmor Vraidos seinen Pilgerstab der Träume in die Luft. Die schwarzen Blitze schlagen in die regenbogenfarbig schillernde Bannsphäre ein, vermögen sie aber nicht zu durchschlagen. Offensichtlich ist der Krieger der Träume gerade im richtigen Moment zu euch gesprungen! Rings herum zucken unaufhörlich weitere schwarze Blitze aus den tiefhängenden Gewitterwolken auf Deorstead hernieder. Jeder Blitz ist ein donnernder Treffer auf ein Gebäude, das knirschend in sich zusammenfällt. Leuchtfunken steigen daraus auf und verglühen. Immer mehr Menschen werden zu Monstren oder sterben sofort. Atunis pfeift. „*Rasch, zum Tempel!*“ ruft er. „*Da sind wir sicher!*“

Folgen die SK dem Rat des Einhörchens, kommen sie sicher zum Tempel. Die SK Stearljos kommen mit ihnen. Bestimmt wollen die Mädels erst mal wissen, woher SK Vraidos so plötzlich auftauchte. Nun, das ist rasch erklärt: Ranguard hatte seit einiger Zeit düstere Träume, die immer

schlimmer wurden. Er fühlte eine dunkle Bedrohung seiner Freundinnen, und so entschloß er sich, zur Vraidostid - also heute - nach Deorstead zu kommen, um sie zu warnen. Offensichtlich ist er keinen Augenblick zu früh gekommen.

Die SK Stearljos kommen über den Tod ihrer Königin nicht hinweg, und die Untätigkeit macht sie unruhig. Kaum, daß sie sich (ein wenig) erholt haben, brechen sie wieder auf (noch vor dem Morgengrauen). Sie erklären, daß es ihre Absicht sei, Æar-Xan zu vernichten und ihre Königin zu rächen - auch wenn es ihr eigenes Leben kosten würde, hätte doch ihre Aufgabe - der Schutz der Königin und der anschließende Neuaufbau ihrer Welt - nun ihren Sinn verloren. („Unsere Königin hat gesagt, wir sollten uns mit euch zusammenschließen, aber dieser Gegner ist zu stark und zu gefährlich für euch.“ „Wir werden den Verschlinger der Welten jetzt vernichten, das sind wir euch schuldig.“ „Sollte uns das nicht gelingen, könnt ihr es immer noch versuchen.“) Auf die Frage, wo sie denn genau hin wollten, antworten sie, daß sie das schon noch herausfinden würden. Daraufhin gehen sie - SK Realtroí dai mit einem Blick zurück zu Bonnie. Sobald die SK Stearljos das *Faß* betreten haben, wabert die Luft um das große Wirtshaus, und ein Schutzwall entsteht um das Gebäude (s.u.).

Ist **SK Vraidos** noch nicht aufgetreten, dann beginnen die schwarzen Blitze zu fallen, sobald die SK ihren Zufluchtsort verlassen, und der Krieger der Träume taucht nun wie oben beschrieben auf.

Begeben sich die SK auf den Weg zur letzten Konfrontation, bleiben Alpanu und Atunis zurück. Sie bieten sich an, auf Uibi Uibi aufzupassen und wünschen den SK viel Glück. Kommen die Spielerinnen nicht von selbst darauf, daß sich der Zugang zum Hauptquartier der Bösewichte in *Des Königs Faß* befindet, kann SK Dwyllan mit ihrem Zauberstein trigonometrische Peilungen vornehmen. Dazu müssen ihr an zwei verschiedenen Standpunkten jeweils ein **EW:Zaubern** für *Dschinni-Auge* gelingen und anschließend zwei **EW:Rechnen**. Unheimliche Schatten huschen durch die Straßen, und wenn die SK zu dem Wirtshaus gelangen ...

Wo noch vor kurzem das Wirtshaus *Des Königs Faß* gestanden hat, erhebt sich nun eine gewaltige wogende Wand aus bleichen, schuppigen Leibern, hinter der das Gebäude völlig verschwindet. Oder ist es nur ein sich windender Leib, größer als jeder Drache oder Lindwurm? Die Ränder scheinen zu verschwimmen, und es hat den Anschein, als wäre nur ein kleiner Teil der Kreatur tatsächlich sichtbar.

Wer die wogende Barriere berührt, wird zurückgeschleudert und verliert **1 AP & LP** (Sailmor-Rüstung schützt nicht). Daraufhin ertönt Æar-Xans Stimme: „*Wißt ihr nicht, was ihr da vor euch seht? Glaubt ihr, ihr könntet die Midgardschlange überwinden, den Wächter am Rande dieser kleinen, unbedeutenden Welt? Das wird euch niemals gelingen!*“ Tatsächlich ist die einzige Möglichkeit ein *Sailmor Versetzen*. Doch beim ersten Versuch klappt es erschreckenderweise nicht! Dann jedoch kommt **Uibi Uibi** in ihrem

Sailmor-Outfit, umgeben von einer blassen, bläulichen Aureole, mit ausgestreckten Armen angefliegen und fügt sich in den Ring ein. Sie sagt nur: „*Noch mal.*“ Diesmal klappt es, und sie finden sich in der Schankstube des *Faß* wieder.

Sie brauchen SK Uibi Uibi für das *Sailmor-Versetzen*, weil alle Sailmor-Kriegerinnen daran beteiligt sein müssen und die verängstigten Kräfte von Elfen und Menschen nötig sind.

Das **Hauptquartier** der Sailmor Tiermenschen und die Residenz ihres Herrn und Meisters liegt jenseits von *Midgard*, in der Mitte der Schöpfung, doch der Zugang befindet sich im Wirtshaus *Des Königs Faß*. Es ist die Tür am oberen Ende der alten Treppe zum Dachboden. Kommt eine Freundin oder SK vor **Episode sieben** hierhin, gilt folgendes: Bereits auf der Treppe beschleicht sie ein sehr ungutes Gefühl. Die Tür ist verschlossen. Schreitet eine Freundin oder SK vor der letzten Episode durch die Tür, trifft sie dahinter auf einen großen, goldenen Ritter, der ihr einen kräftigen *Sturmwind* entgegenschickt, ohne sich um die Identität des Eindringlings zu kümmern. Der Zauber schleudert die Neugierige zurück durch die Tür und die Treppe hinunter, was **2W6** schweren Schaden verursacht. Eine unverwandte Freundin kann dabei durchaus sterben! Für andere im Wirtshaus sieht das wie ein Treppensturz aus. Der Zugang wird danach verlegt (Besenkammer, Keller, Stall ...).

In der Mitte der Schöpfung

Ein Wort zur Dramaturgie des Showdowns: Der weitere Text gibt eine Art längstmöglichstes Szenario an. Die Reihenfolge der Ereignisse ist in begrenztem Rahmen variabel. Die Spielleiterin sollte nur darauf achten, daß SK Xan möglichst lange überlebt. Wie noch ersichtlich wird, ist es diesmal aus historischen Gründen nur schwer möglich, daß eine andere SK das Abenteuer zu Ende bringt.

Das ganze Wirtshaus ist wie ausgestorben. Vor den Fenstern ziehen mit zischenden, schmirgelnden Geräuschen riesige, bleiche Schuppen vorbei. Nirgendwo sind Menschen zu sehen. Die SK brauchen nur die richtige Tür zu finden, was nicht schwierig ist, da sie ungestört alle probieren können. Hinter der unscheinbaren Tür am oberen Ende der alten Treppe zum Dachstuhl ...

Vor euch liegt eine riesige Scheibe aus konzentrierter Schwärze, deren Rand in verschiedenen Farben schillert. Auf allen Seiten scheint die Scheibe von einer nachtblauen Unendlichkeit umgeben zu sein. In ihrer Mitte strahlt ein funkelnder Stern, in dessen Nähe ihr undeutliche Bewegungen ausmachen könnt.

Wollen die SK **Uibi Uibi** im *Faß* zurücklassen, blickt die Kleine sie aus großen Augen an und sagt: „*Allein?*“ Sie möchte bei den anderen bleiben (und wiederholt später manchmal die letzten Worte der Angriffssprüche). Betreten sie die Scheibe, können sie über deren Rand blicken:

Unter der Scheibe dehnen sich gewaltige Landmassen, Inseln und Meere aus. Weite Steppen, hohe schneebedeckte Berge, tiefgrüne Wälder flimmernde Wüsten, Ozeane, Flüsse und Seen. All das könnt ihr auf einen Blick erkennen. Die ganze Welt liegt euch zu Füßen, als würdet ihr auf einem Turm stehen, so hoch wie der Mond. Der äußerste Rand *Midgards* scheint leicht verschwommen zu sein. Es sieht aus wie ein pulsierender, zitternder Wulst - fast wie der gewaltige Leib irgendeines langgestreckten Ungeheuers.

Gehen sie auf den Stern in der Scheibenmitte zu, erkennen sie, daß es sich dabei um das leuchtende **Buch mit den Sieben Siegeln** handelt. Es schwebt 1,50m über dem Boden und darauf steht breitbeinig Æar-Xan in seiner goldenen Ritterrüstung. Vor ihm sehen sie nun auch die SK Stearljos. Sie sehen sichtlich erschöpft und zerschunden aus (jede hat noch 8 LP & 16 AP). Æar-Xan wendet sich den Neuankömmlingen zu: „*Unglaublich! Ihr habt es tatsächlich bis hierher geschafft. Nun, willkommen im Mittelpunkt der Schöpfung, meine Kinder! Ihr könnt Zeuge sein, wie ich diese Versager vernichte. Danach werde ich euch der Reihe nach erledigen!*“ SK Realdéanamh ruft ihnen keuchend zu: „*Warum seid ihr gekommen? Ihr könnt uns sowieso nicht helfen. Ihr bringt euch nur selbst in Gefahr.*“

Schickt sich tatsächlich eine SK an, die **Siegel** am Buch zu brechen, so unterbindet Æar-Xan solche Versuche gewaltsam. Notfalls kann die Spielleiterin die entsprechenden Angaben aus *Die Kinder des Träumers* zu Rate ziehen.

Was tun die SK? Wenn sie **nicht kämpfen** wollen, greift Æar-Xan die SK Stearljos einmal mit seinen *Schwarzen Blitzen* an und ruft dann den SK zu: „*Auch gut. Ich wußte doch, daß ihr Feiglinge seid. Dann haltet still, während ich mir eure Sternsplitter hole!*“ Die SK Stearljos reagieren mit Unglauben: „*Seid ihr völlig übergeshnapp! Euer größter Feind steht vor euch!*“ Daraufhin hebt Æar-Xan die Arme und setzt die Armreifen gegen eine SK (nicht Xan) ein. Wird sie getroffen, bricht sie zusammen, und ihr Sternsplitter schwebt in Æar-Xans Hand.

Mit **Barmherzigkeit** kommen sie vorerst auch nicht weiter. Æar-Xan reagiert darauf mit seiner üblichen Überheblichkeit: „*Was soll das? Ich bin nicht so gefühlsduselig wie die Norne, diese kleine, böse Königin! Da habt ihr euch getäuscht.*“

Greifen die SK dagegen Æar-Xan an, zeigt dieser sich kaum beeindruckt - außer sie kombinieren ihre Wunderkräfte. („*Was erlaubt ihr euch? Ihr seid wieder ungehorsam gegenüber eurem Vater! Aber ein zweites Mal werdet ihr den Sieg nicht davontragen!*“) Nach den ersten Angriffen der SK greift er sie seinerseits erst mit einem *Sturmwind*, dann mit einer Salve *Schwarzer Blitze* an. Die SK Stearljos nutzen den kurzen Aufschub, um sich wieder aufzurappeln und der Reihe nach ihre Wunderkräfte auf den goldenen Ritter anzuwenden - ohne große Wirkung zu erzielen. Æar-Xan darauf: „*Pah! Schwächlinge wie ihr können mir doch nicht*

das Geringste anhaben!“ Daraufhin setzt er seine Armreifen gegen **SK Realslaneoir** ein. Die Lichtkugeln rasen auf die Elfenkriegerin zu ... Sobald der Angriff erfolgreich ist, sinkt SK Realslaneoir zusammen, und ihr Sternsplitter - blaßgrün mit silberhellem Kern - schwebt in Æar-Xans Hand. Hat sich eine SK mit einem erfolgreichen **PW:RW** dazwischen geworfen? Dann ist jetzt ihr Sternsplitter entrisen. Verliert eine SK der Dheis Albi ihren Sternsplitter, verspüren die anderen eine heftige Empfindung, abhängig von der jeweiligen Gottheit (s. »*Das Klosterfest*«).

Kommt es nun zu einer kurzen Kampfpause, beendet Æar-Xan diese mit den Worten: „*Als Trost zeige ich euch etwas ganz besonders Schönes.*“

Über ihr erscheinen unzählige Kristalle, die wie Miniatursterne in den unterschiedlichsten Farben funkeln und strahlen. Langsam drehen sie sich umeinander wie ein Mobile oder ein kleiner Sternhaufen. All diese leuchtenden Edelsteine haben verschiedene Formen, doch jede einzelne ist ebenmäßig. „*Dies ist meine Sammlung von Sternsplittern. Sind sie nicht schön? Jeder hat einen Sternsplitter. Die ebenmäßigsten, die ewig strahlen, gehören den Sailmor-Kriegerinnen, den wiedergeborenen Mächten der Götter.*“

Deutlich ist ein großer, runder Splitter mit einem blaugrünen Silberglanz zu sehen. Sobald eine SK an **Moran** denkt, fällt ihr ein Sternsplitter auf, dessen Form an eine Mondsichel erinnert. Er sieht aus, als wäre er aus Rauchquarz, ist aber erfüllt von einem hellen, warmen Licht. Könnte dies Morans Sternsplitter sein? Heißt das, das er tot ist? Spricht sie Æar-Xan darauf an, bestätigt er ihren Verdacht und berichtet, was damals auf Morans Schiffsreise geschah (s. »*Das Ende von Ylathor Skull*«). Auf eine Handbewegung Æar-Xans hin verschwindet die Sammlung wieder.

Ausgewählte Zitate von Æar-Xan:

- „*Mir gehört das ganze Multiversum, und ich kann tun, was mir gefällt!*“
- „*Im Multiversum gibt es keine Ehre und Gerechtigkeit!*“
- „*Ehre ist nur ein schöner Traum. Man kann niemandem vertrauen, außer sich selbst!*“
- „*Selbst ihr seid Mörder, erinnert ihr euch nicht? Wiedergeborene Vatermörder, das seid ihr!*“

Nun bedroht Æar-Xan Morans Freundin: „*Ich werde mir jetzt auch deinen Sternsplitter holen. Du solltest mir dafür danken, denn dann bist du wieder bei deinem Freund.*“ Sie hebt die Arme und schießt eine Salve Lichtkugeln aus ihren Armreifen auf ihr Ziel. Dann passieren zwei Dinge (neben eventuellen Sofortreaktionen der SK): **SK Realtróidai** springt und wirft sich vor Morans Freundin. Kurz bevor Æar-Xans Angriff trifft, werden die SK der Menschen und

Elfen in ein **hellblaues Licht** gebadet - und finden sich in einem Gemeinschaftsschlafraum des *Faß* wieder. Sie wissen es noch nicht, aber das Licht der Ordnung aus dem Uibhñ Nathrach hat sie gerettet.

Ein neuer Anlauf

Auch die SK Stearljos wissen nicht, was das blaue Licht war. Vielleicht das Licht der Ordnung? Immerhin haben sie nun Gelegenheit, sich kurz auszuruhen und eine Lagebesprechung abzuhalten. Jetzt wäre z.B. eine gute Gelegenheit für den Einsatz des Dreifußes. SK Vraidos kann auch die am schwersten verwundeten heilen. Die SK Stearljos sind entmutigt. Sie erzählen, daß der Verschlinger der Welten mit *Realtaileann* dasselbe gemacht hätte, und daß auch *Midgard* bald völlig zerstört wäre. SK Vraidos darauf: „*Æar-Xan hat das gesamte Multiversum ins Chaos gestürzt. Das macht ihn stark.*“ Dann wird sein Blick irgendwie glasig, und er fährt fort: „*Doch unser Herr Vraidos sagt: Träume nicht dein Leben, sondern leben deinen Traum.*“

Kommt von den SK kein Vorschlag für die weitere Vorgehensweise und wird kein Versuch unternommen, *Æar-Xan* wieder gegenüberzutreten, steht **SK Vraidos** auf. Er bekommt wieder diesen glasigen Blick und erklärt, er würde ihren Gegner jetzt besiegen, denn Vraidos hätte seine Macht nicht von *Æar-Xan*: „*Der Gott, der träumt, ist nicht wie die Götter, die niemals schlafen. Er fürchtet nicht wie Æar-Xans Kinder die weitere Erfüllung des Schicksals. Er ist kein Kind von Æar-Xan, und sein Name ist Vraidos.*“ Mit diesen Worten läuft er aus dem Raum.

Wenn SK Vraidos allein vorausgelaufen ist: Kommen die anderen wieder zum Mittelpunkt der Schöpfung (durch die Tür), steht SK Vraidos ziemlich angeschlagen und schwer atmend vor *Æar-Xan*. Doch sein Mut schein ungebrochen, und er spricht mit lauter Stimme: „*Du läßt mir keine andere Wahl. Ich werde jetzt meine ganze Macht gegen dich einsetzen, auch wenn ich selbst dabei vernichtet werde!*“ Darauf *Æar-Xan*: „*Was soll das nützen?*“ SK Vraidos schwingt seinen Stab über dem Kopf. Halten ihn die SK von der Anwendung des *Ewigen Traumes* nicht ab, meldet sich *Æar-Xan* zu Wort (s. nächsten umrandeten Text).

Wenn sie zusammen gehen: Spätestens nach ein paar Kampfrunden setzt *Æar-Xan* seine Armreifen ein. Dagegen stemmt SK Vraidos sein *Vraidos schütze sie*. *Æar-Xan* hält den Beschuß aufrecht, bis nach **2W6 Runden** die bunt-schillernde Bannsphäre zusammenbricht, und **SK Realdéanamh** ihren Sternsplitter verliert. Ihre letzten Worte sind: „*Wir können nicht gewinnen, ohne das Licht der Ordnung aus dem Talisman.*“ SK Vraidos widerspricht ihr: „*Für den Sieg der Gerechtigkeit ist das nicht nötig.*“ Dann kommt es zu folgendem Wortwechsel:

Æar-Xan: „*Vergeßt es! Selbst wenn ihr mich alle zusammen angreift, könnt ihr mich nicht besiegen.*“ Darauf SK Vrai-

dos: „*Dann werde ich dich vernichten. Meine Macht ist groß genug!*“ Er schwingt seinen Stab über dem Kopf.

