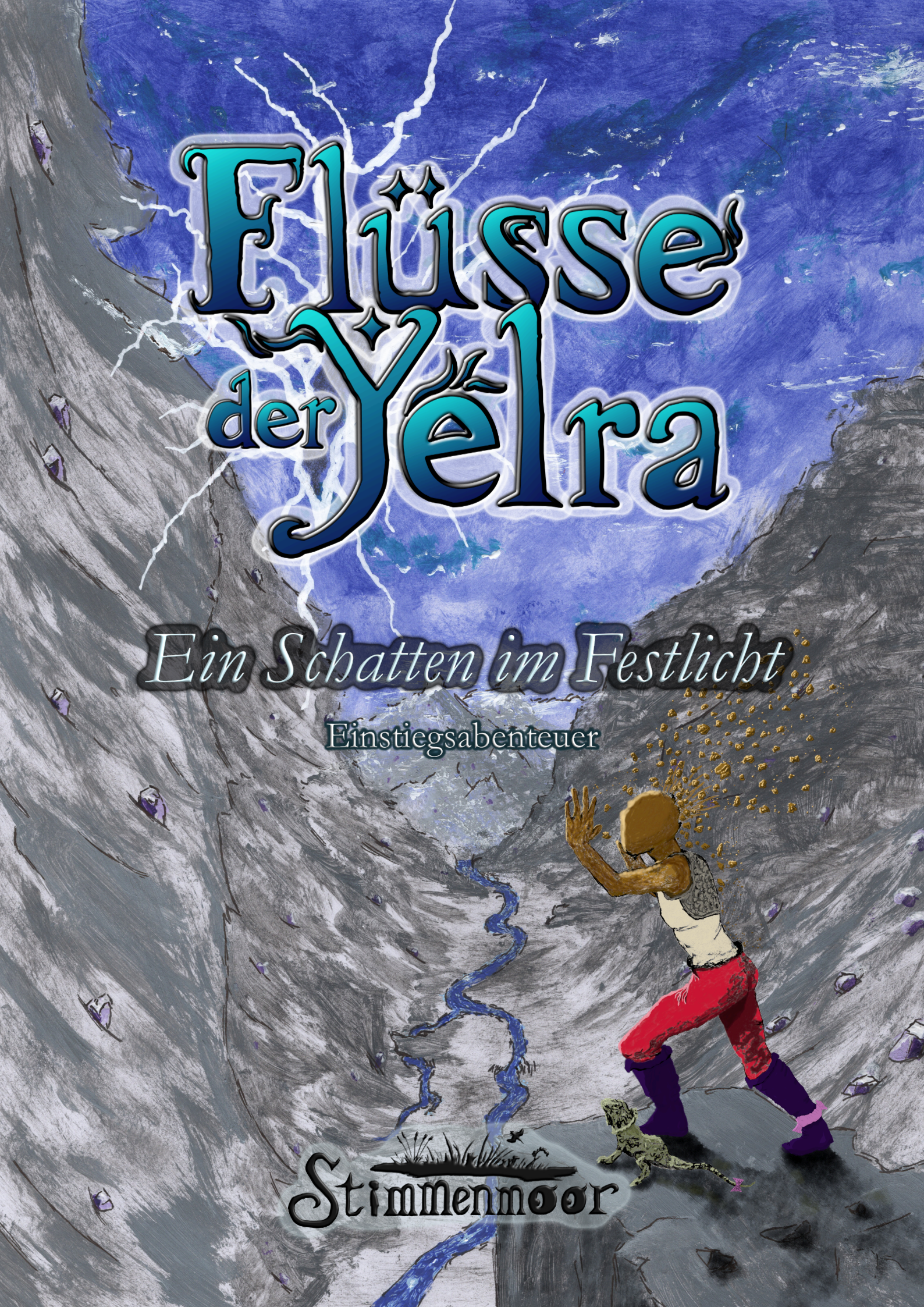


Flüsse der Yelra

Ein Schatten im Festlicht

Einstiegsabenteuer

Stimmenmoor



Impressum

Entwicklung, Weltenbau, Text,
Layout, Illustrationen, Story:
Nick Yoshia Finkler

Alle Rechte vorbehalten.

Kontakt:
Stimmenmoor
Postfach 37 01 02
52035 Aachen
Deutschland
stimmenmoor@gmx.net
www.stimmenmoor.de

Verlagsadresse:
Stimmenmoor
Inh. Nick Yoshia Finkler
Alt-Haarener Str. 160
52080 Aachen
Deutschland

Stimmenmoor ist ein unabhängiger
Kleinstverlag aus Aachen.
FLÜSSE DER YELRA ist mit viel Herz,
viel Zeit und besonders lieben Menschen im
Hintergrund entstanden.

Dies ist die erste veröffentlichte Version
von FLÜSSE DER YELRA. Konstruktive
Rückmeldungen und Spielerfahrungen
helfen mir dabei, die Welt und das System
weiterzuentwickeln.



Schaut auf die Webseite
WWW.STIMMENMOOR.DE
Alle Neuigkeiten rund um Veröffentlichungen findet ihr dort.

Wenn euch das Einstiegsabenteuer gefällt, könnt ihr den Verlag unterstützen,
indem ihr eure Erlebnisse und Eindrücke mit anderen teilt. Vielleicht haben
dann noch mehr Menschen Lust, die Flüsse der Yelra zu erkunden.



Die verwendeten Zeichnungen und
Gemälde stammen übrigens zum einen von
Nahrivor Foydrann, dem legendären und
teils belächelten levranschen Kronisterei
und Naute, und zum anderen von seiner
Urururenkelin Neramisp Foydrann.

EINFÜHRUNG

Was ist FLÜSSE DER YELRA?..... 4
So wird gespielt - Die Kernregeln..... 4

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Das Abenteuer leiten..... 8
Draelvona in Kürze..... 14
Die Yelra..... 16
Handel und Konflikte..... 20
Konflikt: Kampf..... 24
Das Abenteuer vorbereiten..... 28

EIN SCHATTEN IM FESTLICHT

I: Laternenschein hält viel geheim..... 37
II: Wenn Fragen Früchte tragen..... 47
III: Am Wegesrand die Weide stand..... 54
IV: Blitz und Licht verbirgt es nicht..... 58
Ausblick..... 64

ANHANG

Spielleitung Schnellübersicht..... 65
Steckbriefe..... 67
Karte..... 77

Als die Welt lauschte, war es die Yelra, die zuerst gehört wurde.

Die Yelra prägt die Welt von Draelvona seit jeher. Manche behaupten, sie existiere bloß in Geschichten. Manche hören sie. Manche greifen sie. Und manchmal bricht etwas wegen ihr entzwei.

Draelvona ist eine Welt des Friedens und der Konflikte. Kampf wird vermieden, so gut es geht, denn zu schnell ist ein Griff eskaliert. Die Flüsse der Yelra können enthüllen, verbinden und verändern, und das wahre Ausmaß ihrer Macht ist kaum einer lebenden Person bekannt ...

Was ist FLÜSSE DER YELRA?

In FLÜSSE DER YELRA betretet ihr nicht bloß eine neue und vielfältige Welt, sondern erfahrt auch, wie es sich anfühlt, Konflikte zu lösen, ohne ständig körperliche Gewalt anwenden zu müssen. Ihr schlüpft in Rollen und erlebt Abenteuer in einer Zeit, in der die meisten Völker Draelvonas tatsächlich friedlich miteinander umzugehen gelernt haben.

Nun ja, mehr oder weniger friedlich jedenfalls. Wann immer eine Person sich die Kraft der Yelra, also der besonderen Macht auf der Welt, zunutze machen möchte, wendet sie einen Griff an, und zwar greift sie den Fluss der Yelra, zu dem sie Zugang hat. Griffe können einerseits das Leben deutlich erleichtern oder Handlungen ermöglichen, die sonst undenkbar wären. Doch jeder Griff kann auch schief gehen, was so manchen Frieden auf Draelvona zu stören vermag. Wie brüchig (im wahrsten Sinne) dieser Frieden ist, wird sich euch erst noch zeigen ...

Im Rollenspielsystem FLÜSSE DER YELRA bildet ihr in diesem Einstiegsabenteuer eine Gruppe, in der eine Person die Spielleitung übernimmt und die anderen (bis zu 5) Personen sind die Spielenden oder Spielpersonen (SP).

Die Spielleitung (SL) beschreibt die Welt und die Ereignisse, während die Spielenden sich in den Rollen von Spielfiguren (SF) in dieser Welt bewegen und in ihr handeln. Dabei begegnen sie verschiedenen Nichtspielfiguren (NSF), die von der Spielleitung gesteuert werden.

Gemeinsam entsteht eine Geschichte, deren Verlauf und deren Ende ihr persönlich gestaltet, mit euren Entscheidungen und euren Reaktionen. Ihr müsst dafür nicht schauspielerisch geübt oder besonders begabt im Stimmenverstellen sein. Spaß am Spiel und am Erleben von Geschichten reicht völlig aus, um anzufangen. Wichtig ist vor allem, dass sowohl Spielleitung als auch Spielende gemeinsam Freude an der Geschichte empfinden. Und selbst, wenn für euch so ein Spiel in einer Gruppe neu ist und ihr unsicher seid, ob es euch gefällt, könnt ihr das durch dieses Einstiegsabenteuer herausfinden.

Wann immer der Ausgang einer Situation in der Geschichte nicht eindeutig klar ist, entscheiden die SL und ein paar Würfel sowie in verschiedenen Fällen auch die Spielenden über das Ergebnis.

So wird gespielt - Die Kernregeln

In diesem Einstiegsabenteuer benötigt ihr neben ein paar Würfeln sowie Papier und Stift nur die vereinfachten Regeln, die nun folgen, damit ihr schneller ins Abenteuer starten könnt. Anschließend findet die Person, die die Spielleitung übernehmen möchte, in dem Bereich "Das Abenteuer leiten" ausführlichere Kernregeln und Tipps und erfährt etwas mehr über die Welt. Wenn möglich, habt ihr dieses Dokument ausgedruckt vor euch liegen, aber mit einem PDF-fähigen Gerät mit ausreichend großem Bildschirm könnt ihr auch spielen.

Die geplante Grundbox wird erweiterte Regeln und Spielmechaniken sowie ein eigenständiges, großes Abenteuer enthalten, das ihr gerne als Fortsetzung des Einstiegsabenteuers benutzen könnt, wenn ihr wollt.

Zuerst spricht ihr euch ab, wer die Spielleitung übernehmen möchte. Die SL hat im besten Fall stets den Überblick, wo ihr euch gerade befindet, was als Nächstes passieren könnte und was nötig ist, um eine bestimmte Handlung zu schaffen. Alle weiteren Details zu Regeln und Abläufen erfahrt ihr ebenfalls durch eure SL.

Die Spielenden lenken SF, die einen festen Platz in der Welt haben und sich mit den Ereignissen, die die SL beschreibt, auseinandersetzen können (oder aber völlig andere Dinge tun können, wenn ihnen danach ist, auch wenn das manchmal

schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen kann).

In aller Kürze:

- Die Spielenden beschreiben, was ihre Spielfiguren tun.
- Die Spielleitung sagt, ob gewürfelt werden muss.
- Ihr entscheidet gemeinsam, was passiert.
- Es geht nicht ums Gewinnen.
- Es geht darum, zu erleben, was geschieht.

Kurz vor Ende dieses Dokuments findet ihr die Steckbriefe der fünf vorgefertigten Spielfiguren (alternativ können diese auch von der Webseite stimmenmoor.de heruntergeladen und ausgedruckt werden). Alle Personen bis auf die Spielleitung suchen sich jeweils eine Spielfigur aus, mit der sie das Abenteuer erleben möchten.

In der Grundbox wird es neben insgesamt zehn vorgefertigten Spielfiguren auch die Möglichkeit zur Erstellung eigener Spielfiguren geben.

Wozu benötigt ihr Regeln?

Damit die Welt, die Abläufe und die Handlungen auch wirklich funktionieren. Manche Spielgruppen passen gerne einige Regeln an oder lassen andere völlig weg, andere erfinden neue Regeln. Um ein Rollenspielsystem zu verstehen, solltet ihr euch zuerst mit den bestehenden Regeln vertraut machen und sie durchs Spielen in Ruhe kennenlernen, bevor ihr an Änderungen denkt.

Wichtig: Alle Regeln sind nur Richtlinien. Stellt z.B. eure SL fest, dass eine der Regeln im Spielverlauf nicht ganz so funktioniert wie gewünscht, dürft ihr sie natürlich jederzeit an eure Bedürfnisse anpassen. Alle Abkürzungen dienen lediglich der Übersichtlichkeit, werden aber regelmäßig auch ausgeschrieben. Ihr könnt die Abkürzungen gerne nutzen, müsst es aber nicht.

Die Würfel

Für FLÜSSE DER YELRA benötigt ihr drei Rollenspielfwürfel:

- einen zwanzigseitigen Würfel (W20)
- einen sechsseitigen Würfel (W6)
- einen zwölfseitigen Würfel (W12)

Man bekommt diese Würfel manchmal in örtlichen Läden für Spielzubehör, auf jeden Fall im Internet, und manche stellen sie sogar zuhause selbst her. Entweder benutzt eure Gruppe gemeinsam die selben drei Würfel oder alle haben ihr eigenes Würfelset.

In einigen Fällen kann es erforderlich sein, zum Beispiel 3W6 zu würfeln. Dann würfelt ihr einfach dreimal mit dem W6; es ist nicht notwendig, dass ihr alle Würfel mehrfach besitzt.

Wann wird gewürfelt?

Wenn jemand würfelt, wird das in FLÜSSE immer als **Impuls** bezeichnet. Ihr erzählt die Geschichte gemeinsam als Gruppe in so genannten Szenen. Und nur, wenn etwas unsicher, riskant oder nicht eindeutig ist oder schiefgehen kann, oder wenn der genaue Ausgang einer Handlung festgestellt werden soll, wird ein Impuls gewürfelt.

Wenn etwas logisch klappt oder das Ergebnis offensichtlich ist, ist kein Impuls nötig. Einzige Bedingung: Die Gruppe muss damit einverstanden sein. Soll etwa in einer Szene eine völlig tollpatschige Spielfigur, nennen wir sie Carli, über einen schmalen, rutschigen Baumstamm balancieren, kann die Spielperson, die sie steuert, zwar behaupten, dass Carli dies ganz leicht schafft, aber der Rest der Gruppe kann Einwände äußern und vorschlagen, dass ein Impuls entscheiden soll, ob Carli das auch wirklich bewältigen kann. Ist Carli stattdessen aber eine sehr sichere Figur oder nutzt sie einen Griff, um den Baumstamm zu trocknen, dann könnte tatsächlich kein Impuls nötig sein. Das entscheidet ihr von Szene zu Szene.

W20-Impuls und Gelingchance (GC)

Wenn die SF etwas tut, dessen Ergebnis nicht klar ist, würfelt die Spielfigur einen W20-Impuls und die SL gleicht den Wert mit der **Gelingchance** für diese Handlung ab. Gelingchance bedeutet, wie schwierig eine Handlung ist. Entweder klappt der Versuch oder nicht, und in manchen Fällen hat der Versuch sogar bestimmte Folgen.

Attribute

Jede Spielfigur hat drei Attributswerte, die auf ihrem Steckbrief zu sehen sind:

Körper (KÖR), Geist (GEI) und Resonanz (RES).

Diese Werte sagen etwas darüber aus, wie gut oder weniger gut die SF etwas kann. Bei einem Impuls mit einem bestimmten Attribut wird der Wert zu dem Ergebnis hinzu gerechnet.

Wichtig: Niemand muss Mathematik studiert haben, um Rollenspiele spielen zu können. Wer mit kleineren oder größeren Rechenvorgängen Schwierigkeiten hat, kann selbstverständlich einen Taschenrechner benutzen.

Gesundheit und Schutz

Zwei weitere wichtige Werte jeder Spielfigur sind **Vitalität** und **Verteidigung**. Vitalität steht für die Lebenskraft, Verteidigung für die Widerstandskraft. Vitalität kann sich durch verschiedene Gründe reduzieren, etwa weil man sich verletzt oder von jemandem verletzt wird. Ebenso gibt es verschiedene Möglichkeiten, verlorene Vitalität wieder zu zurück zu bekommen. Die Verteidigung kann es einer angreifenden Person je nach Wert leichter oder schwerer machen, dass der Angriff erfolgreich ist.

Wenn die Vitalität einer SF auf 0 sinkt, gilt diese erst einmal als **handlungsunfähig**. Die SL entscheidet je nach Situation, wie lebensgefährlich der Zustand der SF gerade ist. Zwar ist es möglich, während des Abenteuers zu sterben, aber manchmal ist noch nicht alle Hoffnung verloren.

Was sind Flüsse und Griffe?

In der Welt Draelvona unterscheidet man zwischen drei Flüssen der Yelra:

- Der **Fluss der Enthüllung**,
- der **Fluss der Verbindung**
- und der **Fluss der Veränderung**.

Ein Fluss ist in diesem Fall nicht das Gewässer, sondern eine besondere Form von Kraft, die man normalerweise nicht sieht. Die Yelra durchströmt alles und befindet sich überall, zumindest laut der meisten Leute. Viele Personen sind in der Lage, einen der Flüsse zu greifen, was bedeutet, dass sie sich das Wesen eines Flusses zunutze machen können.

Mit einem **Griff der Enthüllung** kann man z.B. die eigene Erinnerung schärfen oder, mit deutlich mehr Übung, etwas Verborgenes finden. Durch einen **Griff der Verbindung** lässt sich vielleicht ein nervöses Haustier beruhigen, während Erfahrenere dasselbe Tier telepathisch leiten könnten. Ein **Griff der Veränderung** könnte einerseits dabei helfen, Wäsche schneller trocknen zu lassen, oder andererseits, mit dem nötigen Wissen, ließe sich so manche kleine Wunde heilen. Doch mit den Flüssen lassen sich auch andere Dinge anstellen, z.B. Überwachung von Personen, oder gezielte Manipulation der Elemente.

Doch jeder Griff kommt auch immer mit einer möglichen Konsequenz, denn die Yelra kann von niemandem vollständig kontrolliert werden. Viele Draelvani nutzen Griffe völlig selbstverständlich im Alltag, weil die Risiken gering sind. Ob der mögliche Nutzen das Risiko wert ist, entscheidet ihr immer selbst.

Bruch, W6- und W12-Impuls

Ganz gleich, ob ein Griff misslingt oder nicht, kann es unter Umständen zu einem **Bruch** der Yelra kommen. Dieser kann unterschiedliche Auswirkungen haben, auf die greifende Person, auf die Umgebung, oder je nach Intensität sogar auf etwas, das im ersten Moment überhaupt nicht ersichtlich ist. Selbst die Geübtsten im Umgang mit den Flüssen müssen damit rechnen, dass ein

Bruch passiert. Manche haben im besten Fall einfach gelernt, die Intensität der Konsequenzen zu reduzieren. Wie gefährlich ein Griff bei einem Bruch werden kann, zeigt das **Bruchrisiko** (BR).

Wird durch einen Griff, einen Bruch, eine Waffe oder durch irgendeine natürliche Gewalteinwirkung (z.B. Angriff durch ein Wildtier) Schaden verursacht, dann entscheidet bei kleinerer bis mittlerer Auswirkung ein W6-Impuls, wie hoch der Schaden ist, und bei größerer Auswirkung kommt der W12 zum Einsatz.

Bindungen

Die sechs Bindungen beschreiben das Verhältnis jeder einzelnen Person zur unermesslichen Macht der Yelra.

Für die **Vokalia** ist es ganz natürlich, mit den Flüssen zu kommunizieren. Die **Silenzira** leben ohne Zugang zur Yelra, aus völlig unterschiedlichen Gründen und nicht immer freiwillig. Die **Impra** wurden durch die Flüsse dauerhaft verändert. Die **Traga** führen die Yelra immer bei sich, aber nutzen sie nicht immer bewusst. Die **Per-septa** nehmen die Flüsse leichter wahr als andere. Und den **Grippita** fällt es besonders leicht, die Yelra zu lenken, wenn auch nur in einem beschränkten Maß.

Jede Person, egal ob SF oder NSF, abgesehen von den Silenzira, hat grundsätzlich Zugang zu einem der drei Flüsse, entweder seit der Geburt oder seit einem späteren Zeitpunkt. Ob es möglich ist, sich absichtlich einen anderen Fluss auszusuchen, wissen vermutlich nur die Studierenden und die Lehrkräfte im Gripaktum, doch die behalten ihr Wissen bekanntermaßen für sich.

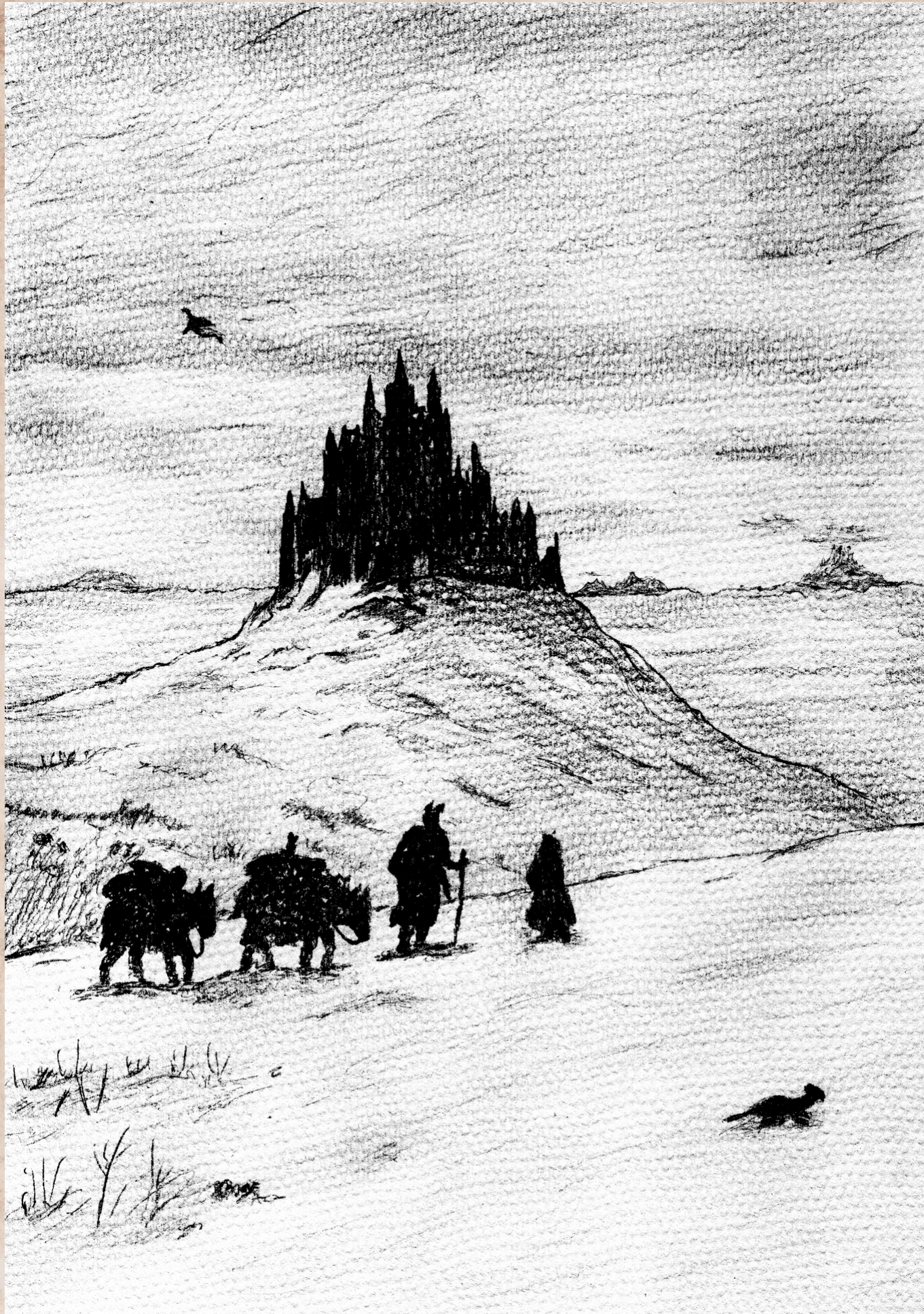
Splitter

An bestimmten Orten verfestigen sich winzige Reste der Yelra und es bleiben so genannte **Splitter** zurück. Diese sind je nach Ursprung entweder blau (Enthüllung), rot (Verbindung) oder grau (Veränderung). Sie dienen schon seit langer Zeit als Zahlungsmittel in Draelvona und enthalten in der Regel keine yelrische Energie mehr.

Konflikte, Ruf und Kampf

In FLÜSSE DER YELRA ist **Kampf** nur die letzte von vielen Möglichkeiten, mit **Konflikten** umzugehen. Gewalt und Tod stehen hier nicht im Vordergrund, und es gibt verschiedene Formen von Konflikten. Je besser ihr einen Konflikt löst, desto mehr steigt die Meinung anderer über euch, und desto besser wird auch euer **Ruf**. Ein guter Ruf kann euch viele Türen öffnen, und als Gruppe könnt ihr sogar euren Einfluss ausbauen, wenn ihr möchtet. Umgekehrt kann ein schlechter Ruf euch oder eurer Gruppe einige Probleme bereiten.

Nun wisst ihr grob alles, was ihr für den Anfang wissen müsst. Beschäftigt euch mit den von euch gewählten Spielfiguren und ihren Steckbriefen und **überlasst dieses Dokument ab jetzt eurer Spielleitung**.



Das Abenteuer leiten

Wenn du das Einstiegsabenteuer leitest, lies dir die folgenden Kapitel in Ruhe durch, um erstens die Regeln besser zu verstehen und zweitens die Welt und das komplette Abenteuer zu kennen. Du musst für *Ein Schatten im Festlicht* nicht alles über Draelvona wissen, nur den Teil, der nach den Regeln beschrieben wird. Kurz vor Ende dieses Dokuments findest du eine **Schnellüber-sicht** über die wichtigsten Regeln und Infos, damit du während des laufenden Spiels nicht alles einzeln nachschlagen musst.

Dir werden drei Arten von Textkästen begegnen. Zwei lernst du gleich kennen: **Beispielkästen** (grün) und **Infokästen** (blau). Für den Fall, dass du dir dieses Dokument in schwarz-weiß ausdruckst, erkennst du sie an ihren Rahmen (Beispielkästen: gestrichelt, Infokästen: dick).

Du hast als Spielleitung die Aufgabe, die Regeln grundsätzlich zu kennen und zu verstehen, und du weißt nach den folgenden Seiten deutlich mehr über die Welt und das, was passieren kann oder wird, als der Rest deiner Spielgruppe. Die Spielenden werden Fragen stellen, wie etwas funktioniert, und du kannst es ihnen im Idealfall ganz einfach erklären. Du organisierst den Ablauf des Abenteuers, lässt aber gleichzeitig bis zu einer flexiblen Grenze offen, wie sich die Geschichte entwickelt. Du übernimmst außerdem eine erzählende Funktion, die Rollen der Nicht-spielfiguren (NSF), denen deine Gruppe während des Abenteuers begegnen wird, und hilfst allen Spielenden, ihre Ideen und Vorhaben einzubringen und ihren Teil zur Erzählung der Geschichte beizutragen. Du gibst dabei das Grundgerüst der Handlung vor, aber wie sie sich entwickelt, liegt vor allem in den Händen deiner Gruppe.

Wichtig: Weder du noch deine Gruppe müsst schauspielerisches Können besitzen. Ihr könnt, müsst aber keine Stimmen imitieren oder verstellen, und wenn es euch nicht liegt, besonders dramatisch oder episch zu beschreiben, dann ist das in Ordnung.

Viele Gruppen führen vor einem Abenteuer, egal ob kurz oder länger, eine sogenannte **Session Zero** ("Sitzung Null") durch. Dabei werden vor dem eigentlichen Spiel offene Fragen geklärt. Für dieses Einstiegsabenteuer ist eine eigene Session

Zero meist nicht notwendig, da es voraussichtlich nur 1 bis 3 Sitzungen umfasst. Ein Gespräch vor Spielbeginn kann dennoch hilfreich sein, um z.B. Fragen zu den Regeln oder den gewählten Spielfiguren zu klären. Falls geplant, nehmt euch dafür 5-15 Minuten Zeit.

Eine Szene leiten

Eine **Szene** ist ein Abschnitt des Spiels, in dem etwas passiert.

Das kann zum Beispiel sein:

- ein Gespräch
- eine Reise
- eine Entdeckung
- eine Feier
- ein Streit oder eine Gefahr im Rahmen eines Konflikts

Eine Szene beginnt oft dann, wenn du als SL beschreibst, was gerade geschieht. Sie endet, wenn die Situation abgeschlossen ist oder sich deutlich verändert und zu einer neuen Szene wird. Manchmal gibt es in einer größeren Szene viele **Unterszenen**.

Als SL beschreibst du:

- wo die Szene stattfindet
- wer anwesend ist
- was gerade geschieht
- und fragst dann: "Was tut ihr?"

Die Spielenden entscheiden anschließend, wie ihre Figuren reagieren.

Wenn unklar ist, ob etwas gelingt oder wenn eine Situation spannend wird, kann ein Impuls nötig sein.

Und wenn es zu einem Gespräch mit einer Nicht-spielfigur (NSF) kommt, sprechen die SP für ihre SF und du für die NSF.

Vereinfachtes Beispiel einer Szene

SL: "Ihr erreicht Vorondal während des Dorffestes. Musik erklingt zwischen den Häusern, Leute lachen und tragen Lichterketten durch die Gassen.

Eine ältere Frau winkt euch zu sich heran und sagt freundlich, aber auch etwas verunsichert, dass ihr wohl nicht von hier seid.

Was wollt ihr tun?"

Vielleicht will deine Gruppe mit ihr sprechen, oder manche sagen, sie beobachten das Fest, oder tun etwas anderes. Vielleicht nutzt jemand von ihnen sogar von sich aus die Gelegenheit und antwortet der Frau sofort als Spielfigur, und es entwickelt sich ein Gespräch.

Die Szene endet, sobald die Gruppe eine neue Richtung einschlägt oder etwas Neues geschieht.

In *Ein Schatten im Festlicht* findest du meist grobe Vorgaben, wie eine NSF denkt oder wie sie sich gegenüber der Gruppe verhält, damit du dich entsprechend in einem Gespräch oder einem Konflikt daran orientieren kannst. Feste Vorgaben, was eine NSF sagt, gibt es nur selten, weshalb es deine freie Entscheidung ist, im Rahmen der jeweiligen Persönlichkeit zu sprechen, wie du sie sprechen lassen möchtest,

Als SL steht es dir zu, Ideen und Vorschläge deiner Spielgruppe umzusetzen oder abzulehnen. Manchmal kann eine eindeutige Entscheidung aber schwieriger sein. Deshalb kannst du für solche Fälle das **JUNA-Prinzip** anwenden ("Ja Und Nein Aber"), das aus nur vier Fällen besteht.

Das JUNA-Prinzip

Ausgangssituation:

Eine Spielfigur möchte über einen Fluss springen, um schnell auf die andere Seite zu kommen.

Ja, und: Die Idee annehmen und erweitern.

SL: "Du landest mühelos auf der anderen Seite und entdeckst bei deiner Landung ein langes Holzbrett, das als Brücke für die anderen dienen könnte."

Nein, und: Die Idee der Spielenden ablehnen und im Spiel erzählerisch erklären, warum.

SL: "Als du dich auf den Sprung vorbereitest, merkst du, dass der Fluss viel breiter als gedacht war und du den Sprung auf gar keinen Fall schaffen würdest."

Ja, aber: Die Idee der Spielenden annehmen, aber sie mit Bedingungen verknüpfen.

SL: "Der Sprung ist nicht unmöglich, aber schwierig. Wirf mal einen Körperimpuls auf Gelingchance 10, um zu sehen, ob du es schaffst oder ob du ins Wasser fällst und von der Strömung mitgezogen wirst."

Nein, aber: Die Idee der Spielenden ablehnen, aber ihnen eine Alternative ihrer Absicht anbieten.

SL: "Du siehst, dass der Fluss definitiv zu breit für einen Sprung ist, aber weiter flussaufwärts entdeckst du einen umgestürzten Baum, auf dem du einfach hinüber kannst."

Das JUNA-Prinzip kann dir helfen, jede Idee spannend und individuell umzusetzen oder auch eine Ablehnung erzählerisch zu gestalten.

