

JENSEITS DER KREISE



DAS ROLLENSPIEL
WELT • REGELWERK • ABENTEUER



IN EWIGEN LANDEN

In ewigen Landen, jeher verhüllt,
Wo Zeit verdreht und Raum vergeht,
Dort erwarten Reisen – so erfüllt,
Wo jeder Schritt das Ziel erwägt.
Durch Wälder, die im Dunkel glüh'n,
Durch Meere, die den Himmel streifen,
Fernab der Pein und täglich Müh'n,
Wird Fernweh hier das Herz ergreifen.

Wo Kreislauf durch Magie entsteht,
Und Gezeiten stille Zeugen sind,
Erschallt der Ruf, der nie vergeht,
Durch Länder, wo die Zeit zerrinnt.
Der Mut'ge vermag den Weg zu geh'n,
Wo Bäche flüstern, sacht und leise,
Und Berge aus Kristallen steh'n,
Fern dem Heim, jenseits der Kreise.

*Ewige Lande, Reich des Lichts,
Wo gold'ner Wein den Sinn entrückt,
In deinen Weiten vergeh'n Gezeiten,
Kein kaltes Herz, hat dich je erblickt.*

*Ewige Lande, Reich der Lieder,
Wo Sternenstaub die Pfade schmückt,
In deinen Weiten vergeh'n Gezeiten,
Kein kaltes Herz, hat dich je erblickt.*

Von Wesen fremd und Städten stolz,
Erzählen Sagen der edlen Zeit,
Doch was versteckt, ist nicht das Gold,
Allein die Wahrheit ist's, die je befreit.
Äonen zieh'n, Zwielflicht wird besteh'n,
Wo Vergessen alle Hoffnung nimmt.
Denn Lieder leis' und Gesänge schön,
Bewahren, wo all die Kreise sind.

Aus dem Liederzyklus „In ewigen Landen“
Zirkel der Barden



LIEBE REISENDE

Dass euch dieses Buch gefunden hat, ist kein Zufall. In euch schlummert die Sehnsucht, Geschichten zu erzählen und Spielende auf sagenhafte Reisen und unentdeckte Pfade zu führen.

Jenseits der Kreise wurde für euch Spielleitende erschaffen – als ein lebendiges Werk, das Fantasie, Freiheit und unendliche Abenteuer verspricht. Daher möchte ich euch herzlich einladen, diese Welt mitzugestalten: Auf www.jenseitsderkreise.de findet ihr den offiziellen Discord-Channel und meine E-Mail-Adresse.

Es würde mich freuen, wenn ihr eure Erfahrungen und Geschichten mit mir teilt und wir ins Gespräch kommen.

Bis dahin wünsche ich euch viel Freude mit diesem Buch!

Matthias Löwenstein

Für die digitale Version von *Jenseits der Kreise* gibt es alle zusätzlichen Spielmaterialien als Download:

- Charakterbögen
- Nichtspielercharakterkarten
- Gegenstandskarten
- Szenenbilder
- Musik

<http://DOWNLOADS.JENSEITSDERKREISE.DE>

(Benutzung nur für den privaten Gebrauch gestattet)

Der offizielle Soundtrack zum Buch!

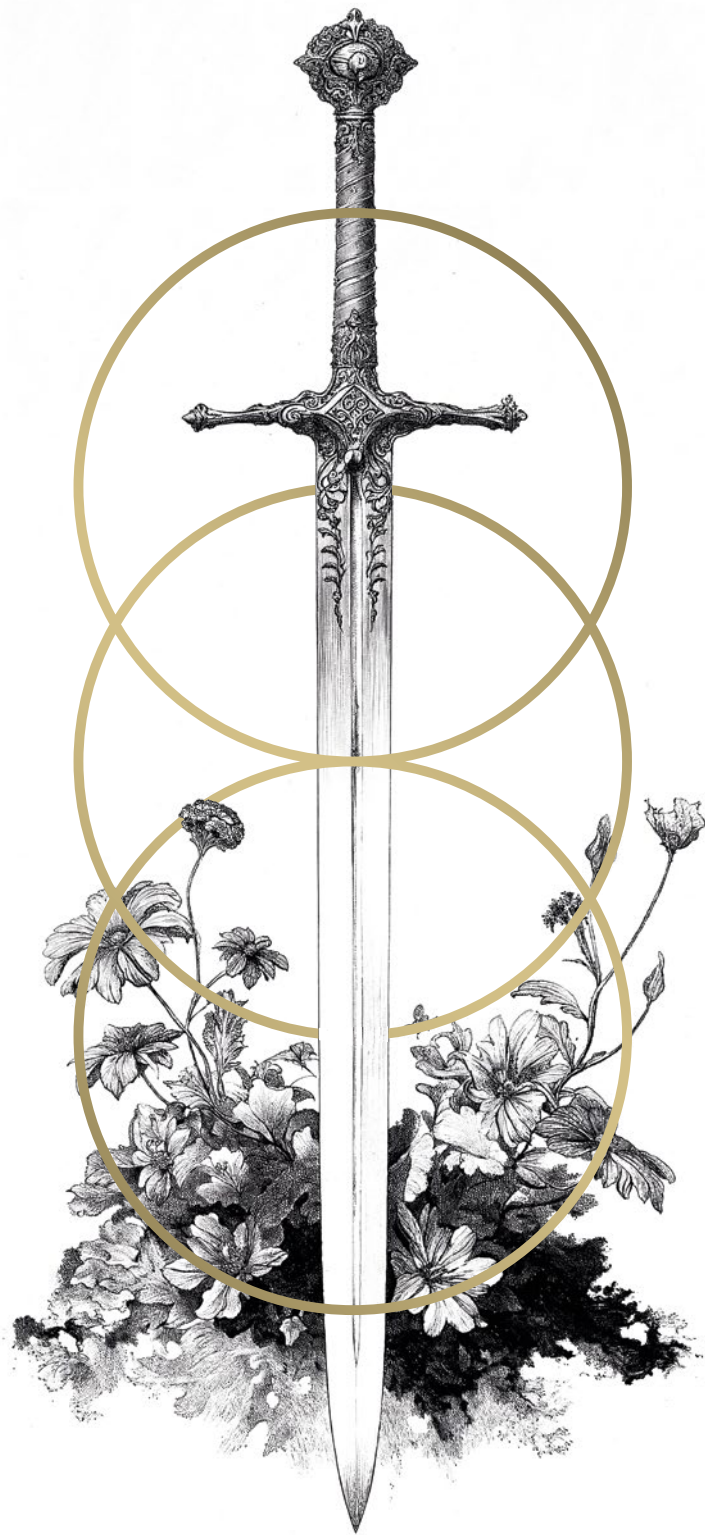
Jetzt streamen:

WWW.BEYONDTHECIRCLES.DE

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	9
2. DIE ANDERSWELT	10
2.1 IN EWIGEN LANDEN	10
2.2 VON ORT ZU ORT	15
2.3 VON TAG UND NACHT	16
2.4 VON STERNEN UND PLANETEN	19
2.5 VON FEENMAGIE UND ZAUBEREI	20
2.6 VON UNSTERBLICHKEIT	23
2.7 VON FEENPAKT UND GEFALLEN	25
2.8 VON NAMEN UND SPRACHE	26
3. VÖLKER DER ANDERSWELT	30
3.1 DAS MINERALVOLK	33
3.2 DAS PFLANZENVOLK	36
3.3 DAS TIERVOLK	39
3.4 DAS FEENVOLK	42
3.4.1 Elfen	44
3.4.2 Zwerge	50
3.4.3 Kobolde	57
3.5 DRACHEN	63
3.6 CHIMÄRE	64
3.7 FAUNA UND FLORA	66
4. DIE NIEDERHÖLLEN	73
5. DAS ZEITALTER DER SAGEN	79
6. DAS GROSSE VERGESSEN	84
7. DIE GEGENWART	87
8. REGELWERK	91
8.1 DAS WELTGEFÜGE	92
8.1.1 Die drei Welten	92
8.1.2 Das Große Vergessen	95
8.1.3 Die schöpferischen Kräfte	96
8.1.4 Feenwesen in der Menschenwelt	98
8.1.5 Menschen in der Anderswelt	99

8.1.6 Reisen zwischen den Welten	101
8.1.7 Magische Gegenstände	102
8.1.8 Feenpakte und Gefallen	106
8.2 WÜRFEL- UND PROBENSYSTEM	111
8.3 CHARAKTERSYSTEM	112
8.3.1 Attribute und Talente	112
8.3.2 Erfahrung und Stufen	116
8.3.3 Vitalität	119
8.3.4 Erinnerung und Verzauberung	119
8.3.5 Sternzeichen	120
8.4 KAMPFSYSTEM	124
8.4.1 Kampfwerte	124
8.4.2 Terrainkarten und Figuren	124
8.4.3 Kampfverlauf	126
8.4.4 Angriff	128
8.4.5 Verteidigung	128
8.4.6 Schaden	131
8.4.7 Kampfbende	131
8.5 WERTETABELLEN	134
8.5.1 Kampfwertetabelle	134
8.5.2 Spezialfertigkeiten	135
8.5.3 Kampf Modifikatoren	135
8.5.4 Magische Modifikatoren	137
8.5.5 Ausrüstung	140
8.6 MAGIE UND ZAUBEREI	147
8.6.1 Grundlagen der Magie	147
8.6.2 Würfelproben	148
8.6.3 Einschränkungen und Konsequenzen	150
8.6.4 Zauberresistenz	150
8.6.5 Elementare Magie	152
8.7 SCHLUSSWORT	159
9. PROLOG	161
10. UND DAS LICHT LÄNGST VERGANGENER TAGE	175
11. APPENDIX	452
12. GLOSSAR	492



Kapitel 1

EINLEITUNG

J*enseits der Kreise* ist ein klassisches Pen-and-Paper-Rollenspiel für eine erfahrene Spielleitung und ein bis vier Spielende. Es entführt in eine Welt, in der sich der Schleier zwischen unserer irdischen Realität und der Anderswelt, dem Reich der Feenvölker, sachte auflöst. Das Spiel bietet ein leicht zugängliches Würfel- und Kampfsystem, das als vertiefende Spielmechanik genutzt werden kann. Die Spielenden seien jedoch ermutigt, ihre Handlungen glaubhaft mündlich zu beschreiben, um ein immersives Spielerlebnis zu schaffen. Die Regeln dienen der Geschichte, nicht umgekehrt.

Eine Besonderheit von *Jenseits der Kreise* ist das Spiel in mehreren Welten: der Menschenwelt, der Anderswelt (auch Feenreich oder *Ewige Lande* genannt) und den Niederhöhlen. Diese drei Sphären sind nicht getrennt, sondern wie Fäden eines einzigen, aus Licht gesponnenen Teppichs miteinander verwoben.

Die Welt von *Jenseits der Kreise* ist eine magische, bevölkert von Elfen, Zwergen, Kobolden, Trollen und vielen weiteren Kreaturen, inspiriert von klassischer Fantasy-Literatur sowie irischer und nordischer Mythologie. Es ist ratsam, den Spielenden nur wenig davon zu Beginn zu offenbaren, damit sie die Welt wie neugierige Kinder erleben können.

Das mitgelieferte Abenteuer in Form der Geschichte *Und das Licht längst vergangener Tage* ist das Kernstück dieses Buches. Sie spielt im

New York der 1920er Jahre, einer Zeit des Umbruchs, in der die alte Welt der Magie und Sagen auf die Moderne trifft. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle gewöhnlicher Menschen, die durch schicksalhafte Wendungen in die Anderswelt gelangen und sich dort in einem Netz aus uralten Geschichten, Gefallen und Gefahren wiederfinden. Die Handlung ist bewusst linear gehalten, um eine starke Dramaturgie und gezielte Überraschungsmomente zu ermöglichen. Diese Struktur soll der Spielleitung helfen, den Spielenden ein atmosphärisches Erlebnis zu bieten, das durch den Einsatz von Bildern, Musik und anderen Medien noch verstärkt werden kann.

Die Verwendung der Nichtspielercharakter-, Orts- und Gegenstandskarten ist nicht verpflichtend, kann aber dabei helfen, dass sich alle Beteiligten ein genaues Bild von der Welt von *Jenseits der Kreise* machen können.

Der Spielleitung wird geraten, das gesamte Buch vor dem ersten Spiel gelesen zu haben, um ein Gefühl für die Tiefe der Geschichte und Spielwelt zu bekommen.

Jenseits der Kreise lädt ein zu einer Reise zwischen den Welten, zu einer Geschichte von Verwandlung und Wundern, von uralter Magie und zeitloser Sehnsucht. Es ist ein Spiel für jene, die bereit sind, einen Schritt über die Schwelle des Gewöhnlichen zu wagen und sich in eine Welt zu begeben, in der die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit verschwimmen.



Kapitel 2

DIE ANDERSWELT



ie Anderswelt ist das Herz von *Jenseits der Kreise* – ein Reich jenseits der gewohnten Realität, das den Spielenden unendliche Möglichkeiten für Geschichten und Abenteuer bietet. In diesem Kapitel tauchen wir ein in das Wesen dieses magischen Reichs, erkunden ihre zeitlosen Länder, verstehen die besonderen Gesetze von Raum und Zeit und lernen die fundamentalen Kräfte kennen, die sie durchdringen.

Die folgenden Abschnitte sind mehr als nur Beschreibungen; sie sind ein Wegweiser für die Spielleitung, um das Feenreich lebendig werden zu lassen. Sie bieten das nötige Verständnis, um die oft paradoxe Natur der Anderswelt zu vermitteln und die Balance zwischen Staunen und Gefahr zu wahren, die dieses Reich so faszinierend macht.

Mit diesem Wissen ausgestattet, kann die Spielleitung die *Ewigen Lande* als einen Ort präsentieren, der ebenso bedrohlich wie verlockend ist, ebenso fremd wie vertraut – ein Reich, das die Spielenden nie vollständig verstehen werden, aber das sie immer wieder aufs Neue überraschen und verzaubern wird.

2.1 IN EWIGEN LANDEN

In den *Ewigen Landen* der Anderswelt, wo das goldene Zwielflicht nie vergeht, kennt das Reich der Feen weder Anfang noch Ende. Wie ein endloser Traum breitet es sich in alle Richtungen aus,

eine Unendlichkeit von Landschaften, die aus- und ineinander übergehen wie die Farben eines Sonnenuntergangs.

*„Die Anderswelt ist keine grelle
Fantasiewelt voller effekthaschender Magie
und spektakulärer Effekte.“*

Sie ist ein Reich feiner Wunder und verborgener Wahrheiten. Eine Welt, die sich zugleich uralt und unmittelbar anfühlt – wie ein Traum der wahr geworden ist. Sie ist eine Spiegelung der irdischen, nur entrückter, zeitloser, durchdrungen von einer subtilen, fast melancholischen Magie, in der Zeit und Raum anderen Regeln folgen.

Im Herzen dieser grenzenlosen Weite thront die *Ewige Stadt, Tir Na Nóg*, deren schimmernde Türme sich wie kristallene Nadeln in den Himmel erheben. Dort, im Zentrum dieser Stadt, wächst der Baumthron des Hochkönigs aller Feenwesen, *Oberon* – ein lebendiges Monument, von dem man sagt, dass dessen Wurzeln tief in das Herz der Anderswelt reichen und dessen Äste die Sterne selbst zu berühren scheinen. Von hier aus regieren König *Oberon* und seine Gemahlin *Titania* als die schöpferischen Kräfte des Weltgefüges. Sie sind die Hüter des Gleichgewichts zwischen den Welten. Die Anderswelt ist ein Reich endloser Weiten und unberührter Natur, der ausgedehnten Wälder und einsamen Berge, der stillen Meere und nebelverhangenen Moore. Ihre Landschaft ist vertraut



und doch fremd – nur davon begrenzt, wie weit die Füße tragen. Dort erheben sich Burgen auf Hügeln und in Tälern und gläserne Paläste auf Inseln im Nebel ragen in den Himmel hinauf. In Nebelwäldern tanzen Bäume mit dem Wind, ihre Wurzeln sich aus der Erde lösend, um neue Wege zu suchen. Lebendige Berge wandern wie träumende Riesen über weite Ebenen, ihre Gipfel mal in Wolken gehüllt, mal funkelnd im Sternlicht. Fern erstrecken sich spiegelnde Seen, deren Wasser die Geheimnisse vergangener Zeitalter bewahren und deren Tiefe niemand ermessen hat.

*„Es gibt unendlich viele Orte,
die nur in Geschichten existieren,
bis ein Wanderer sie zufällig findet.“*

Die Bewohner der Anderswelt sind ebenso grenzenlos in ihrer Vielfalt, wie die *Ewigen Lande* selbst. In stillen Waldlichtungen tanzen Elfen ihre zeitlosen Reigen, ihre Bewegungen so fließend wie Wasser, ihre Musik so rein wie Morgentau. Tief unter den Bergen singen

die Hämmer der Zwerge von Gold und Sternmetall, während sie Klingen schmieden, die im Mondlicht schimmern. In ihren Hallen ruhen Schätze, die kostbarer sind als Gold – Erinnerungen an die erste Dämmerung der Welt. Hier ziehen einsame Ritter auf edlen Rössern durch alte Täler, ihre Rüstungen schimmernd wie Tau im ersten Licht. In tiefen Wäldern leben alte Hexen in Häusern, ihre Fenster erleuchtet von einem Feuer, das niemals erlischt. Zwischen den Wurzeln uralter Eichen hausen weise Trolle, deren Rätsel so alt sind wie die Berge.

Die Magie hier ist kein grelles Schauspiel. Sie ist vielmehr eine fundamentale Wahrheit der Welt selbst – so selbstverständlich wie Regen oder Sonnenschein, und doch ebenso ungreifbar wie der Wind. Sie ist das Licht, das durch Herbstlaub fällt und Schatten wirft, die Geschichten erzählen. Sie ist die Stimme, die Lieder aus vergessenen Zeiten trägt, und das Flüstern der Bäume, die sich noch an die ersten Tage der Welt erinnern. Sie ist der Glanz in den Augen eines weißen Hirsches, der durch den Wald zu Orten führt, die auf keiner Karte verzeichnet sind.

Die Zeit selbst fließt hier anders, wie Wasser durch

ein verworrenes Flusstal. An manchen Orten rast sie wie ein Sturzbach, an anderen steht sie still wie ein vereister See. Es gibt Täler, in denen ein einziger Tag ein Jahrhundert währt, und Berggipfel, auf denen hundert Jahre wie ein Wimpernschlag vergehen.

Doch wie alle Welten ist auch die Anderswelt nicht ohne ihre dunklen Seiten. In fremden Gefilden lauern Kreaturen aus Albträumen, deren Namen besser unausgesprochen bleiben. In tiefen Schatten öffnen sich Risse zu Orten, die kein sterbliches Auge je erblicken sollte. Und in schwarzer Tiefe warten Wesen aus lebendiger Dunkelheit darauf, dass die Schleier zwischen den Welten dünner werden.

All diese Wunder existieren nur, solange das goldene Zwielft währt – jenes Gleichgewicht zwischen Tag und Nacht, zwischen Traum und Wirklichkeit, die *Oberon* und *Titania* in ihrer Einheit bewahren. Wie zwei Sterne, die sich umkreisen, halten sie mit ihrer Präsenz die Reiche im Gleichgewicht. Sollte einer von ihnen schwinden oder ihre Harmonie zerbrechen, würde das Zwielft verblassen und die Schatten würden länger werden, bis sie schließlich alle Welten verschlingen.

Die wahren Wunder dieser Welt offenbaren sich nur jenen, die mit offenem Herzen reisen. Sie warten in den Zwischenräumen der Dämmerung, in den Momenten, die der Wind durch welches Laub flüstert. Sie sind wie das Echo einer halb erinnerten Melodie, wie der Duft von Wildblumen an einem Sommerabend, wie der erste Schnee, der lautlos zwischen kahlen Ästen zu Boden schwebt. Die *Ewigen Lande* sind ein Reich der Verwandlung und des Werdens, wo nichts für immer festgeschrieben steht außer der goldene Glanz des Zwielfts selbst. Sie sind die Heimat aller Träume, die je geträumt wurden, und aller Geschichten, die noch erzählt werden wollen – ein endloser Tanz aus Licht und Schatten, aus Schönheit und Gefahr, aus zeitloser Magie und ewigem Wandel. Dies ist eine Welt, in der jeder Pfad zu einem Wunder führen kann, wenn man nur Augen hat zu sehen und ein Herz zu glauben. Wo alte Magie noch in den





Steinen schläft und in den Wurzeln der Bäume pulsiert. Wo die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit dünn sind wie Morgennebel, und wo die Zeit manchmal innehält, um einer Geschichte zu lauschen, die noch nie erzählt wurde. Die Anderswelt ist keine Bühne für ständige magische Spektakel, sondern ein Ort, an dem das Wunderbare still und beständig neben dem Alltäglichen existiert. Sie ist ein Reich der Poesie und der Wahrheit, der Schönheit und der Gefahr, der zeitlosen Wunder und der ewigen Geheimnisse. Sie ist so nah wie der nächste Herzschlag und so fern wie der letzte Stern am Horizont – wartend auf jene, die noch den Mut haben, zu träumen und die Weisheit, zu glauben.

2.2 VON ORT ZU ORT

In der Anderswelt folgen die Pfade nicht den gewohnten Regeln von Raum und Zeit. Sie sind wie Melodien, die sich nach der Stimmung des Wanderers biegen, wie Gedanken, die manchmal geradeaus fließen und dann wieder in sich selbst kreisen. Ein Reisender mag drei Schritte tun und hundert Meilen zurücklegen, oder einen Tag lang wandern, nur um festzustellen, dass er sich im Kreis bewegt hat.

*„Die Übergänge zwischen den Welten
sind zahlreich wie die Sterne,
doch flüchtig wie die Dämmerung.“*

Sie erscheinen in Steinkreisen, deren Schatten sich zu bestimmten Stunden kreuzen, in uralten Eichen, deren Rinde sich wie eine Tür öffnet, oder in stillen Teichen, deren Spiegelbild eine andere Welt zeigt. Doch kein Sterblicher kann ohne Einladung auf die andere Seite schreiten. Ein Feen-

wesen muss den Weg durch alten Zauber öffnen. Doch auch dann ist die Reise nicht ohne Gefahr, denn die Zeit in der Anderswelt fließt in anderen Bahnen – ein Jahr, ein Tag, ein Tag, ein Jahr. Ein Nachmittag dort kann in der Menschenwelt Jahre bedeuten, während anderswo Jahrzehnte wie Stunden vergehen.

Die sicherste Art zu reisen ist in Begleitung eines Feenwesens. Sie kennen die geheimen Rhythmen ihrer Welt, wissen, wann ein Pfad treu ist und wann er in die Irre führt. Sie spüren die Strömungen der Zeit und können ihre Gefährten vor gefährlichen Gefilden warnen, in denen die Jahre wie welke Blätter davonfliegen.

Wichtiger als jede Karte ist der Wille des Reisenden. Die Anderswelt antwortet auf Absichten mehr als auf Richtungen. Ein klares Ziel im Herzen kann den Weg durch die verschlungensten Pfade verkürzen, während ein zweifelnder Geist gerade Straßen in Labyrinth verwandelt. Manchmal führt der schnellste Weg über Umwege – durch ein Tal singender Steine, vorbei an wandernden Bergen, unter den Wurzeln eines sprechenden Baums hindurch.

Der Rückweg in die Menschenwelt ist oft der tückischste Teil der Reise. Ohne ein schützendes Amulett oder die Gnade eines mächtigen Feenwesens fordert die Anderswelt ihren Preis – in Jahren, in Erinnerungen oder in Träumen, die wie Herbstlaub von der Seele fallen. Manch einer kehrt als Greis zurück, obwohl er nur einen Tanz lang verweilte, während andere ihre Jugend behalten, dafür aber ihr Leben lang von einer unstillbaren Sehnsucht nach dem goldenen Zwielflicht verzehrt werden.

Die klügsten Reisenden sind jene, die verstehen, dass in der Anderswelt der Weg oft wichtiger ist

als das Ziel. Sie wissen, dass manche Umwege Geschenke sind und dass verloren zu gehen manchmal bedeutet, sich selbst zu finden. Sie lernen, dass Zeit und Raum hier wie Musik sind – nicht gemessen, sondern gefühlt, nicht berechnet, sondern getanzt.

Doch auch die erfahrensten Wanderer können sich nie ganz sicher sein, wohin ihre nächsten Schritte sie führen werden. Denn die Pfade der Anderswelt sind wie die Träume der Schlafenden – immer in Bewegung, immer im Wandel, und manchmal führen sie genau dorthin, wo man sein muss, auch wenn es nicht der Ort ist, den man suchte.

2.3 VON TAG UND NACHT

In der Anderswelt tanzen Tag und Nacht einen wilden, unberechenbaren Reigen. Anders als in der Menschenwelt folgen sie keinem verlässlichen Rhythmus, keiner messbaren Ordnung. Sie sind wie die Launen eines träumenden Kindes, das nicht zwischen Wachen und Schlaf unterscheiden kann. In manchen Gebieten dauert die Dämmerung viele Jahre, während anderswo Sonne und Mond einander jagen wie spielende Kätzchen, sodass die Schatten wie aufgeschreckte Vögel über die Landschaft huschen. Es gibt Täler, in denen die Nacht sich wie schwarzer Samt um die Schultern der Wanderer legt und sie erst nach Tagen – oder waren es Minuten? – wieder freigibt. Andere Orte kennen nur das goldene Zwielicht, jenen magischen Moment zwischen Tag und Nacht, der sich endlos ausdehnt wie ein tiefer Atemzug. Reisende mögen unter einem strahlenden Mittag aufbrechen und nach drei Schritten in tiefste Mitternacht treten, oder durch einen Wald wandern, in dem jeder Baum seine eigene Tageszeit hat –

hier glitzert Morgentau auf den Blättern, während nebenan die Abendsonne die Rinde vergoldet.

Kluge Reisende lernen bald, sich nicht auf ihre gewohnten Vorstellungen von Tag und Nacht zu verlassen. Sie richten sich stattdessen nach anderen Zeichen:

Nach dem Gesang bestimmter Vögel, die immer dann erklingt, wenn ein Weg sicher ist; nach dem Glühen bestimmter Pilze, die den Weg zu Rastplätzen weisen; nach dem Tanz der Schatten, die manchmal mehr wissen als das Licht.

Besonders tückisch ist der Wechsel von Tag und Nacht in der Nähe der Risse, die sich in letzter Zeit durch das Reich ziehen. Dort, wo die Schatten der Niederhöhlen durchsickern, kann die Dunkelheit plötzlich und hungrig sein wie ein Raubtier. Das Licht wird dort dünn und zerbrechlich wie alte Seide, und auch das Zwielicht bietet keinen sicheren Hafen mehr.

Nur in *Tir Na Nóg*, der *Ewigen Stadt* im Herzen des Reiches, folgen Tag und Nacht dem irdischen Tanz, den *Oberon* und *Titania* in ihrer Einheit vorgeben. Dort fließen die Stunden im Rhythmus ihrer vereinten Kraft, ein endloser Strom aus Licht und Schatten, der das Reich im Gleichgewicht hält. Doch seit *Titania* erkrankt ist und *Oberon* sich im Krieg verliert, wird auch dieser Tanz manchmal unsicher, als hätten die Tänzer für einen Moment den Takt verloren.

Und so bleibt den Reisenden nur, sich dem Fluss von Licht und Dunkelheit anzuvertrauen, wie man sich einem Traum anvertraut. Denn in den *Ewigen Landen* ist Zeit nicht etwas, das vergeht, sondern etwas, das geschieht – ein endloser Moment zwischen Tag und Nacht, zwischen Werden und Vergehen, zwischen dem ersten Lidschlag des Morgens und dem letzten Seufzer des Abends.





2.4 VON STERNEN UND PLANETEN

In der Anderswelt scheinen die Sterne zum Greifen nah, als hätte jemand den Nachthimmel wie einen samtenen Vorhang herabgelassen. Ihre Lichter brennen so hell und klar, dass sie selbst im hellsten Tageslicht noch funkeln – goldene und silberne Nadeln, die das Gewebe der Realität durchstechen. Es ist, als würde man den Himmel nicht durch die dicke Lufthülle der Erde betrachten, sondern durch kristallklares Wasser, das die Sterne näher heran spült und größer erscheinen lässt.

Die Planeten wandern hier wie leuchtende Götter über das Firmament. Mars glüht wie ein Tropfen geschmolzenen Eisens, seine rote Aura färbt die Luft und lässt das Feuer in den Herzen der Krieger heißer brennen. Venus schwebt wie eine Perle aus purem Licht, ihr Schein macht die Lieder der Elfen süßer und ihre Tänze anmutiger. Saturn zieht seine Ringe wie eine Krone aus goldenem Staub hinter sich her, während Jupiter in majestätischer Pracht die Magie der Feen stärkt.

Diese Nähe der Himmelskörper durchdringt das gesamte Reich mit ihrer Kraft. Wenn Merkur im Zenit steht, werden die Gedanken schneller und die Worte gewitzter. Der Mond, hier so nah, dass man die Krater wie Gesichtszüge erkennen kann, zieht nicht nur an den Wassern, sondern auch an den Träumen

und Erinnerungen. Seine Phasen beeinflussen die Stärke der Zauber, das Wachstum der magischen Kräuter und die Klarheit der Prophezeiungen.

Obwohl die Anderswelt den gleichen Sternenhimmel mit der Menschenwelt teilt, erscheinen die Konstellationen hier anders – näher, größer, lebendiger. Die Sternbilder sind nicht nur Muster aus Licht, sondern scheinen sich zu bewegen wie die Schatten lebender Wesen.

Die astrologischen Kräfte, die in der Menschenwelt nur als schwache Echos zu spüren sind, manifestieren sich hier mit ursprünglicher Macht. Wenn bestimmte Planeten in Konjunktion stehen, können Feenwesen spontan neue Kräfte entwickeln oder uralte Zauber ihre Wirkung verändern. Die Gezeiten der Magie folgen den Bewegungen der Himmelskörper, steigen und fallen wie eine kosmische Flut.

Besonders in der Nähe der *Ewigen Stadt Tir Na Nóg*, wo der Himmel wie eine umgestülpte Schale aus geschliffenem Saphir erscheint, ist diese Verbindung zu den Sternen am stärksten. Die Türme des Palasts sind so gebaut, dass sie die Bewegungen der Planeten einfangen und ihre Kraft wie Prismen bündeln. In den Observatorien der elfischen Sterndeuter kreisen komplizierte Astrolabien, die die Position der Himmelskörper beider Welten anzeigen.

Doch seit *Titantias* Erkrankung und der Schwächung des Zwilichts scheinen auch die Sterne manchmal zu flackern, als würden sie im Wind einer unsichtbaren Dunkelheit zittern. In manchen Nächten bilden sich neue, unbekannte Konstellationen, während vertraute Sterne plötzlich verschwinden, als hätte jemand sie wie Kerzen ausgeblasen. Diese Veränderungen am Himmel sind wie Risse im Gewebe der Realität – Zeichen dafür,

dass das Gleichgewicht zwischen den Welten ins Wanken gerät.

Der gemeinsame Sternenhimmel bleibt dennoch eine der wenigen Konstanten zwischen den Welten, eine Brücke aus Licht, die Menschen und Feenwesen verbindet. Wenn ein Wanderer sich in den *Ewigen Landen* verirrt hat, kann er sich noch immer am Polarstern orientieren, auch wenn dieser hier wie ein kleiner Mond leuchtet. Und manchmal, in besonders klaren Nächten, können aufmerksame Beobachter in der Menschenwelt für einen flüchtigen Moment die Sterne so sehen, wie sie in der Anderswelt erscheinen – näher, heller und voller Magie.

2.5 VON FEENMAGIE UND ZAUBEREI

Im Herzen aller Magie, sei es die uralte Kunst der Feenwesen oder die mühsam erlernte Zauberei der Menschen, pulsiert das Licht der Schöpfung selbst. Es ist jenes ursprüngliche Licht, das die Welten durchdringt und formt, das in den Elementen tanzt und in den Sternen brennt. Die Feenvölker trinken es wie Morgentau, ihr Wesen ist davon durchdrungen wie ein Kristall vom Sonnenlicht. Für sie ist Magie kein erlerntes Handwerk, sondern Teil ihres Seins, so natürlich wie das Atmen.

„In den Ewigen Landen, wo das Licht greifbar scheint und die Elemente in ihrer reinsten Form existieren, entfaltet sich die Macht der Feenmagie in ihrer vollen Pracht.“

Hier können die Elfen Bäume zum Tanzen bringen und aus Mondlicht Kleider weben. Die Zwerge schmieden in ihren tiefen Hallen Klingen, die Geschichten erzählen können, während Kobolde

aus einem Handvoll Sternenstaub Wunder erschaffen. Das Licht ist ihr Werkzeug, die Elemente ihr Material, und ihre Gedanken allein reichen aus, um beides zu verweben.

Auch in der Menschenwelt bewahren die Feenwesen einen Teil dieser Kraft, wenn auch gedämpft durch den Schleier zwischen den Welten. Die Ältesten unter ihnen, deren Wurzeln tief in die Zeit zurückreichen, können noch immer mächtige Zauber wirken. Doch je jünger ein Feenwesen ist, desto schwerer fällt es, Magie in der Welt der Menschen zu entfalten – als würde das Licht durch dickes Glas scheinen, das seine Kraft bricht und streut.

Die Menschen dagegen müssen sich ihre Zauberei mühsam erarbeiten wie eine fremde Sprache. In ihrer eigenen Welt sind ihre Zauber oft nicht

mehr als ein schwaches Echo der Feenmagie, erkaufte durch komplizierte Rituale und langwierige Vorbereitungen. Wie Kinder, die versuchen, Sonnenstrahlen einzufangen, ringen sie um jeden Funken magischer Kraft. Nur wenige unter ihnen entwickeln die Gabe, das schöpferische Licht zu berühren und zu formen.

Doch in der Anderswelt, wo das Licht näher ist und die Elemente williger sind, sich formen zu lassen, können auch Menschen das Zaubern lernen. Es ist eine andere Art der Magie als die der Feen – tastender, unsicherer, mehr ein Bitten als ein Dirigieren. Wie ein Spiegel das Sonnenlicht reflektiert, so spiegeln ihre Zauber die Macht der Feenmagie wider. Doch dieser Spiegel ist oft getrübt und unvollkommen, und jeder Zauber fordert seinen Preis.





Die Zauberei der Menschen nährt sich von Erinnerungen, von Träumen, manchmal sogar von Jahren des Lebens selbst. Sie ist wie ein hungriges Kind, das ständig gefüttert werden will. Wer zu oft oder zu tief aus diesem Brunnen schöpft, riskiert, sich selbst zu verlieren. Manch einer vergisst sein früheres Leben, andere altern plötzlich um Jahrzehnte, und einige verschwinden ganz, als hätte das Licht sie verschlungen.

Dennoch gibt es jene, die diesen Preis bereitwillig zahlen für den einen Moment, einen Hauch der Feenmagie zu kosten. Sie studieren die Bewegungen der Planeten, lernen die Sprache der Elemente und üben sich in der Kunst, das Licht mit ihrem Willen zu formen. Ihre Zauber mögen schwächer sein als die der Feen, doch sie sind nicht weniger wundersam – denn sie zeugen von dem unstillbaren Willen der Menschen, über ihre eigenen Grenzen hinauszuwachsen.

Die weisesten unter den Zauberkundigen, ob Fee oder Mensch, wissen jedoch, dass alle Magie letztlich aus der gleichen Quelle stammt. Sie ist das Echo jenes ersten Lichts, das die Welten erschuf, ein Band, das alle Wesen verbindet. In diesem Licht ist alles gleich und eins, alles Teil desselben großen Zaubers, der das Gewebe der Realität stets erschafft und erhält.

2.6 VON UNSTERBLICHKEIT

Die Unsterblichkeit der Feenvölker ist nicht jene simple Ewigkeit, von der die Menschen träumen, sondern eine tiefere, komplexere Form des Seins. Sie altern nicht wie Sterbliche, werden weder von Krankheit noch von der Last der Jahre gebeugt. Die Zeit fließt an ihnen vorbei wie Wasser an einem Felsen, hinterlässt Spuren in ihrer Weisheit, aber nicht in ihrem Wesen.

Doch auch die Unsterblichen können sterben. Nicht durch das sanfte Verlöschen des Alters, sondern durch Gewalt, durch die scharfe Klinge eines Schwertes oder den brennenden Hauch eines Drachen. Wenn ein Feenwesen fällt, ist es ein Ereignis von kosmischer Tragweite – als würde ein Faden aus dem großen Gewebe der Anderswelt gerissen, ein Ton aus der ewigen Melodie verstummen.

*„Alte Lieder erzählen, dass jedes
gefallene Feenwesen als neuer Stern
am Firmament erscheint.“*

Dort, wo das goldene Zwielficht in die ewige Nacht übergeht, funkeln sie als strahlende Erinnerungen an jene, die einst durch die *Ewigen Lande* wandelten. Die Elfen sagen, dass man in besonders klaren Nächten die Geschichten ihrer gefallenen Geschwister in den Sternkonstellationen lesen kann, während die Zwerge behaupten, das Funkeln der Sterne sei das Echo uralter Schmiedefunken.

Diese Form der Unsterblichkeit macht die Feenvölker nicht leichtsinnig – im Gegenteil. Das Wissen, dass jeder Moment Teil einer endlosen Existenz ist, verleiht ihren Handlungen eine Tiefe und Bedeutung, die Sterbliche kaum erfassen können. Ein Versprechen, gegeben von einem unsterblichen Wesen, hallt durch die Ewigkeit. Ein Lied, gesungen von unsterblichen Lippen, wird Teil des zeitlosen Gesangs der Anderswelt.

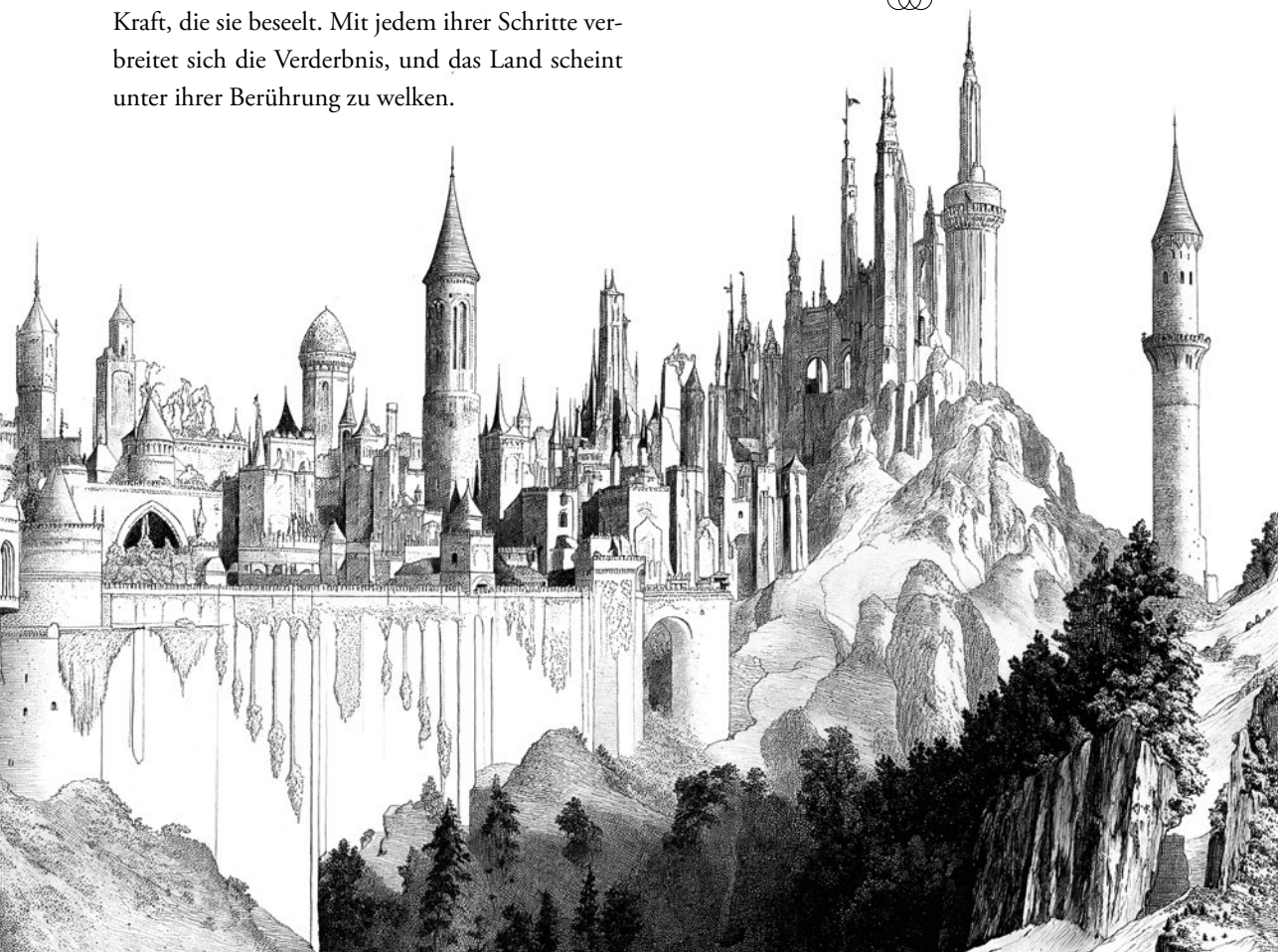
So tragen die Feenvölker die Paradoxie ihrer Existenz: ewig zu sein und doch verletzlich, unsterblich und dennoch nicht vergänglich. Es ist diese Spannung, die ihrer Kultur ihre einzigartige Tiefe verleiht, die sie sowohl weise als auch wild macht, sowohl beständig als auch im ewigen Wandel.

Doch die Unsterblichkeit der Feenwesen birgt eine düstere Kehrseite. Wenn das goldene Zwielficht schwindet und das Gleichgewicht zwischen den Welten ins Wanken gerät, können die Schatten der Niederhöhlen selbst jene erreichen, die bereits gefallen sind. In solch finsternen Zeiten, wenn der Schleier dünn wird, der die Welten trennt, bemächtigen sich die Dämonen der Gebeine verstorbener Feenwesen. Mit unheiligem Leben erfüllt, erheben sich dann die Überreste einst majestätischer Geschöpfe aus ihren Ruhestätten.

Diese untoten Wesen wandeln willenlos durch die Lande, doch getrieben von einer Boshaftigkeit, die nicht ihre eigene ist. Einst strahlten ihre Körper im goldenen Zwielficht; nun tragen ihre bleichen Knochen nur noch den matten Glanz vergangener Herrlichkeit. In ihren leeren Augenhöhlen flackert ein rötliches Feuer – ein Abglanz der dämonischen Kraft, die sie beseelt. Mit jedem ihrer Schritte verbreitet sich die Verderbnis, und das Land scheint unter ihrer Berührung zu welken.

Diese wandelnden Untoten sind vielleicht die tragischsten Geschöpfe der Anderswelt – gefangen zwischen Leben und Tod, zwischen Sein und Nichtsein. Ihr unnatürliches Dasein spottet der natürlichen Ordnung und beleidigt die Erinnerung an das, was sie einst waren. Nur durch die Klinge edler Helden, Ritter und Reisender können diese verlorenen Seelen wahre Erlösung finden.

*„Wenn ihre Knochen endlich
zerschmettert im Staub liegen,
löst sich der dämonische Bann,
und was von ihrer Essenz verbleibt,
kann seinen Platz am Firmament
einnehmen – nicht länger ein
Werkzeug der Finsternis, sondern
wieder ein Licht unter den Sternen.“*



2.7 VON FEENPAKT UND GEFALLEN

In den *Ewigen Landen*, wo Worte mehr sind als bloße Laute und Versprechen dichter als Blut, gibt es eine uralte Kunst des Austauschs – die Kunst des Feenpakts und der Gefallen. Diese sind keine flüchtigen Abmachungen wie in der Menschenwelt, sondern magische Bindungen, die tiefer reichen als jeder Vertrag, älter als jedes Gesetz und unauslöschlicher als die Zeit.

Ein Gefallen ist mehr als eine Bitte oder ein Handel. Es ist ein lebendiges Versprechen, gewoben aus den unsichtbaren Fäden, die die Welten durchziehen. Wenn ein Feenwesen einen Gefallen gewährt, bindet es einen Teil seiner Essenz an diese Vereinbarung. Es ist, als würde es einen Tropfen seines eigenen Lichts in die Worte gießen, sie zu etwas Heiligem und Unantastbarem machend. Die Regeln sind alt wie die Schöpfung:

Ein gegebenes Wort wiegt schwerer als Gold, präziser als ein Schwertschlag und bindender als Blutsschwüre. Wer einen Gefallen ausspricht, muss jedes Wort auf die Waagschale legen. Denn Feenwesen sind Meister der Sprache, und sie nehmen Worte stets beim ersten Buchstaben. Eine unvorsichtig formulierte Bitte kann Türen öffnen, die besser geschlossen geblieben wären, oder Pfade ebnen, die in ungeahnte Abgründe führen. Manche Gefallen sind leicht wie Herbstblätter, andere schwer wie alte Berge. Ein einfacher Gefallen mag bedeuten, einen Becher Wasser zu reichen oder einen Weg zu weisen. Ein großer Gefallen kann eine Lebensaufgabe bedeuten oder den Tausch von Artefakten, die Welten verändern können. Und dann gibt es Lebensgefallen – jene seltenen, folgeschweren Pakte, die Generationen überspannen und Schicksale verflechten. Doch es gibt auch seltene, magisch geprägte Mün-



zen, die den Wert eines ungebundenen Gefallens in sich tragen. Kluge Reisende lernen schnell: Im Reich zwischen den Welten ist Vertrauen eine Währung, und ein Versprechen kann mächtiger sein als jede Waffe.

Doch Vorsicht ist geboten. Denn nicht erfüllte Gefallen hinterlassen Narben in der Seele, die tiefer schneiden als jedes Schwert. Sie können Erinnerungen auslöschen, Wege versperren und Verbindungen zwischen den Welten schwächen. Ein gebrochenes Versprechen ist wie ein Riss im Gewebe der Realität – und wer weiß, welche Schatten durch solche Risse kriechen könnten.

So ist der Tanz der Gefallen ein uraltes Ritual, eine Kunst des Austauschs, die älter ist als Worte und tiefer als die Welten selbst. Wer sie zu nutzen weiß, öffnet Türen. Wer sie missachtet, riskiert, für immer verloren zu gehen in den Schatten zwischen den Welten.

2.8 VON NAMEN UND SPRACHE

Die Namen der Feenwesen sind wie Melodien, die auf der Zunge tanzen – jede Silbe ein Ton in einem uralten Lied. Wenn in diesen Namen zwei Vokale aufeinandertreffen und einer von ihnen einen Akzent trägt, so werden sie nicht verbunden, sondern einzeln ausgesprochen, wie Tropfen, die nacheinander von einem Blatt fallen.

So wird *Ganduil* zu Gan-du-il, jede Silbe klar und deutlich wie ein Glockenschlag. *Tamriél* erklingt als Tam-ri-el, nicht als eine verschliffene Einheit. Ähnlich verhält es sich mit Namen wie *Cailinor* (Ca-i-li-nor), *Sairah* (Sa-i-rah) oder *Sindiulata* (Sin-di-u-la-i-a). Und ein einzelnes *í* wird lang wie ‚ie‘ gesprochen, so zum Beispiel in *Angaldir* (An-gal-dier).

Diese Art des Sprechens verleiht den Namen ihre besondere Würde und erinnert an die Zeit, als die Sprache der Feen noch Musik war.

„Ein aufmerksames Ohr kann in der richtigen Aussprache noch immer den Widerhall jener ersten Lieder hören, die gesungen wurden, als die Welten noch jung waren.“

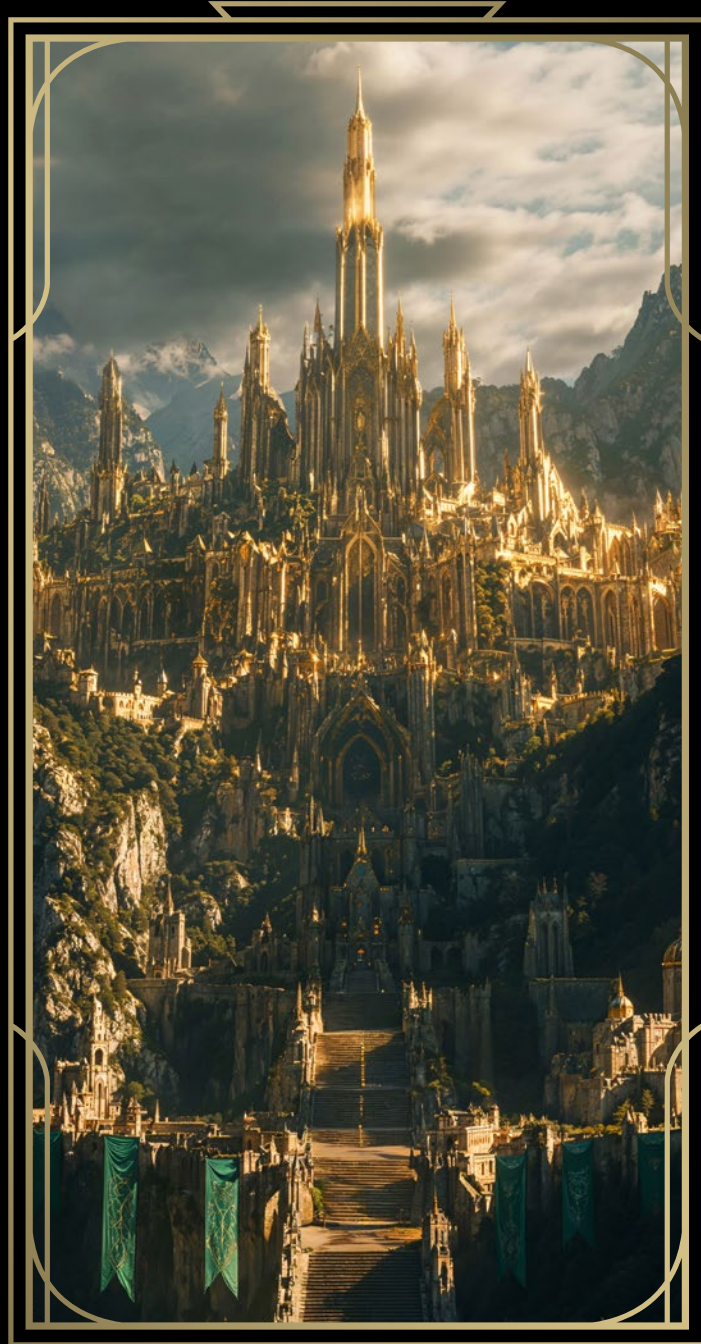
Die Feenwesen selbst verfügen über die außergewöhnliche Gabe, jede Sprache der Menschen zu sprechen – vom ältesten vergessenen Dialekt bis zur jüngsten Mundart. Diese Fähigkeit ist keine erlernte, sondern eine ihnen innewohnende Magie. Für sie sind Sprachen wie verschiedene Melodien eines einzigen, großen Liedes; sie erfassen nicht nur die Worte, sondern auch die unausgesprochenen Nuancen, die Rhythmen und die verborgenen Bedeutungen.

Unter sich jedoch sprechen die Feenvölker in ihren eigenen, uralten Zungen. Die Elfensprache

fließt wie Wasser über glatte Steine, voller weicher Konsonanten und langgedehnter Vokale, die in der Luft zu schweben scheinen. Zwergische Dialekte klingen wie das Echo in tiefen Berghöhlen, reich an harten Konsonanten und kurzen, kräftigen Silben, die wie Hammerschläge auf Amboss fallen. Die Sprache der Kobolde wiederum ist verspielt und schnell, mit unerwarteten Pausen und plötzlichen Tonhöhenwechseln, als würde sie dem Tanz ihrer Gedanken folgen.

Diese ursprünglichen Feensprachen tragen Magie in sich – sie können Gefühle wecken, die kein menschliches Wort je beschreiben könnte, oder Konzepte ausdrücken, für die in menschlichen Sprachen schlicht keine Begriffe existieren. Ein einziges Wort in der Sprache der Elfen kann eine ganze Geschichte erzählen, während ein zwergischer Ausruf die Essenz eines Berges in sich tragen mag.





EWIGE STADT

Das Zwielft lässt die Schleier weichen,
Der Weg die Ew'ge Stadt zu erreichen.
Tausend Türme ragen in das sanfte Licht,
Ein Ort, der Jugend und Ewigkeit verspricht.
Der Wind trägt Lieder durch die Wälder weit,
Singt von Ruhm und längst vergang'ner Zeit.
Die Fahnen flattern stolz am Himmelszelt,
Ihr König thront im Herzen dieser Welt.

*Oh Ewige Stadt, von Licht gewebt,
Dort wo das schöne Volke lebt.
Ein Ort umhüllt von alten Sagen,
Erbaut in längst vergang'nen Tagen.*

Im Palast dort steht der Königsbaum,
Ein goldner Thron fern Zeit und Raum.
Das Herz der Anderswelt, es schlägt hier,
Ein Ort der ruft, nach dir und mir.
Alle Völker wandeln frei durch diese Stadt,
An ihrer Vielfalt wird das Aug' nie satt.
Doch nur wer eingeladen, kann bestehen,
Und die Ewigkeit mit eig'nen Augen sehen.

Aus dem Liederzyklus „Zauberlieder“
Zirkel der Barden



Kapitel 3

DIE VÖLKER DER ANDERSWELT



Die Völker des Feenreichs entziehen sich den starren Grenzen menschlicher Vorstellungskraft, doch der Einfachheit halber – und nur, um eine Ahnung von Ordnung in die schillernde Vielfalt zu bringen – lassen sie sich in vier Völkergruppen einordnen: dem Mineralvolk, dem Pflanzenvolk, dem Tiervolk und dem Feenvolk.

Dieses Kapitel beleuchtet die unterschiedlichen Bewohner der Anderswelt, ihre Ursprünge, Eigenheiten und Beziehungen zueinander. Es bietet der Spielleitung die Grundlage, um die verschiedenen Wesen authentisch darzustellen und ihre jeweiligen Kulturen und Motivationen nachvollziehbar zu machen. Dabei soll jedoch genug Spielraum für eigene Ideen und Fantasie bleiben. Von den uralten Trollen des Mineralvolks bis zu den unsterblichen Elfen des Feenvolks – jedes dieser Völker trägt einen Teil der Seele der Anderswelt in sich, uralte Facetten eines zeitlosen Mosaiks.

„Denn erst im Zusammenspiel ihrer unterschiedlichen Naturen offenbart sich die wahre Tiefe und der Reichtum des Feenreichs.“





3.1 DAS MINERALVOLK

Die ältesten Wesen der Anderswelt, die neben den Drachen bekannt sind, gehören dem Mineralvolk an. Sie sind die Zeugen der tiefen Zeit, Geschöpfe von unermesslicher Größe, Beständigkeit und Rätselhaftigkeit: Titanen, Giganten, Riesen und Trolle. Ihre Anwesenheit ist keine flüchtige, sondern eine des Verweilens, des Ausharrens – so sehr, dass manche unter ihnen der Bewegung längst entsagt zu haben scheinen. Für sterbliche Augen sind sie kaum zu unterscheiden von den Bergen, die den Horizont krönen, oder den gewaltigen Felswänden, die Schluchten säumen. Manche von ihnen, so sagt man, seien so alt, dass sie sich niedergelegt und im Lauf der Jahrtausende selbst zu Gebirgszügen geworden sind.

Die Titanen und Giganten, von denen nur noch die ältesten Lieder künden, sind Legenden aus lebendigen Elementen: Lava, die in ihrer Hitze pulsiert, Stein, der unter seiner eigenen Schwere ächzt, oder Metall, das in der Dämmerung der Anderswelt golden schimmert. Doch wer könnte mit Gewissheit sagen, wie ihre wahre Gestalt aussieht? Seit Ewigkeiten scheinen sie aus den sichtbaren Gefilden verschwunden zu sein, zurückgezogen in die fernsten Winkel der *Ewigen Lande*, wo nur noch die Fantasie es wagt, ihnen nachzuspüren.

Die Riesen, wandelnde Monumente aus Fels und Gestein, ziehen bis heute durch die Anderswelt, langsam und bedächtig, wie ein Strom aus unvergänglicher Kraft. Einst erfüllten ihre Stimmen das Land mit donnerndem Klang, eine Sprache tief wie der Kern der Welt. Doch diese Stimmen sind längst verklungen, und das Schweigen, das sie hinterließen, wirkt wie eine Ehrfurcht gebietende Mahnung.



Und dann sind da die Trolle – sie zählen zu den kleinsten unter den Geschöpfen des Mineralvolks, doch sind sie nicht minder faszinierend. In tiefen Höhlen, dunklen Wäldern oder unter uralten Brücken hausen sie, verborgen vor den Augen derer, die zu hastig reisen. Ihre Liebe gilt den Rätseln und Geschichten, denn in diesen liegt eine uralte Magie. Ein Wanderer, der ihre Fragen mit Geschick und Weisheit zu beantworten vermag, wird sicher seines Weges ziehen dürfen, vielleicht sogar mit einem Hauch von Schutz oder einem Rätsel, das ihm ein Leben lang bleibt.

So bleibt das Mineralvolk, ob in Gestalt von Titanen, Riesen oder Trollen, ein lebendiges Echo der Urkräfte. Es ist still und doch von einer Präsenz durchdrungen, die an die Fundamente der Welt rührt – ein Denkmal für die Sterblichen, die das Vergängliche mit dem Ewigen vergleichen wollen.



3.2 DAS PFLANZENVOLK

Jene, die noch im Einklang mit der Urnatur leben, gehören dem Pflanzenvolk an – Lebewesen, die den Atem der Erde und die Geheimnisse des Zwilichts in sich tragen. Dryaden, Wassergeister, Djinns, Sylphen, Undinen, Wald- und Pilzschrate und Nixen zählen zu ihren Reihen, und alle wirken, wie nicht geboren, sondern aus der Wiege der Natur gewoben. Ihre Gestalten spiegeln die ungezähmte Schönheit ihrer Ursprünge: das leise Flüstern des Windes in den Wipfeln der Bäume, das Glitzern eines sonnenbeschienenen Bachs oder das geheimnisvolle Knistern des Unterholzes in der Nacht.

Es heißt, dass diese Wesen weder Zeit noch Raum auf die Weise wahrnehmen, wie Sterbliche es tun. Die meisten unter ihnen verweilen in einem Zustand von Zeitlosigkeit, ihre Gedanken und

ihr Bewusstsein verwoben mit den Kräften, die Wälder sprießen, Flüsse fließen und Pilze wachsen lassen.

„In ihnen liegt ein Gleichgewicht, das so alt ist wie die Welt – eine Harmonie, die von den Jahreszeiten und der Erneuerung der Natur erzählt.“

Nur wenige von ihnen entwickeln eine eigene Sprache oder Persönlichkeit, und das auch nur, wenn sie lange in der Nähe von Feenwesen verweilen. Doch auch dann bleibt ihre Individualität ein zartes, flüchtiges Licht, das jederzeit wieder im großen Geist der Natur aufgehen kann.

Obwohl das Pflanzenvolk selten in die Geschehnisse der Anderswelt eingreift, sollte man ihre Präsenz niemals unterschätzen. Sie verteidigen ihre Territorien mit einer Wildheit, die so erbarmungslos ist wie ein tobender Sturm oder das lautlose Umschlingen von Wurzeln, die einen Fels zu Fall bringen können. Ihre Kräfte sind alt und tief wie die Natur, und ihre Weisheit entzieht sich dem Verstehen Sterblicher.

Ein Wanderer, der einem Wassergeist begegnet, mag in dessen Augen die Tiefe der Ozeane erahnen, während die Gegenwart eines Waldschrats das Gefühl weckt, von uralten, knorrigen Ästen umarmt zu werden. Waldgeister, mit ihrem schimmernden Tanz, führen jene, die töricht genug sind, ihnen zu folgen, in Nebel und Dunkelheit – oder, so flüstern Legenden, zu verborgenen Schätzen. Sie sind ein Hauch von etwas Unbegreiflichem, ein Moment, in dem die Grenze zwischen der Wildheit der Natur und dem ewigen Zwilicht der Anderswelt spürbar wird.





Jene, die dem Pflanzenvolk begegnen, tun gut daran, mit Demut und Respekt zu handeln, denn diese Wesen sind weder Freund noch Feind – sie sind Manifestationen der Natur, so unergründlich wie die Geheimnisse des Waldes und so unnachgiebig wie die Gezeiten der See.

3.3 DAS TIERVOLK

Noch ehe das goldene Zwielficht im ersten Zeitalter, den *Unbesungenen Zeiten*, die ersten *Elyllon* erschuf – noch bevor der Drache *Morgalrath* in den Tiefen der Berge das Volk der *Dvergar* aus Feuer und Gestein schmiedete –, durchstreiften bereits die Tiervölker die ewigen Weiten der Anderswelt. Es heißt, ihr Erwachen fiel mit jener fernen Stunde zusammen, in der auch auf Erden der Geist der Menschenkinder aus dem Schlummer trat – lange vor der Zeitrechnung, die uns heute bekannt ist.

Zu diesem Volk gehören Faune, berüchtigt für ihre wilden Reigen in den Tiefen der Wälder, und Satyre, die über die felsigen Hochebenen ziehen. Ebenso die Najaden, die an schilfumsäumten Ufern der Meere und Flüsse ihre Lieder erklingen lassen, sowie Harpyien und Orks, noch rau und ungezähmt in ihrer ursprünglichen Wildheit. Auch Goblins, gierige Wesen von zweifelhaftem Ruf, gehören dem Tiervolk an. Neben all diesen erwachsen unzählige andere, namenlose Völker, die in die unendlichen Gefilde der *Ewigen Lande* hinauszogen, um Kulturen und Gebräuche zu schaffen, deren Sinn allein ihnen eigen ist.

Ihr Äußeres deutet auf ihre Zugehörigkeit zu diesem Volk hin: Schuppen, die in der Sonne schimmern, kräftige Hufe, die den Boden erbeben lassen, Fell, das den kalten Winden trotzt, Hörner, die den Himmel zu durchbrechen scheinen, und

Klauen, die zur Jagd und zum Kampf geschärft wurden. Doch hinter diesen wilden Zügen verbirgt sich eine Vielfalt an Kulturen, die über Jahrtausende entstanden sind – Gebräuche, Sprachen und Rituale, die sie mit den anderen Völkern des Feenreichs verbinden.

„In ihnen vereinen sich die rohe, ungezähmte Kraft der Natur und der Ruf nach einem höheren Sinne.“

Sie stehen als lebendiger Beweis dafür, dass Wandel und Beständigkeit keine Gegensätze bilden, sondern in harmonischem Einklang fließen können. Als Bindeglied zwischen der Kreatur und den Feenvölkern verkörpern sie in der Anderswelt den Geist des Übergangs – des ewigen Werdens und Vergehens. Ihre Lieder künden von uralten Jagden und neu geschmiedeten Bündnissen, von der Ungebundenheit des Windes und der tiefen Stille der Gemeinschaft.



DIE SCHÖNE FAMILIE

In Wäldern tief im Feenreich,
Wo Zwielight wird zum Mahl gereicht,
Dort tanzt das Schöne im alten Wind,
Verführt den Sinn, das Fest beginnt.

Verborg'ne Pfade, sanft umwoben,
Von Zauberhand der Kreis gezogen.
Was echt, was Traum, was Lug und Trug,
Findet nur, wer danach sucht.

Sie feiern froh im gold'nen Kreis,
Ein jedes Volk auf eig'ne Weis'.
Ein Zauberlied, ein ferner Klang,
Entführt dich fort mit Feengesang.

Ein Flüstern bleibt, ein leises Wort,
Von jenem Reich, von jenem Ort.
Ein Sehnen und ein Ziehen bleibt,
In jenen, die hier einst verweilt.

*Die schöne Familie der Anderswelt,
Lädt ein, doch nicht für Gold noch Geld.
In ihrem Reigen, durch ihren Bann,
Erreicht, der sucht, das Feenland.*

Aus dem Liederzyklus „Zauberlieder“
Zirkel der Barden



3.4 DAS FEENVOLK

Nach dem Tiervolk folgten schließlich die Feenvölker, die bisherige Krönung des Zwilichts und der Zeit. Doch ihr Pfad begann in der Gestalt der drei Urvölker: *Elyllon*, *Dvergar* und *Kolbitir*.* Die heutigen Elfen, Zwerge und Kobolde sind die Erben dieser urzeitlichen Völker, hervorgegangen aus den Tagen des *Drachenbrands* – *Oberons* Aufstand gegen die alte Herrschaft der Drachen. In ihrer Gestalt sind sie den Menschen am ähnlichsten, doch ihr Wesen ist von einer Tiefe und einem Zauber durchdrungen, der Sterblichen oft fremd bleibt. In ihrer Existenz verkörpern sie eine Verbindung zwischen dem, was war, und dem, was immer sein wird.

In jenen frühen Tagen trugen sie als Urvölker die Zeichen ihrer Herkunft noch unverkennbar an sich: filigrane Schmetterlings- oder Drachenflügel und elegante Geweihe, die sie zu Königen und Königinnen der *Ewigen Lande* machten. Diese Merkmale waren nicht nur Schmuck, sondern Ausdruck ihrer Einheit mit der Anderswelt und ihrer Herkunft aus den Reichen, die ihnen zuvor kamen. Doch mit dem Krieg gegen die Drachen und der Öffnung der Kreise zwischen der Menschen- und Feenwelt änderte sich dies. Um den Sterblichen weniger fremd und bedrohlich zu erscheinen und als Preis ihrer neuen Identität, begannen die Feenvölker, ihre Flügel und Geweihe abzulegen – ein Opfer, das ihre Verbindung zu den Menschen stärken, aber auch einen Teil ihrer Fremdartigkeit verhüllen sollte.

Dennoch lebt die Erinnerung an ihre frühere Gestalt in den Geschichten und Legenden der Menschen fort. Bilder von geflügelten Elfen, deren Tanz das Sternenlicht einfängt, oder von horngekrönten Königen mit wilder Hufe, die in uralten



Wäldern herrschen, sind in Volksmärchen wie ferne Nachklänge jener Tage bewahrt geblieben. Doch in den grenzenlosen Weiten der Anderswelt gibt es sie noch, jene, die sich ihre ursprüngliche Natur und Gestalt bewahrt haben – nur selten von Feen- und noch seltener von Menschaugen gesehen.

Ihre Unsterblichkeit ist nicht nur ein Geschenk, sondern ein Teil ihres Wesens, und ihre Aura – ein kaum greifbarer Schimmer, der wie ein Geheimnis im Zwilicht liegt – macht sie für Sterbliche ebenso bewundernswert wie unerreichbar. Die Fähigkeit, frei zwischen den Welten zu wandeln, ist eine Macht, die sie von den Sterblichen abhebt und ihnen den Hauch des Übernatürlichen verleiht. Es ist diese paradoxe Mischung aus Nähe und Fremdheit, die die Feenwesen zu den geheimnisvollsten Bewohnern der Anderswelt macht.

„Sie stehen an der Schwelle zwischen Traum und Wirklichkeit, zwischen Ewigkeit und Vergänglichkeit, und bewahren eine Verbindung, die für Sterbliche oft nur ein flüchtiger Gedanke ist – ein fremder Zauber, der die Grenzen der menschlichen Vorstellungskraft überschreitet.“



* siehe 11. Appendix





3.4.1 ELFEN

Die Elfen gelten als das edelste der Feenvölker, ein Volk, das wie kein anderes die Essenz der Anderswelt in sich trägt. Ihre Erscheinung ist von einer erhabenen Schönheit, die den Sterblichen gleichermaßen Staunen und Ehrfurcht einflößt. Ihre Bewegungen sind von einer Anmut, die an den Tanz der Blätter im Zwielicht erinnert – sanft, doch voller Kraft. Es ist die fließende Eleganz ihres Seins, die sie von allen anderen Wesen unterscheidet, als ob sie selbst die Melodie der Anderswelt in sich tragen. Ihre spitzen Ohren und die filigrane Form ihrer Gestalt verraten ihre Herkunft, doch es ist der Ausdruck in ihren Augen – tief und unergründlich wie das Sternenmeer in der Nacht –, der die unendliche Weisheit offenbart, die über Jahrtausende gewachsen ist und weit über Zeit und Raum hinausreicht.