Æar-Xan: „*Wie anmaßend von dir. Was glaubst du, wer dich wiedererweckt hat und warum?*“ SK Vraidos hält verunsichert inne, und *Æar-Xan* fährt fort: „*Wenn alle ebenmäßigen Sternsplitter in meiner Hand sind, habe ich die Macht über das gesamte Multiversum. Um die Sternsplitter der Sailmor-Kriegerinnen ausfindig zu machen, müßtet ihr erst wiedergeboren werden. Dazu war es notwendig, Chaos zu verbreiten. Der Zauberin Menhit zurück auf die Welt zu helfen, war eine Kleinigkeit für mich. Sie glaubte, sie könnte ihren Gemahl, den Horanhet, wiederbeleben und ein lächerliches kleines Reich errichten. So wurdet ihr wiedererweckt. Doch da gab es noch einen, den ich nicht kannte. Der ist mir wieder entgangen. So habe ich die Norne mit meiner neu gewonnenen Macht aus ihrem Spiegelbann befreit. Auch sie war glücklich, mir helfen zu dürfen, nachdem ich sie befreit hatte. Sie war ganz besessen davon, sich an euch zu rächen, und eine Sailmor-Kriegerin mehr kam ihr nur recht. Deshalb wurdet ihr zu dem Säugling geführt. So wurde auch Sailmor Vraidos wiedererweckt, damit ich auch seinen Sternsplitter einsammeln kann.*“

Ehre, wem Ehre gebührt

Nach der Erklärung zur Wiedererweckung der SK macht *Æar-Xan* seinen Gegnerinnen ein Angebot:

„*Ich gebe euch noch eine Chance. Ihr könnt weiterleben, wenn ihr meine Dienerinnen werdet. Übergebt mir eure Sternsplitter und schwört mir die Treue. Ich schenke euch dafür Armreifen, die euch unsterblich machen und mehr Macht verleihen, als ihr euch vorstellen könnt.*“

Noch überlebende **SK Stearljos** lehnen angewidert ab: „*Niemals lassen wir uns vom Chaos korrumpieren!*“ Sie greifen *Æar-Xan* an, woraufhin dieser seine Armreifen gegen sie einsetzt, bis er den nächsten Sternsplitter entzogen hat.

Nimmt jemand das Angebot an, entzieht *Æar-Xan* ihr den Sternsplitter, der daraufhin in ihre Hand schwebt. Im Gegenzug wirft *Æar-Xan* der SK zwei **Armreifen** mit neuer „*Lebensenergie*“ zu, die sich von selbst um die Unterarme der Empfängerin schließen. Die Armreifen bestehen aus Eisen, Blei, Kupfer bzw. Zinn. Jeweils einer trägt einen großen gelben Edelstein, der andere einen grünen, schwarzen, weißen oder roten. Sie enthalten die Essenz, die Lebenskraft der alten Generäle des Chaos, die der Dorch-namhaid damals unterworfen hatte. Sie erhielten schon die SKT, die ja ebenfalls keine Sternsplitter mehr besaßen, am „*Leben*“. Beim Anlegen der Armreifen meldet sich der jeweilige General kurz im Geist der SK zu Wort: „*Ahh! Endlich wieder frei! Ich bin Kromkruachadh [Kutuhzaroth/Yenlenzadeth/*

Padkuzorakh]. *Spürst du meine Macht in dir?*“ Die Spielleiterin teilt entsprechenden Spielerinnen - und nur ihnen - mit, daß ihre Figuren nun über **unbegrenzte AP-Vorräte** verfügen (Toll!), dafür aber **untot** sind (Grusel!). Æar-Xan kann eine Trägerin solcher Armreifen zwingen, seine Befehle auszuführen. Als ersten Auftrag erteilt Æar-Xan einer Überläuferin den Befehl: *„Hol mir die Sternsplitter der Sailmor-Kriegerinnen!“*

Lehnen alle Spielerinnen das Angebot ab, tritt **SK Vraidos** vor und „läuft über“. Er kniet nieder, läßt sich den - in allen Farben des Regenbogens strahlenden - Sternsplitter entziehen und erhält zwei Armreifen. Er stellt sich vor Æar-Xan und greift auch - nach kurzem Zögern allerdings - eine SK an. Wenn **SK Xan** überläuft oder sich vor eine mit den Armreifen angegriffene Kollegin wirft und ihr Sternsplitter zum Vorschein kommt, geht es weiter mit dem Abschnitt *»Das Licht der Ordnung«*. Ist die Erzählung aus dem Abschnitt *»Die größte Sailmor-Kriegerin«* noch nicht vorgelesen worden, wird sie dann ganz zum Schluß eingefügt.

Für SK reicht ein gelungener **PW:Sb**, um die Kontrolle der Armreifen abzuschütteln und Æar-Xans Befehle fortan nicht mehr befolgen zu müssen. Der erste Wurf ist gleich nach Erhalt der Reifen erlaubt, ein weiterer jeweils vor jedem Einsatz der Armreifen gegen eine SK und vor jedem Versuch, Æar-Xan anzugreifen. Nach jedem dieser Würfe gibt es **WM-5** auf den nächsten. Mißglückte Würfe bemerkt Æar-Xan erst ab dem dritten Versuch, lacht aber nur darüber. (*„Versuch's erst gar nicht!“*) Einen geglückten Versuch spürt er sofort (*„Unglaublich! Das hat noch niemand geschafft!“*), aber die SK hat 1-2 Runden Zeit zu handeln, bevor Æar-Xan ihr die Armreifen nimmt.

Kann sich eine Überläuferin der Kontrolle entziehen und setzt die Armreifen gegen Æar-Xan ein, ist der albische Göttervater von dem Angriff überrascht (**WM-4** auf Abwehr). Für jeden schweren Treffer verliert er **20 LP**, doch ein Sternsplitter erscheint vorerst nicht. Geschieht dies noch vor dem Abschnitt *»Die größte Sailmor-Kriegerin«*, **kippt** spätestens nach der zweiten Runde **die Scheibe** plötzlich in eine gefährliche Schräglage (s.u.). Sobald Æar-Xan den SK danach wieder gegenübersteht, nimmt er der Angreiferin wütend die Armreifen.

Sobald eine Überläuferin den **ersten Sternsplitter** entzogen hat oder sich daran macht, **SK Xans Sternsplitter** zu entziehen, unterbricht Æar-Xan und fragt, ob sich die übrigen nicht endlich auch ihm anschließen wollen. Die Lage sei schließlich hoffnungslos für sie. (*„So ist es immer. Wenn es mit einer Welt zu Ende geht, werden alle zu Verrätern und Feiglingen, lassen alles im Stich und kämpfen gegeneinander.“*) Hat er damit keinen Erfolg, zeigt er ihnen den Ernst der Lage: **Die Scheibe kippt**, alle außer Æar-Xan verlieren den Boden unter den Füßen, rutschen über den Rand und stürzen auf das unter ihnen liegende *Midgard* zu. Uibi Uibi schreit. Hat eine SK sie im Arm, muß ihr ein **PW:RW** gelingen, damit sie die Kleine festhalten kann ...

Ihr fallt hinab auf die nachtdunkle Welt. Es ist eiskalt. Rasend schnell wird unter euch eine Stadt größer. Es ist Deorstead. Doch eure Heimatstadt ist bereits zu weiten Teilen ein Trümmerfeld. Immer mehr Häuser gehen in Flammen auf oder fallen einfach in sich zusammen. Schwarze Rauchwolken steigen in den düsteren Himmel auf. Nur der Tempel der Dheis Albi scheint erstaunlicherweise noch völlig unbeschädigt zu sein.

Wie gut, daß Aerathar Sailmor Xan Flügel hat! Das gibt ihr die Möglichkeit, die anderen und sich zu retten. Sie haben **10 Runden Zeit** bis zum Aufprall. Um eine andere SK im freien Fall zu erreichen, muß ein **PW:Ge** (oder eine *Ährenkette*) gelingen; jede hat pro Runde einen Versuch. Wer nach der 10. Runde nicht irgendwie an SK Xan hängt, verliert durch den Aufprall **2W6+2 AP & LP** (Rüstung schützt). Wer dadurch stirbt, verliert (ausnahmsweise ohne Armreifen) ihren Sternsplitter. Sie landen inmitten ihrer zerstörten Heimatstadt, wenn sie wollen vor oder auf dem Tempel. Stürzt Uibi Uibi ab, bleibt sie vorerst unauffindbar.

Leise zischt und pfeift ein kalter Wind durch die Ruinen. Daneben ist nur noch das Knistern der Brände zu hören. Nirgendwo ist eine Bewegung auszumachen. Es ist finster. Nur der düstere rötliche Schein einzelner, erlöschender Feuer, wirft unheimliche Lichtschneisen zwischen die noch stehenden Gebäude. Es hat den Anschein, als würde es nicht mehr lange dauern, bis alles in ewiger Stille und Finsternis versinkt.

Æar-Xan erscheint - zusammen mit evtl. Überläuferinnen - auf dem Tempeldach. Sofern die SK dort nicht ebenfalls stehen, ruft er: *„Wo seid ihr? Kommt raus, ihr Feiglinge!“* Verstecken sich die SK, beginnt Æar-Xan, einzelne Ruinen mit schwarzen Blitzen zu zerstören. Bei Bedarf kann die Spielleiterin den SK eine kurze Verschnaufpause gönnen (1x Dreifuß).

Die größte Sailmor-Kriegerin

Sobald jemand den Talisman, das Licht der Ordnung, die größte Sailmor-Kriegerin oder die Sailmor-Kriege allgemein erwähnt (SK Stearljos oder Vraidos tun dies nach dem Sturz auf die Welt), horcht Æar-Xan auf und ruft ihnen zu: *„Was wißt ihr schon von den Sailmor-Kriegen?“* Anschließend erzählt er von den Ereignissen aus seiner Sicht:

„Damals gelang es den Kriegerinnen des Lichts, die Verkörperung des absoluten Chaos, auf dieser Welt in der Mitte des Multiversums in die Enge zu treiben, doch sie alle kamen bei dieser Anstrengung ums Leben. Nur die größte und stärkste der Sailmor-Kriegerinnen blieb übrig und stellte sich hier dem Chaos zum Zweikampf. Sie trieb ihren Gegner bis an den Rand der Welt. Durch die fragesetzten Kräfte brach der Rand Midgards ab und wurde zum Mond. Dort vermochte die größte Sailmor-Kriegerin

endlich über das Chaos zu triumphieren. Sie bannte es, und versiegelte es für alle Zeiten.

Doch das Chaos war nicht auf dem Mond eingeschlossen. Nein, das wäre nicht sicher genug gewesen. Die größte Sailmor-Kriegerin erkannte, daß sie das reine, rasende Chaos unmöglich an einem gewöhnlichen Ort im Multiversum - und sei er auch noch so magisch aufgeladen und versiegelt - auf lange Sicht einkerkern konnte. Sie sah keine andere Lösung, als die Seele des Dunklen Feindes, die Essenz des Chaos, in sich selbst aufzunehmen, denn nur ihre Kraft des Lichts und der Ordnung war stark genug, die Macht der Finsternis unter Verschuß zu halten.

Danach brachte sie der Welt die Ordnung, lehrte die Menschen den Glauben an die Götter, die über sie wachten, und gab ihnen Gesetze, damit sie nicht ins Chaos verfielen. Doch irgendwann stellte die größte Sailmor-Kriegerin fest, daß sich niemand um den weiteren Schutz des Multiversums kümmerte. Das Chaos war besiegt, aber was würde geschehen, wenn sie selbst erst einmal alt und schwach wäre? Würde ihre Macht der Ordnung ausreichen, das Chaos auf immer versiegelt zu halten? Ihr wurde klar, daß sie noch mehr, viel mehr ordnende Kraft benötigte, um ihre Aufgabe zu Ende zu führen. So begann sie damit, das Multiversum auf der Suche nach ebenmäßigen Sternsplittern zu durchstreifen, um sie in sich aufzunehmen. Nur mit dem geballten Licht der Ordnung aller ebenmäßigen Sternsplitter konnte sie hoffen, das Chaos für immer zu besiegen und die Sailmor-Kriege endlich zu beenden.“

„Ja, die erste und größte Sailmor-Kriegerin aller Zeiten bin ich!“ Mit diesen Worten verwandelt er sich in ...

„Sailmor Æar-Xan!“ Sie ist eindeutig eine Frau, schlank, hochgewachsen und von altersloser Schönheit. Eine lange Mähne rotblonden Haares umwallt ihr helles Gesicht mit den leuchtenden, kastanienbraunen Augen, ihren taillierten Brustpanzer aus Goldplatten und reicht bis hinab zum Kilt aus goldenen Metallstreifen. Sie trägt kniehohe, goldene Stiefel und breite, goldene Armreifen mit großen Edelsteinen. Auf ihrer Stirn prangt ein glühendes, auf der Spitze stehendes Sechseck. Ihre rechte Hand stützt sich auf ein großes, albisches Breitschwert, ein Claymor.

Bei passender Gelegenheit kann sie ihrer Erklärung Folgendes hinzufügen: „In der Obhut meiner Sammlung sind die Lebensfunken der besten Lebewesen des Multiversums unter meinem Schutz vereint und für alle Ewigkeit sicher. Außer mir hat ja niemand die Macht, sie vor dem Chaos zu beschützen, und ich kann nicht überall sein. Natürlich gehen bei der Suche nach diesen wirklich wichtigen Sternsplittern einige andere verloren, aber diese Opfer sind nun einmal nötig.“

Ausgewählte Zitate von Sailmor Æar-Xan:

- „Ich ganz allein mußte dafür sorgen, daß die Welt wieder in Ordnung kam.“
- „Ich habe mich geopfert für das Multiversum und das Leben. Es war ja niemand sonst mehr da, die das vermochte.“
- „Ich muß die Sailmor-Kriege beenden. Dazu muß ich alle Sternsplitter einsammeln, denn ohne Krieger gibt es keinen Krieg.“

Das Licht der Ordnung

Gegen jede andere SK außer Xan, die ab jetzt noch eingreift, setzt SK Æar-Xan die Armreifen ein, bis ihr Sternsplitter entrissen ist. („Ich wollte euch die Chance geben, als meine Dienerinnen weiterzuleben, aber solche Dienerinnen kann ich nicht brauchen.“)

Wenn alles gesagt ist (nach »Ehre, wem Ehre gebührt« und »Die größte Sailmor-Kriegerin«), ruft SK Æar-Xan schroff: „Genug Floskeln gewechselt! Gebt ihr mir nun eure Sternsplitter freiwillig?“ Auf eine ablehnende Antwort greift sie die vorlauteste SK mit ihren Armreifen an. Dann fragt sie: „Wohin wollt ihr denn noch fliehen? Midgard, das Multiversum - alles gehört mir. Es gibt kein Versteck mehr für euch!“

Sie hebt nun die Arme und setzt ihre **Armreifen gegen SK Xan** ein - solange, bis der Sternsplitter aufsteigt. („Ah! Der Stern meines ersten Kindes!“) SK Xan verwandelt sich zurück in Bonnie und bricht zusammen. Ihr Sternsplitter strahlt wunderschön wie eine kleine weiße Sonne. SK Æar-Xan kommt, um ihn sich zu holen. Plötzlich läuft **SK Uibi Uibi** auf die goldene Kriegerin zu. Als die beiden zusammenstoßen, kommt es zu einer grünen Lichtexplosion. Dann dehnt sich langsam eine in allen Grün- und Blautönen schillernde Kugelhülle von SK Uibi Uibi aus. Sie schließt alle überlebenden SK ein, nur SK Æar-Xan weicht davor zurück. („Dieses Licht! Ich kenne dieses Licht!“)

Bonnie erwacht, und Uibi Uibis Stimme ertönt: „Ich bin das Ei der Schlange, das Uibhín Nathrach - der Talisman der Alfar. Sailmor Xan, nimm mein Licht der Ordnung in dir auf. Es wird dir wieder Kraft geben, so daß du mit deinem Schwert der Ehre siegen kannst.“ Doch an der Stelle der kleinsten Sailmor-Kriegerin schwebt nun ein großer, blaugrün leuchtender Edelstein. Langsam nähert er sich Bonnie und verschmilzt mit ihr. Auch ihr Sternsplitter senkt sich wieder in ihren Körper, und als das geschehen ist, kommt es zu einer unvollständigen Verwandlung: Bonnie wird zu Aearthar Sailmor Xan, allerdings ohne ihr Sailmor-Outfit. Sie ist völlig **nackt** bis auf die weißen Flügel. Dafür steigt aus ihrem Rücken nun ein leuchtendes **Langschwert**. Im verblässenden Licht der blaugrünen Sphäre glänzt es einmal

hell auf, und es ist deutlich eine tiefe Scharte in der ansonsten makellosen Klinge zu erkennen.

SK Xan erhält wieder neue Kraft, d.h., sie bekommt **alle LP & AP** zurück. Sie ist aber weiterhin sternsplinternackt (RK=OR), und da sie ihren Zauberstein nicht hat, kann sie **keinerlei Wunderkräfte anwenden**. Vor ihr schwebt das Schwert ihrer Ehre (vgl. *Träume der Kinder*). Die Scharte stammt vom ersten und einzigen Schlag, den Xan bisher damit geführt hat. Auch die blaugrüne Lichtsphäre ist nun verschwunden. Nur Uibi Uibis Stimme ist weiterhin zu hören: „*Sailmor Xan! Dies ist das Schwert Aeratha. Erkennst du es wieder? Es ist dein Schwert der Ehre. Du hast es vor langer Zeit schon einmal benutzt.*“

Melden sich nun die **anderen Spielerinnen** aufmunternd zu Wort (ohne Aufforderung durch die Spielleiterin!), beschreibe die Spielleiterin dies als Szenen, an die sich SK Xan erinnert. Für jede solche Wortmeldung erhält sie **WM+1** auf alle EW & WW (maximal aber WM+5).

Aeratha ist ein sehr großes Schwert, aber SK Xan beherrscht es instinktiv sowohl ein- als auch zweihändig mit **Erfolgswert+12** (zuzüglich der WM für die Aufmunterungen). Es verursacht einen Schaden von **3W6**, und jeder schwere Treffer ist automatisch ein kritischer solcher. Aus dramaturgischen Gründen ist der **zweite** schwere Treffer (frühestens jedoch beim dritten Schlag) ein **Halstreffer**.

SK Æar-Xan gibt sich weiterhin überlegen: „*Du willst also wieder mit deinem Schwert gegen mich antreten, mein Kind? Das wird dir dieses Mal nichts nützen. Damals standen dir noch all deine Geschwister zur Seite, doch jetzt bist du ganz allein!*“ Daraufhin springt sie in Nahkampfweite, holt mit ihrem Claymor aus und greift SK Xan damit an. Sobald SK Æar-Xan den ersten Treffer (leicht oder schwer) eingesteckt hat, springt sie zurück und offenbart ihre wahre Natur:

„*Du glaubst wohl, nur weil du deinen Schöpfer schon einmal besiegt hast, könnte dir das jetzt wieder gelingen. Weit gefehlt! Dein Schöpfer ist bereits besiegt. Dies ist nur noch die körperliche Hülle von Sailmor Æar-Xan!*“

Ein golden schimmernder Sternsplitter entsteigt ihrer Stirn. Doch das wunderbare Strahlen schlägt plötzlich abrupt in tiefe Dunkelheit um, von der die größte Sailmor-Kriegerin eingehüllt wird. Als sie daraus wieder zum Vorschein kommt, hat sie sich ein weiteres Mal verändert. Nun ist es ein Elf von einer grausamen Schönheit mit blasser, silbrig schimmernder Haut und langem schwarzem Lockenhaar - ob männlich oder weiblich, ist nicht zu sagen. Rüstung und Stiefel sind nun glänzend schwarz mit silbernen Rändern. Das leuchtende Hexagon auf der Stirn ist zu einem Oktagon geworden, und die Augen glühen in einem bösen Rot. Aus dem Rücken entspringen zwei riesige, häßlich graue Fledermausflügel, mit denen sich die Gestalt in die Luft erhebt.