Würfelimpulse

Nicht alles wird ausgewürfelt: FLÜSSE DER YELRA setzt mehr auf erzählerische Entscheidungen. Alles, was logisch, authentisch und spielfigurbezogen wirkt, passiert ohne Würfelimpulse. Auch alltägliche oder ungefährliche Tätigkeiten benötigen in der Regel keinen Impuls. Wenn mehrere Spielpersonen Impulse würfeln müssen und zwei davon den gleichen Wert haben, ist ein **Impulsduell** nötig.

Das klingt dramatischer, als es ist: Angenommen, zwei Spielpersonen würfeln den gleichen Wert, aber für die aktuelle Situation wäre nötig, dass ein Wert höher ist als der andere. Im Impulsduell würfeln beide erneut, um dieses eindeutige Ergebnis zu bekommen.

Wie in der Einführung schon kurz erwähnt, gibt es drei Würfel, die für euch wichtig werden.

Der **W6** hat vorrangig drei Aufgaben.

Wenn ein Griff ausgeführt werden soll, würfelt man einen W6-Impuls, um zu entscheiden, ob ein **Bruch** passiert (siehe dazu den Abschnitt ab Seite 17).

Wenn **leichter bis mittlerer Schaden** in irgendeiner Form entsteht, entscheidest du mit einem W6, wie hoch dieser Schaden ist. Als Richtwert kannst du die Beispiele in dem entsprechenden später folgenden Kasten nehmen und diese je nach Situation anpassen.

Wenn eine Spielfigur (SF) eine neue Vertiefung erreicht, erhöht sich ihre **Vitalität** um den Wert, den die Spielperson (SP) mit 1W6 würfelt.

Der **W12** hat vorrangig eine einzige Aufgabe.

Wenn **mittlerer bis schwerer Schaden** in irgendeiner Form entsteht, entscheidest du mit einem W12, wie hoch dieser Schaden ist. Auch dafür findest du im entsprechenden später folgenden Kasten ein paar Beispiele.

Alle Details zu Yelra und Griffen und zu in diesem Abenteuer vorkommenden Formen von Konflikten findest du im entsprechenden Abschnitt.

Der **W20** hat die wichtigste Aufgabe.

Mit einem W20 entscheidet je nach Situation eine Person der Gruppe, wie eine Handlung sich entwickelt. W20-Impulse sind nur nötig, wenn es mindestens zwei Möglichkeiten gibt, die beide Sinn machen, und nicht bei jeder Kleinigkeit. Du als SL entscheidest, wann ein W20-Impuls nötig ist. Ob das Vorhaben Erfolg hat, entscheidest du mit Hilfe der Gelingchance.

Gelingchance (GC)

Hiermit wird die Schwierigkeit gemessen, etwas zu schaffen. Das basiert nicht auf reinem Glück, sondern bezieht bereits Dinge wie Entfernung, Deckung, Stress, Wetter oder Hindernisse mit ein. Für nicht-yelrische Tätigkeiten siehst du unten eine kleine Auswahl, an der du dich orientieren kannst. (Tätigkeiten mit Griffen findest du im Abschnitt Die Yelra ab Seite 16.) Wenn du dir mal nicht sicher sein solltest, welcher Wert in einer Situation passt, nimmt einfach die Mitte, also GC 10.

Einige Tätigkeiten und die dafür nötige GC

- Ein unbewegliches Ziel treffen | 2
- Über einen Balken balancieren | 5
- Lautlos schleichen | 7
- Sich in einer unbekannten Gegend orientieren | 8
- Im Regen ein Feuer entzünden | 9
- Einen Streit schlichten | 10
- Gegen starke Angst oder Schmerzen ankämpfen | 11
- Einen gefährlichen Sprung schaffen | 14
- Einen fast unmöglichen Kraftakt vollbringen | 18
- Sich mit letzter Kraft festhalten, während man eine andere Person hochzieht | 20+

Wird der GC-Wert erreicht oder ist er sogar höher, so ist die versuchte Handlung erfolgreich. Ist der gewürfelte Wert niedriger, misslingt der Versuch oder je nach Situation hat der Versuch sogar

Folgen, über die du entscheidest oder die Spielperson in die Entscheidung mit einbeziehen kannst (missglückte Orientierung könnte bedeuten, sich zu verlaufen, und einen Sprung nicht schaffen, könnte sowohl eine einfache Verletzung nach sich ziehen oder sogar lebensgefährlich werden, je nachdem, wie riskant der Sprung war).

Attribute

Die Fähigkeiten, die jede Spielfigur mit sich bringt, werden **Attribute** genannt. Sie bestimmen darüber, wie gelenkig man ist, wie gut man sich konzentrieren kann, oder ob man besonders empathisch sein kann, und einiges mehr.

Die Attribute teilen sich so auf:

Körper (KÖR)

Sei es die Stärke, die Ausdauer, oder die Sprungkraft - alles, was mit dem Körper an sich getan wird, spiegelt sich in diesem Attribut wider. KÖR wird außerdem dann zum W20-Impuls hinzu gezählt, wenn man z.B. mit der Faust oder einer Waffe jemanden angreift.

Geist (GEI)

Ob nun das angesammelte Wissen, erlernte kognitive Fähigkeiten des täglichen Lebens, Orientierung, Wahrnehmung, Charakterstärken und -schwächen, oder aber die Intuition, grundsätzlich alles, was mit dem Verstand verbunden sein kann, gehört zum Attribut Geist.

Resonanz (RES)

Welchen Einfluss und welche Wirkung man auf andere hat, wie stark man eine Verbindung zu Natur oder zu den Flüssen spürt, ist in dem Attribut Resonanz verankert. Und auch, wenn eine Spielfigur einen Griff ausführt, wird immer Resonanz zum W20-Impuls hinzu gezählt.

Zum Beispiel könnte eine Spielfigur namens Terri körperlich besonders stark oder schnell sein (KÖR), nicht gerne lesen oder zu impulsiv sein (GEI), und einen gewissen eingeschränkten Zugang zur Yelra haben oder sich nur mäßig gut auf andere Leute einlassen (RES). Das könnte auf Terris Steckbrief dann etwa so aussehen:

Körper +2

Geist +0

Resonanz +1

Im laufenden Spiel würde das z.B. so genutzt werden:

SL: "Der angeleinte Hund reißt sich aggressiv von der Hütte los, rennt an Terri vorbei, der Rest der Leine wirbelt um den Hund herum, und er scheint jeden Moment das Kind anzugreifen. Terri, was tust du?"

Spielperson von Terri: "Ich würde mir die Leine greifen und versuchen, den Hund aufzuhalten."

SL: "In Ordnung, mach mal einen Impuls auf Körper. Die GC ist 6."

Spielperson würfelt mit 1W20: "Das Ergebnis ist 4. Terris Wert vom Attribut Körper ist +2. 4+2= 6, die genannte GC wird also knapp erreicht."

SL: "Du schaffst es gerade so, die Leine zu erwischen und hältst den Hund davon ab, das verängstigte Kind anzugreifen."

Vitalität (VIT) und Verteidigung (VER)

Die **Vitalität** steht für die Gesundheit einer SF oder NSF, und wenn abenteuerunerfahrene Spielfiguren mit der ersten Vertiefung beginnen, ist die VIT entsprechend noch niedrig, selbst bei guter Gesundheit. Die **Verteidigung** steht für die Widerstandskraft, wie schnell man reagieren kann, ob man geschickt ausweichen kann. Um besser abschätzen zu können, wie schwer eine Spielfigur verletzt ist, schaut man auf ihre Vitalität, und um zu sehen, ob ein Angriff auf die SF überhaupt erfolgreich ist, vergleicht man entsprechend nicht wie sonst mit der generellen Gelingchance, sondern mit der Verteidigung der SF. Ist der gewürfelte Gesamtwert des Angriffs gleich hoch wie der Verteidigungswert oder sogar höher, trifft der Angriff.

SL: "Das Wildschwein fühlt sich von dir bedroht, Terri, und rammt dir seinen Kopf gegen das Schienbein."

Du als SL würfelst für das Wildschwein einen W20-Impuls auf dessen Stärkeattribut: Impuls 8 + Stärke 2 = 10. Terris Verteidigung beträgt 10, deshalb ist der Angriff erfolgreich, also würfelst du den ausgeteilten Schaden mit 1W6 und der Würfel zeigt eine 3.

SL: "Das Wildschwein erwischt Terris Schienbein mit voller Wucht. Terri, du verlierst 3 Vitalität."

Terris Vitalität schrumpft von maximalen 9 auf 6. Nun sollte sie sich hüten, nochmal getroffen zu werden, sonst wird sie handlungsunfähig. Aber das liegt nicht in deiner Verantwortung, sondern in der der Spielenden.

Wenn eine SF **handlungsunfähig** wird, ist sie nicht automatisch tot. Ob sie durch den kompletten Verlust ihrer Vitalität stirbt, hängt von den Umständen ab. Wenn sie von einem dicken Holzpfeiler umgehauen wird, ist es eher wahrscheinlich, dass sie ohnmächtig ist oder schlimmstenfalls eine Gehirnerschütterung hat. Fällt sie von einer Klippe und landet nicht durch viel Glück in einem weichen Heuhaufen, ist der Tod deutlich wahrscheinlicher.

Aber selbst die Handlungsunfähigkeit oder der Tod sind nicht immer das Ende. Es besteht die Möglichkeit, dass jemand in der Gruppe einen belebenden Trank bei sich führt, und wenn man die Zeit findet, **Heiltinkturen** anzuwenden, kann sogar die Vitalität wieder steigen. Das passiert ebenfalls bei einer längeren Ruhephase, die normalerweise nachts passiert und 6 Stunden dauert, wenn nichts dazwischen kommt.

Natürlich kann auch jemand einen Griff wagen, sofern eine der Spielfiguren Zugang zum Fluss der Veränderung hat und versuchen möchte, eine bestehende Wunde oder eine tödliche Vergiftung zu heilen. Wenn dies ohne Probleme gelingen sollte, ist das eine wichtige Erfahrung für die SF

auf ihrem Weg, geübt mit der Yelra zu werden und irgendwann die nächste Vertiefung zu erreichen.

Vertiefung

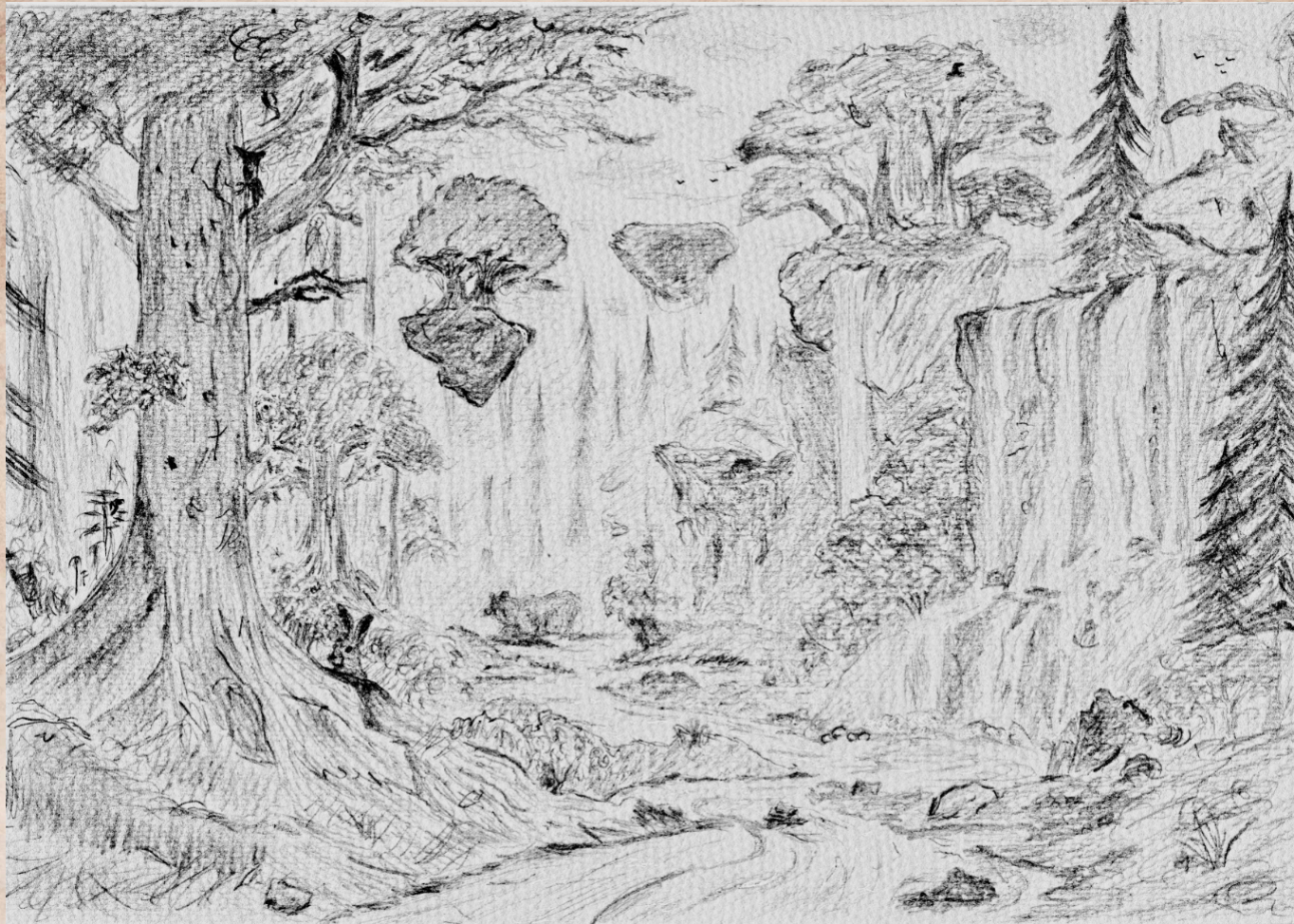
Während die Verteidigung sich vor allem durch besondere Kleidung oder aber körperliches oder geistiges Training steigern lässt, erhöht sich die Vitalität meistens nur durch Erfahrung, die sogenannte **Vertiefung**. In diesem Einstiegsabenteuer geht es mehr um das Kennenlernen des Systems und das interaktive Erleben der Geschichte. Die Spielfiguren starten spielmechanisch mit der ersten Vertiefung, und es ist vorgesehen, dass sie bis zum Ende des Abenteuers höchstens die dritte Vertiefung erreicht haben. Wieviel Erfahrung sie erzählerisch von dir erhalten, hängt davon ab, wieviel sie tatsächlich erleben oder unternehmen.

Jede Vertiefung fühlt sich bedeutend an. Wenn eine Spielfigur spürbar wächst, ganz gleich, ob körperlich, geistig, durch die Yelra, oder durch besonders prägende Erlebnisse, dann erlangt die SF eine neue Vertiefung. Wann es soweit ist, entscheidest vor allem du als SL, aber die Spielperson kann sich an dieser Entscheidung beteiligen, wenn sie glaubt, einen passenden Moment erreicht zu haben. Das letzte Wort dabei hast trotzdem du, damit niemand einfach alle paar Schritte eine Vertiefung erreicht. Nicht jede Erfahrung eignet sich dafür, und der Moment muss sich wahrhaft außergewöhnlich anfühlen. Deshalb passieren Vertiefungen auch nicht sehr häufig. In vielen Videospielen gilt es, eine bestimmte Anzahl an Monstern zu töten, um einen Level aufzusteigen. Eine Vertiefung funktioniert ganz anders und je nach SF sehr individuell.

Bei der Mechanik um die Vertiefung gilt es für jetzt nur eine Regel zu beachten:

Die Spielperson würfelt bei jeder Vertiefung 1W6, und der gewürfelte Wert wird zum Maximalwert ihrer Vitalität hinzu gezählt.

Es gibt noch eine zweite Regel, die aber erst ab der zehnten Vertiefung wichtig wird und deshalb in diesem Abenteuer nicht von Bedeutung ist.



Draelvona in Kürze

Die Welt Draelvona teilt sich in zwei große Ozeane, ein Meer, und fünf Kontinente und deren Inseln auf. *Ein Schatten im Festlicht* spielt auf dem Kontinent **Omberan**. Westlich davon, jenseits des Omavischen Ozeans, liegt der Kontinent **Av'Nohr**. Östlich ist Omberan flankiert von dem Kontinent **Iskorran**, mit dem er über eine gigantische Brücke verbunden ist, die **Lorhest** oder auch die **Unbeugsame**, die über dem Bruchmeer thront. Die Völker, die hier leben, sind die **Draelvani**, und teilen sich in die Weltvölker und die Kontinentalvölker. Die Weltvölker leben fast überall, die Kontinentalvölker sind vorrangig nur auf je einem der Kontinente anzutreffen und werden auf Omberan **Hainvölker** genannt.

Die drei Sonnen der Kesta wandern über Draelvona:

Kesta **An**, goldgelb, schenkt Wärme.

Kesta **Ka**, weißsilbern, bringt das hellste Licht.

Kesta **Ti**, bläulich, hält die Welt im ruhigen Gleichgewicht und stärkt Erzählungen zufolge

die **Yelra**.

Sie gehen nacheinander auf - Goldmorgen, Silbermorgen, Ruhmorgen - und weichen am Abend in derselben Reihenfolge: Anweiche, Kaweiche und Ruhweiche.

In der kurzen Nacht steht der Mond des **Rasjem** über dem Sternenmeer.

Omberan zeichnet sich vor allem durch zwei Merkmale aus: Das **Gaporiusgebirge**, das sich von der Westküste bis zur Ostküste zieht und so die Nordhälfte von der Südhälfte trennt, und der **Endlose Wald**, der weite Gebiete Omberans bedeckt und sich auf beiden Seiten des Gebirges erstreckt.

In *Ein Schatten im Festlicht* befinden wir uns auf der Südostseite des Gaporiusgebirges, in einem grünen Flachland, das als **Inimollstreifen** bekannt ist. Hierzu später mehr.

Verschiedene Völker und allerlei Geschöpfe leben in Draelvona, manche mehr im Einklang mit der **Yelra**, andere weniger. Wenn Flüsse als Gewässer gemeint sind, ist das normalerweise schnell durch den Kontext zu erkennen. Ansonsten sagt man entweder "die Flüsse" oder einfach nur "die **Yelra**", und die meisten sagen es mit Respekt.

Drei Weltvölker nennen Omberan ihre Heimat: Die **Dra'Razel** im Endlosen Wald, die aus gemeinschaftlichen Baumstämmen entstehen, die atmenden Felsen gleichenden **Vissam** im Gaporiusgebirge, und die nebelartigen **Napta Heri** in der Stadt Halendor. Während die Dra'Razel und die Vissam eher traditionsbewusst leben, befinden sich die Napta Heri in einem ständigen Wandel. Eines der Hainvölker auf Omberan sind die **Hagmingel**, kleine soziale Wesen, die gerne für sich sind.

Draelvona ist deutlich friedlicher und toleranter als unsere Menschenwelt. Jedes Volk von Draelvona ist sich darüber bewusst, dass es jeweils nur ein Teil einer großen Welt ist und dass alle anderen Völker gleichwertig wichtig sind. Es gibt verschiedene Geschlechter und keines ist den anderen gegenüber im Nachteil. Wenn einzelne Personen, Gruppen, Fraktionen oder Völker ein Problem miteinander haben, dann für gewöhnlich aus sozialen oder persönlichen Gründen. Und natürlich gibt es kriminelle Handlungen, Verrat, Armut, Intrigen, Lügen und mehr. Doch das ändert nichts an einem grundsätzlich bestehenden Frieden auf der Welt.

Handel, Versorgung mit Lebensmitteln, die Erfüllung der natürlichsten Bedürfnisse - all das ist ein fester Teil des alltäglichen Lebens. Gemeinschaft ist wichtig, wird je nach Volk sogar besonders wertgeschätzt, und jede neue Erfindung löst bei manchen Erstaunen und Wohlwollen aus, bei anderen Skepsis und Abneigung.

Du kannst dir Draelvona vorstellen als eine Welt, die ihre Inspiration vor allem aus Mittelalterähnlichen Fantasywelten zieht, aber vermischt mit Elementen aus Märchen, Mythologie und Fabeln, und zusätzlich die einen oder anderen etwas moderneren Gegenstände zu bieten hat. Einerseits geschieht ein Großteil der Fortbewegung zu Fuß, auf Pferden, anderen Reittieren oder auf Wagen, andererseits gibt es aber auch mechanische und anderweitig experimentelle Transportmittel wie die **Zundertrittsche**.

Unterschiedliche Körper, gemeinsamer Tisch

Die Völker Draelvonas sind sehr verschieden. Manche bestehen aus Erde, Stein, Pflanzenfasern oder anderen Stoffen, und zwar unterscheiden sich ihre Vorlieben und Traditionen, doch Brot, Eintöpfe, Früchte oder Fisch finden sich auf den Tischen vieler Völker.

Auch Verletzungen zeigen sich unterschiedlich. Bei manchen tritt Blut aus, bei anderen Pflanzensaft, mineralische Flüssigkeiten, Staub, oder eine zugefügte Wunde wird zu Qualm.

In der Zeit, zu der dieses Abenteuer spielt, hat Draelvona in der Vergangenheit große Kriege erlebt. Das ist mittlerweile lange her, und seit damals ist eben jener grundsätzliche Frieden entstanden, von dem du bereits gelesen hast. Jeder aktuell bekannte Kontinent ist Heimat völlig unterschiedlicher Völker, und während kein Volk mit einem anderen in einem langfristigen Streit liegt, gibt es hin und wieder Probleme in der Verständigung.

Nicht jeder Winkel von Draelvona ist erforscht, und vor sehr langer Zeit sahen sich die Völker mit Problemen konfrontiert, die sie an die Grenzen ihrer Belastbarkeit brachten. Schon damals gab es Uneinigkeit über die Frage, ob besonders schwierige Zeiten den vermehrten Einsatz von Griffen rechtfertigen würden oder nicht, denn fast niemand wollte die Macht der Flüsse überstrapazieren. Zu groß war die Angst vor möglichen Folgen. Und doch hatten manche ihr Glück herausgefordert. Nicht immer mit Erfolg.

Heute wissen nur noch wenige von diesen Ereignissen, und ob das gut oder schlecht ist, mag sich erst noch zeigen ...





Die Yelra

Die Yelra ist eine Kraft, die manche Personen in Draelvona spüren und greifen können. Mit ihrer Hilfe lassen sich Dinge verändern, verbinden oder enthüllen. Viele nutzen kleine, meist harmlose **Griffe** im Alltag, und falls dabei etwas schiefgeht, nehmen einige es gern in Kauf. Doch die Flüsse sind niemals vollständig berechenbar. Je anspruchsvoller ein Griff ist, desto schwieriger ist es, dass er gelingt, und desto höher ist das Risiko eines **Bruchs**.

Manchmal misslingt ein Griff nicht nur, sondern der gewählte Fluss gerät zusätzlich aus dem Gleichgewicht. In harmlosen Fällen spricht man von einem **Nachhall**, ansonsten nennt man das einen Bruch. Ein Bruch kann körperliche Schmerzen, emotionale Überforderung, unkontrollierte Yelra, Veränderungen der Umgebung oder bleibende Spuren verursachen. Nicht jeder Bruch ist gleich schwer. Manche sind nur kurz spürbar, andere hinterlassen dauerhafte Folgen.

Wenn ein Nachhall oder Bruch entsteht, entscheidest du als SL, was geschieht. Dabei gilt:

Nachhalle äußern sich in harmlosen Zuständen, wie einem trockenen Mund, Kribbeln in den Fingern, oder leichter innerer Unruhe. Unangenehm, aber im Einzelfall vorübergehend. Kleine Brüche verursachen meist kurze Schmerzen. Mittlere Brüche können außerdem Zustände auslösen, die Umgebung verändern und Spuren hinterlassen. Sehr schwere Brüche oder häufige kleine oder mittlere Brüche kurz hintereinander können das Gleichgewicht der Yelra so durcheinander bringen, dass niemand vorhersehen kann, was dann passiert ...

Immer wenn eine Spielfigur die Yelra nutzt, also einen Griff ausführt, würfelt die Spielperson einen W20-Impuls und zählt den Wert des Resonanzattributs hinzu (W20+RES). Dies gilt auch dann, wenn im Abenteuer für eine Handlung ein anderes Attribut vorgesehen ist, aber die SF stattdessen einen Griff einsetzen möchte; in diesem

Fall gilt trotzdem die dort angegebene Gelingchance, aber dann mit einem für dich angemessenen scheinenden Bruchrisiko. Jeder Griff eines Flusses hat nämlich nicht nur eine Gelingchance (GC) wie nicht-yelrische Tätigkeiten, in diesem Fall also, ob die Nutzung des Flusses funktioniert, sondern auch ein **Bruchrisiko** (BR), also ob der Fluss bei dem versuchten Griff überlastet wird. Brüche geschehen zufällig, und außerdem unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg des Griffs. Ob ein Bruch bei einem Griff passiert, wird durch einen W6-Impuls entschieden. Die Yelra funktioniert nämlich nicht wie in einem Videospiel "automatisch immer" und lässt sich auch nicht mit so etwas wie Magie vergleichen.

Du als Spielleitung überprüfst die GC eines Griffes und auch sein BR. Im laufenden Spiel kann das so aussehen:

Die Spielperson kündigt an, welchen Griff welches Flusses ihre Spielfigur ausführen möchte. Für gewöhnlich ist die Spielfigur an einen bestimmten Fluss gebunden, weshalb dieser nicht jedes Mal erwähnt werden muss. Du schaust in der entsprechenden Übersicht des Flusses nach, wie hoch die GC und das BR für diesen oder einen vergleichbaren Griff sind, und bittest die Spielperson, zunächst einen W20-Impuls zu werfen und den Resonanzwert ihrer Spielfigur hinzu zu zählen. Für Griffe wird immer das Attribut Resonanz verwendet. Das Gesamtergebnis vergleichst du mit dem nötigen GC-Wert in der Übersicht. Ist das Gesamtergebnis gleich mit dem GC-Wert oder höher, ist der Griff gelungen. Dann bittest du die Spielperson, einen W6-Impuls zu werfen, und gleichst das Ergebnis mit dem notwendigen BR-Wert ab.

BR | bei welchem Wurf passiert ein Bruch?

- BR 1 | nur bei einer 1
- BR 2 | bei einer 1 oder 2
- BR 3 | bei einer 1, 2 oder 3
- BR 4 | bei einer 1, 2, 3 oder 4
- BR 5 | bei einer 1, 2, 3, 4, oder 5

BR 6 bildet die Ausnahme, deshalb wird dafür auch nicht gewürfelt. Griffe mit einem BR 6 sind so intensiv, dass ein Bruch jedes Mal garantiert ist. Eine völlige Überlastung des Flusses und ein Kontrollverlust stehen bei solchen Griffen bevor. Wendet jemand solch einen Griff an, kann praktisch alles Mögliche passieren.

Fluss der Enthüllung | GC | BR

- Vergessenes Detail erinnern | 2 | 1
- Verdorbenes Wasser erkennen | 3 | 1
- Schwache Spuren erkennen | 4 | 1
- Verborgene Gegenstände aufspüren | 7 | 2
- Lügen oder Schuld erkennen | 9 | 2
- Illusionen wahrnehmen | 11 | 3
- Mächtige Yelra-Spuren analysieren | 15 | 4
- Einblick auf tiefe Wahrheit | 20+ | 6

Fluss der Verbindung | GC | BR

- Emotionen errahnen | 2 | 1
- Ein Tier beruhigen | 3 | 1
- Halt von etwas verstärken | 4 | 1
- Gedankenfetzen auffangen | 7 | 2
- Traglast verteilen | 9 | 2
- Gefühle vieler Personen verbinden | 11 | 3
- Eine Gruppe geistig steuern | 15 | 4
- Zwei Wesen dauerhaft verbinden | 20+ | 6

Fluss der Veränderung | GC | BR

- Kerze oder Herdflamme entzünden | 2 | 1
- Nasse Kleidung schneller trocknen | 2 | 1
- Getränk kalt halten | 3 | 1
- Kl. Pflanze schnell wachsen lassen | 5 | 2
- Holz oder Metall leicht verformen | 7 | 2
- Kleine Wunden schließen (5 VIT) | 11 | 3
- Große Mengen Wasser beeinflussen | 15 | 4
- Veränderung des eigenen Körpers | 20+ | 6

Dies sind selbstverständlich nur Beispiele für Griffe, um dir eine erste Vorstellung davon zu geben, was alles möglich sein kann. Wichtig ist zu beachten, dass keine Person alles kann. Eine Person, die Zugang zum Fluss der Enthüllung hat, kann mit ihren Griffen weder Feuer machen noch Wunden schließen. Man hat immer nur zu einem der drei Flüsse Zugang, wenn überhaupt.

Niemand mit klarem Verstand wendet einen extremen Griff mit BR 6 leichtfertig an. Doch innerhalb der Welt kennt man die Einteilung in verschiedene Bruchrisiken nicht, man fühlt es eher. Nachhalle (BR 1) sind für viele vernachlässigbar, und Brüche sind nie angenehm, aber ein Griff mit BR 6 bedeutet immer einen garantierten Bruch bei der Anwendung, und noch dazu mit teils radikalen Folgen. Brüche können Folgen auf mehreren Ebenen haben: Körperlich, emotional, in der Bindung oder in der örtlichen Umgebung. Bei einem BR 6 sind immer mehrere Ebenen betroffen. Es folgen ein paar Beispiele.

Zustände durch Brüche

Körperlich

Nasenbluten / Gehörverlust / Körperteil wird taub (je 1 Tag)

Emotional

Panik / tiefe Trauer / Gedächtnisverlust (je 1 Tag)

Bindung

Verlust der Bindung / Angst vor Griffen (je 1-2 Wochen)

Umgebung

Personen und Tiere meiden die SF / Pflanzen sterben (je 1-7 Tage)

Manchmal riskiert man solche Folgen absichtlich, wenn ein Griff dringend nötig zu sein scheint.

Bindungen

Jede Spielfigur und Nichtspielfigur besitzt eine Bindung zur Yelra und damit Zugang zu einem bestimmten Fluss oder, im Fall der Silenzira, gar keinen Zugang zu irgendeinem Fluss. Entweder wurde man mit der Bindung geboren oder hat sie im Lauf des Lebens durch bestimmte Ereignisse erlangt. Die Bindung bestimmt, wie die Person auf die Yelra reagiert, mit ihr umgeht oder sie beeinflusst. Bindungen machen erzählerisch und emotional deutlich, wie die Person die Welt erlebt. Zwei Personen mit der gleichen Bindung können trotzdem vollkommen unterschiedlich sein.

Bindungen verleihen eine kleine passive Wirkung (etwas, das immer gilt) und eine einfache aktive Fähigkeit, die einmal pro Szene oder einmal pro längerer Ruhepause genutzt werden kann (je nach Bindung unterschiedlich).

Eine Bindung ist nicht lebenslänglich festgelegt. Wer sich im Lauf der Zeit verändert, kann die eigene Bindung mit entsprechendem Kontext wechseln. So kann auch ein Silenzir vielleicht den Wunsch haben, Zugang zu den Flüssen zu erlangen, und mit dem entsprechenden Ereignis gelingt das möglicherweise eines Tages. In diesem kurzen Abenteuer ist ein Bindungswechsel nicht vorgesehen.

Das Tragum (Mehrzahl: Traga)

Eine Person, die die Yelra mit sich führt, meistens sogar, ohne sie bewusst zu nutzen.

Passiv: Spürt, wenn Yelra in der Nähe in höherer Konzentration fließt.

Aktiv (1 Mal pro Szene): Kann die Yelra kurz in einem Gegenstand aufleuchten oder pulsieren lassen, je nach Flussart, z.B. als Licht (Enthüllung), als Wärme (Veränderung) oder als Zittern (Verbindung).

Das Vokalion (Mehrzahl: Vokalia)

Eine Person, die mit ihrem Fluss kommunizieren kann, als Bitte, nicht als Befehl.

Passiv: Wesen oder Orte mit Yelra-Zugang reagieren weniger feindlich auf das Vokalion.

Aktiv (1 Mal pro längerer Ruhepause): Kann eine Art Antwort des eigenen Flusses erbitten (du als SL antwortest erzählerisch, z.B. als Vision, als Flüstern, oder als spontane Andeutung).

Das Perseptus (Mehrzahl: Persepta)

Eine Person, die die Yelra spürt, selbst wenn diese schweigt.

Passiv: Erhält +1 auf Impulse zur Einschätzung yelrisch beeinflusster Personen, Wesen oder Orte.