Die Elfen sind ein Volk von unermesslicher Vielfalt und unerschöpflichem Reichtum an Geschichten. Ihre Zahl ist groß, und sie durchziehen die unendlichen Weiten der Anderswelt, von den sanften Hügeln, die im Licht der Dämmerung schimmern, bis hin zu den prächtigen, silbernen Seen, die wie Spiegel die Sterne reflektieren. Ihre Dörfer und Städte liegen verborgen in den üppigen Wäldern, auf den schimmernden Ebenen oder an den Ufern kristallklarer Gewässer. Dort bauen sie ihre Häuser und Paläste aus lebendigem Holz, funkelndem Glas und singendem Stein. Es sind Städte, die im Einklang mit der Natur entstehen, deren Schönheit und Anmut eine Kultur widerspiegeln, die sowohl in der Zeit verwurzelt als auch in der Ewigkeit verwoben ist.

Inmitten dieses weit verzweigten Reiches finden





sich Elfen in allen Lebensbereichen: Vom einfachen Landwirt, der seine Felder mit einer Hingabe bestellt, die das Land selbst zu atmen scheint, bis hin zu mächtigen Magiern, deren Zauber das Gewebe der Realität formen und verändern. In den Hallen der Fürsten und Fürstinnen wird über das Wohl der Anderswelt beraten, über Reiche, die über Jahrtausende hinweg bestehen, während Krieger mit funkelnder Rüstung und runenverzierten Schwertern das Erbe ihrer Ahnen bewahren. Doch ebenso finden sich unter den Elfen die Reisenden, die Barden und Geschichtenerzähler, deren Lieder von längst vergessenen Heldentaten erzählen, und jene, deren Hände in der Lage sind, Wunden mit der Leichtigkeit eines Sommerwindes zu schließen.

Trotz ihrer unendlichen Vielfalt teilen die Elfen ein tiefes Band – ein Bewusstsein ihrer Rolle als Hüter des Gleichgewichts zwischen den Welten, als Wächter der Geheimnisse der *Ewigen Lande*.

*„Ihr Dasein ist ein ewiger Tanz
zwischen den Sternen und den Wurzeln
der Erde, ein Spiel zwischen ihrer
Unsterblichkeit und der tiefen
Verbundenheit mit dem Leben in all
seinen Facetten.“*

Sie sind die Bewahrer jener unsterblichen Lieder, die die Anderswelt seit ihren ersten Tagen durchziehen, und sie selbst sind Teil dieser Lieder, die vom Wind, vom Wasser und von der Erde erzählt werden. Ihre Weisheit, ihre Schönheit und ihre Verbindung zu den Geheimnissen der Welt machen sie zu den geheimnisvollen und Ehrfurcht gebietenden Wesen, die sie sind – das Herz und die Seele der Anderswelt.





3.4.2 ZWERGE

Die Zwerge, geformt vom Herz der Berge, sind ein Volk, das die Sprache von Feuer und Gestein spricht, als wäre sie ihnen ins Blut gemeißelt. Ihre gedrungene, muskulöse Gestalt ist das Abbild der Felsen, die sie seit jeher bewohnen, und ihre langen, oft kunstvoll geflochtenen Bärte sind wie die Adern eines uralten Gebirges – Zeugen ihrer Verbundenheit mit der Erde. Ihre Hände, grob und kräftig wie Hammer und Meißel, tragen eine Geschicklichkeit in sich, die weder Zeit noch

Vergänglichkeit zu trüben vermag. Unter ihrem rauen Äußeren und ihrer scheinbaren Sturheit verbirgt sich eine Weisheit so tief und unerschütterlich wie die Wurzeln der Berge.

Die Heimat der Zwerge sind ihre Steinfesten – gewaltige Bauwerke, die sich tief in das Innerste der Berge graben oder sich wie titanische Klippenburgen über die Ebenen erheben. Diese Städte, oft verborgen vor den Augen der Sterblichen, sind Wunderwerke aus Stein und Erz, kunstvoll geformt und durchzogen von uralten Runen, die uralte Magie bewahren. Ihre Hallen sind von einer Erhabenheit, die der Schönheit von Kathedralen gleicht: riesige Säulen, die an die Rippen eines unsterblichen Kolosses erinnern, weitläufige Schmieden, deren Glut nie erlischt, und Schatzkammern, die das Funkeln von Gold und Edelsteinen wie die Sterne der Unterwelt bergen.

Unter der Erde durchziehen weit verzweigte Tunnel, schimmernde Kavernen und endlose Galerien ihre Reiche. Hier erklingt das Echo ihrer Schmiedelieder, das Klirren von Hämmern auf Ambossen und die raue Melodie von Zwergenstimmen, die uralte Hymnen singen. Über der Erde jedoch, in ihren felsigen Städten, die sich an die Grenzen von Ebenen und Bergen schmiegen, errichten sie Festungen aus unerschütterlichem Stein – Monumente ihres Stolzes und ihrer unbezwingbaren Natur. Die Zwerge teilen sich in verschiedene Clans, jeder mit eigenen Traditionen und Handwerkskünsten. Manche sind Meister



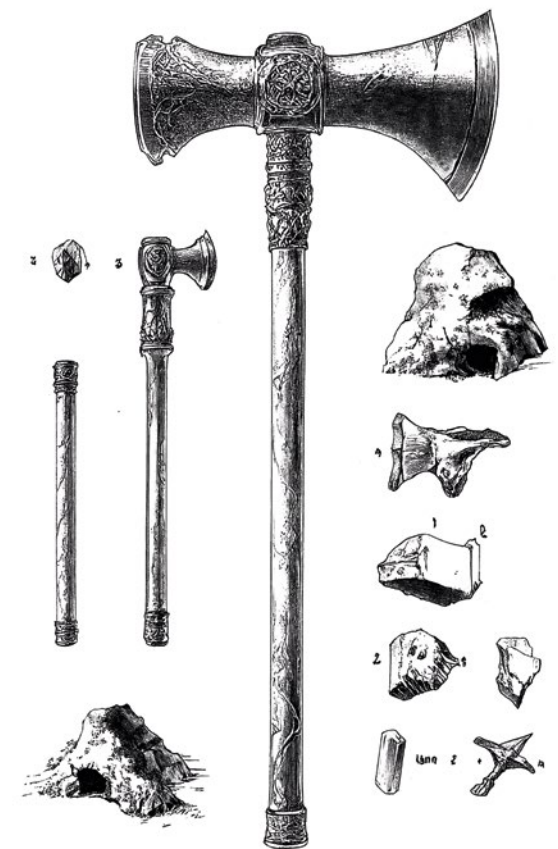


der Edelsteinschleiferei, während andere sich auf die Schmiedekunst von Kriegsgeräten oder das Brauen von Met spezialisiert haben. Ihre Familienlinien reichen zurück bis zu den ersten Tagen der Anderswelt, und sie tragen ihre Abstammung wie einen kostbaren Schatz mit sich. Ihre Runen, eingearbeitet in alles, was sie erschaffen, dienen nicht nur der Verzierung, sondern sind Träger uralter Magie – einige verstärken die Haltbarkeit, andere schützen vor bösen Einflüssen oder speichern das Licht der Elemente. Selbst in ihren tiefsten Hallen brennen Feuer, die nie erlöschen – genährt von Geheimnissen, die sie niemals mit Außenstehenden teilen. Zwerge sind unvergleichliche Handwerker, deren Werke in der ganzen Anderswelt gerühmt werden. Ihre Schmieden sind erfüllt vom Leuchten von Magie und Feuer, und ihre Kunst reicht weit über das bloße Schmieden hinaus:

„Sie erschaffen Waffen, die Geschichten erzählen, Rüstungen, die selbst die mächtigsten Hiebe abwehren, und Artefakte, die von Geheimnissen erfüllt sind, die nur ihr eigenes Volk kennen.“

Ihre Klingen und Schmuckstücke, geschmiedet aus Eisen oder tief im Erdinneren verborgenem Schwarzstahl, sind nicht nur Artefakte von unschätzbarem Wert, sondern auch Symbole ihrer ureigenen Seele. Doch die Zwerge sind mehr als nur Schöpfer; sie sind auch Krieger, geboren, um ihre Reiche zu verteidigen und ihr Erbe zu bewahren. Ihre Streitäxte, Kriegshämmer und Runenschilde sind Ausdruck ihres unnachgiebigen Willens, ihre Heimat und ihre Ehre zu schützen.

Bei all ihrer Härte ist den Zwergen auch ein Sinn für das Schöne und das Erhabene eigen. In ihren Festen, die mit Musik, Met und Geschichten erfüllt sind, offenbart sich ein Volk, das das Leben und seine Freuden in all ihrer Fülle zu feiern weiß. Sie sind Meister des Erzählens, ihre Geschichten oft so alt wie die Steine, und in ihren Liedern schwingt die Melancholie einer Welt mit, die vor dem Anbruch der Zeit bestand.







3.4.3 KOBOLDE

Die Kobolde schließlich, kleiner und jünger als die anderen beiden Feenvölker, sind bekannt für ihren spitzbübischen Humor, aber auch für ihre unerschöpfliche List. Mit ihren flinken Bewegungen und dem schelmischen Funkeln in den Augen, tragen sie die Leichtigkeit eines Schmetterlings in sich, der in den Winden der Anderswelt tanzt, unauffällig, doch niemals unbeachtet. Sie sind Wanderer und Abenteurer, stets auf der Suche nach neuen Entdeckungen, nach geheimen Pfaden, vergessenen Schätzen und Rätseln, die darauf warten, entschlüsselt zu werden. Ihre Spuren hinterlassen sie in den unscheinbarsten Ecken der Welt, oft in den entlegensten Winkeln der Wälder, in den Höhlen der Gebirge oder in den Windungen alter Städte, wo niemand sie je vermutet.

Kobolde sind ein Volk von vielschichtiger Natur – liebenswürdig und freundlich, wenn man ihre Launen kennt, und verschmitzt bis zum Äußersten, wenn sie sich einem als Ziel für einen Streich wählen. Ihre Häuser sind gemütliche, erdverbundene Behausungen, die tief in den Hügeln, unter den Wurzeln der Bäume oder in den Verstecken des Gebirges verborgen sind. Man findet sie in den sanften Hügeln der Anderswelt, in den Ebenen, die von flimmerndem Nebel durchzogen sind, und in kleinen Städten, die so unscheinbar sind, dass sie in den Schatten von höheren Reichen der Feenwelt oft vergessen werden. Ihre Behausungen sind von einer heimeligen Schlichtheit, erfüllt von Schätzen ihrer Reisen und vollen Bücherregalen, von vielen Pflanzen umgeben, ihre Wände sind aus Steinen gebaut, die sie mit den Händen und mit Magie bearbeiten, als ob sie mit der Erde verbunden wären.



Ihre Gärten blühen mit den merkwürdigsten Blumen, die nur in den verwunschenen Winkeln der Anderswelt gedeihen, und ihre Fenster sind aus glattem, schimmerndem Glas, durch die das Licht in sanften Farben bricht.

Ihre Statur ist klein und gedrunken, die Körper von Kobolden sind oft nicht größer als die menschlicher Kinder, aber mit einer Agilität und Wendigkeit gesegnet, die weit über das hinausgeht, was man von einem so kleinen Wesen erwarten würde. Ihre Bewegungen sind geschmeidig und schnell, fast so, als ob sie immer im Tanz wären. Die Ohren der Kobolde sind spitz und auffällig, und ihre Augen leuchten in einem intensiven, goldenen Glanz, der immer dann erstrahlt, wenn sie sich auf ein neues Abenteuer einlassen.

Obwohl Kobolde ein Volk der kleinen Größe sind, so tragen sie eine große Seele in sich. Ihre Herzen

schlagen im Takt eines unerschütterlichen Mutes und einer tapferen Loyalität gegenüber denen, die ihnen nahe stehen. Sie sind ein Volk der Geselligkeit, und ihre Feste sind legendär. Wenn ein Kobold ein Fest feiert, dann ist es eins der Freude, des Lachens und des Geschichtenerzählens. Sie versammeln sich in ihren kleinen, verschlungenen Dörfern und erzählen sich Geschichten, die die Zeit überdauern, und singen Lieder, die das Herz erwärmen.

Trotz ihrer Verspieltheit sind ihre Erinnerungen messerscharf und langlebig; ein Kobold vergisst niemals ein Gesicht oder ein Versprechen. Dieses Gedächtnis macht sie zu unvergleichlichen Geschichtenbewahrern. Ihr Wissen über verborgene Pfade und geheime Übergänge zwischen den Welten ist unübertroffen, weshalb viele Reisende ihre Freundschaft suchen – oft jedoch, ohne die feinen Nuancen ihrer Etikette zu verstehen.

*„So verbirgt sich hinter ihrem fröhlichen
Wesen ein tiefer Schaffensdrang,
der Kobolde zu fähigen Handwerkern,
Ingenieuren und gewitzten
Händlern macht.“*

Ihre Hände sind geschickt im Weben, Schmieden und Schnitzen, und sie beherrschen die Kunst, aus den einfachsten Materialien Dinge von unschätzbarem Wert zu schaffen. Ein Kobold kann mit nichts mehr als einem Stück Draht und einem Stein ein Meisterwerk erschaffen, das Magie und Funktionalität vereint. Ihre Kunst ist unauffällig und doch von unschätzbarem Wert, und ihre Werkzeuge sind oft von einer Magie durchzogen, die selbst die aufmerksamsten Handwerker in Staunen versetzen würde.

Kobolde haben sich der Welt der Sterblichen seit jeher verbunden gefühlt. Ihre Fähigkeit, zwischen den Welten zu wandeln, macht sie zu perfekten Vermittlern, die sowohl die Menschen als auch die anderen Völker der Anderswelt verstehen. Sie sind die besten Freunde und die tückischsten Handelspartner zugleich – in ihren Händen liegt die Macht, die Welt zu verändern, aber in ihren Herzen tragen sie die Freude des Spiels und das Streben nach immer neuen Abenteuern.







3.5 DRACHEN

Die Drachen, die ältesten und mächtigsten Geschöpfe der Anderswelt, entstammen einem Ursprung, der so tief in der Schöpfung verwurzelt ist, dass er nur in den verborgensten Ecken der Legenden zu finden ist. Ihre Körper sind von Schuppen bedeckt, die das Licht wie das Wasser eines stillen Teiches reflektieren, und ihre Augen glänzen in einem tiefen, unergründlichen Gold, das die Geschichte der Schöpfung in sich trägt. Die frühen Lieder der Feen singen von ihnen als den ersten Wesen, die die vier Ur-Elemente in sich trugen, untrennbar verbunden mit Feuer, Wasser, Erde und Luft. Andere Geschichten erzählen, dass die Drachen Teil aller drei Welten waren und zu den ersten Hütern des Weltgefüges wurden, als sich das Gewebe der Existenz zu verbinden begann.

Sie waren einst zahllos, ihre Schwinge so weit wie die Ozeane, ihre Schuppen so prächtig und glitzernd wie die Edelsteine, aus denen sie geboren wurden. Ihr Atem war die Essenz der Elemente selbst – ein Hauch von Flammen, der das Leben erschuf, und ein Wind, der die Schöpfung in Bewegung hielt. Doch mit dem Erwachen der Feen, als die Anderswelt begann sich zu verändern und das Gleichgewicht der alten Mächte zu verschieben, wurde auch die Zeit der Drachen von der Uhr der Zeitalter langsam zurückgedrängt.

Die verbliebenen Drachen haben sich in die entlegensten Winkel der Anderswelt zurückgezogen – in tiefste Höhlen, in verborgene Berge, an die Ränder der Feenreiche. In ihren Verstecken bewahren sie die vergessenen Lieder der Schöpfung, die ersten Melodien, die die Welt in Bewegung setzten.



3.6 CHIMÄRE

An der Schwelle zwischen den Welten, weder ganz der einen noch der anderen zugehörig, existieren die Chimären – mystische Wesen, deren bloße Existenz die Grenzen zwischen den Reichen verwischt. Diese mächtigen Kreaturen wie Einhörner, Mantikore, Greifen und geflügelte Löwen tragen in sich die Magie beider Welten und verkörpern deren harmonische Vereinigung in einer einzigen Gestalt.

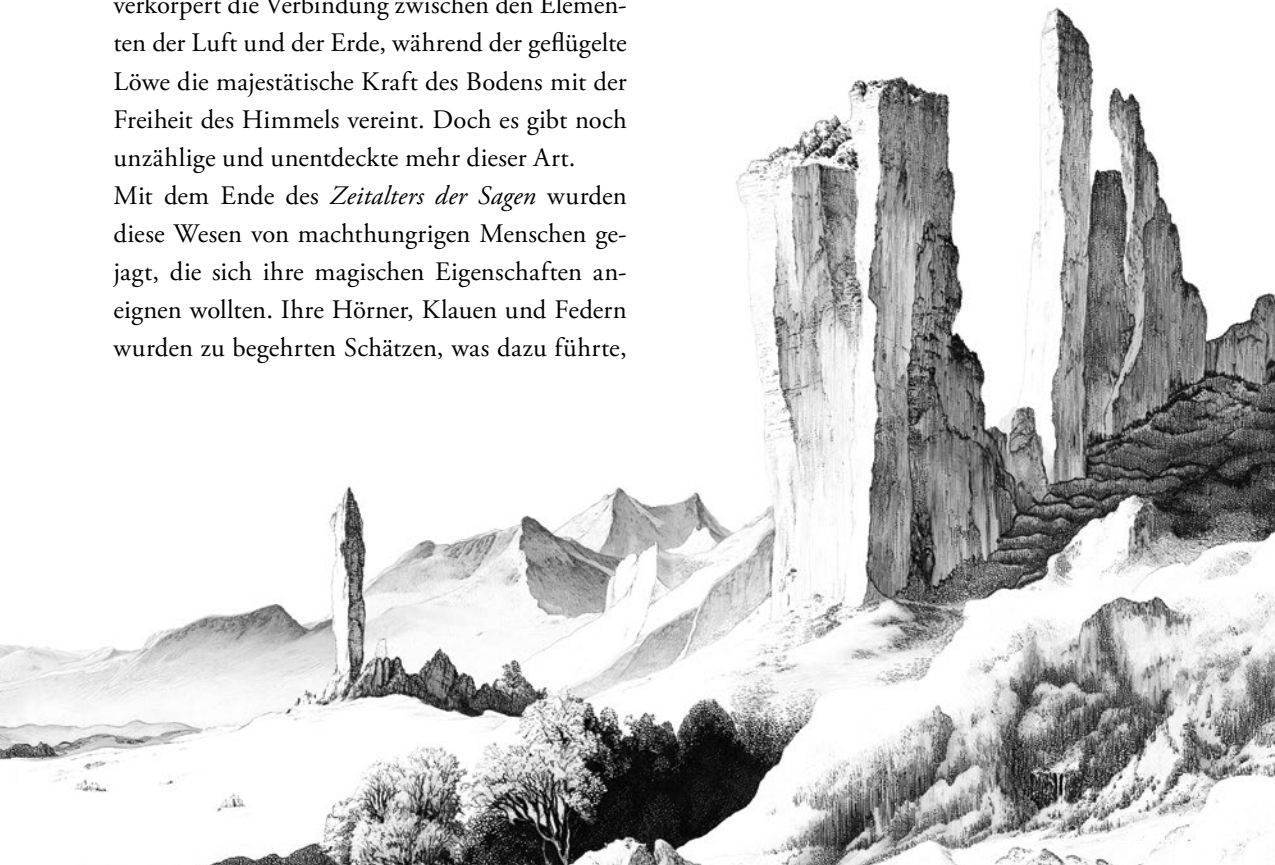
Das Einhorn, majestätisch und rein, trägt in seinem spiralförmigen Horn die Kraft der Heilung und des Lebens. Seine Hufe berühren den Boden beider Welten mit gleicher Leichtigkeit, und sein Blick durchdringt die Schleier der Täuschung. Die Mantikore, mit dem Körper eines Löwen, den Schwingen eines Drachen und dem Stachel eines Skorpions, vereinen in sich die wilde Kraft der Natur mit der düsteren Magie der Anderswelt. Der Greif, halb Adler, halb Löwe, verkörpert die Verbindung zwischen den Elementen der Luft und der Erde, während der geflügelte Löwe die majestätische Kraft des Bodens mit der Freiheit des Himmels vereint. Doch es gibt noch unzählige und unentdeckte mehr dieser Art.

Mit dem Ende des *Zeitalters der Sagen* wurden diese Wesen von machthungrigen Menschen gejagt, die sich ihre magischen Eigenschaften aneignen wollten. Ihre Hörner, Klauen und Federn wurden zu begehrten Schätzen, was dazu führte,

dass sich die Chimären immer weiter in die verborgenen Winkel der Welten zurückzogen. Heute findet man sie fast nur noch in den Tiefen der Anderswelt, wo sie ihre alte Natur bewahren. Nur wenige ihrer Art verblieben in der Menschenwelt, versteckt in den letzten unberührten Winkeln der Wildnis, wo sie von den meisten Menschen unbemerkt ihr Dasein fristen.

Die Chimären sind lebende Brücken zwischen den Sphären, Wächter uralter Geheimnisse und Träger einer Magie, die älter ist als die Trennung der Reiche.

„Ihre Existenz erinnert daran, dass die Grenzen zwischen den Welten nie so starr sind, wie es manchmal scheinen mag.“





3.7 FAUNA UND FLORA

In den *Ewigen Landen* spiegelt sich die Natur der Menschenwelt wie in einem verwunschenen Teich – vertraut und doch anders, bekannt und dennoch fremd. Die Fauna und Flora der Anderswelt folgt denselben Grundmustern wie auf Erden, doch das goldene Zwielficht hat sie auf subtile oder dramatische Weise verwandelt.

Hier findet man Wölfe, deren Fell im Mondlicht wie Tinte schimmert und deren Augen die Weisheit von Jahrhunderten tragen. Hirsche schreiten durch die Dämmerung, ihre Geweihe gekrönt von leuchtenden Moosen, die sanftes Licht in die Dunkelheit streuen. Raben sprechen in Rätseln, und Falken tragen Botschaften zwischen den Welten. Ein Fuchs mag plötzlich drei Schwänze

haben, ein Schmetterling so groß wie ein Kind sein, oder eine Nachtigall in Farben singen, die kein sterbliches Auge je gesehen hat.

Die Pflanzenwelt zeigt sich ebenso wandelbar. In den Wäldern wachsen Bäume, deren Blätter je nach Mondphase ihre Farbe ändern, während ihre Wurzeln sich wie schlafende Schlangen durch die Erde winden. Blumen öffnen ihre Blüten nicht zur Sonne, sondern zum Gesang der Elfen, und ihre Düfte erzählen Geschichten von längst vergangenen Zeiten. Pilze leuchten in der Dunkelheit wie kleine Laternen, ihre Sporen tanzen wie Sternstaub durch die Luft.

Doch neben diesen verzauberten Verwandten irdischer Arten existieren unzählige Geschöpfe,



die jeder Beschreibung trotzen. Pflanzen, die wandern und ihre Wurzeln wie Füße benutzen. Vögel aus reinem Klang, deren Körper nur sichtbar werden, wenn sie singen. Raubtiere, die aus lebendigen Schatten bestehen und sich von Träumen ernähren. Blumen, die Erinnerungen als Nektar sammeln und sie in ihren Blüten bewahren.

„Die Zeit selbst scheint die Entwicklung dieser Wesen zu formen.“

Ein Baum mag in einem Tal Jahrhunderte brauchen, um zu wachsen, während sein Zwilling auf einem benachbarten Hügel in einem einzigen Mondwechsel zur vollen Größe heranreift. Manche

Kreaturen altern rückwärts, andere existieren in mehreren Jahreszeiten gleichzeitig, ihre Erscheinung ein lebendiges Kaleidoskop aus Frühling, Sommer, Herbst und Winter.

Wie alles in der Anderswelt folgen auch ihre Tiere und Pflanzen einer eigenen, träumerischen Logik. Sie sind Manifestationen der schöpferischen Kraft des Zwielfichts, lebende Zeugen einer Welt, in der die Grenzen zwischen dem Möglichen und dem Unmöglichen so dünn sind wie Seide. Sie erinnern uns daran, dass die Natur mehr Wunder birgt, als jede Enzyklopädie je erfassen könnte.





DER ERSTE KREIS

Und so begab es sich, vor langer Zeit, Ein neues Kapitel sollt' beginnen. Feen und Menschen waren nun bereit, Auf dass sich ihre Welten finden. Zu spür'n im Wind, zu seh'n im Licht, Es fehlte allein ein Zauberreim. Und Oberon war es, der ihn spricht, Im Ersten Kreis bei Sternenschein.	Mit Blumenkranz aus Licht gesteckt, Begrüßt die Fee das Menschenkind. Die Sehnsucht in ihm war geweckt, Doch auch ein Drama, damit beginnt. Der Atem hielt an, im neuen Schein, Beim Anblick dieser edlen Pracht. Alte Geschichten gebannt in Stein, Versprüh'n belebt nun ihre Macht.
--	---

Magie erfüllt das Herz wie feuriger Wein,
Auf das verwoben ihr Schicksal soll sein.

<i>Der erste Kreis, ein magisch' Tor, Den der König einst beschwor, Besiegelte die neue Zeit – Die Welten war'n vereint. Der erste Kreis, ein Zauberstück, Wie's mal war, kehrt nicht zurück. Besiegelt ist die neue Zeit – Die Welten sind vereint.</i>	Mit Nekrar süß aus feinstem Krug, Lockt seither das ewige Land. Und so reist entrückt im Feenzug, Der fortan sucht und es dann fand. Der Tag, an dem sich die Welten sah'n, War Beginn vieler Legenden. Und diese könn' bis heut' bewahr'n, Das Wunder der Zeitenwende.
--	--

Aus dem Liederzyklus „Zauberlieder“
Zirkel der Barden



Kapitel 4

DIE NIEDERHÖLLEN

Eine dritte Sphäre der Existenz, deren wahre Natur sich jeder Beschreibung entzieht, ist ein Reich jenseits des goldenen Zwilichts und der sterblichen Welt, wo die Schatten Leben gewinnen und die Dunkelheit eine greifbare Wirklichkeit ist. Kein Feenwesen und kein Mensch hat je einen Fuß in diese Tiefen gesetzt und mit eigenen Augen gesehen, was dort lauert – doch alle spüren die schwere Präsenz dieser Ebene, die wie ein dunkler Spiegel unter den bekannten Welten liegt.

Die Niederhöllen sind der Ort, an dem die niedersten Schwingungen des Seins widerhallen, wo sich Ängste und Alpträume zu schrecklichen Formen verdichten. Was dort existiert, existiert in einem Zustand jenseits des Lichts, in einem ewigen Chaos aus Schatten und Flammen. Es ist ein Reich der Manifestation – nicht von Träumen und Wünschen wie in der Feenwelt, sondern von allem Dunklen, das in den Seelen der Lebenden schlummert.

Die Dämonen, die dieses Reich bewohnen, sind wie aus den tiefsten Alpträumen geboren. Manche sind schattenhaft und formlos, kaum mehr als ein Hauch von Dunkelheit mit glühenden Augen. Andere brennen in ewigen Flammen, ihre Körper wie geschmolzenes Gestein, von dem noch die Glut der Schöpfung tropft. Sie tragen mächtige





Schwingen aus Rauch oder Feuer, gekrönt von Hörnern, die den Nachthimmel zu durchbohren scheinen. In ihren Augen glüht ein rubinrotes Feuer – nicht das warme Gold der Feenwelt, sondern eine verzehrende, hungrige Glut. Doch selbst diese Beschreibungen sind nur Schatten der Wahrheit, Versuche des Verstandes, dem Unbegreiflichen Form zu geben. Die wahre Natur der Niederhöhlen liegt jenseits der Worte, jenseits dessen, was sterbliche oder unsterbliche Augen je erblickt haben. Sie sind das Gegenstück zur schöpferischen Kraft des Lichts, der dunkle Untergrund, ohne den es jedoch nicht strahlen könnte.

„Die Feenwelt steht wie ein schützender Schleier zwischen den Niederhöhlen und der Welt der Menschen.“

Nur wenn dieser Schleier dünn wird, wenn die Magie des Zwilichts verblasst, können die Schatten hindurch sickern und Gestalt annehmen. Dann manifestieren sich die Dämonen als lebende Verkörperungen der Furcht, als brennende Mahnmale dafür, was geschieht, wenn das fragile Gleichgewicht der Welten ins Wanken gerät. Die meisten Sterblichen ahnen nichts von der Existenz dieser dritten Sphäre – und das ist auch gut so. Denn die Niederhöhlen sind nicht für die Augen der Lebenden bestimmt. Sie sind der Ort, wo die dunkelsten Gedanken Form annehmen, wo die Schatten tanzen und das Feuer ewig brennt. Ein Reich so alt wie die Schöpfung, das darauf wartet, dass der Schleier zwischen den Welten dünn genug wird, um hindurch zu greifen und die Welten zu verschlingen.







Kapitel 5

DAS ZEITALTER DER SAGEN



Das Zeitalter der Sagen brach an wie eine Morgendämmerung, die den Nebel zwischen den Welten lichtete. Als Oberon den Ersten Kreis in die Menschenwelt öffnete, war es, als hätte jemand einen Schleier von den Augen der Menschen genommen. Was zuvor nur in Träumen und Ahnungen existierte, wurde plötzlich greifbar – ein goldenes Zwielicht, das in die irdische Welt schimmerte.

In jenen Tagen waren die Grenzen zwischen dem Reich der Menschen und der Anderswelt noch weich wie Morgenluft. Wanderer fanden sich unversehens auf Pfaden wieder, die von silbernem Mondlicht beschienen waren und zu Orten führten, die keine sterbliche Hand erschaffen hatte. Fischer zogen ihre Netze ein und fanden darin das Lachen von Najaden, während Hirten in der Dämmerung den Gesängen der Elfen lauschten. Die Menschen dieser Zeit trugen noch die Fähigkeit in sich, das Wunderbare als Teil ihrer Welt zu begreifen. Sie sahen in jedem Pilzring ein Portal, in jedem Nebel einen Schleier, hinter dem sich die Anderswelt verbarg. Könige suchten den Rat von Feenwesen, Dichter wurden von elfischer Musik inspiriert, und manch ein Schmied lernte seine Kunst von zwergischen Meistern.

Aus dieser Zeit stammen die großen Geschichten, die bis heute in unseren Märchen und Liedern nachhallen: Von Merlin, dem Zauberer, der die Geheimnisse beider Welten kannte und dessen

Weisheit die Jahrhunderte überdauerte. Von König Artus, der sein Schwert aus den Händen der Herrin vom See empfing und dessen Tafelrunde ein Echo der feenhaften Harmonie war. Von tapferen Rittern und weisen Frauen, von singenden Schwertern und sprechenden Bäumen.

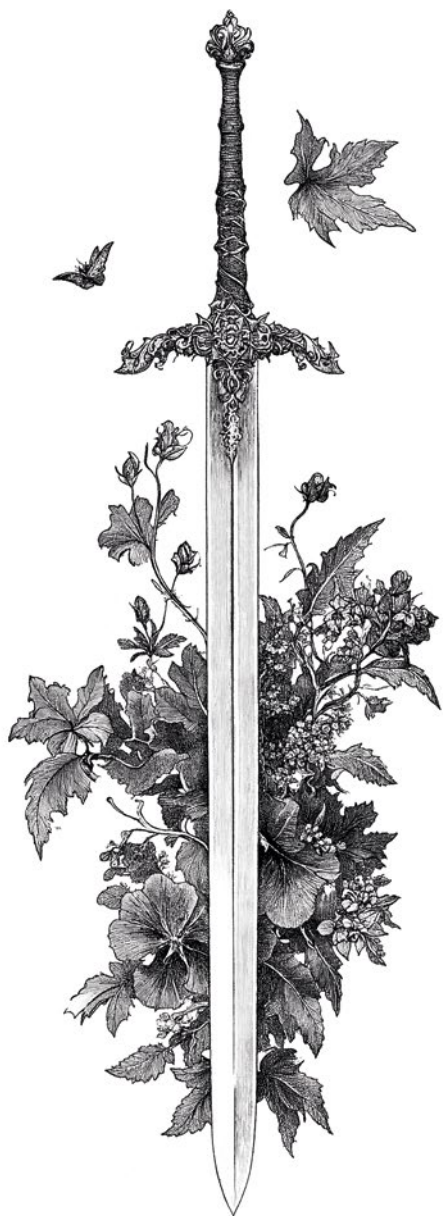
Doch nicht alle, die in jenen Tagen den Pfad zwischen den Welten beschritten, kehrten zurück. Manche – die *Altvorderen*, wie sie ehrfurchtsvoll genannt werden – fanden in der Anderswelt eine Heimat, die ihrer Sehnsucht besser entsprach als die sterbliche Welt. Sie legten ihre Vergänglichkeit ab wie einen alten Mantel und wurden selbst zu lebenden Legenden. Noch heute wandeln sie durch die *Ewigen Lande*, ihre menschlichen Namen längst vergessen, ihre Geschichten aber unsterblich in den Liedern beider Welten.

*„Diese Zeit prägte nicht nur
Geschichten und Lieder –
sie formte die Seele ganzer Völker.“*

In den nebelverhangenen Tälern Irlands, in den sturmumtosten Highlands Schottlands, in den tiefen Wäldern Skandinaviens – überall hinterließ das Zeitalter der Sagen seine Spuren.

Die magischen Kreise öffneten sich jedoch überall auf der Erde – in den sonnendurchglühten Wüsten Arabiens, den terrassierten Bergen der Anden, den tiefen Dschungeln Südostasiens und den

weiten Steppen Zentralasiens. Aus allen Ecken der Welt fanden Sterbliche ihren Weg in die Anderswelt. Sie brachten die Geschichten ihrer Völker mit sich, ihre Baukunst, ihre Lieder und ihre Träume.



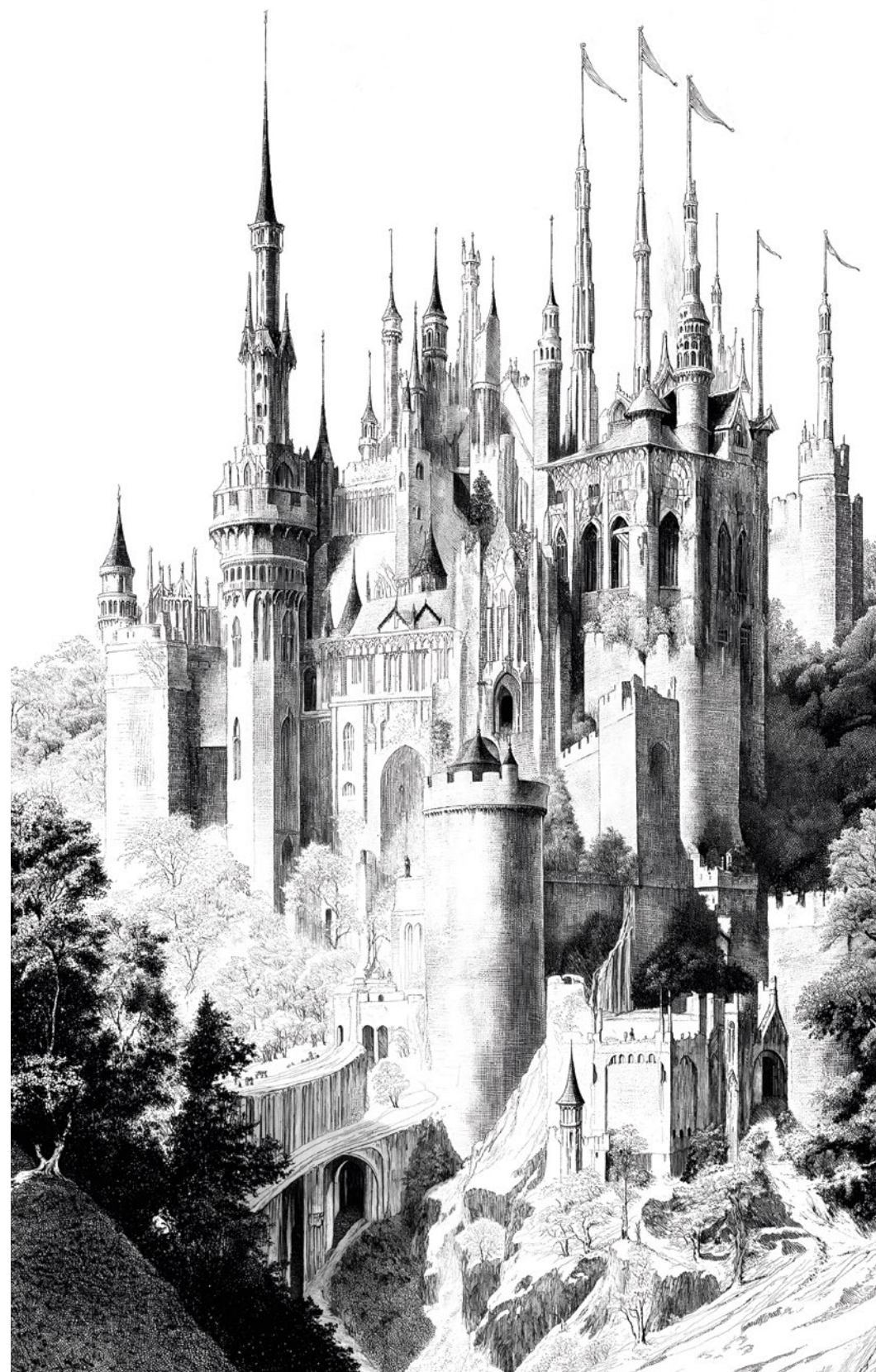
Die Traditionen der Menschen verschmolzen über die Jahrhunderte mit der Magie der Anderswelt zu etwas völlig Neuem – weder ganz von dieser noch von jener Welt. So findet man noch heute in den entlegensten Winkeln des Feenreichs Spuren aller Zivilisationen der damaligen Zeit. Die Anderswelt wurde zu einem lebendigen Mosaik der Kulturen, in dem sich die Träume und Visionen aller Völker der Erde widerspiegeln. Die Menschen lernten die Namen der Feenvölker, verstanden ihre Naturgesetze, ihre Vorlieben für Rätsel und Versprechen, ihre Abneigung gegen irdisches Eisen und ihre Liebe zur Musik.

Es war eine Zeit der Wunder, aber auch der Gefahren. Denn die Feen waren keine zahmen Geschöpfe, sondern Wesen von noch wilder, ungezügelter Macht. Ihre Gunst konnte einen Menschen zu ungeahnten Höhen erheben, ihre Missgunst ihn in den Abgrund stürzen.

„Manch einer verschwand spurlos in ihren Reigen, andere kehrten verändert zurück, gezeichnet von Reisen, die keine menschliche Zunge beschreiben konnte.“

Auch wenn das Zeitalter der Sagen längst verstrichen ist, lebt es in uns fort – in jedem Märchen, das wir unseren Kindern erzählen, in jedem Lied, das von fernen Wundern kündigt, in jedem Moment, in dem wir innehalten und für einen Herzschlag lang die andere Seite der Wirklichkeit erahnen.

Denn die Geschichten jener Zeit sind mehr als bloße Fantasie – sie sind Erinnerungen an eine Epoche, in der die Welt noch voller Mysterien war und jeder Schritt vor die Tür in ein Abenteuer führen konnte.



ZEITALTER DER SAGEN

Durch gold'ne Kreise, einst noch selten,
Berührten sich die fremden Welten.
Dort die Elfen im Zwielficht der Zeit,
Hier der Mensch im unschuldigen Kleid.
In Höhlen und Hainen, an jedem Ort,
Trug sich die Kunde der Wunder fort.
Und so war auf Erden, in jedem Land,
Seither das schöne Volk bekannt.

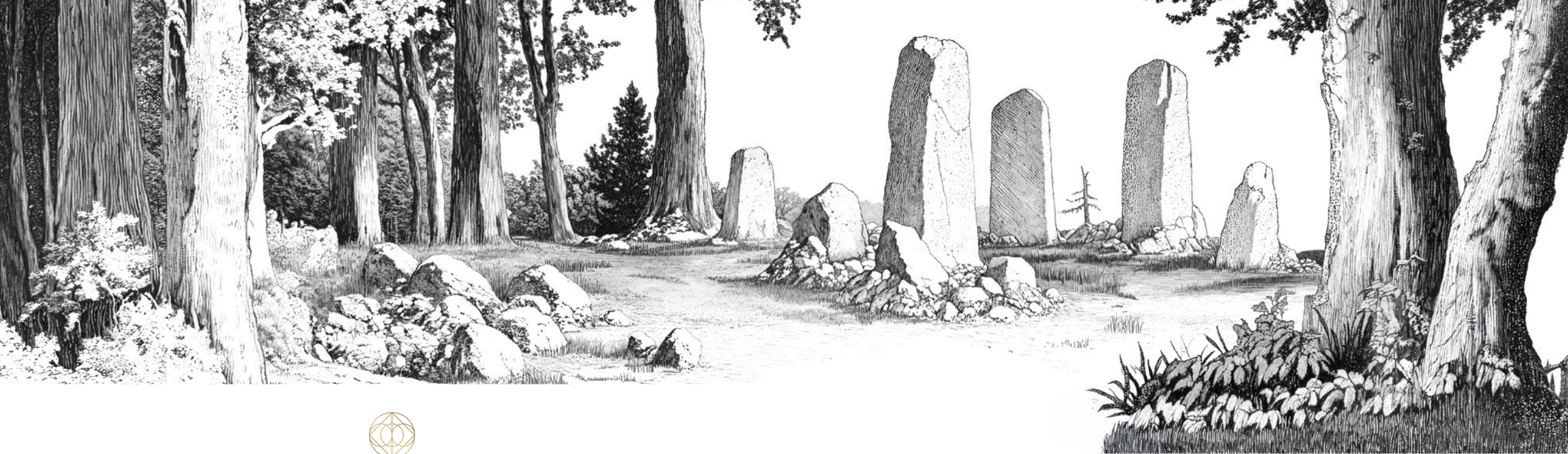
*O Zeitalter der Sagen, fern und weit,
Verlor'n im Strom der Ewigkeit.
O mögen wir nie den Glauben lassen,
An das was Worte nicht erfassen.
In uns'ren Träumen lebst du fort,
An jedem still geweihten Ort.
O mögen wir nie den Glauben lassen,
An das was Worte nicht erfassen.*

Manch König schritt durch den magischen Ring,
Wo ihn das Ewige Land empfing.
Die Weisen lernten der Elemente Kraft,
Durch Feenvolk wurde Wissen geschafft.
In stillen Nächten, am heiligen Stein,
Floss Magie in des Menschen Adern ein.
Von grünen Inseln zu den Nordlandsfjorden,
Sind Sagen zum edelsten Erbe geworden.

Nun sind die Kreise beinah' verblasst,
Und Magie wird zur vergessenen Last.
Doch tief im Herzen der Menschheit brennt,
Die Sehnsucht, die der Schleier trennt.
In alten Liedern, in Verse gereiht,
Lebt noch der Glanz des Feengeleits.
Was einst geschah in jenen Tagen,
Bleibt der Schatz der Zeit der Sagen.

Aus dem Liederzyklus „Sagenkreis“
Zirkel der Barden





Kapitel 6

DAS GROSSE VERGESSEN



Das *Große Vergessen* kam nicht über Nacht. Es schlich sich in die Herzen der Menschen wie Nebel, der langsam aus der Tiefe eines Tals aufsteigt, bis er schließlich alles verhüllt, was einst klar und deutlich war. Mit jedem Schritt, den die Menschheit in Richtung dessen machte, was sie Fortschritt nannte, verblassten die Pfade zwischen den Welten ein wenig mehr. Es begann mit dem Triumph der Vernunft, als die Menschen begannen, alles zu hinterfragen, was sich nicht mit Zahlen messen oder in Büchern festhalten ließ. Die alten Weisen, die noch von Begegnungen mit dem Feenvolk erzählen konnten, fanden keine Zuhörer mehr für ihre Warnungen und ihr Wissen.

Mit der Aufklärung kam ein neues Licht in die Welt – doch es war ein kaltes, analysierendes Licht, das keinen Raum für Magie mehr ließ. Wo einst

heilige Haine standen, erhoben sich Fabriken. Die Menschen begannen, die Welt zu vermessen und zu kartographieren, bis kein Platz mehr blieb für die verwunschenen Orte zwischen den Welten. Die Zauberkreise, einst lebendig pulsierend von Magie, verblassten wie alte Photographien.

Die Moderne brachte eine Flut von Erfindungen: elektrisches Licht, das die geheimnisvollen Schatten der Dämmerung vertrieb; Maschinen, deren Lärm die feinen Stimmen der Anderswelt übertönte; Zeitungen und später Radio, die ihre eigenen Geschichten erzählten – Geschichten von Fortschritt und Vernunft, in denen kein Platz mehr war für das Wunderbare. Die Geschichten von Feen und Wundern, einst lebendig wie das Rauschen der Blätter im Wind, wurden zu ‚Aberglauben‘ erklärt, zu Märchen für Kinder.

Dann kam der Große Krieg, und mit ihm zer-

brach etwas in der Seele der Menschheit. Die Schrecken der modernen Schlachtfelder ließen die alten Geschichten von edlen Rittern und ihren Fehden mit Drachen wie kindische Träumereien erscheinen. Das Donnern der Artillerie übertönte den letzten, leisen Gesang der Elfen, und in den Schützengräben war kein Platz mehr für Zauberkreise.

Die wenigen Menschen, die noch den Mut oder die Verzweiflung besaßen, die Grenze zwischen den Welten zu überschreiten, mussten einen hohen Preis zahlen. Die Zeit selbst wurde ihnen zum Verhängnis. Wer zu lange in den *Ewigen Landen* verweilte, kehrte zurück als gealterter Schatten seiner selbst, die Erinnerungen zerfetzt wie die Scherben einer zerbrochenen Vase. Manche verloren sich ganz, vergaßen wer sie waren, oder – schlimmer noch – ihr Leben verging in

einem einzigen Augenblick, als hätte die Zeit sich an ihnen gerächt.

Und doch – auch nach dem *Großen Vergessen* blieb etwas erhalten:

„In den Träumen der Kinder, in den Liedern der Dichter, in den stillen Momenten zwischen Wachen und Schlaf lebt noch immer ein Echo der goldenen Zeit.“

Denn manche Dinge können nicht völlig vergessen werden, so sehr die Welt sich auch wandelt. Sie schlummern nur, wie Samen unter Winterschnee, und warten auf den richtigen Moment, um wieder zu erwachen.





Kapitel 7

DIE GEGENWART



ie Anderswelt steht am Rand einer Krise, deren wahres Ausmaß nur wenige erahnen. Das goldene Zwielflicht, seit Äonen der Lebensatem der *Ewigen Lande*, beginnt zu verblassen. Wo einst warmes Licht die Grenzen zwischen Tag und Nacht verwob, entstehen nun Risse – dunkle Adern, die sich wie Sprünge in einem kostbaren Kristall durch den Himmel ziehen.

Titania, die Feenkönigin, liegt krank in ihren Gemächern, und mit ihr schwindet die Kraft, die das Reich im Gleichgewicht hält. Ihre Krankheit scheint aller Heilkunst zu trotzen. Aus allen Teilen der Anderswelt sind Sucher aufgebrochen, um ein Heilmittel zu finden, doch keiner ist bisher erfolgreich zurückgekehrt. *Oberon* selbst führt einen verzweiferten Kampf in allen Himmelsrichtungen, wo Dämonen durch die wachsenden Risse dringen. Seine Abwesenheit von der *Ewigen Stadt* schwächt das einende Band zwischen ihm und *Titania* weiter.

Die ersten Anzeichen der Verderbnis zeigen sich bereits: Die Natur wird von Schatten korrumpiert, ihre ursprüngliche Verbindung zu den Elementen pervertiert. In den Wäldern erklingen keine Lieder mehr, stattdessen hallen unheimliche Schreie durch die Dunkelheit. Die Risse im Himmel werden häufiger, begleitet von einem Donnerrollen, das die Grundfesten der Realität zu erschüttern scheint. Die Völker der Anderswelt reagieren unterschiedlich auf diese Bedrohung. Die Elfen sammeln ihre Kräfte in verborgenen

Städten, während die Zwerge ihre Festungen tief in den Bergen verstärken. Die Kobolde, mit ihrer natürlichen Verbindung zur Menschenwelt, suchen vermehrt Zuflucht jenseits der Kreise. Doch die wachsenden Schatten machen selbst diese Übergänge gefährlich – die Zeit in der Anderswelt fließt unberechenbarer denn je, und wer zu lange verweilt, riskiert mehr als nur verlorene Jahre. Dennoch gibt es inmitten dieser düsteren Entwicklungen auch Hoffnungsschimmer. Menschen finden noch immer ihren Weg in die Anderswelt, sei es durch Zufall oder Bestimmung. Ihre Anwesenheit – ungewöhnlicher denn je seit dem *Großen Vergessen* – wird von manchen als gutes Omen gedeutet. Vielleicht liegt in der Verbindung zwischen den Welten ein Schlüssel zur Rettung, eine Erinnerung an die Zeit, als die Grenzen zwischen den Reichen noch durchlässig waren und die Magie frei fließen konnte.

„Das Weltgefüge steht
an einem Wendepunkt.“

Das goldene Zwielflicht, das die *Ewigen Lande* seit Anbeginn durchströmt, könnte verblassen wie ein Traum beim Erwachen und damit der Schleier, der die Menschenwelt vor den brennenden Tiefen der Niederhöhlen bewahrt. Oder aber die vereinten Kräfte aller Völker – Menschen wie Feen – finden einen Weg, das fragile Gleichgewicht wiederherzustellen, bevor die Schatten alles verschlingen.





Kapitel 8

REGELWERK



Es folgt das Regelwerk, das den spieltechnischen Rahmen für Geschichten *Jenseits der Kreise* bietet. Es soll die Spielenden unterstützen, ohne sie einzuschränken. Die Regeln dienen der Geschichte, nicht umgekehrt.

Die folgenden Seiten führen in die Grundmechaniken ein, die das Zusammenspiel der drei Welten widerspiegeln – der Menschenwelt, des geheimnisvollen Feenreichs und der schattenhaften Niederhöhlen. Die Regeln helfen der Spielleitung, die komplexen Wechselwirkungen zwischen diesen Reichen greifbar zu machen, sei es durch das Charaktersystem, die Kampfmechaniken oder die besonderen Regeln für Magie und Feenpakte.

Die hier vorgestellten Mechaniken sind als Werkzeuge gedacht, die flexibel eingesetzt werden können. Sie bieten Orientierung für wichtige Entscheidungen und dramatische Momente, ohne den kreativen Fluss des Spiels zu unterbrechen. Denn am Ende steht immer die gemeinsame Geschichte im Mittelpunkt – eine Geschichte von Wundern und Gefahren, von Magie und Verwandlung, die durch diese Regeln nicht eingeschränkt, sondern bereichert werden soll.

8.1 DAS WELTGEFÜGE

Damit das Weltgefüge schlüssig wahrgenommen wird und die Dramaturgie der Geschichten Sinn ergibt, sind einige Regeln erforderlich. Diese Mechaniken dienen als Grundpfeiler des Spiels und bieten der Spielleitung Orientierung bei der Gestaltung von Begegnungen, Reisen zwischen den Welten und magischen Phänomenen.

Die folgenden Abschnitte erläutern die fundamentalen Konzepte, die das Zusammenspiel der drei Welten bestimmen – von den Auswirkungen des *Großen Vergessens* über die Natur der Feenpakte bis hin zu den Besonderheiten magischer Gegenstände. Jede dieser Regeln ist darauf ausgerichtet, die mystische Atmosphäre zu unterstützen und gleichzeitig klare Richtlinien für das Spiel zu bieten.

Einige Elemente nehmen Aspekte der Handlung von *Und das Licht längst vergangener Tage* vorweg; diese werden im *Prolog* und während des Abenteuers ausführlich erläutert.

Die hier vorgestellten Mechaniken sollen der Spielleitung helfen, konsistente und immersive Sitzungen zu gestalten, in denen die Grenzen zwischen den Welten auf nachvollziehbare Weise verschwimmen.

8.1.1 DIE DREI WELTEN

In *Jenseits der Kreise* existieren drei miteinander verwobene Welten. Diese sind keine getrennten Sphären, sondern vielmehr wie Fäden eines einzigen, aus Licht gesponnenen Teppichs. Die Menschenwelt und die Niederhöllen sind durch das Feenreich getrennt, das als schützender Schleier zwischen beiden Reichen liegt.

Die Niederhöllen dienen in erster Linie als eine dunkle Bedrohung im Hintergrund. Ihr Einfluss

ist während der Abenteuer zwar spürbar, doch das Reich selbst wird nicht betreten. Es ist die dunkle Gegenkraft zur Anderswelt, deren bloße Existenz die Notwendigkeit des schützenden Feenreichs unterstreicht.





8.1.2 DAS GROSSE VERGESSEN

Das *Große Vergessen* beschreibt den kollektiven Prozess, durch den die moderne Welt die Existenz der Anderswelt verdrängt und die natürliche Verbindung zwischen den Welten schwächt.

Historische Entwicklung:

- Die Industrialisierung und technologischer Fortschritt verdrängen altes Wissen.
- Der Erste Weltkrieg erschüttert den Glauben an Wunder.
- Moderne Medien prägen ein rein rationales Weltbild.
- Die 1920er Jahre markieren einen kritischen Wendepunkt.

Gesellschaftliche Auswirkungen:

- Wahre Legenden werden als Märchen abgetan oder vergessen.
- Magische Orte verschwinden oder werden überbaut.
- Ursprüngliches Wissen über die Anderswelt geht verloren.
- Nur Kinder bewahren teilweise noch die Fähigkeit zum ‚wahren Sehen‘.

Spielmechanische Konsequenzen:

- Menschen mit Verzauberungswert* unter 5 erkennen die Anderswelt nicht.
- Magische Ereignisse werden nach 24 Stunden ‚vergessen‘.
- Nur schriftliche Aufzeichnungen bleiben erhalten.
- Technische Geräte können die Anderswelt nicht erfassen.

* siehe 8.3.4 Erinnerung und Verzauberung



Die Spielleitung kann die Auswirkungen des *Großen Vergessens* nutzen, um:

- Die Isolation der wissenden Charaktere zu betonen.
- Spannende Situationen zu schaffen, wenn niemand ihnen glaubt.
- Den Konflikt zwischen moderner und magischer Welt darzustellen.
- Die besondere Bedeutung der verbliebenen Übergänge hervorzuheben.
- Die verzerrte Zeitwahrnehmung zu erzählen.

Das *Große Vergessen* ist mehr als nur kollektive Ignoranz – es ist ein aktiver Prozess, der die Grenzen zwischen den Welten verstärkt und die Anderswelt immer weiter in den Bereich der Märchen rückt. Je weiter es voranschreitet, desto gefährlicher wird das Reisen zwischen den Welten und nur wenige Menschen bewahren noch die Fähigkeit, die Wahrheit hinter dem Schleier zu erkennen.

8.1.3 DIE SCHÖPFERISCHEN KRÄFTE

Das königliche Paar des Feenreichs verkörpert die Urprinzipien von Schöpfung und Harmonie: *Titania* das Weibliche, *Oberon* das Männliche. Als Nachfolger der Drachen tragen sie die Verantwortung, das fragile Gleichgewicht zwischen den Welten aufrechtzuerhalten. Ihre vereinte Präsenz ist für die Existenz des Zwilichts und damit für den Schutz aller Welten unabdingbar. Diese Aufgabe bindet sie jedoch untrennbar an das Feenreich – sie sind als einzige Feenwesen nicht in der Lage, die Anderswelt zu verlassen. Ein Verlassen der Anderswelt, und sei es nur für einen Moment, würde das Gefüge der Welten gefährden. Wo ihre Macht schwindet, entstehen Risse im Schleier zwischen den Welten, durch die die Schatten der Niederhöhlen eindringen können.

Auswirkungen dieser Bindung:

- Während andere Feenwesen frei zwischen den Welten wandeln können, müssen *Titania* und *Oberon* im Feenreich verweilen
- Ihre Sehnsucht nach der Menschenwelt kann nur durch Besucher im Feenreich und Geschichten gestillt werden
- Sie sind auf Boten und Vermittler angewiesen, um mit der Menschenwelt zu interagieren

Diese fundamentale Einschränkung ist ein wesentlicher Aspekt für die Geschichte von *Und das Licht längst vergangener Tage*. Sie erklärt, warum *Titania* nicht selbst in die Menschenwelt reisen kann und auf indirekte Wege zurückgreifen muss, um ihre Ziele zu erreichen.

Die Bindung an das Feenreich macht das Königspaar zu Gefangenen ihrer eigenen Macht – eine tragische Ironie, die ihre Handlungen und Entscheidungen maßgeblich beeinflusst.

Titanias Ritual, ihre Essenz in ein steinernes Herz zu bannen, hat jedoch ungeahnte Konsequenzen für das Feenreich. Durch die Trennung von ihrer eigenen Lebensessenz erfolgt eine Schwächung der Einheit von ihr und *Oberon*. Wie im ersten Dämonenkrieg vor ihrer Hochzeit, können so Risse im Schleier zwischen den Welten entstehen. Diese Schwächung ermöglicht es den Schatten der Niederhöhlen, in die Anderswelt einzudringen, von den schwächeren Völkern Besitz zu ergreifen und die Natur zu verderben. Die Destabilisierung wird noch verstärkt durch die wachsende Entfremdung zwischen *Titania* und *Oberon*, wodurch das schützende Gleichgewicht weiter geschwächt wird.*



* siehe 9. Prolog



8.1.4 FEENWESEN IN DER MENSCHENWELT

Feenwesen, die sich in der Menschenwelt aufhalten, erscheinen den meisten Menschen als unauffällige Individuen. Das *Große Vergessen* lässt ihre wahre Gestalt hinter einem Schleier der Alltäglichkeit verschwinden – spitze Ohren werden übersehen, schimmernde Haut wirkt wie ein Lichtspiel, und auch auffällige Merkmale wie Hörner oder Flügel scheinen sich den Blicken zu entziehen.

Nur unter bestimmten Umständen können Menschen die wahre Natur der Feenwesen erkennen:

- Wenn sie bereits in der Anderswelt waren.
- Wenn sie einen Verzauberungswert* von mindestens 5 besitzen.
- Wenn das Feenwesen es bewusst zulässt.
- In besonderen Momenten wie Mitternacht oder Dämmerung.
- Durch magische Hilfsmittel wie verzauberte Spiegel oder Kristalle.

Die Magie der Feenwesen unterliegt in der Menschenwelt besonderen Einschränkungen:

- Die Macht der Feenmagie ist schwächer als in der Anderswelt.
- Alte und mächtige Feenwesen können ihre Kräfte besser bewahren.
- Junge Feen müssen oft auf subtilere Formen der Magie zurückgreifen.
- In der Nähe von magischen Orten oder zu besonderen Zeiten (Mitternacht, Dämmerung) sind ihre Kräfte stärker.

Die Spielleitung kann verschiedene Grade der Manifestation nutzen:

- Älteste Feenwesen (mehrere Jahrhunderte): Können ihre Magie fast uneingeschränkt wirken.
- Erfahrene Feen (einige Jahrhunderte): Beherrschen noch mächtige, aber begrenzte Magie.
- Junge Feenwesen (wenige Jahrzehnte): Verfügen nur über schwache oder subtile Magie.

Die Präsenz der Feenwesen in der Menschenwelt ist mehr als nur ein Versteckspiel – sie ist ein komplexer Balanceakt zwischen Enthüllung und Verborgtheit. Ihre Fähigkeit, zwischen den Welten zu wandeln, wird durch das *Große Vergessen* zwar eingeschränkt, aber nie ganz aufgehoben. Wie Schatten am Rande des Bewusstseins existieren sie in einer Zwischenwelt, sichtbar nur für jene, die die Augen dafür haben. In dieser Position als Grenzgänger zwischen den Reichen bewahren sie eine essenzielle Verbindung zwischen den Welten, auch wenn die meisten Menschen diese nicht mehr wahrnehmen können.



8.1.5 MENSCHEN IN DER ANDERSWELT

Der Zutritt zur Anderswelt steht den Menschen nur durch magische Portale oder Zauberkreise offen – stets in Verbindung mit der Einladung eines Feenwesens. Doch der Aufenthalt in der Anderswelt birgt für Sterbliche besondere Gefahren:

Vergessen:

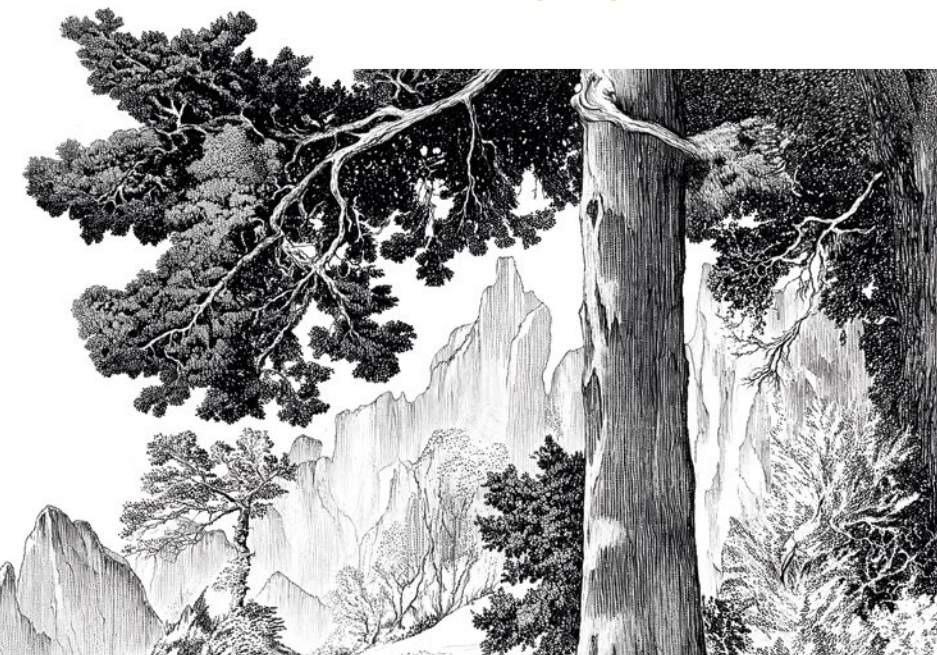
- Je länger ein Mensch in der Feenwelt verweilt, desto mehr verblassen die Erinnerungen an sein irdisches Leben.
- Dies spiegelt sich im Erinnerungswert* wider, der stetig sinkt.
- Bei 14-19 Punkten treten erste Anzeichen von Identitätsverwirrung auf.
- Bei 8-13 Punkten kommt es zu teilweise Erinnerungsverlust.
- Bei 1-7 Punkten bleiben nur noch fragmentarische Erinnerungen.
- Bei 0 Punkten ist der vollständige Identitätsverlust erreicht.

* siehe 8.3.4 Erinnerung und Verzauberung

Verlust von Lebenszeit:

- Ohne den Schutz magischer Artefakte müssen Menschen beim Verlassen der Anderswelt einen hohen Preis zahlen.
- Die in der Feenwelt verbrachte Zeit manifestiert sich als plötzliches Altern.
- Ein einzelner Tag im Zwielflicht kann Jahre oder gar Jahrzehnte des Lebens kosten.
- Dieser Verlust ist permanent und kann nur durch die mächtige Magie von *Titania* und *Oberon* rückgängig gemacht werden.

„Die Spielleitung kann diese Mechaniken nutzen, um die Dringlichkeit einer Mission zu unterstreichen oder den mystischen Charakter der Anderswelt zu betonen. Das schleichende Vergessen sollte durch subtile Hinweise im Rollenspiel angedeutet werden, während der drohende Zeitverlust als dramaturgisches Element für spannende Entscheidungen sorgen kann.“





8.1.6 REISEN ZWISCHEN DEN WELTEN

Die Übergänge zwischen den Welten nehmen viele faszinierende Formen an: natürliche Pilz- oder Steinkreise, deren Magie so alt ist wie die Erde selbst; verzauberte Türen, die durch magische Schlüssel geöffnet werden; ein Karussell, dessen Drehungen die Realität verwirbelt; oder magisch beschworene Kreise und Portale, die nur für einen Atemzug existieren. Eine Einladung eines Feenwesens ist für Menschen unabdingbar, um diese Übergänge nutzen zu können. Ohne eine solche bleiben die Tore zur Anderswelt verschlossen, unsichtbar für sterbliche Augen.

Besonderheiten der Reisen in der Feenwelt:

- Intention als Wegweiser: Entfernungen folgen keinem linearen Maßstab. Der Wille, einen bestimmten Ort zu erreichen, bestimmt die Reise wesentlich mehr als die physische Distanz. Die Zwischenstationen sind dabei oft unvorhersehbar – ein Pfad, der gestern nach Norden führte, könnte heute nach Westen weisen.
- Begleiter und Hilfsmittel: In der Gesellschaft von Feenwesen verkürzt sich der Weg spürbar. Sie kennen die verborgenen Pfade und geheimen Abkürzungen ihrer Welt. Magische Artefakte wie die Siebenmeilenstiefel können Reisende ebenfalls von einem Ort zum nächsten führen, doch auch sie folgen ihren eigenen Gesetzen.

Für Reisen zwischen den Welten gelten folgende Regeln:

- Feenwesen und Menschen können sich in der Menschen- und Feenwelt bewegen und aufhalten.
- Dämonen aus der Niederhölle können in der Regel nicht in die Menschenwelt gelangen.

Ausnahmen für Dämonen sind nur möglich:

- Wenn sie durch Zauberei aktiv beschworen werden.
- Wenn das Feenreich stark geschwächt ist und Risse entstehen.
- Im menschlichen Geist, wo sie sich als negative Einflüsse manifestieren können.



„Die Spielleitung kann diese Mechaniken nutzen, um die Reisezeit nach dramaturgischen Gesichtspunkten zu gestalten. Ein eiliger Ritt durch die Nacht könnte die Gruppe schneller ans Ziel bringen als eine gemächliche Wanderung bei Tageslicht, oder ein klares Ziel im Herzen könnte wichtiger sein als die gewählte Route.“

8.1.7 MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände sind materielle Manifestationen der Feenmagie, erschaffen durch die kunstvolle Verbindung von Licht und Elementen. Die *Schmiede der Morgenstunde* waren die ersten, die diese Kunst zur Meisterschaft brachten, doch seitdem haben viele Feenwesen gelernt, einen Hauch ihrer Magie in Objekten zu binden. Zwerge sind bekannt für ihre verzauberten Waffen und Rüstungen, während elfische Handwerker subtilere Artefakte wie Amulette oder Ringe erschaffen.

Besonders mächtig sind jene Artefakte, die von Menschen und Feenwesen gemeinsam erschaffen wurden. In ihnen verbindet sich die wilde Magie der Anderswelt mit dem erfinderischen Geist der Sterblichen.

Diese Gegenstände können verschiedenste Wirkungen haben:

Manche verstärken natürliche Fähigkeiten (wie ein Amulett, das Charisma erhöht), andere gewähren besondere Kräfte (wie ein Ring, der Unsichtbarkeit verleiht) oder schützen vor bestimmten Gefahren (wie ein Umhang, der vor Feenmagie abschirmt).

„Die Spielleitung kann die genauen Effekte und Werte dieser Gegenstände frei festlegen, passend zur Dramaturgie der Geschichte.“



Beispiele für Artefakte aus dem Abenteuer:

Aúnur: Diese meisterhaft gefertigten Uhren, ein Gemeinschaftswerk von Feen und Menschen, verhindern den Alterungsprozess während des Aufenthalts in der Anderswelt – jedoch nur, solange sie getragen werden.

Magische Schlüssel: Schlüssel wie jene des Kobolds *Tamriel* öffnen Türen, die zu geheimen Orten in der Menschenwelt führen, wie das *Enigma Emporium* oder den *Nimmermehr Markt*.



SCHMIEDE DER MORGENSTUNDE

Die fähigsten Feen, Zwerg und Elf im Bunde,
Wurden die Schmiede der Morgenstunde.
Für König Oberon und sein erstes Heer,
Erschufen sie Klingen, Schwerter und Speer.
Mit Hammer und Amboss im Feuerschein,
Formten sie Rüstungen durch geheimen Reim.
Schmiedeten Waffen, ein glühendes Werk,
Von magischen Liedern durchwirkt und gestärkt.