„*Ich bin der Anarch, der Dunkle Feind, Geist der Freiheit und Verschlinger der Welten, das ultimative, absolute Chaos! Selbst Sailmor Æar-Xan war viel zu schwach, das Chaos unter Kontrolle zu halten. Niemand kann das! Ich bin die stärkste Urmacht im Multiversum! Am Anfang war das Chaos, und am Ende wird wieder Chaos sein, und das bin ich. Sieh es endlich ein, denn das Ende ist jetzt gekommen!*“

Mit ausgestrecktem Schwert setzt der Dunkle Feind zum Sturzflug auf SK Xan an. Er kann mit seinen Fledermausflügeln fliegen (B 48) und kämpft auch wenn möglich in der Luft.

Wenn SK Xan nicht kämpft, fragt SK Æar-Xan sie, warum. Egal, wie die Antwort ausfällt, offenbart sie nun ihre wahre Natur (s.o.) und sagt dann: „*Chaos und Ordnung haben sich immer gegenüber gestanden, von Anbeginn der Zeit. Du bist eine Kriegerin der Ordnung. Kämpfe, wie es geschrieben steht im Buch mit den Sieben Siegeln und wie es dein Schicksal ist!*“ Da das **Uibhín Nathrach** ein mächtiges Artefakt der Ordnung ist, versucht es ebenfalls, SK Xan dazu zu bringen, seinen Erzfeind, das Chaos, mit dem Schwert anzugreifen und zu besiegen: „*Sailmor Xan! Jetzt kommt es allein auf dich an. Du weißt, was du zu tun hast. Erinnere dich, du hast es schon einmal geschafft, und du kannst es wieder schaffen. Fasse Mut! Nimm das Schwert und besieg' das Chaos und die Dunkelheit!*“

Wirft SK Xan ihr Schwert fort, kehrt es zurück und verschmilzt mit ihr. Sie kann Aeratha aber auch freiwillig wieder in ihren Körper aufnehmen. Der Dunkle Feind dazu: „*Du bist feige, hast keinen Stolz und keine Ehre.*“

Entscheidend sind jetzt Einstellung und weitere Absichten SK Xans, d.h. ihrer Spielerin. Der weitere Text geht erst einmal davon aus, daß sie:

A) nicht in Passivität verfällt und die Hoffnung auf ein gutes Ende, auf ein Fünkchen Licht im Chaos bzw. eine Heilung von SK Æar-Xan nicht aufgibt, aber

B) den Kampf gegen das Chaos nicht weiterführen will, sondern eine Versöhnung, einen Ausgleich mit ihm anstrebt.

Deutlich wird das z.B. daran, daß sie nicht zurückweicht, sondern auf ihren Gegner zugeht (bzw. fliegt), aber ohne Schwert oder mit eindeutig gesenkter Waffe, ohne Angriffsabsichten. Ganz klar wird es, wenn sie dem Dunklen Feind die offene Hand entgegenstreckt. Einfach nur stehenbleiben, nichts tun und den nächsten Schwertstreich erwarten ist dagegen als Aufgeben zu werten.

In einem passenden Augenblick kann SK Xan eine **Vision von SK Vraidos** erleben. Ein blasses Abbild des Kriegers der Träume erscheint zwischen ihr und ihrem Gegner und blickt sie aus seinen großen Augen an. Vielleicht erinnert sie sich so an die Tugenden des Träumers. Äußert SK Xans

Spielerin die Absicht, die heilenden Kräfte ihrer Figur einsetzen zu wollen, sage ihr die Spielleiterin, daß sie dazu das Ziel berühren muß.

Der gefallene Gott

Damals auf dem Mond versiegelte Sailmor Æar-Xan die Essenz des Chaos in sich selbst. Seit jener Zeit rangen jedoch zwei Seelen in ihrer Brust. Ihre Aufgabe - der Kampf gegen das Chaos - war erfüllt, und in den Äonen, in denen sie sich leer und nutzlos fühlte, wurde die mächtigste Sailmor-Kriegerin aller Zeiten ganz allmählich durch das tobende Chaos in ihrer Seele selbst verdorben. Schließlich war sie nur noch eine Hülle ihres früheren Selbst, angetrieben und beherrscht von der Macht des Chaos.

So begann sie damit, das Multiversum zu durchstreifen und auf der Suche nach ebenmäßigen Sternsplittern Welten zu zerstören und Leben zu vernichten: Der Verschlinger der Welten war geboren. Ihr selbst war das Schändliche ihres Tuns überhaupt nicht bewußt. Sie glaubte, sie müsse das Chaos mit dem gesammelten Licht der Ordnung bändigen und bannen. Damit rechtfertigte sie vor sich selbst die grausame Vernichtung von Welten, denn für die Sache der Gerechtigkeit ist es ihrer Meinung nach nun einmal notwendig, Opfer zu bringen.

In Wahrheit aber fiel sie damit nur den Einflüsterungen des Chaosanteils in ihrer Seele zum Opfer, der auf diese Weise ihr Ordnungsstreben ausnutzte, um sie zu korrumpieren. Ihre gadenlose Kämpfernatur und ihr Haß auf das Chaos wurden von ihrem Erzfeind gegen sie verwandt. Die Absicht des Chaos' in ihrer Seele ist es, das Licht der ebenmäßigen Sternsplitter und somit die besten Kräfte der Ordnung an einem Ort - der Sammlung von Æar-Xan in der Mitte der Schöpfung - wegzuschleßen, so daß das ganze Multiversum ins Chaos stürzen kann. Und je mehr Sternsplitter entrissen werden, ihr Licht der Ordnung verlieren und sich mit chaotischer Kraft füllen, desto schneller driften die Welten auf den Zustand des absoluten Chaos zu.

Aber wer weiß? Vielleicht gehörte es auch zum Plan des Æd, sich vom Chaos korrumpieren zu lassen. Sah er dies in seiner Weisheit voraus? Immerhin haben die albischen Götter selbst das Chaos in die Welt zurückgebracht, als sie das erste Siegel brachen.

Gibt SK Xan tatsächlich auf (Spielerbeobachtung), sagt ihr Gegner: „*Sehr vernünftig. Alle deine Freunde sind schließlich auch schon verschwunden. Dir bleibt nur noch, mir deinen Sternsplitter zu geben und ebenfalls zu vergehen.*“ Hat SK Xan nichts dagegen einzuwenden, durchbohrt sie der Dunkle Feind mit seinem Clamor, woraufhin SK Xans Sternsplitter ein zweites Mal zum Vorschein kommt. Greift niemand ein (SK Vraidos, wenn er noch lebt), begibt er sich zu SK Xan, nimmt den Sternsplitter an sich und holt sich danach auch die Sternsplitter evtl. noch überlebender SK. *Midgard* wird zerstört, und das ganze Multiversum versinkt in ewige Stille und Finsternis. Das Chaos triumphiert!

Nähert sie sich dem Dunklen Feind ohne Angriffsabsicht, sondern um ihm - bildlich gesprochen oder wortwörtlich - die Hand zu reichen (Spielerbeobachtung), so wendet ihr Gegner zuerst seinen *Sturmwind* an. Läßt SK Xan immer

noch nicht locker, weicht der Dunkle Feind entsetzt zurück, immer weiter **in die Höhe**, aber nicht schnell genug und zögert schließlich ungläubig. Zu effektiven Angriffen ist er nicht mehr in der Lage! Sobald sich die beiden berühren:

Ein weißes Licht läuft - ausgehend von der Stelle, an der ihr euch berührt - über eure beiden Körper. Du, Aerathar Sailmor Xan, bist nun wieder in dein weißes Sailmor-Outfit gekleidet. Vom Dunklen Feind strömen schwarze Nebelschwaden in alle Richtungen, und er verwandelt sich zurück in die goldene Kriegerin Sailmor Æar-Xan. „*Was ist geschehen?*“ fragt sie. „*Bin ich es wirklich?*“ Dann stürzt sie schreiend ab.

SK Aer-Xan hat ja keine Flügel! Aber keine Panik: SK Xan kann sie diesmal auch ohne zu würfeln erreichen und sanft mit ihr auf dem **Tempeldach** landen. Wie ein Leuchtfener wartet dort schon Sailmor Uibi Uibi auf sie, eingehüllt in eine blaßgrüne Aureole. Während des Fluges umarmt SK Æar-Xan SK Xan und bedankt sich mit Tränen in den Augen für ihre Rettung. („*Du hast nicht nur mich, sondern die ganze Welt, ja das gesamte Multiversum gerettet.*“) Nach der Landung erscheint über SK Æar-Xans Kopf die funkelnde **Sammlung der Sternsplitter**. „*Ihr seid wieder frei! Kehrt zurück und füllt das Multiversum wieder mit Leben!*“ ruft die größte Sailmor-Kriegerin, und allmählich zerstreuen sie sich: erst einer nach dem anderen, dann immer schneller und immer mehr. Auch die SK erhalten ihre Sternsplitter zurück - sogar in diesem Abenteuer gestorbene - und erscheinen um SK Xan und SK Æar-Xan herum. Es folgen die SK Stearljos und danach Moran, so daß es zu einer rührenden Wiedersehensszene kommen kann. Schließlich taucht auch die Königin der Sterne auf. SK Uibi Uibi läuft lachend auf sie zu und verschmilzt in einem türkisfarbenen Leuchten mit ihr. Nathir geht auf die größte Sailmor-Kriegerin zu, und sie fassen sich an beiden Händen:

Nathir: „*Auf unserer Welt ist der Dunkle Feind ausgebrochen. Wären wir nicht so sorglos gewesen, wäre allen Welten viel Unheil erspart geblieben. Du besiegtest das Chaos, und Deine Kinder haben es erneut besiegt. Wir stehen tief in Eurer Schuld.*“

SK Æar-Xan: „*Ohne Deine Kraft hätte ich den Kampf damals nicht zu Ende führen können. Sie erst machte es mir möglich, dem Dunklen Feind den Talisman zu enträufen, und mit dessen Licht der Ordnung konnte ich das Chaos in mir einschließen. Seither beschützte der Talisman die Stätte des Sieges, um die Wunden zu heilen, die das Chaos dieser Welt zugefügt hatte, und die Kraft der Ordnung von der Mitte des Multiversums aus aufs neue zu verbreiten. Nun hat es uns wieder geholfen. Auch wir sind Euch zu Dank verpflichtet.*“

Fragt jemand - notfalls tut dies SK Æar-Xan -, was denn eigentlich geschehen wäre und ob denn das Chaos nun wirklich besiegt sei, antwortet SK Vraidos:

„Chaos und Ordnung, Licht und Finsternis haben sich verteilt auf alle Sternsplitter im Multiversum. Beider unvereinbare Macht ist gebrochen, denn in den Herzen aller Lebewesen gleichen sich ihre Kräfte fortan aus. Der ewige Kreislauf der Schöpfung, der immer wiederkehrende Kampf zwischen Chaos und Ordnung, ist unterbrochen. Mit der Heilung Sailmor Æar-Xans sind die Sailmor-Kriege endlich beendet worden. Zum ersten Mal herrscht Frieden im Multiversum.“

SK Æar-Xan kann bei Bedarf noch weitere Hintergrundinformationen liefern. Schließlich bedankt sie sich noch einmal bei allen und erklärt, sie würde jetzt das Buch erneuern. Daraufhin springt sie in den Himmel. Die Wolken verziehen sich, die helle **Morgensonne** geht auf, und überall erheben sich die Menschen, deren Sternsplitter zurückgekehrt sind.

Das Ende kann jedoch auch ganz anders aussehen. Wenn SK Xan den Hals des Dunklen Feindes mit ihrem Schwert trifft, wird ihr Gegner enthauptet. Aeratha erhält eine zweite Scharte, das Chaos wird wieder in die Chausebenen und die Ebenen der Finsternis zurückgedrängt, die Ordnung in die Ur- und Elementarebenen. Die Geschichte hat sich wiederholt, und das zweite Siegel am Buch des Æar-Xan bricht. Ein neuer Zyklus der Schöpfung nimmt seinen Anfang, in dessen viele Jahrtausende langem Verlauf das Chaos und die Ordnung allmählich wieder ihre Kräfte aufbauen, bis es zur nächsten Auseinandersetzung zwischen ihnen - dem nächsten Sailmor-Krieg - kommt. Bis es soweit ist, werden die Sailmor-Kriegerinnen nicht gebraucht. SK Xan und alle anderen SK, die bis dahin überlebt haben, sterben beim Bruch des Siegels und werden erst viele Äonen später wiedergeboren. Anstehende Hochzeiten müssen solange aufgeschoben werden. (Dies alles erzählt die Spielleiterin.) Deorstead wird in der Folge ohne Hilfe der Alfar wiederaufgebaut, das Verhältnis zwischen Albai und Elfen bleibt, wie es war, und weder die Freundinnen noch Moran haben überlebt. Die Ordnung hat gesiegt!

Die wahre Identität der Sailmor-Kriegerinnen

Die erste und mächtigste der Sailmor-Kriegerinnen war Æar-Xan. Auch die „Kinder Æar-Xans“ waren Sailmor-Kriegerinnen mit gewaltigen Wunderkräften. Von den unwissenden, sterblichen Menschen wurden sie später als Götter verehrt. So wurden die Dheis Albi geschaffen. Die heutigen Sailmor-Kriegerinnen sind also - ebenso wie Ylathor Skull - nichts anderes als die wiedergeborenen menschlichen Verkörperungen der Mächte des Lichts, die hinter den albischen Göttern stehen. In der Zeit der höchsten Not, nach dem Wiederauftauchen des Erzfeindes im Multiversum, wurden sie wieder in die Welt geboren, zu deren Schutz. Allein Sailmor Vraidos macht hier eine Ausnahme, da Vraidos kein Kind Æar-Xans ist - sondern ein Menschenkind. Kein Wunder, daß er den alten Göttern nicht geheuer ist, sind ihnen doch seine Ziele unklar.

Die SK Stearljos sind keine Kriegerinnen bestimmter Gottheiten, da es solche bei den Alfar und Elfen nicht gibt. Sie verkörpern hingegen die drei Hauptaspekte Nathirs, der Allumfassenden Schlange: Schöpfung, Kampf (im Sinne von Verteidigung/Schutz) und Heilung. Wie auch die wiedergeborenen SK der Dheis Albi haben sie keinerlei Wissen über oder Erinnerungen an den Beginn der Sailmor-Kriege.

Epilog: Kristall-Deorstead

Diesen Teil kann die Spielleiterin entweder vorlesen oder den Spielerinnen in eigenen Worten mitteilen.

Ganz Deorstead ist nun völlig zerstört, aber echte Albai sind hart im Nehmen, und besonders die Deorsteader sind Kummer gewohnt. Schließlich hat man hier schon Twyneddin, Waelinger und MacRathgars überstanden, ganz zu schweigen von den Death Rathgars und den Dunklen Seemeistern von *Myrkgard*. Und schlimmer als das Absolute Chaos kann es ja wohl nicht mehr kommen, oder? Mit frischem Mut macht sich die Stadtbevölkerung an die Aufräumarbeiten.

An einem der nächsten Tage kommt es zum **Abschied** zwischen den vier Alfar und den Freundinnen (inklusive Moran und Rangard). Nathir bedankt sich für die Hilfe der SK und verspricht, Magier und Baumeister von *Realtaileann* zu schicken, um Deorstead wieder aufzubauen. Moran bedankt sich bei Sair dafür, daß der seine Freundin beschützt hat. Sair erwidert, das würde er jetzt auch von Moran erwarten, andernfalls würde er wiederkommen und diese Aufgabe übernehmen. Auf Jorwens Schulter sitzt Mondschein. Atunis seufzt und sagt: „*Lebwohl, kleines Kätzchen. Ich weiß ja, daß du nicht sprechen kannst, aber trotzdem.*“ Darauf Mondschein, ähnlich wie Uibi Uibi: „*Aber trotzdem.*“ Möchten die Freundinnen ihren neuen Freunden noch ein paar warme Worte mit auf den Weg geben? Schließlich verwandeln sich die drei ehemaligen Sänger von *Vanafreds Licht* in die SK Stearljos und springen mit ihrer Königin in den Abendhimmel, an dem gerade die ersten Sterne aufblitzen.

In der Folgezeit wird die kleine nordalbische Stadt am Devern ganz neu aufgebaut. Weil dies mit Hilfe der Alfar geschieht, wird es auch im Stil der prächtigen Kristallstädte von *Realtaileann* aufgebaut und heißt fortan **Kristall-Deorstead**. Der tatkräftige Einsatz der elfischen Magier und Baumeister dabei zeitigt eine weitere Wirkung: Elfen und Menschen kommen sich näher, und der erste Schritt zur Versöhnung und einem friedlichen Zusammenleben beider Völker ist erfolgreich getan.

Im wiederhergerichteten Stadtpark wird ein **neues Denkmal** errichtet. Es ist Vraidos und den Dheis Albi in Gestalt ihrer Sailmor-Kriegerinnen sowie der Allumfassenden Schlange gewidmet. Die albischen SK sind figürlich aus durchscheinendem Kristall in ihren jeweiligen Farben gehauen. Den Sockel bildet eine symbolhafte Darstellung der Kräfte Nathirs in Form einer großen Schlange aus Gold, Silber und Kupfer, die sich unter den SK aufgerollt hat. Den Kopf erhebt sie in ihrer Mitte zwischen Ylathor Skull und SK Vraidos, dessen funkelnder *Pilgerstab der Träume* alle überragt. Eingefaßt wird das Denkmal von einem herrlichen Rosenbeet.

Aelfrodstor und Umgebung wird zu einem weiteren Park umgewandelt. Die größten Trümmerstücke werden abtransportiert und als Fundamente für viele der Neubauten ver-

wendet. Nicht brauchbare Brocken werden mittels Magie in fruchtbare Erde verwandelt. Um die Quelle herum wird ein kleiner Schrein für das Dreigestirn Æar-Xan, Nathir und Vraidos errichtet. Erst bei seiner festlichen Einweihung fällt auf, daß seine drei goldenen Kuppeln und der krönende, magisch leuchtende Edelstein frappierend an das Wappen von Deorstead erinnert. Der Stern im Wappen schien immer schon auf ein Schicksal hingewiesen zu haben, daß sich nun erfüllt hat.

Nach knapp einem Jahr ist Kristall-Deorstead in glitzernder und funkelnder Pracht wieder aufgebaut. Alle sind begei-

stert. Nur zwei von euch erinnert die Architektur an einen Traum, den ihr in einer kalten Winternacht, kurz nach Thurionstid durchlebt habt ... Rangard (bzw. Vanora) ist nach dem Sieg über das Chaos wieder nach Prioressen gegangen, um die Priesterausbildung zu beenden. Im folgenden Jahr kehrt er (bzw. sie) dann zurück und gründet (mit ihrer Mutter) eine neue Vraidosgemeinde in der Stadt. Moran hat seine Queste auf Valian nachgeholt, und an Xanstid gibt es zur Einweihung des renovierten Tempels eine große Hochzeit, zu der sogar der junge, gutaussehende König und seine Schwester kommen.