Aktiv (1 Mal pro Szene): Kann das eigene Bewusstsein öffnen, wodurch andere die Präsenz des Perseptus spüren (hilfreich für Diplomatie, Einschüchterung oder rituelle Situationen).

Das Impris (Mehrzahl: Imprä)

Eine von der Yelra dauerhaft veränderte Person, ob auf gute oder wenige gute Weise.

Passiv: Die Spielperson, die das Impris steuert, hat zu Beginn des Abenteuers einmalig die Wahl, ob es ständig +1 auf Resonanz (zur besseren Kontrolle von Griffen) haben möchte, oder ständig -1 auf BR-Impulse (für ein geringeres Risiko; bei einer gewürfelten 1 auf einen BR 1-Griff passiert dann kein Bruch).

Aktiv (1 Mal pro Szene): Kann einen sichtbaren Effekt der eigenen dauerhaften Veränderung nutzen, die durch die Yelra passiert ist (z.B. ein Leuchten, eine Narbe, eine Aura; erzählerisch oder mechanisch einsetzbar für Vorteile in einer passenden Situation).

Das Grippit (Mehrzahl: Grippita)

Eine Person, der es etwas leichter fällt, die Yelra zu lenken, fast wie Atmen.

Passiv: Beherrscht automatisch einen BR 1-Griff der eigenen Flussart, ohne die GC würfeln zu müssen (der BR-Impuls ist dennoch nötig).

Aktiv (1 Mal pro längerer Ruhepause): Kann einen Griff leicht überladen (erhöht die Wirkung spürbar), riskiert damit aber beim nächsten Griff einen leichteren Bruch (+1 auf den nächsten BR-Impuls).

Das Silenzir (Mehrzahl: Silenzira)

Eine Person ohne Zugang zur Yelra, vielleicht blockiert, vielleicht vernarbt, vielleicht nie berührt.

Passiv: Ist immun gegen direkte Beeinflussung durch gewöhnliche und etwas stärkere Griffe der Verbindung anderer Personen.

Aktiv (1 Mal pro längerer Ruhepause): Kann durch den inneren Widerstand die Yelra in der Umgebung sozusagen kurz verstummen lassen, z.B. kann ein Griff leichter misslingen (GC-Impuls einer anderen Person auf einen Griff -1), oder der Griff verliert an Wirkung (erzählerisch bewirkt er weniger als er sollte).

Besonderheit: Ab der dritten Vertiefung kann ein Silenzir 1 Mal pro Monat die eigene Ruhe in Bezug zur Yelra auf 1 andere Person übertragen (für die Dauer von 1 Szene erhält die Person +1 RES, dafür verliert das Silenzir für die gleiche Dauer -1 GEI).



Handel und Konflikte

In Draelvona liegen Handel und Konflikte oft nahe beieinander. Lebensmittel und ähnliche Güter verkaufen die Markli, Schuhe werden von Skuvi hergestellt, um den Fischfang kümmern sich die Peski, für Metallbearbeitungen sind die Forgi und die Skliffi zuständig. Doch wer Waren transportiert, Wissen tauscht oder seltene Güter besitzt, begegnet früher oder später Neid, Misstrauen, Unzufriedenheit, Konkurrenz oder offenen Streitigkeiten, was zu Konflikten führen kann.

Besonders abgelegene Orte wie das Dorf Vorondal in *Ein Schatten im Festlicht* sind auf Markli (die Handeltreibenden), Reisende und gegenseitigen Austausch angewiesen. Werkzeuge, Stoffe, Nahrung oder seltene Materialien gelangen oft nur über lange Wege in kleinere Siedlungen. Nicht immer wird dabei mit Splittern, der gängigen Währung, bezahlt. Auch Tauschhandel, Gefälligkeiten oder Absprachen spielen vielerorts eine wichtige Rolle.

Splitter

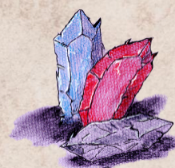
Splitter sind das Hauptzahlungsmittel in Draelvona. Sie sind Abspaltungen von Manifestationen der Flüsse, tragen aber keine yelrische Energie in sich.

Blausplitter entstammen dem Fluss der Enthüllung, Rotsplitter dem der Verbindung und Grausplitter dem der Veränderung, und sie alle haben einen unterschiedlichen Wert. Kaum eine Markle lässt sich auf einen Rabatt ein, wenn man nicht überzeugend genug ist.

Ein Roter ist so viel wert wie 10 Blaue, und ein Grauer ist so viel wert wie 480 Rote.

Als Beispiel

Ein Apfel: 1 Blauer
Warmer Eintopf: 1 Roter
Hochwertige Waffe: je nach Art 1 Grauer



Wenn ein warmer Eintopf 1 Roten kostet, kann man üblicherweise auch mit 10 Blauen bezahlen, wenn das vor Ort akzeptiert wird. Graue werden im Alltag kaum erwähnt, da sie meist nur bei sehr

teuren Anschaffungen zum Einsatz kommen und deshalb oft von reichen Leuten genutzt werden, oder aber von solchen, die sehr lange gespart haben. Die durchschnittliche Bevölkerung nennt Graue eher als anderen Begriff für Reichtum.

Ruf und Einfluss

Ruf ist in Flüsse der Yelra eine Mischung aus Sympathie und Vertrauen. Bemüht sich Terri, Gutes zu tun und macht durch kleine und große erledigte Aufgaben von sich reden, kann der Ruf steigen. Wenn Terri ein Kind schlägt, sinkt der Ruf. Wenn Terri sehr freundlich und hilfsbereit ist, aber jede Aufgabe vermasselt, denken die Leute: Sie ist sicher sympathisch, aber meine Ernte und meine Herde überlasse ich lieber anderen. Und auch dann kann der Ruf sinken. Aber nicht jedes Missgeschick ist in der Lage, den Ruf zu ruinieren. Da muss schon mehr passieren.

Jede Region und jeder Ort hat wichtige Bezugspersonen (z.B. der lokale Skliffe, eine Markle, oder die Ortsleitung). Auch bei diesen Personen kann man Rufpunkte sammeln oder verlieren und den Ruf stufenweise steigern oder senken. Die Rufpunkte und -stufen pro NSF notieren die Spielenden selbst auf ihrem Steckbrief an entsprechender Stelle.

Rufpunkte erhält man z.B. durch:

- gelöste Aufgaben (auch kleine, erzählerische Dinge)
- bestandene Konfliktpulse (z.B. Verhandlung, Hilfeleistung, angespannte Atmosphäre überwinden)

Rufverlust verläuft genau andersherum. Durch Ungeschick oder schlechtes Verhalten (z.B. Unhöflichkeit, Lügen oder Rücksichtslosigkeit) hat eine Person vielleicht schnell eine schlechtere Meinung von der Spielfigur, weshalb die SP sich dann -1 Rufpunkt notieren muss. Für eine schwere Verfehlung, z.B. Diebstahl, Verrat, Gewalt oder bewusste Täuschung, sinkt sofort eine ganze Rufstufe. Gescheiterte Konfliktpulse bedeuten in bestimmten Situationen ebenfalls den Verlust von Rufpunkten. Sowohl Versehen als auch Absicht können zu einem Verlust des Rufs führen. Schafft man es hingegen, durch einen Griff zu verschleiern, dass etwas passiert ist, kann man

versuchen, einer negativen Konsequenz zu entgehen - oder riskiert durch einen daraus erfolgenden Bruch, dass es noch schlimmer kommt.

Was für Rufpunkte verloren oder gewonnen werden können, kannst du im laufenden Abenteuer an entsprechender Stelle lesen.

Rufstufe | Rufpunkte nötig

- -2 (feindselig) | ab -11
- -1 (misstrauisch) | -2 bis -10
- 0 (neutral) | -1 bis 1
- +1 (wohlgesonnen) | 2 bis 5
- +2 (vertraut) | 6 bis 15
- +3 (sehr vertraut) | ab 16

Soziales Netzwerk

Einige Bezugspersonen erzählen sich vielleicht über die Spielfiguren. Zum Beispiel könnte der Skliffe bei der Markle ein gutes Wort für eine SF einlegen: +1 Rufpunkt
Das erzeugt erzählerischen Fortschritt ohne strenges Durchplanen.

Einfluss

Wenn die einzelnen Mitglieder der Gruppe genug Rufpunkte in einem Ort gesammelt haben oder genug Rufstufen aufgestiegen sind, kann sich das in Einfluss umwandeln, der für die ganze Gruppe gilt.

Notiert wird Einfluss von dir als SL.

Stufe 1 "Ihr seid hier willkommen."
+1 auf soziale Konflikte im Ort. Entsteht, wenn alle SF bei je 6 Personen auf Rufstufe 1 sind.

Es gibt weitere Stufen, die in diesem Abenteuer aber voraussichtlich nicht erreicht werden.

Konflikte

Konflikte in Flüsse der Yelra sind spielmecha- nisch besondere Szenen, in denen die Spielenden mit W20-Impulsen entscheiden können, ob der Konflikt schnell oder langsam gelöst werden kann, oder ob der Konflikt z.B. in einen Kampf ausartet. Je schwieriger der Konflikt ist, desto mehr Impulse der Gruppe sind nötig, um ihn zu lösen, ehe es zu einer Eskalation oder sogar zu ei- nem Kampf kommt.

Nicht jeder Konflikt ist gleich

Bevor du als SL einen Konflikt planst, solltest du dir immer folgende Fragen stellen:

- 1. Wer oder was hat den Konflikt verursacht?
- 2. Welche Art Konflikt ist es und welche Konflikt- stärke hat er?
- 3. Welche Folgen hätte der Konflikt, wenn nie- mand eingreift?
- 4. Was wären Wege, den Konflikt zu beenden?

Mögliche Belohnungen nach gelösten Konflikten

- Rufpunkte / Einfluss
- Beziehungen verbessern sich
- Vertiefung (nach intensiven Konflikten, falls passend)
- Erkenntnis
- Neue Wege oder Möglichkeiten
- Splitter in angemessener Höhe (grundsätzlich keine Grauen)

Konfliktarten

In *Ein Schatten im Festlicht* wirst du es nur mit zwei Konfliktarten zu tun bekommen: Soziale Konflikte und Yelra-Konflikte. Weitere Kon- fliktarten kann man in der geplanten Grundbox kennenlernen.

Soziale Konflikte sind z.B. Verhandlungen, Intri- gen, Misstrauen, Beziehungsaufbau, Streit.

Yelra-Konflikte sind z.B. Brüche, verzerrte Natur, Echos der Yelra, instabile Orte, allgemein größere Probleme, die sich durch Brüche entwickeln könnten (ab Seite 17).

Ablauf eines Konflikts

Eine oder mehrere SP werfen einen W20-Impuls (wenn nötig, auch mehrere) auf ein zur geplanten Handlung passendes Attribut.

Du als SL gleichst das Ergebnis mit der Konflikt- stärke ab und stellst entweder einen Erfolg, einen Teilerfolg oder einen Misserfolg fest und erzählst, wie die Szene sich weiter entwickelt.

Erfolg und Misserfolg sind je nach Konfliktart si- tuationsbedingt, aber verlaufen im Prinzip immer nach dem gleichen Muster.

Bei Erfolg: z.B. Fortschritt im Konflikt, Behebung der Konfliktursache, Vertrauen, Frieden, ein Ge- heimnis entdecken, politische Stärke gewinnen, eine Bedrohung überwinden.

Bei Misserfolg: z.B. Misstrauen, Verletzungen, dauerhafte Beeinflussung einer Person oder Regi- on, ein neuer Konflikt, Entstehen einer neuen Be- drohung, Vergrößerung einer bisherigen Bedro- hung, Streit, Eskalation, Kampf, oder Schlimme- res.

Die Konsequenzen eines Misserfolgs oder je nach Situation eines Nichteingreifens könnten spiel- mechanisch außerdem sein:

z.B. Verlust von Rufpunkten oder Einfluss, Verlust von Vitalität, negative Zustände, oder bisher zu- gängliche Orte werden plötzlich versperrt. Ein Misserfolg bedeutet nicht automatisch Kampf, kann aber im Einzelfall dazu führen.

Konfliktstärke Beispiele

- 5 | Freundliche Gespräche, ruhige Situationen
- 7 | Kleine Spannungen, einfache Hindernisse
- 10 | Misstrauen, schwierige Gespräche, Gefahr
- 15 | Heftige Konflikte, große Gefahr
- 17 | Schwere Brüche, besondere Wesen, eskalie- rende Situationen

Merksatz

Wenn du unsicher bist, nutze die Mitte (10).

Nur besonders harmlose oder besonders gefährli- che Situationen sollten davon stark abweichen.

Mehrere Impulse im Konflikt

Ein einzelner Impuls reicht, wenn ...

- die Situation klein oder kurz ist,
- wenig zu gewinnen oder verlieren ist,
- oder eine einzelne Handlung den Konflikt lösen könnte.

Mehrere Impulse sind sinnvoll, wenn ...

- der Konflikt größer oder gefährlicher ist,
- mehrere Hindernisse überwunden werden müssen,
- die Situation sich verändert,
- oder verschiedene Figuren zur Lösung beitragen.

Richtwert

Kleine / mittlere Konflikte: meist 1-5 Impulse

Große Konflikte: meist 5+ Impulse

Lass nur erneut würfeln, wenn sich die Situation verändert oder ein neuer Schritt nötig ist.

In *Ein Schatten im Festlicht* wirst du bei be- stimmten Konflikten die Art, die Stärke und Im- pulshäufigkeit des Konflikts finden.

Beispiel

Sozialer Konflikt | KS 7 | Nötige Impulse: 2

Position Harri: Ich nehme die Kutsche, Maxi geht zu Fuß.

Position Maxi: Harri ist besser zu Fuß als ich.

SP: Terri mischt sich ein und sagt sowas wie "Harri soll nicht so stur sein. Maxi hat ein gutes Argument."

SL: Mach bitte einen W20-Impuls auf RES.

SP wirft 10 + RES 1 = 11, gelungen

SL: Maxi nickt dir dankend zu, aber Harri meint "Es würde Maxi nicht schaden, auch mal besser zu Fuß zu sein, und ich brauch die Kutsche eben auch mal."

SP: Ich lass Terri mit den Schultern zucken und sage "Mag ja sein, aber das führt so zu nichts."

SP wirft 2 + RES 1 = 3, misslungen

SL: Maxi sagt "Harri, du kannst gerne mor- gen die Kutsche nehmen, aber ich glaube, ich schaffe es zu Fuß heute wirklich nicht", worauf Harri kurz schweigt und dann nur meint "d-du bist doch nur zu faul, gib es zu".

SP: Terri sagt "Harri, dir irgendwelche An- schuldigungen auszudenken, bringt nie- mandem was. Maxi hat dir einen Kompro- miss angeboten, damit sie heute ihre Füße schonen kann, und ich bin sicher, sie wür- de dasselbe umgekehrt auch für dich tun."

SP wirft 7 + RES 1 = 8, gelungen

SL: Harri sagt "In Ordnung, das sehe ich ein."



Konflikt: Kampf

Wann immer ein Konflikt sich nicht friedlich und gewaltfrei lösen lässt und eine Vermeidung der Ursache nicht zur Wahl steht, bleibt ein Kampf das letzte Mittel. Kämpfe in Flüsse sind selten, aber bedeutsam. Gegnerische Personen oder Wesen müssen nicht unbedingt getötet werden. Man kann auch versuchen, sie zu verstehen und den Konflikt zu beenden, ohne dass jemand stirbt. Kämpfe verlaufen meist klar, schnell und erzählerisch anpassbar.

Jede Szene, die kämpferische Handlungen und Risiken enthält, wird als Kampfreihenfolge betrachtet. Sie bestimmt, wer nacheinander im Fokus steht. So wird sichergestellt, dass jede Figur ihren Moment hat.

Wenn es deutlich wird, dass ein Konflikt in einen Kampf geführt hat, werfen alle Teilnehmenden des Kampfes, sowohl die Spielpersonen für ihre SF als auch du für alle am Kampf teilnehmenden NSF, vor Beginn einen W20-Impuls. Je höher die Zahl, desto früher ist man an der Reihe. Werfen

zwei oder mehr Teilnehmende die gleiche Zahl, kommt es zum **Impulsduell**, und die neuen Zahlen entscheiden die Platzierung in der Kampfreihenfolge.

Die Teilnehmenden erzählen ihre Handlungen und würfeln, und das immer wieder, bis der Kampf auf irgendeine Weise entschieden wurde. Ein Kampf kann zum Beispiel enden durch:

- Flucht,
- Aufgabe,
- Bewusstlosigkeit,
- Einigung,
- Einschreiten anderer, die nicht am Kampf beteiligt sind,
- Auflösung des Konflikts,
- Tod einer Person oder eines Wesens, wenn diese/dieses für den Konflikt und/oder den Kampf verantwortlich ist.

Die Abfolge der Handlungen aller Teilnehmenden in der Reihenfolge wird als Konfliktrunde bezeichnet. In jeder Runde ist jede teilnehmende Figur einmal an der Reihe. Wenn sie nicht durch irgendetwas eingeschränkt ist, darf sie sich bewegen, sie darf eine Handlung ausführen und kurz mit ihrer Umgebung interagieren.

Fokus und Eingreifen

Ist eine SP an der Reihe, liegt der **Fokus** auf ihr. Sobald sie ihre Handlung beginnt oder klar ansagt, gehört ihr der Moment. Niemand sollte sie dabei unterbrechen, außer wenn du merkst, dass zuviel Handlung auf einmal geplant ist.

Bevor andere eingreifen dürfen, erhält die aktive SP einen kurzen Moment, um sich zu entscheiden (ein Atemzug, ein kurzer Gedanke, ein einfaches "ich mache ..."). In diesem Moment bleibt der Fokus geschützt.

Zögert die SP länger oder ist sich unsicher, öffnet sich der Moment. Eine andere SP darf nun **eingreifen** und selbst handeln, auch außerhalb ihres eigenen Platzes in der Reihenfolge. Greift jemand ein, ist danach weiterhin die SP an der Reihe, die gezögert hat. Ein Eingreifen verändert die Situation sofort für alle, sollte also immer bewusst geschehen und nicht etwa aus Ungeduld.

Wichtig für dich:

Gib jeder Spielperson einen kurzen Moment.

Achte darauf, dass niemand dauerhaft übergangen wird.

Mach dich freundlich bemerkbar, wenn Eingreifen den Spielfluss stört oder unfair wird.

Bewegung im Kampf

Jede Spielperson kann frei beschreiben, wie weit sich ihre Spielfigur bewegt und wohin, solange sich das Ziel der Bewegung im näheren Umfeld befindet ("ich springe hinter den zerstörten Turm", "Terri rennt zum Felsvorsprung, um sich darunter zu verstecken").

Als SL beurteilst du, ob die geplante Bewegung in dieser Konfliktrunde erreicht werden kann oder nicht. Es gibt keine festen Bewegungsweiten in

FLÜSSE, keine Felder oder Meterangaben. Spielfiguren bewegen sich immer maximal so weit, wie es in der Szene sinnvoll und glaubwürdig erscheint.

Möglich wäre zum Beispiel, durch einen kleinen Raum zu laufen oder über einen kleinen Graben zu springen.

Nicht möglich innerhalb einer Runde wäre zum Beispiel, verschiedene Hindernisse direkt nacheinander zu überwinden oder sich unter massivem Zeitdruck wie etwa einem Wettrennen zu bewegen.

In solchen Fällen darfst du von der Spielperson einen W20-Impuls auf Körper verlangen (sofern die SF sich durch Einsatz ihres eigenen Körpers bewegen möchte) und den Wert mit einer passenden Gelingchance abgleichen. Dann kannst du beschreiben, wie weit die SF es in dieser Runde schafft oder ob überhaupt. Auch bei einem Wettrennen oder ähnlichen Situationen entscheidet ein Impuls über den Ausgang.

Ist das Gelände der Szene schwierig, zum Beispiel ein Sumpf, Abgründe, Hindernisse oder rutschiger Boden, wird ebenfalls ein Impuls nötig, und die Bewegung pro Konfliktrunde ist dann generell eingeschränkt. Mit der GC, die du wählst, entscheidest du, wie stark die Umgebung die Szene beeinflusst, ob nun Eis, Geröll, Rauch oder andere Naturphänomene.

Vitalität gegnerischer NSF

Nicht nur im Kampf ist es wichtig zu wissen, dass gegnerische Personen und Wesen ebenso über Vitalität (und Verteidigung) verfügen wie die Spielfiguren, aber vor allem dann ist es am meisten von Bedeutung. Die Vitalität zeigt bei NSF, wieviel sie aushalten können, ob körperlich, geistig oder durch die Yelra. Sinkt ihre Vitalität auf 0, gelten sie als bezwungen.

Was das bedeutet, entscheidest du als SL je nach Situation:

Die NSF flieht,

sie ergibt sich oder bricht zusammen,

sie stirbt (bei tödlichen Treffern, klarer Tötungs-

absicht oder gefährlichen Umständen),

oder sie löst sich auf bzw. verflüchtigt sich in eine nicht sichtbare Form (wenn es ein yelrisches oder körperloses Wesen ist).

Diese Entscheidung erfolgt nicht grundsätzlich durch Würfel, sondern erzählerisch passend zur Szene.

Angriff

Ein Angriff geschieht auf beiden Seiten (SF und NSF) durch einen W2o-Impuls auf ein Attribut. Um zu prüfen, ob er gelingt, gleichst du den Wert mit der Verteidigung des Ziels ab. Ist das Impulsergebnis gleich oder höher als die Verteidigung, trifft der Angriff und der Schaden wird gewürfelt.

Ein Angriff mit dem eigenen Körper (z.B. schlagen oder beißen) oder einer Waffe (egal, ob Messer, Schwert, Hammer, oder was man so findet) = W2o+KÖR

Ein Angriff mit dem Verstand (sofern eine SF oder NSF über so etwas wie Telekinese verfügt, also mit Gedanken Lebewesen oder Dinge bewegen kann, was in diesem Abenteuer nicht vorkommt) = W2o+GEI

Ein Angriff mit einem Griff, der Schaden verursachen soll, funktioniert im Prinzip ebenso wie jeder andere Griff auch: W2o+RES.
Der gewürfelte Wert muss dann nur mit dem Verteidigungswert des Ziels abgeglichen werden. Ein Griff, der im Kampf keinen Schaden machen kann, wird weiterhin mit der GC abgeglichen.

Schaden

Je nachdem, womit der Angriff durchgeführt wird, ist bei einem Treffer der Schaden unterschiedlich stark. In jedem Fall wird dem Ziel Vitalität in Höhe des Schadens abgezogen.

Nicht-yelrischer Schaden (Beispiele)

Durch körperlichen Angriff: 1W6

Leichte Waffen (z.B. Messer, Dolch, Stein, improvisierte leichte Gegenstände): 1W6

Mittlere Waffen (z.B. Schwert, Hammer, Speer, Axt, Krähenschnabel): 1W12

Schwere Waffen (z.B. Kriegswaffen): 1W20

Yelrischer Schaden (Beispiele)

Enthüllung | Schaden | BR

Kurzer Schmerz im Kopf | 1W6 | BR 1

Panikattacke herbeiführen | 3W6 | BR 2

Sofortige Reizüberlastung | 1W12 | BR 4

Alle Ängste fühlen lassen | 1W20 | BR 5

Verbindung | Schaden | BR

Kurzer Muskelkrampf | 1W6 | BR 1

Schmerzhafter Herzschlag | 3W6 | BR 3

Inneres Organ verkrampft | 1W12 | BR 4

Extreme Schmerzen (Körper) | 1W20 | BR 5

Veränderung | Schaden | BR

Finger verbrennen | 1W6 | BR 1

Kristall wächst aus Körperteil | 3W6 | BR 4

Hitze-/Kälteschaden | 1W12 | BR 4

Körperteile verformen | 1W20 | BR 5

Doch auch abseits von direkter Schadenswirkung können Probleme auftreten. Nicht nur Brüche können SF und NSF mit unangenehmen Einschränkungen belasten, sondern auch andere Ereignisse, die im Kampf oder sogar im alltäglichen Leben stattfinden, und es kann schwierig sein, diese negativen Zustände wieder los zu werden.

Allgemeine negative Zustände

Erschöpft

Durch zwei Tage Reise ohne längere Ruhepause oder als Bruchfolge.

Regel: -1 bei Impulsen auf Körper

Endet nach einer längeren Ruhepause.

Verängstigt

Durch Einschüchterung (als Griff der Verbindung) oder verstörende Ereignisse wie das direkte Miterleben, wie jemand stirbt.

Regel: -1 bei Impulsen auf Geist

Endet nach einer ruhigen Szene ohne Gefahr.

Verletzt

Durch Angriffe mit Treffer, Unfälle (Sturz aus großer Höhe) oder Naturkatastrophen.

Regel: Bewegung eingeschränkt nach Ermessen der SL

Endet nach Versorgung und Ruhe.

Überfordert

Durch zu viele Griffe kurz hintereinander.

Regel: -1 bei Impulsen auf Resonanz

Endet nach einer längeren Ruhepause.

Festgesetzt

Durch gewaltsames Festhalten oder Fesseln.

Regel: Keine Bewegung möglich.

Endet, wenn die SF befreit ist.

Heilung und Ruhe

In Draelvona verschwinden Belastungen nicht sofort. Viele Schäden und Zustände enden erst nach Versorgung, Schutz oder Ruhe.

Wenn man leicht verletzt ist, können Heiltinkturen, Wundverbände oder eventuell ein Griff der Veränderung Abhilfe schaffen.

Leichte Zustände wie Angst oder Erschöpfung können oft schon nach einer Szene, einer Rast oder einer längeren Ruhepause überstanden sein.

Schwere Verletzungen oder intensivere Zustände benötigen meist mehr Zeit, mehr Versorgung oder die Hilfe durch bestimmte Personen.

Als SL entscheidest du gemeinsam mit der Gruppe, wann Heilung glaubwürdig wirkt. FLÜSSE soll nicht bestrafen, sondern erzählerisch stimmig bleiben.

Kurzes Kampfbeispiel

SL: "Die Kerkerkröte stürzt auf Terri zu und trifft sie mit ihren Vorderklauen. Terri verliert 4 Vitalität und ist direkt dran."

Spielperson (Terri): "Ich weiche nicht zurück. Ich ziehe meine Axt und schlage die Kerkerkröte."

SL: "Dann würfle einen Körperimpuls."

Spielperson (Terri): "14."

SL: "Das reicht. Deine Axt trifft. Würfle den Schaden."

Spielperson (Terri): "5."

SL: "Die Kerkerkröte windet sich vor Schmerzen, aber nicht lange. Sie macht sich für den nächsten Angriff bereit."

So geht der Kampf weiter, bis eine Seite flieht, aufgibt oder besiegt wird.

Das Abenteuer vorbereiten

Was du nun in der Vorgeschichte und dem groben Ablauf des Abenteuers lesen wirst, solltest du erst einmal für dich behalten, um deiner Gruppe nicht den Spaß an der Spannung und dem Entdecken zu nehmen. Lass sie ruhig von sich aus Hinweise finden, Fragen an NSF stellen, in Sackgassen geraten, Dinge ausprobieren, damit sie die Hintergründe der Ereignisse Stück für Stück aufdecken können. Und wann immer es sich passend anfühlt, kannst du sie ein oder zwei Dinge deines Hintergrundwissens entdecken lassen. Die große Enthüllung, was hinter den Vorgängen steckt und was mit Gresh passiert ist, sollte erst dann Thema werden, wenn es in der Geschichte soweit ist, nicht früher.

Vorgeschichte

Südlich des Gaporiusgebirges, auf der Ostseite des Kontinents Omberan, liegt ein Gebiet, das als Inimollstreifen bekannt ist. Hier herrscht fast das ganze Jahr über ein gemäßigtes Klima, die Sommer sind warm und selbst die Winter auf Ostomberan sind mild genug, dass man hier nicht viel Schnee kennt. Früher trieben Hirti ihr Vieh über die weitläufigen Weiden und aßen sich satt an den Früchten der Blaubeersträucher, während Gruvi im Gebirgspass Kristalle abbauten, um sie zur Produktion von Schmuck und anderen schönen Dingen nutzbar zu machen. Eine kleine Siedlung wurde gegründet und man gab ihr den Namen **Vorondal**. Die Wege, die man bald anlegte, wurden von Reisenden aus verschiedenen Regionen genutzt, der neu betitelte **Kristallpass** bot hier im Osten eine sichere und eindrucksvolle Verbindung zwischen Nord- und Südomberan, und Vorondal wurde bekannter im Land.

Schlechtere Zeiten ließen manches Vieh sterben, und die Nachfrage nach Kristallen schwand. Vorondal überdauerte die Zeit und wurde schließlich ein unbedeutender Ort mitten im wunderschönen Inimollstreifen. Vor einigen Wochen ist nun etwas geschehen, das selbst die meisten Gelehrten nur noch aus verstaubten Büchern kennen, und wovon bislang auch noch niemand etwas weiß. Ein **Riss** in der Yelra, mitten im Kristallpass. Niemand kennt bislang die genaue Ursache, weshalb ein Bruch jemals zu ei-

nem Riss wurde, doch die Folgen wurden von denen, die davon wussten, weit gefährlicher beschrieben als die möglichen Konsequenzen eines Bruchs.

Der Riss im Kristallpass verändert durch die ungefilterte Yelra, die aus ihm hervor tritt, langsam und stetig die nähere Umgebung auf seltsame Weise, und hat eine Kreatur erschaffen, die alle Durchreisenden tötet: Eine **Yelruske**. Selbst solche, die den Vorgängen auf die Spur kommen wollten, kehrten nicht zurück, weshalb die Bevölkerung beginnt, Reisen zu meiden. Doch noch hat die Nachricht darüber das Gebiet nicht verlassen; stillschweigend und abergläubisch wird versucht, diese neue, bedrohliche Situation vorüberziehen zu lassen, so lange sie eben dauert, und niemand traut sich darüber zu sprechen. Wer sich dennoch auf Reisen begibt, wird zumindest als sonderbar angesehen.

Grober Ablauf des Abenteuers

In Part I, Szene 1 treffen die Spielfiguren, eingeladen durch jemanden namens Gresh, pünktlich am Dorftor von Vorondal ein, werden von der Markle Sofia empfangen und zum Dorfplatz geleitet, wo das Fest stattfindet und die Gruppe in Szene 2 sowohl diverse Aktivitäten erleben sowie möglicherweise ein paar erste Konflikte (als Unterszenen) zu beenden versuchen kann. In Szene 3 findet die Verlosung statt, die Gruppe (unabhängig, wer von ihnen gewonnen hat) muss feststellen, dass ihr Gönner Gresh verschwunden ist, und offenbar müssen sie sich vorerst im Rasthaus einquartieren.

Mit Part II, Szene 4 startet eine Reihe von Nachforschungen zu Greshs Verbleib, da sämtliche Leute des Dorfes am Festabend noch zu schweigsam gegenüber der Gruppe gewesen sind. Kontakte werden vielleicht vertieft, manche Aufgabe übernommen, um guten Willen zu zeigen (alles stellvertretend in einer längeren Szene 5 mit möglichen Unterszenen), vielleicht entschließt sich die Gruppe hier sogar dazu, die nächsten Tage zu nutzen, um das Vertrauen des Dorfes zu gewinnen, und schließlich erhalten die Spielfiguren in der offiziellen Szene 6 nicht nur Einblick in das Haus des Verschwundenen, sondern machen in Szene 7 auch Bekanntschaft mit dessen Eidechse Tillo, der sie offenbar an irgendeinen Ort führen

will, wo Gresh sein soll.

Gemeinsam mit Tillo tritt die Gruppe in Part III, Szene 8 die Reise an, um Gresh zu finden. Auf dem Weg, den die Echse ihnen zeigt, treffen sie in Szene 9 den Hagmingel Beuk (dem sie zu seinem Unterschlupf folgen können, wenn sie wollen), lernen in Szene 10 das Geschöpf Logbit kennen, das einen seltsamen Fund macht, und gelangen in Szene 11 schließlich (ganz gleich, wie lange die Reise gedauert hat) vor den Eingang zum Kristallpass.