*Oh ihr Schmiede der Morgenstunde,
Euer Werk schlug die erste Wunde.
Eure Kunst geschaffen im Licht,
Wart der Drachen jüngstes Gericht.
Auch wenn die Hand die Klinge führt,
Der Schmied im Herz die Mitschuld spürt.
So seid gefragt, spürt ihr die Wunde?
Oh ihr Schmiede der Morgenstunde.*

Ihre Kunst war erfüllt von ursprünglichem Licht,
Von Feenmagie, die das Dunkel durchbricht.
Elegant und schön, doch tödlich zugleich,
Ein jedes Schwert ein meisterlich' Streich.
Die Rüstungen strahlten in goldener Pracht,
So wurden aus Rittern, Legenden gemacht.
In der Schlacht wirbelten die Klingen im Tanz,
Verflochten mit Zauber und erhabenem Glanz.

Die ersten zwölf Schwerter, verborgen sie sind,
Im Feenreich ruhen sie, wo niemand sie find't.
Nur wer den Namen der Klinge kann spüren,
Darf sie als ihr Meister im Kampfe führen.
Manch and're Klinge fand den Weg zu uns her,
Krieger und Könige wurden ihr Herr.
Sie wurden zu Sagen, zu Legenden der Welt,
Ihr Ruhm strahlt bei Nacht am Himmelszelt.

Aus dem Liederzyklus „Sagenkreis“
Zirkel der Barden



8.1.8 FEENPAKTE UND GEFALLEN

Für Feenwesen ist jeder Gefallen mit einer Gegenleistung verbunden. Diese Feenpakte sind keine einfachen Versprechen oder Vereinbarungen – sie sind magische Bindungen, die in das Gewebe der Anderswelt eingewoben sind. Ein gegebenes Wort wiegt schwerer als Gold, und ein geschuldeter Gefallen kann über Jahrhunderte hinweg bestehen bleiben.

Die Natur der Feenpakte:

- Bindend: Die vereinbarte Gegenleistung muss erbracht werden.
- Präzise: Die genauen Bedingungen müssen klar formuliert sein.
- Ausgewogen: Der Wert der Gegenleistung muss dem Gefallen entsprechen.

Arten von Gefallen:

- Einfache Gefallen: Kleinere Dienste oder Hilfeleistungen.
- Große Gefallen: Bedeutende Aufgaben oder wertvolle Gaben.
- Lebensgefallen: Die schwerwiegendste Form, bindet den Schuldner lebenslang.
- Freie Gefallen: In Form seltener Münzen, die einen Gefallen ohne Gegenleistung gewähren.

Konsequenzen für die Spielenden:

- Nicht erfüllte Gefallen können den Erinnerungswert senken.
- Die Bindung bleibt bestehen, bis der Gefallen erfüllt ist.
- Ein gebrochener Pakt kann schwerwiegende magische Folgen haben.
- Mehrere offene Gefallen können sich gegenseitig beeinflussen.

Die Spielleitung kann Feenpakte als dramaturgisches Element nutzen:

- Als Motivation für Handlungsstränge.
- Als Quelle für moralische Dilemmata.
- Als Werkzeug für unerwartete Wendungen.
- Als Mittel zur Charakterentwicklung.

Besonders zu beachten ist die präzise Formulierung eines Paktes. Feenwesen sind bekannt dafür, Vereinbarungen wörtlich zu nehmen und jede Ungenauigkeit zu ihren Gunsten auszulegen. Ein unvorsichtig formulierter Gefallen kann unerwartete Konsequenzen haben, während ein klug ausgehandelter Pakt beiden Seiten zum Vorteil gereichen kann.

„Die Verwendung von freien Gefallen in Form von seltenen Münzen bietet die Möglichkeit, einen Gefallen ohne weitere Gegenleistung einzutauschen. Diese Münzen sind kostbare Artefakte, die oft Gegenstand von Handel und Verhandlungen sind.“







8.2 WÜRFEL- UND PROBENSYSTEM

Das Würfelsystem von *Jenseits der Kreise* basiert auf dem zwanzigseitigen Würfel (W20) als Hauptwürfel für Proben. Alle Attribute, Talente und Kampfwerte bewegen sich auf einer Skala von 1 bis höchstens 20, wobei höhere Werte bessere Fähigkeiten repräsentieren.

Grundprinzip der Würfelproben:

- Der W20 muss ein Ergebnis gleich oder unter dem zu prüfenden Wert zeigen.
- Je höher der zu prüfende Wert, desto wahrscheinlicher ist ein Erfolg.
- Eine 1 ist immer ein kritischer Erfolg.
- Eine 20 ist immer ein kritischer Misserfolg.

Modifikatoren:

- Erschwernisse erhöhen die benötigte Würfelzahl.
- Ein Malus von +3 bedeutet, dass der Würfelwurf 3 Punkte niedriger als der zu prüfende Wert sein muss.
- Erleichterungen senken entsprechend die benötigte Würfelzahl.
- Die Spielleitung bestimmt situationsabhängig die Modifikatoren.

Besondere Proben:

- Konkurrierende Proben: Beide Parteien würfeln, der höhere Erfolg gewinnt.
- Gruppenproben: Mehrere Charaktere können ihre Fähigkeiten eines Talents kombinieren und so eine erleichterte Würfelprobe erhalten.
- Ausgedehnte Proben: Mehrere Würfe sind für eine komplexe Aufgabe nötig.

Andere Würfel:

Neben dem W20 können weitere Würfel zum Einsatz kommen. Zum Beispiel: W4, W6, W8, W10 und W12 für verschiedene Schadensarten oder Modifikatoren.

Beispiele:

- Ein Schwert richtet 1W6 Schaden an.
- Mehrere Würfel können kombiniert werden (2W6+2).

„Die Spielleitung sollte die Würfelproben der Dramaturgie anpassen. Nicht jede Handlung erfordert einen Würfelwurf – nur wenn der Ausgang zweifelhaft und spannend für die Geschichte ist, sollten die Würfel rollen.“



8.3 CHARAKTERSYSTEM

In *Jenseits der Kreise* sind die vier Elemente – Erde, Feuer, Luft und Wasser – die Grundlage für die Attribute und Talente, die die Charaktere der Spielenden definieren. Das Grundregelwerk ist dabei primär auf menschliche Charaktere ausgerichtet, deren Reise in und durch die Anderswelt im Mittelpunkt steht. Diese Perspektive ermöglicht es den Spielenden, die Wunder und Gefahren des Feenreichs durch die Augen von Sterblichen zu erleben, was besonders in der Geschichte *Und das Licht längst vergangener Tage* zum Tragen kommt.

Jedes Element spiegelt unterschiedliche Aspekte von Fähigkeiten und Persönlichkeitsmerkmalen wider, die in verschiedenen Spielsituationen durch Würfelproben abgefragt werden können. Diese elementare Struktur ermöglicht es den Spielenden, vielfältige und lebendige Charaktere zu erschaffen, deren Stärken und Schwächen sich natürlich aus ihrer Verbindung zu den Elementen ergeben. Das System ist dabei intuitiv genug für Einsteiger, bietet aber auch erfahrenen Spielern genügend Tiefe für komplexe Charakterentwicklungen.

Ergänzt wird dieses elementare Fundament durch zwei besondere Werte – Erinnerung und Verzauberung –, die die Verbindung der Charaktere zur Menschen- und Feenwelt darstellen. Diese Mechanik spiegelt wider, wie der Kontakt mit der Anderswelt die Spielenden verändert und ermöglicht es der Spielleitung, diese Entwicklung greifbar zu machen.

Für Abenteuer jenseits der mitgelieferten Geschichte ist es durchaus denkbar, dass Spielende auch in die Rolle von Feenwesen schlüpfen, um das Spiel der Welten aus einer anderen Perspektive zu erleben. Zukünftige Regelerweiterungen werden detaillierte Mechaniken für solche Charaktere bereitstellen. Die Spielleitung kann aber auch mit den vorhandenen Regeln als Grundlage eigene Anpassungen vornehmen, um Elfen, Zwerge, Kobolde oder andere Feenwesen als spielbare Charaktere zu ermöglichen.

8.3.1 ATTRIBUTE UND TALENTE

In jedem der vier Elementgruppen beginnen die Attribute mit einem Basiswert von 5 und die Talente mit einem Basiswert von 3. Bei der Charaktererstellung können zusätzlich 35 Punkte frei auf die Attribute und Talente eines jeden der vier Elemente verteilt werden – im besten Fall passend zur Persönlichkeit des gespielten Charakters. Da Würfelproben mit einem W20 erfolgen, sollten die Startwerte 15 nicht überschreiten, um ein ausgewogenes Spiel zu ermöglichen und Stufenaufstiege belohnend zu gestalten.

ATTRIBUTE: BASISWERT 5 · **TALENTE:** BASISWERT 3
+35 Punkte pro Elementgruppe bei Charaktererstellung

Auf der folgenden Seite ist der mitgelieferte Charakterbogen abgebildet, der jedem Spielenden zu Beginn des Abenteuers ausgehändigt wird. Der Bogen ist intuitiv gestaltet und bietet Platz für alle wichtigen Werte des Charakters. Die einzelnen Bestandteile – wie z.B. die Attribute und Talente – werden auf den folgenden Seiten im Detail beschrieben.

NAME: _____ **ALTER:** _____ **VITALITÄT:** _____

STERNZEICHEN: _____ **STUFE:** _____ **ERFAHRUNG:** _____

ERINNERUNG (Luft) **VERZAUBERUNG** (Wasser)

LUFT (Air) **WASSER** (Water)

INTELLIGENZ _____ **CHARISMA** _____

KOMBINATORIK _____ **EMPATHIE** _____

RHETORIK _____ **WAHRNEHMUNG** _____

LESEN _____ **ANPASSEN** _____

MALEN _____ **BERUHIGEN** _____

MUSIZIEREN _____ **HEILEN** _____

RECHNEN _____ **KOCHEN** _____

BEWEGLICHKEIT _____ **AUSDAUER** _____

FINGERFERTIGKEIT _____ **MUT** _____

KÖRPERKRAFT _____ **WILLENSKRAFT** _____

KLETTERN _____ **EINSCHÜCHTERN** _____

REITEN _____ **MOTIVIEREN** _____

RENNEN _____ **ORIENTIEREN** _____

SCHWIMMEN _____ **VERHANDELN** _____

1 KOPFBEDECKUNG · **2 UMHANG & KETTEN** · **3 RÜSTUNG & KLEIDUNG** · **4 GÜRTEL** · **5-6 WAPPE, SCHILD, RINGE & HANDSCHUHE** · **7 HOSE & ROCK** · **8 SCHUHWERK**

TREFFERZONEN: 1-2: KOPF · 4-7: ARME · 8-14: TORSO · 15-18: BEINE · 19-20: FÜSSE

NAHKAMPF **FERNKAMPF** **PARIEREN** **AUSWEICHEN**

AUSRÜSTUNG & NOTIZEN



ELEMENT ERDE (KÖRPER UND GESCHICK)

Attribute:

- **Beweglichkeit:** Wird geprüft, wenn präzise oder akrobatische Bewegungen gefordert sind.
Beispiel: Ein sicherer Sprung von einer sich bewegenden Plattform.
- **Fingerfertigkeit:** Notwendig für feine Arbeiten mit den Händen.
Beispiel: Das Entschärfen einer Falle.
- **Körperkraft:** Erforderlich, wenn rohe Stärke benötigt wird.
Beispiel: Das Heben eines schweren Tores.

Talente:

- **Klettern:** Für das Überwinden steiler Wände oder Hindernisse.
- **Rennen:** Relevant bei Verfolgungsjagden oder Fluchtszenen.
- **Reiten:** Nützlich beim Umgang mit Reittieren in unterschiedlichen Situationen.
- **Schwimmen:** Für das Durchqueren von Gewässern oder das Retten Ertrinkender.



ELEMENT FEUER (WILLE UND TATEN)

Attribute:

- **Ausdauer:** Wird getestet, wenn es darum geht, körperlich oder mental durchzuhalten.
Beispiel: Ein langes Rennen durch unwegsames Gelände.
- **Mut:** Entscheidend bei riskanten oder angsteinflößenden Entscheidungen.
Beispiel: Der Sprung über eine tiefe Schlucht.
- **Willenskraft:** Relevant, wenn der Charakter seinen inneren Widerstand überwinden muss.
Beispiel: Das Standhalten gegen eine mentale Beeinflussung.

Talente:

- **Einschüchtern:** Kommt zum Einsatz, wenn ein Gegner durch Drohungen beeindruckt werden soll.
- **Motivieren:** Für Momente, in denen Verbündete inspiriert oder gestärkt werden sollen.
- **Orientieren:** Hilfreich bei der Navigation durch unbekanntes Terrain.
- **Verhandeln:** Wichtig bei taktischen Gesprächen oder Handelsabkommen.



ELEMENT LUFT (GEIST UND INTELLEKT)

Attribute:

- **Intelligenz:** Wird geprüft, wenn es darum geht, komplexe Probleme zu lösen, Informationen zu analysieren oder logische Schlüsse zu ziehen.
Beispiel: Das Lösen eines Rätsels.
- **Kombinatorik:** Erforderlich, wenn mehrere Informationen oder Werkzeuge clever kombiniert werden müssen.
Beispiel: Der Bau einer improvisierten Falle aus gesammelten Materialien.
- **Rhetorik:** Entscheidend bei Verhandlungen, Diskussionen oder Überzeugungsversuchen.
Beispiel: Das Überzeugen eines Charakters von einer Idee.

Talente:

- **Lesen:** Nützlich beim Entziffern alter Texte oder Studieren neuer Schriften.
- **Malen:** Kommt zur Anwendung, wenn präzise künstlerische Fähigkeiten gefordert sind.
- **Musizieren:** Für Szenen, in denen musiziert wird oder das Spielen von Instrumenten zum Einsatz kommt.
- **Rechnen:** Wird bei mathematischen oder taktischen Planungen relevant.



ELEMENT WASSER (INTUITION UND GEFÜHLE)

Attribute:

- **Charisma:** Wird eingesetzt, um soziale Bindungen aufzubauen oder andere zu beeindrucken.
Beispiel: Das Gewinnen von Unterstützern für eine gemeinsame Sache.
- **Empathie:** Ermöglicht das Verständnis von Gefühlen und Motivationen anderer.
Beispiel: Daserspüren der wahren Absichten eines Gesprächspartners.
- **Wahrnehmung:** Erforderlich, um die Umgebung aufmerksam zu erkunden und Details zu erkennen.
Beispiel: Das Entdecken einer Auffälligkeit in einem Raum oder Bekleidung.

Talente:

- **Anpassen:** Hilfreich, wenn man sich in eine neue Kultur oder Umgebung einfügen muss.
- **Beruhigen:** Nützlich, um jemanden zu besänftigen oder ein Tier zu zähmen.
- **Heilen:** Anwendbar bei der Versorgung von Verletzungen oder Krankheiten.
- **Kochen:** Praktisch bei der Zubereitung von Mahlzeiten oder dem Erkennen essbarer Zutaten.



8.3.2 ERFAHRUNG UND STUFEN

Im Laufe eines Abenteuers können die Spielenden durch das Lösen von Rätseln, erfolgreiche Kämpfe und vor allem gutes Rollenspiel ihrer Charaktere Erfahrungspunkte (EP) gewinnen. Mit einer bestimmten Anzahl von diesen steigen sie eine Stufe auf und können dann ihre Attribute und Talente verbessern.

Stufenanstieg:

- In jedem Elementbereich kann je 1 Punkt pro Attribut und Talent vergeben werden.
- Ebenso darf pro Stufe 1 Punkt auf einen der vier Kampfwerte vergeben werden.

STUFE	ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)
1	0
2	20
3	50
4	90
5	140
6	200
7	270
8	350
9	440
10	540

Hier ein Liste an Beispielen für mögliche Vergabe von Erfahrungspunkten:

KATEGORIE	EP	BESCHREIBUNG
Einfache Aufgabe	1	Lösung einfacher Rätsel, erfolgreiche Verhandlung
Mittelschwere Aufgabe	2	Komplexe Probleme, Überwinden gefährlicher Hindernisse
Schwere Aufgabe	3	Besonders anspruchsvolle oder riskante Herausforderungen
Leichter Kampf	1	Einzelne schwache Gegner
Normaler Kampf	2	Mehrere Gegner oder ein starker Gegner
Schwerer Kampf	3	Viele Gegner oder mehrere starke Gegner
Gutes Rollenspiel	2-3	Konsistente Charakterdarstellung
Herausragendes Rollenspiel	3-4	Besonders kreative oder emotionale Szenen
Kreative Lösung	3-4	Unerwartete oder besonders clevere Ansätze
Gruppendynamik	5-7	Hervorragende Zusammenarbeit
Fortschritt in der Geschichte	5-10	Wichtige Entdeckungen oder Entwicklungen





8.3.3 VITALITÄT

Jeder Spielcharakter startet mit einem Vitalitätswert von 20, der seine körperliche Widerstandsfähigkeit und Lebenskraft repräsentiert. Die Spielleitung kann diese Werte an die Bedürfnisse ihrer Geschichte und Spielgruppe anpassen.

Startmodifikation:

- Die Spielleitung kann den Spielenden zu Spielbeginn erlauben, die Basis-Vitalität durch einen zusätzlichen Würfelwurf (mit einem W4 oder W6) zu modifizieren.
- Der gewürfelte Wert wird zur Basis-Vitalität addiert.

Heilung und Regeneration:

- Pro Rast oder Nachtruhe erfolgt eine natürliche Heilung von 1W4 Vitalitätspunkten.
- Magische Heilung und Heiltränke können zusätzliche Vitalität wiederherstellen.
- Die Vitalität kann den Basiswert nur durch magische Gegenstände, Zauber oder spezielle Tränke überschreiten.

8.3.4 ERINNERUNG UND VERZAUBERUNG

Jeder Charakter wird darüber hinaus durch zwei fundamentale Werte definiert: Erinnerung und Verzauberung. Diese sollen dem Rollenspiel und der Spielleitung dienen, die Welten immersiv zu gestalten und eine direkte Auswirkung durch den Umgang mit der Anderswelt zu verdeutlichen.

Erinnerung:

Dieser Wert repräsentiert die Verbindung zur menschlichen Identität.

- Beginnt bei 20

Sinkt durch:

- Aufenthalt im Feenreich.
- Traumatische magische Erlebnisse.
- Wirken von Zauberei.

Steigt durch:

- Verweilen in der Menschenwelt.

Auswirkungen:

- 14-19: Leichte Identitätsverwirrung.
- 8-13: Teilweiser Erinnerungsverlust.
- 1-7: Fragmentarische Erinnerungen.
- 0: Vollständiger Identitätsverlust.

Verzauberung:

Dieser Wert repräsentiert die Verbindung zur Feenwelt.

- Beginnt bei 0

Steigt durch:

- Verweilen in der Feenwelt.
- Kontakt mit Feenmagie.
- Verwendung magischer Artefakte.

Sinkt durch:

- Verweilen in der Menschenwelt.

Auswirkungen:

- 1-5: Magische Sensitivität.
- 5-10: Erkennen von Feenwesen.
- 11-15: Wahrnehmung von Magie.
- 16-20: Zauberei möglich.*

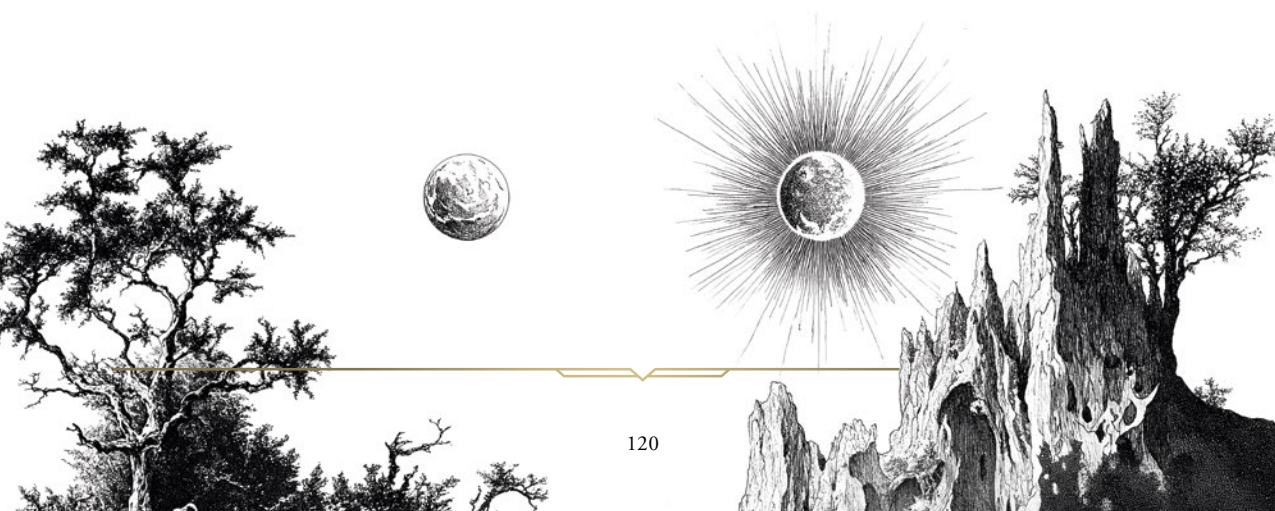
* siehe 8.6 Magie und Zauberei

8.3.6 STERNZEICHEN

Die Sterne der Anderswelt sind mehr als nur leuchtende Punkte am Nachthimmel. Sie sind lebendige Erzähler, deren Muster und Konstellationen das Schicksal und die Natur derjenigen beeinflussen, die unter ihrem Licht geboren wurden. Jedes *Sternzeichen* trägt eine uralte Magie in sich, eine subtile Kraft, die den Charakter und die Fähigkeiten eines Wesens prägt. In den *Ewigen Landen* glaubt man, dass diese himmlischen Muster tiefer reichen als bloße Astrologie – sie sind Ausdruck einer kosmischen Symphonie, die jedes Lebewesen durchdringt.

Bei der Charaktererstellung können Spielende ein *Sternzeichen* frei wählen, wobei die Spielleitung ihnen die entsprechenden Modifikatoren mitteilt:

STERNZEICHEN	PLUS 1 AUF	MINUS 1 AUF
Widder	Beweglichkeit, Mut	Empathie
Stier	Körperkraft, Ausdauer	Intelligenz
Zwillinge	Rhetorik, Kombinatorik	Körperkraft
Krebs	Empathie, Heilen	Willenskraft
Löwe	Willenskraft, Charisma	Ausweichen
Jungfrau	Intelligenz, Fingerfertigkeit	Charisma
Waage	Rhetorik, Verhandeln	Mut
Skorpion	Wahrnehmung, Einschüchtern	Empathie
Schütze	Fernkampf, Kombinatorik	Nahkampf
Steinbock	Willenskraft, Körperkraft	Rhetorik
Wassermann	Malen, Musizieren	Parieren
Fische	Heilen, Wahrnehmung	Beweglichkeit





ZIRKEL DER BARDEN

Es war einmal und noch bis heute,
Ein Bund fahrender Spielmannsleute.
Sie sammeln Lieder, Sagen, Worte,
Von ferner Zeit und fremdem Orte.

*Zirkel der Barden – Melodien im Wind,
Alte Geschichten – die zeitlos sind.
Weisheit und Wissen in Klängen bewahrt,
In jeder Note und jeder Tonart.*

Sie reisen durch die weiten Lande,
Vereint durch brüderliches Bande.
Geheimnisvoll in Grün gehüllt,
Wird meisterlich ihr Lied gespielt.

Aus dem Liederzyklus „In ewigen Landen“
Zirkel der Barden

8.4 KAMPFSYSTEM

Das Kampfsystem kann an die Wünsche der Spielleitung und die Dynamik der Gruppe angepasst werden. Die klassische Variante ist rundenbasiert und ähnelt dem strategischen Aufbau einer Schachpartie, während eine freiere Interpretation mehr Raum für dramatische Erzählungen lässt.

Die folgenden Abschnitte bieten einen klaren Rahmen für die Darstellung von Konflikten, ohne dabei die Geschichte in den Hintergrund zu drängen. Mit Hilfe von Terrainkarten und Figuren können taktische Entscheidungen visualisiert werden, während die verschiedenen Kampfwerte und Aktionsmöglichkeiten den Spielenden die nötige Kontrolle über das Geschehen geben.

Die Spielleitung wird ermutigt, die Regeln flexibel zu handhaben und an die jeweilige Situation anzupassen. Denn letztlich sollen Kämpfe die Handlung bereichern und vorantreiben, nicht zum Selbstzweck werden. Sie sind dramatische Höhepunkte einer größeren Geschichte, die durch das System unterstützt, aber nicht eingeschränkt werden sollen.

8.4.1 KAMPFWERTE

Während der Charaktererstellung beginnen die vier Kampfwerte Nahkampf, Fernkampf, Parieren und Ausweichen mit einem Basiswert von 7. Zusätzlich stehen den Spielenden 5 Punkte zur Verfügung, die frei auf diese Kampfwerte verteilt werden können.

Diese Werte definieren die Kampffähigkeiten der Charaktere und bilden die Grundlage für alle Würfelproben im Kampf.

Pro Stufenanstieg darf einer der vier Kampfwerte um 1 erhöht werden.

8.4.2 TERRAINKARTEN UND FIGUREN

Für Kämpfe können Terrainkarten verwendet werden, die z.B. aus einem Raster von 10x10 Feldern bestehen. Zu Beginn eines Kampfes werden die Figuren – sei es Fantasy-Miniaturen, Brettspielfiguren oder Schachfiguren – passend zur erzählten Situation aufgestellt.

Diese Karten bieten eine gute Übersicht über das Kampfgeschehen und ermöglichen strategisches Vorgehen und Absprache unter den Spielenden.



8.4.3 KAMPFVERLAUF

Ein Kampf in *Jenseits der Kreise* stellt einen dramatischen Höhepunkt der Geschichte dar, in dem die Handlungen jedes einzelnen Charakters von entscheidender Bedeutung sein können. Der Kampf wird in Runden unterteilt, wobei jede Runde etwa 6 Sekunden Kampfgeschehen repräsentiert. Dies ermöglicht eine übersichtliche Strukturierung des Geschehens, ohne den narrativen Fluss zu sehr einzuschränken.

Zu Beginn eines Kampfes wird die Initiative bestimmt, die die Handlungsreihenfolge festlegt. Der Charakter mit dem höchsten Wert beginnt, gefolgt von den anderen in absteigender Reihenfolge. Die Spielleitung ordnet die gegnerischen Einheiten entsprechend in diese Reihenfolge ein.

In jeder Runde steht jedem Charakter eine Bewegung und eine Aktion zur Verfügung. Die Reihenfolge, in der Bewegung und Aktion ausgeführt werden, ist dabei flexibel – ein Charakter kann sich erst bewegen und dann handeln oder umgekehrt. Es ist auch möglich, auf eine der beiden oder sogar beide Optionen zu verzichten, um sich wenn nötig besser zu verteidigen. Der rundenbasierte Ablauf ermöglicht es allen Beteiligten, die Situation zu überdenken und taktische Entscheidungen zu treffen.

„Die Spielleitung wird ermutigt, die Kämpfe lebendig zu beschreiben und den Spielenden die Möglichkeit zu geben, ihre Aktionen kreativ auszugestalten.“



Initiative:

Die Zugreihenfolge der Spielenden kann am Anfang beispielsweise so errechnet werden:

(Beweglichkeit + Wahrnehmung) ÷ 2

Dabei wird aufgerundet.

Der Charakter mit dem höchsten Wert beginnt, gefolgt von den anderen in absteigender Reihenfolge. Bei gleichem Wert können die Spielenden selbst entscheiden, wer beginnt, um sich taktische Vorteile zu ermöglichen. Die Spielleitung passt die gegnerischen Einheiten daran passend an.

Bewegung:

Ein Charakter darf sich auf eins der acht angrenzenden Feld bewegen – bzw. ein bis zwei Schritte tun, wenn auf ein Spielfeld verzichtet wird.

Aktion:

Zu den Aktionen zählen Angriffe (Nah- oder Fernkampf), die Nutzung eines Heiltranks oder anderer Gegenstände, sowie spezielle Fähigkeiten oder Zauber. Alternativ kann der Charakter darauf verzichten, sich zu bewegen oder eine Aktion auszuführen.

In diesem Fall erhält er einen Bonus von 1 auf Verteidigung bzw. Ausweichen beim nächsten gegnerischen Angriff.

Beispiele für die Verwendung von Gegenständen:

1. Schnelle Gegenstände (Freie Aktion)

- Einen Trank aus dem Gürtel nehmen.
- Eine bereit gehaltene Waffe ziehen.
- Einen magischen Ring nutzen.
- Einen Gegenstand fallen lassen.

2. Standard Gegenstände (1 Aktion)

- Einen Trank trinken.
- Einen Gegenstand aus dem Rucksack holen.
- Eine neue Waffe anlegen/ausrüsten.
- Eine Fackel entzünden.

3. Komplexe Gegenstände (2 Aktionen)

- Eine Rüstung anlegen/ausziehen.
- Ein komplexes magisches Gerät aktivieren.
- Eine Falle aufstellen.
- Ein Schloss knacken.

Einschränkungen:

- Pro Runde kann nur ein Gegenstand verwendet werden.
- Gegenstände müssen vor Verwendung zugänglich sein.
- Bei Störung (z.B. Treffer) kann die Aktion fehlschlagen.



8.4.4 ANGRIFF

Ein Angriff stellt den Versuch dar, einem Gegner Schaden zuzufügen. Ob im direkten Nahkampf mit Schwert und Schild oder aus der Distanz mit Pfeil und Bogen – der Erfolg eines Angriffs hängt von der Position, den Fähigkeiten und den Umständen des Kampfes ab. Die Spielenden haben dabei die Wahl zwischen Nahkampf- und Fernkampfangriffen, die jeweils eigene taktische Vor- und Nachteile bieten.

Nahkampfangriff:

Ein Nahkampfangriff kann ausgeführt werden, wenn sich ein Gegner auf einem angrenzenden Feld bzw. in unmittelbarer Nähe befindet. Dazu ist eine Würfelprobe auf den Nahkampfwert erforderlich. Für eine erfolgreiche Probe muss mit dem W20 ein Ergebnis gleich oder unter diesem Wert erzielt werden – unter Berücksichtigung aller optionalen Modifikatoren (siehe ab 8.5.3).

Der Angriff ist nur dann erfolgreich, wenn die angegriffene Einheit ihre Verteidigungsprobe (Parieren oder Ausweichen) nicht besteht.

Fernkampfangriff:

Für einen Fernkampfangriff muss der Gegner in gerader oder diagonalen Sichtlinie stehen. Die Sichtlinie darf dabei nicht durch andere Einheiten oder Hindernisse blockiert werden. Die Würfelprobe erfolgt auf den Fernkampfwert und folgt denselben Regeln wie der Nahkampfangriff, wobei die Spielleitung je nach Terrain und Position entsprechende Modifikatoren festlegen kann.

Steht eine gegnerische Einheit in einem angrenzenden Feld, kann die Probe erschwert werden. Ein Fernkampfangriff kann nur durch Parieren mit Schild oder Ausweichen abgewehrt werden.

8.4.5 VERTEIDIGUNG

Wenn ein Charakter angegriffen wird, stehen ihm zwei Möglichkeiten zur Verfügung, um sich zu schützen: das aktive Parieren mit Waffe oder Schild, oder das geschickte Ausweichen. Die Würfelprobe erfolgt mit einem W20 auf den Wert Parieren oder den Wert Ausweichen. Die Wahl der Verteidigungsmethode hängt von der Ausrüstung, den Fähigkeiten und der taktischen Situation des Charakters ab. Eine erfolgreiche Verteidigung kann nicht nur Verletzungen verhindern, sondern auch Gelegenheiten für Gegenangriffe schaffen.

Parieren:

Diese Verteidigungsmethode ist verfügbar, wenn der Charakter eine Waffe oder ein Schild führt. Für eine erfolgreiche Parade muss mit dem W20 ein Ergebnis gleich oder unter dem Parieren-Wert erzielt werden – unter Berücksichtigung aller geltenden Modifikatoren.

Ausweichen:

Ist kein Schild oder keine Waffe vorhanden, muss die Würfelprobe auf Ausweichen erfolgen. Auch wenn Parieren möglich wäre, kann sich ein Charakter für das Ausweichen entscheiden. Die Probe folgt denselben Regeln wie beim Parieren, wird aber durch schwere Rüstungen oder einschränkendes Gelände entsprechend erschwert.





8.4.6 SCHADEN

Gelingt es einem Angreifer, die Verteidigung des Gegners zu überwinden, wird der verursachte Schaden ermittelt. Die Höhe des Schadens wird durch die Art der Waffe bestimmt und kann durch magische Eigenschaften oder besondere Umstände modifiziert werden. Eine Rüstung kann den erlittenen Schaden reduzieren, bevor er von der Vitalität des Charakters abgezogen wird. Dies stellt die physischen Auswirkungen des Kampfes dar und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Waffenschaden:

- Der Schaden hängt von der eingesetzten Waffe ab und wird mit einem entsprechenden Würfel ausgeworfen (z.B. 1W6 für ein Schwert).
- Magische oder besonders mächtige Waffen können durch Modifikatoren verstärkt werden, wie etwa 1W6+2 oder 1W4+3.
- Die Spielleitung hat die Freiheit, den Schaden an die Situation und die Balance der Geschichte anzupassen.

Trefferzonen:

Der ausgewürfelte Schaden wird durch den Rüstungswert der getroffenen Körperregion reduziert. Mit einem W20 wird die Trefferzone bestimmt:

1-3: Kopf (Helm, Kapuze)

4-7: Arme (Armschienen, Handschuhe)

8-14: Torso (Brustpanzer, Wams)

15-18: Beine (Beinschienen, Hose)

19-20: Füße (Stiefel, Schuhe)

Rüstungswerte:

Je nach Material und Qualität bietet Rüstung unterschiedlichen Schutz. Dieser Rüstungswert kann in den jeweiligen Feldern auf dem Charakterbogen gemeinsam mit der Art der Rüstung, bzw. Kleidung eingetragen werden.

Schadensberechnung:

- Der ausgewürfelte Waffenschaden wird um den Rüstungswert der getroffenen Zone reduziert.
- Der verbleibende Schaden wird von der Vitalität abgezogen.
- Ein Mindestschaden von 1 wird immer verursacht, auch wenn der Rüstungswert den Schaden vollständig absorbieren würde.

Beispiel:

Ein Schwerthieb (1W6) verursacht 5 Schaden und trifft laut Würfelwurf den Torso (Zone 8-14). Die Kettenrüstung des Ziels reduziert den Schaden um 2 Punkte. Somit werden 3 Punkte von der Vitalität abgezogen.

8.4.7 KAMPFENDE

Nicht jeder Kampf muss bis zur letzten Vitalität ausgefochten werden – Gegner können fliehen, sich ergeben oder andere unerwartete Wendungen herbeiführen. Die Spielleitung kann entscheiden, wie stark oder vital die Gegner sind – entweder durch festgelegte Werte oder durch verdeckte Anpassungen, um die Spannung der Geschichte zu wahren. Kämpfe sollten herausfordernd, aber nicht tödlich gestaltet werden. Der Fokus sollte stets auf dem Erzählen einer fesselnden Geschichte liegen.



8.5 WERTETABELLEN

Die folgenden Wertetabellen dienen nur als Beispiel und sollen einen groben Richtwert und Kompass für Kämpfe und Gegenstände darstellen. Sie bieten der Spielleitung Orientierung bei der Gestaltung von Begegnungen, Handel und Konflikten, ohne sie auf bestimmte Zahlen festzulegen.

In den nachfolgenden Tabellen finden sich Vorschläge für Kampfwerte verschiedener Kreaturen, typische Modifikatoren für besondere Situationen, magische Effekte, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, sowie andere nützliche Richtwerte. Die Spielleitung wird ermutigt, diese Werte an die Bedürfnisse ihrer Geschichte und die Fähigkeiten ihrer Spielgruppe anzupassen.

„Am Ende entscheidet das Empfinden und die Kreativität der Spielleitung, welche Werte und Effekte sie verwendet. Die Tabellen sind ein Werkzeug, kein Regelwerk in Stein gemeißelt.“

8.5.1 KAMPFWERTTABELLE

GEGNERTYP	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Gauner	20	10	3	8	8
Kämpfer	24	12	10	11	9
Ritter	32	14	12	14	10
Goblin	26	13	8	11	9
Troll	40	15	6	12	7
Skelettkrieger	22	11	7	12	6
Satyr	24	14	8	10	12
Dryade	25	13	12	8	14
Pilzschrat	32	15	5	13	9
Waldschrat	36	16	3	15	6
Geflügelter Dämon	28	14	12	8	16
Dämonenkrieger	30	15	9	13	10
Gehörnter Dämon	40	16	8	14	12
Feuerdämon	35	14	14	9	13

8.5.2 SPEZIALFERTIGKEITEN

GEGNERTYP	FÄHIGKEIT	EFFEKT
Gauner	Hinterhältiger Stich	+3 Schaden bei Angriff von hinten
Kämpfer	Kampfrausch	+2 auf Nahkampf, -1 auf Parieren für 3 Runden
Ritter	Schildschlag	Gegner muss Ausweichen-Probe bestehen
Goblin	Schmerzenschrei	Stört Konzentration: +1 auf alle Proben im Umkreis von 5 Schritten
Troll	Regeneration	Heilt 1W6 Vitalität pro Runde bei > 5 Vitalität
Skelettkrieger	Untot	Immun gegen Gift / halbiertes Schaden durch Stichwaffen
Satyr	Hörnerstoß	1W6+3 Schaden, Ziel kann zu Boden geworfen werden
Dryade	Giftranken	1W4 Schaden über 3 Runden / Ausweichen-Probe zum Entkommen
Pilzschrat	Sporenexplosion	1W6 Schaden im Umkreis von 3 Schritten / Sicht beeinträchtigt
Waldschrat	Wurzelgriff	Opfer wird festgehalten für 2 Runden / Stärke-Probe zum Befreien
Geflügelter Dämon	Sturzflug	2W6 Schaden / Opfer geht bei Treffer zu Boden
Dämonenkrieger	Schattenklinge	1W4 Schattenschaden / ignoriert Rüstung
Gehörnter Dämon	Furchtaura	-2 auf alle Proben im Umkreis von 5 Schritten für 3 Runden
Feuerdämon	Flammenausbruch	2W6 Feuerschaden im Umkreis von 4 Schritten

8.5.3 KAMPF MODIFIKATOREN I

SITUATION	MODIFIKATOR	BETRIFFT
Erhöhte Position	-2	Nahkampf & Fernkampf
Flankenangriff	-2	Nahkampf
Überraschungsangriff	-3	Nahkampf & Fernkampf
Schlechte Sicht	+2	Fernkampf
Verwundet (< 50% Vitalität)	+1	Angriff & Verteidigung
Schwer verwundet (< 25% Vitalität)	+2	Angriff & Verteidigung
Defensivhaltung	-1	Parieren & Ausweichen

8.5.3 KAMPF MODIFIKATOREN II		
GELÄNDE	MODIFIKATOR	BESONDERE REGELN
Offenes Gelände		
Ebene	-	Fernkampf uneingeschränkt
Wiese/Weide	-1 auf Ausweichen	Flora kann Sichtlinien beeinflussen
Sandige Fläche	+1 auf alle Aktionen	Erhöhte Ausdauerkosten
Unebenes Gelände		
Hügel (aufwärts)	+2 auf Nahkampf	Verteidiger -2 auf Fernkampf
Hügel (abwärts)	-1 auf Nahkampf / +1 auf Verteidigung	Angreifer -1 auf Fernkampf
Geröll	+2 auf Beweglichkeit	Sturz-Risiko bei schneller Bewegung
Waldflächen		
Lichter Wald	+1 auf Fernkampf	Sichtlinien auf 5 Schritte begrenzt
Dichter Wald	+2 auf Fernkampf / -1 auf Verstecken	Sichtlinien auf 3 Schritte begrenzt
Unterholz	-2 auf Verteidigung /+2 auf Fernkampf	Leise Bewegung erschwert
Gewässer		
Flaches Wasser	+1 auf alle Aktionen	Rüstung erschwert Bewegung
Tiefes Wasser	+2 auf alle Aktionen außer Schwimmen	Schwimmprobe nötig
Sumpf	+2 auf Bewegung / -1 auf Nahkampf	Risiko einzusinken
Urbanes Gelände		
Straße/Platz	-	Gute Übersicht
Enge Gasse	-1 auf Parieren & Ausweichen	Nur zwei Kämpfer nebeneinander
Treppe	Höherstehende -1 auf Parieren & Nahkampf	Sturz-Risiko bei Treffer
Besondere Flächen		
Glatter Boden	+2 auf Ausweichen	Rutsch-Risiko bei schneller Bewegung
Felsiges/rissiges Gelände	+1 auf alle Aktionen	Klettern/Springen nötig



8.5.4 MAGISCHE MODIFIKATOREN		
EFFEKT	MODIFIKATOR	DAUER
Verzaubert	+1 auf Talente	3 Runden
Verflucht	+1 auf Attribute	5 Runden
Magisch gestärkt	-1 auf Attribute	2 Runden
Magisch geschwächt	+1 auf Talente	2 Runden
Magisch geschützt	-1 Ausweichen & Parieren	3 Runden
Magisch verwundet	+1 Ausweichen & Parieren	3 Runden



8.5.5 AUSTRÜSTUNG I

NAME	SCHADEN	EFFEKT	BESCHREIBUNG
Nahkampfwaffen			
Dolch	1W4	-	Leichte Stichwaffe, einfach zu verbergen
Kurzsword	1W6	-	Ausgeglichene Einhandwaffe
Langsword	1W8	-	Klassische Ritterwaffe
Krummsäbel	1W6+1	-	Gebogene Klinge für schnelle Hiebe
Streitaxt	1W8+1	-1 Ausweichen	Wuchtige Axt für kraftvolle Schläge
Streitkolben	1W6+2	-	Stumpfe Schlagwaffe gegen Rüstungen
Morgenstern	2W4	-1 Parieren	Kettenwaffe mit stachelbewehrter Kugel
Hellebarde	1W10	+1 Nahkampf gegen Berittene	Lange Stangenwaffe
Kriegshammer	1W8+2	+2 Ausweichen	Schwerer Hammer für maximale Wucht
Rapier	1W6	+1 Parieren	Elegante Stichwaffe für geschickte Kämpfer
Speer	1W8	+1 Nahkampf gegen Reiter	Vielseitige Stangenwaffe
Knüppel	1W4+1	-	Simple improvisierte Waffe
Zwergische Streitaxt	1W10+1	Ignoriert 1 Punkt Rüstung	Meisterlich geschmiedete Axt
Elfenklinge	1W8+1	+1 Parieren	Leichte, perfekt ausbalancierte Klinge
Runenhammer	2W6	+2 Angriff gegen Untote	Mit schützenden Runen verziert
Fernkampfwaffen			
Kurzbogen	1W6	-	Kompakter Jagdbogen, leicht zu spannen
Langbogen	1W8	-	Mächtiger Kriegsbogen für weite Distanzen
Armbrust	1W8+1	-	Präzise mechanische Schusswaffe
Wurfmesser	1W4	2 Würfe pro Runde	Leichte, schnell zu werfende Klingen
Schleuder	1W4+1	Munition überall findbar	Einfache aber effektive Distanzwaffe
Wurfspeer	1W6+1	Auch im Nahkampf nutzbar	Vielseitige Wurf- und Stichwaffe

NAME	SCHADEN	EFFEKT	BESCHREIBUNG
Elfenbogen	1W8+1	+2 auf Fernkampf	Meisterlich gefertigter Kompositbogen
Koboldarmbrust	1W8	Ignoriert 1 Punkt Rüstung	Einhändig führbare Armbrust
Zwergenarmbrust	1W10	Ignoriert 1 Punkt Rüstung	Mechanisch optimierte Präzisionswaffe
NAME	SCHUTZ	EFFEKT	BESCHREIBUNG
Rüstungen			
Lederrüstung	1	-	Gehärtetes Leder bietet grundlegenden Schutz
Starke Lederrüstung	2	-	Mächtiger Kriegsbogen für weite Distanzen
Waldläuferrüstung	2	+1 Beweglichkeit	Magisch verstärkte Rüstung
Kettenhemd	3	-1 Beweglichkeit	Flexibler Schutz aus Metallringen
Schuppenrüstung	4	-1 Beweglichkeit	Überlappende Metallschuppen
Bronzerüstung	4	-1 Beweglichkeit	Traditionelle Rüstung aus Bronze
Elfenrüstung	3	Lautlos	Mit Magie durchwirktes Leder
Zwergenrüstung	5	-1 Beweglichkeit	Mit Runen geschmiedet
Plattenpanzer	6	-2 Beweglichkeit	Aus gehärtetem Stahl
Plattenrüstung	7	-2 Beweglichkeit	Mit überlappenden Platten
Schilde			
Holzschild	1	+1 Parieren	Einfacher Holzschild
Rundschild	2	+1 Parieren	Verstärktes Schild aus Holz und Eisen
Turmschild	2	+2 Parieren / -2 Beweglichkeit	Großer Schild für maximalen Schutz
Elfenschild	3	+2 Parieren	Leichter, aber stabiler Schild
Drachenschild	4	+3 Parieren	Traditionelles Zwergenschild

8.5.5 AUSTRÜSTUNG II

NAME	EFFEKT	BESCHREIBUNG
Ringe		
Ring der leichten Schritte	+1 Beweglichkeit	Einfacher verzauberter Silberring
Ring der Kraft	+1 Körperkraft	Mit Runen beschriebener Eisenring
Ring des Schutzes	+1 Rüstungswert	Schimmert bei Gefahr golden
Ring der Heilung	Heilt 1W6 Vitalität pro Tag	Pulsiert in warmem Rot
Ring der Feenwege	Zeigt verborgene Pfade	Führt zu geheimen Feenkreisen
Amulette		
Glücksamulett	1 Wurf wiederholen pro Tag	Aus poliertem Mondstein
Behütendes Kleinod	Stärkt gegen magische Angriffe	Mit Schutzrunen versehen
Lebensstein	+5 maximale Vitalität	Pulsiert im Herzrhythmus
Sternenamulett	+2 Charisma	Aus einem gefallenem Stern
Sonstige		
Zauberlicht	Leuchtet auf Kommando	Kristallkugel mit Glühwürmchen
Heilkristall	Heilt 1W4 Vitalität	Einmalig verwendbar
Feenflasche	Fängt Zauber ein	Aus Morgentau geblasen
Weltenspiegel	Zeigt ferne Orte	Aus Drachentränen geschliffen
Heiltrank	Heilt 2W6 Vitalität	Rote Flüssigkeit
Krafttrank	+2 Körperkraft für 3 Runden	Goldene Flüssigkeit
Feenstaub	Ermöglicht Schweben für 5 Minuten	Glitzerndes Pulver
Traumwein	Zeigt wahre Visionen	Schillernder Wein
Sternentau	Heilt alle Wunden vollständig	Tropfen aus purem Licht

NAME	EFFEKT	BESCHREIBUNG
Instrumente		
Holzflöte	-	Einfache handgeschnittene Flöte
Laute	+1 Musizieren	Grundsolides Saiteninstrument
Trommel	+1 auf Motivieren beim Musizieren	Aus Ziegenleder gefertigt
Panflöte	-	Aus Schilfrohr gebunden
Mandoline	+1 auf Charisma beim Musizieren	Kompaktes Zupfinstrument
Horn	+2 auf Einschüchtern beim Musizieren	Aus Widderhorn gefertigt
Elfenharfe	Beruhigt wilde Tiere	Mit Mondsilber besaitet
Zwergenhorn	Weckt Kampfesmut (+1 Mut)	Aus Drachenknochen
Feenflöte	Verzaubert Zuhörer	Aus Ebenholz geschnitzt
Bardenlaute	+1 auf Charisma beim Musizieren	Mit Gold verziert



THRON

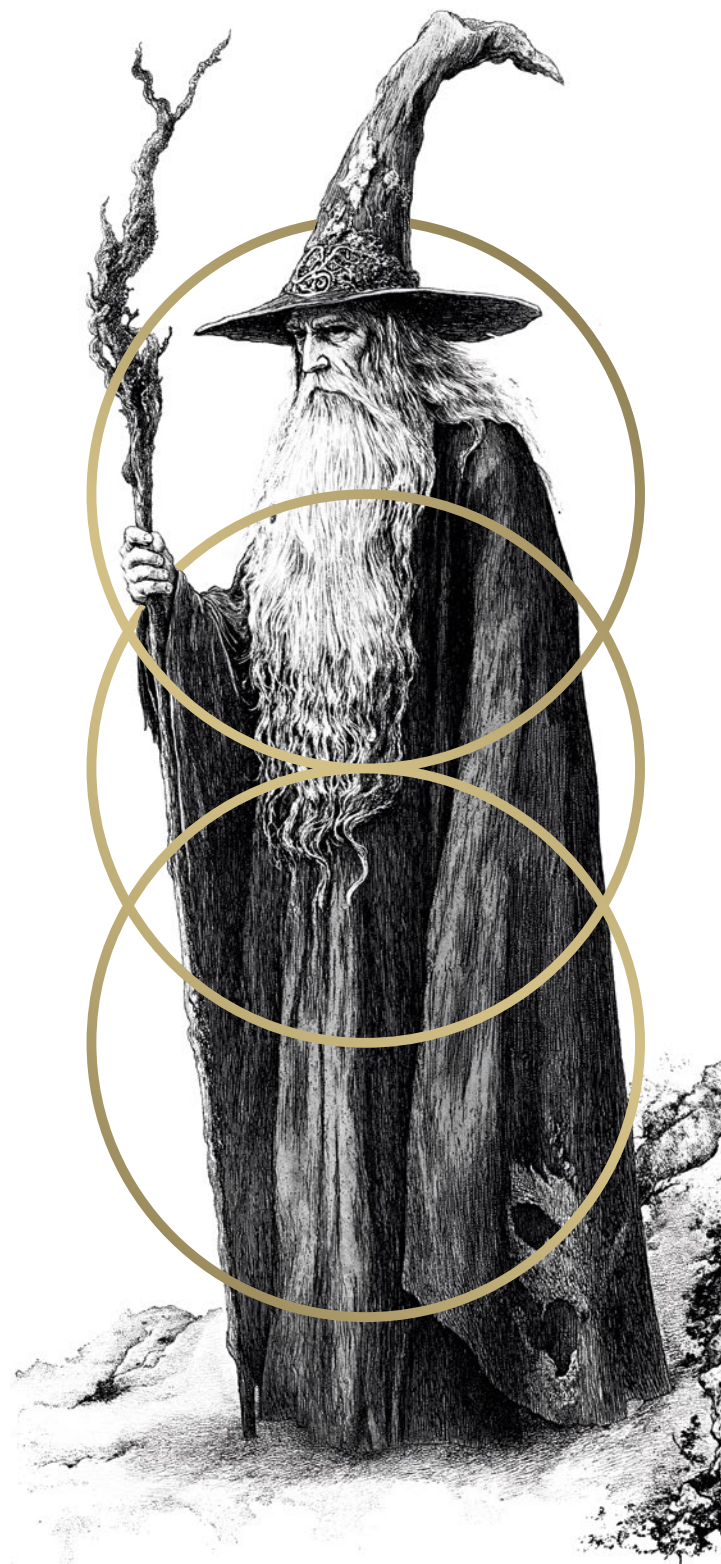
Im Dunkel schimmert Hoffnung,	Der Drachenodem brüllend,
Oberon nun schreitet vor,	Der Feuerregen fällt,
Am alten Thron der Drachen,	Oberon, entschlossen,
Erhebt er sein Schwert empor.	Die dunkle Macht zerschellt.
Nach Zeitaltern längst vergangen,	Die Wälder brennen lichterloh,
Das Reich der Feen erwacht,	Der Himmel schreit vor Schmerz,
Vom gold'nen Zwielficht eingehüllt,	Doch im Triumph des Königs
Entfaltet sich ihre Macht.	Glüht ein ungebrochenes Herz.

*Ein Thron aus Feuer einst, nun glänzt er hell in Gold.
Dem Kampf der sieben Tage, nun Sage Ehrfurcht zollt.
Ein Zeitalter ist vergangen, ein neues beginnt.
Doch auch diese Herrschaft, im Lauf' der Zeit zerrinnt.*

Mit Klinge gegen Flammen,	Im Morgengrauen leblos,
Schicksal schlägt in der Brust,	Der Drache endlich ruht,
Verheißung in den Händen,	Der Umhang der einst war grün,
Sein Sieg ihm stets bewusst.	Getränkt in rotem Blut.
Ein Dröhnen in den Tälern,	Ein neues Reich steigt empor,
Die Berge beben laut,	Die Feen sind bereit,
Der Widerhall der Schlachten,	Unter Oberons Herrschaft,
Bis die Krone auf dem Haupt.	Beginnt die neue Zeit.

Aus dem Liederzyklus „Jenseits der Kreise“
Zirkel der Barden





8.6 MAGIE UND ZAUBEREI

Die Zauberei der Menschen ist ein schwacher Widerhall der mächtigen Feenmagie. Sie entsteht, wenn Sterbliche durch längeren Kontakt mit der Anderswelt eine tiefere Verbindung zum Zwilicht entwickeln. Diese Regelergänzung ist optional und sollte von der Spielleitung nur eingeführt werden, wenn sie zur Geschichte und Atmosphäre passt.

Die folgenden Abschnitte beschreiben, wie Menschen in der Anderswelt Zugang zu magischen Kräften erlangen können – und welchen Preis sie dafür zahlen müssen. Das System basiert auf den vier Elementen und nutzt Würfelproben, um die unsichere Natur menschlicher Zauberei abzubilden. Die aufgeführten Zauber dienen als Vorschläge und Beispiele.

Die Magie sollte ein seltenes und besonderes Element bleiben, das die Mysterien der Anderswelt unterstreicht, statt sie zu einem alltäglichen Werkzeug zu machen. Die Spielleitung wird ermutigt, die magischen Aspekte behutsam einzusetzen und die Konsequenzen der Zauberei spürbar zu machen.

8.6.1 GRUNDLAGEN DER MAGIE

Die vier Elemente – Erde, Feuer, Luft und Wasser – bilden die Grundpfeiler der menschlichen Zauberei. Jedes Element repräsentiert dabei unterschiedliche Aspekte der magischen Künste und erfordert spezifische Herangehensweisen. Die Zauber sind dabei in drei Kategorien der Komplexität unterteilt:

Novizenzauber

Novizenzauber sind die einfachsten magischen Effekte, die ein Zaubender lernen kann. Sie erfordern eine Aktion im Kampf und können auch von weniger erfahrenen Magiern gemeistert werden. Diese subtilen Zauber sind oft von kurzer Dauer (1-3 Runden) und begrenzter Reichweite (bis zu 5 Schritte).

Adeptenzauber

Die Zauber der Adepten stellen höhere Anforderungen an den Zaubenden und benötigen zwei Aktionen im Kampf – sie können also nicht in derselben Runde ausgeführt werden, in der man sich bewegt. Ihre Wirkung hält in der Regel 3-5 Runden an und ihre Reichweite erstreckt sich bis zu 10 Schritte.

Meisterzauber

Meisterzauber sind die mächtigsten Manifestationen der Elemente. Diese komplexen Zauber erfordern drei Aktionen, was bedeutet, dass der Zaubende zwei volle Runden für die Vorbereitung benötigt, bevor der Zauber in der dritten Runde gewirkt werden kann. Während dieser Zeit ist der Zaubende besonders verwundbar. Die Wirkung dieser Zauber kann bis zu 10 Runden anhalten und ihre Reichweite beträgt bis zu 15 Schritte.

Alle Zauber können außerhalb des Kampfes ohne Zeitbeschränkung vorbereitet werden, erfordern aber dennoch die entsprechenden Würfelproben und Erinnerungspunkte.

8.6.2 WÜRFELPROBEN

Um Zauber erfolgreich zu wirken, sind die drei Attribute der jeweiligen Elemente der Charakters erforderlich. Auf jedes Attribut muss eine erfolgreiche Probe erfolgen, damit der Zauber sich manifestiert. Fehlgeschlagene Würfelproben können von der Spielleitung genutzt werden, unvorhergesehene Effekte auszuspielen.

Erdmagie: je eine Würfelprobe auf Beweglichkeit, Fingerfertigkeit und Körperkraft.

Feuermagie: je eine Würfelprobe auf Ausdauer, Mut und Willenskraft.

Luftmagie: je eine Würfelprobe auf Intelligenz, Kombinatorik und Rhetorik.

Wassermagie: je eine Würfelprobe auf Charisma, Empathie und Wahrnehmung.

Novizenzauber erschweren die Probe um +1 pro Attributprobe und kosten 1 Erinnerungspunkt.

Adeptenzauber erschweren die Probe um +2 und kosten 2 Erinnerungspunkte.

Meisterzauber um +3 und erfordern 3 Erinnerungspunkte.

Erinnerungspunkte, die für Zauber eingesetzt wurden, regenerieren sich wie folgt:

- Grundsätzlich 1 Punkt pro Tag in der Menschenwelt.
- 2 Punkte pro Tag in der Nähe von Feenkreisen oder an magischen Orten.
- Keine Regeneration während des Aufenthalts in der Anderswelt.
- Die Regeneration kann den Basiswert von Erinnerung nicht überschreiten.
- Nur vollständige Ruheperioden (mindestens 6 Stunden) ermöglichen Regeneration.
- Schwere Verletzungen oder Traumata können die Regeneration verhindern.

Die Spielleitung kann in besonderen Situationen (z.B. bei wichtigen Szenen oder nach dem Erfüllen bedeutender Aufgaben) zusätzliche Regeneration gewähren.





8.6.3 EINSCHRÄNKUNGEN UND KONSEQUENZEN

Die Spielleitung sollte die folgenden Aspekte nutzen, um interessante Plotentwicklungen zu kreieren, ohne dass die Magie zu dominant wird. Sie sollte ein seltenes und besonderes Element bleiben, das die Mysterien der Anderswelt unterstreicht.

- Zauber können nur einmal pro Szene gewirkt werden.
- Maximal 3 Zauber pro Tag.
- Kein Zaubern bei Erinnerung unter 5.
- Feenwesen können Zauberei spüren und beeinflussen.
- Magie wird schwächer je weiter man von Feenkreisen entfernt ist.
- Zieht die Aufmerksamkeit von Feenwesen an.
- Kann zu unerwarteten magischen Effekten führen.

8.6.4 ZAUBERRESISTENZ

Ist ein Spielcharakter Ziel von Feenmagie und Zauberei, kann die Spielleitung einen Rettungswurf einfordern, um in Erfahrung zu bringen, ob dieser betroffen sein wird. Je nach Zauber oder Feenmagie, wird die Probe auf das passende Element angewandt. Hier kann das gleiche System wie beim Sprechen von Zaubern angewandt werden:

Gegen Erdmagie: je eine Würfelprobe auf Beweglichkeit, Fingerfertigkeit und Körperkraft.

Gegen Feuermagie: je eine Würfelprobe auf Ausdauer, Mut und Willenskraft.

Gegen Luftmagie: je eine Würfelprobe auf Intelligenz, Kombinatorik und Rhetorik.

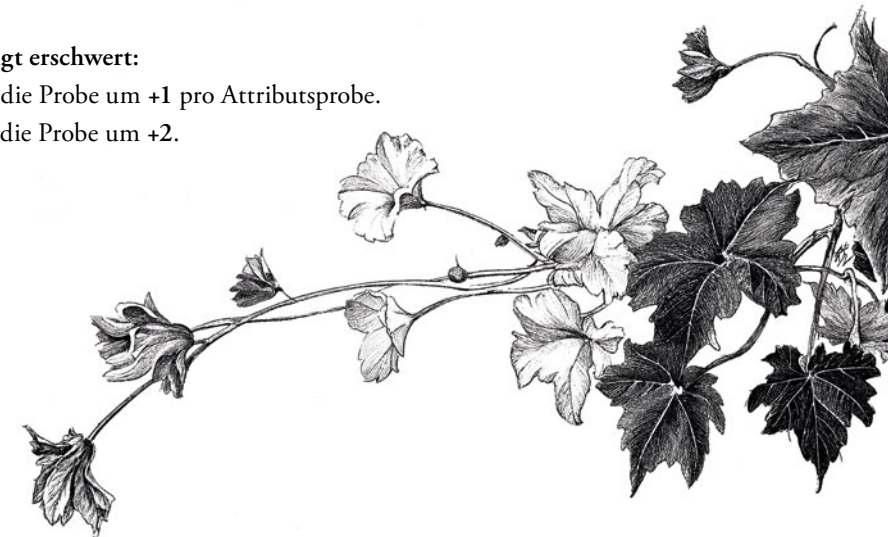
Gegen Wassermagie: je eine Würfelprobe auf Charisma, Empathie und Wahrnehmung.

Die Proben werden wie folgt erschwert:

Novizenzauber erschweren die Probe um +1 pro Attributprobe.

Adeptenzauber erschweren die Probe um +2.

Meisterzauber um +3.





8.6.5 ELEMENTARE MAGIE

Die folgenden Seiten können nur einen flüchtigen Einblick in das grenzenlose Meer der Magie gewähren. Wie das goldene Zwielicht entzieht sich die wahre Natur der Zauberei jeder starren Definition. Was hier aufgeführt wird, sind keine Gesetze, sondern Wegweiser – Spuren im Sand, die andere vor uns hinterlassen haben.

Die Magie der Anderswelt ist wild und ungezähmt wie die erste Morgendämmerung, vielfältig wie die Blätter eines herbstlichen Waldes und tief wie die Träume der Schöpfung selbst. Sie folgt ihrer eigenen Logik, einer Melodie, die älter ist als die Zeit und freier als der Wind. In den Händen der Feenwesen formt sie sich wie Wasser, in den Gedanken der Menschen brennt sie wie Feuer, und in den Liedern der Barden schwingt sie wie die Saiten einer kosmischen Harfe. Kein Regelwerk kann ihre wahre Essenz einfangen, keine Liste ihre unendlichen Manifestationen erschöpfend beschreiben. Die Spielleitung sei daher ermutigt, diese Beispiele als Inspiration zu verstehen, nicht als Grenzen.

*„Denn in einer Welt, in der das Licht selbst Geschichten erzählt,
sollte auch die Fantasie keine Schranken kennen.“*



Tief verwurzelt in den Fundamenten der Welt liegt die Magie der Erde, beständig und kraftvoll. Sie ist die Kunst der physischen Manifestation, der Stärke und der Ausdauer. Erdmagie verbindet sich mit der körperlichen Realität, sie stärkt und schützt, formt und bewahrt. Es ist die beständigste der Künste, die sich weniger durch Worte als durch Taten offenbart und deren wahre Kraft in der Verbindung zur lebendigen Natur liegt.

Novizenzauber (ab Verzauberungswert: 16)

Steinflüstern: Spürt Bewegungen im Umkreis von 5 Schritten.

Dauer: 3 Runden · Reichweite: 5 Schritte Radius · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Rankenwuchs: Beschleunigt Pflanzenwachstum.

Dauer: Permanent · Reichweite: 2 Schritte · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Erdverbindung: +2 auf Ausweichen und Parieren.

Dauer: 3 Runden · Reichweite: Selbst · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Adeptenzauber (ab Verzauberungswert: 18)

Steinhand: Bewegt bis zu 100kg Gestein/Erde.

Dauer: 3 Runden · Reichweite: 4 Schritte · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Dornenranken: Erschafft Hindernisse (1W4 Schaden bei Durchquerung).

Dauer: 5 Runden · Reichweite: 5 Schritte · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Erdhaut: +2 Rüstungspunkte.

Dauer: 4 Runden · Reichweite: Berührung · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Meisterzauber (ab Verzauberungswert: 20)

Erdbeben: Erschüttert Boden (2W6 Schaden / Probe auf Beweglichkeit).

Dauer: 3 Runden · Reichweite: 6 Schritte Radius · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

Naturband: Kommuniziert mit und kontrolliert Pflanzen.

Dauer: 6 Runden · Reichweite: 8 Schritte · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

Steinhaut: +4 Rüstungspunkte, Immunität gegen nicht-magische Waffen.

Dauer: 5 Runden · Reichweite: Berührung · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

FEUERMAGIE

Feuermagie ist die Manifestation reiner Willenskraft, brennend und transformierend. Sie lodert mit der Intensität der Leidenschaft und der Hitze des Mutes. Diese Magie ist direkt und kraftvoll, gefährlich in ihrer Intensität, aber auch reinigend und erleuchtend. Sie fordert absolute Kontrolle und bedingungslose Hingabe, denn wer mit dem Feuer tanzt, muss seinen eigenen inneren Flammen trotzen.

Novizenzauber (ab Verzauberungswert: 16)

Funkentanz: Erzeugt kleine Flammen für Licht oder Ablenkung.

Dauer: 3 Runden · Reichweite: 2 Schritte · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Glutblick: Einschüchternder Blick (+2 auf Einschüchtern-Proben).

Dauer: 2 Runden · Reichweite: 3 Schritte · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Hitzeaura: Verursacht 1W6 bei umstehenden Gegnern.

Dauer: 3 Runden · Reichweite: 1 Schritt Radius · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Adeptenzauber (ab Verzauberungswert: 18)

Feuerschild: Reduziert Feuerschaden um 50%.

Dauer: 5 Runden · Reichweite: Berührung · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Flammenklinge: Verleiht Waffe +1W6 Feuerschaden.

Dauer: 4 Runden · Reichweite: Berührung · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Mutfeuer: Vertreibt Furcht, +2 auf Mut.

Dauer: 5 Runden · Reichweite: 3 Schritte · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Meisterzauber (ab Verzauberungswert: 20)

Feuerstrahl: Gezielter Flammenangriff (3W6 Schaden).

Dauer: Einmalig · Reichweite: 8 Schritte · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

Flammenwand: Erschafft Feuerwall (5 Schritte breit).

Dauer: 6 Runden · Reichweite: 6 Schritte · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

Phönixkraft: +3 auf alle Kampfwerte, Immunität gegen Feuer.

Dauer: 4 Runden · Reichweite: Selbst · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

LUFTMAGIE

Die Magie der Luft ist flüchtig wie der Wind und klar wie der Morgenhimmel. Sie manifestiert sich in subtilen Illusionen, getragenen Gedanken und verwehten Stimmen. Luftmagie ist die Kunst der Täuschung und des Intellekts, der Kommunikation über weite Distanzen und der Manipulation der Gedanken. Sie ist schwer zu greifen und noch schwerer zu meistern, doch in ihrer Beherrschung liegt der Schlüssel zu den Geheimnissen des Geistes.

Novizenzauber (ab Verzauberungswert: 16)

Flüsternder Wind: Übermittelt eine kurze Nachricht (max. 20 Worte) durch die Luft.

Dauer: Einmalig · Reichweite: 5 Schritte Radius · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Nebelschleier: Erzeugt leichten Nebel, der Sicht um 2 Schritte reduziert.

Dauer: 3 Runden · Reichweite: 3 Schritte um Zaubernden · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Gedankenhauch: Erlaubt oberflächliche Gedanken einer Person zu erahnen.

Dauer: 1 Runden · Reichweite: Berührung · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Adeptenzauber (ab Verzauberungswert: 18)

Windpfad: Ermöglicht kurzes Schweben über Boden (1 Schritt pro Runde).

Dauer: 3 Runden · Reichweite: Selbst · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Gedankennetz: Ermöglicht telepathische Kommunikation mit einer Person.

Dauer: 5 Runden · Reichweite: Bis zu 8 Schritte · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Luftspiegelung: Erschafft eine kleine, stumme Illusion (max. 1 Feld groß).

Dauer: 4 Runden · Reichweite: Bis zu 6 Schritte · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Meisterzauber (ab Verzauberungswert: 20)

Sturmruuf: Beschwört starken Wind, der Schaden verursacht (1W6) und Gegner.

Dauer: 5 Runden · Reichweite: 10 Schritte in gerader Linie · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

Gedankenschau: Ermöglicht tiefere Gedanken/Erinnerungen zu lesen.

Dauer: 3 Runden · Reichweite: Berührung · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

Nebelgestalt: Verwandelt Zaubernden in körperlosen Nebel.