Ô
Ô E N D E Ô

Sailmor Xan says ...

*„Der wirkliche Mensch ist der, in dem das Gute nicht vom Bösen,
der Kampf, der Schmerz nicht von Lust und Freude getrennt ist;
und nur ein solcher Mensch kann wirklich sein.“*

- Ludwig Feuerbach -

Im Grunde geht es in der ganzen Trilogie der Sailmor-Abenteuer um eine Entwicklung der Werte. Es beginnt mit den alten Tugenden der Dheis Albi: Mut, Ehre, Tapferkeit und Kampf (gegen das Böse bzw. Chaos). Allmählich aber werden im Laufe der Geschichte die Eigenschaften des jungen Gottes Vraidos immer wichtiger: Mitleid, Mildtätigkeit, Nächstenliebe und Barmherzigkeit. (Nur wenn Menhit nicht getötet wird, kann Rangard überleben; werden die verführten Seelen der Dunklen Meister gerettet, können sie den SK weiterhelfen; die von ihren falschen Träumen verblendete Norne kann mit Tugenden der Dheis Albi und des Vraidos überwunden werden; die in Chaos-Sailmor-Krieger verwandelten Freunde können geheilt statt vernichtet werden.) Besondere Bedeutung erlangen die Maximen des Vraidos schließlich am Ende dieses Abenteuers.

Æar-Xan und Nathir sind alte Mächte der Ordnung, entstanden, um dem Chaos entgegenzuwirken. Sie kämpfen für die Ordnung und das Licht, gegen das Chaos und die Finsternis. In dieser dualen Weltanschauung sind sie gefangen. Beide kannten immer nur den Kampf der Gegensätze. Versöhnung ist ihnen neu, unbekannt und verdächtig. Vraidos dagegen ist ein „nachgeborener“ Gott, eine Macht der Mittelebene zwischen Ordnung und Chaos, ins Leben gerufen, um den ewigen Kampf zwischen den gegensätzlichen Urmächten zu beenden. Ja, er ist sogar selbst ein Mensch gewesen, ein sterbliches Wesen der Mittelwelt *Midgard*, zum Gott geworden nach dem letzten großen Krieg zwischen den Kräften von Ordnung und Chaos auf dieser Welt, dem Krieg der Magier. Für die Gerechtigkeit kämpfen sowohl die alten als auch der neue Gott. Während jedoch der Schlachtruf des Æar-Xan - und Nathirs - lautet „*Ordnung ist Gerechtigkeit!*“, so kann das Credo des Vraidos' wiedergegeben werden als „*Gerechtigkeit ist mehr als das Befolgen starrer Regeln.*“

Vraidos vertritt die folgenden Einsichten: Zum einen ist die Geschichte dazu verdammt, sich immer zu wiederholen, wenn dieselben Taten wie vor Äonen nur aufs neue ausgeführt werden, zum anderen führt ein völliger Sieg der Ordnung oder des Chaos zu Verhältnissen, unter denen kein Leben möglich ist, zu „*ewiger Stille und Dunkelheit*“ - einem Zustand der Leblosgigkeit. Sowohl der ewige Kampf zwischen Chaos und Ordnung als auch der Sieg einer der beiden Seiten bedeutet also eine Stagnation und läßt weder eine Entwicklung des Lebens noch einen dauerhaften Frieden zu. An die Stelle sich ständig wiederholender Kriege setzt Vraidos die Versöhnung und den Ausgleich zwischen Ordnung und Chaos. Dazu gehört, daß die jeweils „andere Seite“ akzeptiert wird, und zwar von jedem Lebewesen im Multiversum. Das wäre die Erfüllung des großen Traumes. Zugegeben, das ist ein sehr idealistischer Traum - aber auch ein sehr schöner und wünschenswerter.

Dieser Traum von Gerechtigkeit läuft den kriegerischen Idealen der alten Lichtgötter natürlich in gewisser Weise entgegen, fürchten sie doch, durch seine Erfüllung die Grundlage ihrer Existenz zu verlieren (eine unbegründete Befürchtung). Ja, Sailmor Vraidos kann tatsächlich eine ganze Welt auf einen Schlag zerstören - und zwar die Glaubenswelt der Dheis Albi! Setzen sich seine Ideale zum Schluß durch, leitet das eine neue Ära in der Geschichte ein: Der andauernde Kampf zwischen Ordnung und Chaos ist überwunden und einem stabilen Gleichgewicht gewichen. Dies ist das vierte Zeitalter, das der Große Ho nicht voraussehen konnte.

Eine weitere Erkenntnis, auf die *Das Reich der Sterne* hinarbeitet, ist die Zusammenarbeit der Völker, vorgeführt am Beispiel Menschen und Elfen auf *Midgard*. Friede und Gerechtigkeit konnte und kann nur hergestellt werden, wenn Elfen und Menschen zusammenarbeiten. (Dieses Motiv findet sich übrigens auch im MIDGARD-Abenteuer *Smaskrifter*.)

Raufball-Kurzregeln

Raufball ist ein typisch albisches Vergnügen, und der Name ist Programm. Hier wird nur das Regelgerüst für einen einigermaßen zügigen Ablauf vorgestellt. Die Spielleiterin schlüpft für die Dauer des Spiels in die Rolle der Sportreporterin und kommentiert das Geschehen mit entsprechenden Ausschmückungen.

Wichtige Fertigkeiten beim Raufball sind *Ballspiel* (vgl. Quellenbuch Nahuatlan) - normale Albai haben hierin einen Erfolgswert von +6 bis +12 - und *waffenloser Kampf* bzw. Angriff mit bloßer Hand. Da Raufball aber auch von Zivilisten (im spieltechnischen Sinne) gespielt wird, sind die AP- und LP-Verluste nicht so hoch wie bei ähnlich kämpferischen Veranstaltungen. Wer **0 AP** hat, kann weiterspielen, erhält jedoch **WM-4** auf alle EW und darf keine WW:Abwehr mehr würfeln.

1) Ein Ballspieler kann den Ball maximal **St/2** weit **werfen** (oder treten, im folgenden ist mit Werfen beides gemeint); ein EW ist hierfür nicht nötig. Liegt der Werfer am Boden, ist seine Reichweite halbiert. Ein Ballwurf verändert nicht die Entfernung des Balles zur Ziellinie, außer der Werfer führt - bei ausreichender Reichweite - einen Wurf über eine Ziellinie aus (**3a**).

2) Um den Ball zu **fangen**, muß man zuerst dorthin rennen, wo er vermutlich landen wird. Dabei läuft man mit **1W6-2** Gegnern, die in der Nähe sind, um die Wette: Alle würfeln einen **EW:Bewegungsweite**, und wer das höchste Ergebnis erzielt, darf zuerst einen **EW:Ballspiel** zum Fangen des Balles versuchen.

2a) Anstelle des eigenen EW:Ballspiel kann man auch versuchen, sich **auf den glücklichen (?) Fänger zu werfen**, um den Ball zu ergattern. Dazu muß ein EW:Angriff mit waffenlosem Kampf/bloßer Hand gelingen. Wird dieser Angriff nicht abgewehrt, hat man den Ball und der Gegner **1 AP** Schaden pro Person, die sich erfolgreich auf ihn geworfen hat (1 AP & LP bei einem schweren Treffer; nur krit. Treffer zählen wie üblich). Allerdings liegen der Gegner und alle Angreifer nun am Boden.

2b) Gelingt keinem der Beteiligten ein EW:Ballspiel, fällt der Ball zu **Boden**. Von dort kann er ohne EW aufgenommen werden; die anwesenden Ballspieler handeln in der Reihenfolge ihrer RW.

2c) Wer den Ball hat, nachdem alle möglichen Fänger gehandelt haben, kann ihn in der **nächsten Runde** entweder jemandem zuwerfen oder damit loslaufen (der RW wird hier ausnahmsweise nicht berücksichtigt). Liegt der Ballträger jedoch am Boden, braucht er eine Runde zum Aufstehen, bevor er loslaufen kann. Wer sich auf einen Liegenden wirft, erhält **WM+4** auf seinen EW:waffenloser Kampf/bloßer Hand, wenn er selber steht.

3) Wer mit dem Ball losläuft, würfeln einen **EW:Bewegungsweite** und läuft sich frei, wenn kein Verfolger - d.h.

nicht gestürzte Gegner beim Fangversuch (**2**) - ein höheres Ergebnis erzielt und ihn damit einholt. Wer einen Ballträger einholt, kann sich in der nächsten Runde auf ihn werfen, um den Ball zu ergattern (**2a**). Hat der Ballträger jedoch den höheren RW, kann er den Ball vorher noch **werfen**.

3a) Wer sich freiläuft, schafft soviel Meter unbehelligt in Richtung auf die gegnerische Ziellinie, wie sein **HGW** beträgt. Danach kommen **1W6-2** Gegner auf ihn zugelaufen (**2a**). Sollten tatsächlich 0 Gegner ausgewürfelt werden, läuft er noch einmal seinen HGW in Metern usw. Wer es bis auf **St/2** an die **gegnerische Ziellinie** heran schafft, kann **nach** der Abwehr evtl. noch auftauchender Gegner den Ball hinüber werfen und **einen Punkt** erzielen.

All diese Würfelprozeduren finden nur statt, wenn Freundinnen am aktuellen Geschehen beteiligt sind (Spielleiterentscheidung), und solange sich der Ball innerhalb von **260m Entfernung zu einer Ziellinie** befindet. Gerät er aus dieser Zone, darf aus jeder Mannschaft ein Ballspieler einen EW:Ballspiel würfeln, und die Simulation des Spiels geht weiter mit einer Fangsituation (**2**), **170m** von der Ziellinie der Mannschaft mit dem niedrigeren Ergebnis. Der Ballspieler mit dem höheren Ergebnis versucht dort, den Ball zu fangen, bedrängt von **1W6-2** Gegnern.

Einflüsse wie Wetter und Besonderheiten des Geländes kann die Spielleiterin nach Bedarf berücksichtigen. Ebenso können einzelne besondere Situationen auf dem Weg von einer Ziellinie zur anderen ausgespielt werden, wenn sie spielentscheidend oder spaßig zu sein versprechen. Dazu gehören z.B. Bach-, Fluß- oder Seeüberquerungen (*Springen, Schwimmen, Tauchen*) oder Waldstücke mit dichtem Unterholz (*Tarnen, Schleichen, Geländelauf*).

Das Spiel beginnt mit der Gegenüberstellung der Mannschaften, dem lautstarken Austausch von Schlachtrufen und schließlich dem **Anwurf**: In der Mitte des Spielfeldes stehen der Schiedsrichter (aus einem unbeteiligten Dorf oder ein Xanpriester) und die beiden Mannschaftsführer. Jeweils 20m hinter ihnen steht der Rest der Mannschaft in einem lockeren Haufen (eine Formation, die auch „Albische Phalanx“ genannt wird). Der Schiedsrichter wirft den Ball hoch und läuft aus der unmittelbaren Gefahrenzone, d.h. der Reichweite der Ballspieler. Die Mannschaftsführer versuchen, den Ball zu fangen: Beide würfeln einen **EW:Ballspiel** in Reihenfolge ihrer RW. Mißlingen beide Würfe, kann der Ball vom Boden aufgenommen werden (**2b**). Sobald einer den Ball hat, dürfen sich die restlichen Ballspieler bewegen, d.h. das Spiel beginnt mit dem Freilaufversuch (**3**) eines Mannschaftsführers gegen den anderen. Derjenige Ballspieler, dem der **nächste** Freilaufversuch gelingt, darf 170m von der gegnerischen Ziellinie weitermachen.

Albische Dörfer, die viel auf sich und ihre Raufballmannschaft halten, stellen auch **Cheerleadertruppen** auf, die dem Spielgeschehen durchs Gelände folgen und ihre Leute anfeuern (sind Barden darunter, kann das durchaus zu positiven WM führen). Das **Spiel endet**, wenn eine Mannschaft eine vorher ausgemachte Punktzahl erreicht hat. Üblich sind drei Punkte. Eine zeitliche Begrenzung gibt es nicht.

Bonnie NiBeorn

klein, schlank

St 35, Ge 40, Ko 40, In 35, Zt 61, pA 67, Au 78, Sb 35
11 LP, 3 AP - OR - RW 50, HGW 40, B 22, KAW 2, GiT 33

Angriff: bloße Hand+4 (1W6-4)

ABWEHR+11, RESISTENZ+9/12/9

Ballspiel+5, Lesen/Schreiben+4, Rechnen+2

Du bist nun bald 16 Jahre alt und könntest mit deinen langen, blonden Zöpfen den ersten Preis für die unpraktischste Frisur in Abenteuersituationen gewinnen. Du lebst zusammen mit deiner Mutter, deinem Vater und deinem kleinen Bruder, Seanrod, im Handwerkerviertel Deorsteads. Dein Vater ist ein Steinmetz, der es zu bescheidenem Wohlstand gebracht hat. Deine besten Freundinnen sind Amena, Rayna, Maglon und Myna. Ihr versteht euch gut, auch wenn ihr euch immer mal wieder in die Haare bekommt (besonders Rayna läßt oft ihre spitze Zunge an dir aus). Aber du kannst doch nichts dafür, daß du manchmal etwas schusselig bist und so nah am Wasser gebaut hast! Ihr geht gemeinsam zur Klosterschule im Kloster Loghwood - warum dir deine Eltern das antun, das wissen wohl nur die Götter. Am liebsten würdest du den ganzen Tag essen und schlafen. In der Klosterschule bist du nicht besonders gut. Lernen ist nicht deine Stärke, Lesen und Schreiben wird dir wohl immer ein Buch mit sieben Siegeln bleiben, und im Rechnen sieht es auch nicht gut aus; viel besser sieht dagegen euer Rechenlehrer aus ... Daß euer König Beren in Beornanburgh zwei Jahre jünger ist als du, findest du süß.

Vorletztes Jahr im Sommer lief dir Alpanu, eine sprechende, dunkelgraue Waschbärin zu, die dir eine Nachricht vom Sonnengott Xan persönlich überbrachte. Xan gab dir den magischen Sonnenkristall, mit dem du dich in Saimor Xan, eine Kriegerin für Ehre und Gerechtigkeit, verwandeln kannst. Der Gott gab dir auch den Auftrag, gemeinsam mit deinen Freundinnen Amena, Rayna, Maglon und Myna jede Ehrlosigkeit aufzuspüren und die Urheber zu bestrafen. Du solltest aber darauf achten, daß deine wahre Identität nicht offenbart wird.

Auch deine Freundinnen erhielten die Fähigkeit, sich in Saimor-Kriegerinnen - von jeweils anderen Göttern - zu verwandeln. Myna lief sogar ein merkwürdiges, weißes Eichhörnchen mit einem kleinen Horn auf der Nase zu, das wie deine Alpanu sprechen kann.

Gemeinsam konntet ihr damals die bösen Death Rathgars besiegen. Der von einem Dämon besessene Vorbeter Darwin versuchte mit seinen Hexen, den uralten Horemhet Meseknef, auch als Nachtherr bekannt, wieder in die Welt zu rufen, damit dieser in Alba ein neues Reich der Finsternis mit seiner Gattin, Menhit, der Schlächterin, errichten konnte. Dank eures Einsatzes wurde dies verhindert.

Gr 0

Im Herbst des darauffolgenden Jahres wurde ganz *Midgard* von den Dunklen Meistern aus der finsternen Parallelwelt *Myrkgard* bedroht. Doch es gelang euch schließlich mit Hilfe des geheimnisvollen Pegasus und seines goldenen Schwertes den bösen Großmeister Rhadamanthus und seine Nornenkönigin zu vertreiben. Zum Abschied schenkte euch Pegasus die Macht, euch in Super Saimor-Kriegerinnen mit neuen Wunderkräften zu verwandeln.

Jetzt ist es Winter, und das neue Jahr hat gerade begonnen. Im Sommer werdet ihr die Schule endlich hinter euch haben. Dann könnt ihr euch einen Mann suchen und heiraten, einen Beruf ergreifen, in die Welt ziehen und eure Träume verwirklichen.

Schlüsselwort: »Macht des Xanglaubens - mach auf!«

Verwandlung in Super Saimor Xan. Zd 20 sec.

Wenn du den gelben Edelstein in die Hand nimmst und das Schlüsselwort rufst, verwandelst du dich in eine Super Saimor-Kriegerin: Du trägst dann einen knappen, weißen Kilt mit einer schmalen Borte in den Farben aller Dheis Albi und ein weißes, ärmelloses Polsterwams mit weißen Schulterstücken; dazu weiße Handschuhe bis zum Ellenbogen, ein gelbes Halstuch und hohe, gelbe Lederstiefel. Hinten an deinem Gürtel sind zwei flatternde Bänder befestigt (zur Erhöhung der Dramatik deines Auftritts). Auf deiner Stirn erscheint das heilige Symbol des Xan: eine kleine Sonnenscheibe, und der Zauberstein heftet sich an deine Brust. In dieser Gestalt hast du beeindruckende magische Fähigkeiten (siehe Rückseite).

Super Sailmor Xan

Gr 4

klein, schlank - Symbol: Sonnenscheibe

St 40, Ge 40, Ko 50, In 40, Zt 81, pA 81, Au 78, Sb 40
11 LP, 24 AP - PR* - RW 50, HGW 50, B 22, KAW 2, GiT 33

Angriff: Sailmor-Angriff+8 (siehe unten), bloße Hand+4 (1W6-4)

ABWEHR+12, RESISTENZ+11/14/11

Zaubern+14: (siehe unten)

Ballspiel+5, Lesen/Schreiben+4, Rechnen+2, Springen+14

Du kannst **8m** hoch und weit springen; bei der Landung ist ein **EW:Springen** nötig, ob du den gewünschten Zielpunkt erreichst oder daneben springst und/oder auf den Boden fällst (und die nächste Runde nur aufstehen kannst). Deine Sailmor-Rüstung verringert auch **AP-Verluste** um **4** (sogar bei magischen Angriffen wie *Dämonenfeuer, Blitze schleudern* u.ä.).

Stürze: Bis zu 8m kannst du ohne Erfolgswurf fallen, du landest automatisch auf dem Po. Bei tieferen Stürzen ist ein **EW:Springen** mit **WM-(Meter über 8)** erforderlich. Ein Mißlingen des Wurfes bedeutet **1W6+(Meter über 8)** Schaden; gelingt er, gibt es nur die Hälfte (Rüstung schützt).

Wegspringen statt Abwehren: Anstelle eines WW:Abwehr kannst du auch einen **WW-4:Springen** würfeln, um einem Angriff zu entgehen. Ein Mißerfolg wird wie ein mißlungener WW:Abwehr gewertet, bei Erfolg erleidest du allerdings weder LP- noch AP-Verluste durch den Angriff.

Schlüsselwort: »*Sonnenstein - flieg!*«

6 AP, Zd 5 sec, Rw 15m, Wb 1 Ws, Wd -, phs/man

Kein EW:Zaubern nötig. In deiner Hand bildet sich ein 30cm durchmessender Diskus aus gelbem Licht (die Sonnenscheibe), den du auf einen Gegner werfen kannst. Zum Treffen muß dir ein **EW:Sailmor-Angriff** gelingen. Triffst du nicht, kehrt die Scheibe zurück, und du darfst einen zweiten Angriff würfeln (aber mehr nicht). Der angerichtete Schaden beträgt **3W6-3**, wogegen Rüstung und Verteidigungswaffen nicht schützen; ein leichter Treffer richtet nur die Hälfte des Schadens an. Wird ein **Dämon** bis **Grad 4** schwer getroffen, ist er gebannt.