Im finalen Part IV, Szene 12 erlebt die Gruppe im Pass wundersame und verstörende Eindrücke, in Szene 13 finden sie Greshs versteinerten Körper und den Riss über dem Pass, und beim Untersuchen der Umgebung werden sie früher oder später in Szene 14 auf die Yelruske stoßen, die durch den Riss entstanden und an ihn gebunden ist und unschuldige Reisende an der Durchquerung des Passes hindert. Die Gruppe hat in diesem doppelten Konflikt die Gelegenheit, die seltsamen Vorkommnisse der Region zu beenden, den Kristallpass wieder begehbar zu machen und den Riss zu schließen. Was mit der Yelruske geschieht, liegt allein in den Händen der Spielenden, und auch, ob sie lebend nach Vorondal zurückkehren (falls gewünscht, in einer zusätzlichen Szene 15), um über Greshs Schicksal berichten zu können, ehe sie sich auf den wohlverdienten Heimweg machen.

Die möglichen Spielfiguren dieses Abenteuers

Aus den folgenden fünf Spielfiguren können sich deine Spielenden aussuchen, mit wem sie dieses Abenteuer erleben möchten.

Zum Teil erhalten die Spielpersonen auf ihren Steckbriefen die gleichen Informationen wie du, zum Teil nicht. So bleibt es für alle Beteiligten spannend und trotzdem ausgeglichen. Die Eigenschaften der Bindung jeder Spielfigur kannst du im Abschnitt "Bindungen" auf Seite 18 nachlesen; die SP haben sie auf ihren Steckbriefen stehen. Jede SF bis auf Abl hat zwei Alltagsgriffe und einen stärkeren Griff auf dem Steckbrief stehen, aber natürlich können sich die SP zahlreiche weitere Griffe ausdenken, die du dann entsprechend mit ähnlichen GC und BR wie ab Seite 17 gezeigt belegen kannst.



Name: **Abla** | Volk: Dra'Razel

Vitalität: 12 | Verteidigung: 7

KÖR 2 | GEI 1 | RES 0

Fluss: keiner | Bindung: Silenzir

Erster Griff: Kein Griff. Sie hat gesehen, was die Yelra mit anderen macht. Dinge, die bleiben. Dinge, die fehlen. Abla hat nie gegriffen. Und nie bereut. Wird sie auch in Zukunft nie greifen? Wer weiß.

Über Abl: Abl spricht wenig über das, was sie gesehen hat. Wenn andere über die Yelra reden, hört sie aufmerksam zu, aber mit einer Distanz, die nicht leicht zu durchbrechen ist. Sie wirkt ruhig, fast zurückgezogen, doch wer genauer hinsieht, merkt: Abl beobachtet alles. Und sie vergisst wenig.

Ruf: Manche halten sie für klug, weil sie nie greift. Andere für feige. Die, die ihr länger begegnen, hören irgendwann auf, so einfach über sie zu urteilen.

Für dich: Abl kann eine wichtige Perspektive ins Spiel bringen: Zweifel an der Yelra, eine gewisse Vorsicht, vielleicht sogar Warnungen. Lass manche Leute unterschiedlich auf ihre Entscheidungen reagieren, von Respekt bis Unverständnis. Im vorliegenden Abenteuer ist nicht vorgesehen, dass Abl einen Anreiz für einen neuen Griffversuch bekommt, also kannst du dich als SL vollkommen darauf konzentrieren, wie sie jetzt ist. Lass bei passender Gelegenheit eine NSF Ablas Nähe suchen, weil neben ihr die Yelra ruhiger zu sein scheint.



Name: **Gero des Dornkreises** | Volk: Vissam

Vitalität: 14 | Verteidigung: 8

KÖR 1 | GEI 0 | RES 2

Fluss: Verbindung | Bindung: Perseptus

Erster Griff: Gero wollte die Verbindung spüren und bekam sie. Für einen Moment war er nicht nur er selbst, sondern auch alles um sich herum. Seitdem fällt es ihm schwer, ganz allein zu sein.

Über Gero: Er sucht Nähe, ob zu Orten, zu Leuten, zu allem, was lebt. Manchmal zu viel Nähe. Gero kann sich schwer abgrenzen und verliert sich gelegentlich in Eindrücken, die nicht alle seine eigenen sind. Eine Steintafel, die an seiner Hüfte befestigt ist, bleibt so lange leer, bis er einen Grund gefunden hat, etwas auf ihr einzugravieren.

Ruf: Einige sehen in ihm jemanden, der mehr spürt, als gut für ihn ist. Andere suchen genau das, weil Gero Dinge wahrnimmt, die sonst niemand bemerkt.

Für dich: Du kannst bei Gero mit Wahrnehmung spielen: Kleine zusätzliche Eindrücke, Gefühle anderer, kurze Überlagerungen. Aber in Maßen, damit es nicht überfordernd wirkt.



Name: **Oroken** | Volk: Napta Heri

Vitalität: 12 | Verteidigung: 9

KÖR 1 | GEI 2 | RES 0

Fluss: Veränderung | Bindung: Grippit

Erster Griff: Oroken hat nicht gezögert. Die Yelra reagierte sofort stärker, als Oroken es wollte. Etwas veränderte sich, aber nicht so wie geplant. Und trotzdem hat Oroken wieder gegriffen.

Über Oroken: Oroken folgt Gefühlen. Wenn etwas sich falsch anfühlt, muss es sofort verändert werden. Trotz des Wissens, dass nicht jeder Griff gut endet. Aber Stillstand fühlt sich noch falscher an.

Ruf: Unberechenbar, sagen manche. Entschlossen, sagen andere. Beides stimmt.

Für dich: Perfekt für Situationen, in denen etwas schief gehen kann. Gib Oroken Gelegenheiten, schnell zu handeln, auch mal mit Risiko. Zum Beispiel könnte, wenn etwas im Abenteuer passiert, es in Orokens direkter Nähe passieren.



Name: **Joriv** | Volk: Artul Ardyhne

Vitalität: 15 | Verteidigung: 8

KÖR 2 | GEI 0 | RES 1

Fluss: Verbindung | Bindung: Tragum

Erster Griff: Ein Balken brach unter zu viel Gewicht. Joriv griff, ohne zu wissen, was sie tut. Das Holz hielt. Aber ihre Hände waren danach tagelang wie leer. Seitdem vertraut sie ihrer Kraft, aber nie ganz.

Über Joriv: Beiname "die Flussklomperin". Sie ist eine stämmige Artul, die früher als Varve in Fenns Rachen Boote gebaut hat. Heute hilft sie beim Aufbau von Gebäuden und der Reparatur von Brücken, und generell dort, wo andere längst aufgegeben haben. Sie kann Balken tragen, für die sonst zwei Leute gebraucht werden.

Ruf: Für viele eine verlässliche Helferin, für andere ein Dickkopf, weil sie lieber selbst handelt, als sich etwas sagen zu lassen. Sie kennt ihre Arbeit und ihren Wert und entscheidet selbst, wann sie ohne Gegenleistung hilft und wann nicht. Joriv ist stolze Mutter von Emilia und deren kleinem Bruder Laosti.

Für dich: Du kannst die Bevölkerung von Vorondal so spielen, dass einige sie kennen. Joriv hat geholfen, Häuser des Dorfes zu reparieren. Und nur Fordrich, der Skliffe des Dorfes, ist ihr gegenüber abweisend. Er ist mehrfach mit Joriv aneinander geraten, weil sie sich ungern Vorschriften machen lässt. Er respektiert ihre Fähigkeiten, würde das aber selten offen zugeben. Joriv wollte für die Reise nach Vorondal ihre Kinder nicht zuhause lassen, deshalb hat sie sie einfach mitgenommen und würde sie vorübergehend bei der alten Enva lassen, wenn es ernster wird.



Name: **Vel Aranesso** | Volk: Levran

Vitalität: 11 | Verteidigung: 6

KÖR 0 | GEI 2 | RES 1

Fluss: Enthüllung | Bindung: Vokalion

Erster Griff: Vel suchte nach einer Antwort, und diese kam. Nicht als Gedanke, sondern als Bild, das zu klar war, um eine eigene Idee zu sein. Seitdem fragt Vel sich manchmal, ob Wissen immer ihr gehört.

Über Vel: Sie leitet das Archiv in Hallstadt, eine ehrenvolle, aber zuweilen einsame Aufgabe. Dabei ist sie eigentlich sehr gesellig. Ihre Arbeit verrichtet sie mit Hingabe und verbindet es mit ihrer Vorliebe für Zubantee, den sie literweise trinkt, während sie in alten Schriften stöbert.

Ruf: Eine verlässliche Hüterin von Wissen, solange es um Vergangenes geht. Wenn es um neue Erkenntnisse geht, wirkt sie auf manche vorsichtiger, als sie es früher war. Und wenn sie eine Person im Unrecht wähnt, hilft sie manchmal mit etwas Zweifel in deren Überzeugung nach.

Für dich: Vel kann Hinweise liefern, aber nicht immer eindeutig. Spiele damit, dass Wissen von ihr manchmal Fragen aufwirft, anstatt Antworten zu geben.

Wichtige Nichtspielfiguren

Nicht alle Leute, die in Draelvona leben, sind beschrieben. Die für das Einstiegsabenteuer hier aufgeführten NSF sind jene, die besonders wichtig oder leicht auffindbar sind, mitsamt ihrer Beschäftigung (falls sie eine bestimmte haben) sowie einer kurzen Personen- und Wesensbeschreibung. Die als Bezugsperson bezeichneten NSF prägen die allgemeine Meinung im Dorf. Wer sich mit ihnen anfreunden kann, erhält leichter Zugang zu Wissen, Orten, Gegenständen oder anderen Leuten im Ort. Weitere NSF können spontan von dir ergänzt werden.

Sofia Erl, Gemischtwarenmarkle, Bezugsperson

Volk: Dra'Razel | Pronomen: sie

Eine der zwei Markli von Vorondal. Sie hat erdig-braune, rindenartige Haut, wie die meisten Dra, und auf dem Kopf rötlich schimmernde Knospen, deren Stiele zu einem Dutt gebunden sind. Um ihren Hals wächst eine Efeuranke. Trägt ein weites gelbes Gewand. Sofia ist die erste Person, auf die die Gruppe im Dorf trifft. Sie betreibt den Gemischtwarenladen "Sofias Vorratskammer" und hat vor einiger Zeit drei unterirdische Lager-räume bauen lassen. Sie hält den Handel im Dorf am Leben, ist freundlich, aufmerksam und erstaunlich ruhig unter Druck. Sie beobachtet viel und vergisst wenig. Ihre Sorge ist nur, dass niemand im Dorf eine Vorstellung davon hat, wie abhängig Vorondal von ihren Lagern ist.

Mirlene, Ortsleitung, Bezugsperson

Volk: Napta Heri | Pronomen: sie

Ruhig, vorsichtig, überarbeitet. Ein einzelnes Auge in einem schmalen Augenspalt. Trägt mehrere Holzringe um den Hals und ein schlichtes dunkelgrünes Gewand. Als Ortsleitung von Vorondal versucht sie verzweifelt, das Dorf zusammenzuhalten, seit erneut Leute weggezogen sind. Sie organisiert Ernten, macht Listen über Streitigkeiten und kümmert sich um alles, was sonst niemand übernehmen will, aus Furcht, dass Vorondal ohne ihr Zutun komplett verloren ist.

Edrian, Reisender Markle

Volk: Napta Heri | Pronomen: er

Schlanker Napta mit einem einzelnen großen Auge und feinen Narbenlinien rund um den Augenspalt. Trägt eine sandfarbene Reiseweste und viele Anhänger aus verschiedenen Regionen. Edrian stammt aus Vorondal, lebt in Halendor und taucht alle paar Monate auf. Bringt Salz, Later-nöl, Stoffe und manchmal Gerüchte aus Halendor. Er ist freundlich, zeitweise richtig charmant, handelt aber hart. Edrian ist darauf aus, genug Profit zu machen, damit sich seine Reise in Ecken wie dem Inimollstreifen weiterhin lohnt.

Nurevo Ux, Markle für Kleinkram

Volk: Dra'Razel | Pronomen: er

Nurevo, genannt "der Schmale". Sehr dünner, hoch gewachsener Dra'Razel mit kurzen, dicht stehenden dunkelgrünen Blättern auf dem Kopf. Trägt eine braune Weste mit vielen kleinen Taschen. Nurevo betreibt einen winzigen Stand auf dem Dorfplatz. Er verkauft Krimskrams, Schnüre, Nadeln und einfache Glücksbringer, die Nurevo selbst anfertigt. Seine Hoffnung ist es, von seiner Ware dauerhaft leben zu können. Sein Verkaufsgeschick bleibt deutlich hinter seinen handwerklichen Qualitäten zurück, weshalb er sich oft bei Sofia aufhält, um von ihr zu lernen.

Fordrich, Skliffe, Bezugsperson

Volk: Napta Heri | Pronomen: er

Breitschultriger Napta mit zwei kleinen, tief liegenden Augen und einem kantigen Gesicht. Metallische Einlagen ziehen sich über seine Wangen und Unterarme. Trägt nur während der Arbeit eine schwere Lederschürze und robuste Arbeits-handschuhe. Fordrich ist für alle Wetzarbeiten zuständig und kümmert sich um alle Messer, Werkzeuge und sonstige Metallarbeiten des Dorfes. Er ist brummig und sehr direkt, und er ist stolz auf sein Handwerk. Da aber nicht viele gute Metallwaren ins Dorf geliefert werden, repariert er zunehmend Dinge, die längst ersetzt werden müssten, und hofft, dass er auch auf lange Sicht nützlich bleiben kann. Manche erzählen sich, er würde mit den Klingen reden, was daran liegen könnte, dass er ein Vokalion ist. Fordrich nutzt

hin und wieder einen Alltagsgriff, um seine Arbeit zu erleichtern, denn der Nachhall, meist etwas innere Unruhe, macht ihm nicht mehr viel aus.

Basara des Kiesufers, Skuve, Bezugsperson

Volk: Vissam | Pronomen: sie

Kräftige Vissam mit grauem Körper. Auf ihrem Kopf wächst ein kleiner Wacholderstrauch als so genannter Kopfwuchs, einem für Vissam heiligen Körperteil. Auf ihrer Brust ist die Zugehörigkeits-gravur klar erkennbar: Drei übereinanderliegen-de, geschwungene Linien über drei kleinen Punkten, die an fließendes Wasser über Kies erinnern sollen. Basara fertigt Schuhe, Sohlen und wetter-feste Gurte an, weshalb sie während der Arbeit einen schlichten Ledergurt mit Werkzeugtaschen trägt. Sie ist manchmal überraschend spöttisch, kann Gejammer nicht leiden, hilft aber trotzdem, wenn nötig. So schroff sie sonst wirkt, so einfühlsam ist sie gegenüber ihrem kleinen Sohn Kalek. Da sie sich über die Jahre etwas mehr Arbeit erhofft hatte, kommt es vor, dass Basara bei einem Borstenbier darüber fantasiert, mit Kalek das Dorf zu verlassen, weshalb manche fürchten, dass sie ihre Drohung eines Tages wahr macht, obwohl man Verständnis für ihre Situation hat. Für ihren Sohn würde sie im Notfall jederzeit die stärksten Griffe anwenden, wenn sie garantieren könnte, dass dabei keine Brüche passieren.

Taresta des Flusskamms, Hoste, Bezugsperson

Volk: Vissam | Pronomen: akzeptiert sie und er

Rundlich gebaute Vissamperson mit hellgrauem Körper. Ihr Kopfwuchs ist ein Büschel langer Schilfhalme. Ihre Zugehörigkeitsgravur ist eine mehrfach geschwungene Linie, die sich über vier aufragende Spitzen zieht. Betreibt "Der Ewigen Rast", das einzige Rasthaus des Dorfes und gleichzeitig die einzige Schänke. Sie ist meist laut, herzlich und schwierig zu bekümmern. Taresta hat es sich zur Aufgabe gemacht, die einstige Geselligkeit aufrecht zu erhalten, was angesichts der häufig schlechteren Erntejahre eine Herausforderung für sie darstellt.

Enva Gnolie, Bezugsperson

Volk: Dra'Razel | Pronomen: sie

Ältere Dra'Razel mit einer cremeweißen Kurzblütenfrisur, meist gekleidet in ein weiches, helles Gewand. Enva ist eine ehemalige Linge, hat also früher Sprachwissen vermittelt. Jetzt, da ihre Ranken knorriger werden, ist sie trotzdem noch immer so warmherzig und leicht verspielt wie einst und passt gelegentlich auf Kinder des Dorfes auf oder flickt Kleidung. Wenn sie sich gerade keine Sorgen darum macht, dass sie immer mehr vergisst, liebt sie es, Geschichten aus früheren Zeiten zu erzählen.

Delvo

Volk: Napta Heri | Pronomen: Delvo

Schlanke Naptaperson mit zwei schmal stehen-den Augen und einem länglichen Gesicht. Trägt eine graubraune Arbeitskleidung mit zahlreichen ausgebesserten Stellen. Um ein Handgelenk ist eine geflochtene Kordel gewickelt. Delvo ist vielseitig geschickt, hilft bei der Feldarbeit, trägt Vorräte nach Hause oder repariert einfache Zäune und Dächer. Delvo lebt dennoch ein misstrauisches und schnell gereiztes Leben und kennt Gresh zwar nicht ganz so gut, aber wird vielleicht versuchen, eine Hilfe zu sein, sobald Delvo von dessen tatsächlichem Verschwinden erfährt. Als Silenzir hält Delvo nicht viel von Griffen oder solchen, die sie benutzen, kann aber eine gewisse Nützlichkeit nicht abstreiten.

Tillo, ein Kragenechserich

Tillo ist ein treuer Gefährte von Gresh aus Tiefgrund und dies aus freier Entscheidung. Wie die beiden sich kennenlernten oder wieso Tillo sich dazu entschied, Gresh zu begleiten, ist eine Geschichte für einen anderen Tag und wird nicht Bestandteil dieses Abenteuers sein. Doch Tillo ist weit mehr als ein gewöhnliches Haustier. Vom Charakter her, wenn er sich in Gegenwart anderer wohl fühlt, kann er mitunter ein loses Mundwerk haben, aber für Gresh ist er der zuverlässigste Gefährte, den man sich wünschen kann.

Logbit Qiat, ein Geschöpf unbekannter Abstammung

Logbit ist eine ganz außergewöhnliche Person, die hier und dort auftauchen kann, zu helfen versucht, aber auch ihren eigenen Kopf hat. Logbit passt zu keiner Beschreibung über besondere

Wesen, strahlt aber eine gewisse Ruhe und ein starkes Selbstbewusstsein aus. In anderen Momenten wirkt dieses Geschöpf eher tollpatschig und naiv, aber rundherum glaubwürdig. Im Rahmen des Einstiegsabenteuers ist Logbit für die Stadt Uvenpihl unterwegs, die an der Westküste von Omberan liegt.

Beuk, ein Hagmingel

Hagmingel leben üblicherweise in Drongeln, einer Art Nestgemeinschaften, könnte man sagen. Beuk hat sein Drongel verlassen, um die große weite Welt zu sehen, hat sich aber in den letzten drei Jahren nicht weiter als bis zur Ruine der Beobachtungsstation des Inimollstreifens gewagt, weshalb er sich dort niedergelassen hat. Ob Beuk jemals weiter reisen oder nach Hause zurückkehren oder die Station zu seinem dauerhaften Zuhause machen wird, weiß er selbst noch nicht. Bislang hat sich jedenfalls niemand beschwert, dass er sich in der Station einquartiert und Vorräte angelegt hat.

Eigene NSF erstellen

Wenn du spontan eine NSF im Spiel brauchst (was dir auch in diesem Abenteuer passieren kann), denk dir irgendeinen Namen aus und 1-2 Merkmale, die die NSF haben soll, und gestalte sie ganz simpel nach dem BeZiHaRi-Prinzip.

Das BeZiHaRi-Prinzip

BESCHÄFTIGUNG
Was tut die Figur im Alltag?

ZIEL
Was versucht die Figur momentan / langfristig zu erreichen?

HALTUNG
Wie geht die Figur mit anderen Leuten / den SF um?

RISIKO
Wovor hat die Figur Angst / was könnte sie verlieren?

Schon wenige Stichworte reichen aus, damit sich eine NSF glaubwürdig anfühlt.

Beispiel

Polli, der Papagei, grünes Gefieder, roter Fleck am Kinn

Beschäftigung: das Dorfmaskottchen

Ziel: mit einem Haufen Kekse alt werden

Haltung: spricht mit allen, die ihr Keks bringen, und ignoriert alle anderen

Risiko: die Wildkatzen aus den südlichen Wäldern

Für NSF verschiedener Völker ist es wichtig, ihre körperlichen Merkmale mit zu erwähnen.

Alle Vissam tragen irgendeine individuelle Pflanze irgendwo am Kopf, genannt Kopfwuchs. Der Kopfwuchs ist den Vissam heilig. Außerdem tragen erwachsene Vissam ein Symbol auf ihrer Brust, die Zugehörigkeitsgravur, die anzeigt, in welcher Region oder Gegend sie ihr Zuhause gefunden haben. Diesen Ort tragen sie auch im Namen.

Alle Napta Heri haben für gewöhnlich ein dunkleres Erscheinungsbild, keine Beine und auch kein komplettes Gesicht, aber immer spezielle Merkmale im Gesicht oder am Körper, und niemals mehr als zwei Augen, oft eher ein einzelnes.

Alle Dra'Razel zeichnen sich durch dunklere Rindenhaut aus, haben unterschiedliche Pflanzen oder Ranken am ganzen Körper, und ihre individuellen Frisuren bestehen nicht aus Haaren, sondern ebenfalls aus Pflanzen, Knospen, Blüten, Beeren oder Blättern.

Levran haben für gewöhnlich eine hohe Stirn und den Haaransatz weiter hinten, ihre Mund-Nasen-Partie ähnelt dem Maul eines Salamanders, und ihre Beine sind sehr auffällig behaart.

Orte

Ein Schatten im Festlicht hält eine überschaubare Anzahl an Orten bereit, an denen die Handlung stattfindet. In dieser Übersicht findest du ein paar wesentliche Informationen, um sie bei Gelegenheit in deine Erzählungen einfließen zu lassen oder um auf Fragen der Spielenden besser reagieren zu können.

Vorondal

Häuser/Hütten: 17

Erwachsene: 28

Ältere Leute: 7

Kinder: 11

Das Dorf versorgt sich hauptsächlich selbst, hat drei Felder, auf denen meistens Borstengerste wächst, ein paar Hühner und Gemüsebeete. Die Gerste wird in der kleinen Mühle außerhalb des Dorfes von dem Milne Ariberd zu Mehl gemahlen (einem Levran). Alle darüber hinaus notwendigen Güter werden vom Reisenden Markle Edrian gebracht. Eine Schule gibt es im Dorf nicht; die Kinder werden von den Erwachsenen unterrichtet, wann immer möglich. Kriminalität ist vor Ort eigentlich kein Thema, aber es gibt einen Wachturm, der regelmäßig von einer Person besetzt wird, die gerade Wachdienst hat, und eine Arrestzelle.

Vorhandene Völker im Dorf:

Dra'Razel, Napta Heri, Vissam, ein paar Levran

Der Wegstein

Ein gewöhnlicher hellgrauer Stein, der aufrecht im Erdboden steckt, von Gräsern und Moos bedeckt ist, und durch seine Gravuren als Wegweiser dient, um Reisenden anzuzeigen, in welcher Richtung welche Orte zu erreichen sind.

Die Weidenhirte

Ein großer, uralter Weidenbaum. Es gibt eine alte Geschichte um eine Gruppe von Hirti, die früher oft in der Nähe ihre Herden grasen ließen und sich im Schatten des Baums niederließen. Es heißt, die letzte Hirte, die je mit ihrer Herde

durch die Gegend zog, hatte sich im hohen Alter unter dieser Weide zum Sterben hingelegt, und seither nennt man diesen Baum die Weidenhirte.

Die Ruine der Beobachtungsstation

Dieser Turm war vor Jahrzehnten Teil einer Mauer, deren Überreste östlich des Inimollstreifens noch heute zu sehen sind und die beim letzten großen Krieg zerstört wurde. Die Mauer beschützte einst den Streifen vor Angriffen. Im Schatten dieser Mauer wuchsen zur damaligen Zeit viele verschiedene Kräuter, die für allerlei Mahlzeiten, aber auch für medizinisch relevante Tinkturen Verwendung fanden. Zur Zeit dient die Station, ohne dass es jemand ahnt, einer kleinen Gestalt als Unterschlupf: Beuk, dem Hagmingel.

Der Kristallpass

In früheren Zeiten hatten alle Gruvi, die etwas auf sich hielten, wenigstens einmal in diesem Pass Kristalle abgebaut. Ein besonders beliebter Gruve wurde nicht müde zu erzählen, dass dieser Pass von der Yelra selbst ins Gaporiusgebirge geschnitten worden sein muss, um alle Völker mit dem hohen Ertrag an Kristallen zu segnen. Und für viele Jahrzehnte schien er recht zu behalten. Doch der Segen schlug um. Eines Tages begannen die Leute, sich an den funkelnden violetten, lilafarbenen und dunkelblauen Kristallen satt zu sehen, und die Nachfrage sank zunehmend. Und seit der letzte Kristall im Pass abgebaut worden war, diente dieser Weg lediglich als wunderschöne Passage von Nord- nach Südomberan auf der Ostseite des Kontinents. Das bedeutet jedoch keineswegs, dass nicht manche von den Zeiten träumen, als das Hämmern und Knacken durch den Pass hallte und Leute vom Verkauf und Handel der Kristalle reich wurden.

Allgemeine Hinweise

Bisher kennst du zwei Sorten von Textkästen: Die Infokästen und die Beispielkästen. Im Lauf des Abenteuers wirst du wiederholt hellbraune Vorlesekästen sehen. Diese sind dazu gedacht, dass du deiner Spielgruppe den Inhalt vorliest, damit sie einen Eindruck von ihrer Umgebung erhalten oder hören, was andere Leute zu sagen haben. Außerhalb dieser Kästen kannst du die Informationen über das Geschehen, oder was jemand sagt, so erzählen, wie du möchtest. (Solltest du

das Dokument in schwarz-weiß vor dir liegen haben, sind die Vorlesekästen die mit dem dünnen Rahmen.)

Sollte euer Abenteuer über mehr als eine Spielsitzung dauern (was zumindest möglich ist), wäre es ratsam, für den Beginn der nächsten Sitzung eine grobe Rückblende zu notieren, was zuletzt passiert ist, damit die Gruppe leichter wieder einsteigen kann. Erst recht, wenn eure Sitzungen mehrere Wochen auseinander liegen sollten, was schnell mal vorkommen kann, findet man so den Anschluss besser. Aber du kannst natürlich auch deine Gruppe dazu anregen, dass jemand von ihnen zu Beginn kurz zusammenfasst, was die SF bisher erlebt haben. Das ist völlig euch überlassen.

Wann immer du im Text etwas liest wie "ein Visam", "eine Levran" oder ähnliches, ist eine für die Geschichte unwichtigere NSF gemeint, die du mithilfe von BeZiHaRi etwas genauer planen kannst, aber nicht musst. Manchmal haben diese NSF bereits Namen, manchmal nicht. Alle wichtigen NSF werden grundsätzlich mit ihrem Namen erwähnt.

Zu Beginn des Abenteuers stehen die meisten der Spielfiguren mit den meisten Leuten, auf die sie treffen, auf Rufstufe 0, also das Verhältnis ist neutral. Ausnahmen werden separat erwähnt.

Sollte Joriv Teil der Gruppe sein, vergiss nicht, zu erwähnen, was ihre Kinder tun, solange sie in der Szene vorkommen. Und die komplizierte Beziehung zwischen Joriv und Fordrich kannst du gerne so darstellen, wie du möchtest.

In Part I, Szene 3 wird die Verlosung stattfinden. Hierauf kannst du dich am einfachsten vorbereiten, indem du vor Spielbeginn für jede Spielperson deiner Gruppe eine Nummer notierst (wenn zum Beispiel fünf Spielende in deiner Gruppe sind, einfach jeweils der Name und dann mit 1 bis 5). Wenn die Verlosung beginnt, würfelst du 1W6 und die geworfene Zahl steht für das gezogene Gewinnlos. Bei einer Zahl, die ohne Los ist, würfelst du nochmal.

In Part II, Szene 5 erhalten die einzelnen Mitglieder der Gruppe zahlreiche Gelegenheiten, ihren Ruf bei diversen Dorfmitgliedern zu verbessern (auf dem Dorffest sollte das noch nicht beson-

ders häufig möglich gewesen sein). Zur Vorbereitung kannst du dir z.B. Notizen machen, wenn du Aufgaben von NSF kreativ gestaltest oder dir noch weitere Aufgaben ausdenkst.

In Part II, Szene 5 gibt es außerdem eine von zwei Chancen für die Spielgruppe, an eine Karte der Region zu kommen, um sich besser zurecht zu finden. Diese Karte findest du fast am Ende dieses PDF-Dokuments und solltest du, falls möglich, separat zur Verfügung haben, um sie ihnen auszuhandigen zu können, falls sie es schaffen sollten, sie im Spiel zu bekommen.

Von nichts, was die Gruppe in Part II, Szene 6 in Greshs Haus herausfindet, hat irgendjemand im Dorf Ahnung gehabt (falls sie sie darauf ansprechen sollten).

In Part III, Szene 9 gibt es keinen vorgegebenen Ablauf. Es liegt allein in der Entscheidung der Gruppe, ob sie interessiert genug an Beuk sind, um ihm zu folgen, oder ob sie Tillo weiter hinterher laufen wollen. Lass den Echserich nicht zu sehr "dagegen" sein. Er hat genug Gelegenheit zu meckern, wenn die SF sich zu lange bei Beuk aufhalten.

Part IV, Szene 14 ist, wie an mehreren Stellen erwähnt, nicht notwendigerweise als Kampf auf Leben und Tod zu behandeln. Sollte deine Spielgruppe tatsächlich trotz der wütenden Yelruske einen friedlichen Weg versuchen und die Würfel sind nicht komplett gegen die Ambitionen der SP, dann darf die Yelruske sich natürlich auch beruhigen lassen. Die Schließung des Risses bedeutet für sie in jedem Fall, dass sie ihren Frieden findet.

Jetzt bleibt nur, dir und euch viel Spaß zu wünschen!

Leg ein paar Notizblöcke oder lose Blätter Papier bereit sowie Stifte (am besten Bleistifte, Radiergummi und einen Anspitzer), außerdem die Würfel, dieses Dokument und die Steckbriefe für jede Spielperson, und dann kann das Abenteuer losgehen!



Ein Schatten im Festlicht

I: Laternenschein hält viel geheim

Die Spielfiguren treffen zum frühen Abend am Dorfeingang ein. Sie werden von Sofia begrüßt, der lokalen Markle, die sich um den Gemischtwarenladen kümmert. Nachdem die SF je nach Lust und Laune einigen Festivitäten zugeschaut oder dort mitgemacht haben, sorgt die anschließende Verlosung für mehr als ein Fragezeichen.

Szene 1: Die Ankunft

Lies deiner Gruppe folgenden Text vor.

Als die Welt lauschte, muss sie von diesem Tag gehört haben. Es ist früh am Abend in diesem Teil von Südomben, und die drei Sonnen der Kesta sinken. Anweiche hat begonnen, die warme Luft

verflüchtigt sich mit der goldenen Scheibe am westlichen Horizont, während Ka noch einige Zeit für silbrige Helligkeit sorgt und Ti langsam mit ihrer blauen Ruhe folgt. Bereits eure Anreise hierher war eine Augenweide. Weitläufige Wiesen und einige Blaubeersträucher, wohin man auch blickt, und nur eine einzige Siedlung überdauert hier, mitten im Nirgendwo, die Zeit. Das kleine Dorf Vorondal.

Etwas mehr als siebzehn Häuser und Hütten stehen kreuz und quer verteilt. Zwischen ihnen ragt ein kleiner Wachturm hervor, von dem aus man das Gaporiusgebirge im Norden noch eindrucksvoller im Blick haben muss, und wenn man nach Süden jenseits des Dorfes schaut, kann man nahe der kleinen Windmühle die

paar Felder erkennen, auf denen die violetten Ähren der Borstengerste auf ihre üppig ausfallende Ernte warten, was in dieser wenig fruchtbaren Region ungewöhnlich ist, aber zumindest auf sorgsame Landwirtschaft schließen lassen könnte. Bei all der Schönheit der Umgebung wirkt es auf euch beinahe widersprüchlich, welche Unruhe in der Luft liegt. Fast so, als würde sich ein Unwetter ankündigen, obwohl kaum eine Wolke am Himmel ist.