Dauer: 10 Runden · Reichweite: Selbst · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

▽
WASSERMAGIE

In den Tiefen des Wassers spiegelt sich die Seele der Welt. Die Wassermagie ist fließend und wandelbar, sie heilt und nährt, aber kann auch mit der Kraft eines Sturms zerstören. Diese Magie verbindet sich mit den Emotionen und dem Unterbewusstsein, sie kann Wunden schließen und Herzen berühren. Es ist die subtilste der Künste, die mehr durch Intuition als durch Studium gemeistert wird.

Novizenzauber (ab Verzauberungswert: 16)

Wassertropfen: Reinigt Wasser oder erschafft 1 Liter reines Wasser.

Dauer: Permanent · Reichweite: 2 Schritte · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Gefühlswelle: Verstärkt eine vorhandene Emotion für kurze Zeit.

Dauer: 2 Runden · Reichweite: 3 Schritte · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Heilende Berührung: Beschleunigt natürliche Heilung (regeneriert 1W4 Vitalität).

Dauer: Einmalig · Reichweite: Berührung · Kosten: 1 Erinnerungspunkt

Adeptenzauber (ab Verzauberungswert: 18)

Wasserweg: Ermöglicht 5 Minuten unter Wasser zu atmen.

Dauer: 5 Runden · Reichweite: Berührung · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Emotionsflut: Überträgt starke Gefühle auf Ziel (Willenskraft-Probe zum Widerstehen).

Dauer: 3 Runden · Reichweite: 5 Schritte · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Heilendes Wasser: Heilt 2W6 Vitalität.

Dauer: Einmalig · Reichweite: Berührung · Kosten: 2 Erinnerungspunkte

Meisterzauber (ab Verzauberungswert: 20)

Wasserwand: Erschafft Barriere aus Wasser (5 Schritte breit).

Dauer: 8 Runden · Reichweite: 8 Schritte · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

Seelenflut: Manipuliert Emotionen mehrerer Ziele.

Dauer: 5 Runden · Reichweite: 5 Schritte Radius · Kosten: 3 Erinnerungspunkte

Lebenswasser: Heilt 4W6 Vitalität und neutralisiert Gifte.

Dauer: Einmalig · Reichweite: Berührung · Kosten: 3 Erinnerungspunkte





8.7 SCHLUSSWORT

In den Tiefen jeder Geschichte liegt eine Magie, die älter ist als alle Würfel und mächtiger als jede Regel. Sie ist die Kraft der Fantasie selbst, jener unbezähmbare Funke, der schon die ersten Menschen dazu brachte, sich am Feuer Geschichten zu erzählen.

Dieses Regelwerk ist nicht mehr als ein Kompass für jene, die sich auf die Reise zwischen die Welten begeben. Seine Zahlen und Mechaniken sind wie Laternen im Nebel – hilfreich, wenn man den Weg verloren hat, aber niemals wichtiger als der Weg selbst. Denn was ist ein Würfelwurf gegen das leuchtende Bild einer gut erzählten Szene? Was bedeutet eine Regel im Vergleich zu dem Moment, in dem die Spielenden für einen Herzschlag lang vergessen, dass sie nicht wirklich durch die *Ewigen Lande* wandern? Die wahre Kunst der Spielleitung liegt nicht im Beherrschen von Tabellen, sondern im behutsamen Weben einer Geschichte, die alle in ihren Bann zieht. Ihre wichtigste Aufgabe ist es, jenen kindlichen Zauber zu bewahren, der uns erlaubt, durch Türen zu schreiten, die es nicht gibt, und Wunder zu sehen, die kein sterbliches Auge je erblickt hat.

Lasst die Würfel also ruhen, wenn die Geschichte sie nicht braucht. Lasst die Regeln schweigen, wenn die Fantasie spricht. Denn am Ende sind es nicht die Zahlen, die uns in Erinnerung bleiben, sondern die Momente, in denen wir für eine kurze Zeit in einer anderen Welt zu Hause waren.

„Jenseits der Kreise wartet eine Geschichte darauf, erzählt zu werden. Und wie in der Anderswelt selbst sind es nicht die Pfade, die uns führen, sondern die Träume in unseren Herzen.“





Kapitel 9

PROLOG



m Anbeginn war das Licht – ein reiner, grenzenloser Glanz, ohne Anfang und ohne Ende. Es war der erste Funke der Schöpfung selbst, der Ursprung allen Seins. In diesem ursprünglichen Moment existierte nur die reine Essenz des Lichts, unendlich und unergründlich.

²*Die vier Elemente gaben diesem Licht Form und Substanz. Aus ihrer Vereinigung entstanden in einer von unendlich vielen Schöpfungen, drei Reiche: die Anderswelt, auch die Ewigen Lande oder Feenwelt genannt, die schattenhaften Niederhöhlen in ihrer düsteren Tiefe, und die irdische Welt der Menschen.*

³*Diese drei Welten, so verschieden, sind jedoch nicht voneinander getrennt. Sie gleichen vielmehr Fäden in einem einzigen, aus Licht gewobenen Teppich. Die Anderswelt nimmt dabei eine besondere Stellung ein – sie ist der schützende Schleier zwischen dem Reich der Menschen und den brennenden Tiefen der Niederhöhlen, ein Wall aus reiner Magie.*

⁴*Mit den Äonen dehnten sich die Welten aus, getrieben von einem tiefen Willen zu wachsen und zu werden. Sie entfernten sich voneinander, doch nie vollständig. Was sich wandelte, war nicht der Raum zwischen ihnen, sondern die Art ihrer Existenz – jede Welt entwickelte ihre eigene Zeit, ihre eigenen Gesetze. Doch das ursprüngliche Licht der Schöpfung durchdringt sie noch immer, ein goldenes Band, das die Reiche auf ewig verbindet.*

⁵*Einst, als die Dunkelheit noch tiefer war und die Sterne fern und schweigsam, wachten allein die Drachen über das zarte Gewebe der Wirklichkeit. Sie waren die ersten Wesen, die das Königreich des Lichts und die Ordnung der Himmel verließen – erschaffen aus der reinsten Essenz der vier Elemente. Manche aus lebendiger Flamme, andere aus felsigem Gestein, wieder andere aus Sturmwinden oder den Tiefen der Meere. In ihrer ursprünglichen Natur vereinten sie die rohe Kraft der Elemente mit der Weisheit der Schöpfung.*

⁶*Als Hüter der Anderswelt verstanden sie ihre Aufgabe als heiliges Vermächtnis. Mit unerschütterlicher Beständigkeit bewahrten sie das Gleichgewicht zwischen den Reichen. Kein Dämon, kein ruheloser Geist wagte es, die Grenzen zu überschreiten, die ihre Flammen zogen. Die Drachen herrschten mit der ungebrochenen Ruhe alter Dinge, und alle Wesen lebten sicher in ihrer Unwissenheit.*

⁷*Doch das Reich des Zwilichts blieb im steten Wandel. Aus den Tiefen des Schlafs, aus Träumen, die älter waren als Worte, erwachten die Feenvölker – Elfen, Zwerge und kaum später Kobolde. Sie alle, noch lange geziert mit den Merkmalen ihrer tierischen Vorfahren, öffneten die Augen und fanden sich in einer Welt ewigen Zwilichts wieder. Mit ihrem Erwachen begann ein neues Zeitalter in der Anderswelt. Königreiche wurden erschaffen und zerfielen im Fluss der Zeit. Feenkönige erhoben sich und verschwanden, so auch der König der Dämmerung Cernunnos – seither besungen in alten Liedern.*

⁸*Die Drachen spürten, wie die Feenvölker die Ordnung der Schöpfung in Frage stellten. Diese jungen Wesen, noch unstet in ihrer Form und wild in ihren Begierden, drohten das fragile Gleichgewicht zu stören, das die Drachen über Äonen bewahrt hatten. Wo die Drachen Beständigkeit suchten, brachten die Feenvölker Wandel. Wo die Drachen Stille wahrten, erhoben die Er wachten ihre Stimmen im Gesang.*

⁹*In den Augen der Drachen war dies mehr als nur ein Machtkampf – es war eine fundamentale Bedrohung der Weltordnung selbst. Sie sahen in den aufstrebenden Feenvölkern eine gefährliche Schwäche, die die Barrieren zwischen den Reichen gefährden könnte. Doch sie unterschätzten die unstillbare Sehnsucht der jungen Völker, ihren Platz in der Welt zu finden. Ihr Versuch, die alte Ordnung mit Gewalt zu bewahren, sollte den größten Krieg entfachen, den die Anderswelt je gesehen hatte.*

¹⁰*In dieser Zeit, als Schlachten die Ewigen Lande verdunkelten, erhob sich ein Elf, dessen Schicksal es war, die Krone aller Feenvölker zu tragen. Oberon, einst geziert mit dem Geweih eines Hirsches, stellte sich dem mächtigsten aller Drachen – Nauglarin, dessen Schwingen den Himmel verdunkelten und dessen Atem Berge zu Asche schmolz.*

¹¹*Er rief die fähigsten Schmiede der Feenvölker zu sich. Unter der Führung des Elfen Illunir, dem ersten Lichtschmied, erschufen sie für Oberon und sein erstes Heer Waffen und Rüstungen von nie gesehener Macht. Ihre Hämmer sangen im Rhythmus der Schöpfung, während das erste Licht des Morgens ihre Werke durchdrang. Noch heute werden sie als die Schmiede der Morgenstunde in Liedern besungen.*

¹²*Der Kampf der Sieben Tage erschütterte die Grundfesten der Anderswelt. Oberons Schwert Morgenstern traf auf Nauglarins Schuppen, die härter als Diamanten waren. Der Drache spie Feuer, das selbst Sterne zum Schmelzen brachte, doch Oberon wich aus, schnell wie der Wind. Tag und Nacht rangen sie miteinander, bis am siebten Morgen Oberons Klinge das Herz des Drachenkönigs fand. Als Nauglarin fiel, erzitterten die Ewigen Lande unter seinem Sturz, und sein letzter Schrei hallte durch die Welt.*

¹³*Mit dem Tod des Drachenkönigs und dem Ende des Drachenbrand wandelte sich das Schicksal der Ewigen Lande. Oberon, strahlend und ungebrochen, wurde zum Hochkönig über die Anderswelt gekrönt. Die Könige aller Völker schworen ihm die Treue, und das Feenreich wurde sein – und mit ihm die Verantwortung, den Schleier zwischen den Welten zu wahren.*

¹⁴*Doch der Preis des Sieges war höher als geahnt. Das Gleichgewicht, das die Drachen über Äonen bewahrt hatten, war durch ihren Fall erschüttert worden. Erste Risse begannen sich im Gefüge der Realität zu zeigen. Oberon, noch berauscht vom Triumph über Nauglarin, erkannte zu spät die wahre Bedeutung dieser Vorzeichen. Seine noch junge Herrschaft, die sich gerade erst zu festigen begann, stand vor einer Bedrohung, die furchtbarer war als alle Drachen.*

¹⁵Durch die wachsenden Risse im Weltengefüge drangen sie ein – die Legionen der Niederhöllen. Kreaturen aus Schatten und Flammen, aus Hunger und dunkler Ursprünglichkeit geboren. Was die Drachen mit ihrer bloßen Präsenz jahrtausendlang zurückgehalten hatten, ergoss sich nun wie eine Flut der Finsternis in die Anderswelt. Die Feenvölker, gerade erst vereint unter Oberons Banner, sahen sich einem Feind gegenüber, der ihre schlimmsten Albträume übertraf.

¹⁶In diesem ersten Dämonenkrieg mussten die Völker der Feen gemeinsam gegen eine Dunkelheit kämpfen, die das Licht zu verschlingen drohte. Sie wurden zum Schild, der nicht nur ihr eigenes Reich, sondern auch die Welt der Menschen vor den höllischen Tiefen bewahrte. Die ältesten unter den Feenwesen erinnern sich noch heute an die Schrecken dieser Zeit – an den Rauch brennender Wälder, an das Kreischen der Dämonen, an Gefährten, die in ewiger Dunkelheit verschwanden.

¹⁷Erst mit der Hochzeit von Oberon und der ewigen Titania, die fern an den Gestaden der Ewigkeit lebte, wurde das Gefüge der Welten geheilt. Ihre Vereinigung symbolisierte die Vermählung männlicher und weiblicher Kräfte, von Sonne und Mond, von Wandel und Beständigkeit. Gemeinsam in ihrer Einheit, wurden sie zu den neuen schöpferischen Kräften der Anderswelt – den Drachen nun ebenbürtig. Ihre Verbindung schloss die letzten Risse, ihre vereinte Macht wurde zum Fundament des Weltgefüges selbst. Frieden und eine goldene Zeit brachen an, in der die Völker des Feenreichs wuchsen und gediehen, während die letzten Drachen sich in die Weiten der Ewigen Lande zurückzogen, wo nur noch wenige von ihnen verweilen.

¹⁸Mit der Beschwörung des Ersten Kreises zur Menschenwelt läutete Oberon ein neues Zeitalter ein. Das königliche Paar blieb durch ihre Pflicht als Hüter des Gleichgewichts an die Anderswelt gebunden, doch andere Feenwesen begannen, die Grenze zwischen den Reichen zu überschreiten. An stillen Lichtungen, in monderhellten Wäldern und bei flackernden Lagerfeuern trafen die Völker beider Welten aufeinander. Aus diesen Begegnungen erwuchsen Bande, die stärker waren als die Zeit. Ihre Begegnungen mit den Sterblichen hinterließen Geschichten, Legenden und Mythen – ein Zeitalter der Sagen, das zum kollektiven Erbe der Menschenkinder wurde und sie bis heute tief im Unterbewusstsein prägt.

¹⁹Je weiter sich die Welt der Menschen drehte, je tiefer sie in ihre eigenen Kriege, ihre Errungenschaften und ihr rastloses Streben nach Fortschritt und Wissen verfielen, desto mehr gerieten die Feen wieder in Vergessenheit. Die einstigen Tore und magischen Kreise, durch die sie mit den Menschen verbunden waren, begannen zu schwinden, bis sie nur noch wie ein Flüstern in den Träumen jener waren, die an die alten Geschichten glaubten.

²⁰Es begann das Große Vergessen, und nur wenige wagten noch den Schritt in die Anderswelt – und von denen, die es taten, kehrten noch weniger unverehrt zurück. Denn die Zeit selbst wurde den Reisenden

zum Verhängnis. Jene, die sich zu lange in den Ewigen Landen aufhielten, waren gezeichnet von Verlust, ohne Erinnerung an die Tage, die sie dort verbracht hatten, oder an das Leben, das sie einst führten. Nicht selten kehrten sie als ergraute Greise zurück oder schlimmer, ihr Leben erlosch beim ersten Schritt zurück in ihrer eigenen Welt.

²¹Dies zerrte an Titanias Herz wie schleichendes Gift. In früheren Tagen hatte sie sich an der Verehrung der Menschen gewärmt, ihre Gaben und Geschichten gesammelt wie kostbare Juwelen. Jedes Feenbankett war ein Fest der Verbundenheit gewesen, ein flüchtiger Moment, in dem sie der Menschenwelt nah sein konnte. Doch nun wandten sich die Sterblichen ab, vor Angst und verloren im Glanz ihrer eigenen Erfindungen und materiellen Träume. Mit ihrem Vergessen begann auch das goldene Zwielficht zu schwinden, verblasste wie ein kostbarer Traum, den man beim Erwachen zu halten versucht, während er durch die Finger rinnt. Titania, die stolze Königin, sehnte sich nach der Zeit, als die Menschen sie noch verehrten, als sie noch Lieder über sie sangen und mit Ehrfurcht von ihrem Reich sprachen. Diese Sehnsucht, so schmerzvoll und bittersüß zugleich, sollte sie noch auf dunkle Pfade führen.

²²Oberon, einst der unerschütterliche Hochkönig, spürte das langsame Schwinden seiner eigenen Macht und ewiger Jugend. Es war, als ob das Geflecht der Welten sich auflöste, und mit ihm seine Moral, seine Klarheit. Die Verbindung, die er so sicher gewahrt hatte, schien sich zu entziehen, wie Wasser, das zwischen den Fingern rinnt. Und auch das Königspaar entzweite sich immer mehr. Titania, getrieben von ihrer Sehnsucht nach der materiellen Welt der Menschen, und Oberon, gefangen in der Erkenntnis, dass seine Herrschaft über das Feenreich nur noch ein Schatten dessen, was sie einst gewesen war. Nicht selten blieb ihm nur die Flucht in Untreue und Sucht, um zu vergessen.

²³Dies führte zum Aufstieg und Fall ihres erstgeborenen Sohnes, Firlifer. Firlifer war schöner, stolzer und stärker als sein jüngerer Bruder Auberin, dessen silbernes Haar nicht im goldenen Glanz des Erstgeborenen strahlte – jedoch dem silbernen Schein des Mondes glich. In Firlifer pulsierte von Geburt an eine Flamme, ein unbändiger Durst nach Gerechtigkeit, als würde durch ihn eine uralte Ordnung auf neue Weise Gestalt gewinnen wollen. Es war, als sei er geschaffen, das Licht der Sonne zu verkörpern, während sein Bruder Auberin das zarte, sanfte Licht des Mondes in sich trug.

²⁴Die Jahre verstrichen wie goldene Blätter im Wind. Während Auberin in stiller Demut an der Seite seines Vaters heranwuchs, keimte in Firlifers Brust ein dunkler Groll. Er sah die Schwächen seiner Eltern wie die einstigen Risse im Fundament der Reiche – Risse, durch die die Dunkelheit zu sickern drohte. Sein goldenes Haar wehte wie eine Standarte, seine Stimme war stark und betörend, fähig, Völker zu einen und Herzen zu gewinnen. Mit jener Stimme, die den Zauber der alten Lieder trug, einte er unter seinem Banner die Unzufriedenen der Ewigen Lande: stolze Elfen, kampferprobte Zwerge, uralte Riesen und zahllose andere, bis ein Drittel der Anderswelt seinem Ruf folgte. So entfachte er den ersten Krieg

zwischen den Feenvölkern – eine Wunde, die bis heute nicht verheilt ist, eine Narbe, die das Reich für immer zeichnen sollte.

²⁵Der Krieg, den die Barden den Klingentanz nennen, färbte die Ewigen Lande rot mit Blut und Tränen. Wie eine verzehrende Flamme fraß er sich durch das Reich, bis er in jenem schicksalhaften Moment gipfelte, als Vater und Sohn sich gegenüberstanden. Es war mehr als nur ein Kampf zwischen zwei Mächten – es war der Zusammenprall zweier Naturgewalten. Oberon, wie eine unaufhaltsame Flut, gegen Firlifer, der wie ein Stern in seiner eigenen Glut zu verbrennen drohte.

²⁶Und wie das Meer selbst die wildeste Flamme zu löschen vermag, so bezwang der Vater den Sohn. In diesem Moment, als Firlifers Stern erlosch, spürte Oberon eine Wunde tiefer als jede Klinge sie hätte schlagen können – der Verrat des eigenen Blutes. Mit einer Stimme, schwer von Trauer und unerbittlicher Pflicht, sprach er den Bann, der seinen erstgeborenen Sohn für alle Zeiten aus der Ewigen Stadt Tir Na Nóg verbannen sollte, verurteilt, rastlos durch die Ewigen Lande zu streifen, bis zum Tage, dass der Bann gebrochen. Die Macht des Bannes forderte Oberons eigene Klinge Morgenstern, die zerbrach, ihre Splitter wie Sterne über das Land verteilt.

*²⁷Und so lautete der Bann:
„Durch meine Macht seist du gebannt,
Deine Rückkehr verwehrt,
Von niemandem als mein Sohn erkannt.
Doch kreuzt ein Mensch das Meer
Wie ein Fisch geschwind,
Fliegt durch die Lüfte
Wie ein Vogel im Wind,
Bringt hervor ein feuriges Kind
Und erreicht Tir Na Nóg dreimal
Mit siebenfachem Schritt,
Dann soll sich dein Bann lösen
Und deine Schuld gleich mit.“*

²⁸Oberon nahm seinem Sohn das, was ihn einst so mächtig machte. Die Magie seiner Stimme, die Macht, die Völker einte, war fortan nur eine ferne Erinnerung. Sein goldenes Haar, das im Glanz der Sonne erstrahlte, verwandelte sich in das Rot der Dämmerung, ein scharlachroter Schimmer, der an die Glut erinnerte, die einst in seinem Herzen brannte. Auch sein magisches Horn, mit dem er seine treue Garde, den Silberschweif, befehligte, wurde zerbrochen. In vier Stücke geteilt, ließ Oberon die Winde die Fragmente in alle Himmelsrichtungen tragen. Bis heute nicht wieder gefunden.

²⁹Der Silberschweif wurde in die fernen Nebelgebirge verbannt, und es heißt, dass nur ein Mensch, der das Horn ertönen lässt, sie aus ihrem Exil entlassen kann. Geschlagen und verbannt, zog Firlifer fortan durch die Ewigen Lande, auf der Suche nach einem Weg, den Bann zu brechen, den sein Vater über ihn gelegt hatte.

n der Menschenwelt, irgendwann im flüchtigen Nebel des 19. Jahrhunderts, unter dem vollen, silbernen Monde New Yorks fanden Lynell und Oleander zueinander – zwei junge Seelen, deren Liebe die Grenzen zwischen den Welten verwischen sollte. Der Central Park war in jener Nacht mehr als nur ein grüner Hain inmitten der wachsenden Stadt. Seine verschlungenen Pfade, die sich wie die Verse eines vergessenen Liedes durch das Dunkel wanden, führten sie zu einer Lichtung, wo die Luft vor Magie vibrierte. Dort, zwischen Bäumen, deren Blätter wie Sterne im Mondlicht glitzerten, öffnete sich ein Kreis aus schimmerndem Licht – ein Portal zwischen den Welten, eine Tür in das Reich des ewigen Zwielflichts.

³¹Mit einem Kichern, das wie das Plätschern ferner Bäche klang, zog eine Elfe die beiden an den Händen. Sie traten über die Schwelle, und die Welt verwandelte sich. Farben, die keine Namen hatten, tanzten im Wind, und überall war Musik – eine fremdartige, berausende Melodie, die von Stimmen gesungen wurde, die keine Lippen bedürfen. Ein Bankett der Feen war im Gange, und sie, zwei Sterbliche, waren Gäste, die mit Ehrfurcht und Verwunderung dem Feste beiwohnten.

³²Doch zwischen dem Lachen und der Feierlichkeit glitten die Augen des Feenkönigs Oberon auf Lynell. Er war wie eine Gestalt aus einem halberinnerten Traum, schön und fremd zugleich, und als er sie erblickte, war es, als hätte die Zeit innegehalten. In dieser Nacht wurde sein Herz neu entfacht, doch nicht für seine Königin.

³³Mit einer einzigen Geste zerbrach Oberon das Band zwischen den Liebenden – lautlos und endgültig wie das Zerspringen eines Kristalls in der Stille der Nacht. Seine nächste Bewegung, sanft wie ein Sommerwind und doch unerbittlich wie das Schicksal, trug Lynell fort in die Tiefen seines Reiches. Oleander, von einem mächtigen Zauber umhüllt, sank in einen traumlosen Schlaf, während die Diener des Königs seinen reglosen Körper zurück in die kalte Einsamkeit der Menschenwelt brachten.

³⁴Als Titania von Oberons Verrat erfuhr, erwachte in ihr eine Eifersucht, die wie ein eisiges Feuer in ihren Adern brannte – eine verzehrende Flamme, die weder ausbrechen noch erlöschen konnte. In ihrem Zorn erhob sie, die mächtige Königin der Feen, ihre Hand gegen Lynell und sprach einen Fluch von solcher Macht, dass selbst die ältesten Bäume des Waldes unter seiner Last erzitterten. Kein Mann, der sie je liebte, sollte sie je wieder erkennen.

³⁵Und so wurde die junge Frau in ihren Dienst gestellt, bis der Tag käme, an dem Oberon ihr, Titania, wieder sein Herz schenkte. Doch mit jedem Tag entfernten sich das Königspaar nur weiter voneinander, wie zwei Himmelskörper, die ehemals auf einer gemeinsamen Bahn waren, aber nun unwiderruflich in fremde Richtungen glitten. Titania, die einst so stolze Königin, wandte sich in ihrer Einsamkeit den wenigen Sterblichen zu, die noch den Mut und die Torheit besaßen, den Weg ins Feenreich zu finden. Sie sammelte ihre Bewunderung wie kostbare Perlen, doch auch die aufrichtigste menschliche Zuneigung war nicht mehr als ein flüchtiger Windhauch gegen die eisige Leere, die sich in ihrem Herzen ausgebreitet hatte.

³⁶In der Welt der Menschen wurde Oleander zu einem Schatten seiner selbst, einem ruhelosen Wanderer zwischen Tag und Nacht. Lynells Abwesenheit hatte die Welt um ihn herum zu einem farblosen Abbild ihrer selbst verblassen lassen. Jeder Sonnenaufgang erinnerte ihn nur an das verlorene Licht ihrer Liebe, jedes Lied der Vögel ein schmerzliches Echo ihrer Stimme, und in jedem Windhauch spürte er das Phantom ihrer Hand, die sich aus seiner gelöst hatte.

³⁷Seine Verzweiflung trieb ihn auf die verbotenen Pfade der Zauberei, wo die Grenzen zwischen Erlösung und Verdammnis verschwimmen. In einer Nacht, als der Sturm gegen die Fenster peitschte und der Mond sich hinter schwarzen Wolken verbarg, beschwor er einen schattenhaften Geist. Das Wesen, das seiner Stimme folgte, versprach ihm die Macht, die Schleier zwischen den Welten zu durchdringen und Lynell wiederzufinden – doch der Preis dieser Verheißung sollte das Schicksal beider Welten erschüttern.

³⁸Der Geist, den er beschworen hatte, war niemand anderes als der verbannte Prinz Firlifer, der Jahrhunderte geduldig auf eine Gelegenheit zur Rache gewartet hatte. Mit einer Stimme, die wie dunkler Honig floss, verlangte er von Oleander ein Herz – nicht eines aus Fleisch und Blut, sondern eines aus kaltem Stein, in dem die Essenz von Titanias Macht gefangen sein sollte. Ohne den wahren Preis zu erkennen, willigte Oleander ein, blind vor Sehnsucht und Unwissenheit. Denn was er nicht ahnte, war die tiefe Verbindung zwischen den Reichen. Jede seiner Handlungen würde nicht nur die seine, sondern das Gleichgewicht aller Welten bedrohen.

³⁹Mit Hilfe eines Kobolds, dem er versprach ein Einhorn einzufangen, kehrte er zurück in das Feenreich. Die Anderswelt war wie ein Gedicht, das sich immer weiter entfaltete, während Oleander durch ihre Weiten wanderte. Jeder Schritt führte ihn näher an das Herz der Feenwelt, Tir Na Nóg, die Ewige Stadt. Seine Reise war lang, die Gefahren zahlreich, aber die Zauberkraft, die Firlifer ihm verliehen hatte, erfüllte ihn mit einer stillen Macht.

⁴⁰Als das Zwielflicht eines Tages wie flüssiges Gold zwischen uralten Stämmen hing und die Schatten länger wurden als die Bäume, trat eine Hexe aus dem Nebel. Ihre Gestalt war die einer jungen Frau von

solch überirdischer Schönheit, dass die Blumen zu ihren Füßen ihre Köpfe neigten, doch mit einer Aura von Weisheit, die älter war als alle Wälder. In ihren Augen spiegelte sich das Wissen um sein Schicksal, als hätte sie seine Geschichte in den Sternen gelesen.

⁴¹Ihre Worte schwebten durch die Luft wie der Klang ferner Glocken, die in der Dämmerung läuten und die Prophezeiung fiel wie Tau von ihren Lippen: ‚Deine Liebste ist für dich verloren, wenn nicht ein Teil deiner selbst auf ewig im Zwielflicht verweilt.‘ Ihr Lächeln war wie die Dämmerung – warm und kalt zugleich, voller Verheißung und verborgener Absicht. Auf einem Hügel, wo blaue Blumen im Mondlicht leuchteten, bot sie ihm einen Handel an: Eine Nacht der Leidenschaft gegen eine Wendung seines Schicksals. Oleander, dessen Herz längst an den Klippen der Verzweiflung zerschellt war, ergab sich dieser letzten Hoffnung.

⁴²Als Oleander endlich vor Titania stand, fand er nicht die strahlende Herrscherin, von der die Legenden kündeten. Stattdessen traf er auf eine Königin, deren Krone schwer von unausgesprochener Trauer war. In ihren Augen erkannte er den gleichen Schmerz, der auch seine Seele zerriss – beide waren Opfer von Oberons wankelmütigem Herzen.

⁴³Mit Worten, süß wie Nektar und giftig zugleich, webte er ein Netz aus Hoffnung und Versprechen. Er sprach von der Möglichkeit, ihre Essenz in ein Herz aus Stein zu binden, das ihr erlauben würde, sich in der Menschenwelt zu manifestieren – jener materiellen Welt, nach der sie sich so verzehrte. Titania, deren Sehnsucht wie ein unstillbarer Hunger in ihr brannte, begann mit Oleander das verhängnisvolle Ritual – ein Tanz auf der Schneide zwischen Erfüllung und Vernichtung.

⁴⁴Oleander blieb für eine lange Zeit in Tir Na Nóg, wandelte durch die Hallen und Gärten des Palastes. Immer wieder kreuzte er dabei den Weg jener Frau, die einst sein Herz besessen hatte, doch Titanias Fluch ließ ihn blind für Lynell sein und auch sie hatte nach all den Jahren ihr irdisches Dasein fast gänzlich vergessen.

⁴⁵Oberon blieb die Anwesenheit Oleanders in seinen Hallen nicht ewig verborgen. Eines Tages fiel der Schleier von seinen Augen, und er erkannte in dem menschlichen Zauberer den Mann, dem er einst Lynell entrissen hatte. Da sprach er einen mächtigen Zauber, der Oleander aus dem Feenreich verbannte – so endgültig, dass er niemals wieder eine Einladung von einem Feenwesen erhalten könnte, die Kreise zu durchschreiten und in die Anderswelt zurückzukehren.

⁴⁶Oleander fand sich erneut in der Menschenwelt wieder – älter, gebrochener. Die Zeit im Feenreich hatte ihn gezeichnet, und das steinerne Herz, schien nun unerreichbar. Doch der Pakt bestand fort, während Firlifer auf seinen Moment der Rache wartete. Titania, nun in ihren Kräften beraubt und in das steinerne

Herz gebannt, lag schwer erkrankt danieder. Kein Wesen im Feenreich wusste, was die Ursache dafür war und viele zogen aus um nach einem Heilmittel für sie zu finden. Bis zum heutigen Tage kehrte noch kein Suchender erfolgreich in die Ewige Stadt zurück.

⁴⁷Als Titania ihre Essenz in das steinerne Herz bannnte, erschütterte sie damit nicht nur ihr eigenes Wesen, sondern das Fundament der Anderswelt selbst. Die Trennung ihrer Macht von Oberons schwächte den schützenden Schleier zwischen den Welten. Die ältesten unter den Feenvölkern ahnten als erste die wahre Gefahr: Die alten Risse begannen sich wieder zu öffnen. Und so häufen sich Sichtungen von schwarzen Adern am Horizont und schattenhaften Wesen mit dunklen Schwingen überall in den Ewigen Landen...

nd die Zeit flog dahin... Doch in den 1920er Jahren, erwachte ein neues Abenteuer. Neue Helden, ahnungslos gegenüber den uralten Kräften, die über ihnen walteten, würden bald erfahren, dass ihre Schritte sie auf die andere Seite führen würden. Für sie öffnen sich die verborgenen Türen. Für sie erklingen die alten Lieder. Für sie ist das Feenreich mehr als ein verblassender Traum – es ist eine Herausforderung, ein Versprechen, eine Bestimmung. Doch der Preis für solche Abenteuer ist hoch. Wer die Pfade zwischen den Welten beschreitet, riskiert mehr als nur Jahre seines Lebens. Die Anderswelt verändert alle, die sie berührt, und nicht jede Verwandlung ist ein Segen.

⁴⁹So steht das Schicksal der Welten auf Messers Schneide – zerbrechlich wie Morgentau und doch beständig wie die Sterne. Während Titania sich in brennender Sehnsucht nach der Menschenwelt verzehrt und Oberon in den Schatten seiner eigenen Verfehlungen zu ertrinken droht, beginnt ein neues Kapitel in der endlosen Chronik der Reiche. Es ist eine Geschichte, in der die alten Grenzen verschwimmen wie Nebel im Morgengrauen – wo Traum und Wirklichkeit ineinander übergehen, wo die Magie der Anderswelt auf die Moderne trifft, wo Licht und Schatten in einem ewigen Tanz neue Muster weben, dort entfaltet sich eine Erzählung von verlorenen Herzen und verborgenen Mächten, von Schwüren, die älter sind als die Zeit, und von Wegen, die noch kein sterbliches Wesen beschritten hat.

⁵⁰Denn auch in dieser Zeit des Wandels gibt es noch Wunder für jene, die zu sehen wissen, und Magie für jene, die zu glauben wagen. Die Anderswelt wartet, schimmernd im ewigen Zwieliht, auf neue Helden, die seine Pfade beschreiten – sei es aus Liebe oder Verzweiflung, aus Neugier oder Bestimmung.

„Die Frage ist nicht, ob sie kommen werden,
sondern was sie finden werden, wenn das erste Licht des Zwielihts
ihre Augen öffnet für die Wunder jenseits der Kreise.“

Zirkel der Barden





UND DAS LICHT LÄNGST VERGANGENER TAGE

In jenen Tagen, als die Feen riefen,
Durch Wälder alt und Täler weit,
Folgte man Melodien, die gehießen,
In eine Welt voll' Magie vor uns'rer Zeit.
Unter dunklen Weiden, sanft und kühl,
Rasteten wir, fern den Erdenmühl'n,
Die alt bekannten Klänge aus der Ferne,
Jenseits von Sonne, Mond und Sterne.

Die Gegenwart verschlingt die Zeit,
Vergessen sind die Reisen, die uns teuer.
Doch in Träumen bleibt die Ewigkeit,
Der stille Ruf, wie ein leises Feuer.
Wir wandeln durch die graue Flut,
Das Herz aus Stein, die Seelen müde,
Wo einst Geschichten boten Mut,
Erstirbt nun das magische Liede.

*Und das Licht längst vergangener Tage,
Im Großen Vergessen bald verschwunden.
Doch im Herzen hallt noch die Klage,
Der Welten einst verbunden.*

*Und das Licht längst vergangener Tage,
Im Großen Vergessen bald verschwunden.
Doch werden die Lieder wieder klingen,
Feen- und Menschenwelt sich finden.
Und das Licht längst vergangener Tage.*

Doch das Licht ist längst verblasst,
Die Erinnerung schwindet, hält nicht an,
Des Lebens Fesseln ohne Ruh' und Rast,
Die Anderswelt nur ein entfernter Klang.
Sind in materieller Welt gefangen,
Alte Lieder lassen uns nur bangen,
Die Legenden, einst so hell und klar,
Vergessen mit jedem Tag und Jahr.

Doch eines Tages wird das Zwielflicht sprechen,
Die alten Klänge werden leise klingen,
Durch Nebel Schleier wird es brechen,
Und neue Hoffnung wird es bringen.
Dann werden Herzen neu erwachen,
Und das Vergessen wird weichen,
Der magische Kreis wird neu entfachen,
Wenn Menschen die Anderswelt erreichen.

Aus dem Liederzyklus „Jenseits der Kreise“
Zirkel der Barden



Kapitel 10

UND DAS LICHT LÄNGST VERGANGENER TAGE

AKT I

TEIL 1: EINLEITUNG	182
Szene 1: Werbeagentur Sterling & Sterling.....	185
Szene 2.1: Splendoria Hotel.....	189
Szene 2.2: Die Lobby.....	190
Szene 2.3: Arcadia Bar.....	192
Szene 2.4: Mittsommernacht Bankett.....	193
Szene 3: Das Erwachen am Morgen.....	196
Szene 4: Ein Kobold.....	198
Szene 5: Public Library.....	200
Szene 6.1: Enigma Emporium.....	202
Szene 6.2: Die Auktion.....	205
Szene 6.3: Bryant Park.....	208
Szene 7.1: Grand Central Station.....	209
Szene 7.2: Nimmermehr Markt.....	212
Szene 7.3: Im Zugabteil.....	214
Szene 7.4: Das Drachenei.....	216
Szene 8.1: Tamriéls Anwesen.....	217
Szene 8.2: Der Schlüsselmagister.....	218
Szene 8.3: Der Zauberkreis.....	220
TEIL 2: EINLEITUNG	222
Szene 9: Auf der anderen Seite.....	224
Szene 10.1: Mitternacht Menagerie.....	228
Szene 10.2: Der Barde.....	229
Szene 10.3: Der Mantikor und das Einhorn.....	232
Szene 10.4: Lady Mitternacht.....	234
Szene 11.1: Im Waldreich.....	236
Szene 11.2: Avardelin.....	239
Szene 11.3: Rat des Waldes.....	242
Szene 12.1: Ein Zwerg in Not.....	244
Szene 12.2: Letztes Licht.....	248
Szene 12.3: Augrims Arche.....	251
Szene 12.4: Die Stille See.....	253
Szene 13.1: Der Goldene Wald.....	254
Szene 13.2: Das Rätsel des Trolls.....	255
Szene 14.1: Ewige Stadt.....	260

Szene 14.2: Der Goldene Halbmond.....	262
Szene 15: An den Toren des Palasts.....	263
Szene 16: Ilmarell der Weise.....	266
TEIL 3: EINLEITUNG	269
Szene 17.1: Im dunklen Wald.....	271
Szene 17.2: Dryaden in der Nacht.....	273
Szene 18.1: Die Herrin vom See.....	275
Szene 18.2: Morgenstern.....	277
Szene 19.1: Zauber, Dampf und Zahnräder.....	279
Szene 19.2: Wreíts Werkstatt.....	281
Szene 19.3: Durch die Lüfte.....	284
Szene 20.1: Steinfeste Angaldír.....	286
Szene 20.2: Taverne zum Amboss.....	288
Szene 20.3: Der König unter dem Berge.....	290
Szene 20.4: Ein Abschied auf Zeit.....	293
Szene 21: Dunkle Schwingen.....	294
Szene 22.1: Bélingard.....	296
Szene 22.2: Die Prinzessin.....	298
Szene 22.3: König Arthaín.....	300
Szene 22.4: Der Zauberer und die Königin.....	302
Szene 23.1: Zwei Wiedersehen.....	305
Szene 23.2: Allein in Stille und Zwielight.....	308
Szene 23.3: Zirkel der Barden.....	310
TEIL 4: EINLEITUNG	312
Szene 24.1: Caílinor.....	314
Szene 24.2: Ein feuriges Kind.....	315
Szene 25: Das Heerlager.....	318
Szene 26.1: Dem Ziel so nah.....	320
Szene 26.2: Titania die Ewige.....	322
Szene 27: Heimkehr.....	324
Szene 28: Schatten im Sein.....	326
Szene 29: Abschied.....	330
Szene 30: Zurück in der Menschenwelt.....	331

AKT II

TEIL 1: EINLEITUNG	336
Szene 31: Zurück doch nicht zuhause.....	338
Szene 32.1: Schlüsselrolle.....	340
Szene 32.2: Ein Kompass	342
Szene 33: Verfolgungsjagd.....	344
Szene 34.1: Oleanders Anwesen.....	345
Szene 34.2: Lebendig und doch kalt und unbewegt	348
Szene 34.3: Schlüssel zur Flucht	351
Szene 35: Das Karussell.....	352
 TEIL 2: EINLEITUNG	354
Szene 36.1: Pilzwald Urdadíl	356
Szene 36.2: Pilzschräte	359
Szene 36.3: Ein Wiedersehen.....	361
Szene 37: Lager der Waldelfen	362
Szene 38: Bundins Antiquariat	364
Szene 39: Der Weg zum König.....	366
Szene 40: Hochkönig Oberon	369
 TEIL 3: EINLEITUNG	374
Szene 41.1: Die Tafelrunde.....	376
Szene 41.2: Silberschweif.....	379
Szene 42.1: Im Lichterwald	382
Szene 42.2: Die Nachteule	384
Szene 43.1: Eyrendell.....	387
Szene 43.2: Zur Burg.....	389
Szene 44: Prinz der Auen.....	390
Szene 45: Der Wandelnde Turm.....	394
Szene 46: Das Orakel von Schwarz und Weiß.....	396
Szene 47.1: Das Nebelgebirge	398
Szene 47.2: Angriff der Satyre.....	401
Szene 48.1: Silbern im alten Licht	402
Szene 48.2: Perestír	404
Szene 48.3: Irufinwe.....	406
Szene 49: Silberne Segel.....	408
Szene 50: Niúntalaí	409

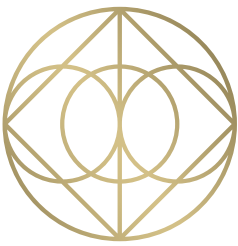
TEIL 4: EINLEITUNG	414
Szene 51: Rückkehr nach Tir Na Nóg.....	416
Szene 52: Die Ruhe vor dem Sturm.....	419
Szene 53: Die letzte Schlacht	423
Szene 54.1: Das goldene Herz.....	428
Szene 54.2: Vergebung	432
Szene 55: Der verlorene Sohn	434
Szene 56: Goldene Gaben.....	438
Szene 57: Erntedankfest.....	440
Szene 58: Zurück nach Hause	444
Szene 59: Ratten.....	445
Szene 60: Der Kreis schließt sich	447
 EPILOG	448

*„Anderswelt, so fern, doch nah,
So unbekannt und doch so wahr.
Dorthin gelangen, die geladen,
Schritt durch Zauberkreise wagen.
Anderswelt, so fremd, doch schön,
Heimatort der edlen Feen.
Dorthin gelangen, die geladen,
Schritt durch Zauberkreise wagen.“*

Aus dem Lied „Anderswelt“
Zirkel der Barden







AKT I

TEIL 1

New York, ein Sommerabend der 1920er Jahre. Die Hitze des Tages lastet noch wie eine schwere Decke über der Stadt, während am Himmel sich dunkle Regenwolken zusammenziehen. Ein sanfter Wind treibt Zeitungsfetzen über den feuchten Asphalt, lässt die Kleider eiliger Passanten flattern, die unter den ersten schweren Tropfen Schutz in den Eingängen der hohen Gebäude suchen.

Automobile gleiten wie schwarze Schatten durch die Dämmerung, ihre Scheinwerfer werfen unruhige Lichtkegel durch den aufkommenden Nebel. Die Fenster der imposanten Wolkenkratzer spiegeln das letzte Tageslicht, als tiefer unten bereits warmes elektrisches Licht die Straßen erhellt. Aus den Kanaldeckeln steigt Dampf auf, der sich wie ein geisterhafter Schleier über die Stadt legt und die scharfen Kanten der Moderne verwischt.

Die geschäftige Hektik des Tages weicht einer gedämpfteren, fast träumerischen Atmosphäre. Zwischen den Straßenschluchten Manhattans schwebt der süßliche Duft von Kastanienverkäufern, vermischt mit dem metallischen Geruch des aufziehenden Gewitters. Die Stadt scheint den Atem anzuhalten, als würde sie auf etwas warten – etwas Außergewöhnliches, das sich hinter dem Schleier des Alltäglichen verbirgt.

„Es ist ein Abend, an dem die Grenzen zwischen den Welten schwinden und an dem das Unmögliche möglich erscheint.“



EINLEITUNG

Das Abenteuer *Und das Licht längst vergangener Tage* ist darauf ausgelegt, eine zusammenhängende Geschichte in sich abgeschlossenen Szenen zu erzählen. Es folgt einer klaren dramaturgischen Struktur, die die Handlung Schritt für Schritt entfaltet, anstatt eine offene Spielwelt zu bieten. Diese bewusst gewählte Linearität ermöglicht es der Spielleitung, gezielte Spannungsbögen aufzubauen und überraschende Wendungen effektiv zu inszenieren.

Das Regelwerk und die Spielwelt von *Jenseits der Kreise* bieten zwar eine Grundlage für kreative Abenteuer, doch diese Geschichte wurde bewusst als geführtes Erlebnis konzipiert. Mit den drei Welten, den unterschiedlichen Völkern und den magischen Elementen öffnen sich zahlreiche Möglichkeiten für atmosphärische und denkwürdige Momente. *Und das Licht längst vergangener Tage* dient als Beispiel, welche Abenteuer und Geschichten in der Welt von *Jenseits der Kreise* erlebt werden können.

Die lineare Struktur soll der Spielleitung dabei helfen:

- Einen klaren roten Faden durch die Geschichte zu ziehen.
- Dramaturgische Höhepunkte gezielt zu setzen.
- Ein immersives Erlebnis für die Spielenden zu schaffen.
- Den Einsatz von Musik, Bildern und anderen Medien präzise zu planen.

Obwohl die Handlung einem vorgegebenen Pfad folgt, bleibt die Kreativität der Spielenden ein zentraler Aspekt. Die Spielleitung wird ermutigt:

- Flexibel auf unerwartete Ideen und Handlungen zu reagieren.
- Raum für persönliche Interpretation der Szenen zu lassen.
- Nebenschauplätze und Begegnungen nach Bedarf anzupassen.
- Die Geschichte durch eigene Details anzureichern.

Der erste Teil des ersten Akts endet mit dem Übergang von der Menschenwelt in die Anderswelt – ein transformativer Moment, der die Spielenden aus ihrer vertrauten Realität entführt.

Zentrale Ziele des ersten Teils des ersten Aktes:

- Subtile Übergänge zwischen Realität und Magie zeigen.
- Das *Große Vergessen* erlebbar machen.
- Die Grenzen zwischen Normalität und Wunder verschwimmen lassen.
- Den Altersfluch als zentrales Handlungselement etablieren.
- Erste Begegnungen mit Feenwesen erzählen.

Atmosphärische Leitlinien:

- Die moderne Welt der 1920er Jahre als Kontrast nutzen.

- Magische Elemente zunächst subtil, dann zunehmend offensichtlicher einführen.
- Eine Atmosphäre von Spannung und Ungewissheit erzeugen.

Empfehlungen für die Spielleitung:

- Die Lektüre der gesamten Geschichte vor dem ersten Spiel.
- Auf fließende Übergänge zwischen Szenen achten.
- Magische Momente zunächst uneindeutig lassen.
- Die Spieler durch kleine Hinweise und Mysterien motivieren.

Zentrale Herausforderung:

Die Spielenden sollen die Schwelle zur Anderswelt nicht als abrupten Bruch, sondern als gleitenden, entrückenden Übergang erleben. Atmosphärisches Licht und Musik kann dabei helfen.

OPTIONALE CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Die Spielleitung kann den Spielenden zu Beginn jeweils eine der folgenden verborgenen Charaktereigenschaften zuweisen. Diese werden nur dem jeweiligen Spielenden mitgeteilt und können das Rollenspiel vertiefen:

Todesangst

„Du fürchtest dich zutiefst vor dem Altern und dem Tod.“

- Diese Angst wird durch den Altersfluch besonders verstärkt.
- Sie kann sowohl lähmend wirken als auch zu verzweifelten Handlungen führen.

Hilflosigkeit gegenüber Bitten

„Du kannst keine Bitte um Hilfe ausschlagen.“

- Dies macht besonders empfänglich für das Eingehen von Feenpakten.
- Kann zu interessanten Konflikten zwischen Pflicht und Mitgefühl führen.

Technologieskepsis

„Du stehst moderner Technologie skeptisch gegenüber.“

- Dies verstärkt die unbewusste Verbindung zur magischen Welt.
- Kann als Kontrast zur modernen Umgebung New Yorks ausgespielt werden.

Chronisches Heimweh

„Du leidest unter schwerem Heimweh.“

- Dies wird in der Anderswelt besonders stark.
- Kann als treibende Kraft für die Rückkehr genutzt werden.



SZENE 1: WERBEAGENTUR STERLING & STERLING

BESCHREIBUNG

Die Abenddämmerung senkt sich über den Kreativraum der Werbeagentur Sterling & Sterling, die sich in einem der eleganten Gebäude der Madison Avenue befindet. Durch hohe Fenster fällt das letzte Tageslicht und taucht den Raum in warme, goldene Töne. Die Wände sind wie eine lebendige Collage mit Werbeplakaten und inspirierenden Zeitungsausschnitten bedeckt – ein buntes Mosaik aus Ideen und Träumen der modernen Zeit. Massive Zeichentische aus dunklem Mahagoni stehen in präziser Ordnung, ihre Oberflächen bedeckt mit halbfertigen Layouts und technischen Zeichnungen.

In der Mitte des Raums thront ein großer Konferenztisch, auf dem sich sauberlich aufbereitete Layouts und Präsentationsmappen türmen. Der Geruch von frischem Kaffee und Zigarettenrauch hängt in der Luft, vermischt mit dem holzigen Duft der Bleistifte und rosigem Parfum. Tischlampen werfen warme Lichtinseln auf die Arbeitsflächen, während draußen die ersten Regentropfen gegen die Scheiben klopfen.

ZEIT

17:00 Uhr: Einfinden der Spielenden im Kreativraum.

SPIELGESCHEHEN

Der Samstagnachmittag neigt sich dem Ende zu, als die letzten Sonnenstrahlen durch die hohen Fenster des Kreativraums fallen. Die Spielenden warten angespannt auf Neuigkeiten aus dem benachbarten Konferenzraum, wo der entscheidende Pitch für die Firma *Aeroquest* in vollem Gange ist. Die vergangenen Wochen waren geprägt von intensiver Arbeit an der Werbekampagne für das ambitionierte Zeppelin-Unternehmen. Die Stille wird nur vom Ticken der Wanduhr und dem gelegentlichen Rascheln von Papier unterbrochen.

Nach ungefähr einer Stunde öffnet sich die Tür, und die Sterling-Schwestern treten mit strahlenden Gesichtern ein, gefolgt von *Mr. Forefinger*. Der elegante Geschäftsmann erhebt das Wort: Mit einer wohlgesetzten, eloquenten Rede drückt er seine Begeisterung aus. Der Pitch war erfolgreich, und er ist überzeugt von der kreativen Ausrichtung für sein Zeppelin-Unternehmen.

Die Begeisterung von *Mr. Forefinger* wirkt authentisch – schließlich sieht er in den präsentierten Entwürfen seine Vision eines neuen Zeitalters der Luftfahrt perfekt eingefangen. Die aufwendigen Illustrationen der Zeppeline, die eleganten Werbeplakate und die geschickt formulierten Anzeigentexte versprechen eine Reiseerfahrung, die Luxus und Abenteuer vereint.

Als Zeichen seiner Wertschätzung überreicht er jedem der Spielenden eine Eintrittskarte für das noch am selben Abend stattfindende *Mittsommernacht Bankett* im renommierten *Splendoria Hotel*. Er verspricht, dass es ein magischer Abend wird. Ein Chauffeur von *Aeroquest* werde die Gruppe um 20 Uhr vor dem Agenturgebäude abholen.

Nachdem *Mr. Forefinger* und *Melinda* den Raum verlassen haben, ergreift *Alice Sterling* das Wort. Mit einem warmherzigen Lächeln dankt sie dem Team für die hervorragende Arbeit und empfiehlt nachdrücklich, die Einladung anzunehmen – eine solche Gelegenheit sollte man sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Die Szene endet mit der Ankunft des Chauffeurs, der die Gruppe zum *Splendoria Hotel* in der 59th Street bringt, direkt gegenüber des Central Parks. Die Gruppe verlässt die Agentur mit einer Mischung aus Erleichterung über den erfolgreichen Pitch und Vorfreude auf den bevorstehenden Abend.

HINTERGRUNDWISSEN

Die 1920er Jahre markieren eine Blütezeit der amerikanischen Werbebranche. Die Madison Avenue entwickelt sich zum pulsierenden Zentrum der Kreativwirtschaft, wo sich die innovativsten Agenturen in einem erbitterten Wettbewerb um die lukrativsten Aufträge befinden. In dieser Ära des wirtschaftlichen Aufschwungs entstehen täglich neue Unternehmen mit dem Bedarf nach moderner Markenkommunikation.

Die noch junge Agentur *Sterling & Sterling* hat sich in diesem umkämpften Markt bereits einen Namen für frische Ideen und mutiges Design gemacht. Der Auftrag von *Aeroquest* stellt jedoch die besondere Chance auf einen grossen Etat dar: Das Unternehmen plant, eine Flotte modernster Zeppeline für den transatlantischen Passagierverkehr zu etablieren. In einer Zeit, in der Flugreisen noch als gefährliches Abenteuer gelten, sollen die Luftschiffe eine luxuriöse und elegante Alternative zu den traditionellen Ozeandampfern bieten.

CHARAKTERE

Mr. Forefinger: *Mr. Forefinger* ist ein distinguiert Unternehmerr Anfang 50 mit tadelloser Erscheinung. Sein maßgeschneiderter schwarzer Anzug und der hochglanzpolierte Zylinder strahlen gediegenen Wohlstand aus. Sein gepflegter Schnurrbart und der durchdringende Blick verleihen ihm eine natürliche Autorität. Er verkörpert den Archetyp des visionären Geschäftsmannes der 1920er Jahre.

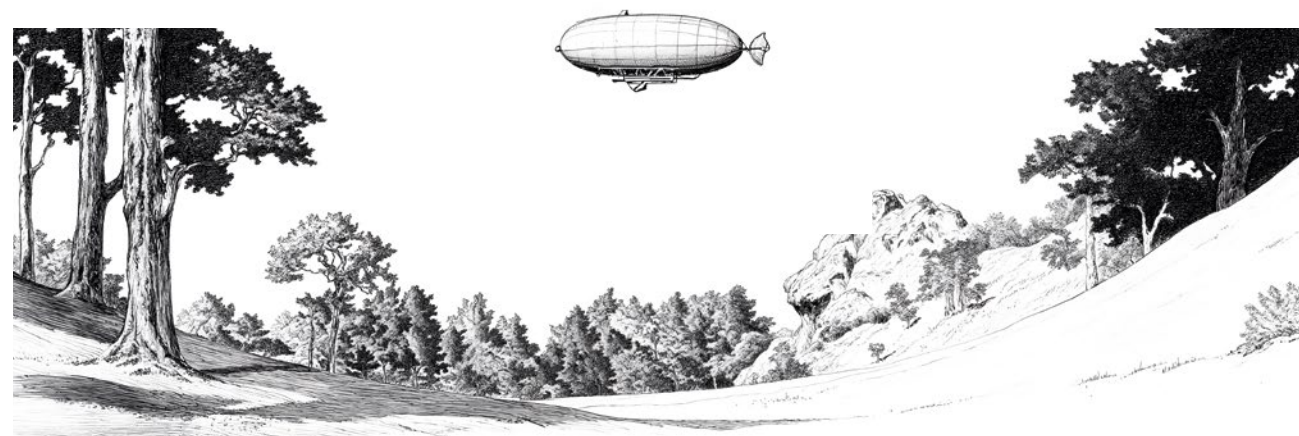
Er gehört zu *Firllifers Hand*, einer Gruppe von fünf loyalen Menschen, die im Dienst des verbannten Elfenprinzen *Firllifer* stehen. Seine Aufgabe ist es, die Spielenden zum Feenbankett zu führen – ein entscheidender Schritt in *Firllifers* Plan, seinen Bann zu brechen. Dieser hat in der Anderswelt in Erfahrung gebracht, wo eines der noch seltenen Bankette stattfindet. Die Einladung dorthin wird unweigerlich das Leben der Spielenden verändern und mit der Anderswelt verstricken.



Alice Sterling: Eine selbstbewusste Geschäftsfrau Ende 30, deren Erscheinung die neue Generation erfolgreicher Frauen der 1920er Jahre verkörpert. Ihr grauer Hosenanzug und die markante Hornbrille strahlen Professionalität aus, ebenso wie ihre perfekt ondulierte Frisur. Als kreative Seele der Agentur brilliert sie in Konzeption und Gestaltung. Ihre natürliche Autorität wird durch ein warmherziges Wesen ergänzt, das sie zu einer respektierten Führungspersonlichkeit macht.



Melinda Sterling: Die jüngere der Sterling-Schwwestern, Mitte 30, vereint Eleganz mit geschäftlicher Raffinesse. Ihr perfekt geschneiderter grauer Anzug und die dezente Brille unterstreichen ihre natürliche Präsenz. Ihre langen, schwarzen Haare trägt sie offen und ungebündelt – ein subtiles Statement ihrer Unabhängigkeit. Als strategische Kraft der Agentur zeichnet sie sich durch scharfe Analysefähigkeit und unbeirrbares Geschäftssinn aus.





SZENE 2.1: SPLENDORIA HOTEL

BESCHREIBUNG

Ein Juwel der New Yorker Hotellerie erhebt sich in der 59th Street, direkt gegenüber des Central Parks: das Splendoria Hotel. Die imposante Steinfassade aus grauem Carrara-Marmor wird von klassischen Säulen flankiert, deren Ornamente im Schein der schmiedeeisernen Wandlaternen schimmern. Das prachtvolle Eingangsportal mit seinen vergoldeten Beschlägen und kunstvoll geschnitzten Holztüren wird von einem geschwungenen Bogen überspannt, dessen reliefierte Details von handwerklicher Meisterschaft zeugen. Zu beiden Seiten des Haupteingangs erstrecken sich hohe Bogenfenster, deren bleigefasste Scheiben das warme Licht der Lobby nach außen tragen.

Der gepflegte Vorplatz wird von polierten Messingpollern und schweren Samtkordeln eingefasst. Ein dunkelgrüner Läufer führt über die breiten Marmorstufen zum Eingang, flankiert von üppigen Grünpflanzen in schweren Messingtöpfen. An der Straße parken noble Automobile – glänzende Cadillacs, elegante Packards und imposante Pierce-Arrows, deren polierte Karosserien das Licht der Straßenlaternen reflektieren.

ZEIT

20:15 Uhr: Ankunft am Splendoria Hotel.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden erreichen das Hotel in der Limousine von *Aeroquest*. Der Chauffeur lenkt den Wagen mit routinierter Eleganz an den Bordstein, wo in edles Grün uniformierte Portiers mit weißen Handschuhen bereitstehen. Damen in schimmernden Abendroben und Herren in makellos geschnittenen Smokings bilden eine stetige Prozession durch das prachtvolle Portal.

Der Chauffeur informiert die Gruppe, dass sich die *Arcadia Bar* im hinteren Teil der Lobby befindet. Dort sollen sie sich als Bankett-Gäste anmelden. Seine Worte tragen einen Unterton von Bedeutsamkeit, der über eine gewöhnliche Wegbeschreibung hinausgeht.

Das silberne Mondlicht, das durch die hohen Fenster fällt, scheint für einen Moment eine fast übernatürliche Intensität anzunehmen. Die Schatten in den Winkeln der Fassade werden tiefer, die Lichter der Laternen flackern unmerklich. Die gesamte Atmosphäre vermittelt den subtilen Eindruck, dass dieser Abend mehr bereithält als ein gewöhnliches Hotelbankett.

Die Szene endet, als sich die schweren Türen des Hauptportals vor der Gruppe öffnen. Ein Hauch von exotischen Parfüms und gedämpfter Musik weht ihnen entgegen. Die prachtvolle Hotelhalle erstreckt sich vor ihnen wie eine andere Welt. Als die Türen sich hinter ihnen schließen, scheint das Mondlicht draußen noch einen Moment länger als gewöhnlich zu verweilen.



HINTERGRUNDWISSEN

Die Erbauer des *Splendoria Hotel*, einst eng mit den Feenvölkern verbunden, wählten den Standort bewusst über einem uralten Feenkreis, der tief unter den Fundamenten verborgen liegt. An bestimmten Tagen, so auch zur Sonnenwende, wird die Grenze zwischen den Welten hier besonders dünn und eine gewöhnliche Tür ebnet den Weg hinüber in die Anderswelt.

Das Hotelpersonal besteht aus einer bunten Mischung aus Menschen und Feenwesen. Einige sind sich ihrer Rolle als Hüter der Schwelle bewusst, andere ahnen nichts von der wahren Natur des Hotels oder anderer Angestellte. Die präzise choreographierten Abläufe dienen nicht nur dem Komfort der Gäste, sondern auch der Aufrechterhaltung der Etikette. Diese untersagt die Teilnahme von Menschen an Banketten, da ihr Aufenthalt in der Anderswelt ohne entsprechenden magischen Schutz fatale Folgen für sie haben kann.

SZENE 2.2: DIE LOBBY

BESCHREIBUNG

Die prachtvolle Lobby des Splendoria Hotels entfaltet sich wie ein goldenes Schatzkästchen. Massive Kristallkronleuchter schweben von der verzierten Decke herab, deren hunderte Prismen warmes, schimmerndes Licht auf die polierten Marmorböden werfen. Die hohen Wände, geschmückt mit fein gearbeiteten Holzvertäfelungen und eleganten Spiegeln, werden von grün-geäderten Marmorsäulen unterbrochen, die die gewölbte Decke tragen. Zwischen den Säulen stehen üppige Palmen in schweren Messingtöpfen, deren sattgrüne Blätter einen exotischen Kontrast zur klassischen Architektur bilden.

In dezenten Nischen laden samtbezogene Sitzgruppen in edlen Grüntönen zum Verweilen ein. Die geschäftigen Hotelgäste eilen durch die Lobby – manche auf dem Weg zu den Abendvorstellungen am Broadway, andere kehren von ihren Einkäufen in der 5th Avenue zurück. Die gesamte Gestaltung atmet den Geist der Goldenen Zwanziger – eine perfekte Verschmelzung von klassischer Eleganz und modernem Luxus.

Direkt gegenüber des Eingangs am Ende der Lobby befindet sich die noch verschlossene Doppeltür zum Bankettsaal. Zur Linken liegt die Rezeption, ein langer Tresen aus dunklem Holz, hinter dem höfliches Personal bereitsteht. Zur Rechten befindet sich die elegante Garderobe. Am hinteren rechten Ende der Lobby führt eine Wendung zur Arcadia Bar, von wo bereits leise Klavierklänge und freudiges Gelächter dringen.

ZEIT

20:30 Uhr: Betreten der Lobby.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden betreten die imposante Lobby und finden sich in einem Strom eleganter Gäste wieder. Das Personal des Hotels folgt einem unsichtbaren Protokoll – präzise, effizient und mit der perfekten Mischung aus Höflichkeit und Diskretion. Die Bewegungen der Angestellten gleichen einem einstudierten Ballett, bei dem jeder Handgriff sitzt und jede Geste ihre Bedeutung hat.

In den komfortablen Sitzgruppen haben sich bereits kleine Gesellschaften für das bevorstehende

Bankett eingefunden. Elegante Damen und Herren, deren Abendgarderobe von erlesenem Geschmack und Wohlstand zeugt, stimmen sich bei einem ersten Drink auf die Nacht ein. Die Luft ist erfüllt von Gesprächen und der Vorfreude auf das kommende Ereignis.

Die Spielenden haben nun die Möglichkeit, die prachtvolle Lobby zu erkunden, sich unter die anderen Gäste zu mischen oder direkt zur *Arcadia Bar* weiterzugehen. Um sie herum pulsiert das geschäftige Leben des Hotels – ein faszinierendes Schauspiel aus Luxus und verborgener Magie. Noch bleibt unklar, wer von den Anwesenden ebenfalls zum erlesenen Kreis der Bankett-Gäste gehört. Die Szene endet, wenn sie sich entschließen, den Weg zur *Arcadia Bar* einzuschlagen, wo sie sich gemäß *Mr. Forefingers* Anweisung einfinden sollen.





SZENE 2.3: **ARCADIA BAR**

BESCHREIBUNG

Die Arcadia Bar verkörpert den Inbegriff luxuriöser 1920er Jahre Eleganz. Tiefgrüne Samttapeten bedecken die hohen Wände, deren goldene Ornamente im warmen Licht der guldernen Kronleuchter schimmern. Eine imposante Bar aus dunklem Mahagoni dominiert den Raum, hinter der sich Reihen erlesener Spirituosen in geschliffenen Flakons erheben. Die geschwungene Rückwand der Bar wird von einem Spiegelbogen gekrönt, dessen goldene Einfassung sich in eleganten Arabesken über die gesamte Breite erstreckt. Grüne Samtessel und -sofas gruppieren sich in intimen Sitzecken, deren goldene Beschläge das Licht der Wandleuchter reflektieren. Üppige Palmen in Messingtöpfen schaffen natürliche Raumteiler zwischen den einzelnen Bereichen. Der Parkettboden aus dunklem Holz ist in einem komplexen Fischgrätenmuster verlegt, das sich unter den Füßen der Gäste wie ein lebendiges Ornament erstreckt. Die Decke ziert ein elaboriertes Stuckdekor mit floralen Mustern, aus dessen Zentrum ein prachtvoller Kronleuchter seine grazilen Arme ausbreitet. Dessen warmes Licht wird von unzähligen geschliffenen Prismen gebrochen und taucht den Raum in ein goldenes Zwielicht.

ZEIT

20:45 Uhr: Die Spielenden erhalten ihre Masken.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden erreichen die Bar, wo sie von einem Angestellten in makelloser Abendgarderobe empfangen werden. Nach Vorlage ihrer Eintrittskarten überreicht dieser ihnen kunstvoll gearbeitete Masken. Jedes Stück ist ein Unikat – manche erinnern an schelmische Satyre, andere an anmutige Faune oder prächtige Vögel. Die Masken sind mit echten Federn und schimmernden Steinen verziert, ihre Oberflächen scheinen im Kerzenlicht ein Eigenleben zu entwickeln.

Die Bar füllt sich zusehends mit Gästen in exquisiter Abendgarderobe. Ihre Bewegungen haben etwas Unwirkliches an sich, als würden sie mehr schweben als gehen. Das Stimmengewirr vermischt sich mit den Klängen eines Klaviers, dessen Melodien einen fremdartigen Unterton tragen.

Die Szene endet, als nach einer Zeit der klare Klang einer Glocke die Geräuschkulisse durchbricht. Die großen Flügeltüren des Bankettsaals öffnen sich feierlich. Eine warme Stimme lädt die Gäste zum Bankett. Um die Spielenden herum erheben sich nun ebenfalls maskierte Gäste, deren Weg zum Saal von leisen Gesprächen und gelegentlichem Lachen begleitet wird. Die Spielenden folgen dem Strom der Gäste, noch unwissend, dass sie im Begriff sind, die Grenze zwischen den Welten zu überschreiten.



SZENE 2.4: **MITTSOMMERNACHT BANKETT**

BESCHREIBUNG

Der Bankettsaal erscheint wie aus Shakespeares „Ein Sommernachtstraum“ und versprüht eine magische, fast märchenhafte Atmosphäre. Feingearbeitete Kronleuchter schweben wie Sternkonstellationen unter der gewölbten Decke, deren goldene Ornamente im warmen Kerzenlicht zu pulsieren scheinen. Massive Säulen aus dunklem Holz erheben sich zu beiden Seiten des Saals, ihre Oberflächen mit filigranen Schnitzereien bedeckt, die Geschichten aus längst vergangenen Zeiten erzählen. Lebende Bäume wachsen direkt aus dem marmornen Boden – ihre Äste wölben sich elegant über die Tische, und gelegentlich schweben einzelne goldene Blätter durch den Saal.

Die langen Banketttafeln biegen sich unter der Last erlesener Speisen, serviert auf Tellern aus purem Gold und Silber. Kristallgläser funkeln wie gefrorene Sterne, gefüllt mit schimmernden Getränken in Farben, die sterbliche Augen nur selten sehen und goldene Kerzenhalter tragen Flammen, deren Licht in wärmsten Farben tanzen.

Der Marmorboden schimmert wie ein gefrorener See, durchzogen von feinen Goldadern, die im Kerzenlicht

zu pulsieren scheinen. Die Luft ist erfüllt von einem süßlichen Duft, der an Honig und wilde Blumen erinnert. Am Ende des Saals öffnet sich eine kreisrunde Tanzfläche, umringt von liebevoll arrangierten Blumen, deren Farben zu intensiv erscheinen, um von dieser Welt zu sein.

ZEIT

21:00 Uhr: Es öffnen sich die Türen zum Bankettsaal.

SPIELGESCHEHEN

Beim Durchschreiten der Saaltür überschreiten die Spielenden nicht nur eine physische Schwelle – sie treten in eine andere Welt ein – in das Zwielficht der Anderswelt. Ein Moment absoluter Stille umfängt sie, als würde die Zeit innehalten. Das Licht verändert sich unmerklich, wird wärmer, goldener, und die Luft scheint von einem kaum wahrnehmbaren Summen zu vibrieren, während der süße Duft exotischer Speisen und der Klang fremdartiger Musik ihre Sinne betört.