Schlüsselwort: »*Sailmor Kick!*«

4 AP, Zd 1 sec, Rw -, Wb Z, Wd 10 sec, phs/verb

Kein EW:Zaubern nötig. Deine körperliche Stärke und Koordination erhöhen sich kurzfristig, so daß du einen Gegner mit voller Wucht anrumpeln und zu Fall bringen kannst (auch aus dem Sprung heraus). Du brauchst mindestens **5m** Anlauf oder Sprungweite und mußt einen **EW+4:Angriff mit bloßer Hand** würfeln. Mißlingt der WW:Abwehr des Gegners, erleidet er 1W6-1 Schaden und wird 1W6m in die

entgegengesetzte Richtung gestoßen, bevor er liegenbleibt. Mißlingt dir ein (anschließender) **PW:RW**, fällst (auch) du hin. Dieser Angriff zählt als magisch, läßt sich aber nicht mit »... und sieg!« steigern.

Schlüsselwort: »*Sailmor Versetzen!*«

var AP, Zd 15 sec, Rw 100m, Wb bis 6 Ws, Wd -, phs/man

Mit Hilfe eurer Zaubersteine könnt ihr euch und noch eine andere Person - ähnlich wie beim Zauber *Versetzen* - an einen anderen Ort versetzen, ohne daß jedoch am Zielort ein Hexagon vorbereitet zu sein braucht. Es funktioniert aber nur, wenn **alle** Sailmor-Kriegerinnen beteiligt sind; ihr müßt euch an den Händen fassen, und jede transportierte Person verliert **10 %** ihrer aktuellen **AP** (mindestens 1). Diejenige mit dem höchsten Erfolgswert für Zaubern würfelt den **EW:Zaubern**.

Einmal pro Kampf darfst du hinter eines deiner Angriffs-Schlüsselworte noch den Zusatz »... und sieg!« setzen. Das gibt dir nur für diesen einen Angriff zusätzlich **WM+2** auf den Angriffs- bzw. Zauberwurf und **WM+4** auf Schaden. In diesem Fall kostet dich der Angriff aber auch **4 AP mehr**.

Schlüsselwort: »*Macht der Ehre - flieg und sieg!*«

alle AP bis auf 1 (mind 6), Zd 20 sec, Rw 20m, Wb 1 Ws, Wd -, phs/man

Du würfelst einen **EW+12:Zaubern**, und ein gebündelter Strahl blitzender Schwerter schießt aus deiner ausgestreckten Hand auf das Ziel zu. Diese Super-Sailmorkraft kann zwei Wirkungen haben: Ein getroffener **Dämon** - egal, welchen Grades - wird vom Boden der Welt vertrieben, wenn ihm kein WW:Resistenz gelingt; für diese Wirkung muß dir der wahre **Name des Ziels** bekannt sein. Die Kraft kann aber auch wie *Bannen von Zauberkraft* gegen einen Zauber der Schwarzen oder Dunklen Magie wirken; hierfür ist keine Namenskenntnis nötig.

Diese Kraft kann nicht mit »... und sieg!« verstärkt werden.

Amena NiMurdil

klein, schlank

St 40, Ge 70, Ko 55, In 91, Zt 55, pA 61, Au 75, Sb 65
10 LP, 4 AP - OR - RW 78, HGW 49, B 23, KAW 2, GiT 35

Angriff: bloße Hand+4 (1W6-4)

ABWEHR+11, RESISTENZ+10/11/10

Zaubern+10: (nur Zauberstein, siehe Rückseite)

Ballspiel+11, Lesen/Schreiben+16, Rechnen+13, Schwimmen+13, Tauchen+12, Zauberkunde+7

Du bist nun bald 16 Jahre alt und lebst allein mit deiner Mutter, einer Heilerin, in Deorstead. Dein Vater ist ein weltreisender Zauberer, den du leider nur selten siehst. Dein kurzes, schwarzes Haar hat einen leicht bläulichen Ton. In einem dicken Buch aus der Klosterbibliothek von Loghwood hast du gelesen, daß früher die Seemeister des valianischen Imperiums blaue Haare hatten. Seitdem bist du dir sicher, Seemeister in deiner Ahnenreihe zu haben. Deine besten Freundinnen sind Bonnie, Myna, Rayna und Maglon. Ihr versteht euch gut, auch wenn ihr euch immer mal wieder in die Haare bekommt. Ihr geht gemeinsam zur Klosterschule in Loghwood. Du hast zwar die schlimmsten X-Beine eurer Gruppe, dafür bist du auch mit Abstand die Intelligenteste. Du hast Freude daran zu lernen - und bist daher leider oft allein. Da du sehr bescheiden und zurückhaltend bist, krei- det dir dies aber niemand an. Du weißt gar nicht, was die anderen gegen die Bibliothek haben, gibt es dort doch so viele Bücher, die du noch nicht gelesen hast. Dein Traum ist es, später einmal das Königlich-Albische Kolleg in Cam- bryg zu besuchen und eine große Heilerin zu werden. Außer in der Bibliothek fühlst du dich noch im und am Wasser sehr wohl. Daß euer König Beren in Beornanburgh zwei Jahre jünger ist als du, findest du interessant.

Vorletztes Jahr in einer regnerischen Sommernacht trat dir der Meeresherr Dwyllan persönlich gegenüber. Er gab dir den magischen Meerkristall, mit dem du dich in Saimor Dwyllan, eine Kriegerin für Ehre und Gerechtigkeit, verwandeln kannst. Der Gott gab dir auch den Auftrag, gemeinsam mit deinen Freundinnen Bonnie, Rayna, Maglon und Myna jede Ehrlosigkeit aufzuspüren und die Urheber zu bestrafen. Du solltest aber darauf achten, daß deine wahre Identität nicht offenbart wird.

Auch deine Freundinnen erhielten die Fähigkeit, sich in Saimor-Kriegerinnen - von jeweils anderen Göttern - zu verwandeln. Bonnie und Myna liefen sogar eine Waschbärin und ein weißes Eichhörnchen mit einem kleinen Horn auf der Nase zu, die sprechen können.

Gemeinsam konntet ihr damals die bösen Death Rathgars besiegen. Der von einem Dämon besessene Vorbeter Dar- wain versuchte mit seinen Hexen, den uralten Horemhet Meseknef, auch als Nachtherr bekannt, wieder in die Welt zu rufen, damit dieser in Alba ein neues Reich der Finsternis mit seiner Gattin, Menhit, der Schlächterin, errichten konnte. Dank eures Einsatzes wurde dies verhindert.

Gr 0

Im Herbst des darauffolgenden Jahres wurde ganz *Midgard* von den Dunklen Meistern aus der finsternen Parallelwelt *Myrkgard* bedroht. Doch es gelang euch schließlich mit Hilfe des geheimnisvollen Pegasus und seines goldenen Schwertes den bösen Großmeister Rhadamanthus und seine Nornenkönigin zu vertreiben. Zum Abschied schenkte euch Pegasus die Macht, euch in Super Saimor-Kriegerinnen mit neuen Wunderkräften zu verwandeln.

Jetzt ist es Winter, und das neue Jahr hat gerade begonnen. Im Sommer werdet ihr die Schule hinter euch haben. Dann könnt ihr einen euch Mann suchen und heiraten, einen Beruf ergreifen, in die Welt ziehen und eure Träume verwirklichen.

Schlüsselwort: »*Macht des Dwyllanglaubens - mach auf!*«
Verwandlung in Super Saimor Dwyllan. Zd 20 sec.

Wenn du den blaugrünen Edelstein in die Hand nimmst und das Schlüsselwort rufst, verwandelst du dich in eine Super Saimor-Kriegerin: Du trägst dann einen knappen, blaugrünen Kilt und ein weißes, ärmelloses Polsterwams mit blaugrünen Schulterstücken; dazu weiße Handschuhe bis zum Ellenbogen, ein blaugrünes Halstuch und hohe, blaugrüne Stiefel. Hinten an deinem Gürtel sind zwei flatternde Bänder befestigt (zur Erhöhung der Dramatik deines Auftritts). Auf deiner Stirn erscheint das heilige Symbol des Dwyllan: eine kleine Wellenlinie. Der Zauberstein heftet sich an deine Brust. In dieser Gestalt hast du beeindruckende magische Fähigkeiten (siehe Rückseite).

Super Sailmor Dwyllan

klein, schlank - Symbol: Wellenlinie

Gr 4

St 50, Ge 75, Ko 65, In 91, Zt 55, pA 71, Au 75, Sb 65
10 LP, 24 AP - PR* - RW 81, HGW 63, B 23, KAW 2, GiT 35

Angriff: Sailmor-Angriff+8 (siehe unten), bloße Hand+4 (1W6-4) ABWEHR+12, RESISTENZ+12/13/12

Zaubern+12: (siehe unten)

Ballspiel+11, Lesen/Schreiben+16, Rechnen+13, Schwimmen+14, Springen+14, Tauchen+14, Zauberkunde+7

Du kannst **8m** hoch und weit springen; bei der Landung ist ein **EW:Springen** nötig, ob du den gewünschten Zielpunkt erreichst oder daneben springst und/oder auf den Boden fällst (und die nächste Runde nur aufstehen kannst). Deine Sailmor-Rüstung verringert auch **AP-Verluste** um **4** (sogar bei magischen Angriffen wie *Dämonenfeuer, Blitze schleudern* u.ä.).

Stürze: Bis zu 8m kannst du ohne Erfolgswurf fallen, du landest automatisch auf den Beinen. Bei tieferen Stürzen ist ein **EW:Springen** mit **WM-(Meter über 8)** erforderlich. Ein Mißlingen des Wurfes bedeutet **1W6+(Meter über 8)** Schaden; gelingt er, gibt es nur die Hälfte (Rüstung schützt).

Wegspringen statt Abwehren: Anstelle eines WW:Abwehr kannst du auch einen **WW-4:Springen** würfeln, um einem Angriff zu entgehen. Ein Mißerfolg wird wie ein mißlungener WW:Abwehr gewertet, bei Erfolg erleidest du allerdings weder LP- noch AP-Verluste durch den Angriff.

Schlüsselwort: »Wasserstrahl - flieg!«

6 AP, Zd 5 sec, Rw 15m, Wb -, Wd 10 sec, phk/man

Kein EW:Zaubern nötig. Ein breiter Wasserstrahl schießt auf das Ziel zu. Um das Ziel zu treffen, muß dir ein **EW:Sailmor-Angriff** gelingen. Bei einem schweren Treffer erleidet das Ziel **2W6 Schaden** und muß einen PW:HGW schaffen, um nicht 2W6m nach hinten gedrückt zu werden und zu stürzen; ein leichter Treffer richtet nur die Hälfte des Schadens an.

Schlüsselwort: »Eis des Meeres - flieg und frier!«

8 AP, Zd 10 sec, Rw 15m, Wb 1 Ws, Wd var, phk/man

Ein breiter Eiswasserstrahl schießt auf das Ziel zu und friert es ein, wenn dir ein **EW:Zaubern** gelingt und das Ziel seinen WW:Resistenz nicht schafft. Es ist eine Variante des Zaubers *Vereisen*, der auch gegen **höhere Dämonen** wirkt; die bekommen allerdings **WM+2** auf ihren WW:Resistenz. Ein vereistes Opfer bis zum Grad 3 darf jede Minute einen WW:Resistenz würfeln, Opfer ab Grad 4 jede Runde; sobald ein Wurf gelingt, sprengt es den Eispanzer und ist wieder frei. Keine Verstärkung mit *»... und sieg!«* möglich.

Schlüsselwort: »Meerschaum - flieg!«

4 AP, Zd 5 sec, Rw 15m, Wb 1,5m Uk, Wd 1 min, psy/man

Aus deinen Händen schießt ein breiter Gischtstrahl und hüllt das Ziel in eine 3m durchmessende Kugel aus blasigem Schaum. Bei einem gelungenen **EW:Zaubern** kann es sich nur mit **B 3** bewegen und erhält **WM-4** auf alle EW und WW (WW:Resistenz erlaubt). Mit dem Zusatz *»... und sieg!«* (für 4 AP mehr) wird ein Bereich von **15m Umkreis** von dem Schaum bis in 5m Höhe gefüllt, und der Abzug beträgt **WM-8**. Die Wirkung ist ansonsten dieselbe, betrifft aber alle Wesen im Bereich *außer* den Sailmor-Kriegerinnen und Ylathor Skull.

Einmal pro Kampf darfst du hinter eines deiner Angriffs-Schlüsselworte noch den Zusatz *»... und sieg!«* setzen. Das gibt dir nur für diesen einen Angriff zusätzlich **WM+2** auf den Angriffs- bzw. Zauberswurf und **WM+4** auf Schaden. In diesem Fall kostet dich der Angriff aber auch **4 AP mehr**.

Schlüsselwort: »Macht des Wassers!«

8 AP, Zd 5 sec, Rw 20m, Wb 1 Ws, Wd 20 sec, phk/man

Kein EW:Zaubern nötig, doch damit diese Super-Sailmorkraft wirkt, muß dir der wahre Name des Ziels bekannt sein. Ein breiter Wasserstrahl schießt auf das Ziel zu. Mit dem Strahl kannst du ein Ziel **zwei Runden lang** angreifen. Um zu treffen, würfelst du in jeder Runde einen **EW+6:Sailmor-Angriff**. Bei einem schweren Treffer erleidet das Ziel **2W6 Schaden** und wird bis ans Ende der Reichweite bzw. bis an ein Hindernis nach hinten gedrückt. Gelingt ihm kein PW+15:HGW, stürzt es. Während das Ziel vom Wasserstrahl getroffen wird, kann es weder angreifen noch sich fortbewegen. Ein leichter Treffer richtet nur die Hälfte des Schadens an.

Mit dem Zusatz *»... - sieg!«* darfst du diese Kraft einmal pro Kampf verstärken. Das gibt dir nur für dieses Mal zusätzlich **WM+2** auf beide Angriffswürfe und jeweils **WM+4** auf Schaden. Außerdem erhöht sich die Reichweite auf **30m**. In diesem Fall kostet dich die Kraft aber auch **4 AP mehr**.

Dein **Zauberstein** enthält noch ein paar Informationszauber bzw. Fertigkeiten, die du durch Berührung mit den Fingern aktivieren kannst. Sie alle erfordern einen **EW:Zaubern**, kosten aber **keine AP**. Rechter Zeigefinger: *Dschinni-Auge* (es erscheint kein Kristall, die Reichweite beträgt 30m und die Wirkungsdauer nur eine Runde; du kannst damit auch höhere von niederen Dämonen unterscheiden und ihre Gefährlichkeit (= Gradzahl) ermitteln). Linker Zeigefinger: *Sehen in Dunkelheit* (normal). Rechter Daumen: *Erkennen von Leben* (normal). Linker Daumen: *Sagenkunde+12* (EW erforderlich). Beide kleinen Finger: *Wahrnehmung+7* (EW erforderlich).

Rayna NiTilion

klein, schlank

St 40, Ge 70, Ko 40, In 70, Zt 61, pA 66, Au 80, Sb 40
10 LP, 3 AP - OR - RW 72, HGW 47, B 22, KAW 2, GiT 30

Angriff: bloße Hand+4 (1W6-4)

ABWEHR+11, RESISTENZ+10/11/10

Ballspiel+8, *Gefahr spüren*+5, *Lesen/Schreiben*+14 (*Albisch, Altoqua*), *Musizieren (Singen)*, *Rechnen*+6, *Sagenkunde*+6

Du bist nun bald 16 Jahre alt und hast immer noch keinen Freund. Du hast langes schwarzes Haar und lebst zusammen mit deinem Großvater Wystan, dem Tempelvorsteher von Deorstead. Der kleine, kahlköpfige alte Mann wirkt die meiste Zeit über recht still und verschlossen, nur wenn es um deine Zukunft geht, ist er sehr bemüht - vor allem, wenn es darum geht, dir einen passenden Ehemann auszusuchen - was dir noch gar nicht recht ist (zumindest nicht seine Wahl). Deine besten Freundinnen sind Bonnie, Myna, Amena und Maglon. Ihr versteht euch gut, auch wenn ihr euch immer mal wieder in die Haare bekommt. Ihr geht gemeinsam zur Klosterschule im Kloster Loghwood. Du bist zwar die älteste der Freundinnen, aber das Heiraten hat noch Zeit (was überhaupt nicht heißt, daß dir Jungs egal wären). Du bist temperamentvoll und etwas hitzköpfig - besonders, wenn Bonnie sich mal wieder zu dämlich anstellt (was sie ziemlich oft tut). Du interessierst dich sehr für die Dichtkunst und singst gern selbstgeschriebene Lieder. Der nette, alte Ywain, euer Heilkundelehrer in der Klosterschule verfaßt wunderschöne Naturgedichte, und du fragst ihn oft, ob er nicht wieder etwas neues geschrieben hat. Daß euer König Beren in Beornanburgh zwei Jahre jünger ist als du, findest du spannend.

Vorletztes Jahr in einer heißen Sommernacht trat dir der Gott des Feuers, Thurion, persönlich gegenüber. Er gab dir den magischen Feuerkristall, mit dem du dich in Saimor Thurion, eine Kriegerin für Ehre und Gerechtigkeit, verwandeln kannst. Der Gott gab dir auch den Auftrag, gemeinsam mit deinen Freundinnen Bonnie, Amena, Maglon und Myna jede Ehrlosigkeit aufzuspüren und die Urheber zu bestrafen. Du solltest aber darauf achten, daß deine wahre Identität nicht offenbart wird.

Auch deine Freundinnen erhielten die Fähigkeit, sich in Saimor-Kriegerinnen - von jeweils anderen Göttern - zu verwandeln. Bonnie und Myna liefen sogar eine Waschbärin und ein weißes Eichhörnchen mit einem kleinen Horn auf der Nase zu, die sprechen können.

Gemeinsam konntet ihr damals die bösen Death Rathgars besiegen. Der von einem Dämon besessene Vorbeter Darwin versuchte mit seinen Hexen, den uralten Horemhet Meseknef, auch als Nachtherr bekannt, wieder in die Welt zu rufen, damit dieser in Alba ein neues Reich der Finsternis mit seiner Gattin, Menhit, der Schlächterin, errichten konnte. Dank eures Einsatzes wurde dies verhindert.

Gr 0

Im Herbst des darauffolgenden Jahres wurde ganz *Midgard* von den Dunklen Meistern aus der finsternen Parallelwelt *Myrkgard* bedroht. Doch es gelang euch schließlich mit Hilfe des geheimnisvollen Pegasus und seines goldenen Schwertes den bösen Großmeister Rhadamanthus und seine Nornenkönigin zu vertreiben. Zum Abschied schenkte euch Pegasus die Macht, euch in Super Saimor-Kriegerinnen mit neuen Wunderkräften zu verwandeln.