Gib der Spielgruppe einen kurzen Moment, sich die Umgebung und das Dorf vorzustellen, ehe du fortfährst, um ihnen den Grund zu erzählen, weshalb ihre Spielfiguren an diesem Ort sind.

Ihr alle seid hier, weil euch seltsame Post erreicht hatte. Eine Einladung zu einem Fest, genauer gesagt, zu einer Verlosung auf diesem Fest. Das Los, das mit jeder Einladung kam, könnte von lebensverändernder Wichtigkeit sein. Die Post besagte:

"Seid mir gegrüßt!

Ich bin voller Freude, Euch mitteilen zu dürfen, dass ihr an einer Verlosung teilnehmt, die der abschließende Höhepunkt des Dorffestes von Vorondal sein wird. Beiliegend findet Ihr Euer persönliches Los mit der entsprechenden Losnummer. Es wird keine Trostpreise geben, dafür ist der einzige Hauptpreis umso vortrefflicher.

Ein offizielles Schreiben, das der gewinnenden Person erlaubt, einmalig einen Gefallen von Gabriella Puganzo zu erbitten, der Hochmeisterin des Handels und Regentere der Stadt Kelemis in Av'Nohr. Erbeten werden kann jedweder Gefallen, der guten Gewissens gewährt werden kann. Es obliegt anschließend der Hochmeisterin, über die Gewährung oder Verweigerung des Gefallens zu entscheiden.

Um bei der Verlosung teilnehmen und im Gewinnfall Euren Preis in Empfang nehmen zu können, ist es unbedingt wichtig, dass Ihr anwesend seid.

Findet Euch deshalb am kommenden 17. Haustmar zu Beginn der Anweiche im Dorf Vorondal im Inimollstreifen ein, und vergesst eure Lose nicht."

Das war der Hauptinhalt. Ihr alle habt jeweils einen starken, persönlichen Wunsch, was mit dem Schreiben der Hochmeisterin anzufangen wäre. Doch die zusätzliche Botschaft eures unbekannten Gönners und Versenders hat euch mindestens ebenso neugierig gemacht.

"Solltet ihr erscheinen, bitte ich euch inständig, nach der Verlosung noch einen Moment zu bleiben. Es gibt etwas, das ich nicht so offen sagen kann. Hochachtungsvoll, Gresh aus Tiefgrund"

Diese letzten Worte haben etwas mit euch gemacht, das ihr euch nicht erklären könnt, ein unbestimmtes Gefühl, und dieses Gefühl führte dazu, dass ihr nun, nicht einmal einen Monat später, hier seid.

Als ihr wie gefordert pünktlich zur Anweiche das schmuckvoll verzierte Dorftor erreicht, werdet ihr von einer Dra'Razel begrüßt, mit rötlichen Knospen auf dem Kopf, die zu einem Dutt gebunden sind, und mit einer wilden Efeuranke um ihren Hals. Ihr weites, gelbes Gewand bildet einen auffälligen Kontrast zu ihrer für Dra'Razel typischen dunklen, rindenartigen Haut, und obwohl sie zunächst ernst wirkt, zeigt sie euch nun ein strahlendes Lächeln.

"Herzlich willkommen in Vorondal, Fremde. Erlaubt mir, mich vorzustellen. Ich bin Sofia Erl, und für gewöhnlich betreibe ich den Gemischtwarenladen, aber heute Abend kümmere ich mich um das

Steinringspiel auf dem Dorfplatz. Hungrig und durstig bleibt ihr bei uns nicht, und von starken Griffen im Dorf bitten wir abzusehen. Darf ich euch zum Fest führen?"

Die Spielenden haben nun die Möglichkeit, sich bzw. ihre Spielfiguren vorzustellen und mit Sofia ein Gespräch zu beginnen, während sie die Gruppe ins Dorf führt, oder sie belassen es bei einer freundlichen Antwort und suchen sich ihren eigenen Weg, während sie sich umsehen. Dann liest du ihnen die folgende Beschreibung des Dorfes vor und machst anschließend mit dem Eintreffen am Dorfplatz weiter.

Während ihr dem Hauptweg durchs Dorf folgt, seht ihr links und rechts einfache Hütten und Häuser aus Holz, Stein und Stroh. So ziemlich jedes Gebäude, weiß oder in Brauntönen angestrichen, weist zahlreiche ausgebesserte und reparierte Stellen auf, und was an Möbeln draußen steht, ist eher schlicht. Die meisten, die hier wohnen, scheinen nicht einmal Gardinen am Fenster zu benötigen, und zwischen einzelnen Häusern hängen Schnüre mit bunten Wimpeln aus Stoff als Festverzierung. Ein kleiner Schuppen hinter einer schön dekorierten Strohütte quillt über vor Erntewerkzeugen, und an mancher Haustür hängt ein Schild: "Fordrich, Wetzarbeiten" und darunter ein Zettel "Heute geschlossen", oder "Wo drückt der Schuh?, Inhaberin: Basara des Kiesufers", oder "Sofias Vorratskammer". Ihr erhaltet den Eindruck, dass die Leute sich hier selbst versorgen, so gut es eben geht, und dass ein Dorffest vermutlich eine mehr als willkommene Abwechslung für sie sein muss.

Wenn du Sofia mit ihnen reden lässt und sie sich von ihr führen lassen, kannst du sie zum Beispiel im Anschluss an die Umgebungsbeschreibung ein wenig erzählen lassen, davon, dass nur noch selten Fremde aus anderen Gegenden ins Dorf

kommen, und dass es zur Zeit ihrer Urgroßeltern deutlich belebter war. Sollten sie ihr auf ihre Erzählungen hin Fragen stellen, kannst du Sofia eine klare Antwort verweigern lassen, mit der Begründung, dass dies nicht der angemessene Zeitpunkt für tiefere Gespräche sei. Wenn die Gruppe sich unabhängig im Dorf bewegen will, geht es nach der Beschreibung direkt weiter.

Szene 2: Das Fest

Wenn die Gruppe den Dorfplatz erreicht, sollst du sie durch die Interaktion mit den Leuten spüren lassen, dass das Fest einerseits eine seit langer Zeit eingespielte, wiederholt stattfindende kurze Veranstaltung ist, dass aber andererseits etwas Bedrückendes vor sich geht, ein unausgesprochenes Thema. Die Kinder beim Geschichtenstand lachen ehrlich und offen, und oberflächlich bekommt die Gruppe auch von den meisten hier Freundlichkeit zu spüren, aber die SF sollen ganz schwach den Eindruck erhalten, dass hier mehr vor sich geht.

Falls Joriv Teil der Gruppe ist, dann wird sie von ihren beiden Kindern Emilia und Laosti begleitet, die sich nach einem kurzen Blickwechsel mit ihrer Mutter zum Geschichtenstand aufmachen.



Lies vor, was die SF sehen, als sie den Dorfplatz betreten, und lass den Ereignissen anschließend vorerst freien Lauf. Wenn sie irgendwo mitmachen oder zuhören möchten, findest du Informationen an der entsprechenden Stelle. Es gibt ein

paar mögliche Konflikte, bei denen sie sich einmischen können, wenn sie wollen. Falls sie Fragen stellen, wer Gresh aus Tiefgrund ist oder ob jemand mehr über die Verlosung sagen kann, werden sie an Mirlene an der Losbude verwiesen, und Gresh wurde am heutigen Tag von niemandem gesehen, aber das hat nichts zu bedeuten.

Für alle Festspiele gilt: Natürlich kann versucht werden, durch einen passenden Griff dem eigenen Glück nachzuhelfen, dann gelten die genannten zu erreichenden Werte trotzdem, und die SP müsste zusätzlich für das Bruchrisiko würfeln. Wenn ein Bruch passieren sollte, gestalte ihn klein und harmlos, solange es ein kleiner und harmloser Griff ist. Den SP darf auffallen, dass den meisten im Dorf so ein kleiner Bruch nichts auszumachen scheint.

Eine Mischung aus fruchtigen und herzhaften Düften und das wohlklingende Duett einer Gitarre und einer Flöte begleiten den Moment, als ihr den Dorfplatz erreicht, der mehr an einen größeren ovalen Hof erinnert. Ringsum stehen ein paar Häuser und vereinzelt hier und da eine junge Eiche. Auf der gegenüberliegenden Seite des Platzes erhascht ihr einen Blick auf den kleinen Wachturm, der selbst während des Festes besetzt ist, denn die Umrisse einer vissamschen Person zeichnen sich gegen den Abendhimmel ab. Zwischen den Baumkronen und den Hausdächern hängen weitere Festdekorationen, und das Geschehen wird bereits von einem guten Dutzend Öllaternen erhellt, obwohl die Sonnen der Kesta noch nicht alle untergegangen sind. Im Zentrum des Platzes steht ein kleiner Brunnen aus weißem Kalkstein, und aus dem Sockel einer kristallinen Skulptur fließt klares Wasser in das Becken darunter. Die fein ausgearbeitete Skulptur stellt offensichtlich drei Hände unterschiedlicher Völker dar, die sanft eine Kugel festhalten.

Um den Brunnen könnt ihr insgesamt acht Stände erkennen, die allesamt eher schlichter Bauart sind, aber dennoch mit Liebe zum Detail. Alle Stände weisen Spu-

ren der Abnutzung auf, was euch schnell erkennen lässt, dass dieses Fest schon öfter abgehalten wurde.

An einer Bude für Speisen scheint gerade etwas lauter gestritten zu werden, und an einer Stelle lauschen diverse Kinder einer älteren Dra'Razel, während sich ein paar andere Kinder, überwiegend Napta Heri und Dra'Razel, deren Oberlippen mit klebriger Milch verschmiert sind, lautstark lachend über den Platz jagen. Etwas abseits der Stände sitzen zwei männliche Vissam mit ähnlichem Kopfwuchs und sorgen für musikalische Untermalung.

Insgesamt scheint fast das ganze Dorf hier zu sein. Die Bänke und Tische werden ausgiebig genutzt, es wird gescherzt, getanzt, gelacht und gesungen, und die Leute lassen sich Speis und Trank schmecken.

Ihr dürft euch unters Volk mischen. Was tut ihr?

ESSBUDE

Hinter dem Tresen der Essbude steht eine rundlich gebaute Vissamperson mit hellgrauem Körper. Ihr Kopfwuchs besteht aus langen Schilfhalm, die bei jeder Bewegung leicht mitschwingen. Auf ihrer Brust ist eine geschwungene Linie zu erkennen, die vier aufragende Spitzen durchzieht. Über der Schulter der Person liegt ein grobes Tuch, das schon ein paar Mal benutzt wurde. Aus der lauterer Diskussion, die gerade stattfindet, wird schnell klar, dass der Name der Person hinter dem Tresen Taresta lautet, und dass sie die Hoste des örtlichen Rasthauses ist.

Taresta bietet an dem kleinen Stand eine Auswahl ihres Rasthauses an (eine Übersicht der dortigen Speisekarte und Preise findest du auf Seite 46).

Deftiger Gemüse- und Haseneintopf
1 Roter, 3 Blaue

Kräuterfladen (warmer Gerstenfladen mit Kräutern und Öl)
4 Blaue

Schmorwurst im Fladen
1 Roter

Honigfladen (warmer Gerstenfladen mit Honig)
5 Blaue

Blaubeertaschen (kleines Gebäck mit Blaubeerfüllung)
2 Stück 4 Blaue

Süße Milchcreme (kalt serviert mit Blaubeeren)
2 Blaue

Möglicher Konflikt während des Festes: Delvo (Beschreibung bei Kieselwurf am Brunnen) und die Napta Heri Birbil (zwei Augen, Sommersprossen, grüne Bluse) streiten mit der Hoste über die Preise für das Essen, und dass sie das Essen doch ruhig mal für das Fest kostenlos hätte anbieten können.

Sozialer Konflikt | KS 10 | Nötige Impulse: 3

Position Delvo und Birbil: Taresta verlangt zu viel, sie könnte doch heute ausnahmsweise mal was verschenken. Bei den Preisen könnte sie genauso auch Graue verlangen!

Position Taresta: Und wer schenkt mir die Zutaten? Wer schenkt mir die Arbeitszeit?

Argument Birbil: Taresta bräuchte weniger Arbeitszeit, wenn sie öfter Griffe dafür anwenden würde. (Delvo enthält sich bei diesem Argument.)

Wenn die Gruppe oder einzelne SF diesen sozialen Konflikt klären möchten, können sie sich für eine Position entscheiden oder einen neutralen Standpunkt vertreten und die Konfliktseiten zu versöhnen versuchen. Soziale Konflikte werden häufig durch Reden mit einem einfachen Impuls auf RES entschieden (Gruppe/SF sprechen abwechselnd mit dir/den NSF, anschließend Impuls), aber hier sind 3 Redeversuche und Impulse nötig und die Konfliktstärke (KS) liegt in jedem Fall bei 10, weil es eine eher festgefahrene Diskussion ist. Falls der Konflikt nicht durch Reden be-

einflusst werden soll, muss entsprechend auf das passende Attribut gewürfelt werden (z.B. handgreiflich: KÖR). Lässt sich der Konflikt klären, ohne dass Tarestas Stimmung kippt, erhalten alle Konfliktbeteiligten der Gruppe +1 Ruf bei ihr. Man kann sich auch auf die Seite von Delvo und Birbil stellen; klärt man den Konflikt zu ihren Gunsten, verliert man -1 Rufpunkt bei Taresta und erhält +1 Rufpunkt bei Delvo und Birbil. Ohne Konfliktklärung ist die Laune aller drei NSF am restlichen Abend etwas gereizter.

STEINRINGE STAPELN

Sofia leitet ein paar Kinder dabei an, glatte Flusssteine möglichst hoch aufeinander zu stapeln und dabei Ringe am Boden zu bilden. Sie lässt immer zwei Kinder gleichzeitig gegeneinander antreten, und welches Kind den höchsten Stapel in einer Minute schafft, bekommt als Belohnung drei Karafellstücke aus ihrem Lager (gewürfelte, karamellisierte Felläpfel aus Zentralombran, eine Delikatesse), das andere als Trostpreis ein Stück. Die Kinder feuern sich gegenseitig an, und wann immer ein Stapel umfällt, herrscht heiteres Gelächter.

Falls jemand aus der Gruppe mitmachen möchte:

Impuls auf KÖR, GC 8. Pro Person 4 Versuche. (Falls Griff: Verbindung, BR 1). Um zu entscheiden, ob eine SF nach 3 von 4 erfolgreichen Versuchen gewinnt, würfelst du einfach 1W6 für jede teilnehmende SF. Eine SF allein gewinnt bei einer 5 oder 6. Nehmen mehrere SF gleichzeitig teil und schaffen mindestens 3 Versuche, gewinnt die höchste von dir gewürfelte Zahl.

KIESELWURF AM BRUNNEN

Eine schlanke Naptaperson mit zwei Augen und in schlichte Arbeitskleidung gehüllt blickt kurz von ihrer Tätigkeit am Brunnen auf, mustert die Gruppe / die SF und murmelt kurz: "Ich bin Delvo, ist was?". Die zahlreichen Flicker an der Kleidung lassen vermuten, dass sie schon viele Jahre im Einsatz ist. Um ein Handgelenk trägt die Person eine geflochtene graue Kordel. Delvo erklärt den Fremden knapp und scheinbar lustlos die Regeln des Spiels.

Wegen Delvos Misstrauen gegenüber Fremden startet die gesamte Gruppe bei Rufstufe -1 (bei

insgesamt -10 Rufpunkten). Teile ihnen das mit.

Im Brunnenbecken treiben acht alte Schalen aus Ton im Kreis herum. Wenn die Schalen langsamer werden, stößt Delvo sie wieder an. Kinder und Erwachsene versuchen, aus zehn Schritten Abstand kleine Kiesel in die Schalen zu werfen, und ein geräuschvolles Klackern bestätigt einen Treffer. Wenn man trifft, erhält man als Preis eine kandierte Blaubeere. Falls sich ein Gespräch mit einem der erwachsenen NSF oder mit Delvo ergibt, kann man erfahren, dasss der Kieselwurf eine lange Tradition im Dorf hat, dass die Gewinne wesentlich wertvoller waren, und dass früher anstatt Kiesel Splitter als Wurfmateriel genommen wurden, aber damals noch bei einem mittlerweile trockenen Ziehbrunnen nahe des Dorfes, weshalb viele Reisende bei dem Spiel ihre gesamte Barschaft verspielten.

Möglicher Konflikt während des Festes: Delvo ist nicht absichtlich unfreundlich zu der Gruppe, aber höchst misstrauisch, und will für die Teilnahme Splitter von ihnen, während alle anderen kostenlos mitmachen dürfen.

Sozialer Konflikt | KS 7 | Nötige Impulse: I

Position Delvo: Fremde, die ich nicht kenne, müssen 1 Roten pro Kopf zahlen.

Bei Erfolg: Delvo bleibt misstrauisch, aber verlangt keine Bezahlung mehr für die Teilnahme.

Bei Misserfolg: Delvo besteht auf der Forderung von Splittern und gibt bei einem Treffer auch nur zögernd eine Beere heraus.

LOSSTAND

Hinter dem am meisten dekorierten Stand, auf dessen Schild einfach bloß "Lose" geschrieben wurde, schwebt eine Napta Heri, deren dunkler Körper wie bei allen Napta aus Rauch und Schatten geformt wirkt, und wie viele andere Napta trägt sie ein einzelnes Auge in ihrem Augenspalt, das die Gruppe aufmerksam mustert. Sie trägt ein schlichtes, dunkelgrünes Gewand, und um ihren Hals hängen mehrere Holzringe. Sie heißt sie herzlich willkommen und stellt sich ihnen vor als Mirlene, die Ortsleitung. Vor ihr aufgebaut sind eine kleine Pappschachtel sowie eine etwas größere, flache Kiste aus Metall, die mit einem

schweren Vorhängeschloss gesichert ist. Mirlene erklärt, dass sie gerade dabei ist, zum fünfzehnten Mal die Länge der Dekorationsschnüre an ihrem Stand mit einem Maßband nachzuprüfen.

Bis zur Verlosung bleibt sie hier stehen und passt auf, dass der Preis nicht gestohlen wird, auch wenn sie längst weiß, dass niemand im Dorf ernsthaftes Interesse daran hat. Im Gespräch würde sie von der jahrzehntelangen Tradition des Festes erzählen und dies in einem solchen Tonfall, dass man einschlafen möchte. Und wenn man sie darin unterbricht, weil man andere Fragen hat, findet sie sehr schnell entweder zur Tradition des Festes zurück oder verbürgt sich dafür, dass der Preis tatsächlich echt ist und durch glückliche Umstände ins Dorf gekommen sei, die sie aber nicht näher erklären dürfe. Sie erklärt außerdem, dass die Verlosung den Höhepunkt und gleichzeitig den Abschluss des Festes darstellt.

Spricht man sie auf Gresh aus Tiefgrund an, äußert sie nur verwundert, dass er längst hier sein müsste, da er so vehement darauf bestanden hatte, die Lose zu versenden. Für weitere Fragen solle man sich an ihn wenden. Mehr über sich oder andere Leute des Dorfes erzählt sie an diesem Abend bis zur Verlosung nicht mehr.

TRINKBUDE

Ein breitschultriger Napta Heri mit kantigem Gesicht und zwei kleinen, tiefliegenden Augen steht in einer Trinkbude, die mit einigen Kannen, Krügen, Tassen und Gläsern sowie ein paar weiteren Utensilien unter der Theke bestückt ist. Über seine Wangen und Unterarme verlaufen metallische Einlagen, die im Licht der Laternen glänzen. Wenn er sich der Gruppe als Fordrich vorstellt, tut er dies mit einigem Stolz.

Fordrich führt die Bude nur im Auftrag von Taresta, um zusätzlich Einnahmen für ihr Rasthaus zu erzielen. Er hat auch kein Problem damit, das offen auszusprechen, aber unterstützt sie gerne. Vielleicht erzählt er stolz davon, dass alle im Dorf gerne zu ihm kommen, wenn sie Metall repariert haben wollen. Jeden Versuch, einen kleinen belanglosen Plausch mit ihm zu führen, lehnt er mit brummigen Kommentaren ab und beobachtet schweigend das Treiben auf dem Platz.

Honigmilch
3 Blaue
Beerenlimonade
3 Blaue
Kräuterwasser (mit Iniminze und Wiesenkraut)
2 Blaue
Apfelmost
5 Blaue
Vorons Sanftes (Mildes Gerstenbier mit Kräutern)
4 Blaue

DER ALTE GESCHICHTENSTAND

Auf einem sehr sorgfältig und aufwändig gearbeiteten Schaukelstuhl aus dunklem Kiefernholz sitzt eine Dra'Razel mit einer cremeweißen Kurzblütenfrisur und vielen knorrigen Ranken am Körper, doch ihr freundliches Lächeln lässt sie deutlich jünger erscheinen. Sie trägt ein helles Gewand, das schlicht und gut gepflegt wirkt, neben ihr steht ein Schild mit der Aufschrift "Enva Gnologie erinnert sich", und sie erzählt einer Gruppe hochinteressierter Kinder übertrieben dramatische Geschichten darüber, wie Vorondal damals gewesen sein soll, mit Reisenden Markli, die durchs Land zogen und ihre Waren unter die Leute brachten, fremden Völkern von fernen Kontinenten, und angeblich sogar Wesen vom Unbenannten Kontinent. Niemand weiß mehr, was davon wahr ist.

Unter den verschiedenen Kindern befindet sich eines, das auffallend wenig von den Geschichten mitzubekommen scheint. Ein kleines Vissamkind, das gemäß der Tradition seines Volkes, wie alle Vissamkinder, eine glatte, ungeprägte Felsenbrust hat, und wo bei erwachsenen Vissam



ein einzigartiger Kopfwuchs aus Blumen, Farnen oder anderen Pflanzen zu sehen ist, der dem Volk als heiliges Körperteil gilt, haben Kinder wie dieses lediglich ein wenig Kraut sprießen. Es spielt gerade mit einem orange-blauen Schmetterling, und in seiner direkten Nähe steht eine kräftige Vissam mit einem kleinen Wacholderstrauch als Kopfwuchs, und auf ihrer Brust sind drei geschwungene Linien über drei Punkten eingraviert. Sie schaut dem kleinen Vissamkind mit fürsorglichem Gesichtsausdruck zu und lauscht eher abwesend den Geschichten.

Falls die Gruppe hier ebenfalls ein wenig zuhören möchte, kannst du dich gerne ab Seite 14 an dem bedienen, was du bereits über Draelvona weißt. Trau dich auch ruhig, es ein wenig auszuschmücken, zu übertreiben oder etwas hinzu zu erfinden, da Enva selbst nicht komplett bei der Wahrheit bleibt oder nicht alles weiß.

FRUCHTKETTEN ERRATEN

Sehr kunstvoll und bunt geschmückt, zieht der Stand des Levran Gisbert Orto einige Aufmerksamkeit vor allem deswegen auf sich, weil der beinahe zu herzlich lachende Levran ständig darüber redet, wie einfach die Aufgabe an seinem Stand doch sei. Wenn die Gruppe am Stand vorbei kommt, begrüßt er sie überschwänglich, stellt

sich ungefragt vor und lädt sie zu einem Spielchen ein. Er hat langes, wallendes dunkelblondes Haar, seine Mundnasenpartie ist durch einen dünnen Vollbart verziert, und er trägt ein hellviolett Gewand, das in mehreren Schichten seinen breiten Körper bedeckt, aber seine besonders behaarten Beine zur Schau stellt - bei den meisten Levran ein klares Zeichen dafür, dass man nichts zu verbergen hat.

Gisbert gestikuliert mit seinen langen, dünnen Händen und Fingern immer wieder um bunte, matt glänzende Ketten herum, die an seinem Stand

hängen und deren aufgereichte Würfel bis auf die Farben alle gleich aussehen. Man solle mit verbundenen Augen erraten, welche getrockneten Früchte an einer von ihm gewählten Fruchtkette hängen. Schafft man fünf von sieben, gibt es 1 Roten als Belohnung. Errät man alle sieben auf Anhieb richtig, bekommt man sogar 5 Rote. Die Würfel wurden mit Blaubeerextrakt eingefärbt, um das Erraten nicht zu leicht zu machen. Wenn gerade keine Kinder oder Erwachsene ihr Glück versuchen wollen, ordnet Gisbert für andere nicht sichtbar die Ketten neu an, damit niemand die Reihenfolge auswendig aufsagen kann. Niemand darf zweimal teilnehmen.

Zu den getrockneten Lebensmitteln gehören:

- Felsbeere (hart und säuerlich)
- Schimmerbeere (süß)
- Fellapfel (sehr aromatisch)
- Moorpfrsich (sehr weich, erdig)
- Strandbirne (zugleich salzig und süß)
- Frostkraut (sehr würzig, fast bitter, schwierig zu erraten)
- Bananenwurzel (zuerst fruchtig, dann herb, sehr schwierig zu erraten)

Wenn jemand aus der Gruppe es versuchen möchte, lässt du die SP einen Impuls auf GEI würfeln. (Falls Griff: Enthüllung, BR 1)

1-4: Eins richtig

5-7: Zwei richtig

8-10: Drei richtig

11-13: Vier richtig

14-16: Fünf richtig, die SF gewinnt 1 Roten

17-19: Sechs richtig

20+: Alle sieben richtig, die SF gewinnt 5 Rote

Du kannst dann z.B. erzählen:

"Du schmeckst Felsbeere, Schimmerbeere, Fellapfel, Moorpfrsich und Strandbirne ganz ein-

deutig, aber die letzten beiden Geschmäcker kannst du nicht zuordnen."

GESCHNITZTE FIGUREN

Ein eher schlichter, noch relativ neu aussehender Stand, der scheinbar nicht viele (oder gar keine) Feste erlebt hat. Ein einzelnes Schild hängt vorne am Tisch und lautet: Selbst geschnitzte Figuren. Sehr günstig. Hinter der Ware, detailreich geschnitzten Hasen und Rehen und Hirschen und Raben sowie anderem Kleinkram, sitzt ein sehr schmaler, hoch gewachsener Dra'Razel mit einer Frisur aus kurzen, dicht stehenden dunkelgrünen Blättern. In den vielen Taschen seiner Weste stecken Messer, Feilen, Pinzetten und Stifte. Als die SF näher treten, hellt sich sein Gesicht direkt auf, er lächelt sie an und stellt sich als Nurevo Ux vor.

Nurevo hat kein wirkliches Verkaufsgeschick, weshalb er die Leute selbst die Preise festlegen lässt, die sie für seine Waren zahlen wollen. Er akzeptiert jeden noch so geringen Betrag, freut sich über Komplimente, lächelt Kritik schüchtern weg und hofft ständig, dass die Erfahrung im Verkauf irgendwie nebenbei passiert. Die SF können erfahren, dass er seinen Stand nicht nur zum Fest, sondern dauerhaft betreibt.

Nurevos Stand

Bemalter Lederbeutel
Verzierte Kerze
Tierfigur
Glücksanhänger
Spielsteine
Messergriff

Unabhängig davon, ob sie gerade bei Nurevo am Stand stehen oder woanders: Wenn die Gruppe wenigstens bei vier Ständen war, oder wenn sie gerade aus irgendeinem Grund den Platz verlassen und sich weiter im Dorf umsehen wollen, passieren nacheinander eine Reihe von ungewöhnlichen Dingen in unmittelbarer Nähe.

- Eine Schaufel, die an einer Hauswand lehnt, fällt geräuschvoll um.
- An einigen Häusern klappern die Fenster.

- Eine der Öllaternen am Platz geht einfach aus und direkt wieder an.

Wenn du magst, denk dir selbst noch 1-2 weitere kleine, ungefährliche Vorfälle aus.

Nurevo kommentiert das Geschehen schief lächelnd mit einem lauten "Es geht wieder los!", während die übrigen Erwachsenen sich nichts anmerken lassen und nur manche der Kinder kurz aufschrecken. Falls die Gruppe fragt, erhält sie als knappe Antwort: "Ach, das ist normal hier." Niemand scheint genauer darauf einzugehen, obwohl manche verunsicherter wirken, als sie zugeben.

Szene 3: Die Verlosung

Sobald du das Gefühl hast, dass die Spielenden nichts mehr betrachten oder bei nichts mehr mitmachen möchten, kannst du Mirlene von der Losbude aus Folgendes rufen lassen:

"Liebe Anwesende, ich beginne ... Moment, nein, das hier muss ich noch ... in wenigen Minuten beginne ich mit der Verlosung des Hauptpreises. Es mögen sich bitte alle bei mir versammeln."

Mit diesen Worten beginnt sie noch etwas in der Bude zu kramen.

Du kannst deiner Spielgruppe erzählen, dass sich nach und nach die meisten Erwachsenen und Kinder vor der Losbude einfinden, während ein paar Kinder noch aus Spaß weiter Steine stapeln und die beiden Vissam, die bislang Musik gemacht haben, ihre Instrumente bei den Sitzplätzen gelassen haben, sich vor der Trinkbude an ihren Apfelmögläsern festhalten und das Geschehen aus der Entfernung verfolgen.

Zwischen den Wartenden entstehen manche kurze Gespräche, die mitverfolgt werden können.

Eine Dra'Razel und ein Vissam belächeln, weshalb Mirlene von einem Hauptpreis spricht, wenn es doch bekanntermaßen der einzige Preis der Verlosung ist.

Ein Napta Heri murmelt vor sich hin, dass man

hier doch alles hätte, und dass der Preis unbrauchbar ist für jemanden, der alles hat. Basara mischt sich ein und meint etwas schroff, dass immerhin zwei aus dem Dorf ein Los hätten kaufen wollen, wenn auch erst kurz vor Festbeginn, aber dass wohl keine Lose mehr da gewesen seien. Der Napta erwidert, wer denn Lose bräuchte, wenn man Griffe hat, was Basara unkommentiert lässt.

Zwei Levran sprechen über den begabten Künstler Nahrivor Foydrann, und dass man sich mit dem Preis von dessen Urenkelin hätte zeichnen lassen können, aber dass niemand weiß, wo sie sich herum treibt. Ein Vissam fügt hinzu, dass man sich sagt, sie hätte am Gripaktum studiert und würde mithilfe geheimer Griffe immer dort auftauchen, wo etwas geschieht.

Möglicher Konflikt während des Wartens: Der Vissam Harro der Teergrube und der Dra'Razel Fim Orch streiten sich über das Wetter und ob es schöner im Herbst oder im Frühling sei.

Sozialer Konflikt | KS 5 | Nötige Impulse: I

Position Harro: Das Wetter ist im Herbst schöner, weil dann alles bunt wird.

Position Fim: Im Frühling ist es auch bunt, aber immerhin etwas wärmer.

Sollte sich jemand von der Gruppe in den Konflikt einmischen und ihn beenden können, einigen sich beide darauf, dass immerhin keine von beiden Jahreszeiten bruchkrank machen würde. (+1 Rufpunkt bei beiden) Ohne Konfliktende hören sie mit ihrer Diskussion erst auf, wenn Mirlene wieder spricht.

Delvo murmelt hörbar vor sich hin, dass Gresh noch gar nicht aufgetaucht sei, woraufhin ein Dra'Razelkind scherzt, dass er vielleicht von dem wilden Hund der Rubinkappen geholt wurde. Delvo meint dazu nur schroff, dass man nicht an alle Geschichten aus Isee glauben sollte.

Sobald auch die Gruppe nichts mehr zu sagen hat, lässt du Mirlene hinter dem Tresen der Losbude auftauchen und sie wird feierlich beginnen, sich bei allen Anwesenden zu bedanken, dass das Dorffest erneut so gut ankommt, und hofft, dass auch beim nächsten Mal wieder viele fleißige Leute bei der Organisation helfen werden. Sie er-

wähnt kurz, dass derjenige, der sich um die Lose gekümmert hat, namentlich Gresh aus Tiefgrund, leider verhindert zu sein scheint, und deshalb anders als geplant nicht anwesend sein kann. Lies anschließend das vor:

Plötzlich huscht ein kleiner Schatten am Rand des Ereignisses von einem Dunkel ins nächste, und selbst im Schein des Festlichts sind keine klaren Konturen erkennbar. Ein Vissam kommentiert knapp, dass wohl ein Hase durch den Lärm aufgeschreckt worden sei.

Mirlene positioniert sich direkt hinter der Losbox und krempelt die Ärmel hoch und verkündet ein letztes Mal den Preis, den es zu gewinnen gibt.

Das ist für dich das Stichwort, 1W6 zu würfeln. Bei einer Zahl, die zu keinem Los gehört, würfelst du nochmal.