Die maskierten Gäste bewegen sich mit einer Anmut, die jede menschliche Bewegung übersteigt. Ihre Gewänder scheinen aus Mondlicht und Schatten gewebt, ihre Masken verbergen Gesichter, die zu schön oder zu fremd sind, um von Sterblichen erblickt zu werden. Mit jedem Schritt tiefer in den Saal verblasst die Erinnerung an die gewöhnliche Welt.

Eine Gruppe von ebenfalls maskierten Musikanten, angeführt von der Harfenspielerin *Lynell*, erfüllt den Raum mit Melodien, die gleichzeitig uralt und neu erscheinen. *Lynells* Stimme scheint direkt die Seele zu berühren, als würde sie eine vergessene Erinnerung wecken. Zwischen den Liedern gleitet ihr Blick immer wieder suchend durch den Saal, als erwarte sie jemanden. Doch der Moment verfliegt so schnell wie er kam, und ihre Musik fließt weiter wie ein goldener Strom durch den verzauberten Raum. Je länger die Spielenden im Saal verweilen, desto mehr verfallen sie dem Zauber der Anderswelt. Die Speisen und Getränke sind mit Feenmagie durchwirkt, die sie allmählich von ihrer menschlichen Zeitwahrnehmung löst. Jeder Bissen, jeder Schluck bindet sie tiefer an die Anderswelt. Nach und nach können die Spielenden bemerken, dass die anderen Gäste nicht menschlich sind. Einige wirken zu klein, fast kindlich, während andere die massive Statur eines Felsens haben. Wieder andere scheinen übernatürlich groß und schlank, beinahe ätherisch. Kleine Details – das Glimmen einer Pupille, die spitzen Ohren, die federartigen Bewegungen – enthüllen Stück für Stück die Wahrheit: Sie befinden sich nicht mehr in der Welt der Menschen.

Die Szene endet, wenn die Spielenden, in einen zauberhaften Rausch gehüllt, der Magie der Anderswelt erliegen. Ihre Bewegungen werden träger, ihre Gedanken verschwimmen wie Farben in einem Kaleidoskop. Einer nach dem anderen sinken sie in einen tiefen, traumlosen Schlaf. Das letzte, was sie wahrnehmen, ist das sanfte Läuten von *Lynells* Harfe und das goldene Zwielficht, das sie wie eine Decke umhüllt.

Mit dem Übertritt ins Feenreich hat sich etwas in den Spielenden verändert. Sie können nun die wahre Gestalt der Feenwesen erkennen. Ein „drittes Auge“ hat sich geöffnet, und es wird sich nicht mehr

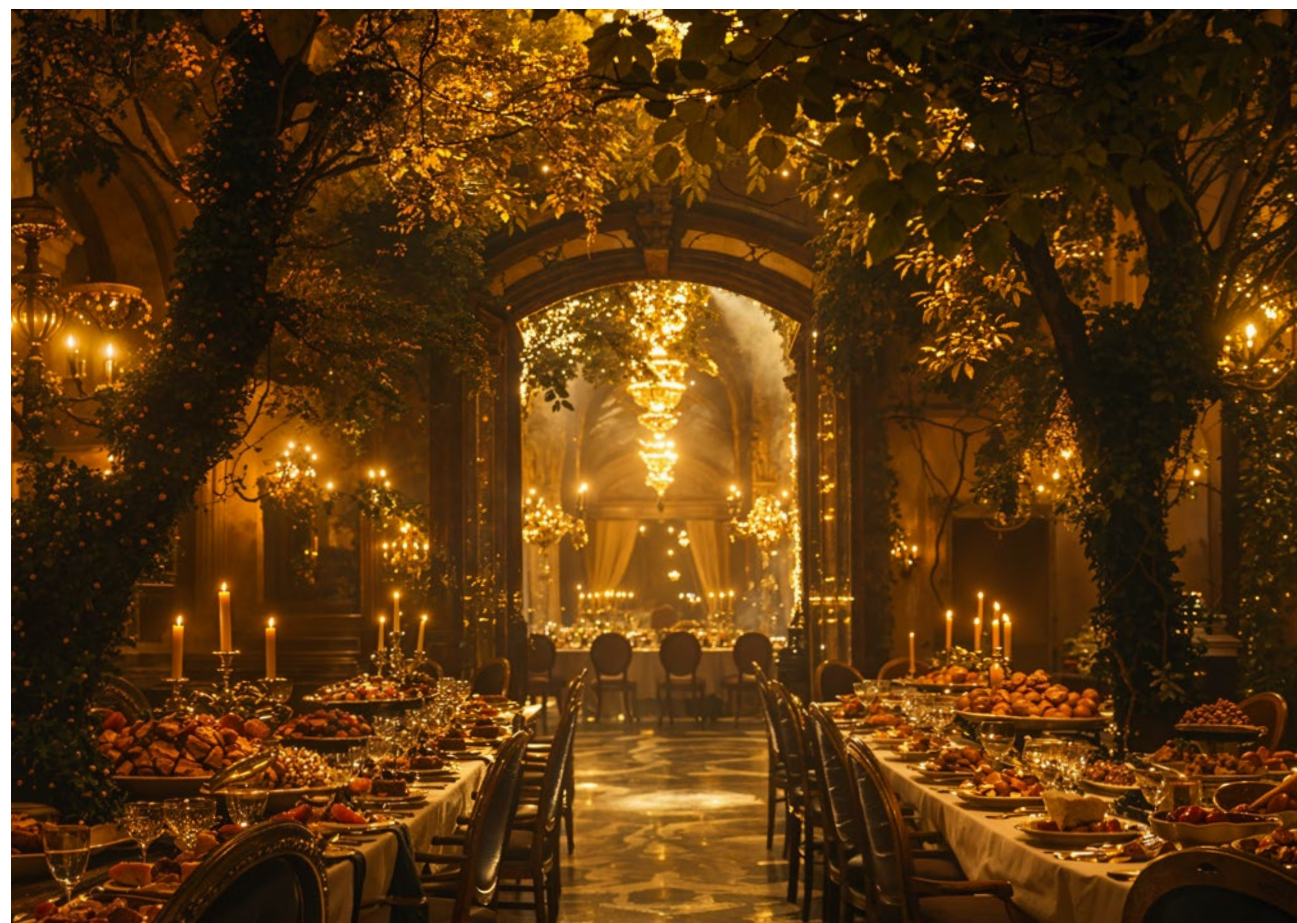
schließen lassen. Diese Erkenntnis bleibt jedoch wie in einen Nebel gehüllt und wird sich erst mit dem Erwachen in der Dämmerung des nächsten Tages zeigen.

HINTERGRUNDWISSEN

Das Bankett folgt einer uralten Tradition aus der Zeit, als die Grenzen zwischen den Welten noch durchlässiger waren. In jenen Tagen lud Feenkönigin *Titania*, die Ewige, regelmäßig ausgewählte Sterbliche zu prächtigen Festen in die Anderswelt ein – eine der wenigen Möglichkeiten für das an das Feenreich gebundene Königspaar, mit der Menschenwelt in Verbindung zu treten. Diese Bankette waren sorgsam orchestrierte Rituale des Austauschs, geschützt durch komplexe magische Protokolle, die die Sicherheit der menschlichen Gäste gewährleisteten.

Mit dem Einsetzen des *Großen Vergessens* – dem schleichenden Verblässen des Glaubens an die Anderswelt im Zeitalter der Vernunft – begannen diese Traditionen zu verfallen. Die schützenden Rituale verloren ihre Kraft, und die Zeit selbst scheint sich gegen solche Übertritte zu wehren. Was einst harmonische Begegnungen waren, wurde zu gefährlichen Unterfangen – wer zu lange in der Anderswelt verweilt, riskiert nun den Verlust seiner Erinnerungen oder gar seiner Lebenszeit.

In der Gegenwart finden solche Bankette nur noch selten statt, meist beschränkt auf Feenwesen. *Titania*, geschwächt von einer rätselhaften Krankheit, hat sich längst von diesen Festen zurückgezogen. Was einst ein Symbol der Verbundenheit zwischen den Welten war, ist zu einem gefährlichen Relikt vergangener Zeiten geworden.





Lynell: *Lynell* ist eine Schlüsselfigur für die weitere Geschichte, auch wenn die Spielenden dies erst später erfahren werden. Einst war sie eine junge Frau aus New York, deren Schicksal sich durch ihre Begegnung mit *Oberon* in einer schicksalhaften Nacht im Central Park für immer veränderte. Unter dem silbernen Vollmond fand sie gemeinsam mit ihrer großen Liebe *Oleander* zu einem magischen Portal zwischen den Welten – ein Moment unschuldiger Neugier.

Als *Oberons* Augen während des Feenbanketts auf sie fielen, entbrannte sein Herz in unstillbarem Verlangen. Mit einer einzigen Geste zerbrach er das Band zwischen den Liebenden, lautlos und endgültig. *Titanias* Fluch, geboren aus brennender Eifersucht, verbarg sie vor den Augen aller, die sie je liebten – eine Strafe für *Oberons* Zuneigung. Die grausamste Ironie offenbarte sich, als *Oleander Tir Na Nóg* erreichte und *Lynell* gegenüberstand, doch sie nicht erkannte.

In ihrer Musik schwingt die Sehnsucht nach *Oleander* mit, auch wenn sie seinen Namen längst vergessen hat. Unter diesem mächtigen Zauber verblassten ihre Erinnerungen wie Farben im Nebel. Als Hofsängerin der Feenkönigin trägt sie nun die Last ihrer Geschichte wie einen unsichtbaren Schleier, verborgen hinter höfischer Anmut, während in ihrem Herzen eine Leere klafft, die sie nicht zu benennen vermag.

SZENE 3: DAS ERWACHEN AM MORGEN

BESCHREIBUNG

Ein neuer Morgen bricht über dem Central Park an. Die Sonne kriecht langsam über die Skyline New Yorks und wirft lange Schatten zwischen die noch feuchten Wege des Parks. Morgennebel wabert wie ein gespenstischer Schleier zwischen den Bäumen und verleiht der Szenerie etwas Unwirkliches. Die Umgebung erscheint in einer unnatürlichen Stille gefangen, als läge der übliche Lärm der Stadt hinter einem unsichtbaren Vorhang verborgen. Auf der anderen Straßenseite erhebt sich das ehrwürdige Splendoria Hotel, dessen prunkvolle Fassade im Morgenlicht schimmert – ein stummer Zeuge der vergangenen Nacht. Tautropfen glitzern auf den gepflegten Rasenflächen und vereinzelt Passanten huschen wie Schatten durch den aufsteigenden Nebel. Die Luft ist erfüllt vom feuchten Geruch nassen Grases und dem erdigen Aroma des Parks.

ZEIT

8:00 Uhr: Die Spielenden erwachen auf einer Parkbank im Central Park.

SPIELGESCHEHEN

Im kalten Licht des Tages erwachen die Spielenden auf den harten Holzplanken der Parkbänke unter dem Blätterdach des Central Parks. Ihre Körper fühlen sich fremd und schwer an. Glieder, die am Vorabend noch voller Kraft waren, schmerzen nun bei der kleinsten Bewegung. Ein Blick auf die anderen Gruppenmitglieder offenbart die schockierende Wahrheit ihrer Verwandlung:

Tiefe Runzeln durchziehen ihre Haut, die Hände erscheinen gebrechlich und ihre Gesichter tragen die deutlichen Zeichen fortgeschrittenen Alters.

In den Pfützen auf dem Parkweg spiegeln sich ihre veränderten Gesichter – ein Anblick, der die grausame Realität ihrer Transformation bestätigt. Falten haben sich tief in ihre einstmals glatten Gesichter gegraben, Altersflecken überziehen ihre früher makellosen Hände. Ihre Haare sind ergraut oder an manchen Stellen bereits ausgefallen. Sie sind über Nacht um Jahrzehnte gealtert.

Die Erinnerungen an die vergangene Nacht im *Splendoria Hotel* erscheinen wie Fragmente eines surrealen Traums – goldenes Zwielflicht, maskierte Gestalten und eine Musik, die nicht von dieser Welt zu stammen schien. Doch ihre gealterten Körper sind ein unmissverständlicher Beweis dafür, dass die Ereignisse real waren.

Die Szene endet, als die Spielenden, getrieben von der schockierenden Entdeckung ihrer Verwandlung und der beunruhigenden Erinnerungsfragmente an die vergangene Nacht, beschließen, ins *Splendoria Hotel* zurückzukehren. Das imposante Gebäude auf der anderen Straßenseite erscheint als einziger greifbarer Anhaltspunkt in ihrer surrealen Situation. Mit schmerzenden Gliedern erheben sie sich von den Parkbänken und machen sich auf den Weg über die morgendlich ruhige Straße.

SPIELMECHANIK

Der plötzliche Alterungsprozess ist eine direkte Folge des Aufenthalts in der Anderswelt ohne magischen Schutz. Die Zeit vergeht dort anders seit dem *Großen Vergessen*, und bei der Rückkehr in die Menschenwelt wird der Tribut in Form von Lebensjahren eingefordert.

Alterungseffekte:

- Der Erinnerungswert der Spielenden wird um 1 Punkt gesenkt.
- Der Verzauberungswert wird um 5 erhöht.
- Das Alter der Spielenden erhöht sich auf 70 + 2W6.
- Die Vitalität der Charaktere wird auf die Hälfte reduziert.
- Alle körperlichen Attribute (Beweglichkeit, Fingerfertigkeit, Körperkraft) werden um 4 verringert.

Fortschreitende Schwächung:

Die Spielleitung würfelt alle 30 Minuten Spielzeit verdeckt einen **W20**.

- Bei 17-20: Der Charakter verliert **1W4** Vitalitätspunkte.
- Diese Verluste können erst durch die *Aúnur* oder die Heilung durch *Oberon* und *Titania* aufgehoben werden.

Optional:

- Rennen erfordert eine Ausdauerprobe.
- Bereits mittelschwere Gegenstände zu tragen erfordert eine Körperkraftprobe.

Diese Mechanik soll das Gefühl der Dringlichkeit verstärken, ohne das Spiel zu kompliziert zu machen oder die Gruppe zu stark einzuschränken. Die Umsetzung liegt im Ermessen der Spielleitung.



SZENE 4: EIN KOBOLD

BESCHREIBUNG

Die Lobby des Splendoria Hotels enthüllt im nüchternen Morgenlicht eine andere Seite ihrer Pracht. Durch die hohen Fenster fällt Sonnenlicht in breiten Bahnen auf den polierten Marmorboden, in denen Staubpartikel wie winzige Diamanten tanzen. Die mächtigen Kristallkronleuchten ruhen erloschen unter der verzierten Decke. Die nächtliche Magie ist einer geschäftigen Morgenstimmung gewichen.

Die grün-geäderten Marmorsäulen werfen lange Schatten über die leeren Sitzgruppen mit ihren samtbezogenen Sesseln. Das Hotelpersonal bewegt sich diskret durch den Raum, richtet Blumenarrangements in schweren Messingtöpfen und poliert die glänzenden Beschläge. Die morgendliche Stille wird nur vom Klang ihrer Schritte auf dem Marmorboden unterbrochen.

ZEIT

8:30 Uhr: Rückkehr zum *Splendoria Hotel*.

9:00 Uhr: *Binks* gibt ihnen eine Stunde Zeit bis zum Treffen an der Library.

SPIELGESCHEHEN

Die gealterten Spielenden betreten die Lobby, ihre müden Schritte hallen in der morgendlichen Stille wider. Zwischen dem geschäftigen Personal fällt ihr Blick auf einen Angestellten in einer samtgrünen Uniform mit goldenen Applikationen. Seine auffällig spitzen Ohren und die unnatürliche Anmut seiner Bewegungen lassen sie innehalten – *Binks Borgir*, ein Kobold, der unter der Tarnung eines Hotel-

pagen arbeitet. Als er die Gruppe erblickt, wandelt sich sein Gesichtsausdruck von höflicher Professionalität zu plötzlichem Verstehen. Seine Haltung verändert sich grundlegend – die förmliche Maske des Hotelpersonals weicht einer natürlichen, katzenhaften Geschmeidigkeit. Der Kobold führt sie in eine abgelegene Ecke der Lobby, geschützt vor neugierigen Blicken durch üppige Palmen in Messingtöpfen. Mit ernster Stimme enthüllt er die schockierende Wahrheit: Menschen, die die Anderswelt ungeschützt betreten – besonders jene, die dort von Speis und Trank kosten – verlieren bei ihrer Rückkehr unzählige ihrer verbleibenden Lebensjahre. In früheren Zeiten, so erklärt er, hätte jedes ältere Feenwesen diese Verzauberung aufheben können. Doch das *Große Vergessen* habe die Magie in der Menschenwelt geschwächt.

Sein Blick verliert sich einen Moment in der Ferne, bevor er fortfährt. Nur *Oberon* und *Titania*, als Hüter des Gleichgewichts zwischen den Welten, besäßen noch die Macht, eine solche Verzauberung dauerhaft rückgängig zu machen. Er bietet seine Hilfe an, die Spielenden in die Anderswelt zu führen – doch nur gegen einen Gefallen, dessen bindende Kraft in der Feenwelt einer magischen Währung gleichkommt.

Die Szene endet mit *Binks'* Anweisung, sich in einer Stunde am Eingang der New York Public Library einzufinden, wo sie ihren Teil des Gefallen einlösen können. Die Szene markiert den Wendepunkt, an dem die Spielenden unwiderruflich mit der Existenz der Anderswelt konfrontiert werden und ihre Reise zur Aufhebung ihrer Verzauberung beginnt.

CHARAKTERE

Binks Borgir: Der Kobold *Binks Borgir* verkörpert die schelmische Natur seines Volkes in jeder Bewegung. Seine spitzen Ohren zucken aufmerksam bei jedem Geräusch, seine Augen funkeln vor Übermut. In den Tagen vor dem *Großen Vergessen* diente er als gesuchter Pfadfinder für abenteuerlustige Menschen auf ihren Wegen ins Feenreich.

Seine Kenntnis der verborgenen Pfade zwischen den Welten machte ihn zu einem wertvollen Führer. Nun verbirgt er sich hinter der Maske eines einfachen Hotelpagen, doch die Sehnsucht nach den alten Zeiten des freien Austauschs zwischen Menschen und Feenwesen brennt noch immer in ihm. Die Begegnung mit den gealterten Spielenden weckt diese alte Leidenschaft. Als Teil einer Gruppe von Kobolden, die das versteinerte Einhorn aus dem *Enigma Emporium* zurückerlangen wollen, erkennt er die Chance, ihre missliche Lage zu seinem Vorteil zu nutzen. Mit der Geschicklichkeit eines erfahrenen Händlers verwebt er ihre Schicksale – getrieben von der Hoffnung, noch einmal Menschen auf dem Weg in die Anderswelt zu begleiten.



SZENE 5: PUBLIC LIBRARY

BESCHREIBUNG

Die 5th Avenue erstreckt sich im frühen Morgenlicht wie ein steinerner Canyon zwischen den imposanten Wolkenkratzern Manhattans. Die New York Public Library erhebt sich eindrucksvoll wie ein klassischer Tempel, die weiße Marmorfassade leuchtend im Morgenlicht. Die berühmten Löwenstatuen Patience und Fortitude flankieren die breite Freitreppe mit stoischer Würde, ihre steinernen Blicke wachen über den noch menschenleeren Platz.

Die massiven Bronzetüren spiegeln das erste Sonnenlicht, die Ornamente ihrer Oberflächen erzählen stumm von der Geschichte der Stadt. Hohe Sprossenfenster durchbrechen die klassizistische Fassade in einem strengen Rhythmus, ihre Scheiben noch dunkel. Die steinernen Stufen, ausgetreten von Millionen Füßen, führen hinauf zu einem Portal, das mehr verspricht als nur den Zugang zu einer Bibliothek.

ZEIT

10:00 Uhr: Treffen an der Library.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden können sich entweder zu Fuß (etwa 20-30 Minuten) oder per Taxi zur Library begeben. Die Straßen sind sonntäglich still, nur vereinzelt begegnen ihnen taumelnde Nachtschwärmer oder erschöpfte Tänzer aus den Jazz-Clubs der vergangenen Nacht. Alle Geschäfte sind am heutigen Sonntag geschlossen.

An der Library wartet bereits *Binks Borgir* auf den Stufen, begleitet von seinen beiden Gefährten *Tolund Tollfuss* und *Bundin Büttler*. *Tolund* trägt einen aufgeweckten Waschbären auf der Schulter, der die Gruppe mit glänzenden Augen neugierig mustert.

Die Kobolde stellen sich den Spielenden vor und kommen direkt zur Sache: Sie enthüllen, dass sich in der Bibliothek ein geheimer Zugang zum *Enigma Emporium* befindet. Dort findet eine Auktion statt, bei der die Spielenden eine Einhornstatue für die Kobolde ersteigern sollen. Dafür übergeben die Kobolde einen lederen Beutel mit 1000 Goldstücken – einer Währung von Wert sowohl in der Menschen- als auch in der Feenwelt.

Tolund zückt einen magischen Schlüssel, der jede irdische Tür zu öffnen vermag, und mit einem leisen Klicken entsperrt er das massive Portal der Public Library. Gemeinsam huschen die Kobolde und die Spielenden durch die Dunkelheit der großen Eingangshalle. Kein Laut ist zu hören; kein einziger Mensch scheint um diese Stunde in den endlosen, labyrinthartigen Gängen der Bibliothek zu sein.

Im linken Flügel erreichen sie eine unscheinbare Holztür zu einem kleinen Kartenraum. Regale und Ständer, gefüllt mit vergilbten Karten und staubigen Atlanten, drängen sich in dem engen Raum. *Tolund* schließt die Tür, dreht einen weiteren magischen Schlüssel im Schloss. Bei der Wiedereröffnung offenbart sich eine völlig veränderte Szenerie: Ein holzvertäfelter Gang, erleuchtet von warmem

Kerzenschein, erstreckt sich nun vor ihnen. Am Ende des kurzen Korridors wartet eine weitere Tür. Die Kobolde müssen hier zurückbleiben – sie wurden aus dem *Enigma Emporium* verbannt, nachdem sie dort einen Diebstahl versucht hatten. Mit einem letzten, hoffnungsvollen Blick wünschen sie der Gruppe Erfolg bei der Auktion.

Die Szene endet, wenn die Gruppe sich auf den Weg durch den geheimnisvollen Gang macht, der sie zum *Enigma Emporium* führt. Der kleine Waschbär löst sich unbemerkt von *Tolunds* Schulter und huscht den Abenteurern lautlos hinterher. Als sie weitergehen, beginnt das Kerzenlicht zu flackern, die goldenen Verzierungen an den Wänden scheinen ein Eigenleben zu entwickeln. Die Atmosphäre verdichtet sich mit jedem Schritt, als würden sie eine unsichtbare Grenze überschreiten.

CHARAKTERE

Tolund Tollfuss: *Tolund Tollfuss* ist ein kleiner, gewitzter Kobold, dessen zerzauste blonde Haare und außergewöhnlich spitze Ohren seine schelmische Natur unterstreichen. Seine braune Lederkleidung, mit Pelzbesatz verziert und von unzähligen Abenteuern gezeichnet, verrät seine Berufung als Jäger der verborgenen Pfade. An seinem Gürtel baumeln allerlei Beutel und Taschen, gefüllt mit geheimnisvollen Fundstücken und Schätzen aus beiden Welten. Sein ständiger Begleiter ist ein aufgeweckter Waschbär, der mehr zu sein scheint als ein gewöhnliches Tier. Doch *Tolunds* besondere Gabe reicht weit über diese eine Freundschaft hinaus – er besitzt die seltene Fähigkeit, mit allen Tieren zu sprechen und durch ihre Augen zu sehen. In den Straßen von New York ist er ebenso zu Hause wie in den verzauberten Wäldern der Anderswelt, ein Grenzgänger, dessen wahre Heimat der schmale Pfad zwischen den Reichen ist.



Bundin Büttler: *Bundin Büttler* ist ein ernster, pflichtbewusster Kobold, dessen schüchterne Erscheinung durch ein dickes, ledergebundenes Buch unterstrichen wird, das er stets schützend vor sich hält. Seine Kleidung ist praktisch und robust, doch verraten die feinen Stickereien und die sorgsam polierten Knöpfe seinen Sinn für Ordnung und Details. In seinen aufmerksamen Augen spiegelt sich die Weisheit unzähliger gelesener Seiten. Als Besitzer eines renommierten Antiquariats in *Tir Na Nóg*, der Hauptstadt der Anderswelt, hat er sich einen Namen als Hüter seltener Schriften und vergessener Geschichten gemacht. Sein Laden, versteckt in einer der älteren Gassen der *Ewigen Stadt*, ist ein Labyrinth aus hohen Bücherregalen und gemütlichen Lesecken, wo das Wissen beider Welten in Form kostbarer Folianten und geheimnisvoller Schriftrollen bewahrt wird. Seine Expertise macht ihn zu einem wertvollen, wenn auch oft übersehenen Berater in Fragen der Geschichte und der alten Bündnisse zwischen den Völkern.





SZENE 6.1: ENIGMA EMPORIUM

BESCHREIBUNG

Das Innere des Enigma Emporiums offenbart einen atemberaubenden Ausstellungsraum, der die Grenzen zwischen Antiquitätenladen und magischem Kuriositätenkabinett verwischt. Eine Decke aus elegantem, dunklem Holz spannt sich über den Raum. Vereinzelt Glühbirnen verströmen warmes, goldenes Licht. An den Wänden reihen sich Regale mit Vitrinen aus geschliffenem Glas, deren Oberflächen das Licht in hypnotischen Mustern brechen. In ihnen ruhen geheimnisvolle Artefakte aus beiden Welten – von alten Grimoires in ledernen Einbänden bis zu schimmernden Rüstungen und Waffen, deren Aura und Anmut von verborgener Magie künden.

Vitrinen mit gläsernen Abdeckungen befüllen die Mitte des Raums, in denen eine Vielzahl faszinierender Gegenstände zur Begutachtung ausliegt: verzierte Schwertklingen, deren Runen im Kerzenlicht pulsieren, Phiole mit schimmernden Flüssigkeiten, hölzerne Zauberstäbe und magische Gegenstände, deren Sinn und Zweck sich beim Betrachten nicht direkt offenbaren.

Die Luft ist erfüllt vom subtilen Duft alter Bücher und dem kaum wahrnehmbaren Knistern arkaner Energie. Zwischen den Regalen huschen manchmal Schatten, die keinem der Anwesenden zu gehören scheinen. Sie

verschwinden sofort, wenn man direkt hinsieht, hinterlassen aber ein unterschwelliges Gefühl der Beunruhigung. Die Kerzen flackern gelegentlich ohne erkennbaren Grund, als würde ein kalter Hauch aus einer anderen Welt durch den Raum wehen.

ZEIT

10:30 Uhr: Betreten des *Enigma Emporiums*.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden durchqueren den schmalen Gang und öffnen die schwere Tür, hinter der sich der beeindruckende Ausstellungsraum des *Enigma Emporiums* offenbart. Die ehrfurchtgebietende Atmosphäre lässt sie für einen Moment innehalten. Hier flanieren gut gekleidete Gäste aus beider Welten – Menschen wie auch Feenvolk – und begutachten die Schätze, die an diesem Tag versteigert werden.

Die gesuchte Einhornstatue ist nirgends zu entdecken. Stattdessen fallen zwei beunruhigende Gestalten ins Auge: *Mr. Peens* und *Mr. Abbins*. Die dunklen Gentlemen bewegen sich mit unnatürlicher Präzision durch den Raum, ihre Aufmerksamkeit fest auf die wertvollsten Ausstellungsstücke gerichtet. *Mr. Peens* gleicht in seinen geschmeidigen Bewegungen einer lauern Hyäne, *Mr. Abbins* massive Gestalt erinnert an einen Bären kurz vor dem Angriff. Ihre bloße Anwesenheit sorgt für eine unterschwellige Spannung – selbst die Feenwesen halten respektvollen Abstand.

Nach einiger Zeit erscheint ein Angestellter des *Emporiums*, gekleidet in einem makellosen schwarzen Anzug mit Handschuhen aus feinstem weißem Samt. Mit einer freundlichen, aber bestimmten Stimme bittet er die Anwesenden, ihm in den Auktionssaal zu folgen. Die Spannung steigt, als sich die Türen langsam öffnen.

Die Szene endet, als ein Angestellter die schweren Flügeltüren zum Auktionssaal öffnet und die Gäste eintreten. Das warme Kerzenlicht des Ausstellungsraums weicht einem kühleren, fokussierteren Licht. Die Spannung der bevorstehenden Auktion liegt spürbar in der Luft, als die Gäste den Saal betreten. Die Spielenden werfen einen letzten Blick zurück auf die schimmernden Artefakte, bevor sie dem Strom der Besucher folgen. Die bevorstehende Auktion verspricht ein außergewöhnliches Ereignis zu werden.

HINTERGRUNDWISSEN

Das *Enigma Emporium* ist mehr als nur ein Auktionshaus – es ist eine Schnittstelle des Handels zwischen den Welten, an dem magische Artefakte und Geheimnisse den Besitzer wechseln. *Lumír*, ein Kobold, leitet das *Emporium* mit diplomatischem Geschick. Es heißt, die Gründung des *Enigma Emporiums* geht bis in die Zeit kurz nach dem Öffnen des *Ersten Kreises* zurück und ist damit bereits ein fundamentaler Bestandteil der Verbindung zwischen Anders- und Menschenwelt.



CHARAKTERE

Mr. Peens und Mr. Abbins: *Mr. Peens* erscheint als schlanker, hochgewachsener Mann in tadellos geschnittenem schwarzem Anzug und hohem Zylinder. Seine runde Brille mit undurchsichtigen Gläsern verbirgt seinen stechenden Blick. Seine geschmeidigen, präzisen Bewegungen erinnern an eine jagende Hyäne. *Mr. Abbins* verkörpert pure physische Präsenz. Seine hünenhafte Gestalt, gehüllt in einen eleganten schwarzen Anzug, strahlt kaum gebändigte Kraft aus. Der Gehstock in seinen massigen Händen dient mehr als Waffe denn als Gehhilfe. Seine dunkle Brille und die stoische Miene verstärken seine einschüchternde Wirkung. Beide Herren arbeiten schon seit geraumer Zeit im Auftrag von *Oleander*. Ihr aktuelles Ziel ist die Einhornstatue, doch ihr eigentlicher Auftrag hat weitreichendere Konsequenzen: *Oleander* hofft, das steinerne Herz *Titantias* in der Menschenwelt zu finden, um seinen Pakt mit *Firlifer* zu erfüllen. Da er von *Oberon* für alle Zeiten aus der Feenwelt verbannt wurde, kann er selbst dieses Artefakt dort nicht mehr beschaffen.

Da sich *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* in der Vergangenheit als Feenjäger verdingt haben, werden sie vom Feenvolk gemieden – ihre hinterhältige Natur macht sie zu unerwünschten, wenn auch geduldeten Gästen. Da ihnen eine Einladung ins Feenreich stets verwehrt bleibt, beschränken sich ihre Aktivitäten auf die Menschenwelt.



SZENE 6.2: DIE AUKTION

BESCHREIBUNG

Ein ausladender Saal offenbart sich hinter schweren Flügeltüren, erfüllt von einer fast greifbaren Atmosphäre aus Erhabenheit und Geheimnis. Hohe, dunkle Säulen tragen die Decke und goldverzierte Wandleuchten verbreiten ein gedämpftes, schimmerndes Licht, das den Raum in eine magische Aura hüllt. Gepolsterte Sitze sind in ansteigenden Reihen angeordnet, besetzt von einer illustren Gesellschaft, deren feine Kleidung den Reichtum und die Exklusivität der Anwesenden widerspiegelt. Alle Augen richten sich auf eine zentral platzierte Bühne, die von einem prachtvollen Kronleuchter erhellt wird. Der Raum wirkt wie ein geheimer Tempel für Auserwählte, ein Ort, an dem Magie und Wunder zum Greifen nah erscheinen – und unter den Hammer kommen.

ZEIT

11:00 Uhr: Beginn der Auktion.

12:00 Uhr: Ende der Auktion.

12:30 Uhr: Verlassen des *Emporiums*.

SPIELGESCHEHEN

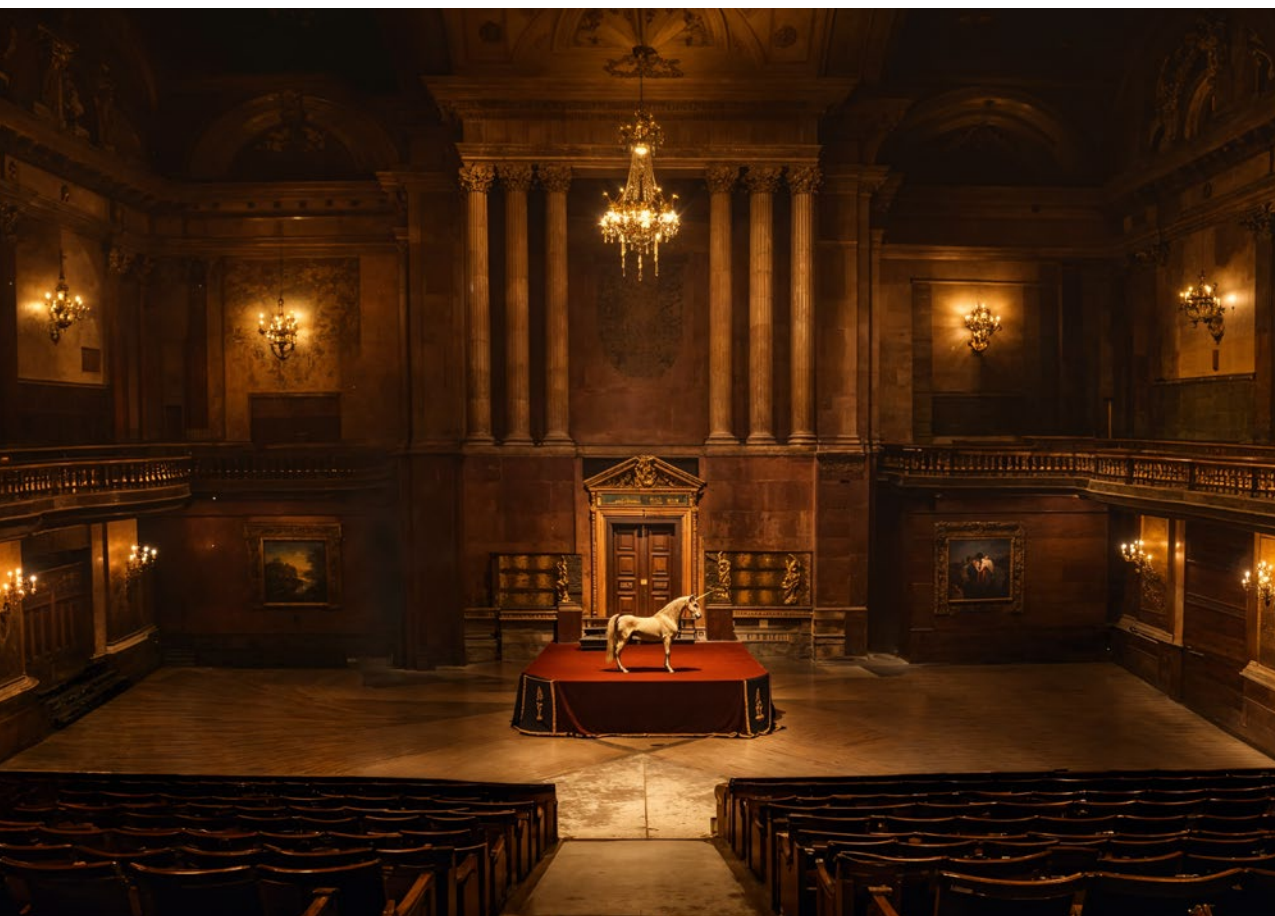
Die elektrische Spannung vor der Auktion ist beinahe körperlich spürbar, als die Gruppe ihre Plätze im Saal sucht. Mit einem leisen Quietschen öffnet sich eine schwere Holztür hinter der Bühne. *Lumír* tritt in einem kunstvoll gearbeiteten barocken Gehrock herein und erfüllt den Raum augenblicklich mit ehrfürchtiger Stille.

Die Versteigerung beginnt mit kleineren Artefakten: mystische Grimoires in alten Ledereinbänden, verzauberte Amulette, deren Edelsteine ein inneres Licht zu bergen scheinen, sowie Phiolen mit seltenen alchemistischen Reagenzien. Die Gebote steigen in einem stetigen Rhythmus, begleitet vom Klopfen des Auktionshammers. Ein Angestellter in makelloser schwarzer Livree quittiert jeden erfolgreichen Kauf mit einem kalligraphierten Kaufschein.

Als *Lumír* schließlich die Einhornstatue ankündigt, durchläuft ein spürbares Raunen die Reihen. Die Gebote schnellen in schwindelerregende Höhen. Die bescheidenen tausend Goldstücke der Gruppe erscheinen plötzlich wie Kupfermünzen gegen die astronomischen Summen, die durch den Saal schwirren. Besonders *Mr. Abbins* und *Mr. Peens*, deren dunkle Gestalten wie Raubvögel in den hinteren Reihen lauern, treiben die Gebote mit eiserner Entschlossenheit nach oben.

In einem kritischen Moment, als die Hoffnung der Gruppe zu schwinden droht, erklingt die vertraute Stimme *Tolunds* aus der Kehle seines Waschbären. Das ungewöhnliche Schauspiel eines sprechenden Tieres erregt erstaunlich wenig Aufmerksamkeit in dieser Versammlung des Außergewöhnlichen. Seine eindringliche Empfehlung, *Lumír* einen Gefallen anzubieten, öffnet neue Möglichkeiten.

Als sich die Spielenden entscheiden den Gefallen auszurufen, wird *Lumír* verzückt innehalten und



darauf bestehen, dass sie sich erheben sollen. Da ein Gefallen im Feenreich einen hohen Stellenwert hat und besonders für ehrgeizige Feenwesen eine fast unausweichliche Anziehung besitzt, wird *Lumír* umgehend auf das Angebot eingehen und mit einem Handschlag besiegeln wollen. Die Spielenden sollen ihn nach der Auktion aufsuchen, damit er ihnen seine Forderung mitteilen kann. Diese verpackt er sehr vage in einem mündlichen Vertrag:

„Nun, so will ich keinen Goldpreis verlangen, sondern einen Gefallen von andersartigem Wert. Bringt mir etwas, das stark und ewig ist, etwas, das das Wesen des Lebens in sich trägt und doch kalt und unbewegt. Wenn ihr auf solch etwas stößt, bringt es mir – und unser Handel sei damit erfüllt.“

Ein Angestellter überreicht der Gruppe den offiziellen Kaufschein für die Einhornstatue, das Papier schwer vom Wachsmonogramm des *Enigma Emporiums*. Durch einen sich endlos windenden Gang, dessen Holzvertäfelung im Licht der Wandleuchten geheimnisvolle Schatten wirft, werden sie zum Hinterausgang geführt.

Die Szene endet, als sich die Ausgangstür öffnet und die Spielenden sich unvermittelt im Mittagslicht des Bryant Parks wiederfinden. Hinter ihnen schließt sich die Tür mit einem Klicken – sie ist nun Teil einer unscheinbaren Backsteinmauer, die den Park von der Library trennt.



HINTERGRUNDWISSEN

Die Einhornstatue birgt ein tieferes Geheimnis – es handelt sich um ein echtes, durch mächtige Magie versteinertes Einhorn. Dieses Wesen wurde einst von *Oleander* und *Tamriél* gefangen, doch der Kobold verlor es in einem verhängnisvollen Kartenspiel an *Lumír*. Seither versucht *Tamriél* verzweifelt, das Einhorn zurückzugewinnen. Nun setzt er seine Hoffnungen auf *Binks* und dessen Gefährten, dass sie für ihn das Einhorn ersteigern.



Lumír: *Lumír* ist ein listiger Kobold-Händler mit einer zeitloser Präsenz, dessen grüner, mit goldenen Ornamenten durchwebter Gehrock von seinem unermesslichen Reichtum in beiden Welten kündigt. Sein scharfsinniges Lächeln und die lebendigen, leicht zerzausten grauen Haare verleihen ihm ein einzigartiges, respektables Aussehen. In seinen alten, doch wachen Augen spiegelt sich die Weisheit von vielen Jahrhunderten des Handelns zwischen den Welten.

Als Gründer des legendären *Enigma Emporiums* hat er eine Institution geschaffen, die seit den frühesten Tagen der offenen Kreise den Austausch zwischen Menschen- und Feenwelt prägt. Seine Vision eines Handelsplatzes, der die Grenzen zwischen den Reichen überbrückt, wurde zur Grundlage eines weitverzweigten Netzwerks aus magischen Artefakten, verborgenen Wegen und kostbaren Geheimnissen.

Lumír zählt zu den ältesten Kobolden, die in der Menschenwelt wandeln, und die wahre Tiefe seines Einflusses auf den Lauf der Geschichte bleibt im Verborgenen. Seine subtilen Eingriffe in die wirtschaftliche Entwicklung der Menschheit über Zeitalter hinweg sind Gegenstand zahlloser Spekulationen, doch seine wohlwollende Haltung gegenüber den Sterblichen ist unbestritten. Doch er versteht die tiefe Verflechtung beider Welten – wie zwei Seiten einer kostbaren Münze, die nur gemeinsam ihren wahren Wert entfalten.

Seine Verhandlungskunst ist legendär, verfeinert durch das Handeln mit den unterschiedlichsten Wesen beider Reiche. Die Gefallen, die er einfordert, sind wie er selbst – präzise genug, um bindend zu sein, aber vage genug, um verschiedene Deutungen zuzulassen.

SZENE 6.3: BRYANT PARK

BESCHREIBUNG

Der Bryant Park erstreckt sich als grüne Oase im Herzen Manhattans, eingebettet zwischen der imposanten Fassade der Public Library und den steinernen Wolkenkratzern der Stadt. Gepflegte Kieswege schlängeln sich durch sorgfältig gestutzte Rasenflächen, gesäumt von arrangierten Blumenbeeten in satten Farben. Schmiedeeiserne Bänke und Stühle im französischen Stil verteilen sich über den Park, einladende Inseln der Ruhe inmitten der urbanen Hektik.

Die alten Platanen werfen ein natürliches Schattenmuster auf die breiten Kieswege, ihre ausladenden Kronen bieten Schutz vor der Nachmittagssonne. Laternen aus dunklem Gusseisen säumen die verschlungenen Pfade, ihre verzierten Ständer erinnern an eine vergangene Epoche. Ein kleiner Brunnen plätschert sanft vor sich hin, sein Wasserstrahl glitzert im Sonnenlicht.

ZEIT

12:45 Uhr: Aufbruch zur Grand Central Station.

SPIELGESCHEHEN

Die drei Kobolde warten bereits auf die Spielenden. Angestellte des *Enigma Emporiums* manövrieren, wie aus dem Nichts erscheinend, behutsam einen Handkarren über den Kiesweg, darauf eine massive Holzkiste mit der verhüllten Einhornstatue. Mit der Sorgfalt von Museumskuratoren übernehmen *Tolund* und *Bundin* die wertvolle Fracht. Ihre vorsichtigen Bewegungen und der ehrfürchtige Umgang mit der verhüllten Figur lassen errahnen, dass es sich um mehr als eine gewöhnliche Steinskulptur handelt.

Tolund zieht einen Schlüssel hervor, dessen Oberfläche im Sonnenlicht geheimnisvoll schimmert. Mit einer fließenden Bewegung öffnet er die unscheinbare Tür in der Backsteinmauer. Die beiden Kobolde verschwinden mit ihrer kostbaren Last, begleitet von *Tolunds* aufgewecktem Waschbären.

Binks bleibt jedoch zurück und wendet sich mit ernster Miene an die Spielenden. Für ihre bevorstehende Reise ins Feenreich fehle noch etwas Entscheidendes – etwas, das sie auf dem geheimnisvollen *Nimmermehr Markt* finden können. Dieser gastiert heute verborgen in der Grand Central Station, wohin sie als nächstes aufbrechen müssen.

Während sie sich durch die geschäftigen Straßen Manhattans bewegen – entweder zu Fuß durch die Nachmittagssonne oder im gedämpften Inneren eines Taxis – enthüllt *Binks* die beunruhigende Wahrheit über den Zustand des Feenreichs. Es breitet sich ein dunkler Schatten aus, der Risse im goldenen Zwielficht erzeugt. Durch diese Spalten dringen dunkle Wesen ein, die schwächere Völker, wie Goblins und niedere Naturgeister korrumpieren. In ihrem gealterten Zustand wären die Spielenden diesen Gefahren schutzlos ausgeliefert.

Doch als er von den *Aúnur* spricht, kehrt Hoffnung in seine Stimme zurück. Diese Artefakte, erklärt

er, können ihren Trägern vorübergehend Jugend und Kraft zurückgeben – genug, um die gefährliche Reise zu *Titania* und *Oberon* zu wagen und den Fluch zu brechen, der auf ihnen lastet.

Die Szene endet, als die Gruppe die Grand Central Station erreicht, deren imposante Fassade sich golden im Licht der Mittagssonne spiegelt und *Binks* sie zum Haupteingang des Bahnhofs führt.



SZENE 7.1: GRAND CENTRAL STATION

BESCHREIBUNG

Die Grand Central Station thront im pulsierenden Herzen Manhattans als imposantes Monument der Eisenbahnära. Das monumentale Bauwerk aus schneeweißem Carrara-Marmor erstreckt sich über einen ganzen Häuserblock, seine imposante Fassade gekrönt von klassischen Säulen und Bogenfenstern. Die vergoldete Uhr über dem Haupteingang wird flankiert von den allegorischen Skulpturen „Transportation“ und „Glory of Commerce“, deren steinerne Blicke über die geschäftige 42nd Street wachen.

Im Inneren öffnet sich die große Haupthalle wie eine sakrale Kathedrale der Moderne. Das gewölbte Deckengemälde breitet sich über den Köpfen der Reisenden aus – ein tiefgrünes Firmament, in das goldene Sternkonstellationen eingewoben sind.

Die Seitengalerien erheben sich in mehreren Etagen, verbunden durch geschwungene Marmortreppen. In den Arkaden reihen sich Geschäfte und Restaurants aneinander, deren Schaufenster im gedämpften Licht schimmern. Die verschlungenen Gänge und versteckten Winkel des Gebäudes bergen unzählige Geheimnisse – verborgene Türen, vergessene Bahnsteige und stille Korridore, die sich wie ein Labyrinth durch den steinernen Koloss ziehen.

ZEIT

13:15 Uhr: Ankunft an der Grand Central Station.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden folgen *Binks* durch die geschäftige Haupthalle der Grand Central Station. Trotz seiner auffälligen Erscheinung und der ungewöhnlichen Zusammensetzung ihrer Gruppe gleiten sie wie Schatten durch die Menge. Eine unsichtbare Kraft scheint die Aufmerksamkeit der Menschen von der ungewöhnlichen Gruppe abzulenken. Selbst direkte Blicke gleiten durch sie hindurch, als wären sie nicht mehr als flüchtige Schatten am Rande der Wahrnehmung. Geschäftsleute in dunklen Anzügen, Familien mit Koffern und eilige Pendler strömen an ihnen vorbei, ihre Augen seltsam unfokussiert. *Binks* führt sie durch ein Labyrinth aus Gängen und Korridoren immer tiefer in die versteckten Bereiche des Bahnhofs. Seine Bewegungen verraten eine intime Kenntnis der architektonischen



Geheimnisse – er weiß genau, wann er innehalten muss, um einer Gruppe Reisender auszuweichen oder seinen Schritt zu beschleunigen. Die anderen folgen ihm wie in einem komplizierten Reigen, der sie weiter und weiter von den belebten Bereichen des Bahnhofs fortführt.

Der Strom der Reisenden wird spärlicher, die Geräusche der Haupthalle verklingen zu einem fernen Echo. Die Luft wird kühler und der Geruch von altem Stein intensiver. Die gewölbten Fliesenwände der Nebengänge werfen das Klacken ihrer Schritte als gespenstisches Echo zurück.

Die Szene endet als *Binks* in einem abgelegenen Korridor, fernab des geschäftigen Treibens, vor einer unscheinbaren Holztür innehält. Seine Hand gleitet in eine seiner vielen Tasche und zieht einen altmodischen, sachte schimmernden Schlüssel hervor. Das Licht der spärlichen Wandlampen lässt das Metall wie einen gefangenen Sonnenstrahl aufblitzen. Mit einer fließenden Bewegung führt er den Schlüssel ins Schloss. Ein leises Klicken hallt durch den stillen Gang und der Weg zu einem vergessenen Bahnsteig öffnet sich vor ihnen.



SZENE 7.2: NIMMERMEHR MARKT

BESCHREIBUNG

Der Nimmermehr Markt hat auf einem längst vergessenen Gleis der Grand Central Station Halt gemacht. Eine imposante Lokomotive thront am Bahnsteig, ihr schnaubender Dampf vermischt sich mit dem goldenen Schein unzähliger Kerzen und Gaslampen, die den Raum in ein schimmerndes, geheimnisvolles Licht tauchen. Mittelalterlich anmutende Marktstände säumen den Bahnsteig, reich bestückt mit magischen Artefakten und Kuriositäten – glänzende Instrumente, antike Bücher, geheimnisvolle Gefäße voller schimmernder Tränke und meisterlich geschmiedete Waffen. In den Zugwaggons haben weitere Händler ihre Waren ausgebreitet, jeder Stand ein eigenes Reich voller Wunder.

Das Rauschen von fernen Zügen vermischt sich mit dem Murmeln von Verhandlungen in teils fremden Sprachen. An den Rändern der Marktstände, wo das Licht der Laternen schwächer wird, scheint die Dunkelheit dichter zu sein als sie sein sollte. Manche Händler haben zusätzliche Lampen aufgestellt und sprechen von wachsenden Schatten in den entlegeneren Teilen der Anderswelt. Ihre nervösen Blicke in die dunkleren Ecken des Bahnsteigs sprechen von einer Furcht, die über normale Ängste hinausgeht.

ZEIT

13:30 Uhr: Betreten des Bahngleises des Nimmermehr Markts.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden entdecken eine faszinierende Parallelgesellschaft, die sich in den Schatten der modernen Welt eingerichtet hat. Der *Nimmermehr Markt* ist eine surreale Verschmelzung der Epochen: Hier mischen sich nicht nur die Welten, sondern auch die Zeiten. Elfen in makellos geschnittenen Anzügen und schimmernden Flapper-Kleidern feilschen mit mittelalterlich gekleideten Zwergen um antike Artefakte. Ihre spitzen Ohren und das innere Leuchten ihrer Augen stehen in faszinierendem Kontrast zu ihrer unterschiedlichen Garderobe. Kobolde in Mechaniker-Overalls präsentieren tickende Wunderwerke, deren Zahnräder von magischen Kräften angetrieben werden.

Binks führt die Gruppe zielsicher durch das geschäftige Treiben. Seine Bewegungen haben die natürliche Anmut eines erfahrenen Händlers, der die ungeschriebenen Gesetze des Marktes kennt. An einem Stand begutachtet er kurz eine Sammlung mechanischer Schmetterlinge, deren Flügel im Kerzenlicht metallisch schimmern. Ein Kopfschütteln des Kobolds genügt, und der Verkäufer zieht sich respektvoll zurück.

Die Szene endet, als *Binks* seine Schritte beschleunigt und auf einen Zugwaggon am Ende des Gleises deutet. Durch die beschlagenen Fenster dringt der warme Schein unzähliger Kerzen. Ein Messing Schild neben der Tür trägt den Namen *Ganduil – Chronist der Zeit*. Die verschnörkelte Schrift scheint im Licht der Laternen zu pulsieren. Der Kobold öffnet behutsam die Tür, deren Scharniere trotz ihres Alters keinerlei Geräusch von sich geben. Ein Hauch von Sandelholz und altem Pergament weht ihnen entgegen.

HINTERGRUNDWISSEN

Der *Nimmermehr Markt* ist ein uralter Handelsplatz der Anderswelt, der seit Anbeginn der Moderne an Bord einer verzauberten Lokomotive, zwischen verborgenen Bahnsteigen der Menschenwelt verkehrt. Nur Eingeweihte kennen ihre unregelmäßigen Fahrpläne, die von Mund zu Ohr weitergegeben werden. Die Lokomotive selbst wurde von einem unbekannten Zauberer erschaffen, um den Handel zwischen Menschen- und Feenwelt auch nach dem *Großen Vergessen* aufrechtzuerhalten. Die strengen Regeln des Marktes werden von mächtigen Bannsprüchen geschützt.



SZENE 7.3: IM ZUGABTEIL

BESCHREIBUNG

Das historische Zugabteil wurde zu einem Antiquitätenladen umgestaltet. Der gewölbte Innenraum wird von dunklem Holz dominiert, dessen polierte Oberflächen im trüben Licht warmer Messinglampen schimmern. Ein kostbarer orientalischer Läufer führt durch den schmalen Mittelgang, flankiert von samtbezogenen Bänken in tiefem Burgunderrot. Die geschnitzten Wandvertäfelungen zeigen verschlungene Ornamente, die im Lichtschein zu pulsieren scheinen. Reisekoffer und Truhen in verschiedenen Größen stapeln sich an den Wänden, manche aus abgenutztem Leder, andere mit metallenen Beschlägen verziert. In gläsernen Vitrinen ruhen geheimnisvolle Artefakte – schimmernde Uhren, versiegelte Phiolen und verzierte Spieluhren. Messingbeschlagene Regale beherbergen alte Folianten und handgeschriebene Tagebücher. Die bleigefassten Fenster filtern das Licht in warme Schattierungen, die sich auf den blank polierten Messingbeschlägen brechen. In der Luft liegt der Duft von altem Leder, exotischen Gewürzen und einer subtilen Magie, die jeden Gegenstand zu durchdringen scheint.

ZEIT

14:00 Uhr: Verlassen des Zugabteils und Rückkehr zum Bahngleis.

SPIELGESCHEHEN

Der elfische Händler *Ganduil* empfängt die Gruppe mit nachdenklicher Miene. Seine Besorgnis über die Anwesenheit von Menschen bei einem Feenbankett spiegelt sich in seiner vorsichtigen Haltung wider. Eine solche Einladung ohne entsprechende Schutzvorkehrungen stelle einen klaren Bruch mit der Etikette dar. Mit ruhiger Stimme erklärt er, dass normalerweise strenge Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden, um Menschen vor den gefährlichen Auswirkungen der Reise zwischen den Welten zu schützen.

Nach einem Moment des Nachdenkens präsentiert er schließlich die *Aúnur* – magische Uhren mit rätselhaften Zifferblättern und mehreren sich unregelmäßig drehenden Zeigern. Diese Artefakte stammen aus einer Epoche, als die Verbindung zwischen den Welten noch stärker pulsierte. Sie können ihre Träger vor den verzerrenden Effekten der Anderswelt schützen, gleich Ankern in ihrer eigenen Zeit. Doch ihre Wirkung bleibt begrenzt. Das *Große Vergessen* hat die Verbindung der Welten zu sehr geschwächt – nur *Oberon* und *Titania*, deren Essenz ewig mit dem ursprünglichen Licht der Schöpfung verbunden ist, können den Fluch permanent aufheben.

Als die Spielenden die magischen Uhren an sich nehmen, durchströmt sie ein goldenes Licht, das ihre Haut wie warmer Honig umfließt. Die Jahre fallen von ihnen ab gleich welken Blättern im Herbstwind. Falten glätten sich, graue Haare gewinnen ihre ursprüngliche Farbe zurück, gebeugte Rücken strecken sich. Die Verwandlung erweist sich als gleichzeitig schmerzhaft und euphorisch – wie das Echo eines umgekehrten Alterns, das ihre Körper in wenigen Atemzügen durchlebt.

In den Spiegelungen der Vitrinengläser erkennen sie ihre jungen Gesichter, doch in ihren Augen verbleibt ein Schatten der Erfahrung ihrer gealterten Existenz. Das stetige Ticken der *Aúnur* erinnert sie daran, dass diese wiedererlangte Jugend nur geliehen ist – ein fragiles Geschenk, das von der Magie der Uhren abhängt.

Mit einem wissenden Blick warnt *Ganduil* die Gruppe, dass die Wirkung der Uhren an ihre ständige Präsenz gebunden ist. Ohne die *Aúnur* würde die Zeit sofort ihre Schuld wieder zurückfordern. *Binks* nutzt die ungenutzten Goldmünzen von der Auktion, um die magischen Uhren zu erwerben. Die restlichen Münzen stellt er der Gruppe für Ausrüstung und Vorräte bei den Marktständen zur Verfügung.

Die Szene endet, als die Spielenden das Zugabteil verlassen. Dort tritt eine verhüllte Gestalt vorsichtig näher. Sie wirkt nervös, als fürchte sie verfolgt zu werden.

CHARAKTERE

Ganduil: *Ganduil* ist ein weiser, elfischer Händler, dessen zeitlose Erscheinung von einer fast greifbaren Aura der Ewigkeit umgeben wird. Seine prächtige grüne Robe, bestickt mit goldenen Runen und behangen mit zahllosen antiken Uhren, raschelt bei jeder seiner bedächtigen Bewegungen. Die Chronometer sind mehr als bloßer Zierrat – jedes einzelne ist ein Meisterwerk der Zeitmystik, dessen Zeiger nicht nur Stunden, sondern die Strömungen der Zeit selbst messen.

Sein von den Jahren in der Menschenwelt gezeichnetes Gesicht trägt die Spuren unzähliger Epochen, doch seine Augen funkeln mit der unsterblichen Weisheit eines Wesens, das die Zeit zu seinem Studium gemacht hat. Als eines der wenigen alten Feenwesen, die die meiste Zeit in der Menschenwelt verbringen, hat er den *Nimmermehr Markt* zu seiner Heimat gemacht. Seine bedächtige Art zu sprechen und die sorgfältig gewählten Worte zeugen von einer tiefen Verbundenheit mit dem Rhythmus beider Welten.



SZENE 7.4: DAS DRACHENEI

BESCHREIBUNG

Der Nimmermehr Markt pulsiert mit geschäftigem Leben. Dampf steigt von der magischen Lokomotive auf und vermischt sich mit dem goldenen Schein der Kronleuchter. Die Schatten zwischen den Marktständen scheinen tiefer zu werden, fast als würden sie ein Eigenleben entwickeln. Der kühle Luftzug, der durch die alten Bahnsteige weht, trägt den Geruch von verbrannter Kohle und geheimnisvoller Magie mit sich.

ZEIT

15:00 Uhr: Verlassen des Nimmermehr Marktes und Aufbruch zu Tamriél.

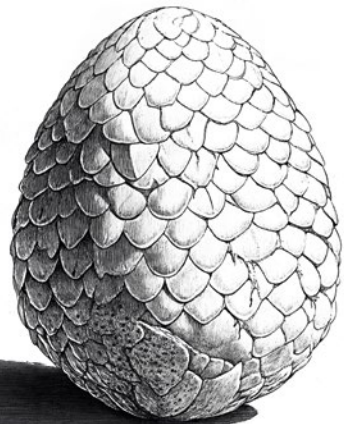
SPIELGESCHEHEN

Aus den tieferen Schatten des Bahnsteigs tritt *Nefarius* hervor. Seine dunkle Gestalt bewegt sich mit der Geschmeidigkeit eines Wolfes, sein schwarzer, mit goldenen Ornamenten bestickter Umhang schimmert im Licht. Seine Bewegungen verraten die Vorsicht eines Mannes, der es gewohnt ist, un-gesehen zu bleiben. Er beobachtet die frisch verjüngten Spielenden mit scharfem Blick. Er berichtet von seiner Beobachtung ihrer Verwandlung durch das Waggonfenster und schließt daraus, dass sie sich auf dem Weg ins Feenreich befinden müssen. Ein bitterer Unterton schwingt in seinen Worten mit, als er erklärt, dass ihm selbst dieser Weg verschlossen bleibt – sein Misstrauen gegenüber den Feenwesen sitzt zu tief, als dass er je einen ihrer Gefallen annehmen würde, um eine Einladung auf die andere Seite zu erhalten.

Seine Worte werden abrupt unterbrochen, als sein Blick über die Schultern der Spielenden hinweg huscht. Die geschmeidigen Gestalten von *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* nähern sich durch das Gedränge, ihre Bewegungen präzise und bedrohlich wie die von Raubtieren auf der Jagd. Mit einem unterdrückten Fluch drängt *Nefarius* einem der Spielenden hastig ein in Leder gebundenes, eiförmiges Paket in die

Hand. Seine eindringliche Bitte, dieses Artefakt vor den Blicken der beiden Gentlemen zu verbergen und ins Feenreich mitzunehmen, wird von kaum verhohlenem Unbehagen begleitet. Bevor weitere Fragen gestellt werden können, verschwindet *Nefarius* lautlos in den Schatten zwischen den Ständen.

Die Szene endet, als *Binks* die Gruppe eilig zum Ausgang und zurück in die Stadt hinausführt. Dabei erklärt er, dass ihr nächstes Ziel das Anwesen von *Tamriél* sei – dem Schlüsselmagister, der ihnen den Weg in die Anderswelt öffnen wird. Er wohnt in der 5th Avenue nahe der 90th Street. Die Spielenden können entscheiden, ob sie den Weg zu Fuß zurücklegen oder ein Taxi nehmen wollen.



CHARAKTERE

Nefarius: Unter der tief gezogenen Kapuze blicken scharfe, dunkle Augen hervor, die von langer Erfahrung im Handel mit verbotenen Waren zeugen. Sein grau melierter Bart und die wettergegerbten Züge verraten sein fortgeschrittenes Alter, doch seine Bewegungen sind von katzen gleicher Anmut. Seine schwarze, mit goldenen Ornamenten bestickte Robe und sein roter Schärpengürtel verleihen ihm eine düstere Eleganz.

Als einer der fünf Finger in *Firlifers Hand* – einer Gruppe loyaler menschlicher Diener des verbannten Elfenprinzen – erfüllt *Nefarius* eine wichtige Rolle in einem größeren Plan. Seine Aufgabe ist es, den Spielenden ein Drachenei anzuvertrauen – ein Artefakt, das später bei der Drachin *Pyradhél* eine entscheidende Rolle spielen und einen weiteren Teil von *Firlifers* Bann lösen wird.



SZENE 8.1: TAMRIÉLS ANWESEN

BESCHREIBUNG

Das herrschaftliche Anwesen in der Upper West Side erhebt sich eindrucklich zwischen gepflegten Vorgärten. Die klassizistische Sandsteinfassade strahlt im goldenen Licht der Mittagssonne. Korinthische Säulen flankieren den imposanten Eingangsbereich, gekrönt von einem verzierten Tympanon. Hohe Sprossenfenster, deren Scheiben das Licht wie Diamanten reflektieren, rhythmisieren die elegante Front.

Der gepflegte Vorgarten wird von immergrünen Hecken und sorgfältig beschnittenen Topfpflanzen gesäumt. Ein gewundener Kiesweg führt durch einen von Rosenbüschen flankierten Bogen zum Portal. Die doppel-flügelige Eingangstür aus dunklem Mahagoni trägt filigrane Schnitzereien und messingene Beschläge, die trotz ihres Alters makellos poliert glänzen.

ZEIT

15:30 Uhr: Erreichen des Anwesens.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe erreicht das Anwesen in der Nachmittagssonne. Das Ticken der *Aúnur* an ihren Handgelenken mischt sich mit dem entfernten Rauschen des Stadtverkehrs. Die schwere Messingklingel gibt einen überraschend melodischen Klang von sich. Ein unsichtbarer Mechanismus öffnet die massive Eichentür wie von Geisterhand.

Die Szene endet, als die schwere Eichentür sich vor ihnen öffnet und der warme Schein aus dem Inneren des Hauses sie empfängt. *Binks* deutet mit einer respektvollen Geste an, dass sie eintreten sollen.



SZENE 8.2: DER SCHLÜSSELMAGISTER

BESCHREIBUNG

Das Wohnzimmer ist eine harmonische Verschmelzung von Luxus und Mysterium, dominiert von einem Bogenfenster, dessen Bleiverglasung das Nachmittagslicht in goldene Muster auf den kostbaren Orientteppich bricht. Eine elegante Treppe aus dunklem Holz führt in die oberen Etagen, ihr Geländer schimmert wie flüssiges Gold im warmen Licht. Üppige Palmen in schweren Messingtöpfen flankieren den Raum, ihre Schatten tanzen auf den cremefarbenen Wänden mit ihren filigranen Stuckaturen.

Ein Konzertflügel steht diskret in einer Ecke, daneben samtige Sessel in warmen Erdtönen, die zum Verweilen einladen. Die hohen Fenster zu beiden Seiten des Raums lassen weitere Lichtstrahlen herein, die sich mit dem goldenen Glanz des polierten Parkettbodens vermischen.

Der gesamte Raum atmet die Grandezza der 1920er Jahre, doch unter dieser weltlichen Eleganz pulsiert unverkennbar etwas Magisches – als ob die Grenzen zwischen der materiellen Welt und dem Reich der Feen hier dünner werden.

ZEIT

15:45 Uhr: Begegnung und Gespräche mit *Tamriél*.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden betreten mit *Binks* das Wohnzimmer. Während sie sich noch orientieren, erhaschen sie durch eine halb geöffnete Tür einen Blick auf die Einhornstatue, deren makellose Oberfläche wie Mondlicht schimmert. Plötzlich öffnet sich die Glastüre zum Garten, und *Tamriél* tritt ein. Trotz seiner kleinen Statur und des fortgeschrittenen Alters besitzt er eine beeindruckende Präsenz. Seine mit goldenen Schlüsseln behangene Robe klimpert leise bei jedem seiner geschmeidigen Schritte.

Tamriél begrüßt jeden Spielenden mit einem formellen Handschlag und tief empfundenem Dank für ihre Hilfe bei der Auktion. Mit einer eleganten Geste lässt er Stühle und einen Tisch herbei schweben und lädt die Gruppe zu Tee und Gebäck ein.

Seine Brille fängt das Licht des Kronleuchters, als er ihnen die Tragweite des *Großen Vergessens* erklärt und vom beunruhigenden Zustand der Anderswelt und der seltsamen Erkrankung ihrer Königin *Titania* erzählt.

Die Szene endet, als die Dämmerung hereinbricht und das goldene Zwielficht den Raum erfüllt. *Tamriél* erhebt sich mit einer respektvollen Verbeugung und bittet die Gruppe, ihm in den Garten zu folgen, wo der magische Kreis auf sie wartet.

Tamriél: *Tamriél* ist ein ehrwürdiger Kobold-Magister, dessen grüne, mit goldenen Ranken und Ornamenten bestickte Robe seinen unschätzbaren Reichtum in der Menschenwelt widerspiegelt. Die zahllosen Schlüssel an seiner Robe sind mehr als nur Schmuck – jeder einzelne birgt die Macht, irdische Türen zu öffnen oder Portale zu erschaffen, die an andere irdische Orte führen. Seine spitzen Ohren und die runde, goldgefasste Brille verleihen seinem von einem langen, sorgfältig gepflegten grauen Bart umrahmten Gesicht eine Mischung aus arkaner Würde und akademischer Scharfsinnigkeit. Seine Bewegungen sind von einer überraschenden Eleganz, die sein wahres Alter vergessen lässt.

Seine Rolle in dieser Geschichte ist bedeutender als er ahnt – war er es doch, der einst *Oleander* den Weg in die Anderswelt ermöglichte. Ein scheinbar unbedeutender Dienst, der ungeahnte Folgen haben sollte, denn er wusste nichts von *Oleanders* geheimem Pakt mit dem verbannten Prinzen *Firlifer*. Seine Gelehrsamkeit und sein Wissen um die verborgenen Pfade zwischen den Welten machen ihn zu einem der wichtigsten, wenn auch unfreiwilligen, Akteure in dem großen Spiel der Mächte.