Jetzt ist es Winter, und das neue Jahr hat gerade begonnen. Im Sommer werdet ihr die Schule hinter euch haben. Dann könnt ihr euch einen Mann suchen, einen Beruf ergreifen, in die Welt ziehen und eure Träume verwirklichen.

Schlüsselwort: »*Macht des Thurionglaubens - mach auf!*«
Verwandlung in Super Saimor Thurion. Zd 20 sec.

Wenn du den blutroten Edelstein in die Hand nimmst und das Schlüsselwort rufst, verwandelst du dich in eine Super Saimor-Kriegerin: Du trägst dann einen knappen, blutroten Kilt und ein weißes, ärmelloses Polsterwams mit blutroten Schulterstücken; dazu weiße Handschuhe bis zum Ellenbogen, ein blutrotes Halstuch und schicke, blutrote Schuhe. Hinten an deinem Gürtel sind zwei flatternde Bänder befestigt (zur Erhöhung der Dramatik deines Auftritts). Auf deiner Stirn erscheint das heilige Symbol des Thurion: ein kleiner Hammer. Der Zauberstein heftet sich an deine Brust. In dieser Gestalt hast du beeindruckende magische Fähigkeiten (siehe Rückseite).

Super Saimor Thurion

klein, schlank - Symbol: Flamme

Gr 4

St 45, Ge 70, Ko 50, In 70, Zt 71, pA 75, Au 80, Sb 50
10 LP, 24 AP - PR* - RW 72, HGW 60, B 22, KAW 2, GiT 30

Angriff: Saimor-Angriff+8 (siehe unten), bloße Hand+4 (1W6-4)

ABWEHR+12, RESISTENZ+12/13/12

Zaubern+13: (siehe unten)

Ballspiel+8, Gefahr spüren+5, Lesen/Schreiben+14 (Albisch, Altoqua), Musizieren (Singen), Rechnen+6, Sagenkunde+6, Springen+14

Du kannst **8m** hoch und weit springen; bei der Landung ist ein **EW:Springen** nötig, ob du den gewünschten Zielpunkt erreichst oder daneben springst und/oder auf den Boden fällst (und die nächste Runde nur aufstehen kannst). Deine Saimor-Rüstung verringert auch **AP-Verluste** um **4** (sogar bei magischen Angriffen wie *Dämonenfeuer, Blitze schleudern* u.ä.).

Stürze: Bis zu 8m kannst du ohne Erfolgswurf fallen, du landest automatisch auf den Beinen. Bei tieferen Stürzen ist ein **EW:Springen** mit **WM-(Meter über 8)** erforderlich. Ein Mißlingen des Wurfes bedeutet **1W6+(Meter über 8)** Schaden; gelingt er, gibt es nur die Hälfte (Rüstung schützt).

Wegspringen statt Abwehren: Anstelle eines WW:Abwehr kannst du auch einen **WW-4:Springen** würfeln, um einem Angriff zu entgehen. Ein Mißerfolg wird wie ein mißlungener WW:Abwehr gewertet, bei Erfolg erleidest du allerdings weder LP- noch AP-Verluste durch den Angriff.

Schlüsselwort: »1, 2, 3, 4, 5, 6 - Böser Geist weiche!«

AP 6, Zd 10 sec, Rw -, Wb 15m Uk, Wd -, phs/man

Deine Hände füllen sich mit kleinen Hufnägeln aus kaltem Eisen, die du auf alle Dämonen im Wirkungsbereich schleuderst. Dies wirkt genau wie der Zauber *Dämonenbann*. Du würfelst nur einen **EW:Zaubern**, gegen den jedes betroffene Wesen einen WW:Resistenz hat. **Höhere Dämonen** erhalten **WM+2** auf ihren WW:Resistenz, sind bei dessen Scheitern aber nur für 1W3 Runden **verwirrt** (wie beim Zauber *Verwirren*). Keine Verstärkung mit »... und sieg!« möglich.

Schlüsselwort: »Feuerkugel - flieg!«

6 AP, Zd 5 sec, Rw 15m, Wb 3m Uk, Wd -, phk/man

Hiermit kannst du bei einem erfolgreichen EW:Zaubern aus deinen zusammengelegten Zeigefingern eine Feuerkugel auf ein Ziel schleudern. Dies wirkt wie eine kleine, schnelle Variante des Zaubers *Feuerkugel* (max. **Schaden 3W6**); die Kugel bewegt sich mit **B 24**.

Schlüsselwort: »Schmiedehämmer - fliegt!«

7 AP, Zd 10 sec, Rw 15m, Wb bis 4 Ws, Wd -, phs/man

Kein EW:Zaubern nötig. Um dich herum bilden sich vier glühende, transparente Schmiedehämmer, die du gleichzeitig auf bis zu vier verschiedene Ziele abschießen kannst. Du würfelst für jeden Angriff einen **EW:Saimor-Angriff**. Jeder Treffer verursacht **1W6-1 Schaden**, wogegen Rüstung und Verteidigungswaffen nicht schützen; ein leichter Treffer richtet nur die Hälfte des Schadens an.

Einmal pro Kampf darfst du hinter eines deiner Angriffs-Schlüsselworte noch den Zusatz »... und sieg!« setzen. Das gibt dir nur für diesen einen Angriff (bzw. jeden der vier *Schmiedehämmer*) zusätzlich **WM+2** auf den Angriffs- bzw. Zauberwurf und **WM+4** auf Schaden. In diesem Fall kostet dich der Angriff aber auch **4 AP mehr**.

Schlüsselwort: »Macht des Feuers!«

8 AP, Zd 10 sec, Rw 20m, Wb 1 Ws, Wd -, phk/man

Um diese Super-Saimorkraft anzuwenden, muß dir der wahre Name des Ziels bekannt sein. Nach einem **EW+6:Zaubern** entsteht in deinen Händen ein feuriger Wurfspieß, den du auf das Ziel schleudern kannst (ohne zu würfeln). Es erleidet **4W6** schweren Schaden, wenn sein WW:Resistenz nicht gelingt; andernfalls wird der Schaden halbiert.

Mit dem Zusatz »... - sieg!« darfst du diese Kraft einmal pro Kampf verstärken. Das gibt dir nur für diesen einen Angriff zusätzlich **WM+2** auf den Zauberwurf und **WM+4** auf Schaden. Außerdem erhöht sich die Reichweite auf **30m**. In diesem Fall kostet dich die Kraft aber auch **4 AP mehr**.

Maglon NiCunn

mittelgroß, schlank

St 80, Ge 65, Ko 71, In 70, Zt 50, pA 62, Au 75, Sb 40
12 LP, 5 AP - OR - RW 69, HGW 70, B 24, KAW 4, GiT 41

Angriff: waffenloser Kampf+6 (1W6-3)

ABWEHR+11, RESISTENZ+9/12/10

Ballspiel+10, Faustkampf, Klettern+10, Kochen, Kräuterkunde+7, Lesen/Schreiben+10, Rechnen+5, Schwimmen+10

Du bist nun bald 16 Jahre alt und hast immer noch keinen Freund. Du trägst dein braunes Haar in einem Pferdeschwanz und lebst allein in einem kleinen, aber gemütlichen Zimmer des Gasthauses *Zur Krone* in Deorstead. Dort arbeitest du jeden Abend als Schankmaid für einen anständigen Lohn und die Unterkunft. Du warst schon immer recht kräftig, so daß du derbe Anzüglichkeiten der Gäste durchaus „kraftvoll erwidern“ kannst, sollte es nötig sein. Zwei Abende in der Trideade hast du frei. Deine besten Freundinnen sind Bonnie, Myna, Amena und Rayna. Ihr versteht euch gut, auch wenn ihr euch immer mal wieder in die Haare bekommt und du einen leichten Hang zum Jähzorn hast. Ihr geht gemeinsam zur Klosterschule im Kloster Loghwood. Besonders gern hilfst du Bruder Ywain, eurem Heilkundelehrer, in seinem Küchenkräutergarten, denn Kochen ist deine Leidenschaft. Normalerweise macht dir das Alleinwohnen nichts aus, da du ständig mit Menschen zu tun und auch deine guten Freundinnen hast. Manchmal wünschst du dir aber doch jemanden, der ganz für dich da ist. Er braucht ja nicht unbedingt gut auszusehen, wenn er es nur ehrlich meint und nett ist. Du verliebst dich leicht. Daß euer König Beren in Beornanburgh zwei Jahre jünger ist als du, findest du knuffig.

Vorletztes Jahr in einer gewittrigen Sommernacht trat dir der Kriegsgott Irindar persönlich gegenüber. Er gab dir den magischen Blitzkristall, mit dem du dich in Saimor Irindar, eine Kriegerin für Ehre und Gerechtigkeit, verwandeln kannst. Der Gott gab dir auch den Auftrag, gemeinsam mit deinen Freundinnen Bonnie, Amena, Rayna und Myna jede Ehrlosigkeit aufzuspüren und die Urheber zu bestrafen. Du solltest aber darauf achten, daß deine wahre Identität nicht offenbart wird.

Auch deine Freundinnen erhielten die Fähigkeit, sich in Saimor-Kriegerinnen - von jeweils anderen Göttern - zu verwandeln. Bonnie und Myna liefen sogar eine Waschbärin und ein weißes Eichhörnchen mit einem kleinen Horn auf der Nase zu, die sprechen können.

Gemeinsam konntet ihr damals die bösen Death Rathgars besiegen. Der von einem Dämon besessene Vorbeter Darwin versuchte mit seinen Hexen, den uralten Horemhet Meseknef, auch als Nachtherr bekannt, wieder in die Welt zu rufen, damit dieser in Alba ein neues Reich der Finsternis mit seiner Gattin, Menhit, der Schlächterin, errichten konnte. Dank eures Einsatzes wurde dies verhindert.

Gr 0

Im Herbst des darauffolgenden Jahres wurde ganz *Midgard* von den Dunklen Meistern aus der finsternen Parallelwelt *Myrkgard* bedroht. Doch es gelang euch schließlich mit Hilfe des geheimnisvollen Pegasus und seines goldenen Schwertes den bösen Großmeister Rhadamanthus und seine Nornenkönigin zu vertreiben. Zum Abschied schenkte euch Pegasus die Macht, euch in Super Saimor-Kriegerinnen mit neuen Wunderkräften zu verwandeln.

Jetzt ist es Winter, und das neue Jahr hat gerade begonnen. Im Sommer werdet ihr die Schule endlich hinter euch haben. Dann könnt ihr euch einen Mann suchen und heiraten, einen Beruf ergreifen, in die Welt ziehen und eure Träume verwirklichen.

Schlüsselwort: »*Macht des Irindarglaubens - mach auf!*«
Verwandlung in Super Saimor Irindar. Zd 20 sec.

Wenn du den orangeroten Edelstein in die Hand nimmst und das Schlüsselwort rufst, verwandelst du dich in eine Super Saimor-Kriegerin: Du trägst dann einen knappen, orangeroten Kilt und ein weißes, ärmelloses Polsterwams mit orangeroten Schulterstücken; dazu weiße Handschuhe bis zum Ellenbogen, ein orangerotes Halstuch und kräftige Schuhe. Hinten an deinem Gürtel zwei sind flatternde Bänder befestigt (zur Erhöhung der Dramatik deines Auftritts). Auf deiner Stirn erscheint das heilige Symbol des Irindar: ein kleiner Blitz. Der Zauberstein heftet sich an deine Brust. In dieser Gestalt hast du beeindruckende magische Fähigkeiten (siehe Rückseite).

Super Sailmor Irindar

mittelgroß, schlank - Symbol: Speer

Gr 4

St 81, Ge 70, Ko 81, In 70, Zt 50, pA 72, Au 75, Sb 50
12 LP, 28 AP - PR* - RW 70, HGW 78, B 24, KAW 6, GiT 41

Angriff: Sailmor-Angriff+8 (siehe unten), waffenloser Kampf+6 (1W6-2)

ABWEHR+12, RESISTENZ+11/14/12

Zaubern+12: (siehe unten)

Ballspiel+10, Faustkampf, Klettern+10, Kochen, Kräuterkunde+7, Lesen/Schreiben+10, Rechnen+5, Schwimmen+10, Springen+14

Du kannst **8m** hoch und weit springen; bei der Landung ist ein **EW:Springen** nötig, ob du den gewünschten Zielpunkt erreichst oder daneben springst und/oder auf den Boden fällst (und die nächste Runde nur aufstehen kannst). Deine Sailmor-Rüstung verringert auch **AP-Verluste** um **4** (sogar bei magischen Angriffen wie *Dämonenfeuer, Blitze schleudern* u.ä.).

Stürze: Bis zu 8m kannst du ohne Erfolgswurf fallen, du landest automatisch auf den Beinen. Bei tieferen Stürzen ist ein **EW:Springen** mit **WM-(Meter über 8)** erforderlich. Ein Mißlingen des Wurfes bedeutet **1W6+(Meter über 8)** Schaden; gelingt er, gibt es nur die Hälfte (Rüstung schützt).

Wegspringen statt Abwehren: Anstelle eines WW:Abwehr kannst du auch einen **WW-4:Springen** würfeln, um einem Angriff zu entgehen. Ein Mißerfolg wird wie ein mißlungener WW:Abwehr gewertet, bei Erfolg erleidest du allerdings weder LP- noch AP-Verluste durch den Angriff.

Schlüsselwort: »*Donnerschlag - flieg!*«

4 AP, Zd 5 sec, Rw 15m, Wb 1 Ws/1 Ob, Wd -, phk/man

Kein EW:Zaubern nötig. Ein weißblendender, von Blitzen umzuckerter Diskus bildet sich in deiner Hand und kann mit einem **EW:Sailmor-Angriff** auf ein Ziel geschleudert werden. Bei einem Treffer richtet der Donnerschlag **3W6-3 Schaden** an; ein leichter Treffer richtet nur die Hälfte des Schadens an. Rüstungen und Verteidigungswaffen schützen gegen diesen Angriff.

Schlüsselwort: »*Blitzstrahl - flieg!*«

6 AP, Zd 10 sec, Rw 15m, Wb bis 10 Ws, Wd -, phs/man

Hiermit kannst du bei einem erfolgreichen EW:Zaubern unter lautem Donnern Blitzstrahlen auf bis zu **10 Gegner** abschießen - aber nicht mehr als einen pro Gegner. Bis auf den geringeren Wirkungsbereich wirkt dies wie der Zauber *Blitze schleudern*. (**2W6 AP & 2 LP**, bzw. nur **1 AP** bei gelungenem WW:Resistenz).

Schlüsselwort: »*Sailmor Kick!*«

4 AP, Zd 1 sec, Rw -, Wb Z, Wd 10 sec, phs/verb

Kein EW:Zaubern nötig. Deine körperliche Stärke und Koordination erhöhen sich kurzfristig, so daß du einen Gegner mit voller Wucht anrempeln und zu Fall bringen kannst (auch aus dem Sprung heraus). Du brauchst mindestens **5m** Anlauf oder Sprungweite und mußt einen **EW+4:waffenloser Kampf** würfeln. Mißlingt der WW:Abwehr des Gegners, erleidet er **1W6 Schaden** und wird 1W6m in die entgegengesetzte Richtung gestoßen, bevor er liegenbleibt. Mißlingt dir ein (anschließender) **PW:RW**, fällst (auch) du hin. Dieser Angriff zählt als magisch, läßt sich aber nicht mit »... und sieg!« steigern.

Einmal pro Kampf darfst du hinter eines deiner Angriffs-Schlüsselworte noch den Zusatz »... und sieg!« setzen. Das gibt dir nur für diesen einen Angriff zusätzlich **WM+2** auf den Angriffs- bzw. Zauberwurf und **WM+4** auf Schaden. In diesem Fall kostet dich der Angriff aber auch **4 AP mehr**.

Schlüsselwort: »*Macht der Blitze!*«

8 AP, Zd 10 sec, Rw 20m, Wb 1 Ws, Wd -, phk/man

Kein EW:Zaubern nötig, doch damit diese Super-Sailmorkraft wirkt, mußt dir der wahre Name des Ziels bekannt sein. Zwischen deinen Händen zucken Blitze hin und her, und dann schießt ein weißblendendes Bündel von Blitzstrahlen auf einen Gegner. Um zu treffen, würfelst du einen **EW+6:Sailmor-Angriff**. Bei einem Treffer richten die Blitze **4W6+4 Schaden** an (halber Schaden bei leichtem Treffer).

Mit dem Zusatz »... - sieg!« darfst du diese Kraft einmal pro Kampf verstärken. Das gibt dir nur für diesen einen Angriff zusätzlich **WM+2** auf den Angriffswurf und **WM+4** auf Schaden. Außerdem erhöht sich die Reichweite auf **30m**. In diesem Fall kostet dich die Kraft aber auch **4 AP mehr**.

Myna NiAelfin

klein, schlank

St 40, Ge 51, Ko 50, In 50, Zt 60, pA 65, Au 81, Sb 35
10 LP, 3 AP - OR - RW 65, HGW 52, B 25, KAW 2, GiT 30

Angriff: bloße Hand+4 (1W6-4)
ABWEHR+12, RESISTENZ+9/11/11
Balancieren+11, Ballspiel+12, Klettern+11, Laufen+2, Lesen/Schreiben+12, Verführen+7

Du bist nun bald 16 Jahre alt und hast immer noch keinen Freund. Du hast langes, blondes Haar und lebst zusammen mit deinen Eltern im Händlerviertel Deorsteads. Dein Vater ist ein Kaufmann, der es inzwischen sogar bis zum Schatzmeister der Handelsschiffergilde in Deorstead gebracht hat. Du bist sehr schön – und stolz darauf. Deine besten Freundinnen sind Bonnie, Amena, Rayna und Maglon. Ihr versteht euch gut, auch wenn ihr euch immer mal wieder in die Haare bekommt. Ihr geht gemeinsam zur Klosterschule im Kloster Loghwood. Dort magst du am liebsten die „körperliche Ertüchtigung“ bei dem knuffigen Abt Eanhred. Da kannst du dich so richtig austoben. Du bist zwar nicht so stark wie Maglon, dafür aber um so gewandter bei Spielen. Eines Tages wirst du mal richtig berühmt werden, das hast du dir vorgenommen. Aber bis dahin lebst du am liebsten einfach so in den Tag, ohne dir etwas besonderes vorzunehmen. Man sagt dir nach, du würdest oft trödeln und zu Übertreibungen neigen. Daß euer König Beren in Beornanburgh zwei Jahre jünger ist als du, findest du süß.

Vorletztes Jahr lief dir Atunis, ein sprechendes, weißes Eichhörnchen mit einem kleinen Horn auf der Nase, zu, der dir eine Nachricht von der Göttin des Lebens, Vana, persönlich überbrachte. Die Göttin gab dir den magischen Lebenskristall, mit dem du dich in Saimor Vana, eine Kriegerin für Ehre und Gerechtigkeit, verwandeln kannst. Die Göttin gab dir auch den Auftrag, gemeinsam mit deinen Freundinnen Bonnie, Amena, Rayna und Maglon jede Ehrlosigkeit aufzuspüren und die Urheber zu bestrafen. Du solltest aber darauf achten, daß deine wahre Identität nicht offenbart wird.