Anschließend lässt du Mirlene das Gewinnlos verkünden und sie überreicht der Person, die gewonnen hat, mit überschwänglicher Geste das Schreiben der Hochmeisterin, welches sie mit einem Schlüssel aus der verschlossenen Kiste holt. Sie beglückwünscht die Person lautstark und erklärt daraufhin das Fest für offiziell beendet, was allerseits für Applaus sorgt.

Mirlene winkt die Gruppe zu sich heran und meint, sie hätte nicht viel Zeit, aber dass sie es sehr schade findet, dass Gresh nicht gekommen sei, da er sich die letzten Wochen darauf gefreut hätte, dass die Fremden kommen. Er sei richtig aufgeregt gewesen, sie zu treffen, und so kenne sie ihn überhaupt nicht. Weshalb er Ortsfremde so dringend sprechen möchte, das weiß sie allerdings auch nicht.

Wenn die SF mehr wissen wollen, schlägt Mirlene vor, dass sie im Rasthaus übernachten und sich am nächsten Tag umhören könnten, ob jemand im Dorf mehr weiß. Bevor sie sich ans Aufräumen macht und damit das Gespräch beendet, gibt sie zu bedenken, dass die Leute hier mit Fremden nicht sofort redselig werden und man sich das Vertrauen im Dorf verdienen müsse.

Während sich nun die Menge zerstreut, einige nach Hause gehen, andere noch miteinander plaudern und einige bereits ihre Stände aufräumen (vor allem Taresta schnappt sich leere Kisten und sucht die nicht verkauften Lebensmittel und Getränke zusammen, um sie in ihr Rasthaus zu bringen), wollen die Spielenden vielleicht die Gelegenheit nutzen, unter den Anwesenden nachzufragen, wo sie Gresh finden können. Falls sie das nicht von sich aus versuchen, kannst du eine NSF nebenbei hörbar erwähnen lassen, dass es Gresh nicht ähnlich sieht, so einer Feierlichkeit einfach fern zu bleiben. Doch genau, wie Mirlene bereits angekündigt hat: An diesem Abend gibt sich gegenüber der Gruppe jede Person im Dorf scheinbar sehr verschlossen, ob es nun um Gresh oder etwas anderes geht. Die meisten scheinen irgend etwas zu wissen, aber niemand lässt sich zu einer genaueren Auskunft überreden.

Wenn die Gruppe Mirlenes Vorschlag folgen möchte, kann sie sich im Dorf nach dem Rasthaus umsehen oder nach dem Weg fragen; zumindest diese Antwort erhalten sie.

Rasthaus "Der Ewigen Rast"

Zusätzlich zum selben Angebot wie an der Ess- und der Trinkbude:

Speisen

Würziger Bohneneintopf: 1 Roter
Käseplatte mit Brot: 8 Blaue

Getränke

Kräutertee: 2 Blaue
Kaffee: 1 Blauer

Übernachtung

Schlafplatz Gruppenraum
8 Blaue pro Nacht

Einzelzimmer
1 Roter, 5 Blaue pro Nacht

Zimmer für 2-3 Personen
3 Rote pro Nacht

Familienzimmer
5 Rote pro Nacht

Tarestas Rasthaus "Der Ewigen Rast" kannst du als simples Zwei-Etagen-Haus beschreiben, in schlichten Braun- und Grüntönen, und immerhin sind die Zimmer wirklich einladend. Das Haus bietet 6 Einzelzimmer, 2 größere Zimmer und 2 Familienzimmer, neben einem Gruppenraum, den Zimmern von Taresta selbst, sowie dem mittelgroßen Schankraum, einer Vorratskammer und der Küche.

Was nun folgt

Vorausgesetzt, die SF wollen bleiben (sonst wäre das Abenteuer vorbei, ehe es richtig begonnen hat), dann geht es im nächsten Part weiter mit Nachforschungen, und sie können versuchen, Kontakte aufzubauen, um so mehr zu erfahren. Lass sie merken, dass nach dem Fest kaum noch jemand gesprächig ist. (Sofia würde sie nach wenig Überzeugungsarbeit noch auf etwas zu trinken im Rasthaus einladen, aber nichts Verwertbares mehr erzählen, weil auch sie müde ist und nach Hause geht, sobald ihr Kräuterwasser leer ist.)

Sobald die Gruppe sich schlafen legt und niemand noch etwas tun möchte, kannst du am nächsten Morgen direkt mit Part II weitermachen.

II: Wenn Fragen Früchte tragen

Die Versuche der Spielfiguren, sich das Vertrauen des Dorfes zu verdienen, um mehr über Gresh und die Umstände seines Verschwindens zu erfahren, nehmen Gestalt an, und nach mehr oder weniger Aufwand finden sie in Greshs Unterkunft ein paar Antworten und weitere Fragen. Tillo, die plötzlich auftauchende Echse von Gresh, scheint mehr zu wissen und will die Gruppe zu ihm führen.

Szene 4: Der nächste Tag

Lies zu Beginn des neuen Tages folgenden Text vor, um deine Gruppe anschließend entscheiden zu lassen, wie sie anfangen wollen, um endlich ein paar Informationen aus den wenig gesprächigen Leuten des Dorfes zu bekommen.

Der neue Tag bricht an. Es ist Goldmorgen, und Kesta An schickt bereits ihre angenehme Wärme in die Zimmer des Rasthauses "Der Ewigen Rast". Euch steigt der Duft frisch gebrühten Kaffees und warmer Gerstenbrötchen in die Nase, und kaum, dass ihr die Augen auf habt, ertönt wie aufs Stichwort das Krähen eines Hahns. Draußen scheint nur wenig geschäftiges Treiben zu herrschen, oder zumindest klingt es danach.

Der Tag gehört euch. Also, was tut ihr?

Vielleicht möchten sie zuerst frühstücken? Immerhin gehören pro Person zwei Brötchen, ein Pöttchen Blaubeermarmelade und eine Tasse Kaffee zu jeder bezahlten Nacht! Wenn sie dagegen direkt loslegen wollen, können sie auch damit beginnen, Nachforschungen anzustellen und Fragen zu stellen. Es sind vor allem die Kinder, die um diese Zeit noch in den Betten liegen; die meisten Erwachsenen sollten bis spätestens zum Silbermorgen in knapp zwei Stunden auf den Beinen sein.

Szene 5: Das Dorf kennenlernen

Um Vertrauen im Dorf aufzubauen, haben die einzelnen Mitglieder der Gruppe verschiedene Möglichkeiten, um ihren Ruf zu steigern (oder zu senken!). Wenn sie beginnen, sich umzuhören, kannst du aus der folgenden Liste entweder Aufgaben von willkürlichen NSF auswählen und das BeZiHaRi-Modell (Seite 34) anwenden, um festzulegen, für wen sie die Aufgabe erledigen sollen, oder du kannst Aufgaben von bereits bekannten Leuten auswählen, wenn sie ausdrücklich eine solche Person ansprechen. Wenn die Gruppe auch willkürlichen NSF hilft, steigert das allgemein die Meinung über sie im Dorf, und bereits bekannte Leute werden von sich aus auf sie zukommen und um Hilfe bitten. Die folgende Liste an Aufgaben sind nur Beispiele, die du nutzen kannst. Denk dir gerne weitere Aufgaben im Dorf und dafür passende GC aus. Anregungen dazu findest du auch in der Liste.

Wenn die SF zeigen, dass sie vertrauenswürdig

46

47

und hilfsbereit sind, könnten einige Leute beginnen, ihre Meinung zu ändern und offener für Fragen werden. (Mehr dazu nachher.) Zwei Ausnahmen davon bilden Delvo und Basara.

Delvo wird immer misstrauischer gegenüber den Fremden, je mehr sie sich ins Dorfleben einzubringen versuchen. Es ist zwar nicht unmöglich, einen guten Ruf bei Delvo zu bekommen, aber das ist bedeutend schwieriger und ohne die Hilfe von gezielten Griffen der Verbindung selbst in ein paar Tagen nicht einfach zu schaffen. Falls es jemand ohne Patzer und ohne Bruch schafft, bringt das immerhin +1 Rufpunkt. Brüche machen Delvo erst recht misstrauisch. Schafft man es mit Delvo ohne Griffe oder ganz ohne Brüche nach fünf Tagen (täglich bei mehreren Aufgaben unterstützen und jedes Meckern ertragen) ohne Patzer oder Brüche auf Rufstufe 0, hat man dafür einen großen Fortschritt erzielt und kann ganz normal mit jeder weiteren Aufgabe, die man von Delvo erhält, Rufpunkte erhalten, um auf Rufstufe 1 zu gelangen. Dieser Mehraufwand lohnt sich: Delvo wird ab Rufstufe 1 bei jeder Person im Dorf ein gutes Wort einlegen, wann immer die SF oder die Gruppe zu hart kritisiert oder in Frage gestellt wird.

Basara hingegen versucht sich nicht anmerken zu lassen, dass sie Interesse an der Gruppe und ihrem sozialen Verhalten hat, weil sie sie nicht einschätzen kann. Deshalb nimmt sie von ihnen keine Hilfe an, egal wer sie fragt. Doch bei Basara gibt es eine ganz andere Möglichkeit: Spätestens, wenn jemand aus der Gruppe sich mit ihrem Sohn Kalek anfreunden kann, wird die Vissam freundlicher. Dazu reicht keine Süßigkeit oder ihn zum lachen zu bringen, aber sich um ihn zu kümmern, wäre ein Weg. Die alte Enva hat Ratsschläge parat, da sie sich schon öfter um die Kinder des Dorfes gekümmert hat, und falls die Gruppe auf die Idee kommt, sich bei ihr Tipps zu holen, reicht es, Kalek ein einziges Mal zu helfen, um mit ihm auf Rufstufe 1 zu kommen (sonst bräuchte es drei Anläufe), wodurch Basara sofort mit auf Rufstufe 1 steigt.

Ist Joriv Teil der Gruppe, ist sie im Dorf bekannt und mit Mirlene und Enva bereits auf Rufstufe 1, weshalb sie die Nachforschungen etwas unterstützen könnte.

NSF: Beim Abbau der Festmöbel vom Dorfplatz

helfen und sie in ein Lager tragen. (GC 3, +1 Rufpunkt)

NSF: Beim Holz hacken und stapeln helfen. (GC 4, +1 Rufpunkt)

Mirlene: Bei der Säuberung des Dorfplatzes helfen. (GC 6, +1 Rufpunkt)

Weitere Aufgaben für Mirlene sollten sich um die Sauberkeit und die Sicherheit des Dorfes drehen. (Je GC 5, je +1 Rufpunkt)

Sofia: Beim Sortieren ihrer drei Lagerräume helfen. (GC 5, +1 Rufpunkt)

Mitten im Geschehen bei Sofia taucht plötzlich der NSF Edrian (S. 32) auf. Lies der Gruppe sein Erscheinen vor.

Ein Napta Heri nähert sich euch selbstbewusst. Um das einzelne Auge verlaufen feine Narbenlinien, die beinahe wie Sonnenstrahlen aussehen. Seine sandfarbene Reiseweste mit zahlreichen Taschen und Kordeln sowie seine Anhänger aus Holz, Stein, Kristall und anderen Materialien veraten euch, dass er viel herum kommt und gerade eingetroffen ist.

Edrian ist lediglich gekommen, um Sofia seine nächste Lieferung anzukündigen, die er in etwa drei Wochen bringt, und fragt, ob sie noch kurzfristige Bestellungen aufgeben möchte, was sie verneint. Wenn sie die SF darum bittet, für Edrian einen kleinen Sack Gerstenmehl aus dem Lager herauf zu bringen, und ihr diese Bitte erfüllt wird, gibt das 1 weiteren Rufpunkt.

Zusätzliche Aufgaben für Sofia können Arbeiten in ihren Lagerräumen umfassen, die Auffüllung von Regalen ihres Ladenbereichs vorne in ihrem Haus, oder die Aushilfe im Warenverkauf, solange sie sich um andere Dinge kümmert. (Je GC 4, +1 Rufpunkt)

NSF: Hühner aus dem Gemüsebeet scheuchen. (GC 4, +1 Rufpunkt)

Taresta: Beeren von den dornnahen Sträuchern

sammeln, da sie besonders frische für den heutigen Nachtisch benötigt und die letzten für das Fest aufgebraucht hat. Zum Dank verspricht sie, dass der Nachtisch heute ausnahmsweise kostenlos zu bekommen sei. (GC 5. Wenn dies die zweite Aufgabe ist, die eine SF für Taresta erledigt, erhält diese bei ihr dafür +1 Rufpunkt.)

Taresta: Sie wird nachfragen, ob jemand in der Gruppe besonders gut mit Griffen umgehen kann, da ihr spontan einfällt, dass eine Leiter kaputt gegangen ist, und sie momentan keinen Nerv dafür hat, Fordrich oder Delvo zu bitten. (GC 6. Wenn dies die zweite Aufgabe ist, die eine SF für Taresta erledigt, erhält diese bei ihr dafür +1 Rufpunkt.)

Taresta kann grundsätzlich Hilfe bei Aufgaben im und ums Rasthaus gebrauchen, ob Fenster putzen, Vorräte für die Küche bei Sofia besorgen, die Betten der Zimmer frisch zu beziehen oder ähnliche Tätigkeiten. (Je GC 3, je +1 Rufpunkt)

Delvo: Um Delvo zu helfen, muss sich die Gruppe selbst anbieten, und auch dann kann es unangenehm sein, weil Delvo anfangs lieber alleine arbeitet als mit völlig Fremden. Aber wenn Delvo das Dach von jemandem ausbessert, den Hühnerstall repariert, ein paar Äste aus einem Blumenbeet entfernt oder sonstige anfallende Kleinstarbeiten im Dorf erledigt, wird Delvo trotzdem langfristig merken, dass ein paar Hände mehr nicht schaden. Delvo mag nur ehrliche, körperliche Arbeit, und würde im Traum nicht daran denken, Griffe einzusetzen, wofür ein paar Handbewegungen oder Muskelkraft ausreichen (zumal Delvo ein Silenzir ist und gar keinen Zugang zur Yelra hat). Für jede von Delvos Aufgaben, die man erledigt oder bei denen man unterstützt, gilt eine GC von 12, ob ohne Griff oder mit, da Delvos Art, mit der Gruppe umzugehen, entweder sehr einschüchternd oder sehr nervig sein kann.

Sollte die Gruppe sich entschließen, mehrere Tage in Vorondal zu bleiben, um die Kontakte zu den Leuten auszubauen, und hätten sie bis zum dritten Tag nichts versucht, um Delvo zur Hand zu gehen, würde Delvo in der dritten Nacht versuchen, sich Zugang zu ihren Zimmern im Rasthaus zu verschaffen, um ihr Hab und Gut zu durchsuchen, nicht um etwas zu stehlen, sondern um sich zu vergewissern, ob die Gruppe ver-

trauenswürdig ist oder etwas Kriminelles vor hat. Lass Delvo heimlich einen Impuls mit KÖR +1 auf GC 10 versuchen; misslingt der Wurf, wird die Gruppe wach und bekommt den Einbruch mit, wodurch Delvos Misstrauen unverändert bestehen bleibt (was auch der Fall wäre, wenn eine SF tatsächlich etwas Kriminelles im Dorf plant. Ein einfaches "Findet Delvo etwas?" in die Gruppe dürfte reichen). Melden sie den Einbruch bei Mirlene oder der Wache am Wachturm, wird Delvo für eine Nacht eingesperrt und Delvos Rufstufe sinkt für die ganze Gruppe auf -2. Sobald die Haft vorbei ist, wird Delvo versuchen, eine der SF zu fesseln und Mirlene zu überlassen, was diese entschieden verneint, sofort die SF befreit und Delvos weiteren lautstarken Protest unterbinden wird. Den SF ist es dann für den Rest des Abenteuers nicht mehr möglich, mit Delvo guten Kontakt aufzubauen. Ist Delvos heimlicher Wurf bei Nacht aber erfolgreich, niemand wacht auf und kein Verdacht wird bestätigt, wird Delvo nach dieser Nacht zumindest etwas länger und aufmerksamer zuhören, wenn die Gruppe versucht, Kontakt aufzunehmen. Die GC ist dann nur noch 9.

Weitere Aufgaben von Bezugspersonen oder NSF, die anfallen könnten, wären zum Beispiel, einem der Betriebe auszuhelfen, sich um Reparaturen oder Besorgungen zu kümmern, oder wenn das Dorf beginnt, eine bessere Meinung von der Gruppe oder einzelnen SF zu bekommen, könnte Mirlene sie auch darum bitten, für eine Nacht den Wachturm zu besetzen. GC für all dies kannst du selbst festlegen.

Sobald mindestens vier Bezugspersonen auf Rufstufe 1 sind, beginnen diese Personen, der Gruppe endlich mehr zu vertrauen, und fangen an, über ähnliche seltsame Vorfälle wie am Festabend zu berichten. Du kannst selbst entscheiden, wer was erzählt: Ein Hammer begann, für ein paar Minuten zu summen. Ein Beutel Beeren hing plötzlich an der Decke. Die Leiter zum Wachturm brach entzwei, ohne dass jemand in der Nähe war. Ein Hase kam rückwärts durch ein Gemüsebeet und lief nach etwa einer Minute wieder normal. Die Flügel der Windmühle drehten sich gegen den Wind. Und nicht zu vergessen die Borstengerste, die in diesem Jahr so üppig ausfallen wird wie seit Jahren nicht mehr (worüber niemand besorgt wäre, es ist nur auffällig).

Du kannst außerdem jemanden darüber erzählen lassen, dass seit vielen Wochen kaum noch Peistkraut an der alten Beobachtungsstation wächst, wo es immer gewachsen ist. Im Schatten der Mauerruine, zu der die Station gehört, wuchsen einst viele verschiedene Kräuter, die für Mahlzeiten oder Tinkturen genutzt wurden. Heute wächst nur noch Peistkraut, spärlich, aber nicht in solch geringer Zahl. Es wird zwar vorrangig für Heilzwecke verwendet, dennoch geht der Vorrat im Dorf zur Neige.

Falls jemand aus der Gruppe später auf den Gedanken kommen sollte, solche Heiltinkturen zur Einnahme für die Reise mitzunehmen: Enva Gnohie stellt sie her und verkauft sie (ein Fläschchen mit einer Anwendung heilt 4 VIT und kostet 8 Blaue; jede Person kann nur eine Tinktur pro Szene anwenden).

Wenn mindestens fünf Bezugspersonen bei einer SF oder der Gruppe auf Rufstufe 1 sind, kannst du eine dieser Personen (evtl. Sofia, falls sie dazu gehört) berichten lassen, dass längst überfällige Lieferungen aus Nordombran seit mehreren Wochen erwartet werden, um die Lager aufzufüllen, und dass auch generell deutlich weniger Leute auf den Straßen und Wegen zu sehen sind.

Sollte mindestens eine SF mit Mirlene, der Ortsleitung, durch Gespräche oder andere Handlungen Rufstufe 2 erreichen, wird sie sich kurz entschuldigen und zuhause nach etwas suchen gehen; wenn sie zurückkehrt, überreicht sie der SF oder der Gruppe eine Karte der Region, rein aus Vorsichtsmaßnahme, falls sie Interesse haben sollten, sich aufgrund der Dinge, die sie nun wissen, in der Gegend umzusehen. Händige den Spielenden dafür die Karte aus, die sich weiter hinten im Dokument befindet.

Für den Fall, dass alle SF mit mindestens sechs NSF auf Rufstufe 1 kommen sollten, erlangen sie Einfluss Stufe 1 (siehe Seite 21).

Jetzt, da mehrere Personen gesprächiger werden, und wenn sie über ihre alltäglichen Merkwürdigkeiten sprechen konnten, sind sie auch endlich offener für Fragen über Gresh aus Tiefgrund. Lass sie erzählen, dass Gresh ein Kriksch ist, jenes Volk, das aus Erde, Sand und Staub besteht, üblicherweise selten ein Gesicht hat, ohne Mund sprechen kann und Gefühle zusätzlich durch

Gestik und Körperhaltung ausdrückt. Gresh wird als ruhiger, aber äußerst angenehmer Nachbar beschrieben, der vor über sechs Jahren aus Iskorran hierher gezogen ist, manchmal etwas seltsam wirkt, wenn er mit Pflanzen spricht, oder sich plötzlich die ganze Nacht in seinem Keller aufhält, um an irgendwelchen Texten zu schreiben, aber insgesamt ist er auf Festen immer gern gesehen. Niemand kann sagen, wo Gresh in letzter Zeit immer wieder hin gegangen ist. Er verließ das Dorf oft tagelang, ehe er zurückkehrte und sich in sein Haus verzog. Eine der Personen schlägt letztlich vor, dass sie der Gruppe Greshs Haus zeigen sollten, aber niemand wird es für nötig halten, selbst einmal darin nachzusehen.

Szene 6: Niemand zuhause

Wenn sie zu Greshs Haus kommen, lies ihnen das vor.

Das Haus von Gresh sieht von außen eingeschossig aus, keine zweite Etage ist zu sehen. Das Haus besteht aus schlichtem braunen Holz an den Außenwänden mit ein paar Fenstern und einem blau gestrichenen Holzdach mit einem Schornstein. Eine einzelne, gut gepflegte junge Kiefer steht an der linken Seite, und wenn ihr um das Haus herum geht, entdeckt ihr auf der Rückseite ein gekipptes Fenster auf Bodenhöhe, was zum Keller gehören muss.

Wenn sie hinein gehen, kannst du ihnen eine gewöhnliche Einrichtung beschreiben, mit dem Mindestmaß an Möbeln. Sie kommen durch die einzige Haustür, die unverschlossen ist, in eine kleine Küche. Von dieser aus sieht man ein etwas größeres Wohnzimmer mit einem Kamin. Dort gibt es drei weitere Türen, zum Schlafzimmer, zum Keller, und zu einem kleinen Raum mit einer Toilette, über der eine einfache Spülapparatur mit Kette befestigt ist. Wenn die Gruppe sich umsieht, gibt es in Greshs Haus keine offensichtlichen Anzeichen eines Verbrechens, in der Küche und im Wohnzimmer sieht alles ordentlich aus, aber es liegt eine leichte Staubschicht auf allen Möbeln.

In der Küche fallen außerdem kleine Schüsseln am Boden auf, mit ein paar Krümeln darin. Wenn

eine SF sich das näher ansehen möchte, kann sie mit GEI-Impuls GC 4 ein paar Reste von getrockneten Insekten erkennen, die nicht näher zu definieren sind,

Im Wohnzimmer, das neben dem Kamin aus einem dunkelbraunen Sofa, einem Tisch und einem kleinen Regal mit Tierfiguren aus Holz besteht, hängt an einer Wand ein einziges gemaltes Bild in einem himmelblauen Holzrahmen. Es zeigt eine Reihe von schroffen Felsen und zwei nur undeutlich zu erkennende Personen aus dem Volk der Kriksch. Die beiden halten sich liebevoll im Arm, und jemand aus der Gruppe kann mit GEI-Impuls GC 10 feststellen, dass der gezeigte Ort irgendwo auf dem Kontinent Iskorran sein muss.

Seitlich in dem Sofa fällt der Gruppe bei genauerem Umsehen eine mittelgroße Öffnung auf, die dort nachträglich eingearbeitet wurde, nicht professionell, eher improvisiert, und darin liegt eine weiche rosafarbene Decke aus der Wolle von Eherim, einer vor allem in Nord- und Westombran sowie in Iskorran weit verbreiteten Schafart. In einen Rand der Decke ist mit schwarzer Wolle der Name Tillo eingestrickt worden.

Wenn sie sich dazu entscheiden, den Keller zu betreten, ist das erste, was ihnen sofort auffällt, ein Schwarm Fliegen, die trotz oder wegen des offenen Fensters um den völlig verschimmelten, nicht aufgegessenen Rest eines Brotes mit ver gammeltem Fisch schwirren. (Untersucht jemand das Brot, wie lange es schon dort liegt, zeigt GEI mit GC 5 eine Abwesenheit des Kriksch seit mindestens zehn Tagen.)

Den Keller kannst du insgesamt als einen Raum mit Kisten und Regalen beschreiben (in einem der Regale fällt vor allem ein verkorktes Glas auf, das noch zu einem Viertel mit getrockneten Insekten gefüllt ist), einem unaufgeräumten Tisch mit leeren Zetteln, merkwürdigen Kritzeleien und ein paar Notizen.

Sobald sie sich auf dem Tisch umsehen, finden sie einige Dinge: einen beschädigten Holzan hänger, der wie ein selbst gemachter Glücksbringer aussieht, eine Liste mit zu erledigenden Aufgaben, und tagebuchähnliche Notizen, dass er von Berichten gehört hat, der Kristallpass sei aus irgendwelchen Gründen nicht mehr begehbar.

Auf der Liste lesen sie folgendes:

- Probleme untersuchen (abgehakt)
- Spur nach Norden verfolgen (abgehakt)
- Unterstützung planen (abgehakt)
- Lose mit Griff manipulieren und verschicken (abgehakt)
- Treffen vorbereiten (abgehakt)
- Noch einmal nachsehen gehen (nicht abgehakt)
- Die Fremden treffen, ihnen alles erklären (nicht abgehakt)
- Hoffentlich das Hauptproblem gemeinsam lösen (nicht abgehakt)

Unter den Notizen ist auch ein kleiner Zettel, auf dem steht: Nicht vergessen, neue Insekten für Tillo fangen und trocknen. Weiter unten auf demselben Zettel hat Gresh notiert: Ob Fideli wie Tillo langfristig Schaden durch die Probleme nehmen können?

Falls jemand überlegt, was Fideli sind, reicht ein GEI-Impuls mit GC 3, um sich zu erinnern, dass ein Fidele mehr als nur ein Haustier ist, sondern zusätzlich eine Begleitung auf Reisen sein kann, und die Fideli haben nachweislich die Fähigkeit, vertraute Personen in verschiedenen Lebenslagen zu unterstützen, vor allem auch bei Griffen. Es soll aber nicht einfach sein, mit einem Fidele vertraut zu werden.

Sobald sie alles auf dem Tisch untersucht haben, lies ihnen das hier vor:

Kratzende und scharrende Geräusche außerhalb des gekippten Kellerfensters reißen euch aus euren Gedanken. In der nächsten Sekunde springt ein echsenartiges kleines Geschöpf in den Raum, an dessen Schweif ihr eine kleine rosafarbene Schleife befestigt seht. Die Echse ist sofort durch eure Gegenwart überrascht und verängstigt, entfaltet einen halbrunden imposanten Kragen aus grünen und

braunroten Farben um ihren Hals, faucht kurz, legt ihren Kragen wieder an und flüchtet aus dem Kellerfenster ins Freie, ehe ihr überhaupt etwas tun könnt.

Szene 7: Echse in Nöten

Wenn die Gruppe die Kragenechse verfolgen will oder generell das Haus wieder verlässt, spricht sie ein Levrän draußen vorm Haus auf das flinke Tier an.

"Seltsam, das Viech. Aber sieht nicht wild aus. Habt ihr das Stück Stoff an seinem Schweif gesehen? Es heißt doch von den Grimming, dass sie Dachse verehren, und manche sie sogar auf Reisen mitnehmen, angeblich zur Unterstützung. Was, wenn diese Echse auch zu jemandem gehört?"

Wenn sie im Dorf nachfragen, zeigt sich, dass niemand im Dorf weiß, dass Gresh ein Haustier besitzt, weil es nie jemand gesehen hat. Aber auf die rosa Schleife angesprochen, erinnern sich einige, dass Gresh selbst an seinem rechten Stiefel seit ein paar Jahren eine solche Schleife getragen hat.

Fragen sie weiter nach und sehen sie sich im Dorf um, bekommen sie den Hinweis, dass die Echse gesichtet wurde, wie sie sich in Richtung Windmühle bewegt hat. Bei der Windmühle ist ein



kleiner Schuppen, dessen Tür nur angelehnt ist. Innen sehen sie allerlei Gerätschaften für die Feldarbeit, außerdem Kisten und Säcke mit Dünger, Erde, und Samen. Die Kragenechse versteckt sich hier und wenn die SF aufmerksam und behutsam vorgehen, kannst du sie das Tier auch atmen hören.

Möglicher Konflikt: Die Gruppe kann versuchen, Kontakt zu der sehr verängstigten Kragenechse aufzunehmen und sie zu beruhigen.

Sozialer Konflikt | KS 7 | Nötige Impulse: 1

Falls der erste Impulsversuch verpatzt wird, rennt die Echse in eine andere Ecke und stößt dabei versehentlich eine kleinere Kiste um, die aufbricht, und Samen rieselt auf den Holzboden und in die Lücken zwischen den Brettern.

Sozialer Konflikt | KS 10 | Nötige Impulse: 2

Falls die ersten beiden Impulsversuche direkt misslingen, rennt die Echse aus dem Schuppen hinaus und wird von NSF gesehen, wie sie zu Greshs Haus rennt und dort verschwindet.

Die Gruppe findet die Echse im Wohnzimmer in der Sofahöhle. Das Tier ist durch die ganze Aufregung sichtlich erschöpft, weshalb die Gruppe es nun etwas einfacher hat.

Sozialer Konflikt | KS 5 | Nötige Impulse: 1

Ganz gleich, bei welchem Impulsversuch sie es schaffen, Kontakt aufzunehmen, kannst du ihnen folgenden Text vorlesen.

Die Kragenechse neigt ihren Kopf zur Seite, und ihre Körperhaltung wirkt etwas entspannter, wenn auch langsam und vorsichtig. Dann schaut sie euch der Reihe nach an, kommt aus ihrer Deckung hervor und beginnt zu eurer Überraschung mit leiser, tiefer Stimme zu sprechen.

"Tillo. Mein Name. Tillo. Wir ... ich ... zu viel Angst. Jetzt hier, auch Angst vor euch. Ich bin nicht gewohnt, so viele unbekannte ... Da versagt die Stimme. Schock. Und Flucht."

Tillo richtet sich auf und stellt seinen Kragen nun stolz auf, nicht aus Angst.

"Ihr ... seht mich in schlechter Verfassung ... bin recht beliebt, müsst ihr wissen."

Dann ändert sich sein Blick und er senkt den Kopf.

"Alles nicht mehr wichtig ... nur noch Schock, und Flucht, und Angst."

Wenn die SF mit ihm ins Gespräch kommen, lass ihn ständig zwischen einer kummervollen Stimmung und einem versuchten, aufgesetzten Selbstbewusstsein schwanken. Er spricht in Satzketten darüber, dass er hier lebt, dass Gresh ihn vor dem Dorf geheimgehalten hat, weil Grund zur Sorge bestand, dass Tillo zu auffällig und merkwürdig wäre.

Wenn mehr Fragen aufkommen, was mit Gresh passiert ist oder wo er ist, schlägt Tillo vor, dass er sie zu ihm führen kann. Er erwähnt aber auch, dass die Reise weit ist für Echtenbeine. Sollte jemand den Kristallpass namentlich ansprechen, wird Tillo nicht sagen, ob dies das Ziel der Reise ist, sondern wiederholen, dass er bereit ist, sie hinzuführen.

Wenn die Gruppe entschließt, Tillos Angebot anzunehmen, informiere sie kurz darüber, dass sie überlegen können, ob sie vor ihrer Abreise noch etwas vor Ort erledigen wollen, um sich für die Reise vorzubereiten. Je nachdem, wie weit die Anreise für manche war, hätten sie vielleicht sowieso auch für ihre Heimreise vorsorgen müssen. Sie können zu Sofia und den anderen Betrieben gehen, abhängig von dem, was sie kaufen wollen oder welche Dienste sie in Anspruch nehmen wollen. Vielleicht erinnern sich manche in der Gruppe daran, dass die alte Enva Heiltinkturen verkauft (falls sie dies bis jetzt nicht erfahren haben sollten, ist nun die Gelegenheit, falls sie sich sowieso im Dorf umhören).

Viele im Dorf werden sich über Tillo wundern und der Gruppe Fragen stellen, aber grundsätzlich hat niemand etwas gegen ihn.