SZENE 8.3: DER ZAUBERKREIS

BESCHREIBUNG

Der verzauberte Garten hinter Tamriels Anwesen liegt in einem goldenen Dämmerlicht. Hohe Eichen und Ahornbäume bilden ein natürliches Dach aus raschelnden Blättern. Zwischen anmutig angelegten Beeten schlängeln sich gewundene Kieswege, gesäumt von leuchtenden Blumen in übernatürlichen Farben. Im Zentrum des Gartens öffnet sich eine kreisrunde Lichtung, auf der ein perfekter Ring aus Pilzen wächst. Die Pilze scheinen von innen zu leuchten, ihr sanftes Glühen pulsiert in einem gleichmäßigen Rhythmus wie ein lebendiger Herzschlag. Die Luft über dem Kreis flimmert wie die Oberfläche eines Sees an einem heißen Sommertag. Das umgebende Gras schimmert in einem übernatürlichen Grün, durchsetzt mit winzigen Tautropfen, die das Licht wie Diamanten reflektieren. Ein kaum wahrnehmbares Summen liegt in der Luft, als würde der Kreis eine uralte Melodie singen.

ZEIT

20:00 Uhr: Betreten des Gartens beim Beginn der Abenddämmerung.

SPIELGESCHEHEN

Tamriel führt die Spielenden in Begleitung von Binks durch seinen verzauberten Garten zum Pilzkreis. Seine Bewegungen strahlen die ruhige Autorität eines erfahrenen Hüters der Schwelle aus. Mit bedächtigen Schritten umrundet er den Kreis und prüft dessen magische Ausrichtung. Seine goldenen Schlüssel klimpern leise bei jeder Bewegung. Im Zwielflicht der Dämmerung scheinen die Pflanzen ein Eigenleben zu entwickeln – Blätter bewegen sich ohne Wind, Blüten drehen ihre Köpfe den Besuchern zu. Der Schlüsselmagister erklärt die Regeln des Übergangs mit der Andacht eines uralten Rituals. Der Pilzring müsse im Uhrzeigersinn dreimal umschritten werden, bevor man ihn betritt. Jeder Schritt sei mit Bedacht zu setzen. Die formelle Einladung erfolgt mit Worten, die in der Luft zu kristallisieren scheinen.

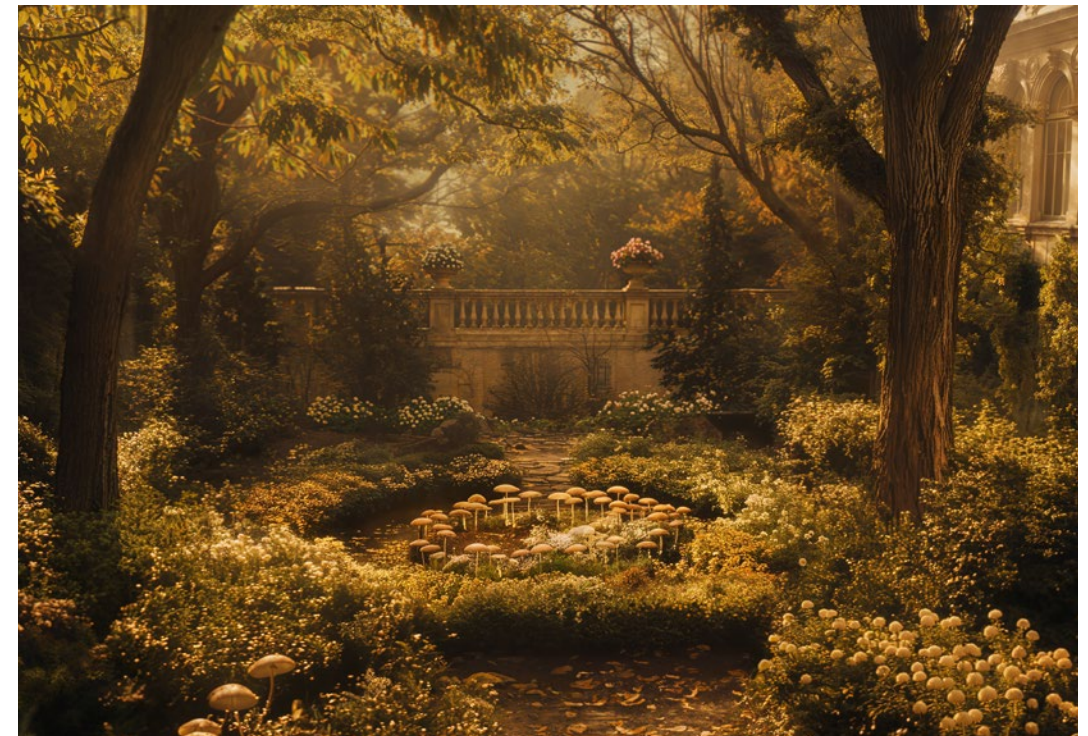
„Als Hüter dieses Übergangs und kraft der mir innewohnenden Macht lade ich euch ein, die Schwelle zu den Ewigen Landen zu überschreiten. Möge das goldene Zwielflicht eure Schritte leiten.“

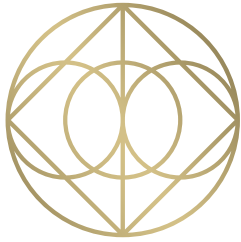
Ein magischer Schlüssel wechselt den Besitzer – ein Geschenk des Schlüsselmeisters, dessen Macht jede Tür in einen Durchgang zurück zu seinem Anwesen verwandeln kann. Der Schlüssel glänzt im Licht, als würden er die Magie in sich aufnehmen. Mit ernster Miene mahnt Tamriel, den Schlüssel ausschließlich in der Menschenwelt zu nutzen. In der Anderswelt würde er unberechenbar und gefährlich – seine Magie könnte Türen zu den finstersten und gefährlichsten Orten der Ewigen Lande öffnen, ohne Möglichkeit zur Rückkehr. Seine in der Menschenwelt so verlässlichen Schlüssel verwandeln sich jenseits der Kreise in tückische Werkzeuge, deren Verwendung niemand vorhersehen kann.

Die magische Choreographie beginnt. Dreimal umrunden die Spielenden den nun leuchtenden Kreis, ihre Schritte fallen in einen natürlichen Rhythmus. Das Summen in der Luft verstärkt sich mit jeder Umrundung. Die Pilze leuchten heller, ihr Glühen pulsiert schneller. Die Luft wird dick und hüllt den Garten ein wie Bernstein. Als sie sodann in die Mitte des Kreises treten, verdichtet sich das Zwielflicht zu einer greifbaren Substanz. Goldene Fäden weben sich um ihre Körper, als die vertraute Welt zu verblassen beginnt. Die Gestalt der beiden Kobolde verschwimmt am Rand ihrer Wahrnehmung, ihr letzter, wissender Blick begleitet sie wie ein stiller Segen. Die Realität beginnt sich zu falten wie Seide im Wind und für einen zeitlosen Moment schweben sie zwischen den Welten, getragen von uralter Magie.

Dann bricht das Licht in tausend Facetten, und als es sich neu zusammensetzt, stehen sie in einem Steinkreis in einer fremden Welt. Über ihnen wölbt sich der Himmel in goldener Farbe, die Sterne erscheinen trotz des Tages klar und greifbar und die erste Luft, die sie atmen, schmeckt nach fernen Erinnerungen und süßem Blütenstaub. Die magischen Uhren ticken im perfekten Gleichtakt, ein stetiger Rhythmus, der sie daran erinnert, dass ihre Zeit nur geliehen ist.

Ein fremdartiger Donner grollt in der Ferne – ein unbehagliches Zeichen, dass die Anderswelt nicht nur von Licht erfüllt ist, sondern auch Schatten birgt. Es gibt keinen Weg zurück. Vor ihnen liegt ein Pfad, der sie tiefer in diese fremde Welt führen wird – zur Ewigen Stadt, zur Heilung ihres Fluchs, und zu Wahrheiten und Geschichten, von denen sie noch nichts ahnen können.





AKT I

TEIL 2

Wie Nebel, der sich in der Morgensonne auflöst, verblasst die vertraute Welt. Das goldene Zwielflicht der Anderswelt empfängt wie eine wohlige, aber fremdartige Umarmung. Die Luft scheint zu singen, erfüllt von einem kaum hörbaren Summen, das die Grenzen zwischen Musik und Magie verwischt. Jeder Atemzug ist ein Schluck Essenz einer Welt, die so alt wie die Schöpfung ist – süß wie Honig, berauschend wie alter Wein und erfüllt von Liedern, die von Legenden erzählen.

EINLEITUNG

Der zweite Teil des ersten Aktes erzählt von der Reise der Spielenden in die *Ewige Stadt, Tir Na Nóg*. Sie haben die erste Begegnung mit *Firlifer* und lernen viele Facetten der Anderswelt kennen. Ebenso erfahren sie mehr von der Krankheit *Titania's* und dass sich Feenvölker in allen Himmelsrichtungen auf die Suche nach einem Heilmittel gemacht haben.

Zentrale Ziele dieses Teils:

- Die Spielenden sollen die Fremdartigkeit und Magie der Anderswelt erleben.
- Jede Begegnung und jeder Ort sollte die Regeln dieser Welt verdeutlichen.
- Die Sinneswahrnehmung der Spielenden soll sich grundlegend verändern.
- Die Krankheit *Titania's* wird als zentrales Mysterium etabliert.
- Erste Hinweise auf die komplexen Machtverhältnisse im Feenreich werden gegeben.
- Die Spielenden werden schrittweise in ein größeres Konfliktgefüge hineingezogen.



Atmosphärische Leitlinien:

- Die Zeit und das Reisen funktioniert nicht wie in der Menschenwelt.
- Magie ist allgegenwärtig und für alle Wesen natürlich.
- Jede Begegnung birgt potenzielle Gefahren und Chancen.

Empfehlungen für die Spielleitung:

- Sinnliche und detaillierte Beschreibungen der Umgebung.
- Die Spielenden die Konsequenzen ihrer Entscheidungen spüren lassen.
- Das Rollenspiel und Entdeckerfreude fördern.
- Flexibler Umgang bei der Interpretation magischer Ereignisse.

Zentrale Herausforderung:

Die Spielenden sollen die Anderswelt als lebendiges, atmendes Wesen erleben – nicht als Spielbrett, sondern als die *Ewigen Lande*, voller Wunder und Gefahren.

SZENE 9: AUF DER ANDEREN SEITE

BESCHREIBUNG

Der erste Atemzug in der Anderswelt ist wie ein Schluck Honigwein – süß und berauschend. Die Luft scheint zu singen, erfüllt von einem kaum hörbaren Summen, das die Grenzen zwischen Musik und Magie verwischt. Das goldene Zwielight hat eine fast greifbare Qualität, als könnte man es wie Seide zwischen den Fingern gleiten lassen. Es schmeckt nach Morgentau und fernen Erinnerungen, prickelt auf der Haut wie feinsten Sternenstaub.

Ein uralter Steinkreis erhebt sich auf einer sanft ansteigenden Lichtung, umgeben von majestätischen Bäumen, deren Kronen sich in schwindelerregender Höhe verlieren. Die moosbewachsenen Monolithen ragen wie stumme Wächter in den fremdartigen Himmel, dessen Farbe zwischen Gold und Zwielight changiert. Der Boden unter den Füßen fühlt sich weicher an, als würde das Moos unter den Füßen nachgeben wie ein lebendiger Teppich. Der umgebende Wald atmet eine ursprüngliche Wildheit. Die Bäume führen ein Eigenleben – ihre Blätter bewegen sich ohne Wind und in ihren Zweigen nisten Vögel, deren Gefieder in unendlichen Farben leuchtet. Wenn die Blätter im Wind rascheln, klingt es wie ein vielstimmiger Chor, der alte Lieder in einer vergessenen Sprache singt.

Zwischen den Steinen tanzen winzige Lichtpunkte wie verirrte Sterne. Wildblumen verströmen Düfte, die Geschichten von längst vergangenen Zeiten in sich tragen. Manche Blüten läuten wie winzige Kristallglocken im Wind und das Gras schimmert in sattem Grün – jeder Halm von einem inneren Leuchten erfüllt und durchdrungen. Die Zeit scheint sich zu verdicken wie Bernstein, fließt träger und schwerer als in der Menschenwelt. Der Wind auf der Haut fühlt sich dichter an, fast greifbar. Die Luft hinterlässt einen metallischen Geschmack von Magie. Auch der Geruch der Erde ist fremdartiger, süßer, als trüge jedes Blatt und jeder Grashalm eine Geschichte in sich.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden materialisieren sich im Zentrum des Steinkreises. Ihre magischen Uhren ticken im perfekten Gleichtakt, als sie ihre ersten Schritte in dieser fremden Welt tun. Ihre Sinne passen sich langsam an – Farben und Gerüche erscheinen intensiver, als hätten sie diese bisher immer nur durch einen Schleier erlebt.

Ein Schatten huscht zwischen den Bäumen, kaum wahrnehmbar wie ein flüchtiger Gedanke. Blätter rascheln, obwohl kein Wind weht. Die Vögel in den Wipfeln verstummen einer nach dem anderen, bis eine unnatürliche Stille den Steinkreis erfüllt. Aus den Augenwinkeln nehmen die Spielenden Bewegungen wahr, die sich ihrem Blick entziehen, sobald sie sich umdrehen.

Der goldene Vogel *Aurín* erscheint zuerst, schwebt wie ein lebendiger Sonnenstrahl durch die Luft, bevor die Elfin *Cannari* aus dem Dickicht tritt, ihren Bogen gespannt, der Pfeil direkt auf die Gruppe gerichtet. Ihr Gewand, geschmückt mit goldenen Federn und Blättern, scheint mit dem Wald zu verschmelzen.

Nach einem angespannten Moment der Überraschung senkt sie ihre Waffe. Mit einer Stimme, die wie fernes Windspiel klingt, spricht sie die Gruppe an. Sie zeigt sich erstaunt über die Anwesenheit von Menschen in der Anderswelt, deutet dies aber als möglicherweise hoffnungsvolles Zeichen.

Sie berichtet von ihrer Suche nach einem Heilmittel für die Königin und den wachsenden Schatten im Reich, denen dämonische Wesen entspringen, seit *Titania* rätselhaft erkrankt ist. Mit ernster Miene erklärt sie, dass besonders die ursprünglicheren Völker der Anderswelt – jene, die noch näher an ihrer tierischen Natur sind – anfällig für diese Schatten seien. *Oberon* selbst ist ausgezogen, um sich mit seinem Heer einfallenden Dämonen und besessenen Völkern zu stellen.

Als Zeichen ihres Vertrauens überreicht sie den Spielenden einen hölzernen Kompass, verziert mit mystischen Symbolen, der stets den Weg nach *Tir Na Nóg* weist.

Die Szene endet, als *Cannari* die Spielenden auf einen kaum sichtbaren Pfad hinweist, der tiefer in den Wald führt. Ein fernes Donnern lässt die Elfin besorgt zum Himmel blicken – ein Zeichen der wachsenden Unruhe in den *Ewigen Landen*. Ihre Suche ist noch nicht beendet und so verabschiedet sie sich von den Spielenden. Mit einer anmutigen Bewegung verschwindet sie im Dickicht. Ihr gelber Vogel kreist noch einen Moment über den Spielenden, bevor auch er im goldenen Zwielight verschwindet.

HINTERGRUNDWISSEN

Die wachsenden Schatten und das Erscheinen der Dämonen hängen eng mit *Titania's* Krankheit zusammen, auch wenn noch niemand die wahre Ursache kennt – dass sie ihre Essenz in ein Herz aus Stein gebannt hat und selbst der Grund für ihren und den der Anderswelt geschwächten Zustand ist. Denn ihr Ritual ist abgeschlossen und sie wartet darauf, das Herz irgendwie zu *Oleander* in die Menschenwelt bringen zu können.

Cannari: Eine entschlossene, elfische Jägerin, deren braunes Haar zu einem Zopf geflochten ist. Ihre lederne Kleidung, geschmückt mit goldenen Federn und Blättern, spiegelt die edle Tradition der *Zugvögel* wider. Seit Jahren durchstreift sie die *Ewigen Lande* auf der Suche nach einem Heilmittel für *Titania*, eine Mission, die der geheimnisvolle *Rat der Reiher* den *Zugvögeln* anvertraute. Doch die endlose Suche hat ihren Tribut gefordert. Ihre einst strahlende Energie ist einem stillen, fast verzweifelten Feuer gewichen. Dennoch treibt sie ein schier unerschütterlicher Wille weiter voran, der sie trotz schwindender Kräfte von einem Ende der Anderswelt zum anderen führt.

Sie wird begleitet von *Aurín*, einem außergewöhnlichen Vogel, dessen goldgelbes Gefieder im dämmerigsten Zwielight wie Sonnenlicht zu leuchten scheint. Seine Bewegungen sind von einer fast übernatürlichen Anmut, jeder Flügelschlag bedacht und zielgerichtet. Seine klugen Augen beobachten die Umgebung mit einer Intelligenz, die weit über die gewöhnlicher Tiere hinausgeht.





SZENE 10.1: MITTERNACHT MENAGERIE

BESCHREIBUNG

Tiefer im dichten Wald gastiert die Mitternacht Menagerie, ein fahrender Jahrmarkt und atemberaubendes Schauspiel. Unzählige Lichterketten schweben zwischen den Bäumen und über den Marktständen, ihr goldener Schein vermischt sich mit dem sanften Zwielflicht der Anderswelt. Die Menagerie erstreckt sich über eine weite Waldlichtung, wo Zelte und Wagen ein Labyrinth aus Attraktionen und Wundern bilden. Rauchschwaden aus Kupferschalen weben sich zwischen den Ständen hindurch und lassen die Grenze zwischen Märchen und Wirklichkeit verschwimmen.

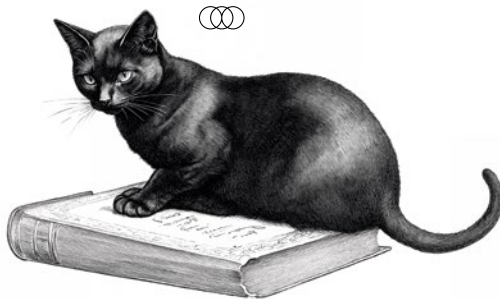
Zwischen den Zelten haben sich verschiedenste Schausteller niedergelassen. Ein elfischer Akrobat tanzt schwerelos über den Köpfen der Zuschauer, seine schillernde Kleidung wirft Lichtreflexe wie Diamantenstaub in alle Richtungen. An einem Stand präsentiert eine Zwergerin in purpurroter Robe Kristalle, die beim Berühren leise Melodien summen. Daneben führt ein Kobold mit aschgrauem Haar seine mechanischen Wunderwerke vor – Tiere aus poliertem Messing, die sich bewegen als wären sie lebendig.

In Gehegen zeigen sich Kreaturen aus den Legenden: Ein junger Greif putzt sein silbernes Gefieder, während zwei zierliche Faune ihre Hörner sacht aneinander reiben und dabei Funken wie Sternschnuppen versprühen. Eine Dryade verwandelt sich in immer neue Blütenformen, jede bezaubernder als die vorherige. Der Lockruf einer Harpyie hallt ungehört zwischen den Zelten nach.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden begeben sich tiefer in den Wald. Nach geraumer Zeit hören sie den Klang von Musik und fremdartigen Stimmen. Nach und nach werden Zelte und hölzerne Wagen zwischen den Bäumen sichtbar, bis sich die ganze Pracht der *Mitternacht Menagerie* vor ihnen auf einer Lichtung öffnet. Sie werden von der geschäftigen Atmosphäre des reisenden Jahrmarkts begrüßt und können zwischen den verschiedenen Attraktionen wandeln. Schausteller rufen ihre Waren aus, Akrobaten führen Kunststücke vor, und hinter Gittern schnurren, fauchen und brüllen mysteriöse Kreaturen der Anderswelt.

Die Szene endet, als die Spielenden einen rothaarigen Barden an einem der Lagerfeuer bemerken. Seine Augen scheinen im Feuerschein golden zu glühen, als er sie mit einer einladenden Geste zu sich winkt.



HINTERGRUNDWISSEN

Die *Mitternacht Menagerie* ist mehr als nur ein fahrender Jahrmarkt – sie ist eine wandernde Sammlung von Wundern und Geheimnissen, die durch die *Ewigen Lande* zieht. Mit jedem Ort, den sie besucht, wächst sie: Neue Schausteller schließen sich an, weitere Zelte werden aufgeschlagen, zusätzliche Wagen reihen sich in die Karawane ein – bis die Menagerie, wie der Mond, allmählich an Zahl und Größe wieder abnimmt und einer neuer Zyklus von Vorne beginnt. Hier handeln zwergische Kaufleute mit elfischen Kunsthandwerkern und Kobolde führen ihre neuesten Erfindungen vor. Doch auch Tier- und Pflanzenvölker, ob Goblin, Dryade oder Faun, kann man hier antreffen. Es ist ein Ort, wo alte Feindschaften für die Dauer eines Besuchs ruhen müssen.

Der Jahrmarkt folgt keiner festgelegten Route. Manchmal erscheint er wie aus dem Nichts auf einer Waldlichtung, um Tage später in den Straßen einer großen Stadt seine Zelte aufzuschlagen. Die Dauer des Verweilens ist ebenso unberechenbar – an manchen Orten bleibt die Menagerie nur eine Nacht, an anderen können Wochen vergehen, bevor die Wagen weiterziehen.

SZENE 10.2: DER BARDE

BESCHREIBUNG

Mit einbrechender Nacht erwacht das Schauspiel der Menagerie zu ihrem wahren Leben. Laternen und Feuerschalen tauchen die Zelte in warmes Licht, während Geschichtenerzähler von fernen Zeiten und vergessenen Reichen berichten. Mystische Wesen – manche frei, andere Teil der Ausstellung – wandeln zwischen den Zelten. Die Luft vibriert von Magie, erfüllt vom Duft exotischer Gewürze und dem fernen Klang einer Musik, die kein Sterblicher erschaffen könnte.

Am Rande eines flackernden Lagerfeuers sitzt eine faszinierende Gestalt – ein elfischer Barde mit flammend rotem Haar und einer kunstvoll verzierten Laute in den Händen. Seine lederne, goldbestickte Gewandung schimmert im Feuerschein und sein scharlachroter Umhang schimmert wie flüssiges Blut in der Dunkelheit.

SPIELGESCHEHEN

Der Barde stellt sich als *Firlifer* vor, sein feuerrotes Haar wirkt im Feuerschein wie eine Krone aus lebendigen Flammen. Seine Finger gleiten über die Saiten der Laute mit einer Geschicklichkeit, die von jahrhundertelanger Übung zeugt. Bei genauerem Hinsehen scheinen sich in der Verzierung seiner Laute Szenen aus längst vergangenen Schlachten zu zeigen, die im Licht des Feuers zu tanzen scheinen. Seine Stimme klingt melodisch und warm, als er den Spielenden einen Krug Wein reicht und nach ihrer Geschichte fragt – wie sie in die Anderswelt kamen und was sie hierher führte. Er hört aufmerksam zu, seine Finger spielen dabei gedankenverloren mit den Saiten seiner Laute.

Als Dank für ihre Erzählung stimmt er ein Lied an. Das Lied erzählt von Einsamkeit und endloser Wanderschaft, von verllorener Heimat und der Sehnsucht nach Erlösung. Als er zu singen beginnt, trägt seine Stimme einen unterschwelligten Klang von Macht und verborgener Sehnsucht. Das Feuer

scheint im Rhythmus seines Liedes zu pulsieren, und für einen Moment spiegelt sich in seinen Augen ein Leuchten, das an das Licht längst vergangener Tage erinnert.

ENDLOSE REISE

„Am Anfang war der Weg so klar,
Jetzt führt er durch Schatten, so sonderbar.
In Einsamkeit zieh' ich meine Bahnen,
Bittere Tränen, die meine Stimmung ahnen.
Bei Nacht zitter' ich unter einer Eiche,
Durch das Laub weht der Wind ganz leise.
Vom Mond, von Wolken nur leicht verhüllt,
Hör' ich wie die Nachtigall nun spielt.
Traurige Stimmen rufen mich, zu weichen,
Doch das Lied von meinem Weg soll noch nicht reichen.
Es führt mich weiter, fern von daheim,
Auf meiner endlosen Reise allein.
Die Morgendämmerung bricht an, doch bin ich müde,
Dies ist nicht der Ort, den meine Träume behüt'n.
Doch von dem Hügel vor mir erklingt eine Melodie,
Barde, Minnesänger und Fiedler spielen sie.
Ihr Lied verschwindet im Nebel meines Pfads,
Durch den Wald der erste Sonnenstrahl naht.
Die Bäume flüstern leise ihre Geschichte,
Wenn ich ihr Schutz verlasse, sei es mein letztes Gedichte.“

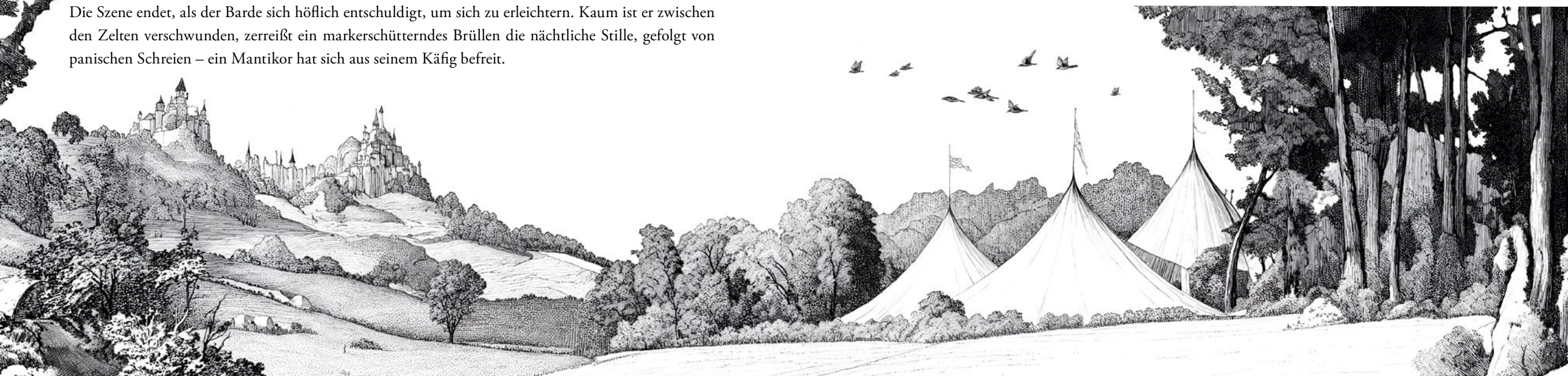
Die Szene endet, als der Barde sich höflich entschuldigt, um sich zu erleichtern. Kaum ist er zwischen den Zelten verschwunden, zerreißt ein markerschütterndes Brüllen die nächtliche Stille, gefolgt von panischen Schreien – ein Mantikor hat sich aus seinem Käfig befreit.

Firlifer: *Firlifer* ist *Oberons* verbannter erstgeborener Sohn, einst strahlender Erbe des Feenreichs, nun ein ruheloser Wanderer in den *Ewigen Landen*. Seine faszinierende Erscheinung wird von flammendem, rotem Haar gekrönt – einst golden wie die Sonne, verwandelt durch den Bann seines Vaters.

Seine lederne, bestickte Gewandung und die Laute in seinen Händen lassen ihn als charismatischen Barden erscheinen, seine wahre Identität bleibt jedoch unter dem Schleier der Verbannung verborgen. In der Zeit vor seinem Fall war er der strahlendste Stern am Himmel der Anderswelt. Sein goldenes Haar wehte wie eine Standarte im Wind, seine Stimme trug den Zauber der alten Lieder in sich, fähig, Völker zu einen und Herzen zu gewinnen.

Seine Musik trägt noch immer eine unterschwellige Macht, ein Echo seiner einstigen Größe. Wenn er spielt, scheinen die Schatten tiefer zu werden, als würde die Dunkelheit selbst seinen Melodien lauschen. Jedes seiner sorgfältig gewählten Worte ist ein weiterer Faden in dem komplexen Gewebe seiner Rache – ein Plan, der die Grenzen zwischen allen Welten zu erschüttern droht.

Die Spielenden, die er zum Feenbankett führen lies, sind nur die neuesten Figuren in einem uralten Kreislauf aus Versuchen seinen Bann zu brechen und endlich zurück in seine Heimat zu kehren und den Thron für sich zu beanspruchen.



SZENE 10.3: DER MANTIKOR UND DAS EINHORN

BESCHREIBUNG

Ein markerschütterndes Brüllen zerreißt die friedliche Atmosphäre des Lagers. Zwischen den Zelten und Wagen tritt eine furchterregende Gestalt hervor – der Mantikor, eine Chimäre von schrecklicher Majestät. Sein muskulöser aber abgemagerter Körper gleicht dem eines gewaltigen Löwen, doch aus seinen Schultern ragen ledrige Drachenflügel, die sich bedrohlich gegen den Nachthimmel spannen. Der giftige Skorpionstachel am Ende seines Schwanzes zuckt wie eine Kobra kurz vor dem Angriff. Am verstörendsten ist sein Gesicht – das auf groteske Weise in einem Moment einem Löwen und im nächsten Moment dem eines Menschen gleicht. Zu viele Reihen nadelspitzer Zähne und Augen, die wie geschmolzenes Kupfer im Schein der Lagerfeuer glühen, säumen das Maul. Jede seiner Bewegungen strahlt eine tödliche Anmut aus, während er langsam näher kommt.

SPIELGESCHEHEN

Die Kreatur bewegt sich mit tödlicher Anmut auf die Spielenden zu. Mit einem Satz, der die Naturgesetze zu verhöhnen scheint, überwindet er die Distanz zum Lagerfeuer. Die umstehenden Schausteller und Besucher fliehen in Panik, als der Mantikor die Gruppe umkreist. Die Spielleitung kann den Kampf mündlich oder rundenbasiert – mit oder ohne Spielbrett – gestalten.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Mantikor	20	12	10	8	10

Bewaffnung: Pranken (1W6 Schaden) und Giftstachel (nach Treffer 1W4 Schaden pro Runde)

Rüstung: Fell (1 Punkt)

Die aussichtslose Situation wird durch ein Leuchten durchbrochen, das wie Mondlicht zwischen den Zelten hervorbricht. Die Luft scheint zu vibrieren, als eine strahlende Gestalt hervortritt – ein Einhorn von überirdischer Schönheit. Sein Fell schimmert wie frisch gefallener Schnee und seine Hufe scheinen den Boden kaum zu berühren. Das spiralförmige Horn auf seiner Stirn pulsiert mit einem inneren Licht, das die Dunkelheit zu vertreiben scheint. Mit übernatürlicher Anmut und Geschwindigkeit stellt es sich zwischen die Gruppe und den Mantikor. Was folgt ist ein Kampf zweier Urgewalten – die reine, beschützende Kraft des Einhorns gegen die wilde Zerstörungswut des Mantikors.

Die Szene endet in einem magischen Moment, als das Einhorn nach dem erfolgreichen Vertreiben des Mantikors zu den Spielenden tritt. Seine Augen spiegeln eine zeitlose Weisheit wider, als es jeden der Spielenden prüfend mustert. Die Luft um sein Horn beginnt zu flimmern, und in einem Moment von atemberaubender Schönheit löst sich die kristalline Spitze in einem Regen aus Licht. Sanft schwebt

sie in die Hand eines Spielenden, während am Horn sofort eine neue Spitze in einer spiralförmigen Bewegung nachwächst – als würde die Magie selbst die Form des Horns neu weben. Ein stiller Blick des Einhorns vermittelt wortlos die Bedeutung dieses Geschenks – es wird ihnen den Weg weisen, wenn alle anderen Pfade im Dunkel liegen. Mit einem wissenden Blick wendet sich das majestätische Wesen ab und galoppiert in die Dunkelheit, der Spur des Mantikors folgend.

HINTERGRUNDWISSEN

Das Einhorn ist dasselbe Wesen, das die Spielenden als Statue bei der Auktion erworben haben. Es wurde einst von *Oleander* und *Tamriel* gefangen und durch mächtige Magie versteinert. Von Schuldgefühlen geplagt, hat *Tamriel* es von seinem Zauber befreit und in die Freiheit entlassen. Die Begegnung ist Teil einer größeren Verkettung von Ereignissen, die mit dem Bann *Firlifers* zusammenhängen.

Mantikor: Ein Mantikor ist eine gefährliche Chimäre, deren Erscheinung Ehrfurcht und Schrecken zugleich einflößt. In seinem Wesen vereinen sich die wilde Kraft des Löwen, die tödliche Anmut des Drachen und die Heimtücke des Skorpions. Der Stachel des Mantikors trägt ein besonders tückisches Gift in sich. Anders als gewöhnliche Gifte befällt es nicht nur den Körper, sondern auch den Geist. Seine Opfer erleiden qualvolle Visionen ihrer größten Ängste, bevor der Tod sie erlöst. Ursprünglich ein Bewohner beider Reiche, führte Unverständnis und Unwissen dazu, dass die Menschen gnadenlos Jagd auf diese Wesen machten. Diese Verfolgung prägte diese und verstärkte ihre natürliche Aggressivität gegenüber Menschen. Viele ihrer Art zogen sich daraufhin in die Anderswelt zurück, wo sie nun, ähnlich wie die Einhörner, nur noch selten gesichtet werden.



Einhorn: Das Einhorn ist ein Geschöpf von überirdischer Schönheit und Reinheit. Das spiralförmige Horn auf seiner Stirn ist sein markantestes Merkmal – eine Manifestation reiner Magie. Es pulsiert mit einem inneren Licht, das die Dunkelheit zu vertreiben scheint. Seine Augen tragen eine zeitlose Weisheit in sich, als hätten sie die Schöpfung selbst gesehen. Ihre bloße Anwesenheit hat heilende Wirkung, kann verdorbenes Wasser reinigen und krankes Land erneuern. Trotz ihrer friedlichen Natur sind Einhörner keine wehrlosen Geschöpfe. Wenn sie zum Kampf gezwungen werden, zeigen sie ihre natürliche Anmut und übernatürliche Kraft. Ihr Horn kann die stärksten magischen Barrieren durchdringen, und ihr Galopp ist schneller als der Wind. In den Legenden heißt es, dass Einhörner aus dem ersten Mondlicht geboren wurden, als die Welten noch jung waren. Ihre Seltenheit in der heutigen Zeit wird als Zeichen für die wachsende Kluft zwischen den Welten gedeutet.



SZENE 10.4: LADY MITTERNACHT

BESCHREIBUNG

Ein alter Holzwagen, dessen dunkles Holz mit einem Labyrinth okkultur Symbole und astronomischer Zeichen verziert ist, steht etwas abseits des geschäftigen Treibens. Die Schnitzereien scheinen sich im flackernden Licht zu bewegen, als würden sie ihre eigenen Geschichten erzählen. Warmes Licht dringt durch die mit Spitzenvorhängen verhangenen Fenster, und der süßliche Duft von exotischen Kräutern und wohl riechendem Räucherwerk schwebt in der Luft. Elegante Treppenstufen aus Ebenholz führen zur Tür, über der eine geschnitzte schwarze Katze mit Augen aus Mondstein wacht.

Im Inneren offenbart sich ein Raum, der größer erscheint als von außen möglich. Kerzen werfen tanzende Lichtreflexe auf die mit purpurnem Samt ausgekleideten Wände. Auf hölzernen Regalen stehen geheimnisvolle Artefakte und alte Folianten ruhen in alten Schränken. Tische aus dunklem Holz tragen Sammlungen schimmernder Kristalle, und von der gewölbten Decke hängen getrocknete Kräuter.

SPIELGESCHEHEN

Nach dem Kampf nähert sich Lady *Melisell Mitternacht* den erschöpften Spielenden. Ihre lange, schwarze Robe mit goldenen Symbolen schimmert im Zwielflicht, als ihre schwarze Katze elegant um ihre Füße streicht. Mit einer Stimme, die sowohl Autorität als auch mütterliche Wärme birgt, lädt sie die Gruppe in ihren Wagen ein.

Im Inneren bietet sie den Spielenden heilende Kräutertränke und eine stärkende Mahlzeit an. Solange sie ihre Wunden versorgt, erzählt sie von den wachsenden Schatten im Feenreich und wie die Wildheit des Mantikors ein Zeichen dieser Bedrohung sei. Sie bietet den Spielenden an, die Nacht in ihrem Wagen zu verbringen, damit sie sich erholen können.

Die Szene endet am nächsten Morgen, als *Lady Mitternacht* jedem der Spielenden ein Paar Stiefel überreicht – ein Geschenk, das ihre Reise durch die *Ewigen Lande* erleichtern soll. Beim näheren Hinsehen scheinen sich in dem abgenutzten Leder Muster zu bewegen, als wäre der Wind darin gefangen. Sie erklärt mit bedeutungsvoller Stimme, dass diese Stiefel von Elfen geschustert wurden. Sie bergen die Essenz der Winde der vier Himmelsrichtungen in sich. Ein einzelner Schritt ist wie ein siebenfacher in der Anderswelt.

Mit einem wissenden Lächeln deutet sie in die Richtung, in die auch der magische Kompass weist. Die schwarze Katze streicht ein letztes Mal um ihre Beine, bevor die ersten Sonnenstrahlen die Waldlichtung in Gold tauchen und ein neuer Tag in den *Ewigen Landen* beginnt.



CHARAKTERE



Lady Melisell Mitternacht: Lady *Melisell Mitternacht* ist eine mächtige Hexe, deren zeitlose Präsenz die Grenze zwischen Mensch und Feenwesen verwischt. Ihr silbergraues Haar fließt wie Mondlicht über ihre schwarze, mit goldenen Symbolen durchwirkte Robe und ihre durchdringenden Augen zeugen von einer Weisheit, die Jahrhunderte überspannt. Um ihren Hals und an ihren Handgelenken funkelt zahlloser magischer Schmuck, dessen verborgene Kräfte nur sie zu verstehen vermag.

Mit dem *Zeitalter der Sagen* in die Anderswelt gelangt, war sie einst eine vertraute Beraterin von Königen und Fürsten der Menschenwelt. Ihre subtilen Einflüsterungen und weisen Ratschläge formten das Schicksal ganzer Reiche und ihre heilenden Zaubere brachten unzähligen Helden Linderung von Leid und Schmerz. Die Geschichten ihrer Taten sind in den Chroniken beider Welten verwoben, auch wenn ihr Name oft nur in Andeutungen und Legenden erscheint.

Als Gründerin der *Mitternacht Menagerie* leitet sie den Jahrmarkt mit der Weisheit und Bedacht. Unter ihrer Führung ist die Menagerie zu einem neutralen Boden geworden, wo sich die verschiedenen Völker der Anderswelt begegnen und austauschen können.

Die Siebenmeilenstiefel hat sie einst von *Firflifer* erhalten – auf dass sie diese stets reisenden Menschen geben soll, so da sie sich zur Menagerie verirren. Den Grund hierfür hat er ihr nie verraten – es reichte allein ein Gefallen, den sie ihm schuldig war.





SZENE 11.1: IM WALDREICH

BESCHREIBUNG

Ein schmaler Pfad führt durch uralte Bäume, deren Kronen sich zu einem dichten Blätterdach verweben. Das wenige Licht, das durch die Blätter fällt, schafft ein Mosaik aus Schatten und Glanz auf dem moosbedeckten Boden. Zwischen den knorrigen Wurzeln wachsen Pilze, die im Dämmerlicht lebhaft aufleuchten. Die Luft ist erfüllt vom Duft feuchter Erde und dem süßlichen Aroma unbekannter Blüten. Das goldene Zwielflicht der Anderswelt durchdringt den Wald wie flüssiges Sonnenlicht, das zwischen den Blättern zu kristallisieren scheint. Anders als das weiße Licht der Menschenwelt hat es eine fast greifbare Qualität – warm wie Honig, leuchtend wie geschmolzenes Gold. Dieses zeitlose Licht ist mehr als bloße Helligkeit – es ist die sichtbare Manifestation der Magie selbst, die Essenz der Anderswelt.

SPIELGESCHEHEN

Mit jedem Schritt dringt die Gruppe unwissentlich tiefer in das Reich der Waldelfen vor. Die Siebenmeilenstiefel entfalten ihre Wirkung, doch nun, da die Dämmerung einsetzt, werden die Schatten

länger und bedrohlicher. Plötzlich verstummen die Vögel in den Baumwipfeln. Eine unnatürliche Stille legt sich über den Wald.

Plötzlich und ohne Vorwarnung brechen Goblins aus dem Unterholz hervor – ihre Augen glühen in einem unheimlichen Rot. Ihre Bewegungen wirken beinahe mechanisch, als würden unsichtbare Fäden sie wie Marionetten steuern. Mit heiseren Schreien stürzen sie sich auf die Gruppe.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Goblin	8	10*/8	8/10**	6	8

Bewaffnung: Rostiger Krummsäbel* (1W6 Schaden) oder Kurzbogen** (1W6 Schaden)

Rüstung: Lederrüstung und Lumpen (1 Punkt)

Silberne Pfeile zischen aus dem Dickicht und zwei Gestalten in waldgrüner Rüstung brechen aus dem Schatten der Bäume hervor – *Eólin* und *Enoriél*, elfische Kriegerinnen, die mit tödlicher Präzision in den Kampf eingreifen. Die verbliebenen Goblins fliehen in wilder Panik zurück in die Tiefen des Waldes.

Mit eleganten Bewegungen treten die beiden Elfinnen zwischen die gefallen Goblins. Besorgt untersuchen sie die rot glühenden Augen der Kreaturen, ein deutliches Zeichen der wachsenden Schatten im Feenreich. Am Horizont jenseits des Blätterdachs flackert für einen kurzen Moment eine schwarze Ader, wie ein Blitz, nur finster wie die Nacht, begleitet von einem fernen Donner. Die Elfinnen halten kurz inne, ihr Blick besorgt in die Ferne gerichtet. Doch die Erscheinung ist so schnell verschwunden wie sie kam, zurück bleibt nur ein ungutes Gefühl.

Nach kurzem Austausch wenden sie sich den erschöpften Reisenden zu. Die Anwesenheit von Menschen in der Anderswelt scheint sie zu überraschen, doch in diesen dunklen Zeiten sehen auch sie darin ein Zeichen der Hoffnung.

Mit einer einladenden Geste bedeuten sie der Gruppe, ihnen zu folgen. *Avardelin*, die Stadt der Waldelfen, liegt nicht weit entfernt. Dort könnten die Reisenden nicht nur Rast und Erholung finden, sondern vielleicht auch den Rat des Waldes davon überzeugen, alte Bündnisse zu erneuern und *Oberon* im Kampf gegen die wachsenden Schatten beizustehen.

Der Pfad, dem sie folgen, scheint unter den Füßen der Elfinnen schwach zu leuchten, als würde der Wald ihnen den Weg weisen. Die Dämmerung vertieft sich als sich in der Ferne die ersten Lichter von *Avardelin* abzeichnen.

Die Szene endet, als sie sich den mächtigen Bäumen nähern, in deren Kronen die Stadt erbaut wurde. Laternen werfen ihr warmes Licht auf gewundene Treppen und Brücken, die sich zwischen den massiven Stämmen erstrecken. *Avardelin*, die verborgene Stadt der Waldelfen, erwartet seine ungewöhnlichen Gäste.

CHARAKTERE



Eólin: *Eólin* ist eine geschickte Waldläuferin des Waldreichs, deren blattgrüne Rüstung mit den lebendigen Mustern des Waldes zu verschmelzen scheint. Ihre geschmeidigen Bewegungen sind von einer natürlichen Anmut, die von jahrzehntelanger Erfahrung in den Tiefen der Wälder zeugt. Ihr Bogen ist in ihren Händen mehr als nur eine Waffe – er ist eine Verlängerung ihres Willens, geführt von einer Präzision, die nur durch ausdauernde und disziplinierte Übung vieler Jahre erreicht werden kann.

Besonders bemerkenswert sind ihre selbst hergestellten Pfeile, deren Schäfte mit Federn geschmückt sind, die ihr von den Vögeln auf ihren zahllosen Erkundungsgängen jenseits des *Goldenen Waldes* geschenkt wurden. Diese Geschenke verleihen ihren Pfeilen eine übernatürliche Geschwindigkeit und Genauigkeit – sie durchschneiden die Luft wie lebendige Gedanken, treffen ihr Ziel mit einer Sicherheit, die fast magisch erscheint.

Als eine der jüngeren ihres Volkes brennt in ihr der unstillbare Wunsch, die alten Wunden zwischen den Reichen zu heilen. Gemeinsam mit ihrer Schwester *Enoriél* sehnt sie sich nach einer Erneuerung der uralten Bündnisse, die einst alle Feenvölker vereinten.

Enoriél: *Enoriél* ist eine stolze Kriegerin der Waldelfen, deren Berufung von ihrer moosgrünen, goldverzierten Rüstung noch unterstrichen wird. Ihr langes, dunkles Haar fällt in wilden Strähnen über ihre Schultern. Ihre durchdringenden Augen zeugen von einer natürlichen Autorität, die sogar erfahrene Krieger innehalten lässt.

Als eine der letzten Schülerinnen der legendären Schwertmeister *Finfiriéls*, trägt sie das Erbe des gefallenen Helden in jeder ihrer Bewegungen. Ihre Schwertkunst vereint die klassischen Techniken der alten Meister mit einer wilden, ungezähmten Anmut, die typisch für die Waldelfen ist.

Als Heerführerin der Waldelfen von *Avardelin* hat sie sich einen Namen gemacht, der weit über die Grenzen des Waldreichs hinaus Respekt gebietet.

Wie ihre Schwester *Eólin* trägt auch sie die Vision eines vereinten Feenreichs im Herzen. Doch während *Eólin* durch behutsame Überzeugung wirkt, verkörpert *Enoriél* die Stärke und Entschlossenheit, die nötig sein wird, um gegen die wachsenden Schatten zu bestehen.



SZENE 11.2: AVARDELIN

BESCHREIBUNG

Avardelin, die verborgene Stadt der Waldelfen, ist ein atemberaubendes Kunstwerk aus Architektur und Natur. Erhabene Baumhäuser aus dunklem Holz erheben sich in den Kronen uralter Bäume, verbunden durch ein filigranes Netzwerk aus geschwungenen Hängebrücken. Grüne Banner verziert mit elfischen Ornamenten wehen im Wind. Gewundene Treppen schlängeln sich um die massiven Stämme nach oben und Plattformen und Terrassen fügen sich organisch in die natürliche Architektur der Bäume ein.

Die gesamte Stadt vermittelt einen Eindruck von zeitloser Eleganz und tiefer Verbundenheit mit der Natur, gepaart mit einer unterschwelligen Melancholie – als würden die Waldelfen das Wissen um den langsamen Wandel der Welt wie eine stille Last in sich tragen.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden werden von *Eólin* und *Enoriél* durch die verschiedenen Ebenen der Baumstadt geführt. Überall begegnen sie den Bewohnern *Avardelins*, deren zeitlose Schönheit und natürliche Anmut von ihrer tiefen Verbindung zum Wald zeugt. Die Waldelfen tragen fließende Gewänder in den Farben des Waldes – tiefes Grün, warmes Braun und edles Gold. Ihr langes Haar, das in komplexen Mustern geflochten ist, schimmert in verschiedenen Schattierungen von Gold, Silber und dunklem Kastanienbraun. Ihre spitzen Ohren sind mit feinen Schmuckstücken verziert, die im Licht der Laternen funkeln. Auf den verschiedenen Ebenen der Stadt gehen die Waldelfen ihrem Tagwerk nach. Kunsthandwerker sitzen an offenen Werkbänken und fertigen filigrane Gegenstände aus Holz und Silber. Bogenmacher spannen neue Sehnen auf elegant geschwungene Bögen und andere Handwerker schleifen Pfeilspitzen aus einem schimmernden, fast durchsichtigen Material.

In den Gärten, die sich um die mächtigen Baumstämme winden, arbeiten Kräuterkundige an ihren Beeten. Ihre Gewänder rascheln leise, während sie heilende Pflanzen ernten und in geflochtene Körbe legen. Junge Elfen, deren Bewegungen bereits die gleiche fließende Anmut wie die der Erwachsenen haben, helfen bei der Arbeit und lernen die Namen und Eigenschaften der verschiedenen Kräuter.

In den höheren Ebenen der Stadt musizieren Gruppen von Barden auf geschwungenen Balkonen. Ihre Harfen und Flöten sind aus hellem Holz gefertigt, mit eingelegten Mustern aus Gold. Die Musik verschmilzt mit dem natürlichen Rauschen der Blätter zu einer zeitlosen Symphonie. Einer von ihnen, *Alerionh*, schließt sich der Gruppe an und begleitet sie zur Festhalle. Er ist voller Fragen und Neugier über die Menschenwelt. Er selbst war noch nie dort und so scheint ihm die irdische Welt ebenso geheimnisvoll, wie für Menschen die Anderswelt.

Als die Gruppe die große Festhalle erreicht, ist das Abendmahl der Waldelfen schon im Gange – untermalt von anmutigen Klängen der anwesenden Barden. Auf polierten Holztischen stehen Schalen gefüllt mit Früchten des Waldes und Honigbrot. Kelche enthalten Wein, der golden im Licht der Laternen schimmert. Die Spielenden setzen sich gemeinsam mit *Eólin*, *Enoriél* und *Alerionh*.

Als das Lied *Die Zeit bleibt stehen* erklingt, wird die Atmosphäre schwer von unausgesprochener Geschichte. Das Lied erzählt vom ersten Dämonenkrieg und wie *Finfiriél*, der König der Wälder, sein Leben gab, um sein Volk zu schützen, nachdem *Oberon* ihnen die Hilfe verwehrte. Während des Lieds, scheint das Licht der Laternen zu verblassen, als würde die Erinnerung an dunklere Zeiten den Raum erfüllen.

DIE ZEIT BLEIBT STEHEN

*„Aus Toren aus Schatten, aus Rissen im Sein,
Drang flammendes Rot, in glänzend' Grün ein.
Die Wälder erzittern, vom Klagen erfüllt,
Das Blätterdach von dunklen Schwingen verhüllt,
Dämonen, sie kamen in schrecklicher Schar,
Ihre Augen wie Glut, einem Alptraum so nah.
Das Volk der Elfen in Aufruhr gebannt,
Als Feuer fiel ein, in behütetes Land.
Die Zeit bleibt steh'n, kein Laut klingt mehr.
Mut hat gesiegt, doch das Herz bleibt schwer.
Die Pein wird geh'n, da die Blätter noch weh'n.
Keine Laute spielt. Die Zeit bleibt steh'n.
Doch Oberon, stumm, auf dem Throne er saß,
Ein Verrat, den kein Blatt bis heute vergaß.
Entließ keine Garden, kein Heer, keinen Mann,
Allein die Waldelfen, die wussten nicht, wann
Der Morgen erwacht und das Licht wiederkehrt,
So schwand jede Hoffnung, der Bund ward zerstört.
Der Hochkönig schwieg, trotz feindlicher Macht.
Und das Reich der Wälder fiel in die Nacht.
Finfiriél ritt aus, mit dem Mut eines Sterns,
Hoffnung und Sieg, sie rückten schon fern.
Der Fürst, mit Kron' aus Schatten und Glut,
Erhob sich zum Kampfe, voll wogender Wut.
Ein Tanz von Schatten und flammendem Licht,
Ein Zweikampf von dem man bis heute spricht.
Ein Stoß, eine Klinge, der Feind durchdrungen,
Der Preis war sein Leben, von Flammen verschlungen.“*

Die Szene endet, als die erschöpften Reisenden zu ihrer Unterkunft gebracht werden. Vom Balkon aus beobachten sie noch einen Moment die funkelnden Lichter *Avardelins*. Ferne Lieder hallen leise durch die Nacht. Mit dem Wissen um die morgige Ratsversammlung ziehen sie sich zur Ruhe zurück und fallen in einen tiefen, erholsamen Schlaf.

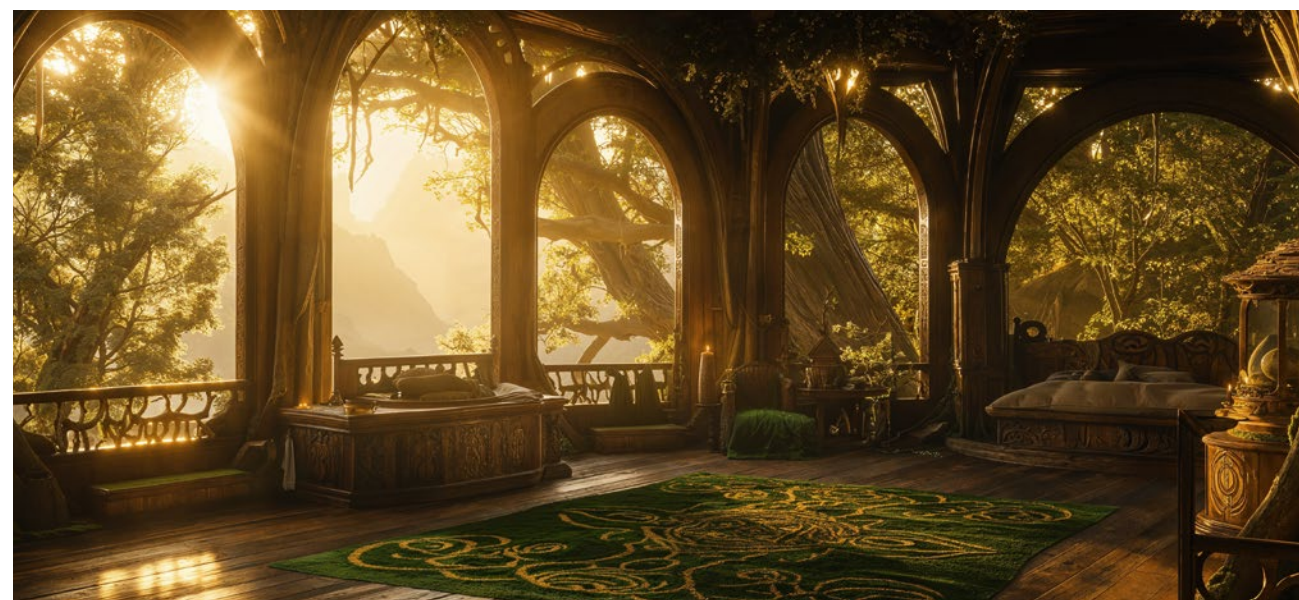
HINTERGRUNDWISSEN

Der erste Dämonenkrieg und *Oberons* Verweigerung der Hilfe ist der Hauptgrund für die Zurückhaltung der Waldelfen im aktuellen Konflikt. *Finfiriéls* Opfer ist tief im kollektiven Gedächtnis der Waldelfen verankert. Diese Geschichte erklärt auch die komplexe politische Situation und die Vorbehalte gegenüber dem Feenkönig.

Alerionh: *Alerionh* ist ein junger Waldläufer des Waldreiches. Seine braune Lederrüstung, mit elfischen Ornamenten verziert, spiegelt seine Verbundenheit zum Wald wider und sein langes, in komplexen Mustern geflochtenes Haar zeugt von der Sorgfalt elfischer Traditionen. Als meisterlicher Schütze führt er einen reich verzierten Bogen, dessen geschwungene Linien von der Handwerkskunst seines Volkes erzählen.

Doch hinter seiner äußeren Erscheinung als Waldläufer verbirgt sich ein Geist von ungewöhnlicher Neugier. Seine Augen leuchten vor allem dann, wenn Gespräche sich den Mysterien der Magie zuwenden. Mit der gleichen Hingabe, mit der er den Bogen spannt, widmet er sich dem Studium der unterschiedlichen Manifestationen arkaner Kräfte in Menschen und Feenwesen. Diese analytische Ader paart sich mit einer tiefen Liebe zur Musik, besonders zum melancholischen Klang der Laute.

Was *Alerionh* von vielen seines Volkes unterscheidet, ist seine brennende Sehnsucht, die Grenzen der Anderswelt zu überschreiten. Wo andere Elfen sich mit der zeitlosen Schönheit ihrer Reiche begnügen, träumt er davon, eines Tages die Menschenwelt mit eigenen Augen zu sehen.



SZENE 11.3: RAT DES WALDES

BESCHREIBUNG

Hoch in den Kronen der uralten Bäume Avardelins liegt der Rat des Waldes – ein atemberaubendes Bauwerk aus lebendigem Holz und elfischer Architektur. Gewundene Treppen und geschwungene Brücken führen zu einer kreisrunden Plattform, die von mächtigen Ästen getragen wird. Grün-goldene Banner wehen im Morgenlicht und fein gearbeitete Laternen verbreiten ein warmes Leuchten. Die Wände werden von den lebenden Bäumen selbst gebildet, deren Zweige sich zu einem natürlichen Dom verflechten. Durch die Blätterkrone fällt goldenes Zwielicht in feinen Strahlen herab und taucht den Ort in ein mystisches Spiel aus Licht und Schatten.

SPIELGESCHEHEN

Der Tag beginnt für die Spielenden mit einem stärkenden Frühstück aus Waldfrüchten, Honigbrot und einem belebenden Kräutertee. *Eólin* erscheint, um sie zur Ratsversammlung zu geleiten, ihre Bewegungen so fließend wie das Morgenlicht, das durch die Baumkronen tanzt.

Der Rat des Waldes hat sich bereits versammelt – würdevolle Gestalten in dunkelgrünen Roben mit silbernem Haar und durchdringenden Augen. Ihre Präsenz erfüllt den Raum mit einer fast greifbaren Aura unergründlicher Weisheit. Die geschnitzten Holzstühle, auf denen sie Platz genommen haben, sind in einem perfekten Kreis angeordnet, ein Symbol der Gleichheit und Einheit des Waldvolkes.

Eólin und *Enoriël* tragen ihre beunruhigenden Berichte vor: Von Goblins mit glühend roten Augen, die wie von einer dunklen Macht getrieben durch die Wälder streifen, von geflügelten Schattenwesen, die aus der Dunkelheit geboren werden, und von *Oberons* verzweifelten Kämpfen jenseits der *Ewigen Stadt Tir Na Nóg*.

Die Bitte das Bündnis mit dem Hochkönig wieder aufleben zu lassen und ihm beizustehen, wird mit eisigem Schweigen aufgenommen. In den Gesichtern der Ratsältesten spiegelt sich der Schmerz vergangener Zeiten. Die Erinnerung an den ersten Dämonenkrieg sitzt zu tief. Jeder im Raum kann die Last dieser Geschichte spüren, die wie ein unsichtbarer Schleier über der Versammlung liegt. Der Rat entscheidet sich gegen eine Unterstützung. Die Verteidigung des eigenen Reiches hat Vorrang – eine Entscheidung, die den Raum mit einer schweren Melancholie erfüllt.

In den Gesichtern der jüngeren Waldelfen, besonders bei *Eólin* und *Enoriël*, zeichnet sich kaum verhüllter Unmut ab. Sie haben die Schrecken des ersten Dämonenkrieges nicht selbst erlebt, und in ihren Augen spiegelt sich der Konflikt zwischen der Loyalität zu ihrem Volk und dem brennenden Wunsch, den wachsenden Schatten entgegenzutreten.

Als sich der Rat auflöst, nähert sich *Eólin* den Spielenden und bietet ihre Begleitung nach *Tir Na Nóg* an. Ihre Augen leuchten mit einem inneren Feuer, das von ihrem Wunsch zeugt, die alten Wunden zwischen den Völkern zu heilen.

Bevor die Gruppe den Rat verlässt, tritt der Waldmagier *Ilverín* an sie heran. Seine Präsenz ist wie ein

warmer Windhauch, der den Raum mit dem Duft von Kräutern und altem Wissen füllt. Die Falken auf seinen Schultern beobachten sie mit intelligenten Augen. Die gehörten Berichte aus allen Teilen der Anderswelt zeichnen ein düsteres Bild – eines, das er schon einmal gesehen hat, in den Tagen des ersten Dämonenkriegs. Die verdorrten Haine, die verdorbene Natur, die Risse in der Realität – es sind die gleichen Vorzeichen wie damals.

Mit einer behutsamen Geste löst er eine schimmernde Falkenfeder von einem seiner Begleiter. Als er sie überreicht, scheint die Feder im Zwielicht zu pulsieren, als würde sie die Macht der Lüfte in sich tragen. Seine Entschuldigung für die Entscheidung des Rates ist aufrichtig, geprägt von der tiefen Weisheit eines Wesens, das die Last der Geschichte kennt und versteht. *Ilverín* erklärt mit leiser, aber fester Stimme seine eigene Mission – die Suche nach einem längst vergessenen Artefakt.

Ohne den Spielenden zu verraten was er genau sucht, macht er sich nach Osten auf, um ein Bruchstück des legendären *Silberschweif*-Horns zu finden – ein wichtiges Element im größeren Konflikt, das den Spielenden aber noch verborgen bleibt.

Die Szene endet, wenn die Spielenden *Avardelin* verlassen. Davor überreicht *Eólin* jedem der Spielenden einen waldgrünen Umhang, dessen Stoff sich anfühlt wie flüssige Schatten, sowie Handschuhe aus feinstem Leder, die sich wie eine zweite Haut anpassen. Ebenso hat sie Waffen ausgewählt – Schwerter und Dolche, die wie für ihre neuen Träger bestimmt zu sein scheinen.

Das goldene Zwielicht des Waldes begleitet sie noch ein Stück und tanzt zwischen den Stämmen wie verirrte Sonnenstrahlen. Doch mit jedem Schritt beginnt sich die Realität zu verschieben, als würde die Anderswelt ein neues Kapitel aufschlagen. Die Baumriesen werden lichter, ihre Schatten länger, das goldene Licht verblasst zu einem kühlen, grauen Blau.

CHARAKTERE

Ilverín: *Ilverín* ist ein waldelfischer Magier von zeitloser Präsenz, dessen silbergraues Haar und durchdringende Augen von Ewigkeit und Weisheit zeugen. Seine prachtvolle Robe in tiefem Grün, durchzogen mit goldenen Stickereien, fällt in eleganten Falten um seine hochgewachsene Gestalt.

Als einer der mächtigsten Erzmagier der Anderswelt und geachtetes Mitglied des Waldrates ist er bekannt für seine außergewöhnliche Verbindung zur Vogelwelt. Stets wird er von Greifvögeln begleitet, deren scharfe Augen die *Ewigen Lande* für ihn erkunden. Es heißt, dass jeder Vogel der Anderswelt seinem Ruf folgt, auch wenn er diese Gabe mit der Zurückhaltung eines wahren Weisen einsetzt.

Gerüchte ranken sich um seine Verbindung zum geheimnisvollen *Rat der Reiher*, einer Vereinigung, deren bloße Existenz unter den Feenvölkern mehr Legende als Gewissheit ist. Manche behaupten sogar, er sei der Gründer dieses rätselhaften Bundes, der über die Geschicke beider Welten wacht. Doch wie so oft in der Anderswelt verschwimmen auch hier die Grenzen zwischen Wahrheit und Mythos.



SZENE 12.1: EIN ZWERG IN NOT

BESCHREIBUNG

Ein gespenstischer Strand erstreckt sich im bleiernen Zwielight. Graue Nebelschwaden wabern über den dunklen Sand, während die trägen Wellen des Stillen Meeres mit hypnotischer Regelmäßigkeit gegen das sandige Ufer schwappen. In dieser unwirtlichen Szenerie tobt ein einsamer Kampf – ein stämmiger Zwerg, gekleidet in schwerer Rüstung, verteidigt sich mit einer Streitaxt gegen eine Gruppe untoter Krieger. Die Skelette, in verrotteten Rüstungen und mit glühenden Augen in leeren Schädeln, bewegen sich mit unnatürlichen Bewegungen durch den Nebel.

SPIELGESCHEHEN

Ein kühler Windhauch trägt salzigen Geruch von Meer heran, wo eben noch der würzige Duft des Waldes herrschte. Der Boden unter den Füßen der Spielenden verwandelt sich unmerklich – erst weicher Waldboden, dann sandiger Kies, schließlich grober Küstensand. Die Luft wird schwer von Nebelschwaden, die wie geisterhafte Schleier über dem Boden wabern.

Mit einem letzten Schritt treten sie aus dem schwindenden Wald und stehen unvermittelt an einem unwirtlichen Strand. Der Himmel hat sich verdunkelt zu einem bleiernen Zwielight, in dem schwere Wolken wie düstere Vorhänge hängen. Vor ihnen erstreckt sich das Stille Meer, dessen dunkle Wasser träge gegen das sandige Ufer schwappen.

Die Spielenden treffen auf eine dramatische Szene: *Sivard*, ein Zwerg aus *Angaldir*, wird von einer Gruppe Untoter bedrängt. Trotz seiner beeindruckenden Kampfkunst wird er langsam eingekreist.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Skelettkrieger	10	12*/10	10/12**	8	7

Bewaffnung: Rostiges Schwert* (1W6+1 Schaden) oder alter Bogen** (1W6+1 Schaden)

Rüstung: Verrottetes Kettenhemden (1 Punkt)

Nach dem Kampf bedankt sich *Sivard* herzlich für die Hilfe. Als er von den Spielenden von ihrer Reise nach *Tir Na Nóg* erfährt, beschließt er, sich ihnen anzuschließen. In der Ferne leuchten die ersten Lichter einer Hafenstadt durch den Nebel. Die Szene endet als die Gruppe gemeinsam den Strand entlang Richtung *Strélasind* wandert.



HINTERGRUNDWISSEN

Die Untoten sind düstere Boten einer wachsenden Dunkelheit im Feenreich. Seit Anbeginn der Zeit stiegen gefallene Feenwesen als Sterne zum Firmament auf – doch diese uralte Ordnung scheint zu zerbrechen. Durch die Risse im goldenen Zwielight sickert eine unheilvolle Macht, die den natürlichen Lauf der Dinge pervertiert. Was einst ein Aufstieg in die leuchtende Ewigkeit des Nachthimmels war, wird nicht selten zu einer grausamen Wiedergeburt im Schatten. Die Gefallenen erwachen als bleiche Hüllen ihrer selbst, getrieben von einer verzehrenden Sehnsucht nach dem Licht, das sie einst waren. Ihre rot glühenden Augenhöhlen sind erfüllt von einem unstillbaren Hunger, seit sie als ruhelose Schatten durch die *Ewigen Lande* streifen. Ihre bloße Existenz ist ein Zeugnis der wachsenden Macht der Dämonen, die durch die brüchig gewordenen Grenzen dringen und das Reich des ewigen Zwielichts mit ihrer Verderbnis vergiften.

Jeder dieser Wiedergänger ist wie eine offene Wunde in der Ordnung der Anderswelt – ein lebender Beweis dafür, dass die schützenden Mauern zwischen den Reichen bröckeln und die Dunkelheit der Niederhöhlen langsam und stetig in die Anderswelt vordringt.

Sivard: *Sivard* ist ein imposanter Zwerg, dessen mächtige Gestalt von einer schweren Rüstung umhüllt wird. Jede Platte seines Harnischs ist ein Meisterwerk zwergischer Schmiedekunst, verziert mit verschlungenen Runen und Ornamenten, die von seiner eigenen Meisterschaft als Schmied zeugen. Sein langes, dunkles Haar und der dichte Bart rahmen ein Gesicht, das trotz seiner markanten Züge von einer überraschenden Sanftheit geprägt ist.

Snága, die Streitaxt an seiner Seite, ebenfalls ein Werk seiner Schmiedekunst, trägt die gleichen Verzierungen wie seine Rüstung. Obwohl er in *Angaldir* eine angesehene Schmiede sein Eigen nennt, zögerte er nicht, seine Werkstatt zu verlassen, als die Nachrichten von *Titania*s Krankheit die Zwergenfeste erreichten.

Seine Suche nach einem Heilmittel für *Titania* führte ihn durch die entlegensten Winkel der Anderswelt, wo er die schattenhaften Risse im Gefüge der Welt mit eigenen Augen sah. Seine erfolglose Reise konnte seine freundliche Natur jedoch nicht trüben. Im Gegenteil – die Begegnungen und Freundschaften, die er auf seinem Weg geschlossen hat, haben sein Verständnis für die verschiedenen Völker der *Ewigen Lande* nur vertieft. Nun, da er sich auf dem Weg zurück nach *Angaldir* befindet, trägt er nicht nur Nachrichten über den besorgniserregenden Zustand des Reiches mit sich, sondern auch die Hoffnung, dass die alten Bündnisse zwischen den Völkern erneuert werden können.