Auch deine Freundinnen erhielten die Fähigkeit, sich in Saimor-Kriegerinnen - von jeweils anderen Göttern - zu verwandeln. Bonnie lief sogar eine dunkelgraue Waschbärin zu, die sprechen kann wie dein Atunis.

Gemeinsam konntet ihr damals die bösen Death Rathgars besiegen. Der von einem Dämon besessene Vorbeter Darwin versuchte mit seinen Hexen, den uralten Horemhet Meseknef, auch als Nachtherr bekannt, wieder in die Welt zu rufen, damit dieser in Alba ein neues Reich der Finsternis mit seiner Gattin, Menhit, der Schlächterin, errichten konnte. Dank eures Einsatzes wurde dies verhindert.

Im Herbst des darauffolgenden Jahres wurde ganz *Midgard* von den Dunklen Meistern aus der finsternen Parallelwelt *Myrkgard* bedroht. Doch es gelang euch schließlich mit

Gr 0

Hilfe des geheimnisvollen Pegasus und seines goldenen Schwertes den bösen Großmeister Rhadamanthus und seine Normenkönigin zu vertreiben. Zum Abschied schenkte euch Pegasus die Macht, euch in Super Saimor-Kriegerinnen mit neuen Wunderkräften zu verwandeln.

Jetzt ist es Winter, und das neue Jahr hat gerade begonnen. Im Sommer werdet ihr die Schule endlich hinter euch haben. Dann könnt ihr euch einen Mann suchen und heiraten, einen Beruf ergreifen, in die Welt ziehen und eure Träume verwirklichen.

Schlüsselwort: »*Macht des Vanaglaubens - mach auf!*«
Verwandlung in Super Saimor Vana. Zd 20 sec.

Wenn du den grünen Edelstein in die Hand nimmst und das Schlüsselwort rufst, verwandelst du dich in eine Saimor-Kriegerin: Du trägst dann einen knappen, grünen Kilt und ein weißes, ärmelloses Polsterwams mit grünen Schulterstücken; dazu weiße Handschuhe bis zum Ellenbogen, ein grünes Halstuch und schicke, grüne Schuhe. Hinten an deinem Gürtel sind zwei flatternde Bänder befestigt (zur Erhöhung der Dramatik deines Auftritts). Auf deiner Stirn erscheint das heilige Symbol der Vana: eine kleine Sichel. Der Zaubersymbol heftet sich an deine Brust. In dieser Gestalt hast du beeindruckende magische Fähigkeiten (siehe Rückseite).

Super Sailmor Vana

klein, schlank - Symbol: Sichel

Gr 4

St 50, Ge 91, Ko 60, In 50, Zt 60, pA 78, Au 85, Sb 40
10 LP, 26 AP - PR* - RW 85, HGW 65, B 25, KAW 2, GiT 30

Angriff: Sailmor-Angriff+8 (siehe unten), bloße Hand+4 (1W6-4)

ABWEHR+13, RESISTENZ+11/13/13

Zaubern+12: (siehe unten)

Balancieren+12, Ballspiel+12, Klettern+12, Laufen+2, Lesen/Schreiben+12, Springen+14, Verführen+7

Du kannst **8m** hoch und weit springen; bei der Landung ist ein **EW:Springen** nötig, ob du den gewünschten Zielpunkt erreichst oder daneben springst und/oder auf den Boden fällst (und die nächste Runde nur aufstehen kannst). Deine Sailmor-Rüstung verringert auch **AP-Verluste** um **4** (sogar bei magischen Angriffen wie *Dämonenfeuer, Blitze schleudern* u.ä.).

Stürze: Bis zu 8m kannst du ohne Erfolgswurf fallen, du landest automatisch auf den Beinen. Bei tieferen Stürzen ist ein **EW:Springen** mit **WM-(Meter über 8)** erforderlich. Ein Mißlingen des Wurfes bedeutet **1W6+(Meter über 8)** Schaden; gelingt er, gibt es nur die Hälfte (Rüstung schützt).

Wegspringen statt Abwehren: Anstelle eines WW:Abwehr kannst du auch einen **WW-4:Springen** würfeln, um einem Angriff zu entgehen. Ein Mißerfolg wird wie ein mißlungener WW:Abwehr gewertet, bei Erfolg erleidest du allerdings weder LP- noch AP-Verluste durch den Angriff.

Schlüsselwort: »*Ährengarbe - flieg!*«

4 AP, Zd 5 sec, Rw 15m, Wb 1 Ws, Wd 10 sec, phk/man

Kein EW:Zaubern nötig. Um das Ziel zu treffen, muß dir ein **EW:Sailmor-Angriff** gelingen. Das Ziel wird von einem „Strahl“ aus Kornähren aus deinen Händen getroffen (und fast darunter begraben). Bei einem schweren Treffer erleidet das Ziel **2W6 Schaden** und muß einen PW:HGW schaffen, um nicht 2W6m nach hinten gedrückt zu werden und zu stürzen; ein leichter Treffer richtet nur die Hälfte des Schadens an.

Schlüsselwort: »*Ährenkette - flieg!*«

4 AP (+2 AP pro weiterer Runde), Zd 10 sec, Rw 15m, Wb 1 Ws/1 Ob, Wd max. 6 Runden, phk/man

Kein EW:Zaubern nötig. Eine Kette aus geflochtenen Kornähren schießt aus deinen Händen auf das Ziel zu und wickelt sich darum. Ein Treffer richtet **1W6** Schaden an. Um eine Person einzufangen, muß dir ein schwerer Treffer mit einem **EW:Sailmor-Angriff** gelingen (wenn sie sich wehrt). Das Ziel kann sich lösen, wenn ihm ein PW+55:HGW gelingt (ein Versuch pro Runde). Du kannst ein umschlungenes Ziel

pro Runde mit **B 12 (B 6, wenn es sich wehrt)** in eine beliebige Richtung bewegen. Mit dem Zusatz »... *und sieg!*« erhöht sich die Reichweite auf 30m.

Schlüsselwort: »*Ährensichel - flieg!*«

6 AP, Zd 10 sec, Rw 15m, Wb 90°-Winkel, Wd -, phk/man

Kein EW:Zaubern nötig. Aus dem Zeigefinger deiner ausgestreckten rechten Hand entspringt ein bis zu 15m langer, goldgelber, leicht geschwungener Lichtstrahl, den du in einem Winkel von 90° schwenken kannst. Du würfelst nur einen **EW-2:Sailmor-Angriff**, gegen den alle Wesen im betroffenen Bereich je einen WW:Abwehr haben. Getroffene Wesen erleiden einen Schaden von **2W6** (halber Schaden bei leichten Treffern).

Einmal pro Kampf darfst du hinter eines deiner Angriffs-Schlüsselworte noch den Zusatz »... *und sieg!*« setzen. Das gibt dir nur für diesen einen Angriff zusätzlich **WM+2** auf den Angriffs- bzw. Zauberwurf und **WM+4** auf Schaden. In diesem Fall kostet dich der Angriff aber auch **4 AP mehr**.

Schlüsselwort: »*Macht des Lebens!*«

8 AP, Zd 5 sec, Rw 20m, Wb 1 Ws, Wd -, phs/man

Damit diese Super-Sailmorkraft wirkt, muß dir der wahre Name des Ziels bekannt sein. Nach einem **EW+6:Zaubern** ergießt sich ein Schauer aus bunten Blumen aus deiner offenen Hand über das Ziel. Es erleidet sofort **3W6 Schaden** (gegen den keine Rüstung schützt), sein nächster Angriff richtet 4 Punkte weniger Schaden an, der übernächste 2 und der darauffolgende noch 1. Gelingt dem Ziel jedoch ein WW:Resistenz, erleidet es nur die Hälfte der Auswirkungen.

Mit dem Zusatz »... *- sieg!*« darfst du diese Kraft einmal pro Kampf verstärken. Das gibt dir nur für dieses Mal zusätzlich **WM+2** den EW:Zaubern und **WM+4** auf Schaden. Außerdem erhöht sich die Reichweite auf **30m**. In diesem Fall kostet dich die Kraft aber auch **4 AP mehr**.

Aerathar Sailmor Xan

Gr 4

Dein Sonnenstein ist nun nicht mehr gelb, sondern schimmert in einem strahlenden Weiß. Du erhältst auch ein neues Schlüsselwort für deine Verwandlung, mit dem du dich von nun an direkt in Aerathar Sailmor Xan verwandeln kannst (das alte funktioniert nicht mehr):

Schlüsselwort: »*Macht der Dheis Albi - mach auf!*«
Verwandlung in Aerathar Sailmor Xan. Zd 20 sec.

In dieser Gestalt trägst du einen knappen goldenen Kilt und ein weißes, ärmelloses Polsterwams mit goldenen Schulterstücken; dazu weiße Handschuhe bis zum Ellenbogen, ein weißes Halstuch und hohe, weiße Lederstiefel - alles mit einer feinen Goldkante. Die flatternden Bänder hinten an deinem Gürtel sind ebenfalls in Weiß und Gold gehalten. Aus deinem Rücken wachsen zwei schneeweiße Flügel von 2m Spannweite. Auf deiner Stirn erscheint das heilige Symbol des Xan: eine kleine Sonnenscheibe, und der Zauberstein heftet sich an deine Brust.

Du kannst nun **fliegen** - mit **B 48** - und dabei noch ganz normal handeln. Dabei entfaltest du deine Flügel auf 4m Spannweite, setzt sie aber nur zur Steuerung ein und brauchst nicht wild damit zu flattern. Du behältst alle deine bisherigen Spielwerte und Fähigkeiten, bekommst aber noch die folgende Wunderkraft hinzu:

Schlüsselwort: »*Licht der Sonne - schein' und heile!*«
12 AP, Zd 20 sec, Rw 15m, Wb 1 Ws, Wd -, phs/mat

Diese Wunderkraft kannst du gegen ein Ziel einsetzen, das von fremden Mächten verwandelt wurde oder aus anderen Gründen nicht Herr seiner selbst ist. Nach der ersten Hälfte des Schlüsselwortes löst sich dein Zauberstein und schwebt vor dir. Nimm ihn in beide Hände, strecke ihn dem Ziel entgegen, und würfele einen **EW+12:Zaubern**. Das Ziel wird in ein helles Sonnenlicht gebadet. Mißlingt sein **WW:Resistenz**, verliert es durch diese Wunderkraft **4W6 AP**. Gelingt der **WW**, verliert es nur **2W6 AP**. Sinken seine **AP** dadurch auf 0, so verwandelt sich das Ziel zurück und nimmt seine ursprüngliche Gestalt und angestammten Wesenszüge wieder an (vorausgesetzt, es war verwandelt).

Wichtige Nichtspielerfiguren

Moran alias Ylathor Skull (Grad 8)

16 LP, 48 AP - PR - RW 95, HGW 80, B 27

Angriff: Wurfrose+15 (speziell), Kampfstab+14 (1W6+4) - ABWEHR+17, RESISTENZ+17/18/18

Zaubern+20: *Handauflegen, Heilen von Wunden, Heilen von schweren Wunden, Propellerschild* (special edition)

Balancieren+15, Geländelauf+15, Klettern+15, Springen+17 (8m hoch und weit)

Bes.: seine Rüstklasse verringert auch AP-Verluste um 4

Nach der Verwandlung in Ylathor Skull hat er mindestens 5 AP. Die **Rose** macht einen Gegner für 1W6 Runden wehr- und bewegungslos (leichter Treffer genügt, dann steckt sie vor dem Gegner im Boden). Unlebte Objekte werden dagegen gesprengt (Fesseln - auch magische -, Felsen etc.), wenn Ylathor Skull es will. Er wirft nie mehr als zwei Rosen pro Auftritt. Er besitzt einen schwarzen, 50cm langen **Zauberstab**, der auf ein geistiges Kommando hin zu einem ausgewachsenen, 2m langen Kampfstab wird, mit dem er meisterhaft umgehen kann. Meist nutzt er ihn jedoch zur **konzentrierten Abwehr**. Außerdem beherrscht er eine starke Variante des Zaubers *Propellerschild*. P.S.: Moran hat am 11. Tag im Rabenmond (Ylathorstid) Geburtstag.

Yuixokumatl (Krieger, Grad 2)

15 LP, 17 AP - OR - RW 82, HGW 81, B 25 - Au 75

Angriff: Keule+8 (1W6+1), waffenloser Kampf+7 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+11/13/12

Albisch 2, Athletik+2, Ballspiel+12, Beschatten+10, Faustkampf, Schleichen+8, Tarnen+6

Yuixokumatl ist ein junger, dunkelhäutiger, muskulöser Huatlani von vielleicht 18-19 Jahren, komplett mit goldenem Nasenring. Was seine restliche Kleidung angeht, so begnügt er sich in der warmen Jahreszeit mit lederumwickelten Füßen, einem Jaguarfell um die Lenden und einigen Perlen- und Goldketten. Abgesehen von seiner Frisur, sieht er recht gut aus (Typ „Edler Wilder“) und kann toll mit den Augen rollen. Er ist angeblich der Häuptling von Simsibalam, einem großen Dorf auf Nahuatlan (falsch). In Wahrheit stammt Yuixokumatl aus Chiquix in der nahuatlantischen Enklave in Erainn und traf in Fiorinde auf „Den Wahren Myxxxel“. Diesem Magier diente er als Gehilfe seiner Monsterschau, bis sie im letzten Herbst nach Deorstead kamen. Hier erblickte er Rayna NiTilion - und arbeitet seither als Priesterschüler im Tempel der Dheis Albi (vermutlich).

Propellerschild (Schutz)

Stufe 3, 3 AP, Zd 5 sec, Rw -, Wb Z, Wd 1 min, phk/mat
2m langer Stab

Der Zauberer braucht einen 2m langen Stab, der durch den Zauber nicht verbraucht wird, bei einem kritischen Fehler allerdings zerbricht. Ein erfolgreicher **EW:Zaubern** läßt den Zauberer den Stab wie einen Schild vor sich herumwirbeln. Er kann den Propellerschild vor oder neben sich halten und mit der freien Hand auch noch Angriffe mit **WM-2** ausführen, aber nicht durch den Schild. Nahkampfaffen werden vom Schild abgeschlagen und dem Gegner aus den Händen gerissen. Bei Angriffen mit Fernwaffen oder physikalischen Zaubern durch den Schild erhält der Zauberer **WM+6** auf seinen **WW:Abwehr** bzw. **WW:Resistenz**.

Rangard

klein, schlank

St 43, Ge 48, Ko 73, In 70, Zt 65, pA 62, Au 81, Sb 55
12 LP, 4 AP - OR - RW 62, HGW 43, B 23, KAW 2, GiT 41

Angriff: bloße Hand+4 (1W6-4) - ABWEHR+11, RESISTENZ+13/13/13

Zaubern+12: *Handauflegen, Heilen von Wunden*

Altoqua 2, Lesen/Schreiben (Albisch, Altoqua), Gefahr spüren+6 (Visionen wie Rayna), *Rechnen+10, Sagenkunde+6, Zauberkunde+6, Schwimmen+5*

Rangard wächst am Tage von Saimor Vraidos' Wiedererwachen bis zum Alter von 16 Jahren heran. Er ist dann von schlankem, eher kleinem Wuchs (etwa 1,60m) und recht wohlgeformter Gestalt. Seine Hautfarbe ist hell, seine grünen Augen wirken gütig und geheimnisvoll. Das mittellange glatte, schwarze Haar umrahmt ein Gesicht, das meist einen traurigen, klugen Ausdruck zeigt. Manchmal wirkt er wie weggetreten, und sein Blick scheint nach innen gekehrt zu sein. Er beherrscht noch nicht *Wissen von der Magie*. Seine Heilkräfte sind unterbewußte Fähigkeiten. Sein Zaubersstein für die Verwandlung in Saimor Vraidos ist ein herzförmiger, blaßvioletter Edelstein.

Schlüsselwort »*Macht des Vraidos - mach auf!*«

Verwandlung in Saimor Vraidos. Zd 20 sec.

In dieser Gestalt ist er in einen regenbogenfarbigen Kilt und ein weißes, ärmelloses Polsterwams gekleidet. Er trägt nachtblaue, hohe Schnürstiefel, lange weiße Handschuhe und ein Halstuch in allen Regenbogenfarben. In den Händen hält er einen 2m langen Pilgerstab, dessen oberes, wie ein Fragezeichen gebogenes Ende jedoch aus einer scharfen Klinge besteht. Auf seiner Stirn leuchtet hell das V-förmige Zeichen des Vraidos.

Saimor Vraidos

klein, schlank - Symbol: V

St 48, Ge 81, Ko 73, In 70, Zt 65, pA 72, Au 81, Sb 80
12 LP, 28 AP - PR* - RW 77, HGW60, B23, KAW2, GiT41

Angriff: bloße Hand+4 (1W6-4), Pilgerstab+9 *(2W6-1 & spezial, s.u.)

ABWEHR+12 (16 mit Stab), RESISTENZ+13/13/13

Zaubern+15: *Handauflegen, Heilen von Wunden, Heilen von schweren Wunden, Propellerschild* (und siehe unten)

Altoqua 4, Gefahr spüren+7 (Visionen wie Rayna), *Lesen/Schreiben (Albisch, Altoqua), Rechnen+10, Sagenkunde+8, Schwimmen+6, Springen+14, Zauberkunde+7*

Bes.: seine Rüstung verringert auch AP-Verluste um 4

SK Vraidos ist sehr selbstsicher und pflichtbewußt. Er scheint aber nicht immer von dieser Welt zu sein; ihn in solchen Augenblicken altklug zu nennen, wäre eine gewaltige Untertreibung. Er wirkt dann, als verkörpere er die

Gr 0

Weisheit vieler Jahrhunderte, und in seiner Stimme liegt ein irgendwie unheimlicher Unterton, der so gar nicht zu seinem ansonsten freundlichen Charakter und seinen weichen Gesichtszügen passen mag.

Der *Pilgerstab der Träume* ist magisch *(+4/+4 gegen göttliche, dämonische, finstere und elementare Wesen). Wird ein solches Wesen bis zu Grad 3 schwer getroffen, wird es vernichtet bzw. gebannt. Wesen von Grad 4-8 steht noch ein EW-5:Resistenz gg. phs Zauber gegen diese Wirkung zu. Wesen ab Grad 9 erleiden nur normalen Schaden. SK Vraidos erhält den Stab jedesmal bei seiner Verwandlung. Er kämpft damit und setzt ihn auch für seinen Zauber *Propellerschild* sowie als Verteidigungswaffe (+4) im Nah- und Fernkampf ein. Gelingt ihm damit ein WW:Abwehr gegen eine Wunderkraft, wird die Wirkung des Angriffs spektakulär, aber harmlos abgelenkt (einen leichten Treffer erleidet er dennoch).

Auch wenn SK Vraidos den Schurken theatralische Sprüche zuruft („*Niemals werden wir erlauben, daß du die Träume der Menschen zerstörst!*“), erhalten er und die SK nur max. +5 auf alle EW, WW und Schaden. Ansonsten gelten auch für SK Vraidos sämtliche Regeln der anderen SK (Springen, Stürze, Rüstung ...).