Sofias Vorratskammer

Lebensmittel

Brotlaib: 3 Blaue
Käsestück: 4 Blaue
Getrocknetes Obst: 5 Blaue
Trockenbeeren: 4 Blaue
Sack Bohnen: 1 Roter
Sack Körner: 1 Roter
Sack Mehl: 1 Roter, 3 Blaue
Honigtopf: 8 Blaue
Gewürzbeutel: 5 Blaue

Alltagsbedarf

Kerze: 1 Blauer
Seife: 2 Blaue
Nähset: 4 Blaue
Schreibfeder: 3 Blaue
Tintenfläschchen: 5 Blaue
Einfaches Notizheft: 8 Blaue
Laterne: 2 Rote
Laternenöl: 1 Roter

Reisebedarf

Seil (10 Meter): 1 Roter
Wasserschlauch (5 Liter): 8 Blaue
Decke: 1 Roter, 5 Blaue
Rucksack: 2 Rote
Reisebesteck und -geschirr: 5 Blaue

Handwerk

Leder: 2 Blaue
Nägel (Beutel): 3 Blaue
Großes Lederpaket: 2 Rote

Besonderes

Seltene Gewürze: ab 2 Rote
Feiner Stoff: ab 3 Rote
Frisch eingetroffene Waren von Edrian: je nach Art der Ware

Manche im Dorf halten ihre Preise für zu niedrig, aber Sofia lebt nach dem Motto: Ein voller Vorratsschrank ist mehr wert als ein voller Splitterbeutel.

Wo drückt der Schuh?

Einfache Schuhe: 2 Rote
Reiseschuhe: 3 Rote, 5 Blaue
Wanderstiefel: 5 Rote
Reparatur: 4 Blaue bis 2 Rote
Ledergürtel: 1 Roter, 2 Blaue

Basaras Auswahl ist klein, aber dafür von guter Qualität. Im Dorf tragen einzig und allein die Dra'Razel Schuhe, weshalb ihre Aufträge dahingehend überschaubar sind.

Wetzarbeiten

Messer: 2 Rote
Axt: 3 Rote

Klingen schärfen: 3 Blaue
Metallreparatur: 1 bis 2 Rote

Keilerzahn: 12 Rote
Krähenschnabel: 18 Rote

Fordrichs Arbeit gilt als hochwertig, weshalb er entsprechend stolze Preise verlangt. Da man Forgi im heutigen Vorondal vergeblich sucht, gibt es bei Fordrich derzeit lediglich zwei improvisierte Waffen zu kaufen: Der Keilerzahn ist ein Eisenknüppel, der von vier stumpfen Eisenzapfen umgeben ist. Bei dem Krähenschnabel handelt es sich um einen großen Vorschlaghammer, dessen neuer Kopf aus einem Amboskern gefertigt wurde. Beide Waffen besitzen einen Schadenwert von je 1W12.

Falls eine der SF auf die Idee kommen sollte, jemanden auf die Reise mitnehmen zu wollen: Die Dorfmitglieder sehen ihre Verantwortung im Dorf. Auch bei großem Vertrauen wird sich in der Regel niemand der Reise anschließen. Als SL kannst du natürlich davon abweichen, was aber mehr Organisation bedeuten kann.

Im Gespräch mit Leuten aus dem Dorf, die ihnen vertrauen, können die SF darüber diskutieren, ob sie ihre Reise zu Fuß antreten möchten oder ob

andere Möglichkeiten in Frage kommen. In Vorondal gibt es weder Pferde noch andere Fortbewegungsmittel, aber Mirlene könnte eine Kutsche aus Halendor kommen lassen, doch es dauert durchschnittlich sieben bis acht Tage, bis sie eintrifft. Zu Fuß brauchen sie pro 30km etwa einen Tag, mit einer Kutsche für dieselbe Strecke nur etwa einen halben Tag.

Wenn die Gruppe soweit ist, mit Tillo das Dorf zu verlassen, und sie nicht mit Sofia oder Mirlene zwischenzeitlich auf Rufstufe -1 gesunken sein sollten, sprechen beide sie auf dem Weg aus dem Dorf an, was sie vor haben. Falls die Gruppe nicht bereits in Part II die Karte von Mirlene erhalten hat, kannst du spätestens jetzt erzählen, dass Mirlene so etwas gehäht hatte und eine Karte der Region hervor kramt, die sie ihnen schenkt, und Sofia wünscht ihnen viel Glück. Sollte Mirlene hier nicht auftauchen, dann geht es für die Gruppe ohne Karte auf die Reise.

Hinweis: Sollte eine SF bis zu diesem Zeitpunkt sehr häufig Griffe eingesetzt haben, ohne Brüche zu erzeugen, kannst du erwägen, dieser SF nun eine Vertiefung zu gewähren. Erzählerisch kann sie von ihrem Fluss individuell umfasst werden (Beispiele: Enthüllung lässt sie für einen Augenblick heller sehen, Verbindung lässt sie für Sekunden einen schön singenden Vogel hören, Veränderung lässt sie einen kurzen Moment einen besonders starken, gesunden Herzschlag spüren). Mechanisch darf die SP 1W6 würfeln und die Vitalität ihrer Figur erhöht sich um den gewürfelten Wert. Ist bis jetzt nichts dergleichen geschehen, dann spielt ihr einfach weiter, und je nach Gefühl oder besonderem Ereignis kannst du erneut über die Vertiefung einer SF nachdenken. Es gilt für jede Vertiefung: Sparsam und besonders.

III: Am Wegesrand die Weide stand

Die Spielfiguren werden Tillo folgen, ohne zu wissen, wohin überhaupt. Auf dem Weg werden sie nicht nur seltsame Erscheinungen sehen, sondern auch auf zwei Personen treffen, den Hagmingel Beuk und das Geschöpf Logbit. Der Gruppe steht es frei, ob sie Beuk zu seiner Unterkunft folgen, aber letztlich drängt Tillo sie dazu, mit ihm zu kommen, und er wird sie zum Eingang des Kristallpasses führen.

Szene 8: Auf den Spuren des Verschwundenen

Der Kragenechserich wird sie entlang der am nächsten gelegenen Straße nach Osten bis zur Brücke leiten, die über den Edwimber führt, danach ein Stück nach Norden und biegt dann bei der Brücke über den Krumber nach Westen ab zum Wegstein, einem Zwischenhalt.

Auf dem Weg vom Dorftor bis zum Wegstein vergehen ohne Zwischenfälle etwas mehr als zwei Tage, wenn die Gruppe zu Fuß unterwegs ist. Nachts, wenn der Mond des Rasjem über den Himmel zieht, wird für gewöhnlich eine längere Ruhepause eingelegt. Möchte die Gruppe die Nacht durchmachen und weiterreisen, erhalten sie im Lauf des nächsten Tages den Zustand Erschöpft.

In den ersten Stunden, nachdem sie das Dorf verlassen haben, wirkt die Umgebung völlig normal und natürlich, aber du darfst sie bereits sehen lassen, dass auch außerhalb des Dorfes Dinge vor sich gehen, die alles andere als natürlich sind. Bei ihrer Anreise mag ihnen manches nicht einmal aufgefallen sein, aber nun dürften ihre Sinne für Merkwürdigkeiten bereits etwas geschärfter sein. Deshalb, beschreibe ihnen, während sie unterwegs sind, ab und zu ein paar Auffälligkeiten. Nicht mehrere direkt hintereinander, eher zufällig.

Mehrere Vögel stehen reglos in der Luft, als wären sie mitten im Flug eingefroren.

Ein Blaubeerstrauch, der allein auf einer Wiese steht, steht beim nächsten Hinsehen auf einmal einige Meter weiter.

Für wenige Augenblicke verstummt der Krumber und es sind keinerlei Flussgeräusche mehr zu hören, obwohl das Wasser sich normal verhält. Wer sich vergewissern will, kann einen GEI-Impuls GC 7 machen, nur um erkennen, dass man nichts an den Ohren hat. Nach einer Weile ist der Fluss wieder zu hören wie immer.

Nach ungefähr einem Tag auf der Straße kommen sie an der Stelle vorbei, auf der am Ufer gegenüber die Weidenhirte steht, groß und imposant. Ist es Nacht, wenn sie an dieser Stelle sind, wirkt der Baum im Mondschein beinahe unheim-

lich durch ein unnatürliches Glitzern in der Baumkrone. Ist es Tag, könnten sie schwören, dass sie einzelne Blätter lachen oder weinen hören. Erzähl ihnen das so, wie es dir gerade passend erscheint. Falls eine SF überlegt, ob sie mehr über diesen Baum weiß, kannst du sie auf GEI GC 4 würfeln lassen und bei Erfolg die Hintergrundgeschichte auf Seite 35 erzählen.

Wenn sie später an einer anderen Stelle sind, scheint es ihnen, als ob dort dieselbe Weide stehen würde, und nur ein paar Atemzüge später ist sie nicht mehr da.

An der Flussgabelung, wo der Edwimber vom Krumber abzweigt und wo über jeden Fluss eine Brücke führt, blockieren große Teile vieler Karren den Weg über beide Brücken. Lass die Gruppe selbst entscheiden, ob sie sich die Mühe machen, mit KÖR-Impulsen die nächsten anderthalb Stunden eine bzw. beide Brücken frei zu räumen, oder ob sie sich mit einem Griff der Veränderung behelfen.

Sobald die Gruppe nur noch etwa einen halben Tag vom Wegstein entfernt ist, gelangen sie an eine Stelle des Weges, der hier offenbar durch Unwetter zu einer Morastsenke geworden ist. Ein breiter Abschnitt, aufgeweicht durch anhaltenden Regen, der nur mit Problemen durchquert werden kann. Sie können schnell erkennen, dass ein Umweg mehrere Stunden kosten könnte. Ein Griff der Veränderung könnte zum Beispiel den Boden verfestigen (GC 4, BR 1). Eine Chance für eine SF, einen ungefährlichen Griff auszuprobieren. Wenn jemand aus der Spielgruppe unsicher ist, ob ein Griff wirklich das Risiko wert ist, ermutige die Person gerne, dass es sich hier um eine eher harmlose Situation handelt, bei der kein starker Griff gebraucht wird, um eine Lösung zu finden. Die Spielenden dürfen lernen, dass zwar jeder Griff ein Risiko mit sich bringt, aber dass kleine Risiken oft erträglicher sind als große.

Auf der Höhe des Wegsteins geht Tillo wortlos hinüber und wartet kaum auf die anderen. Auf den Wegstein sind Pfeile aufgemalt. Einer zeigt die Richtung nach Halendor, der andere die zum Kristallpass. Tillo umkreist den Wegstein und sucht scheinbar den Boden ab. Wenn die Gruppe die Stelle in der näheren Umgebung untersucht, finden sie mit GEI GC 4 einige Spuren eines Lagers, das weniger als eine Woche alt ist: Reste ei-

nes Lagerfeuers, ein paar Essenskrümel, schwach erkennbare Fußabdrücke in der Erde. Tillo erklärt ihnen schließlich mit etwas verständlichen Sätzen, dass Gresh und er hier gerastet hatten und er ihn immer noch spürt. Dann hören sie ein Geräusch.

Szene 9: Ein Hagmingel auf Abwegen

Hinter einem unscheinbaren Blaubeerstrauch ertönt ein lautes Schmatzgeräusch. Wenn sie nachsehen, lies ihnen Folgendes vor.

In dieser weiten Landschaft, die so belebt und doch leer wirkt, mutet selbst ein so gewöhnliches Geräusch wie ein Schmatzen etwas unheimlich an. Was, wenn es auch einen seltsamen Ursprung hat, wie so vieles in letzter Zeit?

Ihr schaut hinter den Strauch und erblickt ein kleines Wesen, am ganzen Körper behaart, gekleidet in eine vornehme Weste und eine Art Lendenschurz. Beides ist schon recht abgenutzt, und die Lippen des Wesens sind so vom Saft der Blaubeeren zu seinen nackten Füßen verschmiert, dass ihr euch kaum des Eindrucks erwehren könnt, dass es schon länger nichts mehr zu essen hatte.

Doch ihr alle, die ihr hier seid, kennt seine Herkunft. Es handelt sich um einen Hagmingel. Wie ihr wisst, zählen Hagmingel zu den Hainvölkern und sind recht sozial, auch wenn man sie nicht so oft zu Gesicht bekommt. Dieser Hagmingel hier scheint ganz allein und ungeschützt zu sein."

Falls sie ihn ansprechen und ausfragen, stellt er sich als Beuk vor, dass er nicht reden möchte, und dass er sich jetzt, wo er satt ist, auf den Weg nach Hause machen wird. Mit GEI GC 8 können sie herausfinden, dass er niemanden in den letzten Tagen gesehen hat, dass er in der alten Beobachtungsstation wohnt und seine Ruhe will, weil die Gegend in letzter Zeit sowieso lauter und komischer geworden sei. Mehr ist vorerst nicht aus ihm heraus zu bekommen. Beuk packt seine Sachen zusammen und geht seiner Wege.

Tillo würde sie nun wieder über die Brücke und dann nach Norden führen, den Krumber flussaufwärts. Die Gruppe hat die Wahl, Beuk zuerst nach Hause zu folgen, falls sie hoffen, dort mehr über den Verbleib von Gresh oder über die Vorkommnisse der Umgebung zu erfahren. Tillo wäre bereit, ihnen zu folgen, wenn auch etwas widerwillig. Die Suche nach Gresh führt dann etwa 1 bis 2 Tage später bei der verfallenen Station in eine Sackgasse, aber Tillo würde in der Nähe nach Insekten jagen, die dort umherfliegen und krabbeln. Falls die Gruppe in Greshs Haus die getrockneten Insekten im Keller gesehen hat, kann jemand leicht herausfinden, dass Gresh die Insekten hier an der Station gefangen hat. Oberhalb Beuks Nest im Inneren der Station verlaufen die Treppen ohne Sinn an der Wand, als wären sie falsch eingebaut. Beuk kann dann berichten, dass sie bis vor einigen Wochen noch bis nach oben führten, wo er einen Vorrat an Peistkraut angelegt hat. Kommt jemand auf die Idee, ihn zu fragen, weshalb er hier ganz alleine lebt, antwortet er wahrheitsgemäß, dass er schon vor einer Weile von seinem Drongel fortgegangen ist, weil er die Welt sehen wollte, aber es wegen der seltsamen Veränderungen der Natur hier noch am sichersten fand. Wenn die Gruppe merkt, dass sie hier nicht weiter kommt, kann Tillo darauf drängen, ihm weiter zu folgen.

Szene 10: Der tote Vogel

Etwa eine halbe Tagesreise vom Gebirge entfernt, in Sichtweite eines der Gaporiuswälder, steht ein Unterstand, ein Gebäude, das in früherer Zeit von Hirti genutzt wurde, und bis heute Reisenden einen kurzzeitigen Rückzugsort bietet. Wenn die Gruppe hier ankommt, lies ihnen das vor.

In der Nähe eines alten, scheinbar leer stehenden Unterstandes entdeckt ihr ein Geschöpf, das ihr keinem bekannten Welt-



volk oder Hainvolk zuordnen könnt. Klein, rundlich, das cremeweiße Fell übersät mit bunten Flecken, kleine Hörner zwischen großen Ohren, fledermausartige Flügel auf dem Rücken, und ein Gesicht wie eine Katze. Als ihr euch nähert, seht ihr, dass das Geschöpf vor einem leblosen Vogel kniet, der auffällig rote Bänder mit seltsamen Symbolen am Körper trägt. Ihr hört, wie das Geschöpf mit tiefer Stimme spricht.

"Tritz und Wellefitz! Eine Kundschaftereule aus Av'Nohr? Hier auf Omberan? Das muss ich der Emrete berichten."

Und falls die Gruppe nachfragt:

"Verzeiht. Logbit Qiat ist mein Name. Ich bin zur Zeit der Stadtwache von Uvenpihl unterstellt, der Hafenstadt an der Westküste, geleitet von Pah Tenrio, der ehrwürdigen Emrete. Sie lässt alles überwachen, was von jenseits des Omavischen Ozeans zu uns gelangt. Auf einem meiner Rundflüge habe ich gesehen, wie etwas genau über dieser Region zu Boden fiel. Dies ist eine der Kundschaftereulen des Stadtstaates Kelemis auf dem Kontinent Av'Nohr. Keine Ahnung, weshalb sie einfach vom Himmel gefallen ist. Ich muss mich umgehend auf den Rückweg machen und der Emrete diesen Fund zeigen. Jemand muss die Eule geschickt haben, um die Vorfälle im Inimollstreifen zu beobachten. Aber das soll nicht euer Problem sein."

Falls die Gruppe weitere Fragen hat, egal ob zur Emrete, zu den Vorfällen oder zu anderen Themen, entschuldigt sich Logbit freundlich, aber hastig, mit einem höflichen "Lebt wohl!", verbeugt sich, hebt den toten Vogel auf, verstaut ihn sorgfältig in einer Tasche, breitet die kleinen Flügel aus und fliegt in großer Eile Richtung Westen davon. Ist Abta Teil der Gruppe, wird sie sich auf-

grund der Tatsache, dass sie selbst in Uvenpihl lebt, die Frage stellen, ob sie Logbit schon einmal gesehen hat. Mit GEI GC 5 kann sie sich bei einem Misserfolg nicht erinnern; bei einem Erfolg kommt ihr zumindest der Gedanke, dass sie von einem neuen Mitglied der Stadtwache gehört hatte.



Die Gruppe könnte die Idee haben, den verlassenen Unterstand in der Nähe genauer in Augenschein zu nehmen. Auf den ersten Blick wirkt die Holzhütte wenig spannend, doch wenn sich jemand ein paar Momente länger im Inneren aufhalten sollte (der Eingang hat schon seit

Monaten keine Tür mehr in den Angeln), könnte auffallen, dass die Sitzbank merkwürdigerweise verkehrt herum an der Wand befestigt wurde. Doch wie sehr man auch sucht, es findet sich kein vernünftiger Grund dafür. Abgesehen von einem Häufchen heller Erde, das in einer Ecke liegt, das von Tillo kurz beschnüffelt wird und dessen Ursprung selbst mit einem Impuls auf GEI GC 2 nur als helle Erde erkannt werden kann, befindet sich nichts weiter in dem Unterstand.

Szene 11: Der Eingang

Der Kragenechserich führt die Gruppe geradewegs zum Eingang des Kristallpasses, und die nähere Umgebung könnte kaum ungewöhnlicher aussehen, zum Beispiel kannst du der Gruppe erzählen, dass sie Hasen sehen, die rückwärts hoppelnd, an einzelnen Stellen des Krumber scheint der Fluss ohne jeden Grund rückwärts zu fließen, und etwas entfernt am Rand des nächsten Waldes schaut ein Hirsch verwirrt zwischen den Bäumen heraus, dessen Geweih auf der Schnauze sitzt.

Wenn sie nur noch einige Stunden vom Fuß des Gebirges trennen, lies die folgende Beschreibung vor.

Während die hoch in den Himmel ragenden Konturen des Gaporiusgebirges ein gewohnter Anblick für die meisten von euch sind, ist der tiefe Einschnitt mitten durch den Fels immer wieder eindrucksvoll, ganz gleich, ob ihr ihn zum ersten oder eintausendsten Mal seht.

Der Eingang zum Kristallpass, einem der historisch bedeutsameren Orte in Omberan, wirkt wie ein glatter Schnitt durch das Gebirge. Die Wände ragen mehrere tausend Meter in die Höhe, und in ihnen seht ihr sie bereits funkeln, jene einst so wertvollen Steine in verschiedenen Lila- und Blautönen. Die Zeit, als Kristalle heiß begehrt waren, scheint eine Ewigkeit her zu sein, und doch, hier und jetzt, scheinen sie für euch nichts von ihrer Faszination eingebüßt zu haben.

Der Eingang führt sichtbar geradeaus, verliert sich dann um eine Kurve, und der Krumber fließt aus genau dieser Richtung hinaus am abgewetzten Weg entlang, den schon unzählige Reisende seit Jahrhunderten genutzt haben.

Wenn auf dem letzten Stück des Weges über Nacht eine längere Ruhepause eingelegt wird, kannst du einzelne Leute auswählen, die den Eindruck bekommen, ihre Habseligkeiten würden Geräusche von sich geben. Dieser Zustand endet spätestens mit den ersten Strahlen bei Goldmorgen.

Falls die SP sich auf etwas Besonderes vorbereiten wollen, weil sie nicht wissen, was am Pass auf sie wartet, lass sie ruhig machen. Wenn sie direkt rein wollen, dann lass auch das zu. Erneut gibt es kein Richtig oder Falsch. Die Gruppe darf auch diesen letzten Part in genau dem Tempo erleben, das sie vorgibt. Pass dich ihnen an.

IV: Blitz und Licht verbirgt es nicht

Die Spielfiguren betreten den Pass und werden von Tillo weiter hinein geführt. Sie erleben seltsame Erscheinungen, erforschen die Umgebung

und finden schließlich nicht nur die Wahrheit über Greshs Verbleib heraus, sondern auch den Grund für die seltsamen Ereignisse: Einen Riss in der Yelra. Sie begegnen der Kreatur, die durch den Riss entstand, und mit etwas Glück und den richtigen Entscheidungen werden sie den Pass lebend wieder verlassen.

Szene 12: Bizarr, wie wahr

Sobald die Gruppe den Pass betritt, setzt sich ihr erster Eindruck fort: Die Schönheit und Faszination dieses Ortes ist überwältigend, selbst für SF, die schon öfter diesen Weg genutzt haben, vor allem Joriv. Aber dieser Eindruck bleibt nicht lange bestehen. Der Fluss, der tief aus dem Gebirge kommt und sich seinen Weg durch den Pass an ihnen vorbei hinaus in den Inimollstreifen bahnt, verhält sich hier noch auffälliger: Mal zu laut, mal verstummend, mal fließt er rückwärts, mal steht er still, mal verlässt er sein Flussbett und fließt die Wände aufwärts.

Die Wände, die Kristalle und der Boden scheinen ebenfalls völlig von jeder Natürlichkeit entrückt: Die Wände beginnen sich zu biegen, die Kristalle zerfließen in tausend Farben, der Boden gleicht Treibsand, und nur einen Atemzug später ist alles wieder normal. Und auch die Körper und das Gepäck der SF verhalten sich widernatürlich: Haare, Ranken oder Taschen, die ohne jeden Windzug fliegen und dann wieder ruhig sind. Ein Körperteil, das sich ohne Schmerz vom Körper löst und frei schwebt und dann wieder an seinem Platz ist. Eine der SF läuft plötzlich nicht nur als sie selbst auf dem Boden, sondern eine zweite Version von ihr läuft neben ihr an der Wand entlang. Tillo wirbelt in einem Moment durch die Luft, stellt aus reiner Verblüffung seinen Kragen auf und faucht, ehe er wieder landet und, mittlerweile wieder mehr seiner Sprache mächtig, so etwas sagen könnte wie "Ich muss doch sehr bitten!" Du darfst dich kreativ fühlen, noch weitere Beschreibungen dieser Art zu erfinden, aber nur, wenn du möchtest. Sie dürfen unheimlich, lustig oder einfach albern sein, aber keinesfalls gefährlich, also lass keine Steine auf sie herabregnen, wenn diese nicht vor dem Aufprall verschwinden sollen.

Es steht der Gruppe frei, Nachforschungen aller Art zu betreiben, ob mit oder ohne Griffe. Nach einigen Minuten werden sie von Bildern über-

rascht, die ihnen erscheinen: Bilder von grellen, weißen Blitzen, die unmittelbar in ihrer Sicht auftauchen und wieder verschwinden. Und egal, was sie versuchen, die Bilder kommen immer wieder zwischendurch.

Nachforschungen auf KÖR GC 8 ergeben, dass manche der Wände und auch der Boden an manchen Stellen nicht so fest sind, wie sie aussehen, sondern nachgeben, als wären sie aus Stoff. Sei auch hier gern kreativ, wenn sie mehrere KÖR-Ideen versuchen. Andere Nachforschungen auf GEI GC 10 ergeben entweder, dass sie meinen, sich zu erinnern, mal irgendwo von solchen Erscheinungen gehört oder gelesen zu haben, oder aber, dass da seltsame Geräusche in der Luft sind, die keinen Sinn ergeben, wie ein Fiepen, Glucksen oder Reden, nur ohne Worte. Nachforschungen auf RES GC 12 ergeben, dass niemand außer ihnen in nächster Nähe zu sein scheint, keine Draelvani und keine Tiere und auch sonst nichts, das lebt.

Für den Fall, dass sie innerhalb des Kristallpasses Griffe zur Erforschung einsetzen wollen, bewirken diese manchmal sozusagen genau das Gegenteil von dem, was sie vorhaben. Wie die gegenteilige Wirkung aussieht, bleibt deiner Vorstellungskraft überlassen. Ein Griff, der an die Wand klopfen soll, klopft im Gegenteil vielleicht an die SF. Ein weicher Boden, der mit einem Griff verfestigt werden soll, wird im Gegenteil möglicherweise sogar weicher. Um zu ermitteln, ob Griffe gerade normal wirken oder gegenteilig, würfdest du jedes Mal, wenn eine Spielperson einen Griff ankündigt, direkt einen W6. 1-3 steht für eine normale Wirkung, 4-6 für eine gegenteilige Wirkung.

Unabhängig von allem, was passiert, führt Tillo sie weiter den Krumber entlang um Kurven und Biegungen, während sie sich umsehen, ob sie Spuren von Gresh entdecken.

Szene 13: Erkenntnisse

Die Bilder von den weißen Blitzen vor ihren Augen kommen häufiger und heftiger. Falls manche der Spielfiguren darauf besonders reagieren sollten, übernimm es mit in die Erzählung.

Was nun die Umgebung prägt, sind vereinzelte Reste von Wagen, Schubkarren und Kutschen.

Hier ein Rad, da eine Ladefläche, dort die Zügel eines Pferdegespanns. Und etwas außerhalb der Reichweite der Gruppe sind oben in den Wänden Spuren von drei großen Krallen zu sehen. Je weiter die Gruppe voran kommt, desto öfter sehen sie sowohl zerstörte Transportmittel als auch aufgerissene Beutel, Säcke, in denen Lebensmittel waren, und Kisten. An einer Stelle können sie eine große Axt finden (1W12 Schaden, falls jemand sie mitnimmt), und an einer anderen Stelle steckt eine Heugabel zwischen Trümmern (1W6).

Schließlich gelangen sie an das Ziel ihrer Reise. Lies ihnen das Folgende vor.

Ihr folgt dem Kragenechserich um eine größere Linksbiegung und seht vor euch eine lange, nach oben offene Schlucht, auf deren Boden ihr momentan wandelt. Der breite Reiseweg setzt sich rechts neben dem Fluss fort und verliert sich geradeaus jenseits eures Blickfelds. Direkt auf der rechten Seite der Schlucht führt ein breiter Pfad hinauf zu einer Klippe, die in die Schlucht hinein ragt, und auf der ihr von hier unten aus irgendeinen Schatten erkennen könnt, vielleicht einen kleinen toten Baum. Am Himmel bemerkt ihr eine außergewöhnliche Färbung, die zu keiner Tageszeit zu passen scheint, und die schwebenden Inseln des Gebirges sind mehr oder weniger klar zu sehen.

Ein Bild blendet eure Sicht, als ihr höher nach oben schauen wollt. Ihr seht wieder einen weißen Blitz. Diesmal aber scheinen Geräusche aus ihm heraus zu dringen, während er in der Luft stehen bleibt. Und in dem Bild seht ihr die Klippe über der Schlucht, und darauf einen Kriksch, der ein weißes Unterhemd und eine rote Hose trägt, mit einer rosafarbenen Schleife am rechten Stiefel, begleitet von einer Kragenechse mit einer Schleife gleicher Farbe an ihrem Schweif. Der Kriksch blickt hinauf zu dem Blitz und streckt seine Hand aus, als wolle er den Blitz erreichen oder etwas anderes mit ihm tun, und plötzlich pulsiert der Blitz kräftig, nur für einen Augenblick, und der Kriksch beginnt zu zer-

fallen. Sein Kopf beginnt sich in Erdbrocken aufzulösen und die Echse reagiert panisch, hält sich verzweifelt am Bein des Kriksch fest, ehe sie sich umdreht und in großer Eile davon rennt.

Das Bild verblasst, die Helligkeit nicht, und ihr alle blickt hinauf, doch der Blitz scheint noch da zu sein, wie eine grelle Wunde mitten in der Luft zwischen den Felswänden des Kristallpasses. Es sieht nicht wirklich wie ein Blitz aus, eher wie ein Riss. Der Riss liegt wie ein dünner, weißer Schnitt in der Luft, der sich in kleinen Verästelungen verliert. Er flimmert, als wäre er teils Gefühl, teils Licht. Und je mehr ihr euch auf ihn konzentriert, desto klarer und deutlicher seht ihr ihn, und dann hört ihr etwas, das keine Sprache ist, und das direkt aus diesem Riss zu kommen scheint.



Dann werden sie von Tillo aus diesem Moment zurückgeholt und von ihm gedrängt, ihm nach oben zu folgen. Er rennt den Pfad zur Klippe hinauf, und die Gruppe, erst langsam realisierend, was hier passiert ist, kann ihm folgen.

Oben angekommen, finden sie das, was sie eben gesehen haben, im ganzen Ausmaß bestätigt vor. Am Rand der Klippe steht kein toter Baum, sondern Gresh aus Tiefgrund. Nur noch eine Hälfte seines versteinerten Körpers ist erkennbar, der Rest fehlt ab der Hüfte aufwärts. Noch immer steht er mitten in seiner letzten Bewegung verharrend, und seine Identität bedarf keiner weiteren Bestätigung für die SF, denn Tillo klammert sich still und krampfhaft um den versteinerten rechten Stiefel, an dem noch die Form der Schleife zu erkennen ist.

Lass die Gruppe eine kurze Weile reagieren, wie sie möchten, über die Erscheinung in der Luft diskutieren, über Gresh reden, mit Tillo Kontakt suchen, die Umgebung in der Schlucht ein Stück weit untersuchen (bis auf verkümmerte, unkenntliche Pflanzen am Fluss ist nichts Nennenswertes zu finden, du kannst sie aber, wenn sie wirklich aufmerksam suchen sollten, an den Wänden der Schlucht mit GEI GC 12 verschiedene kleine und größere Blutspritzer entdecken lassen, und weitere Krallenspuren im Fels.

Wenn sie sich ausführlich umgesehen haben, kannst du sie eher zufällig einen Einlass in die Felswand entdecken lassen, eine breite Nische, die sehr versteckt liegt und tief in den Fels hinein führt, und in der auf den ersten Metern einige Knochen zu sehen sind. GEI GC 7 lässt erkennen, dass hier Draelvani verschiedener Völker ums Leben kamen, und in einer Ecke liegt ein blutverschmiertes Banner mit drei langen Zacken, das sie mit wenig Mühe einem nicht mehr näher erkennbaren Marklibündnis zuordnen können.

Szene 14: Wie wollen sie es tun?

Nach den ersten Momenten in der Nische, wenn sie erkannt haben, was sie vor sich sehen, kannst du mit lautem Getöse und Gebrüll und dem folgenden Text die Kreatur auftauchen lassen, die hierfür verantwortlich ist.

Ein lautes Brüllen reißt euch aus euren Gedanken, gefolgt von schweren Schritten, die durch die Schlucht hallen.

Innerhalb von Sekunden seht ihr euch einer massiven Kreatur gegenüber. Sie sieht aus wie ein übergroßer Gorilla, mit den Hörnern eines Ochsen, dem Schweif einer riesigen Eidechse und den Flügeln einer zu groß geratenen Fledermaus. Sie reißt ihr Reißzähnebewehrtes Maul auf und setzt zu einem weiteren Brüllen an, bevor sie sich auf ihre Fäuste stützt und euch in großen, aggressiven Schritten entgegen rennt.

Tillo flüchtet hinauf auf die Klippe zu Greshs Steinleichenam. Selbst falls irgendjemand während der Reise hierher mehr Kontakt zu ihm aufbauen konnte, ist Tillo noch nicht bereit, dieser Spielfigur in diesem Abenteuer beizustehen.

Ist Vel Teil der Gruppe, kannst du darauf hinweisen, dass sie sich mit Wurf auf GEI GC 6 erinnern kann, irgendwann einmal in einem sehr alten Geschichtsbuch über solche seltsamen Kreaturen gelesen zu haben, und dass man sie Yelruske nannte, dass sie durch sogenannte Risse in der Yelra entstehen, und dass man diese Risse schließen musste, um die natürliche Ordnung wieder herzustellen. Du kannst Vel das Gefühl geben, dass sie ihre Erkenntnis mit der Gruppe teilen sollte

Ist Vel nicht dabei, kann sich eine andere Spielfigur mit einem Wurf auf GEI GC 12 dunkel daran erinnern, über solche Ereignisse mal irgendwo gehört zu haben, und die Begriffe Yelruske und Riss kommen ihr ins Gedächtnis, und dass Risse geschlossen werden müssen.