SZENE 12.2: LETZTES LICHT

BESCHREIBUNG

Die Hafenstadt Strélasind schmiegt sich malerisch an eine neblige Küste, umgeben von rauen Klippen und lichtem Wald. Holzhäuser mit spitzen Giebeln und windschiefen Schornsteinen klammern sich an die Küstenlinie und ein alter Leuchtturm wacht über die Szenerie – sein beruhigendes Licht über den dunklen Hafen werfend. Hölzerne Stege und Piers ragen wie knorrige Wurzeln ins Stille Meer, wo Schiffe im Rhythmus der Wellen schaukeln. Die architektonischen Details – geschnitzte Drachenhäuse als Dachrinnen, mit Seesternen verzierte Fensterläden und von Wind und Wetter gezeichnete Holzvertäfelungen – erzählen von einer langen Geschichte maritimer Abenteuer.

Direkt am Wasser, thront die Taverne „Letztes Licht“. Das Gebäude aus dunklem Holz mit seinen geschwungenen Giebeln und geschnitzten Fensterrahmen strahlt eine unterschwellige Wärme aus. Durch die bleigefassten Fenster dringt warmes Licht, und der Rauch aus den Schornsteinen verfängt sich wie krumme Finger im Abendhimmel.

SPIELGESCHEHEN

Als die Gruppe mit *Sivard* und *Eólin* durch die leeren, dämmrigen Gassen von *Strélasind* wandert, mischt sich das ferne Rauschen der Brandung mit dem Klang von Musik und Gelächter aus der Taverne. Im *Letztes Licht* werden sie von *Maédred* begrüßt, einer imposanten Erscheinung in einem reich verzierten Kleid und einem federgeschmückten Hut. Ihre resolute Art wird von einem warmherzigen Lächeln gemildert.

Der einzige freie Tisch befindet sich nahe einem großen Bogenfenster, durch das man die im Mondlicht glitzernden Wellen sehen kann. Dort sitzt bereits *Orphiél Odell*, in Begleitung von *Curunwe*, einem weißen Wolf. Obwohl *Orphiél* taub ist, entlockt er seiner Laute betörende Melodien, die sich mit dem Stimmengewirr der Taverne verweben. Als die Gruppe sich nähert, hebt der Wolf den Kopf und spricht – zur Überraschung der Spielenden – mit fast menschlicher Stimme. Er stellt sich und seinen Gefährten vor und lädt die Gruppe ein, Platz zu nehmen.

Durch *Curunwe* erfahren sie von *Orphiéls* Suche nach einem Heilmittel für *Titania* und seinem Plan, morgen mit *Augrims Arche* das Stille Meer zu überqueren. Sein Weg führt ihn zunächst nach *Tir Na Nóg*, bevor er weiter nach *Bélingard* reisen will, wo die *Mitternacht Menagerie* bald gastieren soll. Der weiße Wolf erklärt, dass die Überfahrt mit der Arche eine gute Gelegenheit sei, das Stille Meer zu durchqueren – wer versuche, es zu Fuß zu umrunden, könne einen Tag oder auch Wochen dafür benötigen, je nach den Laune der See. Ein Blick auf den magischen Kompass bestätigt, dass ihr Weg tatsächlich über das weite Meer führt.

Die Szene endet, als *Maédred* die müden Reisenden zu ihren Zimmern im oberen Stock führt und ihnen eine gute Nacht wünscht.

CHARAKTERE

Maédred: Eine resolute Gastwirtin, deren buntes, reich verziertes Kleid und federbesetzter Hut ihre starke Persönlichkeit widerspiegeln. Mit natürlicher Autorität führt sie ihre Taverne solange sie denken kann und sorgt für Ordnung unter den verschiedensten Gästen und einen sicheren Hafen für Reisende aller Völker. Ursprünglich aus der Menschenwelt stammend, gelangte *Maédred* im *Zeitalter der Sagen* in die Anderswelt – eine Zeit, als die Grenzen zwischen den Welten noch weich wie Morgenluft waren. Anders als andere Sterbliche entschied sie sich bewusst, in der Anderswelt zu bleiben.

Mit der Gründung des *Letzten Lichts* schuf sie mehr als nur eine Taverne – sie errichtete einen Ort der Begegnung zwischen beiden Welten, wo Elfen neben Zwergen trinken und auch die scheuesten Feenwesen Zuflucht finden. Ihre Augen haben die Weisheit unzähliger Jahre erworben, doch sie bewahrt sich die menschliche Wärme ihrer Heimatwelt. In ihren Bewegungen liegt die Anmut einer Frau, die in beiden Welten lebte, und ihre Stimme trägt den melodischen Unterton jener, die zu lange den Gesängen der Anderswelt gelauscht haben.



Orphiél Odell: *Orphiél Odell* ist ein junger, taubstummer Barde, dessen schlanke Gestalt in eine prächtige Robe aus tiefblauem Samt gehüllt ist. Goldene Verzierungen und kunstvolle Broschen schmücken das Gewand. In seinen feingliedrigen Händen ruht eine Laute, deren Korpus mit feinen Ornamenten geschmückt ist.

Er ist der Sohn von *Nimueh* und *Oleander*, auch wenn dies in den Nebeln der Zeit in Vergessenheit geraten ist. Seine menschliche Abstammung ist ihm trotz seiner spitzen Ohren anzusehen, doch kann er sich selbst an kein irdisches Leben jenseits der Anderswelt erinnern. Obwohl die Stille seine ständige Begleiterin ist, oder vielleicht gerade deswegen, entlockt er seiner Laute Melodien von solch überirdischer Schönheit, dass selbst die ältesten Feenwesen innehalten, um zu lauschen. Seine Musik scheint direkt aus seiner Seele zu entspringen, als hätte seine Taubheit ihm Zugang zu einer tieferen Form des Hörens gewährt.

An seiner Seite wandelt stets *Curunwe*, ein weißer Wolf, der mehr ist als nur ein Gefährte. Der Wolf, von *Nimueh* als Begleiter für ihren Sohn erwählt, dient als seine Stimme und seine Ohren, eine lebende Brücke zwischen *Orphiéls* innerer Welt und der Außenwelt. Ihre Verbindung ist so tief, dass sie ohne Worte kommunizieren können, ein stummes Band, das die Grenzen zwischen Mensch und Tier, zwischen Stille und Klang transzendiert.

Seine Reise zur *Mitternacht Menagerie* trägt eine doppelte Bedeutung: Vordergründig sucht er, wie viele andere, nach einem Heilmittel für *Titania*. Doch tiefer verborgen liegt sein Wunsch, sich dem geheimnisvollen *Zirkel der Bardens* anzuschließen – einem geheimen Bund, der sich der Bewahrung aller Geschichten und Lieder verschrieben hat. In seinem Herzen trägt er die unbestimmte Hoffnung, dass er dort nicht nur einen Platz unter Gleichgesinnten finden wird, sondern vielleicht auch Antworten auf die Fragen nach seiner eigenen Geschichte.



SZENE 12.3: AUGRIMS ARCHE

BESCHREIBUNG

Im Hafen liegt Augrims Arche vor Anker, ein imposantes Segelschiff mit schwarzen Segeln, die mit verzierten Emblemen verziert sind. Der Bug ist mit zwergischen Runen geschmückt, die im Zwielflicht zu pulsieren scheinen. Die dunklen Planken des Schiffes schimmern feucht im goldenen Licht, als wären sie mit flüssigem Metall überzogen. An den Masten wehen Banner und Laternen, aus schwerem Gusseisen gefasst, schwingen sanft im Takt der Wellen.

Unter Deck offenbart sich eine geräumige Kajüte, deren Holzvertäfelungen mit Geschichten aus der zwergischen Seefahrt verziert sind. Zwischen den massiven Deckenbalken hängen Netze voller geheimnisvoller Schätze und Fässer und Kisten sind an den Wänden gestapelt. Hängende Laternen werfen tanzende Schatten auf die seegegerbten Oberflächen, und der Geruch von Salz und altem Holz erfüllt die Luft.

SPIELGESCHEHEN

Der Morgen beginnt mit einem stärkenden Frühstück im Gastraum des *Letztes Lichts*, wo der Duft von frisch gebackenem Brot und würzigem Tee die Luft erfüllt. Nach dem Aufbruch zu den Docks empfängt *Augrim* die Spielenden und ihre drei Gefährten mit einer formellen Verbeugung am Hauptsteg, sein langer grauer Bart glitzert im Morgenlicht. Gegen einige Goldmünzen nimmt er die Gruppe mit. Kaum an Bord, wird den Spielenden klar, dass *Augrim* keine Mannschaft benötigt. Mit einer einzigen Handbewegung des zwergischen Kapitäns setzen sich die schwarzen Segel wie von Geisterhand, während sich Tauten und Takelage in perfekter Harmonie straffen. Seine Erfahrung als Seefahrer hat er in die Magie seines Schiffes eingewoben – jede Planke, jedes Tau gehorcht seinem Willen, als wäre die Arche eine Verlängerung seines eigenen Körpers. Die verschlungenen Runen, die überall im Holz eingelassen sind, pulsieren im Rhythmus seiner Befehle. Doch sein Schiff birgt noch ein weiteres Geheimnis.

Die ersten Stunden auf See verlaufen ruhig, bis sich das Schiff plötzlich zu heben beginnt. Das Wasser um den Rumpf schäumt auf, als würde es von einer gewaltigen Kraft von unten durchbrochen. Die Oberfläche des Meeres wölbt sich wie eine riesige Blase, bevor sie in einer Kaskade aus glitzernden Tropfen zerbricht. Eine massive Gestalt durchbricht die Wellen – ein Wal, dessen silbrig schimmernde Haut wie poliertes Mondlicht glänzt. Seine Bewegungen durch das Wasser sind von übernatürlicher Geschmeidigkeit – er gleitet nicht durch die See, sondern scheint mit ihr zu verschmelzen, als wären Wal und Wellen eins.

Die Zeit auf *Augrims Arche* und Dauer der Überfahrt kann von der Spielleitung frei gestaltet und ausgeschmückt werden. In der nächsten Szene werden weitere Eindrücke auf der *Stillen See* geschildert, sowie ein bedrohliches Ereignis: ein nächtlicher Angriff geflügelter Dämonen.



HINTERGRUNDWISSEN

Der Wal ist ein Geschenk von *Firlifer* an *Augrim*, wodurch sich ein Teil des Banns erfüllen soll: „*Doch kreuzt ein Mensch das Meer wie ein Fisch geschwind*“. Diese Verbindung bleibt den Spielenden zunächst verborgen, obwohl *Augrim* gelegentlich kryptische Bemerkungen über den „elfischen Prinzen“ fallen lässt, dem er das imposante Wesen verdankt. Ihm ist jedoch nicht bewusst, dass es sich hierbei um den verbannten Sohn *Oberons* handelt.

Augrim: *Augrim* ist ein ehrwürdiger zwergischer Kapitän, dessen wettergegerbtes Gesicht und grauer Bart von unzähligen Jahren auf See erzählen. Seine aufrechte Haltung und die ruhige, bestimmte Art seiner Kommandos zeugen von einer natürlichen Autorität, die nur durch jahrhundertelange Erfahrung erworben werden kann. In seinen klaren Augen spiegelt sich die Weisheit eines Seefahrers, der die entlegensten Winkel beider Welten bereist hat. Doch *Augrim* ist mehr als nur ein legendärer Kapitän – er ist auch ein begnadeter Geschichtenerzähler, dessen Reiseberichte zu den kostbarsten Schätzen in den Bibliotheken der *Ewigen Lande* zählen. Seine Werke – *Jenseits der Nebelsäulen: Meine Reise an die Grenzen der Welt*, *Sturmgeborene Winde: Fahrt durch verbotene Meere* und *Die vergessenen Küsten: Eine Chronik unbekannter Länder* – sind leuchtende Beispiele zwergischer Erzählkunst, die von mystischen Begegnungen und unglaublichen Entdeckungen berichten. Als erster Zwerg, der die Meere der Menschenwelt vollständig umrundete, durchbrach er nicht nur die geografischen Grenzen seines Volkes, sondern auch deren traditionelle Vorstellungen wie ein Zwerg zu leben hat. Die Magie, mit der er sein Schiff lenkt, soll er von einem uralten Meereswesen erlernt haben – eine Geschichte, die er weder bestätigt noch dementiert – was sich wie ein roter Faden durch seine Bücher zieht.



SZENE 12.4: DIE STILLE SEE

BESCHREIBUNG

Die Reise wird zu einem Kaleidoskop wundersamer Erscheinungen. Augrims Arche passiert Inseln, deren Oberflächen vollständig von perlmuttschimmernden Muscheln bedeckt sind, die bei Berührung leise Melodien erklingen lassen. Aus der Tiefe ragen steinerne Monolithen, auf denen fremdartige Gestalten zu tanzen scheinen. An manchen Tagen schwimmen leuchtende Fischeschwärme neben dem Schiff, ihre Schuppen glitzern wie Diamantenstaub im Zwielflicht. In einer besonders stillen Nacht gleiten riesige Wesen durch die Tiefe, ihre Körper größer als das Schiff.

Die Zeit scheint sich auf dem Stillen Meer wie Wasser zu verhalten – mal fließt sie träge wie Honig, dann wieder rauscht sie vorbei wie ein Sturzbach. Sonnenaufgänge dehnen sich über Tage, jeder einzelne Strahl ein goldenes Band, das sich quälend langsam über den Horizont zieht. Dann wieder vergehen ganze Nächte in einem einzigen Atemzug, die Sterne tanzen rasend über den Himmel, ziehen leuchtende Bögen von Ost nach West. Die Zeit ist nicht mehr an Tagen oder Stunden zu messen, sondern an den Geschichten, die man sich erzählt, an den Liedern, die man singt, an den Wundern, die aus der Tiefe auftauchen. Manchmal liegt das Frühstück, eben noch zu sich genommen, in der Erinnerung bereits Wochen zurück, während ein Sonnenuntergang von vor Monaten noch so frisch im Gedächtnis brennt wie ein eben erst erlebter Moment.

Immer wieder, am Rande der Wahrnehmung erscheinen Risse am Firmament – dunkle Adern in der Luft, durch die ein kalter Wind zu wehen scheint. Die Aúnur wirken in diesen Moment merklich schwerer. Ihr sonst so stetiges Ticken wird unregelmäßig, als würden die Uhren vor etwas zurückschrecken.

SPIELGESCHEHEN

Der Angriff der Dämonen kündigt sich durch eine plötzliche, unnatürliche Stille an. Das sonst stetige Plätschern der Wellen verstummt, und die Luft wird schwer wie flüssiges Blei. Die Alarmsignale der Schiffsglocke reißen die Reisenden aus dem Schlaf – drei scharfe Schläge, die in der verdichteten Luft widerhallen. *Augrims* donnernde Stimme treibt alle an Deck.

Die geflügelten Dämonen tauchen aus der Dunkelheit auf wie lebende Schatten, ihre Flügel so schwarz, dass sie Löcher in die Nacht zu reißen scheinen. Ihre rot glühenden Augen durchbohren die Dunkelheit und ihre Klauen greifen nach der Besatzung. Der Kampf wird zusätzlich erschwert durch die unsteten Bewegungen des Schiffes, das auf dem Rücken des unruhig gewordenen Wals schwankt.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Geflügelter Dämon	14	13	4	9	8

Bewaffnung: Klauen (1W6+1 Schaden)

Rüstung: Ledrige Haut (1 Punkt)

Nach dem Kampf folgen wieder ruhigere Tage. Die Gruppe beobachtet Wolkenformationen, die Geschichten zu erzählen scheinen, und lauscht den tiefgründigen Gesängen des Wals, die in mondlosen Nächten durch den Schiffsrumpf vibrieren. Gelegentlich tauchen neben dem Schiff Meereswesen auf, die in keinem Bestiarium verzeichnet sind.

Augrim teilt Geschichten von noch seltsameren Sichtungen: von schwimmenden Städten, von Inseln, die sich als schlafende Seeungeheuer entpuppen, und von Lichtern in der Tiefe, die von einer längst vergessenen Zivilisation zeugen könnten. Manchmal spricht er in ruhigen Momenten von dem „elfischen Prinzen“, der ihm den Wal anvertraut hat, doch seine Andeutungen bleiben stets vage und rätselhaft.

Die Szene endet, als die Arche nach einer zeitlosen Reise eine ferne Küste erreicht. Ein Beiboot bringt die Reisenden durch ruhige Wellen ans Ufer, während der Wal ein letztes Mal sein tiefes Lied zum Abschied singt.



SZENE 13.1: DER GOLDENE WALD

BESCHREIBUNG

Der steile Pfad windet sich zwischen den massiven Klippen Richtung Waldrand empor, als das goldene Zwielicht von oben bereits durch dichte Kronen uralter Bäume sickert. Die Luft wird dünner, aber auch reiner, durchdrungen von einer spürbaren Magie. Tief unten rauscht das Stille Meer wie ein fernes Echo.

Der Wald scheint mit jedem Schritt prachtvoller zu werden – die Stämme dicker, die Blätter goldener, das Unterholz von einem übernatürlichen Grün. Die Luft zwischen den Stämmen scheint zu vibrieren, erfüllt von einem feinen goldenen Staub, der bei näherem Hinsehen aus winzigen, tanzenden Lichtern besteht. In den Astgabeln der uralten Bäume nisten Vögel, deren Gefieder die Farbe der Dämmerung trägt, ihr Gesang klingt wie mehrstimmiges Flötenspiel. Die Blätter der Bäume scheinen ein eigenes, inneres Licht zu besitzen. Wenn der Wind durch die Kronen streicht, rauschen sie nicht einfach – sie singen, ein vielstimmiger Chor aus Flüstern und fernem Windspiel. Zwischen den Wurzeln wachsen Pilze, deren Kappen golden funkeln, und Blumen, deren Blüten sich im Rhythmus eines unhörbaren Liedes wiegen.

Von Zeit zu Zeit könnte man glauben, Gestalten zwischen den Bäumen zu sehen – schlanke Silhouetten, die im goldenen Licht verschwimmen, oder kleine, flinke Schatten, die von Ast zu Ast huschen. Der Wald selbst scheint zu beobachten, zu urteilen, als würde jeder Schritt von unsichtbaren Augen verfolgt. Doch es ist keine bedrohliche Präsenz – eher eine wachsame, abwartende Neugierde.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe setzt ihre Reise durch den Wald fort. *Eólin* und *Sivard* sprechen leise miteinander. Ihre

unterschiedliche Herkunft – sie eine anmutige Waldelfe, er ein stämmiger Zwerg – könnte kaum offensichtlicher sein, doch die gemeinsame Reise über die See hat eine unerwartete Freundschaft zwischen ihnen entstehen lassen. *Eólin* deutet auf die immer mächtiger und goldener werdenden Bäume – ein untrügliches Zeichen, dass sie sich den Grenzen von *Tir Na Nóg* nähern. *Sivards* pragmatischer Kommentar über die Verteidigungsmöglichkeiten solch dichter Wälder entlockt ihr ein leises Lachen. Die Waldelfe hat gelernt, die direkte Art des Zwerges zu schätzen und *Sivard* findet zunehmend Gefallen an *Eólins* tiefer Naturverbundenheit. Doch auch *Curunwe* scheint aufgeregter, seine Nase ständig prüfend im Wind. Dies ist der *Goldene Wald*, der wie ein schützender Ring die *Ewige Stadt* umgibt.

Die Szene endet, als die Spielenden das Plätschern eines Flusses hören und sich langsam einer alten Steinbrücke nähern.



SZENE 13.2: DAS RÄTSEL DES TROLLS

BESCHREIBUNG

An einer Lichtung überquert ein plätschernder Fluss den Pfad, seine Wasser glitzern wie flüssiges Silber im gedämpften Licht. Eine alte Steinbrücke wölbt sich in einem eleganten Bogen über das Wasser. Darunter, halb mit der Umgebung verschmolzen, hockt eine riesige Gestalt – ein Troll von solch ehrwürdigem Alter, dass Moos und kleine Farne auf seiner steinernen Haut wachsen.



SPIELGESCHEHEN

Nach einer Weile erreichen sie einen Fluss und eine alte Steinbrücke. Eine massive Gestalt unter der Brücke beginnt sich zu regen, Erde und kleine Steine rieseln von seinen breiten Schultern. Die Gefährten der Spielenden halten respektvoll inne – sie kennen die Geschichten von *Glondemir*, dem Troll. Seine Bewegungen sind bedächtig, als hätte er ganze Zeitalter unter der Brücke geruht. Als er sich zu seiner vollen Größe aufrichtet, überragt er die Brücke und beugt sich zu der Gruppe hinunter. Mit einer Stimme, die klingt wie das Knirschen uralter Felsen, spricht er sein Rätsel:

„Liege vor dir, doch stets im Wandel bin ich.
Blickst du zurück, dann verstehst du mich.
Mal bin ich leicht, dann mal schwerer,
Doch stets bin ich dein bester Lehrer.
Ich führe dich durch Freude und Schmerz,
Forme dein Wissen und auch dein Herz.
Ich eile voran und bleibe nie stehen.
Rate wer ich bin, um weiterzugehen.“
(Der Lebensweg)

Die Worte hallen über das Wasser, als das Zwielflicht die Szene in eine zeitlose Stille taucht. *Glondemir*s alte Augen mustern nur die Menschenkinder, als würde er direkt in ihre Seelen blicken – dieses Rätsel ist allein für die Spielenden bestimmt. Selbst die Vögel in den Bäumen verstummen, während die Gruppe über die Bedeutung der Worte nachdenkt. Die Antwort scheint im Wind zu flüstern, in den glitzernden Wassern zu tanzen, sich in den goldenen Blättern zu spiegeln. Jeder Versuch einer falschen Antwort lässt den Troll tiefer grollen, das Gestein unter seinen Füßen knirscht bedrohlich. Der Moment ist erfüllt von einer magischen Spannung, als ob die Anderswelt den Atem anhält, wartend auf die Lösung dieses uralten Rätsels. Das Wissen um die Nähe zu *Tir Na Nóg* macht die Prüfung noch bedeutsamer – als wäre dies der letzte Test, bevor sie die *Ewige Stadt* erreichen dürfen – ob durch das Lösen des Rätsels oder durch Kampf mit diesem uralten Wesen.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Glondemir	40	14	2	4	8

Bewaffnung: Fäuste (2W6 Schaden)
Rüstung: Felsige Haut (2 Punkte)

Nach der Begegnung mit dem Troll führt der Weg die Gruppe weiter durch den *Goldenen Wald*, hin zu einem Moment, der sich für immer in die Erinnerung der Reisenden einbrennen wird: Als sie eine Anhöhe des gewundenen Pfades erklimmen, teilt sich der Wald wie ein lebendiger Vorhang aus raschelnden Blättern und schenkt der Gruppe einen Anblick, der ihren Träumen entsprungen sein könnte. Dort, in Mitten eines weiten Tals, erhebt sich *Tir Na Nóg*, die *Ewige Stadt*. Der Anblick ist so überwältigend, dass selbst ihre Begleiter, die die Stadt bereits gesehen haben, für einen Moment in ehrfürchtigem Schweigen verharren. Dies ist mehr als eine Stadt – es ist der Mittelpunkt der Anderswelt, ein lebendes Monument der Magie und ein Zeugnis der zeitlosen Macht des Königspaares.

Die Szene endet mit diesem Moment der Offenbarung, in dem die Spielenden zum ersten Mal das Herz der Anderswelt erblicken.

CHARAKTERE

Glondemir: *Glondemir* ist ein lebendes Relikt aus der Zeit vor *Oberons* Herrschaft, dessen Körper von den Jahren und der Erde gezeichnet ist. Trolle wie er sind Wächter alten Wissens und alter Zeiten, und ihre Rätsel sind nicht bloße Spiele, sondern Prüfungen der Weisheit. Sein Rätsel vom „*Lebensweg*“ spiegelt die Reise der Spielenden wider. Die Legenden erzählen, dass *Glondemir* in den frühen Tagen der Schöpfung einer der ursprünglichen Barden war. Mit Händen, die damals noch geschmeidig wie junger Fels waren, schuf er Instrumente von fremdartiger Schönheit – Harfen aus geschliffenem Gestein, deren Saiten aus Mondlicht gesponnen waren, und Flöten aus versteinertem Wind, deren Klänge die Berge zum Tanzen brachten. Es heißt, dass die ersten Lieder der Anderswelt auf seinen Instrumenten gespielt wurden, lange bevor die Elfen ihre eigenen Melodien schufen. Doch seine Rätsel sind alles, was von seiner einstigen Rolle als Geschichtenerzähler geblieben ist, jedes eine sorgfältig komponierte Strophe im endlosen Lied der Zeit.





SZENE 14.1: EWIGE STADT

BESCHREIBUNG

Tir Na Nóg's zahllose Türme – manche aus schimmerndem weißen Stein, andere wie aus Träumen geformt – streben wie glitzernde Nadeln dem goldenen Zwielflicht entgegen. Die Stadt schmiegt sich in eleganten Terrassen an eine majestätische Hügellandschaft, umgeben von sanften, nebelverhangenen Bergen, deren Silhouetten am Horizont verschwimmen.

Die Ewige Stadt ist in Ober- und Unterstadt geteilt, durch geschlungene Treppen und geschwungene Brücken miteinander verbunden. Die Oberstadt krönt den höchsten Punkt, ihre Paläste fangen das Licht ein und werfen es in tausend Facetten zurück. Hohe, schlanke Türme mit filigranen Spitzen ragen in den Himmel, verbunden durch elegante Bogengänge. Lange grün-goldene Banner mit kunstvollen Insignien wehen zwischen den Säulen und kündigen von der Macht und Würde des Feenreichs. Der Palast ist ein architektonisches Wunder – ein harmonisches Zusammenspiel aus geschwungenen Bögen, Spitzen und goldverzierten Portalen. Das gigantische Eingangstor, flankiert von silbernen Säulen, öffnet sich zu einem Vorhof, in dem Vertreter aller Feenvölker empfangen werden.

Die Unterstadt windet sich durch enge, kopfsteingepflasterte Gassen und kleine Plätze. Hier drängen



sich Gebäude aus hellem Stein aneinander, ihre Fassaden geschmückt mit Efeu und kletternden Ranken. Holzbalkonbrüstungen mit filigranen Schnitzereien werfen verschlungene Schatten auf das Pflaster. Unter grün-gestreiften Markisen bieten Händler in langen, gewandartigen Roben ihre Waren feil. Laternen mit warmen, goldenen Flammen säumen die Wege und tauchen sie in ein magisches Licht.

Verzierte Brunnen aus poliertem Stein markieren kleine Plätze zwischen den Gebäuden, ihre Wasserspiele plätschern melodisch in mehrschichtige Becken. Zwischen den steinernen Häusern erstrecken sich malerische Gartenanlagen mit kunstvoll beschnittenen Hecken und schimmernden Blumenbeeten, deren Farben sich mit den Jahreszeiten wandeln.

Die Straßen der Unterstadt sind voller Leben: Elfenkrieger in eleganten Rüstungen patrouillieren neben Koboldhändlern, die geschäftig ihre Waren anpreisen. Zwergische Handwerker in grünen Gewändern tragen ihre neuesten Schmiedestücke zu den Märkten, während Barden an Straßenecken musizieren, ihre Melodien verwoben zu einer harmonischen Symphonie mit dem lebendigen Summen der Stadt.

SPIELGESCHEHEN

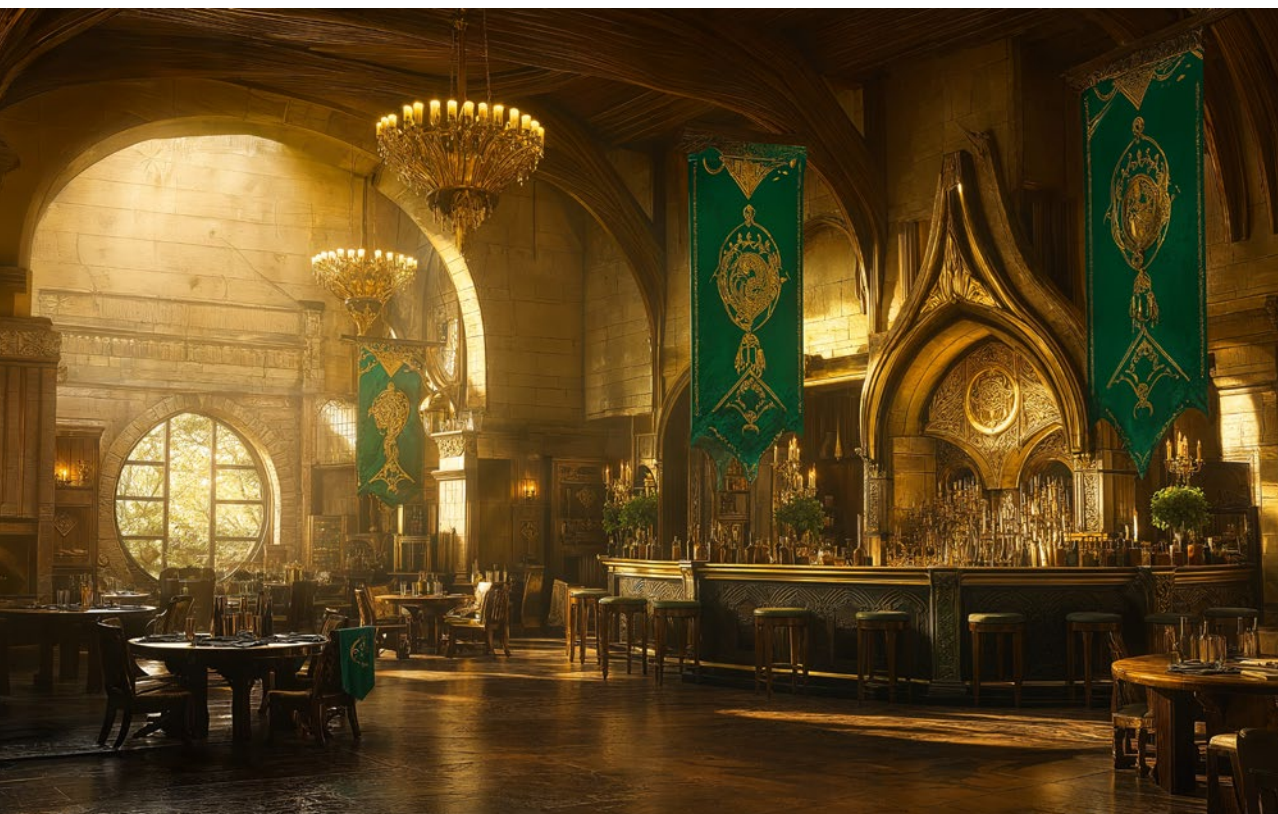
Die Gruppe erreicht die Stadt durch das Südtor der Unterstadt, wo das geschäftige Treiben sie sofort umfängt. *Eólin* und *Sivard* führen sie durch das Labyrinth der Gassen, vorbei an exotischen Märkten und geheimnisvollen Werkstätten. *Orphiél* verabschiedet sich hier von der Gruppe, sein weißer Wolf *Curunwe* verneigt sich zum Abschied.

Der Aufstieg zum Palast erfolgt durch die Oberstadt. Diese thront auf mehreren Plateaus, verbunden durch Brücken, deren Bögen so filigran wirken wie gesponnenes Mondlicht. Hier dominieren prachtvolle Villen und elegante Paläste das Bild, ihre Türme und Kuppeln aus opaleszierendem Stein scheinen das Licht selbst einzufangen und in tausend Farben zu brechen. Funkelnde Wasserfälle stürzen in Becken, deren Oberflächen wie flüssiges Silber schimmern. Vögel mit schillerndem Gefeder gleiten zwischen den Türmen, ihre Lieder verschmelzen mit dem ständigen Klang feiner Kristallglocken zu einer überirdischen Melodie.

Die Architektur scheint zu atmen – Balkone entfalten sich wie Blüten zur Sonne, Treppen winden sich wie lebendige Serpentinaen empor, und in den Gärten tanzen Blumen, deren Blüten Lichtfunken in die Luft streuen. Selbst die Luft ist von Magie durchdrungen, schmeckt süß wie Honig und prickelt auf der Haut wie feinsten Sternenstaub. In verborgenen Nischen musizieren Barden, deren Melodien die Grenzen zwischen Musik und Magie verwischen und elfische Kinder spielen mit leuchtenden Schmetterlingen, die Regenbögen in ihren Flügeln tragen.

Die Szene endet als sie an einer prächtigen Taverne namens *Der Goldene Halbmond* vorbeikommen, deren Fassade mit golden schimmernden Weinranken überwachsen ist, und sie von einer seltsam vertrauten Stimme angehalten werden. Es ist *Lynell*, die Bardin vom Feenbankett im *Splendoria Hotel*.





SZENE 14.2: DER GOLDENE HALBMOND

BESCHREIBUNG

Das Innere des Goldenen Halbmonds ist ein atemberaubendes Zeugnis elfischer Architektur – hohe, elegante Bögen aus hellem Stein spannen sich über den Raum und Kristallleuchter verströmen warmes Licht. An den Wänden hängen grüne Banner bestickt mit Symbolen und Ornamenten der Feenwelt.

Die Bar ist ein Meisterwerk aus dunklem Holz, hinter der sich hunderte Flaschen und Gefäße in allen erdenklichen Formen und Farben reihen. Viele davon enthalten Getränke, die in der Menschenwelt unbekannt sind – manche scheinen von innen zu leuchten, andere ändern beständig ihre Farbe oder schweben in ihren Flakons.

Ein feiner Dunst von magischen Kräutern erfüllt den Raum vermischt mit dem süßlichen Geruch von Honigwein und dem herben Aroma zwergischen Bieres. Von irgendwoher erklingt leise Musik, obwohl keine Musiker zu sehen sind – als würden die Wände eine sanfte Melodie singen.

SPIELGESCHEHEN

Lynell lädt die Reisenden ein, sich in der Taverne zu stärken und von ihrer Reise zu erzählen, bevor

sie sie zum Palast führt. Als sie an einem der runden Tische aus poliertem Holz Platz nehmen, erzählt Lynell von ihrem Dienst als Dienerin und Hofsängerin für die Königin Titania. Ihre Herrin scheint dem Tode nahe und keine Heilung wurde bisher gefunden.

Die Taverne ist zu dieser Stunde gut besucht – Elfen in schimmernden Gewändern nippen an kristallinen Kelchen, Zwerge beugen sich an der Bar über ihre Bierkrüge. Ein Kobold-Händler breitet auf einem der Tische seine mechanischen Wunderwerke aus, deren Zahnrädchen im Kerzenlicht golden glitzern. Das einfallende Sonnenlicht durch die großen Bogenfenster taucht alles in ein mystisches Zwielicht und lässt die Staubpartikel in der Luft wie winzige Goldflitter tanzen.

Die Szene endet nach einer stärkenden Mahlzeit und erfrischenden Getränken, deren Geschmack an Sonnenlicht und Morgentau erinnert, und sich die Gruppe gemeinsam mit Lynell auf den Weg zum Palast macht. Sie führt sie durch die gewundenen Straßen der Oberstadt hinauf, während das goldene Zwielicht sich zu vertiefen beginnt und die Sterne am Himmel noch näher und heller erscheinen.



SZENE 15: AN DEN TOREN DES PALASTS

BESCHREIBUNG

Das Haupttor des Palasts erhebt sich wie ein Portal zwischen den Welten – ein gewaltiges Bauwerk aus opaleszierendem Stein, dessen Oberfläche im goldenen Zwielicht zu pulsieren scheint, als würde ein unsichtbares Herz in seinen Tiefen schlagen. Filigrane Türme flankieren den Eingang, ihre Spitzen verlieren sich in schwindelnder Höhe. Jede Säule der Palastmauer scheint eine eigene Geschichte zu erzählen, ihre Oberflächen verziert mit Reliefs, die im wandernden Licht zu tanzen scheinen – hier eine Schlacht gegen Riesen, dort ein Reigen tanzender Elfen, darüber der triumphale Einzug Oberons in die Ewige Stadt.

In den Stein gemeißelte Ranken scheinen sich sachte zu bewegen, als würden sie einem unhörbaren Wind folgen, ihre Blätter aus geschliffenem Jade und ihre Blüten aus schimmerndem Opal. Die Torflügel sind Meisterwerke elfischer Schmiedekunst – jede ihrer Flächen ein komplexes Mosaik aus ineinander verschlungenen Mustern, die sich ständig zu verändern scheinen. In ihrer Mitte prangt das königliche Wappen: ein Baum, dessen Wurzeln sich mit seinen Zweigen zu einem perfekten Kreis vereinen, umgeben von sieben Sternen aus purem Licht.

Grün-goldene Banner wehen zu beiden Seiten des Tors, ihre Stoffe so fein gewebt, dass sie im Wind wie Nebelschwaden zu tanzen scheinen. Die Luft scheint hier anders zu sein – dichter, reiner, erfüllt von einem feinen Glitzern, als würde das Zwielicht sich in mikroskopisch kleine Kristalle verwandeln.

Zu beiden Seiten des Tores stehen kleinere Wachtürme entlang der Mauer, deren schlanke Silhouetten sich wie wachsamen Speere in den Himmel recken. Ihre Fenster sind aus geschliffenem Kristall gefertigt, der das

Licht in allen Farben des Regenbogens bricht. Zwischen den Türmen patrouillieren die Wachen der Goldenen Garde, ihre Schritte so leicht wie Federn auf dem schimmernden Stein.

SPIELGESCHEHEN

Als die Spielenden sich mit *Lynell*, *Eólin* und *Sivard* dem Tor nähern, tritt *Athanaél* aus dem Schatten einer Säule. Seine silberne Rüstung schimmert im Zwielicht wie flüssiges Mondlicht, verziert mit feinen Gravuren, die Geschichten längst vergangener Schlachten erzählen. Der Umhang mit dem Wappen der *Goldenen Garde* fällt in eleganten Falten von seinen Schultern, während sein langes Haar im Wind weht, als er seinen Helm absetzt. Seine Präsenz strahlt eine natürliche Autorität aus, die von kampferprobten Erfahrung und unerschütterlicher Loyalität zeugt.

Mit ruhigem, aber durchdringendem Blick mustert er die ungewöhnlichen Besucher. Seine Haltung verrät die Wachsamkeit eines Ritters, der zu viele Schlachten geschlagen hat, um unvorsichtig zu sein. *Lynell* erklärt die Situation der Gruppe. *Athanaél* hört aufmerksam zu, seine Hand dabei auf dem kunstvoll verzierten Griff seines Schwertes ruhend. Nach sorgfältiger Abwägung nickt er schließlich und gibt den Wachen ein Zeichen, die Torflügel zu öffnen.

Hinter dem Tor öffnet sich ein Weg von atemberaubender Pracht – eine breite Prozessionsstraße aus schimmerndem Marmor, die zum Hauptportal des Palastes führt. Zu beiden Seiten erheben sich Säulen aus opaleszierendem Stein, die wie kristallisiertes Mondlicht glänzen. Zwischen ihnen wehen die smaragdgrünen Banner der *Ewigen Stadt*, bestickt mit goldenen Symbolen, die im ewigen Zwielicht funkeln.

Athanaél geleitet die Gruppe persönlich durch den prächtigen Vorhof des Palastes. Mit jedem Schritt, den sich die Spielenden dem Palast nähern, wird das Gefühl von Erhabenheit und Ehrfurcht größer. Das Hauptportal am Ende des Weges ragt wie ein goldenes Versprechen empor, seine reich verzierten Flügel ein Meisterwerk elfischer Handwerkskunst. Die seitlichen Gartenanlagen sind ein Wunder aus immergrünen Bäumen und leuchtenden Blumen, deren Düfte die Luft mit süßer Magie erfüllen.

Die Szene endet, als das massive Portal des Palastes sich lautlos nach innen öffnet und den Blick auf den Empfangssaal freigibt.

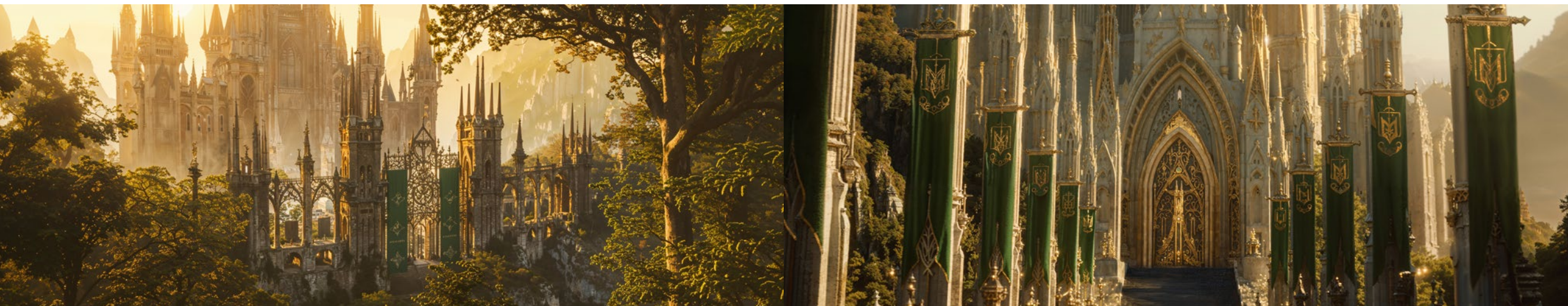


Athanaél: *Athanaél*, der erhabene Heerführer von *Oberons* Streitkräften, ist eine imposante Erscheinung, deren bloße Präsenz von unerschütterlicher Stärke und Würde zeugt. Sein langes, hellblondes Haar fällt wie flüssiges Mondlicht über die meisterhaft gearbeitete Rüstung, deren filigrane Gravuren Geschichten längst vergangener Schlachten erzählen. In seinen durchdringenden Augen spiegelt sich eine Entschlossenheit, die von zahllosen Prüfungen geschmiedet wurde.

Seine Geschichte beginnt in den verwinkelten Gassen der Unterstadt von *Tir Na Nóg*, wo er als Waisenkind aufwuchs, ohne Kenntnis seiner Herkunft oder seiner wahren Eltern.

Doch schon früh zeigte sich in ihm ein unbeugsamer Wille und eine tiefe Loyalität zu seiner Heimat, die ihn Schritt für Schritt aus den Schatten der unteren Stadtemporhebensollten. Durch unermüdliches Training und absolute Hingabe stieg er in den Reihen der *Grünen Garde* auf, bis er schließlich zu ihrem Meister wurde.

Im *Klingentanz* bewährte sich *Athanaél* durch außergewöhnliche Tapferkeit und strategisches Geschick. Seine Treue zur Krone blieb selbst in den dunkelsten Stunden ungebrochen. Nach *Firllifers* Verbannung nahm *Oberon* ihn wie einen eigenen Sohn auf – eine Verbindung, die *Athanaél* zu einem der vertrautesten und loyalsten Verbündeten des Königs machte. Heute kommandiert er nicht nur die *Grüne Garde*, sondern steht auch der *Goldenen Garde* vor, jener elitären Einheit, die den königlichen Palast beschützt. Dennoch legte er nie die silberne Rüstung der *Grünen Garde* ab, um sich selbst an seinen eigenen Weg zu erinnern.



SZENE 16: ILMARELL DER WEISE

BESCHREIBUNG

Die Empfangshalle des Palasts ist ein atemberaubendes Zeugnis elfischer Architektur, wo die Grenze zwischen Natur und Baukunst verschwimmt. Im Zentrum der Halle erhebt sich ein gewaltiger Baum, dessen silbrig schimmernde Rinde im Zwielight zu pulsieren scheint. Seine mächtigen Wurzeln durchbrechen den spiegelglatten Marmorboden in eleganten Bögen und seine Krone verzweigt sich zu einem lebendigen Gewölbe. Zwischen den Ästen schweben unzählige Lichter, deren Schein von geschliffenen Kristallen reflektiert wird.

Smaragdgrüne Banner säumen die hohen Wände und die Bogenfenster lassen das goldene Zwielight herein, das durch die Blätter des Baumes filtert und ein komplexes Schattenspiel auf den Boden zeichnet. Die Luft ist erfüllt vom süßen Duft magischer Kräuter und dem kaum wahrnehmbaren Summen uralter Magie.

Vor dem majestätischen Baum breitet sich eine weite Fläche aus makellosem Marmor aus, deren polierte Oberfläche das Licht wie ein gefrorener See reflektiert. Es ist ein Ort, der die perfekte Verschmelzung von natürlicher und arkaner Macht verkörpert, wo jeder Atemzug von der zeitlosen Magie der Anderswelt durchdrungen ist.

SPIELGESCHEHEN

Im Zentrum der Halle erwartet sie *Ilmarell*, der Hofmagier *Oberons*. Seine durchdringenden Augen mustern die Gruppe mit unergründlichem Interesse. Er führt die Gruppe zu einem kreisförmigen Podest, wo er ihre Geschichte und Bitte anhört. Seine Reaktion auf die Anwesenheit von Menschen in der *Ewigen Stadt* ist von Hoffnung geprägt. Er sieht in ihnen ein Zeichen der Vorsehung – es gab nur wenige Sterblichen seit dem *Großen Vergessen*, die *Tir Na Nóg* erreicht haben.

Nach einem langen Moment des Nachdenkens, in dem nur das leise Rascheln der Blätter über ihnen zu hören ist, offenbart *Ilmarell* seine Bedingungen. Seine Stimme ertönt mit Autorität und Macht, als er den Spielenden einen Gefallen anbietet – die einzige Möglichkeit, zur Königin vorgelassen zu werden: ihre Hilfe bei der Wiedervereinigung der zerstrittenen Völker. Seine Worte lassen keinen Zweifel daran, dass dies der einzige Weg ist, ihr Ziel zu erreichen.

Während er spricht, webt seine Hand komplexe Muster in der Luft, als würde er unsichtbare Fäden zwischen den Reichen der Anderswelt nachzeichnen. Die zwölf großen elfischen Königreiche, jedes mit seiner eigenen zeitlosen Pracht: von den goldenen Auen bis zu den funkelnden Eisfeldern, von den nebelverhangenen Mooren bis zu den ewigen Wäldern. Tief in Bergen und felsigen Tälern thronen die fünf Zwergenkönige, jeder Herrscher über eigene Traditionen und Geheimnisse. Die siebzehn Koboldfürsten regieren ihre schillernden Fürstentümer mit List und Kunstfertigkeit, ihre prächtigen Domänen erstrecken sich von mechanischen Wunderstädten bis zu verborgenen Inseln.

Subtil deutet er an, dass dies nur die bekanntesten unter den zahllosen Reichen sind. Seine Boten und Unterhändler – weise Druiden, geschickte Diplomaten und mächtige Magier – durchqueren bereits die



endlosen Weiten der Anderswelt auf der Suche nach Verbündeten. Sie reisen zu verborgenen Reichen, uralten Häusern und geheimnisvollen Gemeinschaften, deren Namen nur in den ältesten Chroniken erwähnt werden. Doch die Zeit drängt, und die wachsenden Schatten verschlingen bereits die ersten Grenzländer. Sein Gesicht spiegelt dabei eine ratlose Sorge wider – die Gewissheit, dass etwas das Reich aus dem Gleichgewicht bringt, ohne die Ursache zu kennen. Die Spielenden sollen für ihn nach *Angaldir* und *Bélingard* reisen – zwei weitere Reiche, deren Unterstützung im kommenden Kampf gegen die zunehmende Dunkelheit entscheidend sein könnte.

Mit einer Bewegung seines Stabes beginnt die Luft vor ihm golden zu schimmern. Aus dem Nichts materialisieren sich zwei Artefakte von großer Bedeutung – eine kunstvoll geprägte Freimünze und ein königliches Siegel, beide aus schwerem, makellosem Gold gefertigt. Das Portrait auf beiden zeigt einen noch jungen *Oberon*, dessen edle Züge eine zeitlose Majestät ausstrahlen. In seinem Gesicht spiegelt sich die ungebrochene Kraft aus den jüngsten Tagen seiner Herrschaft, als das Feenreich in größter Blüte stand. Die Münze und das Siegel schweben einen Moment lang zwischen ihnen, ihre Oberflächen glänzen im goldenen Zwielight wie flüssiges Sonnenlicht.

Als die Spielenden die Freimünze und das königliche Siegel erhalten haben, erklärt *Ilmarell*, dass sie *Wrett* aufsuchen sollen, einen begabten Kobold-Ingenieur, der ein bemerkenswertes Luftschiff konstruiert hat. Mit diesem Gefährt könnten sie schnell und sicher nach *Angaldir* und weiter nach *Bélingard* reisen. *Sivard* kennt die Geschichten von *Wretts* Luftschiff und bietet an, sie zu ihm zu führen.

Die Szene endet, als die schweren Tore des Palasts sich hinter ihnen schließen. Für einen zeitlosen

Moment scheint die Anderswelt den Atem anzuhalten. Das goldene Zwielight umhüllt sie wie ein lebendiger Schleier, als sie die Freimünze und das königliche Siegel in ihren Händen betrachten – Symbole einer Macht und einer Verantwortung, die sie nun nicht mehr abschütteln können. Das stetige Ticken der *Aúnur* begleitet jeden ihrer Schritte wie ein leiser Herzschlag aus einer anderen Welt. Doch sind sie auch eine Erinnerung daran, dass ihre Verjüngung nur geliehen ist – ein fragiles Gleichgewicht, das von der fortlaufenden Magie der Uhren abhängt.

Die Türme von *Tir Na Nóg* ragen in den goldenen Abendhimmel, ihre Spitzen scheinen die tiefhängenden Sterne fast zu berühren. Unter ihnen breitet sich die *Ewige Stadt* aus, ein Kaleidoskop aus Licht und Schatten, aus Wundern und Geheimnissen. Irgendwo in der Ferne ertönt Musik, älter als die Zeit selbst.

Eine neue Aufgabe liegt nun vor den Spielenden, vielleicht schwerer als alles, was sie bisher bewältigen mussten. Denn nun sollen sie nicht nur ihren eigenen Fluch brechen, sondern auch alte Wunden heilen, die ihren Ursprung tief in der Geschichte der *Ewigen Lande* haben.

Während sie zurück in die Oberstadt hinabsteigen, färbt sich der Himmel über ihnen in tieferes Gold und die Müdigkeit ihrer Reise legt sich wie eine bleierne Decke über ihre Gemüter – die Sehnsucht nach einem Ort zu ruhen wird zum einzigen Wunsch.

Der zweite Teil ihrer Geschichte endet hier, doch wie das erste Licht eines neuen Tages wartet bereits der nächste Abschnitt ihrer Reise jenseits der Mauern der *Ewigen Stadt*.



Ilmarell: *Ilmarell*, der Hofmagier *Oberons*, ist eine der legendärsten Gestalten der Anderswelt, dessen bloße Präsenz von archaischer Macht zeugt. Sein langes, grauweißes Haar fällt wie ein Wasserfall von Mondlicht über die schwarze, mit goldenen Runen bestickte Robe – ein Gewand, das ihn an seine ursprüngliche Gestalt als schwarzer Hirsch erinnert, bevor das Bewusstsein der Feenvölker erwachte. Sein durchdringender Blick, geschärft durch Jahrtausende der Beobachtung und des Studiums, zeugt von einem Wissen so tief wie die Wurzeln der Welt. In seinen kantigen Gesichtszügen spiegelt sich die Last unzähliger Entscheidungen, die das Schicksal der Anderswelt formten.

Die Brüderschaft des Magiers und des Hochkönigs begann in den Tagen des *Drachenbrands*, als sie gemeinsam den kühnen Plan schmiedeten, der *Oberon* letztlich die Krone der Anderswelt einbringen sollte. Seither steht *Ilmarell* ihm als engster Vertrauter und weisester Berater zur Seite. Ihre Verbindung geht tiefer als Blut – sie ist geschmiedet im Feuer gemeinsamer Kämpfe und gestärkt durch Zeitalter geteilter Herrschaft.

Doch in letzter Zeit sieht *Ilmarell* mit wachsender Sorge die Zeichen der Schwäche in seinem geistigen Bruder. Die Schatten am Rand des Reiches und die zunehmende Zwietracht zwischen den Völkern erfüllen ihn mit tiefer Sorge. Als einer der ältesten Berater am Hofe erinnert er sich noch lebhaft an die Schrecken des ersten Dämonenkriegs – an die Zeit vor *Titaniass* und *Oberons* Vereinigung, als die Risse zwischen den Welten sich öffneten und Schatten in die Anderswelt eindringen. Er weiß, dass nur die vereinte Kraft aller Feenvölker die Dunkelheit zurückdrängen kann – wie damals, als sie Seite an Seite kämpften. Seine Hoffnung, durch menschliche Vermittler die alten Bündnisse zu erneuern, ist aufrichtig – da er nichts von *Titaniass* wahren Zustand weiß.



AKT I

TEIL 3

Die goldene Stadt Tir Na Nóg verschwindet langsam in der Ferne im ewigen Zwielight, ihre Türme glitzernd wie ferne Sterne. Die Zeit in der Ewigen Stadt war erfüllt von Wundern – von den prachtvollen Gärten der Oberstadt bis zu den geschäftigen Märkten der Unterstadt. Die prächtigen Tavernen, deren Met wie flüssiges Gold schmeckte, die Geschichten der Barden an den Straßenecken, die Begegnungen mit Wesen aus allen Teilen der Anderswelt – all das wird nun zu kostbaren Erinnerungen auf der kommenden Reise.

Fast unmerklich wandelt sich die Landschaft und Umgebung. Das warme Licht des Goldenen Waldes weicht einem kühlen, durchdringenden Blau. Die Bäume werden höher, ihre Stämme dunkler und knorriger. Nebelschwaden weben sich zwischen den Wurzeln hindurch, als würden sie von einer unsichtbaren Quelle gespeist. Das Zwielight hier hat nichts mehr von der sanften Wärme – es ist schärfer, geheimnisvoller, durchdrungen von Schatten, die sich wie lebendige Wesen zwischen im Unterholz bewegen. Die Luft wird schwerer, erfüllt vom würzigen Duft feuchter Wurzeln und dem bittersüßen Hauch vergessener Magie.

EINLEITUNG

Der dritte Teil des ersten Aktes führt die Spielenden als Unterhändler *Oberons* auf eine diplomatische Reise durch die Anderswelt. Mit dem königlichen Siegel ausgestattet, sollen sie Verbündete im Kampf gegen die wachsenden Schatten finden. Ihre Reise führt sie durch dunkle Wälder und über weite Lüfte zu den eindrucksvollen Hallen von *Angaldír* und den steinernen Mauern *Bélingards*.

Die Gruppe wird weiterhin von *Sivard* und *Eólin* begleitet. Der Zwerg hatte ohnehin vor, in seine

Heimat zurückzukehren, um *Isgrimmur*, dem König unter dem Berge, von seinen Erlebnissen auf seiner Reise zu berichten. Nun, mit dem königlichen Siegel, sieht er die Chance, seinen König von einem Bündnis zu überzeugen. *Eólin* hingegen folgt einem tieferen Ruf – seit sie die wachsenden Schatten im Reich mit eigenen Augen gesehen hat, brennt in ihr der unerschütterliche Wunsch, die zerstrittenen Völker der Anderswelt wieder zu vereinen. Nur gemeinsam, davon ist sie überzeugt, können sie der drohenden Dunkelheit widerstehen. Die unterschiedlichen Beweggründe ihrer Begleiter spiegeln die Komplexität ihrer diplomatischen Mission wider – alte Wunden zu heilen und neue Bündnisse zu schmieden, während die Zeit unerbittlich gegen sie arbeitet.

Zentrale Ziele dieses Teils:

- Die politischen Spannungen zwischen den Völkern der Anderswelt offenbaren.
- Die wachsende Bedrohung durch Schatten und Dämonen verdeutlichen.
- Geheimnisse aus der Vergangenheit des Feenreichs erfahren.
- Die Bedeutung alter Wunden und ungesühnter Verrate zeigen.
- Weitere Hinweise auf *Firlifers* größeren Plan streuen.
- Die Komplexität der Beziehungen zwischen den Völkern darstellen.

Atmosphärische Leitlinien:

- Die Vielfältigkeit der Anderswelt bildhaft erzählen.
- Kontraste zwischen den verschiedenen Reichen herausarbeiten.
- Das Eindringen der Schatten spürbar machen.
- Die Zeitlosigkeit der alten Konflikte vermitteln.

Empfehlungen für die Spielleitung:

- Die unterschiedlichen Kulturen der Völker lebendig werden lassen.
- Politische Umstände und persönliche Dramen verknüpfen.
- Den epischen Maßstab der Reise verdeutlichen.
- Die Konsequenzen diplomatischer Entscheidungen aufzeigen.

Zentrale Herausforderung:

Die Spielenden müssen lernen, in einer Welt zu navigieren, wo jedes Versprechen bindend ist und alte Gefallen schwerer wiegen als Gold. Ihre Entscheidungen werden das Schicksal ganzer Völker beeinflussen, während die Schatten am Rand ihrer Wahrnehmung wachsen.



SZENE 17.1: IM DUNKLEN WALD

BESCHREIBUNG

Der Pfad durch den dunklen Wald schlängelt sich wie eine schlafende Schlange zwischen uralten Bäumen hindurch, deren knorrige Stämme sich wie stumme Wächter in die Höhe recken. Das goldene Zwielflicht des Feenreichs wirkt hier verändert – kühler, älter, geheimnisvoller. Nebelschwaden weben sich zwischen den Wurzeln hindurch, als wären sie die ausgestreckten Finger eines verborgenen Wesens. Die Luft ist schwer von Feuchtigkeit und dem würzigen Duft modernden Laubs und das wenige Licht, das durch die dichte Blätterkrone sickert, erzeugt ein gespenstisches Blaugrün.

Zwischen den Bäumen huschen Schatten, zu flüchtig um sie klar zu erkennen, aber zu beständig um sie zu ignorieren. Es ist, als würde der Wald atmen, als hätte jeder Baum, jeder Strauch Augen, die Wandernden folgen. Das Rascheln der Blätter klingt wie fernes Flüstern, und manchmal, wenn der Wind durch die Zweige fährt, meint man fast Worte zu verstehen – Fragmente einer uralten Sprache, die nur der Wald selbst noch spricht.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe hat die goldenen Gefilde um *Tir Na Nóg* weit hinter sich gelassen. *Sivard* und *Eólin* führen sie durch einen zunehmend düsteren Wald, in dem die magischen Siebenmeilenstiefel zu versagen scheinen und jeder Schritt voll Mühe ist. Die Atmosphäre ist angespannt – auch *Eólin*, die als Waldelfin solche Wälder gewohnt ist, wirkt unruhig. Das Gefühl, beobachtet zu werden, verstärkt sich mit jedem Schritt. Sie sehen einen Schwarm Vögel am Himmel, deren Bewegungen seltsam mechanisch wirken. Als die Tiere näher kommen, erkennen sie die rötlich glühenden Augen und schwarze Adern, die sich durch ihr Gefieder ziehen. Der Schwarm zieht über sie hinweg wie eine stumme Warnung.





Als die Dämmerung hereinbricht, entdecken sie zwischen den Bäumen den warmen Schein eines Lagerfeuers. Dort sitzt eine einsame Gestalt – eine Ritterin in verzierter Rüstung, ihr silbernes Haar schimmert im Feuerschein. Sie stellt sich als *Arianwe* vor und lädt die Gruppe an ihr Feuer ein. Während sie ihre bescheidene Mahlzeit teilt – getrocknetes Fleisch und Waldbeeren – erzählt *Arianwe* von ihrer Suche nach einem Heilmittel für *Titania*. Sie spricht von vergessenen Ruinen und geheimnisvollen Orten, die sie erkundet hat und dunklen Rissen am fernen Horizont – doch ihre Reise blieb erfolglos. Nun kehrt sie in ihre Heimat *Bélingard* zurück.

Als die Spielenden von ihrer diplomatischen Aufgabe berichten, zeigt *Arianwe* aufrichtiges Interesse. Sie bietet an, sich der Gruppe anzuschließen – ihre Kenntnisse der Region und ihre Kampffertigkeiten könnten sich als wertvoll erweisen. Als sie spricht, tanzen die Schatten des Feuers über ihre silberne Rüstung, deren Kratzer und Dellen Geschichten von zahlreichen Kämpfen erzählen. In stillen Momenten hören sie schrille Schreie in der Ferne, als würden Schatten zum Leben erwachen. *Sivard* murmelt von Gerüchten aus den Tiefen *Angaldírs*, von schwarzen Adern im Gestein, die sich ausbreiten wie Geschwüre. *Eólin* spricht von verdorrten Hainen im Waldreich, wo die Bäume im Todeskampf schreien.

Die Szene endet, als das Feuer langsam herunter brennt und die Gruppe sich zur Nachtruhe bettet. Doch die Schatten zwischen den Bäumen scheinen dichter zu werden, und ein unnatürlicher Wind fährt durch die Zweige.

Arianwe: *Arianwe* ist die Prinzessin des Hauses von *Bélingard*, geboren aus der Verbindung von König *Artbain* und Königin *Gwenwyfar* – deren eigene Geschichte noch in den Sagen der Menschenwelt nachhallt. Ihr silbernes Haar fällt wie Mondlicht über ihre Schultern und umrahmt ein Antlitz, in dem sich königliche Stärke mit natürlicher Anmut vereint. Die Krone – auf ihrer Reise sorgsam verborgen – ist weniger Last als Zeichen ihrer Bestimmung. In der Kunst des Schwertkampfes hat sie sich als außergewöhnliche Meisterin erwiesen, ihre Technik eine seltene Verschmelzung der traditionellen Schulung *Bélingards* mit der flüssigen Eleganz elfischer Klingentänzer.

Getrieben von dem Wunsch, der Feenkönigin beizustehen, verließ sie heimlich die schützenden Mauern ihrer Heimat, während ihr Vater, durch eine alte Kränkung *Oberons* verbittert, in seinem unnachgiebigen Stolz verharrt. Diese Spannung zwischen Vater und Tochter spiegelt den Konflikt wider, der beide Reiche entzweit. Ihre Entscheidung, den Schutz *Bélingards* zu verlassen, zeugt von einem Mut, der tiefer reicht als bloße Tapferkeit – es ist die unerschütterliche Überzeugung, dass alte Wunden in Zeiten der Not heilen müssen. In ihrer Haltung liegt die zeitlose Würde einer Prinzessin, doch ihre Augen brennen mit dem Feuer einer Kriegerin, die ihre Wahrheit kennt und bereit ist, dafür zu kämpfen.



SZENE 17.2: DRYADEN IN DER NACHT

BESCHREIBUNG

Die Nacht im dunklen Wald hat eine eigene, bedrohliche Stimmung. Mondlicht sickert durch die dichte Blätterkrone wie silbriges Gift, wirft geisterhafte Schatten zwischen die uralten Stämme. Der Nebel kriecht wie ein lebendiges Wesen über den moosbedeckten Boden und die Bäume scheinen zu atmen. Ihre knorrigen Äste recken sich wie hungrige Tentakel in die Dunkelheit.

In dieser unwirklichen Atmosphäre beginnen die Schatten Gestalt anzunehmen. Zwischen den Bäumen erheben sich schlanke, unmenschliche Silhouetten. Was zunächst wie verschlungene Ranken aussieht, entpuppt sich als verwobene Haare und Zweige. Bleiche Gesichter schimmern durch die Dunkelheit, ihre Augen glühen in einem unnatürlichen Rot.

SPIELGESCHEHEN

Arianwe hält die erste Wache, während die anderen versuchen, trotz der beunruhigenden Atmosphäre etwas Ruhe zu finden. Der Wind trägt seltsame Klagelaute bis plötzlich alle natürlichen Waldgeräusche verstummen. Die Luft wird dick und schwer, als würde der Wald den Atem anhalten. Arianwe zieht instinktiv ihr Schwert, ihre silberne Rüstung glänzt gespenstisch im fahlen Licht. Aus den Schatten lösen sich die verdrehten Gestalten besessener Dryaden. Was einst anmutige Wesen der Natur waren, sind nun albtraumhafte Kreaturen – ihre hölzernen Körper von dunklen Adern durchzogen, ihre einst blattgrünen Flügel nun wie zerbrochenes Glas. Die Dryaden bewegen sich mit unnatürlicher Geschwindigkeit, ihre Gliedmaßen verbiegen sich in unmöglichen Winkeln. Ihre roten Augen fixieren die Gruppe mit einem hungrigen Glühen, da ein unmenschliches Kreischen die Nachtluft zerreit.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Dryade	22	12	4	6	10

Bewaffnung: Klauen (1W6 Schaden)
Rüstung: Rinde und Holz (1 Punkt)

Die Szene endet mit dem ersten Licht der Morgendämmerung. Die überlebenden Dryaden zogen sich in die Tiefen des Waldes zurück, ihre roten Augen noch lange als glühende Punkte in der Dunkelheit sichtbar. Während die Gruppe ihre Wunden versorgt und das Lager abbricht, wird allen bewusst, wie tief die Schatten bereits in das Reich der Feen vorgedrungen sind.

HINTERGRUNDWISSEN

Die Besessenheit der Dryaden durch dämonische Einflüsse ist ein weiteres Zeichen für die wachsenden Risse in der Anderswelt. Als Wesen des Pflanzenvolks sind sie besonders anfällig für diese Art der Verderbnis, da ihre ursprüngliche Verbindung zu den Elementen durch die Schatten pervertiert wird. Einst waren sie die Verkörperung der Harmonie zwischen Natur und Magie, anmutige Hüterinnen des Waldes, deren Tanz das Wachstum der Pflanzen lenkte und deren Gesang die Jahreszeiten begrüßte. Ihre Körper waren eine perfekte Verschmelzung aus weiblicher Gestalt und pflanzlichem Leben – glatte, baumrindenartige Haut, Haare wie bewegte Ranken und Flügel aus Blättern. Doch die eindringenden Schatten haben ihre ursprüngliche Natur verdorben. Ihre geschmeidigen Bewegungen sind zu grotesken Verrenkungen geworden, ihre sanften Gesichtszüge zu starren Masken erstarrt. Die lebendigen Blätter ihrer Flügel sind verdorrt und brüchig, durchzogen von schwarzen Adern wie verfaultes Geäst.



SZENE 18.1: DIE HERRIN VOM SEE

BESCHREIBUNG

Durch den dunklen Wald schimmernd, öffnet sich eine weite Lichtung, in deren Mitte ein geheimnisvoller See ruht. Am Ufer erhebt sich ein altes Anwesen aus dunklem Holz, dessen spitze Türme und geschwungene Giebel sich im stillen Wasser spiegeln. Die Fenster werfen warmes Licht über die nebelverhangene Oberfläche des Sees. Rauch steigt aus den vielen Schornsteinen in den dämmrigen Himmel. Das Haus scheint auf Felsen zu thronen, als wäre es aus dem See entwachsen. Ein schmaler Holzsteg führt auf den See hinaus, dessen Tiefe man nur erahnen kann. Im Hintergrund ragen dunkle Tannen empor, deren Wipfel sich im Winde wiegen. Die gesamte Szenerie birgt eine zeitlose Magie, als wäre dieser Ort aus alten Legenden entstiegen.

SPIELGESCHEHEN

Als die Gruppe den See erreicht, werden sie bereits erwartet. Nimueh steht auf dem Holzsteg, eine beeindruckende Erscheinung in einem tiefblauen, mit goldenen Ornamenten bestickten Gewand. Ihr silbergraues Haar ist hochgesteckt, und in ihrer Hand hält sie ein altes, in Leder gebundenes Buch. Mit einer einladenden Geste bittet sie die Reisenden in ihr Haus.

Im Inneren empfängt sie ein großer Studienraum, dessen hohe Decke von massiven Holzbalken getragen wird. Bücherregale säumen die Wände bis unter die Decke und ein prasselndes Feuer spendet im steinernen Kamin Wärme. Überall stehen Tische voller magischer Artefakte, alter Folianten und flackernder Kerzen.

Nimueh behandelt die Wunden der Gruppe mit heilenden Kräutern, während sie aufmerksam ihrer Geschichte lauscht. Mit der Weisheit einer, die die Geschichte des ersten Dämonenkriegs kennt, als hätte sie ihn selbst erlebt, sieht sie in den Berichten der Reisenden die gleichen Vorzeichen wie damals. Als die Spielenden von ihrer bevorstehenden Reise nach *Bélingard* berichten, wird ihr Blick nachdenklich. Sie erhebt sich und holt eine Sanduhr sowie einen versiegelten Brief. Diese Gegenstände, erklärt sie mit bedeutungsvoller Stimme, seien für *Orphiél* bestimmt, wenn sie ihn wiedersehen. Er würde verstehen. Ihre Worte tragen Gewicht, als würden sie nicht nur von *Orphiél* sprechen, sondern von allen verlorenen Kindern der Anderswelt. In der Art, wie sie die beiden Artefakte überreicht, liegt eine mütterliche Zärtlichkeit, die mehr verrät als alle ihre rätselhaften Prophezeiungen.