Schlüsselwort: »*Vraidos - schütze sie!*«

4 AP, Zd 5 sec, Rw -, Wb 5m Uk, Wd 2W6x10 sec, phk/mat

SK Vraidos faßt den *Pilgerstab der Träume* mit beiden Händen und streckt ihn der Gefahrenquelle waagrecht entgegen. Gelingt ihm ein **EW:Zaubern**, entsteht um ihn herum eine 5m durchmessende Bannsphäre, die transparent ist, aber von regenbogenfarbigen Schlieren überzogen wird. Die Bannsphäre wirkt wie der gleichnamige Zauber und läßt keinerlei Magie - egal welcher Art und von welcher Seite - hindurch. Das gilt auch für die Wunderkräfte der SK!

Schlüsselwort: »*Ewiger Traum des allmächtigen Vraidos - verschlinge sie!*«

Alle AP, Zd 20 sec, Rw -, Wb -, Wd -, phk/mat

SK Vraidos schwingt den *Pilgerstab der Träume* zweihändig einmal über seinem Kopf im Kreis und schlägt ihn dann vor sich auf den Boden. Die Wirkung dieser Kraft besteht darin, daß alle Siegel am Buch des Æar-Xan in der Mitte der Schöpfung gebrochen werden. Das bedeutet das Ende der Welt, wie die Freundinnen sie kennen, und setzt einen neuen Schöpfungszyklus ins Werk (vgl. *Die Kinder des Träumers*).

Wendet SK Vraidos den *Ewigen Traum* an, dann waren die Ereignisse aller Saimor-Abenteuer nur ein Traum. Die Freundinnen erwachen an dem Tag, nachdem sie die erste Vision ihrer Götter hatten (s. *Träume der Kinder*), in einem unbedrohten Deorstead. Statt dessen haben sie alle einen gemeinsamen, spannenden Traum erlebt, der in dem Augenblick abbrach, als SK Vraidos seine Kraft einsetzte. Die Spielleiterin lese vor:

Die letzte Nacht war unruhig. Ein außergewöhnlich schweres Gewitter zog über die Stadt hinweg. Blitze zuckten, es regnete in Strömen. Im Haus neben dem Tempel brach sogar ein kleines Feuer aus, wurde aber rasch gelöscht. Gegen Morgen ließ das Unwetter allmählich nach. Als die Sonne aufgeht, bemerkst du, Bonnie, eine Bewegung am Fenster. Es ist aber nur eine graue Katze, die auf dem Fensterbrett vor dem nächtlichen Gewitter Schutz gesucht hatte und nun davonspringt. Du, Myna, erwachst von einem Geräusch. Auf deinem Fensterbrett hockt ein Eichhörnchen, huscht aber fort, als du dich aufrichtest.

Eine Fortsetzung gibt es nicht. Die Death Rathgars und weitere Bösewichte tauchen nicht auf. Die Freundinnen verwandeln sich nicht in Sailmor-Kriegerinnen, und Moran ist nicht Ylathor Skull. Damit ist tatsächlich eine Welt zerstört und eine neue geschaffen worden. Welche davon Traum und welche Wirklichkeit war oder ist, das vermag niemand zu sagen außer Vraidos, dem träumenden Gott.

Die Sailmor Stearljós

Vor einem Kampf stellen sich die Sailmor Kriegerinnen der Alfar mit jeweils einer Zeile vor (s. Episode zwei). Für jede dieser Zeilen erhalten sie **WM+1** auf alle EW und WW sowie auf den Schaden ihrer Angriffe. Ihr *Elfenfeuer* benötigt nur eine Zauberdauer von 5 sec und richtet 2W6-2 Schaden als Geschoss oder Klinge an. Um diesen Zauber zu wirken, müssen sie laut »*Elfenfeuer!*« rufen. Als materielle Komponente dienen ihre Zaubersteine. Sie bevorzugen die Geschosse. Den Zauber *Zähmen* können sie auch in ihrer Tarnidentität ausüben - wenn sie wollen ...

Sailmor Realtroí dai alias Sair (Sailmor-Kriegerin, Grad 6)

12 LP, 42 AP - PR* - RW 80, HGW 80, B 24

Angriff: Sailmor-Angriff+12 (siehe unten), waffenloser Kampf+7 - ABWEHR+15, RESISTENZ+13/15/14

Zaubern+16: *Elfenfeuer* (special edition), *Zähmen*, *Zwiegesang*

Bes.: *Ballspiel*+11, *Springen*+16 (10m hoch & weit), ihre Rüstklasse verringert auch AP-Verluste um 4

Schlüsselwort: »*Streitmacht der Sterne - mach auf!*«

Verwandlung in Sailmor Realtroí dai. Zd 20 sec.

Schlüsselwort: »*Licht der Sterne - strafe es!*«

8 AP, Zd 5 sec, Rw 25m, Wb 1 Ws, Wd -, phk/man

SK Realtroí dai würfelt einen **EW:Sailmor-Angriff**, und aus ihrer geöffneten rechten Hand schießt ein hellblauer Lichtstrahl auf das Ziel. Gelingt dessen WW:Abwehr, verliert es nur 2W6+2 AP. Mißlingt der Wurf, erleidet es **5W6** schweren Schaden.

Sailmor Realdéanamh alias Tigg (Sailmor-Kriegerin, Grad 6)

12 LP, 40 AP - PR* - RW 81, HGW 75, B 25

Angriff: Sailmor-Angriff+12 (siehe unten), waffenloser Kampf+6 - ABWEHR+15, RESISTENZ+14/13/14

Zaubern+16: *Elfenfeuer* (special edition), *Zähmen*, *Zwiegesang*

Bes.: *Ballspiel*+9, *Springen*+16 (10m hoch & weit), ihre Rüstklasse verringert auch AP-Verluste um 4

Schlüsselwort: »*Schöpfermacht der Sterne - mach auf!*«

Verwandlung in Sailmor Realdéanamh. Zd 20 sec.

Schlüsselwort: »*Licht der Sterne - lähme es!*«

8 AP, Zd 10 sec, Rw 25m, Wb 1 Ws, Wd 2 min, phs/man

SK Realdéanamh würfelt einen **EW+2:Sailmor-Angriff**. Aus ihrer geöffneten Hand fährt ein wirbelndes Bündel blaugrüner Lichtstrahlen auf das Ziel, die versuchen, es zu umschlingen. Gelingt der WW:Abwehr des Ziels, entkommt es den leuchtenden, sich windenden Fesseln. Mißlingt der WW, wird es gelähmt (wie beim Zauber *Lähmung*). In jeder Runde steht einem Gelähmten ein EW-10:Resistenz gg. phs Zauber zu, um die Lähmung abzuschütteln. Ein magischer Angriff auf das Ziel beendet die Wirkung ebenfalls. Diese Wunderkraft wirkt auch auf höhere Dämonen.

Sailmor Realslaneoír alias Jorwen (Sailmor-Kriegerin, Grad 6)

13 LP, 38 AP - PR* - RW 79, HGW 70, B 24

Angriff: waffenloser Kampf+6 - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/14/13

Zaubern+17: *Elfenfeuer* (special edition), *Zähmen*, *Zwiegesang*

Bes.: *Ballspiel*+7, *Springen*+16 (10m hoch & weit), ihre Rüstklasse verringert auch AP-Verluste um 4

Schlüsselwort: »*Heilende Macht der Sterne - mach auf!*«

Verwandlung in Sailmor Realslaneoír. Zd 20 sec.

Schlüsselwort: »*Licht der Sterne - halt' es auf!*«

8 AP, Zd 5 sec, Rw 25m, Wb 1 Ws, Wd 1 min, psy/man

SK Realslaneoír würfelt einen **EW:Zaubern**, und aus ihrer geöffneten Hand strahlt ein hellgrünes Licht auf das Ziel. Gelingt der WW:Resistenz des Ziels, wird sein Körper von einer pulsierenden, grünen Aura eingehüllt, und es steht unter dem Zauber *Verlangsamung* (B halbiert, nur 1 Angriff pro 2 Runden). Mißlingt der WW, steht es unter dem Zauber *Funkenregen* (B 3 oder zufällige Richtung, kann nicht kämpfen, nur sich selbst verzaubern). Aber auch **alle anderen Anwesenden** müssen einen WW:Resistenz bestehen. Andernfalls können sie das Ziel im Nahkampf gar nicht angreifen und erhalten **WM-6** auf alle gegen das Ziel gerichteten EW:Sailmor-Angriff und EW:Zaubern.

Die Sailmor Tiermenschen

Sailmor Satyr (untoter Sailmor-Krieger, Grad 6)

16 LP, - AP - PR* - RW 80, HGW 70, B 24

Angriff: 2xArmreif+14 (1W6 & spez.) - ABWEHR+14, RESISTENZ+16/16/16

Zaubern+18: *Lied der Lockung*, *Lied des Grauens*, *Lied der Ruhe*, *Schutz vor göttlicher Magie*, *Versetzen* (special edition)

»**Zaubern**«: *Verwandeln* (sich selbst, Zd 1 sec, automatisch)

Bes.: *Armreifen des Chaos*, seine Rüstklasse verringert auch AP-Verluste um 4

Seine Tarnidentität ist Herr **Nepotschuk**, ein Zwerg in moravischer Pelzkleidung, der angeblich als Berichterstatter für die Gd'tin-Gazette in Moravod arbeitet. (Die gibt es zwar nicht, aber wer kann das in Alba schon nachprüfen?) Er ist sehr höflich. Als Sailmor-Krieger ist er ein 1,40m kleiner, bocksbeiniger Satyr in einem taillierten, weißen Pelzjäckchen und einer kleinen, silbergrauen Pelzkappe auf dem Kopf. Dazu trägt er weiße Fellhandschuhe und

breite eiserne Armreifen mit einem goldgelben und einem grünen Edelstein. Auf seiner Stirn leuchtet hellgrün das Symbol eines gebogenen Horns. Im Gürtel steckt eine **Panflöte**, auf der er seine Zauberslieder spielen kann. Er vermeidet einen Kampf möglichst und flieht lieber.

Sailmor Kiae (untote Sailmor-Kriegerin, Grad 7)

14 LP, - AP - PR* - RW 85, HGW 50, B 24/48

Angriff: 2xArmreif+14 (1W6 & spez.), Peitsche+13 *(s.u.) - ABWEHR+14, RESISTENZ+16/16/16

Zaubern+18: *Beeinflussen, Schutz vor göttlicher Magie, Versetzen* (special edition)

»**Zaubern**«: *Verwandeln* (sich selbst, Zd 1 sec, automatisch)

Bes.: *Armreifen des Chaos, Beredsamkeit+12*, ihre Rüstklasse verringert auch AP-Verluste um 4

Ihre Tarnidentität ist **Anja Karasowa**, Tochter des Dschupans von Karataur, eine adlige moravische Dame. Sie trägt elegante, teure Kleidung in hellen Grautönen und dunkelgraue Stiefel; ihr feing schnittenes (keineswegs entstelltes) Gesicht ist oft hinter einem feinen Seidenschleier verborgen. Das lange, rabenschwarze Haar trägt sie meist offen. Aus dieser Gestalt heraus kann sich in einen großen **Raben** verwandeln; zu erkennen ist sie dann nur an den Ornamenten, die ihren Schnabel überziehen. Als SK Kiae trägt sie eine knappe, zweiteilige graue Sailmor-Rüstung und hüfthohe, schwarzglänzende Stiefel. Die Schulterstücke bestehen aus glänzenden Rabenfedern, ebenso der kurze „Kilt“. Ihr Stirnsymbol ist eine tiefschwarze Feder, ihre breiten Armreifen sind aus Blei und mit einem goldgelben und einem schwarzen Edelstein besetzt. In dieser Gestalt kann sie in einer Runde auf ihrem Rücken ein Paar große, schwarze **Rabenflügel** wachsen lassen, mit denen sie auch fliegen kann. Dies ist ihre bevorzugte Fluchtmethode. Sie flieht, sobald ihr klar wird, daß sie unterlegen ist.

Im Gürtel trägt sie eine graue, **magische Lederpeitsche** (Reichweite 10m) mit drei möglichen Wirkungen: Wenn sie damit in der Luft knallt, ertönt ein gewaltiger Donner, und eine Druckwelle schleudert alle in bis zu 10m Entfernung, deren PW:HGW mßlingt, um 1W6m zurück. Wesen bis zum Grad 3 müssen außerdem einen EW-5:Resistenz gg. phsZ bestehen oder sind für 10 min **t**-täubt. Sie kann aber auch ein Ziel angreifen und mit einem schweren Treffer fesseln (1W6 Schaden, losreißen mit PW:KAW) oder einen Rundumschlag gegen bis zu vier Gegner führen (ohne Abzüge); der Schaden beträgt dabei 2W6, und alle schwer Getroffenen werden zu Boden geschleudert (d.h. sie können in der nächsten Runde nur aufstehen).

Sailmor Kentaur (untote Sailmor-Kriegerin, Grad 6)

17 LP, - AP - PR* - RW 60, HGW 90, B 36

Angriff: 2xArmreif+14 (1W6 & spez.), Hufschlag+11 *(1W6+2), Peitsche+12 *(s.u.) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15/13

Zaubern+18: *Schutz vor göttlicher Magie, Versetzen* (special edition)

»**Zaubern**«: *Verwandeln* (sich selbst, Zd 1 sec, automatisch)

Bes.: *Armreifen des Chaos*, ihre Rüstklasse verringert auch AP-Verluste um 4

Ihre Tarnidentität ist eine schöne **Schimmelstute** namens **Ajax** mit blauem, silberbeschlagenem Zaumzeug. Allein ihr Appetit ist recht ungezügelt, und in Pferdegestalt hat sie fast immer einen Häfersack umgebunden. Als SK Kentaur hat sie langes, weißblondes Haar mit einem leichten Blauschimmer. Sie trägt dann eine hellblaue, mit Stickereien und Fransen verzierte Weste und breite kupferne Armreifen mit einem goldgelben und einem weißen Edd-

stein. In dieser Gestalt ist sie mit kupferfarbenen Hufeisen **t**-schlagen, und auf ihrer Stirn leuchtet ein kleines, weißes Hufeisen. Eine eigene Peitsche besitzt sie nicht. Sie flieht lieber, als sich auf einen Kampf einzulassen. Statt sich aber noch am Schauplatz zu versetzen, verwandelt sie sich in ein Pferd und galoppiert davon. (Übrigens: Es gibt noch mehr weiße Pferde in Deorstead.)

Sailmor Minotaur (untote Sailmor-Kriegerin, Grad 7)

17 LP, - AP - PR* - RW 70, HGW 85, B 24

Angriff: 2xArmreif+14 (1W6 & spez.), Arrachtarmbrust+14 (2W6+2), Horn+10 *(1W6+2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15/13

Zaubern+18: *Schutz vor göttlicher Magie, Versetzen* (special edition)

»**Zaubern**«: *Verwandeln* (sich selbst, Zd 1 sec, automatisch)

Bes.: *Armreifen des Chaos*, ihre Rüstklasse verringert auch AP-Verluste um 4, immun gg. *Blitzstrahl, Donnerschlag, Schmiedehammer, Sonnenstein*

Ihre Tarnidentität ist **Sulwen NiNahar**, ein 16-jähriges albisches Mädchen mit lockigen, rostbraunen Haaren und unauffälliger Kleidung. Als SK Minotaur ist sie eine 2m große, kräftige Minotaurin mit rotbraunem „Stier“kopf. Sie trägt dann einen dunkelroten, enganliegenden Overall, der das Spiel ihrer beachtlichen Muskeln erkennen läßt. Ihre Armreifen aus Zinn sind mit einem goldgelben und einem roten Edelstein verziert. Auf den Rücken hat sie eine schwere, silberne Armbrust geschnallt. Diese Waffe stammt aus den Werkstätten in Dunkelheim (s. *Haut des Bruders*) und verschießt auf das Schlüsselwort »*Chaosblitz*« hin Bolzen aus *Elfenfeuer* (bei gelungenem WW:Abwehr nur 1W6+2 Schaden). Ihre Hörner sind mit Zinn beschlagen und wirken wie Blitzableiter gg. bestimmte Wunderkräfte. Zwischen den Hörnern glüht rot das Symbol einer Doppelaxt.

Æar-Xan (Göttervater/-mutter) Gr ?

100 LP, - AP - RR - RW 90, HGW 100, B 28

Angriff: Claymor+17 (1W6+4) - ABWEHR+18, RESISTENZ+20/20/20

Zaubern+25: *Versetzen* (special edition), *Schwarze Blitze schleudern* (wie Blitze schleudern mit Zd 1 sec), *Bannen von Zauberwerk* (special edition, s. Norne), *Sturmwind* (Zd 1 sec)

»**Zaubern**«: *Verwandeln* (sich selbst, Zd 1 sec, automatisch)

Bes.: *Armreifen des Chaos, Springen+18* (15m hoch & weit), kann nur von kombinierten Wunderkräften oder SK Xans *Licht der Sonne* getroffen werden

Das *Licht der Sonne* wirkt auf Æar-Xan ähnlich wie auf eine SKT. Der Verlust eines Armreifen wirkt sich allerdings noch nicht aus, und wenn der zweite Armreif zerspringt, verwandelt er sich in seine nächste Gestalt (s. Episode sieben). Davon abgesehen wirken sich nur Angriffe kombinierter Wunderkräfte auf ihn aus (s. »*Kombination von Wunderkräften*« im *Zirkus der Dunklen Meister*). Æar-Xan verfügt auf *Midgard* und im Mittelpunkt der Schöpfung über unbegrenzte AP-Vorräte. Sobald seine LP unter **40** (unter **20**) sinken, verwandelt er sich in seine nächste Gestalt, erhält jedesmal aber 10 LP zurück. Æar-Xan kann seinen Dienerinnen automatisch die Armreifen nehmen, wenn diese in Sichtweite sind, aber nur, wenn er nicht gerade angegriffen wird und sich verteidigen muß. Dazu braucht er nur seine Hand in Richtung auf das Ziel auszustrecken, und die Amreifen fliegen hinein.

Manchmal droh'n der Macht der Ordnung dunkle, böse Zeiten...

... drum übernimm die Rolle einer tapferen Kriegerin, die mit ihren Kameradinnen im Namen der Götter für die Ehre und wider das Chaos streitet!

Endlich Ferien! Im verschneiten Deorstead erfreuen sich die Klosterschülerinnen von Loghwoud ihrer langen Winterferien. Mitten im tiefsten Winter erweist sich jedoch, daß überstandene Gefahren nicht immer Schnee von gestern sind. Erneut sind die Saimor-Kriegerinnen der Dheis Albi mit ihren Wunderkräften gefragt, um die wiederkehrenden Alträume endgültig zu bannen. Doch ist auf die alten Götter noch Verlaß? Das Saimor-Team aus Deorstead bekommt unerwartete Konkurrenz, und die Unterscheidung zwischen Freund und Feind wird immer schwieriger. Die Zeit drängt, denn *Midgard* droht aufs neue zum Schlachtfeld für die Mächte der Ordnung und des Chaos zu werden. Wer wird siegen? Wird sich die Geschichte wiederholen? Jetzt wird sich erweisen, ob die Vertreterinnen der albischen Tugenden stark genug sind, Ehre und Gerechtigkeit wiederherzustellen.

Für Alba! Für Midgard! Für das Multiversum!

Dieses Heft enthält
ein Rollenspiel-Abenteuer
für fünf vorbereitete Spielerfiguren

Eine Sternstunde für MIDGARD!