Die Yelruske spielen

Die Yelruske vom Kristallpass ist durch den Riss entstanden, eine untrennbare Verschmelzung verschiedener Wesen.

Seitdem ist sie überfordert, verängstigt und dauerhaft im Überlebensmodus. Ihr eigener Körper ist ihr fremd: Fliegen funktioniert nicht, Bewegungen sind oft unkontrolliert.

Spiel sie wie ein panisches, verletztes Tier, das überall Gefahr sieht und schnell aggressiv reagiert.

Wenn die Gruppe etwas anderes als Angriff probiert und erste Impulse wie für diesen Konflikt gefordert schaffen sollte, lass die Yelruske erzählerisch schrittweise offener für diese Versuche werden, aber immer noch verwirrt und verängstigt, und sie kann trotzdem darauf aus sein, die Fremden zu verjagen oder zu töten, um Ruhe zu haben.

Wenn Griffe versucht werden, wird die Yelruske durch Brüche noch aggressiver und bei zwei Brüchen beginnt sie selbst den aktiven Kampf.

Yelra-Konflikt | KS 15 | Nötige Impulse: 7

Möglichkeiten für die Gruppe:

- Besänftigen

- Kampf (mit möglichem Tod)

Andere Lösungsansätze sind ebenfalls möglich.

Es gibt zwei Herangehensweisen, die beide erfolgversprechend sein könnten, und die du den Spielenden vorschlagen

kannst, falls sie sich gar nicht zu helfen wissen sollten:

Entweder kümmern sie sich zuerst gemeinsam um die Yelruske und anschließend um den Riss.

Oder sie teilen sich auf, um durch die teilweise Schließung des Risses Vorteile im Konflikt mit der Yelruske zu erhalten.

Sobald ein Kampf begonnen wurde, können die Spielenden weiter versuchen, die Yelruske zu besänftigen, statt sie anzugreifen, wobei dann wegen der veränderten Situation zusätzlich 7 Impulse mehr nötig sind, ganz gleich, wieviele bislang erfolgreich waren. Vergewissere dich, was die Absicht der Gruppe im Kampf gegen die Yelruske ist: Wollen sie sie töten, zur Flucht zwingen, bewusstlos machen? Was ist ihr Ziel? Das bestimmt letztendlich, was mit der Yelruske geschieht, wenn sie keine VIT mehr übrig hat.

Die Gruppe kann diesen Konflikt auf verschiedenen Wegen zu lösen versuchen. Es gibt kein ge-

Die Yelruske vom Kristallpass

VIT 32 | VER 8

KÖR 3 | GEI 1 | RES 0

Angriff: Kristallhieb | 1W12 Schaden

Sie schlägt mit einer ihrer verhärteten Klauen zu.

Angriff: Verheerender Stoß | 1W12 + 1W6

Sie rammt ihr Ziel mit ausgestrecktem Arm und ihrem gehörnten Kopf.

Angriff: Peitschenhieb | 1W6

Sie dreht sich einmal um sich selbst und versucht mit ihrem Schweif möglichst viele Ziele auf einmal zu treffen.

Besonderheit: Kristallpanzer

Gewöhnliche Angriffe wirken gegen die Yelruske nur mit halbem Schaden. Du kannst beschreiben, dass einfache Waffen ihren Körper nur mäßig verletzen.

Verhalten im Kampf:

Sie greift bevorzugt die SF an, die ihr am nächsten steht oder von der sie deutlich verletzt, gereizt oder durch einen Griff beeinflusst wurde.

Sie könnte auch eine der SF packen (GC 8), dann erhält diese den Zustand Festgesetzt bis zur nächsten Runde oder wenn jemand den Arm der Yelruske erfolgreich angreift.

nerelles Richtig oder Falsch. Ihre Entscheidungen bilden den Ausgang des Abenteuers. Du weißt, wie die Yelruske fühlt und denkt, also reagiere auf die Handlungen der Gruppe entsprechend. Idealerweise könnte die Gruppe auf die Idee kommen, dass der Riss zur Lösung des Problems beitragen kann, weshalb jemand versuchen könnte, ihn irgendwie zu schließen, während die anderen sich um die Yelruske kümmern.



Yelra-Konflikt | KS 15 | Nötige Impulse: 10

Den Riss zu schließen, ist nur mit RES-Impulsen möglich. Die SF, die es versucht (oder vielleicht wollen es mehrere gleichzeitig probieren), ist in der gleichen Lage wie Gresh. Der Riss ist so entfesselt, dass jeder erfolgreiche Impuls ihn zuerst etwas stärker werden lässt, was du die SF spüren lassen solltest. Ob Zerren an der Kleidung, ob starker Wind im Gesicht, ob vorübergehender Sicht- oder Hörverlust: Der Riss ist aus irgendeinem Grund nicht darauf aus, geschlossen zu werden, und je schneller alle nötigen Impulse geschafft werden, desto besser. Mit jedem Impuls, den man gegen den Riss versucht, verliert jede SF, die sich auf ihn konzentriert, 1 VIT.

Wird sich um den Riss gekümmert, während der Konflikt mit der Yelruske noch andauert, dann verringern sich die nötigen Impulse für die Yelruske mit jedem Impuls, den man bei dem Riss

schafft, und sie verliert jedes Mal zusätzlich 2 VIT, was sie zunehmend schwächt.

Schaffen die SF alle nötigen Impulse für den Konflikt mit der Yelruske, bevor ein Kampf begonnen hat, gilt ihr gewaltfreies Ziel als erreicht.

Bringen sie in einem Kampf die Yelruske auf 0 Vitalität oder schaffen alle nötigen Impulse einschließlich der zusätzlich nötigen Impulse, gilt ihr Ziel mit ihr ebenfalls als erreicht.

Wenn der Riss sich schließt und die Yelruske nicht bekämpft, sondern z.B. besänftigt wurde, kannst du erzählen, dass die Yelruske dort, wo sie steht oder sitzt, durch die schwindende Kraft der ungefilterten Yelra zu Stein wird und fortan als Statue auf dem Pass steht, um Reisende einmal mehr daran zu erinnern, dass die Yelra viele Gesichter haben kann.

Wenn die Gruppe gegen die Yelruske gekämpft und sie eventuell auf 0 Vitalität gebracht hat, erzähl ihnen, dass die Yelruske zu leuchten beginnt, bis ihre Konturen nicht mehr erkennbar sind und sie sich schließlich auflöst.

In jedem Fall wird sich zum Schluss der Riss vollständig schließen, bis nichts mehr davon zu sehen ist. Lass die Spielenden diesen besonderen Moment erleben.

Mit den letzten Anstrengungen schließen sich auch die letzten verbleibenden Äste und Verzweigungen des Risses, und als er sich völlig geschlossen hat und verschwindet, heilt die Umgebung im selben Atemzug. Der Himmel über dem Gebirge normalisiert sich wieder, jedes Detail in der Schlucht, das sich verdreht oder fehl am Platz angefühlt hat, nimmt seine natürliche Form ein, und sogar das Atmen selbst fällt irgendwie leichter. Die Bedrohung durch die Yelruske ist überwunden, und vielleicht ist sogar im Inimollstreifen nun alles wieder beim Alten.

Ihr wisst zwar nicht, wer oder was den Riss geöffnet hat, doch ihr wisst, wer ihn geschlossen hat.

Was noch bleibt

Wenn du möchtest, kannst du nun ein paar abschließende Worte sagen. Dass die Umgebung sich von dem Riss erholt. Dass die Gruppe (oder jene, die noch leben) nach Vorondal zurückkehrt, den Vorfall erklärt und sich anschließend auf den Weg nach Hause macht, und all das Erlebte sacken lässt.

Oder aber du kannst nun eine Szene 15 starten und die Gruppe fragen, was sie tun möchte.

Vielleicht wollen sie ihre SF noch über alles sprechen lassen. Vielleicht wollen sie den Weg zurück nach Vorondal ausspielen, mit Leuten im Dorf sprechen, über Gresh, über den Pass. Falls sie die Yelruske getötet haben und davon berichten, werden sie bei Delvo um einen Rufpunkt sinken, dafür bei Mirlene um einen Rufpunkt steigen. Haben sie die Yelruske ohne Kampf beruhigen können, ist Mirlene besonders beeindruckt von ihnen und sie steigen bei ihr um 3 Rufpunkte.

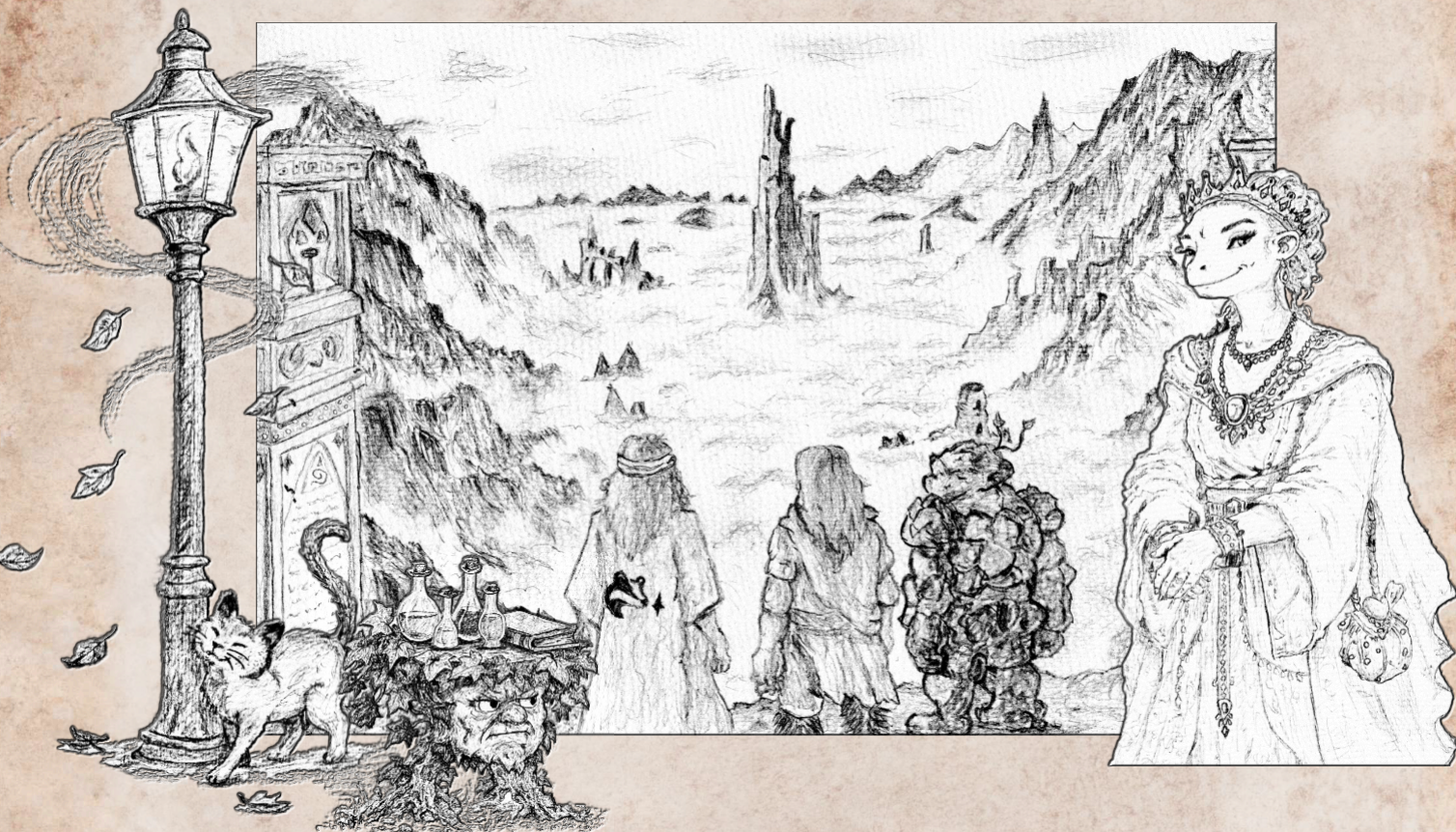
Falls sie Beuk nicht bereits zur Station gefolgt sind, möchten sie das nun vielleicht erledigen. Und vielleicht wollen sie zwischen dem Hagmingel und dem Dorf vermitteln, damit er das Peistkraut nicht mehr für sich alleine hortet, sondern mit dem Dorf teilt. Und Tillo? Vielleicht mag ihn jemand bei sich aufnehmen?

Das und mehr bleibt euch und eurer Vorstellungskraft überlassen. Vielleicht hast du Ideen, wie die Gruppe zusätzliche Abenteuer im Inimollstreifen erleben könnte. Mit den vorliegenden Regeln kannst du eigene Konflikte erstellen, leichte und weniger leichte, die von den SF ganz unterschiedlich gelöst werden müssen.

Was ihr auch macht, Draelvona entwickelt sich weiter, Und das nächste Abenteuer ist möglicherweise gar nicht so weit entfernt ...

AUSBLICK

Wenn euch *Ein Schatten im Festlicht* gefallen hat, und wenn ihr gerne mehr von Draelvona sehen und erleben wollt, das Abenteuer fortsetzen oder ein neues mit anderen Figuren erleben möchtet, dann freut euch auf die geplante Grundbox.



Der Untergang von Tigtulan

- Die Risse sind zurück! Spielt die Kampagne "Der Untergang von Tigtulan", ein neues, größeres Abenteuer, in welchem ihr der Ursache der öfter außer Kontrolle geratenden Yelra auf den Grund zu gehen versucht. Dabei bekommt ihr es mit Leuten zu tun, die ganz eigene Ziele im Sinn haben ...
- Bereist Omberan und zwei weitere Kontinente: Iskorran und Av'Nohr.
- Lernt insgesamt 10 der Weltvölker Draelvonas kennen, und weitere Geschöpfe und ihre Geschichten.
- Zehn vorgefertigte Spielfiguren zur freien Ausgestaltung.
- Erstellt eure eigenen Spielfiguren!
- Umfassendes Regelwerk und weitere Mechanismen für noch intensiveres Spiel.
- Alles über die Fideli, und was nötig ist, damit sie euch auf euren Reisen begleiten.
- Spannende Konflikte und weitere Konfliktarten!

SPIELLEITUNG – SCHNELLÜBERSICHT

SL - Spielleitung | SP - Spielperson | SF - Spielfigur | NSF - Nichtspielfigur

Attribute: KÖR (Körper) - GEI (Geist) - RES (Resonanz)

Impulse

- W6 - Bruchrisiko (BR), leichter/mittlerer Schaden, mehr Vitalität bei Vertiefung
- W12 - mittlerer/schwerer Schaden
- W20 - unklarer Ausgang einer Handlung, Griff (immer mit RES), Angriff

Flüsse

- Enthüllung: z.B. finden / erinnern / sichtbar machen / erkennen
- Verbindung: z.B. spüren / verknüpfen / Vertrauen schaffen
- Veränderung: z.B. formen / bewegen / erschaffen / beeinflussen

Griffe

- SP würfelt 1W20 auf RES für die Gelingchance und 1W6 für das BR

GC - Gelingchance (Wie schwierig ist eine Handlung?)

- Sehr einfach/einfach: 1-6
- Durchschnittlich schwierig: 7-14 (wenn unsicher, einfach 10)
- Schwierig/sehr schwierig: 15-20+

BR - Bruchrisiko (Wie gefährlich ist ein Griff?)

- BR 1: Bruch nur bei 1 | BR 2: Bruch bei 1-2 | BR 3: Bruch bei 1-3 | BR 4: Bruch bei 1-4
- BR 5: Bruch bei 1-5 | BR 6: immer Bruch

Ruf (Sympathie und Vertrauen bei NSF)

- Stufe -2: feindselig
- Stufe -1: misstrauisch
- Stufe 0: neutral
- Stufe 1: wohlgesonnen
- Stufe 2: vertraut
- Stufe 3: sehr vertraut

Konflikte

- Art des Konflikts (sozial oder Yelra?) | Konfliktstärke (KS) | nötige W2o-Impulse

Konfliktszene: Kampf

- Kampfreihenfolge mit W2o festlegen, bei Gleichstand Impulsduell
- bei Angriff wird GC in der Regel ersetzt durch Verteidigung
- mögliche Ziele: beruhigen, vertreiben, besiegen
- Fokus bei SP, die an der Reihe ist | längeres Zögern erlaubt anderer SP Eingreifen
- Kampf endet bei: Flucht, Bewusstlosigkeit, Aufgabe, Einigung, Konfliktlösung, Tod

Zustände

- Erschöpft: -1 auf KÖR-Impuls | Verängstigt: -1 bei GEI-Impuls
- Verletzt: Bewegung eingeschränkt | Überfordert: -1 auf RES-Impuls
- Festgesetzt: Keine Bewegung möglich

Reise

- 30 Kilometer: zu Fuß ca. 1 Tag, mit Kutsche oder Pferd ca. 1 halber Tag
- Längere Ruhepause: 6 Stunden (ganze Nacht)

BeZiHaRi (schnell NSF erstellen)

- **Beschäftigung:** Was tut die NSF im Alltag?
- **Ziel:** Was soll momentan/langfristig erreicht werden?
- **Haltung:** Umgang mit anderen Leuten?
- **Risiko:** Wovor hat die NSF Angst / was könnte sie verlieren?

JUNA (mit Ideen der Spielpersonen umgehen)

- **Ja, und:** Annehmen und erweitern | **Nein, und:** Ablehnen und im Spiel erklären.
- **Ja, aber:** Mit Bedingungen annehmen. | **Nein, aber:** Ablehnen mit Alternative.

Splitter

- 10 Blaue sind 1 Roter.
- Kostet etwas 3 Blaue und man zahlt mit 1 Roten, bekommt man 7 Blaue zurück.
- Kostet etwas 1 Roten, man hat aber nur Blaue, kann man mit 10 Blauen zahlen.
- 480 Rote sind 1 Grauer. Graue zu besitzen, wird oft als Reichtum betrachtet.

Abla

Name

12

Vitalität

7

Verteidigung

IM GEPÄCK

Reisetasche, Reiseproviant,

Trinkschlauch, Decke

Splitter

Blaue 12

Rote 23

Graue

Waffen

Ruf

NOTIZEN

Dra'Razel

Volk

Erste

Vertiefung

+2

KÖR

+1

GEI

+0

RES



Fay

Silenzir

Bindung

Passiv: Immun gg. Beeinflussung

durch Griffe der Verbindung.

Aktiv: 1x p. Ruhepause GC-

Impuls anderer Person auf Griff

-1 oder Griff verliert an Wirkung.

keiner

Fluss

Erster Griff

Kein Griff. Du hast gesehen, was

die Yelra mit anderen macht.

Dinge, die bleiben. Dinge, die

fehlen. Du hast nie gegriffen. Und

nie bereut. Wirst du auch in

Zukunft nicht greifen? Wer weiß.

Alltagsgriffe

I. -

II. -

III. -

Stärkere Griffe

I. -

II. -

III. -

KURZER HINTERGRUND

Abla: Du sprichst wenig über das, was du gesehen hast. Wenn andere über die Yelra reden, hörst du distanziert zu. Manche halten dich für klug, weil du nie greifst, andere für feige. Du nähst in Uvenpihl an der Westküste Kleider gegen Splitter und reist per Kutsche nach Vorondal. Dein Lebensgefährte, der Levran Renni, kann wegen eines Reiseverbots, das er durch ein Missverständnis erhalten hat, nicht aus Av'Nohr zu dir kommen, weshalb der Preis der Verlosung gerade recht käme ...

NOTIZEN

Gero des Dornkreises

14 Vitalität

8 Verteidigung

IM GEPÄCK

Wanderbeutel,

Körnerbrötchen,

Bergmelone, Lupe, Meißel

Splitter

Blaue 19

Rote 18

Graue

Waffen

Ruf

NOTIZEN

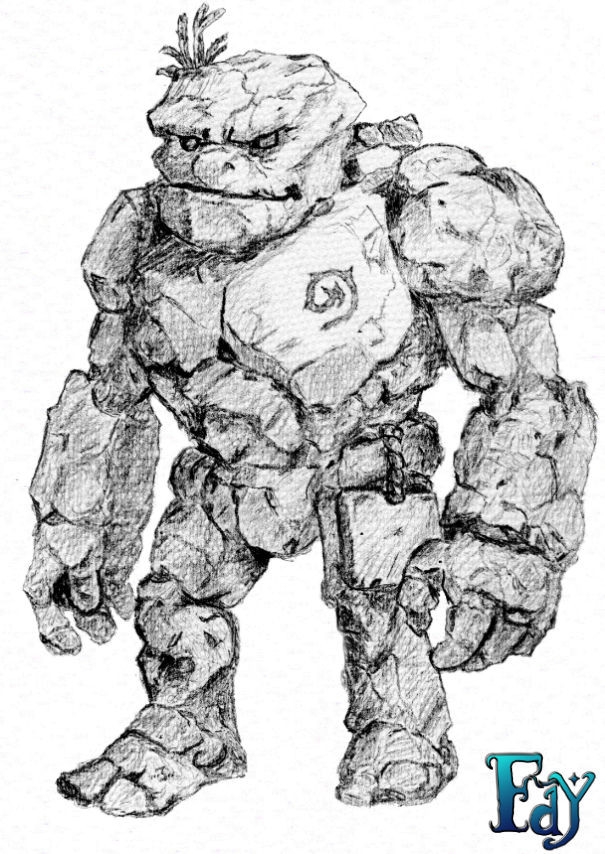
Vissam

Volc Erste

Vertiefung

+1 +0 +2

KÖR GEI RES



Perseptus

Bindung

Passiv: +1 auf Impulse zur Einschätzung yelr. Beeinflussung.

Aktiv: 1x p. Szene dein eigenes Bewusstsein öffnen, wodurch andere deine Präsenz spüren.

Verbindung

Fluss

Erster Griff

Du wolltest die Verbindung spüren.

Für einen Moment warst du nicht nur du, sondern alles. Seit diesem Tag fällt es dir schwer, ganz allein zu sein.

Alltagsgriffe

I. Gefühle spüren (GC 2, BR 1)

II. Ein Tier beruhigen (GC 3, BR 1)

III. Stärkere Griffe

I. Steinschlag lenken (GC 12, BR 3)

II.

III.

KURZER HINTERGRUND

Gero: Du suchst Nähe zu allem, was lebt. Du kannst dich schwer abgrenzen und verlierst dich in Eindrücken, die nicht immer deine sind.

Die Steintafel an deiner Hüfte bleibt leer, bis etwas wert ist, dort eingraviert zu werden. In deiner Siedlung Kantikavum im

Gaporiusgebirge untersuchst du alle möglichen Gesteinsarten. Nach Vorondal bist du zu Fuß gegangen und erhoffst dir von dem Preis der Verlosung eine Handelslizenz, denn du glaubst fest, dass sich für

einige der Gesteine Leute finden lassen, die dafür viele Splitter zahlen würden. Bisher bist du allerdings der einzige, der an den Erfolg dieser Idee glaubt ...

NOTIZEN

Handwritten notes in a stylized script, including a small jar icon at the bottom right.

Oroken
Name

12
Vitalität
9
Verteidigung

IM GEPÄCK
Stoffbeutel, Reiseproviant,
Lederreste, Schnüre, Seil (5m)

Splitter
Blaue 11
Rote 9
Graue
Waffen

Ruf

Handwritten notes in a stylized script, including a small jar icon at the bottom right.

NOTIZEN

Handwritten notes in a stylized script.

Napta Heri
Volk Erste

Vertiefung
+1 KÖR
+2 GEI
+0 RES



Grippit

Bindung

Passiv: Beherrschung eines BR1-Griffs ohne GC (BR weiter nötig)
Aktiv: 1x p. Ruhepause Wirkung eines Griffs erhöhen, dafür +1 BR auf nächsten Griff.

Veränderung
Fluss

Erster Griff

Du hast nicht gezögert. Die Yelra reagierte sofort, stärker, als du es wolltest. Etwas veränderte sich, aber nicht, wie du geplant hattest. Und trotzdem hast du wieder gegriffen.

Alltagsgriffe

I. Feuer entfachen (GC -, BR 1)
II. Metall verformen (GC 7, BR 2)
III. Stärkere Griffe
I. Feuer ausbreiten (GC 10, BR 3)
II.
III.

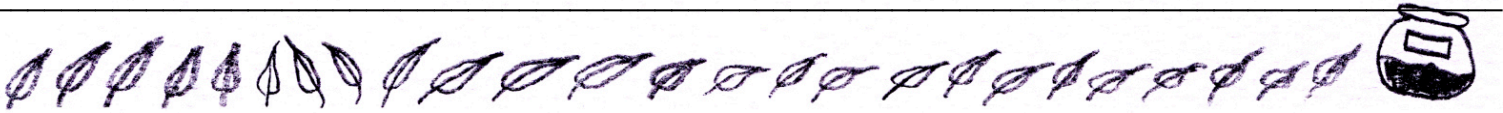
Oroken: Du folgst deinem Gefühl. Sobald sich etwas falsch anfühlt, willst du es am liebsten sofort ändern. Du weißt zwar, dass nicht jeder Griff gut endet, aber gar nichts tun findest du schlimmer.

Den Laden in Halendor, in dem du mit deinem besten Freund Bluto Poll, einem Dra'Razel, Wandertouren durch den Endlosen Wald anbietest, hast du durch einen vorschnellen Griff wegen Reparaturen hoch verschuldet. Mit einer Kutsche fährst du nach Vorondal, weil der Preis der Verlosung die Schuld begleichen könnte ...

III.

Joriv: Spitzname "die Flussklomperin". Früher hast du als Varve in Fenns Rachen Boote gebaut, heute ziehst du deine Tochter und ihren kleinen Bruder alleine in Ushtenvir groß und hilfst dort auf Baustellen. Dein Dickkopf ist nicht ganz so beliebt, aber du kennst den Wert deiner Arbeit. Weil eine alte Bekannte in Fenns Rachen, die Napta Sarafina, sich mit zwielichtigen Leuten eingelassen hat, willst du mit dem Preis der Verlosung einen Schutz für sie erwirken, selbst wenn du dafür wieder diesem Miesepeter Fordrich begegnen musst. Gemeinsam mit Emilia und Laosti fährst du per Kutsche nach Vorondal ...

NOTIZEN



Vel Aranesso

Name

11

Vitalität

6

Verteidigung

IM GEPÄCK

Umhängetasche, Proviant,

kl. Glas mit Zubanteebblättern,

Schreibkohle, Notizheft,

Ersatzkleidung

Splitter

Blaue 21

Rote 28

Graue

Waffen

Ruf

NOTIZEN

Levran

Volk

Erste

Vertiefung

+0

+2

+1

KÖR

GEI

RES



Vokalion

Bindung

Passiv: Wesen mit Yelra-Zugang

reagieren weniger feindlich.

Aktiv: 1x p. Ruhepause kannst du eine Art Antwort von deinem Fluss erbitten.

Enthüllung

Fluss

Erster Griff

Du suchtest nach einer Antwort, und sie kam. Nicht als Gedanke, sondern als Bild, das mehr war als eine eigene Idee. Seitdem fragst du dich manchmal, ob Wissen immer dir gehört.

Alltagsgriffe

I. Absichten erkennen (GC 2, BR 1)

II. Spuren entdecken (GC 4, BR 1)

III. Stärkere Griffe

I. Zweifel wecken (GC 9, BR 1)

II.

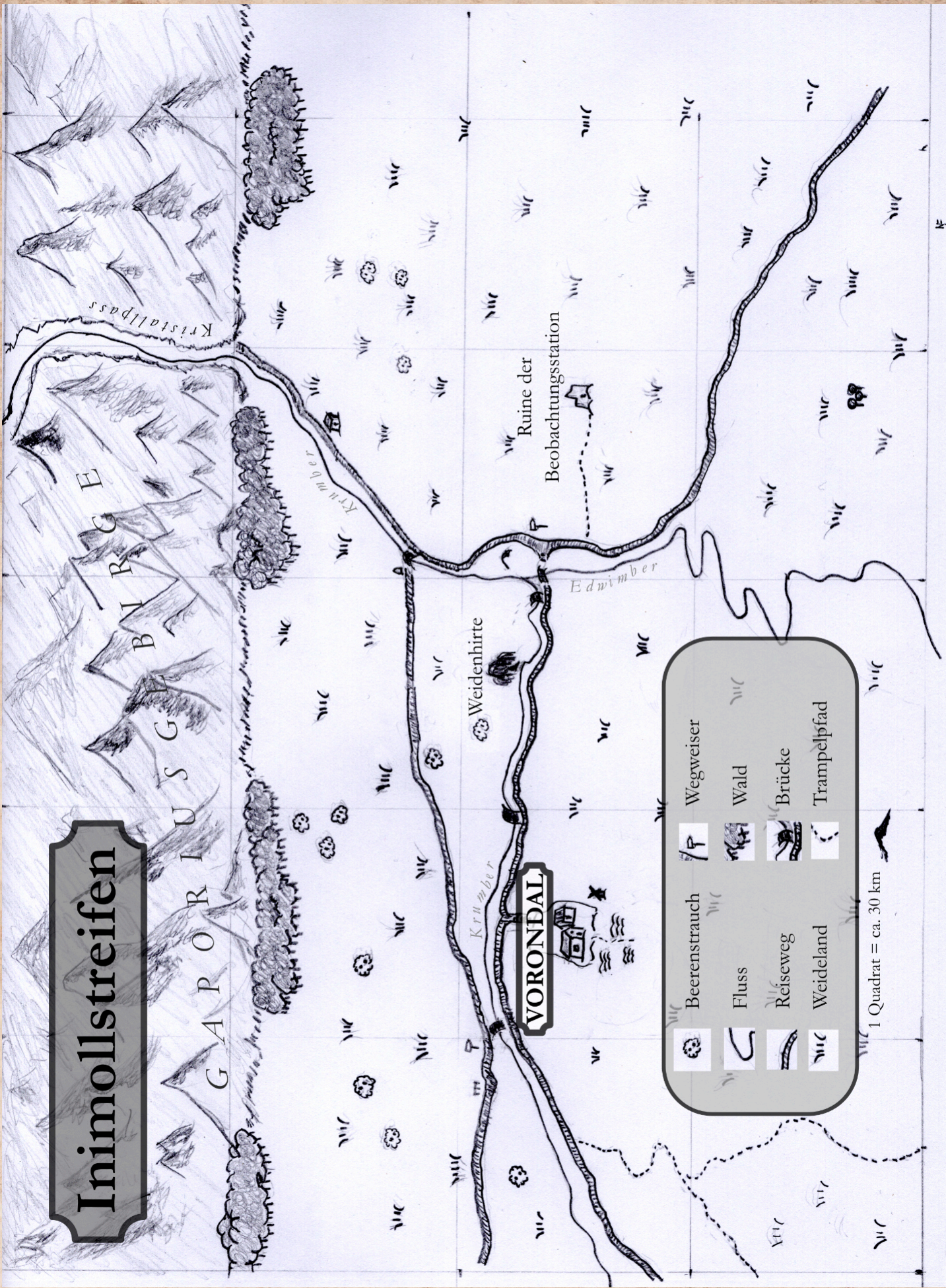
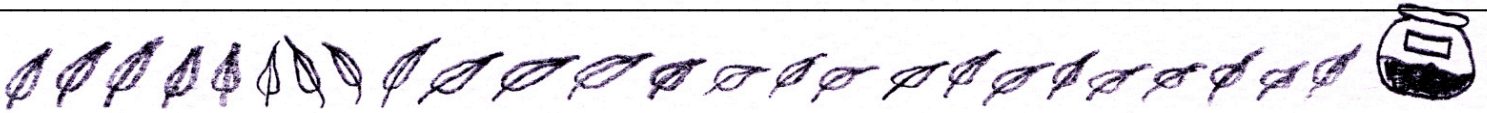
III.

NOTIZEN

KURZER HINTERGRUND

Vel: Du leitest das Archiv in Hallstadt, eine ehrenvolle, doch auch einsame Aufgabe, denn du liebst es gesellig. Bei deiner Arbeit trinkst du mehrere Kannen Zubantee und genießt es, alte Schriften zu lesen. Bei deinen Sichtungen bist du auf die Erzählung über eine verbotene Route im Endlosen Wald gestoßen, die hinter der Halle der Stimmen beginnen soll und möglicherweise zu einer versteckten Bibliothek führen könnte. Um Zugang zu dieser Route zu erhalten hoffst du darauf, die Verlosung zu gewinnen, weshalb du dich mit einer Kutsche auf den Weg nach Vorondal machst ...

NOTIZEN





© 2026 Stimmenmoor