Die Szene endet, als *Nimueh* die Gruppe nach draußen bittet, da sie ihnen noch etwas Wichtiges übergeben muss. Der Nebel über dem See hat sich verdichtet, und das Wasser beginnt auf unnatürliche Weise zu glitzern. Etwas Bedeutsames scheint sich anzukündigen.

CHARAKTERE

Nimueh: *Nimueh*, die Herrin vom See, ist eine der mächtigsten und ältesten Hexen der Anderswelt, deren wahres Alter in den Nebeln der Legende verschwindet. Manche sagen, sie sei schon im *Zeitalter der Sagen* eine gefürchtete und respektierte Magierin gewesen, andere behaupten, sie sei noch viel älter. Ihr aschgraues Haar und ihre zeitlose Eleganz verbergen eine Macht, die tief in den Ursprüngen der Magie verwurzelt ist und ihr durchdringender Blick scheint durch die Zeit selbst zu schauen, als könnte sie Vergangenheit und Zukunft gleichermaßen lesen.

Als Mutter von *Orphiél* trägt sie ein besonderes Geheimnis – eine Verbindung zur Menschenwelt durch *Oleander*, die sie sorgsam verbirgt. Ihre Prophezeiungen und Ratschläge sind von subtiler Präzision, jedes Wort sorgfältig gewählt, um das Schicksal in die richtigen Bahnen zu lenken. Die Sanduhr und der Brief für *Orphiél* sind Teil ihrer Prophezeiung, deren volle Bedeutung sich erst noch offenbaren wird.



SZENE 18.2: MORGENSTERN

BESCHREIBUNG

Der See erscheint wie ein dunkler Spiegel und der Nebel schiebt sich wie ein lebendiger Schleier über die Wasseroberfläche. Im Zwielflicht wirken die uralten Tannen am Ufer wie stumme Wächter einer längst vergessenen Zeit. Die sonst so geschäftigen Wasservögel sind verstummt, als würden auch sie den Atem anhalten. Eine unnatürliche Stille legt sich über die Lichtung, in der nur das Plätschern der Wellen gegen den hölzernen Steg zu hören ist. Das Wasser scheint eine verborgene Spannung zu bergen, als würde es ein Geheimnis aus seiner Tiefe bewahren. Auch der Wind, der eben noch durch die Wipfel strich, hat sich gelegt, als wäre die Zeit für einen Moment zum Stillstand gekommen.

SPIELGESCHEHEN

Nimueh führt die Gruppe zum Rand des Sees, wo das Wasser gegen die moosbedeckten Steine schwappt. Mit einer Geste hebt sie ihren Stab, dessen Spitze zu pulsieren beginnt. Ihre Stimme, als sie zu sprechen beginnt, klingt wie das Echo einer älteren, mächtigeren Zeit. Das Wasser des Sees beginnt sich zu kräuseln, als würde ein unsichtbarer Wind darüber streichen. Aus der Tiefe steigt ein Leuchten auf, golden wie das erste Morgenlicht. Die Oberfläche bricht auf, und ein Schwert erhebt sich majestätisch empor. Wasser perlt von der Klinge wie flüssige Diamanten, als es in der Luft schwebt. *Nimueh* greift nach einer verzierten Schwertscheide, die sie bisher verborgen gehalten hatte. Die Scheide ist ein Kunstwerk – dunkelgrüner Samt, durchwoben mit goldenen Fäden.

Während sie das schwebende Schwert betrachtet, huscht ein Schatten über ihr zeitloses Gesicht – eine Erinnerung vielleicht, oder eine Vision dessen, was kommen mag. Ihre Bewegungen, als sie nach dem Schwert greift, tragen eine zeremonielle Würde, doch in ihren Augen liegt ein tieferer Schmerz, den sie sofort wieder verbirgt. Mit einer fließenden Bewegung führt sie das Schwert in die Scheide. Der Klang der Klinge ist wie ein einzelner, kristallklarer Ton, der über den See hallt. In diesem Moment scheint die Luft den Atem anzuhalten, als würde die Magie der Anderswelt die Bedeutung dieses Augenblicks bezeugen. Sie bittet die Spielenden dieses Schwert *Oberon* zu bringen, wenn sie sich auf den Weg zurück in die *Ewige Stadt* begeben. Er würde es brauchen, mehr als er es ahnt.

Die Szene endet, als *Nimueh* in die Richtung deutet, wo die Werkstatt des Kobolds *Wreit* zu finden sei und die Spielenden sich auf den Weg machen. Sie selbst müsse nun aufbrechen – ihr Weg führe sie gen Westen, wo ein Artefakt ihrer bedürfe, das helfen könnte, die wachsenden Schatten zurückzudrängen. Mit dem Blick in die Ferne gerichtet, sagt sie:

„Was einst getrennt wurde, sucht sich wieder zu vereinen. Achtet auf die Zeichen in den Zwischenräumen der Zeit, in den Spiegelungen des Zwielfichts. Nicht alles, was gebrochen scheint, ist verloren, und nicht alles, was verloren scheint, ist ohne Hoffnung.“

In ihren Worten schwingt eine Dringlichkeit mit, die sie nicht weiter erklärt. Mit einer letzten Geste der Verabschiedung zieht sie sich in ihr Haus zurück, als Sonnenstrahlen die Nebelschwaden über dem See durchbrechen. Die Gruppe macht sich auf den Weg, das magische Schwert sicher verwahrt, seine Präsenz wie ein steter Herzschlag an ihrer Seite.

HINTERGRUNDWISSEN

Das Schwert *Morgenstern* ist eines der zwölf ersten Schwerter, die je in der Anderswelt geschmiedet wurden. Geschaffen von den *Schmieden der Morgenstunde*, unter der meisterlichen Führung von *Illunir*, dem ersten Lichtschmied. Mit Händen, die sowohl robustes Metall als auch flüssiges Licht formen konnten, erschufen sie Waffen von unvergleichlicher Schönheit und Macht. Ihre Kunst verband die elementaren Kräfte mit dem ursprünglichen Licht der Schöpfung selbst.

Doch als *Illunir* das Leid sah, das ihr Werk in die Welt gebracht hatte, verdunkelte sich sein Herz. Die Lieder erzählen, wie er seinen Dienst beendete und in die tiefsten, unberührtesten Winkel der *Ewigen Lande* verschwand. Seit dem Drachenkrieg hat kein Sterblicher oder Unsterblicher ihn wieder gesehen.

Doch Barden singen bis heute von *Illunir*, wie er in verborgenen Lichtungen lebt, wo das goldene Zwielflicht am reinsten ist. Dort, so heißt es, formt er aus purem Licht Werke von solch erhabener Schönheit, dass selbst die Sterne neidvoll vom Himmel blicken. Manche behaupten, in besonders klaren Nächten sein Hämmern zu hören – ein Klang wie Kristallglocken, der über die *Ewigen Lande* hallt.

Morgenstern zerbrach in dem Moment, als *Oberon* den Bann über *Firlifer* aussprach – die Macht des väterlichen Fluches war so gewaltig, dass selbst die uralte Magie der Klinge ihr nicht standhalten konnte. Seine Splitter wurden in alle Winde verstreut, doch *Nimueh*, in ihrer zeitlosen Weisheit, sammelte sie über die Jahrhunderte. Das neu geschmiedete Schwert symbolisiert nicht nur die königliche Macht *Oberons*, sondern auch die Möglichkeit der Heilung alter Wunden – sowohl des Schwertes als auch der zerrissenen Bande zwischen Vater und Sohn.



SZENE 19.1: ZAUBER, DAMPF UND ZAHNRÄDER

BESCHREIBUNG

Ein Baumhaus ragt zwischen den herbstlichen Bäumen empor – ein seltsames Gebilde aus Kupfer, Messing und Stahl. Kugelförmige Kammern hängen wie metallene Früchte zwischen den Ästen, verbunden durch geschwungene Brücken und spiralförmige Treppen. Dampf steigt aus unzähligen Rohren und Schornsteinen und riesige Zahnräder halten langsam die verschiedenen Ebenen der Konstruktion in Bewegung. Glühendes Licht strahlt aus runden Bullaugen und geschmiedeten Fenstern, deren Rahmen an Uhrengehäuse erinnern. Am Fuße dieser mechanischen Architektur erstreckt sich eine weitläufige Werkstatt unter freiem Himmel. Zwischen Werkbänken und summenden Maschinen türmen sich Berge von Zahnrädern, Kupferrohren und dampfgetriebenen Apparaturen. In der Luft liegt der Geruch von heißem Metall, Maschinenöl und einer subtilen Magie, die die mechanischen Wunderwerke mit Leben erfüllt.

SPIELGESCHEHEN

Das dunkle Laub weicht unmerklich einem Meer aus rotgoldenen und kupfernen Herbstblättern. Die Luft wird erfüllt vom rhythmischen Hämmern und dem Zischen von Dampfventilen, vermischt mit dem süßlichen Duft brennenden Holzes und geschmolzenen Metalls.

Vor der Werkstatt treffen die Spielenden auf ein beeindruckendes Trio: *Wreit*, ein rothaariger Kobold in Lederschürze und Schutzbrille, arbeitet konzentriert an einer komplexen Apparatur. Seine Bewegungen sind präzise und zielsicher, unterstützt von seinen beiden Eisengolems. *Prometheus*, ein großer



mechanischer Koloss, reicht seinem Schöpfer behutsam Werkzeuge, während die kleinere *Phiöbe* mit erstaunlicher Fingerfertigkeit feine Justierungen an einem Gewirr aus Kupferdrähten vornimmt. Als die Gruppe sich nähert, hebt *Wreit* den Kopf. Seine Augen funkeln durch die getönten Gläser seiner Schutzbrille und ein Falke mustert auf seiner Schulter die Ankömmlinge aufmerksam. Nach Überreichung der Freimünze wandelt sich *Wreits* konzentrierte Miene.

Die Szene endet, als *Wreit* die Gruppe durch eine sich spiralförmig öffnende Tür in sein Haus bittet. *Prometheus* und *Phiöbe* nehmen respektvoll Stellung neben dem Eingang ein, während ihr Schöpfer voran geht, um letzte Vorbereitungen für die Reise zu treffen. Das gedämpfte Licht im Inneren enthüllt eine fantastische Sammlung weiterer mechanischer Wunderwerke.

CHARAKTERE

Wreit: In *Wreit* vereinen sich handwerkliches Geschick und visionärer Erfindergeist. Seine wilde, rote Haarmähne und die mit verschiedenen Linsen bestückte Schutzbrille verleihen ihm ein exzentrisches Auftreten. Seine von zahllosen Werkzeugtaschen behangene Leder-schürze zeugt von unermüdlicher Arbeit. An seinem Gürtel baumeln mechanische Wunderwerke und magische Instrumente – jedes ein Unikat, das die Verschmelzung von Feenmagie und menschlicher Technologie verkörpert. Seine Werkstatt ist ein lebendiges Zeugnis seiner Philosophie: die Zukunft liegt nicht in der Ablehnung des Neuen, sondern in der harmonischen Verbindung von Tradition und Innovation.

Seine beiden Eisengolems, *Prometheus* und *Phiöbe*, sind der Höhepunkt seiner Schöpferkraft. Anders als die starren, durch reine Magie belebten Konstrukte traditioneller Handwerker seines Volkes, verbinden sie mechanische Präzision mit einem Funken wahren Bewusstseins. *Prometheus*, benannt nach dem Lichtbringer in der irdischen Mythologie, verkörpert rohe Kraft und beschützenden Instinkt. *Phiöbe* repräsentiert hingegen Anmut und technische Finesse.

Wreits Verbindung zur Menschenwelt, insbesondere seine Begegnungen mit Nikola Tesla und anderen Größen der Ingenieurskunst, repräsentiert einen neuen Wandel in der Anderswelt.

Während viele Feenwesen sich vom technologischen Fortschritt der Menschen abwenden, sieht *Wreit* darin eine Chance zur Erneuerung. Seine Arbeit ist der lebende Beweis, dass die Grenzen zwischen den Welten nicht starr sind, sondern seit jeher fließend.



SZENE 19.2: WREIT'S WERKSTATT

BESCHREIBUNG

Die Werkstatt des Kobolds ist ein faszinierendes Chaos aus Erfindungsgeist und Magie. Unter der hohen Decke schweben leuchtende Glaskugeln, deren warmes Licht sich in zahllosen metallenen Oberflächen spiegelt. Überall ticken und surren Uhren in allen erdenklichen Größen und Formen – manche folgen dem gewöhnlichen Lauf der Zeit, andere scheinen ihre ganz eigenen Gesetze zu haben. An den Wänden reihen sich Werkbänke aus dunklem Holz, übersät mit Werkzeugen, Zahnrädern und halbfertigen Mechanismen. Filigrane Modelle von Luftschiffen schweben an fast unsichtbaren Fäden zwischen den kupfernen Rohren, die wie ein komplexes Nervensystem die Werkstatt durchziehen.

Auf einem zentralen Arbeitstisch thront ein Konstruktionsmodell, umringt von flackernden Lampen und bedeckt mit Blaupausen, deren Linien im Lampenlicht zu pulsieren scheinen. In den Regalen drängen sich Gläser mit mysteriösen Flüssigkeiten neben Kästchen voller glitzernder Kristalle und Schachteln mit sorgsam beschrifteten Ersatzteilen. Die Luft ist erfüllt vom Geruch nach Maschinenöl, geschmolzenem Metall und jenem unbeschreiblichen Duft, den nur wahre Magie verströmt.

SPIELGESCHEHEN

Als die Gruppe die Werkstatt betritt, begrüßt sie der geschäftige Lärm unzähliger tickender, surrender und klickender Mechanismen. *Wreit* ist zunächst kaum zu sehen, nur seine Stimme dringt aus einem besonders chaotischen Winkel der Werkstatt, begleitet vom Klirren metallener Werkzeuge.

Der Kobold taucht schließlich zwischen zwei großen Zahnrädern auf, sein Arbeitsanzug übersät mit Ölflecken und glitzernden Metallspänen. Seine runde Brille sitzt schief auf der spitzen Nase, während er aufgeregt von seiner neuesten Erfindung berichtet – dem Luftschiff *Orwilburvil*. Solange er in verschiedenen Ecken seiner Werkstatt nach bestimmten Werkzeugen sucht, haben die Spielenden Zeit, sich umzusehen. Auf einem der Tische liegt eine detaillierte Konstruktionszeichnung des Luftschiffs, daneben ein Logbuch voller hastig hingekritzelter Notizen und Berechnungen. Zwischen den Seiten lugt eine Mappe mit Blaupausen hervor, auf dem in eleganter Handschrift „F“ vermerkt ist.

Die beiden Eisengolems, die wie stille Wächter in der Werkstatt stehen, erwachen kurz zum Leben, als *Wreit* an ihnen vorbeieilt – ihre Augen glühen kurz auf, und ihre Gelenke knarren leise, bevor sie wieder in ihre regungslose Haltung zurückfallen. *Wreit* sammelt verschiedene Werkzeuge in einer ledernen Tasche und erzählt ununterbrochen von technischen Details – von der perfekten Abstimmung der Temperaturen und der präzisen Kalibrierung der Steuerruder. Seine Begeisterung ist ansteckend, auch wenn die meisten seiner Erklärungen kaum zu verstehen sind.

Die Szene endet, als *Wreit* seine Werkzeugtasche schließt und die Gruppe auffordert, ihm zu folgen. Durch eine Hintertür führt er sie auf einen Pfad, der sie zu einer Waldlichtung bringt, wo im späten Licht des Tages die Silhouette des Luftschiffs *Orwilburvil* auf einer hölzernen Startrampe wartet.



SZENE 19.3: DURCH DIE LÜFTE

BESCHREIBUNG

Die Orwilburvil ist eine atemberaubende Verschmelzung der Ingenieurskunst von Mensch und Fee. Der mächtige Rumpf, geformt wie ein kupferner Wal, schimmert im Zwielflicht wie geschmolzenes Sonnenlicht. Ein filigranes Skelett aus Metallstreben umspannt die Hülle. Darunter hängt die Passagiergondel mit mehreren Decks an festen Streben. Laternen und magische Lichter glitzern entlang der geschwungenen Außenhaut wie ein Sternenmeer.

Das Innere des Luftschiffs ist ein gemütliches Labyrinth aus dunklem Holz und warmem Messing. Die Hauptkabine vereint den Charme einer gemütlichen Wohnstube mit der technischen Komplexität einer Dampfmaschine. Ein samtbezogenes Sofa lädt zum Ruhen ein – ringsum ticken und surren verschiedenste Messinstrumente. Durch die großen Rundfenster fällt goldenes Licht auf die polierten Holzdielen, während Dampf in feinen Schwaden durch Ventile zischt. An den Wänden reihen sich Schränke und Regale voller Karten, Bücher und mysteriöser Instrumente, deren Zeiger in einem hypnotischen Tanze kreisen.

SPIELGESCHEHEN

Mit einem tiefen Brummen erwacht die *Orwilburvil* zum Leben. Messingrohre und Kupferleitungen, deren Funktion sich den Spielenden nicht erschließt, pulsieren warm unter ihrer polierten Oberfläche. Die komplizierten Mechanismen der Auftriebskammern setzen sich in Bewegung, begleitet von einem kaum wahrnehmbaren Summen, das mehr zu fühlen als zu hören ist. Die Ballonkammern füllen sich mit subtilem Zauber erhitzter Luft und das filigrane Außenskelett gibt ein leises, fast musikalisches Klingen von sich. Mit der tiefen Ruhe eines Wales löst sich das Luftschiff von seinen Ankertauen und steigt in den nebelverhangenen Himmel empor, begleitet vom Stampfen der Maschinen und dem Knarzen der Takelage.

Während ihrer Reise überqueren sie Landschaften, die nur wenige Sterbliche je zu Gesicht bekommen haben. Unter ihnen erstrecken sich endlose Wälder, deren Blätter in unzähligen Farben schimmern – von tiefem Grün bis zu spiegelndem Schwarz, ganze Haine bewegen sich wie Wellen im Wind. Sie gleiten über kristallklare Seen, deren Oberflächen die Zeit zu spiegeln scheinen, vorbei an schwebenden Inseln, die wie träumende Felsen durch den Äther treiben. Auf manchen der fliegenden Landmassen erheben sich gläserne Türme, in denen sich das Licht lebendig bricht, während Vogelschwärme zwischen ihnen ihre ewigen Tänze vollführen.

Doch dazwischen zeigen sich am fernen Horizont auch dunkle Verfärbungen, wie Tintenflecke auf Seide. *Wreit* lenkt das Luftschiff in einem weiten Bogen um diese Stellen, seine sonst so lebhafteste Stimme vorsichtig, als er von „kranken Stellen im Himmel“ spricht.

Die Zeit scheint sich zu verbiegen – ein Sonnenaufgang färbt den östlichen Himmel in flammendes Rot, als im Westen bereits der Mond aufgeht, nur um Minuten später wieder zu verschwinden. Sterne wandern wie goldene Funken über das Firmament, zeichnen in Augenblicken Muster, die in der

Menschenwelt Jahrtausende brauchen würden. Sie fliegen über Täler, in denen der Frühling regiert, während die angrenzenden Berghänge von ewigem Winter bedeckt sind.

Die Landschaft unter ihnen verändert sich in einem ständigen Fluss – hier eine Ebene aus lebendigem Stein, dort ein Wald aus knorrigen Bäumen, deren Blätter wie Windspiele klingen. Sie sehen Herden weißer Hirsche durch satte Auen ziehen und Greifen wie ferne Schatten durch die Wolken gleiten.

Sivard, der zum ersten Mal in seinem Leben fliegt, versucht seine Nervosität hinter zwergischer Würde zu verbergen. Doch seine kräftigen Hände umklammern die Lehnen seines Sessels bei jeder Luftströmung etwas fester. Nur wenn *Wreit* technische Details erklärt, vergisst der Zwerg seine Höhenangst und diskutiert begeistert über Legierungen und Materialkunde.

Eólin dagegen steht oft am großen Rundfenster, ihre schlanke Gestalt vom goldenen Zwielflicht umrahmt. In ihren Augen spiegelt sich eine Mischung aus Faszination und leiser Sorge, während sie die Verschmelzung von Magie und Mechanik beobachtet.

Arianwe verbringt viele Stunden damit, die verschiedenen Navigationsinstrumente zu studieren. Manchmal diskutiert sie leise mit *Wreit* über Manövrierfähigkeit und Reichweite. Ihr Blick schweift in die Ferne, als würde sie sich für zukünftige Schlachten bereit machen.

Der Eisengolem *Phióbe* bewegt sich mit überraschender Anmut durch die engen Gänge des Luftschiffs. Sie scheint eine fast telepathische Verbindung zu ihrem Schöpfer zu haben, reicht ihm Werkzeuge, noch bevor er danach fragt, und justiert die komplizierten Mechanismen mit einer Präzision, die selbst *Sivards* kritischen Blick beeindruckt. Ihr metallenes Gesicht mag ausdruckslos sein, doch in der Art, wie sie sich bewegt, liegt eine unverkennbare Zuneigung zu *Wreit* und eine wachsende Neugierde gegenüber den Passagieren. In Momenten der Ruhe werden auch Sorgen geteilt. Die wachsenden Schatten am Horizont, die zunehmende Korruption der Naturgeister, die Schwächung der alten Bündnisse – all diese Themen werden zwischen den Reisegefährten besprochen, während unter ihnen die Landschaft der Anderswelt in einem endlosen Wandel begriffen ist.

Wreit lenkt das Schiff mit der sicheren Hand eines erfahrenen Kapitäns. Seine Bewegungen sind ruhig und präzise, als würde er die Strömungen der Luft lesen wie andere Menschen Bücher. Während der Reise erzählt er von den Bauplänen, die er von einem elfischen Händler erworben hat. Nur manchmal, wenn das Licht in bestimmten Winkeln fällt, kann man in den Messingbeschlügen und Holzplanken feine Runen schimmern sehen – subtile Zeichen der Magie, die diesem Schiff erlaubt, die Gesetze der Schwerkraft zu ignorieren.

Die Szene endet, als am Horizont die gewaltigen Gipfel des *Eisenkammgebirges* aus den Wolken aufragten, ihre schneebedeckten Spitzen glitzern im kalten Licht. Zwischen den zerklüfteten Felswänden offenbart sich die Steinfeste *Angaldir* – ein atemberaubendes Meisterwerk zwergischer Baukunst.

Wreit lenkt die *Orwilburvil* behutsam durch die aufsteigenden Thermalströme, die wie unsichtbare Straßen zwischen den Berggipfeln wehen. Das Brummen der Maschinen wird tiefer, als sich das Luftschiff langsam dem steinernen Vorhof nähert, der wie ein steinerner Balkon aus der Felswand ragt.

HINTERGRUNDWISSEN

Das Luftschiff ist ein Teil in *Firlifers* komplexem Plan zur Brechung seines Banns. Die Prophezeiung seines Vaters verlangt, dass „ein Mensch durch die Lüfte wie ein Vogel im Wind fliegt“. Die Blaupausen für das Luftschiff wurden von *Mr. Forefinger* angefertigt. Getarnt als elfischer Händler, verkaufte *Firlifer* diese dann an den begabten Kobold-Ingenieur *Wreit*, wohl wissend, dass dieser die Pläne mit Feenmagie verbinden und zur Vollendung bringen würde. Nun war nur noch nötig, das *Ilmarell* davon erfährt – und die Fügung dem Prinzen hold ist.

Die Art des Reisens durch die Lüfte ist in der Anderswelt noch nahezu beispiellos – nur auf dem Rücken eines Drachen oder eines Greifen könnte man ähnlich schnell die *Ewigen Lande* durchqueren. Die *Orwilburvil* repräsentiert damit nicht nur einen Teil der Prophezeiung, sondern auch eine neue Ära der Verbindung zwischen technologischem Fortschritt und Feenmagie – eine Verbindung, die *Firlifer* geschickt für seine Zwecke zu nutzen weiß.



SZENE 20.1: STEINFESTE ANGALDÍR

BESCHREIBUNG

Die Steinfeste Angaldír erhebt sich wie ein Monument zwergischer Baukunst aus dem Felsgestein des Eisenkammgebirges. Massive Türme aus dunklem Stein ragen wie stumme Wächter in den Himmel und riesige Feuerschalen nähren ewige Flammen. Massive Treppen aus dunklem Granit verbinden die verschiedenen Ebenen der Stadt, die sich wie ein Relief in die Bergflanke schmiegt.

In den Straßen pulsiert geschäftiges Leben. Dampf steigt aus zahllosen Schmieden, deren rhythmisches Hämmern wie ein Herzschlag durch die steinernen Gassen hallt. Zwischen kunstvoll behauenen Säulen und reich verzierten Torbögen drängen sich die Stände der Händler. Das warme Licht unzähliger Feuerlaternen bricht sich in den polierten Oberflächen metallener Waren und der Duft von geschmolzenem Erz vermischt sich mit dem würzigen Aroma zwergischen Bieres.

Die oberen Ebenen der Stadt beherbergen prächtige Bauwerke, deren Fassaden mit komplizierten geometrischen Mustern und Runen behauen sind. Überall zeugen verstärkte Befestigungen, zusätzliche Wachposten und neue Waffenkammern von der wachsenden Bedrohung durch die Schatten. Die gesamte Stadt gleicht einer Festung, bereit sich gegen die aufziehende Dunkelheit zu verteidigen.

SPIELGESCHEHEN

Die Landung der *Orwilburvil* auf dem steinernen Landeplatz erregt sofort die Aufmerksamkeit der Steinwache *Angaldírs*. Ihre anfängliche Skepsis weicht jedoch schnell, als sie *Sivard* erkennen und das königliche Siegel *Oberons* gezeigt bekommen. Mit respektvoller Verbeugung gewähren sie der Gruppe freies Geleit. *Wreit* und *Phióbe* bleiben zurück, um das Luftschiff für den weiteren Flug vorzubereiten. *Sivard* führt die Gruppe durch die geschäftigen Straßen seiner Heimatstadt. Überall begegnen



ihnen Zwerge in prächtigen Gewändern und Rüstungen, deren Bärte mit Flechtwerken und metallenen Schmuckstücken verziert sind. Vor den Schmieden stehen Meister ihrer Zunft, die magische Runen in glühendes Eisen prägen, während Lehrlinge die Blasebälge bedienen und das Feuer der Essen schüren. An den Marktständen bieten Händler ihre Waren feil – von meisterhaft geschmiedeten Waffen über feinstes Zwergenbier bis hin zu metallenen Konstrukten, deren Funktion sich den Betrachtern nicht sofort erschließt. Die Gruppe kann die Gelegenheit nutzen, hier ihre Vorräte aufzustocken. Je weiter sie in die Stadt vordringen, desto deutlicher werden die Zeichen der Aufrüstung. Neue Waffenkammern werden eingerichtet, Rüstungen in Massen produziert und Vorräte für eine mögliche Belagerung angelegt. In den Gesichtern der Zwerge spiegelt sich eine grimmige Entschlossenheit – sie wissen von den wachsenden Schatten nur zu gut.

Schließlich erreichen sie *Sivards* Schmiede, eine geräumige Werkstatt in einem der älteren Stadtteile. Der warme Schein des neu entfachten Schmiedefeuers erhellt den Raum und der Geruch erkalteter Kohle erfüllt die Luft. An den Wänden hängen Werkzeuge und halbfertige Arbeiten, deren Oberflächen im flackernden Licht wartend schimmern.

Mit einer Mischung aus Wehmut und Entschlossenheit eröffnet er seinen Gefährten, dass ihre gemeinsame Reise nach der morgigen Audienz bei König *Isgrimmur* enden wird. Seine Pflicht ruft ihn zurück

in die Schmiede, wo er sein Volk mit Waffen und Rüstungen für die kommende Kriegszeit ausstatten will. Die Zerrissenheit ist ihm deutlich anzumerken – die gemeinsamen Abenteuer haben tiefe Freundschaftsbande geschmiedet. Doch er tröstet sich und seine Gefährten mit der alten Weisheit, dass man sich in der Anderswelt immer zwei- oder dreimal begegnet, je nachdem, wen man fragt.

Die Szene endet, als *Sivard* in seiner Werkstatt ein einfaches aber herzhaftes Mahl zubereitet. Der Duft von frisch gebackenem Brot und würzigem Eintopf erfüllt den Raum. Draußen taucht die Dämmerung die steinernen Gassen in tiefe Schatten. Nach dem Essen schlägt *Sivard* einen abendlichen Gang durch die beleuchteten Straßen vor, mit einem gemeinsamen Umtrunk in der *Taverne zum Amboss*.



SZENE 20.2: TAVERNE ZUM AMBOSS

BESCHREIBUNG

Die *Taverne zum Amboss* liegt tief im Herzen *Angaldirs*, eingebettet in eine natürliche Höhle, deren gewölbte Decke von massiven Steinsäulen getragen wird. Schwere Banner mit zwergischen Runen schmücken die rauen Felswände. Fackeln und schmiedeeiserne Laternen tauchen den Raum in warmes Licht. Der zentrale Schankraum verteilt sich über mehrere Ebenen, verbunden durch breite Steintreppen. Massive Holztische, deren Oberflächen die Patina unzähliger Feste tragen, gruppieren sich um einen Kamin. Die runden Tischplatten ruhen auf steinernen Sockeln, die mit Szenen aus der zwergischen Geschichte verziert sind.

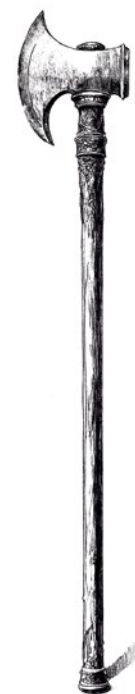
Eine imposante Bar aus dunklem Granit dominiert die hintere Wand, flankiert von riesigen Fässern, deren metallene Reifen im Fackelschein glänzen. Dahinter erstreckt sich eine beeindruckende Sammlung von Krügen, Kelchen und Flaschen, deren Inhalt das Licht in gedämpften Farben bricht. In einer erhöhten Nische haben sich Musiker niedergelassen, ihre Instrumente – von der tiefen Trommel bis zum ledernen Dudelsack – werden für den Abend eingestimmt.

SPIELGESCHEHEN

Der Abend in der *Taverne* beginnt ruhig, während sich der Schankraum nach und nach mit Zwergen aller Handwerkszünfte füllt. *Sivard* führt die Gruppe zu einem der begehrten Tische nahe dem Kamin, wo sie von der resoluten Wirtin mit dampfenden Krügen dunklen Zwergenbiers und würzigem Kräuterschnaps begrüßt werden. Die Stunden vergehen in einer Atmosphäre wachsender Gemeinschaft. Geschichten werden ausgetauscht, alte Lieder angestimmt. Die anfängliche Zurückhaltung der Zwerge gegenüber den fremden Gästen weicht einer herzlichen Gastfreundschaft. Besonders als bekannt wird, dass die Gruppe im Auftrag des Königs reist, werden immer mehr Geschichten über die alten Bündnisse zwischen den Völkern erzählt.

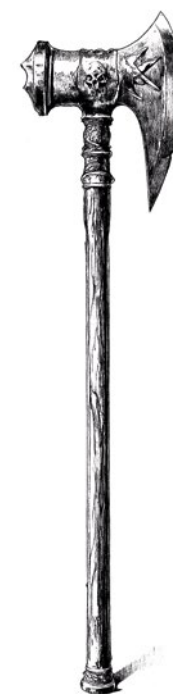
Der Höhepunkt des Abends ist das Lied *Von Feuer und Gestein*. Es erzählt von der Gründung ihrer Stadt und dem legendären Kampf zwischen *Isgrimmur* und dem schwarzen Drachen *Glandivar*. Der Sieg über den Drachen markierte den Beginn einer neuen Ära für die Zwerge und etablierte *Isgrimmur* als ersten König unter dem Berg, der höchste Stand ihres Volkes.

Als die ersten tiefen Trommelschläge erklingen, erheben sich die Anwesenden. Mit jedem Refrain fallen mehr Stimmen ein, bis die gesamte Taverne vom Gesang erfüllt ist. In den Gesichtern der zwergischen Gäste spiegelt sich der Stolz auf ihre Geschichte, während die Spielenden die tiefe Verbundenheit dieses Volkes mit ihrer Stadt und ihren Traditionen spüren. Der Abend wird getragen von Musik, Geschichten und der Sorge um die gemeinsame Heimat der Anderswelt.



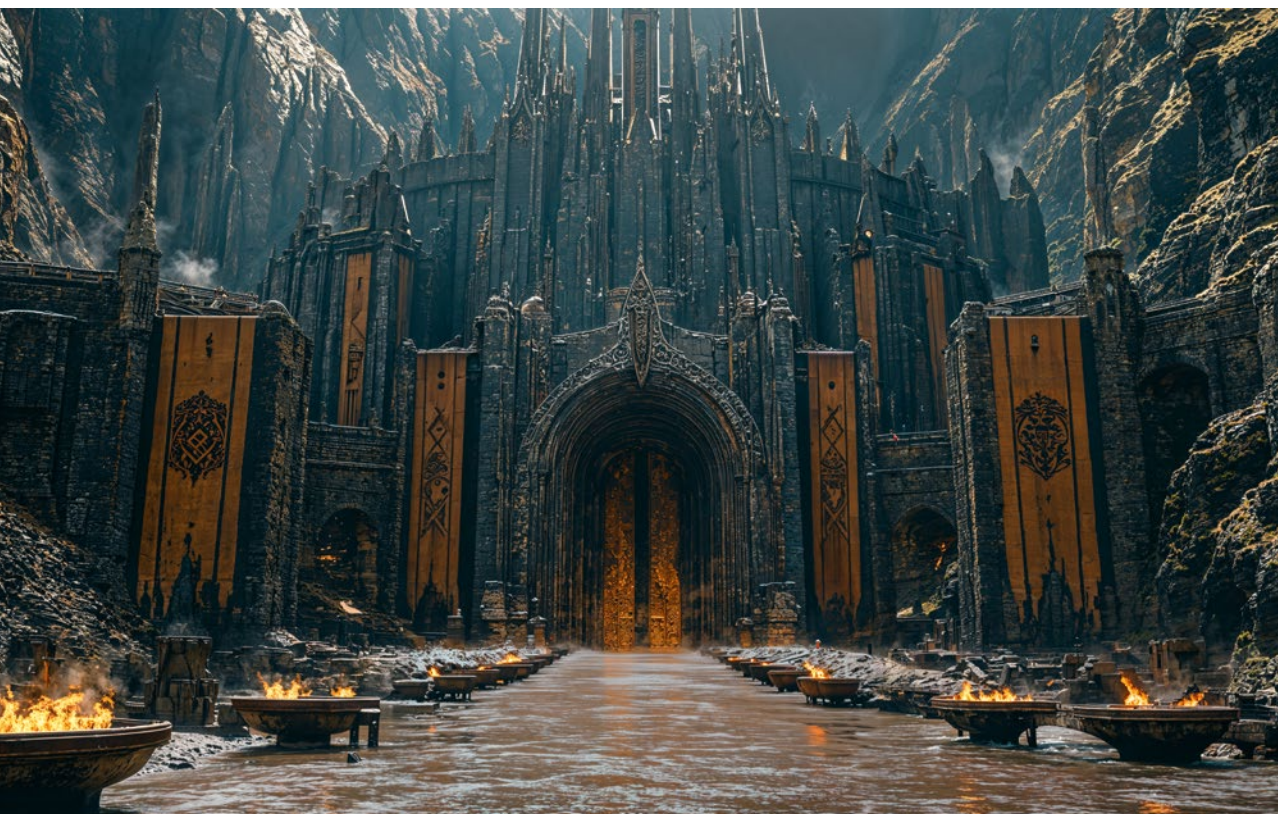
VON FEUER UND GESTEIN

„Aus Tälern zogen sie, dem Ruf des Königs nach,
Ins bergige Gestein, das Schätze ihm versprach.
Adern in der Erde, offenbarten ihre Pracht,
Doch in der dunklen Tiefe, ein Drache je erwacht.
Ein Flügelschlag so mächtig, der Boden bebt und bricht,
Glandivar, der Schwarze, verdunkelte das Licht.
Sein Atem war wie Feuer, der Schlachtensang so schwer,
Doch Isgrimmur mit Grimrin, führt das Zwergenheer.
Der Amboss hallt im Berge, mit jedem Hammerhieb.
Von Feuer und Gestein – das ist das Zwergenlied.
Der König unter'm Berge, ein Krieger und ein Schmied.
Von Feuer und Gestein – das ist das Zwergenlied.
Dort, wo der Drache fiel, erhebt sich nun im Stein,
Angaldir, die Feste, im Glanz der Schmiede Schein.
Im Berge hallt nun wider, der Hammer und sein Werk.
Kein Lied wird je vergessen, den König unter'm Berg.“



Die Szene endet, als die letzten Töne des Liedes in der Höhle verhallen und die Gruppe sich auf den Rückweg zu *Sivards* Schmiede macht. In ihren Ohren klingt noch das Echo des gemeinsamen Gesangs, während sie durch die nächtlichen Gassen *Angaldirs* wandern, begleitet vom fernen Hämmern der Nachschichten in den Schmieden.





SZENE 20.3: DER KÖNIG UNTER DEM BERGE

BESCHREIBUNG

Der Weg zum Thronsaal von Isgrimmur führt durch ein mächtiges Portal, dessen metallene Tore mit Reliefs uralter Schlachten verziert sind. Die labyrinthartigen Gänge der Steinfeste winden sich tief in den lebendigen Fels. Leuchtende Erzadern durchbrechen stellenweise die steinernen Wände und spenden ein wärmendes Licht. An strategischen Punkten erhellen massive Feuerschalen die verschlungenen Pfade, ihre Flammen spiegeln sich in kunstvoll geschmiedeten Metallplatten, die zusätzliches Licht in die entlegensten Winkel werfen.

Der Thronsaal ist ein monumentales Zeugnis zwergischer Architektur. Gewaltige Säulen aus dunklem Stein ragen wie versteinerte Baumriesen empor, ihre Oberflächen mit goldenen Runen und geometrischen Mustern verziert. Zwischen ihnen hängen schwere Banner in den traditionellen Farben des Eisenkammvolks – tiefes Erdbraun und Gold, bestickt mit den Wahrzeichen der verschiedenen Zünfte und Clans.

Über dem massiven Thron aus schwarzem Granit hängt der riesige Schädel des Drachen Glandivar, ein Symbol des legendären Sieges Isgrimmurs. Die leeren Augenhöhlen scheinen im Schein der ewigen Flammen zu glühen und seine Hörner überspannen wie eine natürliche Krone den Thronbereich. Zu beiden Seiten

des erhöhten Throns brennen Feuerschalen in geschmiedeten Halterungen. Die hohe Decke verliert sich im Dunkel des Berges, nur gelegentlich durchbrochen von sachte schimmernden Erzadern. Der Boden besteht aus massiven Steinplatten, in die komplexe Muster eingraviert sind – eine kartographische Darstellung der unterirdischen Reiche der Zwerge.

SPIELGESCHEHEN

In Begleitung von *Sivard*, *Eólin* und *Arianwe* werden die Spielenden durch die majestätischen Hallen zum Thronsaal geführt. Wachen in schweren Rüstungen flankieren ihren Weg, während das Echo ihrer Schritte von den steinernen Wänden widerhallt. Die Atmosphäre ist von einer spürbaren Spannung erfüllt – selten werden Fremde, geschweige denn Menschen, so tief in das Herz des Berges vorgelassen. Doch das Siegel *Oberons* scheint ein Schlüssel für jede Tür und jedes Tor der Anderswelt zu sein.

Isgrimmur empfängt sie auf seinem Thron, eine imposante Gestalt in einer kunstvoll gearbeiteten Rüstung, die gezackte Krone – den Zinnen des *Eisenkammgebirges* nachempfunden – auf seinem von einem langen, silbergrauen Bart eingerahmten Haupt. Seine durchdringenden Augen mustern jeden der Anwesenden, seine Hand auf dem verzierten Kopf seiner legendären Axt *Grimrin* ruhend.

Sivard tritt vor und verneigt sich tief vor seinem König. Mit fester Stimme berichtet er von seiner langen Reise, der erfolglosen Suche nach einem Heilmittel für *Titania* und den beunruhigenden Zeichen der wachsenden Schatten. Die Gruppe erzählt von ihren Reisen und besessenen Wesen, von dämonischen Kreaturen, die durch Risse in der Welt eindringen, und von der dringenden Notwendigkeit, die alten Bündnisse zu erneuern. Ihre Worte hallen durch den Saal, während der König aufmerksam lauscht.

Der alte Zwergenkönig streicht nachdenklich durch seinen langen Bart. Als ein lebender Zeuge des ersten Dämonenkriegs erkennt er die Muster in den Berichten der Reisenden. Die schwarzen Adern im Gestein, das Erkalten der ewigen Feuer, die wachsenden Schatten – all dies hatte er schon einmal gesehen, in den dunklen Tagen vor *Oberons* und *Titantias* Vereinigung. Die Entscheidung des Königs fällt schnell und bestimmt – die Zwerge werden dem Ruf folgen. Als einer der *Schmiede der Morgenstunde* und alter Vertrauter *Oberons* erkennt er die Dringlichkeit der Lage. Doch seine Zusage ist nicht ohne Kritik. Mit der Autorität eines jahrtausendealten Herrschers spricht er von seiner Sorge um *Oberons* zunehmende Distanz zu den Belangen seines Reiches, von seiner Verslossenheit gegenüber den Ratschlägen seiner ältesten Verbündeten.

Dennoch überwiegt die Einsicht in die Notwendigkeit des Handelns. *Isgrimmur* kündigt an, dass die Zwerge der *Eisenkammerge* sich bereit machen werden. In wenigen Tagen werde ihr Heer aufbrechen, um Seite an Seite mit den Streitkräften des Hochkönigs zu kämpfen und gen der schwarzer Risse zu marschieren. Die Schmiede arbeiten bereits Tag und Nacht, um Waffen und Rüstungen für den bevorstehenden Kampf zu fertigen. Während der gesamten Audienz beobachten *Eólin* und *Arianwe* mit stiller Bewunderung das Zusammenspiel zwischen dem König und seinem zurückgekehrten Untertan. Die Waldelfin scheint besonders beeindruckt von der Direktheit und Effizienz der zwergischen Diplomatie. *Arianwe* hofft im Stillen, dass ihr eigener Vater auf selbe Weise entscheiden wird.

Der König erhebt sich schließlich von seinem Thron, ein Zeichen höchster Ehrerbietung gegenüber den Abgesandten *Oberons*. In einer feierlichen Geste bekräftigt er das erneuerte Bündnis und verspricht, dass die Äxte der Zwerge bereit sein werden, wenn der Ruf ertönt.

Die Szene endet, als die Gruppe den Thronsaal verlässt, begleitet vom respektvollen Nicken der Wachen. Vor den Toren erwartet sie bereits eine weitere bedeutende Gestalt – *Hilgorad*, der Erzdruide der Zwerge.

CHARAKTERE

Isgrimnur: *Isgrimnur* ist mehr als nur König – er ist eine lebende Legende, deren Geschichte so tief in den Berg geschrieben ist wie die Adern kostbarer Erze. Als einer der fünf Könige unter dem Berg zählt er zu den mächtigsten Herrschern des zwergischen Volkes in der Anderswelt. Seine Präsenz ist wie der Berg selbst – unerschütterlich, zeitlos und von einer tiefen, geduldigen Weisheit geprägt.

Seine berühmteste Tat war der Kampf gegen *Glandivar* den Schwarzen, einen der letzten großen Drachen. Der Schädel über seinem Thron erinnert an diesen legendären Sieg, der den Grundstein für *Angaldir* legte. Wo einst der Drache hauste, erbaute *Isgrimnur* eine Stadt, die zum Inbegriff zwergischer Handwerkskunst wurde – ein Reich, das die perfekte Verschmelzung von natürlichem Fels und handwerklicher Architektur verkörpert.

Als einer der *Schmiede der Morgenstunde* stand er an *Oberons* Seite, als das Feenreich noch jung war. Seine Hände formten einige der mächtigsten Artefakte jener Zeit. Seine Kritik an *Oberons* Verfehlungen entspringt dieser tiefen Kenntnis – er erkennt die Zeichen der Schwäche im Reich so deutlich wie die feinen Risse in einem Edelstein.



SZENE 20.4: EIN ABSCHIED AUF ZEIT

BESCHREIBUNG

Das Hämmern der Schmieden und das Echo der Kriegshörner erfüllt die steinernen Straßen Angaldirs, da die Vorbereitungen für den kommenden Krieg die Stadt in geschäftige Bewegung versetzen. Zwischen den massiven Säulen und Toren eilen Boten mit königlichen Befehlen, während Waffenmeister ihre Truppen zusammenrufen. Das Licht unzähliger Windlaternen spiegelt sich in frisch polierten Rüstungen und neu geschmiedeten Klingen.

SPIELGESCHEHEN

Zwischen den Felsen gelegen, in einem kleinen Kräutergarten vor den Toren der Feste, treffen die Spielenden auf *Hilgorad*. Der zwergische Druide strahlt eine natürliche Ruhe aus. Sein langer, geflochtener Bart schimmert kupferrot im Licht der Kristalle. Eine Eule sitzt wachsam auf seiner Schulter.

Der zwergische Druide ist gerade dabei, verschiedene Heilkräuter zu sortieren, als er die Gruppe zu sich ruft. Mit ruhiger Aufmerksamkeit lauscht er den Berichten der Spielenden über ihre Reise und die wachsenden Schatten im Reich. Seine Reaktion auf ihre Erzählungen ist von tiefer Besorgnis geprägt. Als einer der weisesten Heiler der Anderswelt und Kenner unzähliger Heilmittel versteht er die Bedrohung durch *Titania's* Krankheit besser als die meisten und den Zusammenhang mit den wachsenden Schatten. Die Zeichen sind die gleichen wie damals vor dem ersten Dämonenkrieg. Während des Gesprächs bereitet er eine stärkende Kräuteressenz für die Reisenden zu. Nach dem Gespräch macht er sich bereit für seine eigene Reise in den Norden, deren wahren Zweck – die Suche nach einem Teil des *Silberschweif-Horns* – er nicht offenbart. Mit einem Segen verabschiedet er sich von der Gruppe und begibt sich auf den Weg.

Die Szene endet, wenn die Spielenden zurück zum Luftschiff kehren. Dort kommt es zu einem emotionalen Abschied von *Sivard*, der jeden der Gefährten fest in seine Arme schließt. Seine Umarmungen sind von zwergischer Herzlichkeit – fest und aufrichtig. Mit der Hoffnung auf ein baldiges Wiedersehen und guten Wünschen für ihre weitere Reise trennen sich hier ihre Wege. Die Spielenden besteigen das Luftschiff, wo *Wreit* sie bereits mit surrenden Maschinen und zischenden Ventilen erwartet. Die Stadt unter ihnen bereitet sich auf den Krieg vor, als sie sich in die Lüfte erheben.

Hilgorad: Der zwergische Erzdruide ist einer der ältesten Heiler der Anderswelt und vermutetes Mitglied des geheimnisvollen *Rat der Reiher*. Seine Heilkunst verbindet die präzise Handwerkskunst der Zwerge mit der wilden Magie der Natur – eine seltene Kombination, die ihn zu einem gesuchten Berater macht. In den frühen Jahren der ersten Kreise war er es, der den Menschen das Wissen um die Heilkräfte der Natur vermittelte. Viele der grundlegenden Rezepturen und Anwendungen, die noch heute in der Kräuterheilkunde der Menschenwelt verwendet werden, gehen auf seine geduldigen Lehren zurück. Seine Art, das Wissen zu teilen, prägte nicht nur die Heilkunst der Sterblichen, sondern auch ihr grundlegendes Verständnis für die Kräfte der Natur.



SZENE 21: DUNKLE SCHWINGEN

BESCHREIBUNG

Die Nacht hängt wie ein dunkler Schleier über der Orwilburvil, während das Luftschiff durch die Wolken gleitet. Nur das gedämpfte Glühen der Lichterketten und der trübe Schein aus den Bullaugen erhellt die Dunkelheit. Plötzlich werden die Wolken von einem unheimlichen, schwarzen Schimmer durchdrungen. Massive Schatten durchbrechen die Wolkendecke – geflügelte Kreaturen mit glühend roten Augen und Schwingen aus lebender Dunkelheit. Ihre Körper scheinen aus reiner Finsternis geformt, durchzogen von glühenden Adern wie geschmolzene Lava.

Die geflügelten Dämonen scheinen direkt aus den Rissen am Nachthimmel zu entspringen – klaffende Wunden in der Realität, die sich wie schwarze Schlünde öffnen. Das Zwielight scheint an diesen Stellen zu sterben, verschluckt von einer Dunkelheit, die älter ist als die Zeit. Die Laternen des Luftschiffs flackern und werden schwächer, je näher die Kreaturen kommen, als würde ihre bloße Präsenz das Licht verzehren. Mit jedem Flügelschlag hinterlassen sie Schlieren aus Schatten in der Luft, während ihre Klauen sich nach dem Luftschiff ausstrecken. Der Mond verdunkelt sich, als die dämonischen Wesen das Schiff umkreisen, ihre Schreie durchdringen die Nacht wie eisige Dolche.

SPIELGESCHEHEN

Die friedliche Reise der vergangenen Tage, erfüllt von wundersamen Anblicken der Anderswelt, wird jäh unterbrochen. Geflügelte Dämonen greifen das Luftschiff von allen Seiten an. Ihre Klauen reißen Löcher in die Hülle und ihr unheiliger Atem bringt die heißen Luftkammern zum Erkalten. *Wreit* kämpft am Steuerrad um die Kontrolle des taumelnden Schiffes, seine Hände fliegen über die Hebel der Dampfventile und Druckanzeigen. *Phióbe* versucht verzweifelt, die aufgerissenen Außenplatten zu verschließen. Durch die Lecks entweicht kostbare Warmluft, und das stolze Schiff verliert zusehends an Höhe.

Kleinere Dämonen, die wie verdichtete Schatten mit glühenden Augen aussehen, dringen durch die aufgerissenen Seitenwände in das Innere des Schiffes. Das Luftschiff wird zum Schlachtfeld. Die Gruppe stellt sich den Kreaturen tapfer entgegen. *Eólin* und *Arianwe* kämpfen Seite an Seite mit den Spielenden, ihre Waffen durchschneiden die schattenhaften Körper der Angreifer.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Großer Dämon*	20	13	4	9	8
Schattendämon**	12	11	3	6	9

Bewaffnung: Klauen (2W6 Schaden*, 1W6 Schaden**)

Rüstung: Ledrige Haut (1 Punkt)



Das schwer beschädigte Luftschiff taumelt wie ein verwundeter Vogel, während die Schatten es umkreisen. Der Wind heult durch aufgerissene Planken, und das einst so stolze Schiff kämpft gegen den drohenden Fall in die Tiefe. Die *Aúnur*, die bisher so verlässlich wie ein Herzschlag tickten, scheinen für einen Moment zu stolpern – als würde die Zeit selbst zurückweichen.

Messingplatten und zersplitterte Glasfenster regnen in die Tiefe, begleitet vom qualvollen Ächzen verbogenen Metalls. Die Situation scheint hoffnungslos – da erhebt sich, wie von unsichtbarer Hand getragen, die Falkenfeder von *Ilverin* in die Mitte der Hauptkabine. Ein sanftes Pulsieren geht von ihr aus, kaum wahrnehmbar zunächst, doch mit jedem Herzschlag wächst ihr Leuchten. Wie das Licht der aufgehenden Sonne breitet sich der Schein aus, wird heller und heller, bis ein gleißender Schild aus reinem Licht das gesamte Schiff umhüllt.

Die Dämonen, deren Körper aus verfestigter Dunkelheit zu bestehen scheinen, zucken vor dem strahlenden Licht zurück. Ihre triumphierenden Schreie verwandeln sich in gequältes Kreischen, als sich ihre schattenhaften Formen auflösen. Ihre glühenden Augen, eben noch rot wie geschmolzenes Eisen, verblassen zu sterbenden Kohlen. Einer nach dem anderen lösen sie sich vom Schiff, ihre Schwingen schlagen verzweifelt gegen die Macht des Lichts, bis sie wie zerrissene Nachtschwaden in der Dunkelheit verschwinden.

Die Szene endet, als das von strahlendem Licht umhüllte Luftschiff die dunklen Sturmwolken durchbricht. Wie ein Vorhang aus schwarzer Seide zerreißt die Nacht, und ein einziger Herzschlag scheint Dunkelheit in Tag zu verwandeln – ein Wunder, wie es nur in der Anderswelt möglich ist. Dort, wo eben noch dämonische Schatten herrschten, ergießt sich nun goldenes Morgenlicht über die weite Ebene um die Stadt *Bélingard*, die sich auf einem Hügel inmitten dieser Landschaft erhebt. Wie ein kostbarer Teppich breitet sich das Land unter ihnen aus, durchwoben von silbernen Flüssen und Kornfelder, deren Ähren wie flüssiges Gold im Sonnenlicht schimmern. Das beschädigte Luftschiff, noch immer in die schützende Aura der Falkenfeder gehüllt, gleitet sanft der Erde entgegen, als würde ein unsichtbarer Windhauch es behutsam nach unten tragen.



SZENE 22.1: BÉLINGARD

BESCHREIBUNG

Die Stadt Bélingard erstreckt sich malerisch über einen sachte ansteigenden Hügel, ihre schlanken Türme ragen wie Speere in den goldenen Morgenhimmel. Die Festungsmauern, aus hellem Stein erbaut, umschließen die Stadt wie ein schützender Ring. Zwischen den Mauern und dem prächtigen Schloss, das die Stadtsilhouette krönt, erstreckt sich ein Labyrinth aus gepflasterten Gassen und verschachtelten Häusern mit steilen Schieferdächern.

Die Stadt erwacht gerade zum Leben. Zwischen den eng stehenden Fachwerkhäusern, deren obere Stockwerke sich wie schlafende Riesen über die Gassen neigen, eilen erste Händler zu ihren Ständen. Blaue Banner mit goldenen Wappen wehen von den Hauswänden, während Morgennebel noch durch die gewundenen Straßen zieht. An den Kreuzungen plätschern Brunnen, deren Wasser im ersten Sonnenlicht wie flüssiges Gold schimmert.

Die Architektur Bélingards spiegelt deutlich ihre Ursprünge in der Menschenwelt wider – spitze Giebel, Erkerfenster und Steinbögen erinnern an mittelalterliche Städte des irdischen Mittelalters.

SPIELGESCHEHEN

Die Morgensonne vergoldet die hellen Mauern *Bélingards*, als die Gruppe sich von *Wrett* und seiner treuen *Phiöbe* verabschiedet. Der Kobold und sein Eisengolem stehen neben dem beschädigten Luftschiff, dessen zerrissene Hülle wie die Schwingen eines verwundeten Vogels wirkt. Mit der Zuversicht eines wahren Handwerkers versichert *Wrett*, dass die *Orwilburvil* bald wieder fliegen wird – sobald *Prometheus* mit den nötigen Ersatzteilen eintrifft. Doch für die Spielenden kommt eine Weiterreise mit dem Luftschiff nicht in Frage – die Reparaturen werden Tage, wenn nicht Wochen in Anspruch nehmen. Die Zeit drängt, und der Weg zurück nach *Tir Na Nóg* muss auf andere Weise fortgesetzt werden. Mit einem letzten Händedruck und guten Wünschen für ihre weitere Reise verabschiedet sich der Kobold von der Gruppe.

Arianwe führt die Gruppe durch die erwachende Stadt. Ihre Vertrautheit mit den verschlungenen Gassen ist unübersehbar – sie navigiert die engen Durchgänge und versteckten Abkürzungen mit der Selbstverständlichkeit einer Einheimischen. Die Sonne wirft lange Schatten durch die Gassen, als *Arianwe* die Gruppe zu einer unscheinbaren Taverne führt.

Die Szene endet, als die Gruppe den *Sonnenkeller* betritt, dessen warmes Licht einladend durch die bleigefassten Fenster scheint. Drinnen erwartet sie der Duft von würzigem Bier und frisch gebackenen Pasteten – eine willkommene Rast nach den Strapazen der vergangenen Nacht.

HINTERGRUNDWISSEN

Bélingard wurde von König *Arthatn* und Königin *Gwenwyfar* im *Zeitalter der Sagen* gegründet, als sie aus der Menschenwelt in die Anderswelt übersiedelten. Die alten Chroniken berichten von ihm als jungen König von den britanischen Inseln, der mit seinem Gefolge durch einen Feenkreis schritt und nie in die Menschenwelt zurückkehrte. Die Stadt sollte ein zweites *Camelot* werden, ein Ort, an dem Menschen in Harmonie leben können. Die Architektur und Kultur *Bélingards* spiegelt diese einzigartige Verschmelzung der Welten wider.

In den stillen Hallen hängen uralte Gemälde, die von großen Schlachten, einem runden Tisch und einem weißhaarigen Zauberer erzählen. Die Gründung der Stadt markierte eine besondere Zeit in der Geschichte der Anderswelt – eine Epoche, in der die Grenzen zwischen den Reichen durchlässiger und alte Legenden lebendig waren. Bis heute ist *Bélingard* ein Zeugnis des *Zeitalters der Sagen*, wo sich die Geschichte der Menschen und der Anderswelt in goldenen Fäden zu einem kostbaren Wandteppich verwoben.





SZENE 22.2: DIE PRINZESSIN

BESCHREIBUNG

Über ausgetretene Steinstufen gelangt man hinunter in das weitläufige Gewölbe des Sonnenkellers, dessen massive Steinbögen von schweren Säulen getragen werden. Schwere Kronleuchter aus geschmiedetem Eisen tauchen den Raum in warmes Licht und ein prächtiger Kamin an der Stirnseite spendet behagliche Wärme. An den Wänden hängen blaue Banner mit den goldenen Wappen Bélingards, deren reiche Stickereien im Feuerschein schimmern. Die dunkle Holzvertäfelung der Wände ist mit Schnitzereien verziert, die Szenen aus alten Legenden darstellen. Eine lange, polierte Theke dominiert eine Seite des Raums, dahinter reihen sich Fässer und Flaschen in schier endloser Vielfalt. Robuste Holztische und -bänke sind in gemütlichen Gruppen angeordnet und bleigefasste Fenster hoch oben an den Wänden lassen das Tageslicht herein.

SPIELGESCHEHEN

Die erschöpften Reisenden lassen sich an einem der massiven Eichentische nieder, während der Wirt persönlich und mit auffälliger Ehrerbietung dampfende Schüsseln mit würzigem Eintopf und Krüge schimmernden Biers serviert. Seine fast unterwürfige Haltung und der wissende Blick, den er *Arianwe* zuwirft, lassen vermuten, dass er ihre wahre Identität kennt. Ein kaum merkliches Kopfschütteln der Prinzessin genügt, um den Wirt zu diskreter Bedienung zu bewegen.

Die behagliche Atmosphäre wird jäh unterbrochen, als schwere Schritte die Steintreppe herabkommen.

Eine Gruppe von Rittern in den charakteristischen blau-goldenen Farben *Bélingards* betritt den Schankraum, angeführt von einem Gralritter, dessen prachtvolle Rüstung mit feinen Ornamenten verziert ist. Das Stimmengewirr verstummt, als die Ankömmlinge zielstrebig durch den Raum schreiten. Mit militärischer Präzision umstellen die Ritter den Tisch der Reisenden. Der Gralritter tritt vor und verneigt sich formvollendet vor *Arianwe*. Seine respektvolle, aber bestimmte Ansprache offenbart ihre wahre Identität – Prinzessin *Arianwe*, Tochter von König *Arthain* und Königin *Gwenwyfar*, Thronerin von *Bélingard*, wird von ihrem Vater zurück in die Burg beordert. Die anderen Gäste der Taverne starren mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Neugierde, während die Ritter in einer geschlossenen Formation darauf warten, ihre Prinzessin zur Burg zu eskortieren.

Die Szene endet, als die Gruppe von den Rittern durch die nun ehrfürchtig zurückweichende Menge nach oben geführt wird. Das warme Licht des *Sonnenkeller* weicht dem hellen Tageslicht, als sie die Straße zur Burg einschlagen, wo König *Arthain* bereits wartet.

HINTERGRUNDWISSEN

Die Gralritter von *Bélingard* stehen in direkter Tradition der Ritter der Tafelrunde, ein lebendes Zeugnis der Vision eines zweiten *Camelot*. Als König *Arthain* und Königin *Gwenwyfar* ihr neues Reich in der Anderswelt gründeten, brachten sie nicht nur die Architektur und Kultur ihrer Heimat mit, sondern auch die höchsten Ideale der Ritterlichkeit. Jeder Gralritter legt vor dem König einen heiligen Eid ab, der die alten Tugenden der Ritter mit den Traditionen des Königshauses von *Bélingard* vereint. Ihre Aufgabe ist es, die königliche Familie, das Reich und seine Bewohner zu schützen – eine Pflicht, die sie mit der gleichen Hingabe erfüllen wie ihre legendären Vorbilder aus den Geschichten der *Artus Sage*.



SZENE 22.3: KÖNIG ARTHAÍN

BESCHREIBUNG

Der Thronsaal von Bélingard erhebt sich wie eine Kathedrale aus der Menschenwelt – ein in Stein gemeißeltes Zeugnis irdischer Baukunst, das die Erinnerung an die einstige Heimat bewahrt. Massive Steinpfeiler tragen schwere Kreuzrippengewölbe, die sich wie gefrorene Musik über den Köpfen wölben.

Eine fast greifbare Spannung liegt in der Luft, als würde der Saal den Atem anhalten. Die blauen Banner, die von den Wänden hängen, tragen Wappen und Insignien, die eher an ein mittelalterliches Königreich erinnern als an ein Reich der Anderswelt.

Die Wachen an den Säulen stehen regungslos wie Statuen, doch ihre Hände ruhen bedeutungsvoll auf den Schwertgriffen – eine subtile Erinnerung an die Macht, die in diesem Saal ausgeübt wird. Die Atmosphäre ist von einer fast menschlichen Schwere erfüllt, die in scharfem Kontrast zur traumhaften Leichtigkeit der Anderswelt steht.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe wird von Rittern durch die verschlungenen Gänge der Burg eskortiert. Ihre Schritte hallen von den steinernen Wänden wider, während sie an Wandteppichen und prächtigen Rüstungen vorbei schreiten. Es ist, als hätten die einstigen Erbauer bewusst an den Bauweisen ihrer irdischen Heimat festgehalten, ein steinernes Zeugnis ihrer Herkunft in der einst noch fremden Welt.

Als die Gruppe den Thronsaal betritt, offenbart sich der volle Glanz menschlicher Herrschaftstradition. Auf einem erhöhten Podest thront König Arthaín in silberner Rüstung und königsblauem Umhang. Eiserne Kerzenhalter und schwere Fackeln spenden ihr warmes, rauchiges Licht, deren Schatten über Arthaíns gealterte Züge tanzen und die tiefe Verbitterung in seinem Gesicht noch deutlicher zeichnen. Gwenwyfars stille Gestalt neben dem Thron strahlt eine greifbare Melancholie aus, während ihre Augen in einem stummen Dialog mit ihrer Tochter zu sprechen scheinen.

Arthaín erhebt sich von seinem Thron, als er seine Tochter erblickt. Seine Freude über ihre sichere Rückkehr wird jedoch schnell von Zorn überschattet. Die Spannung im Saal ist greifbar, als die Gruppe vortritt und das königliche Siegel Oberons präsentiert.

Bei der Erwähnung des Feenkönigs verfinstert sich Arthaíns Miene. Seine Ablehnung der Bitte um Unterstützung ist absolut. Ein hitziger Wortwechsel zwischen Vater und Tochter entbrennt, während Königin Gwenwyfar in vielsagendem Schweigen verharret. Arianwes leidenschaftliches Plädoyer für die Erneuerung der alten Bündnisse prallt an der verhärteten Haltung ihres Vaters ab. Während sie mit der Weitsicht der Anderswelt argumentiert, reagiert ihr Vater mit dem Stolz und der Verbitterung eines Menschen, der sich an altes Unrecht klammert.

Der König, dessen Stimme von unterdrücktem Zorn bebt, befiehlt schließlich Wachen, seine Tochter in ihre Gemächer zu eskortieren. Gwenwyfars Blick folgt ihrer Tochter mit einer Mischung aus Liebe und Resignation, fast zu menschlich für die zeitlose Feenwelt.

Die Spielenden und Eólin können nur hilflos zusehen, wie Arianwe abgeführt wird, ohne ihren Stolz zu verlieren – trotz der Demütigung ihres eigenen Vaters.

Als Unterhändler des Hochkönigs haben die Spielenden freies Geleit nach draußen – begleitet vom nachhallenden Echo ihrer Schritte in den steinernen Gängen. Auf den Straßen der Stadt angelangt, durchbricht ein unerwartetes Flattern die gedämpfte Stimmung. Ein Papiervogel, dessen zauberhafte Lebendigkeit in scharfem Kontrast zur irdischen Strenge der Burg steht, segelt elegant zu ihnen herab. Er entfaltet sich zu einer Einladung, signiert nur mit dem Initial „M“, bevor er sich wieder zusammenfaltet und erwartungsvoll vor ihnen schwebt. Seine Bewegungen deuten unmissverständlich an, dass er sie zu seinem Absender führen möchte.

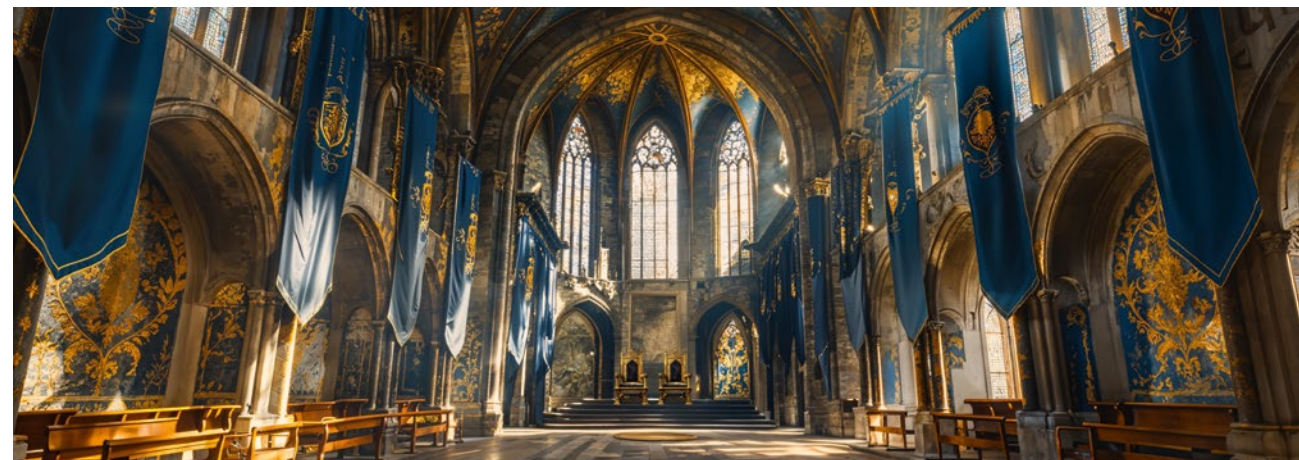
Die Szene endet, wenn die Spielenden sich entscheiden, dieser Einladung zu folgen.

CHARAKTERE

König Arthaín von Bélingard: Arthaín ist ein König, wie ihn Märchen beschreiben würden, doch dessen äußere Erscheinung von innerer Zerrissenheit zeugt. Seine imposante Rüstung und der kunstvoll verzierte Schild spiegeln seine Herkunft aus der Menschenwelt wider. Doch seine zeitlose Präsenz offenbart die Verwandlung durch die Anderswelt. Sein langes, silbernes Haar und der wallende Bart rahmen ein Gesicht, das von der Last der Herrschaft und altem Schmerz gezeichnet ist. In seinen Augen liegt der Stolz eines Königs, aber auch die Verbitterung eines betrogenen Mannes. Seine Weigerung, Oberon zu unterstützen, entspringt einem tief sitzenden persönlichen Groll, der die politischen Notwendigkeiten überschattet.

Anders als die ältesten Feenwesen – jene, die den ersten Dämonenkrieg miterlebten – fehlt Arthaín das tiefere Verständnis für die wahre Bedrohung der wachsenden Schatten. Er kam erst im Zeitalter der Sagen in die Anderswelt, als Titanias und Oberons vereinte Macht das Gefüge der Welten bereits gefestigt hatte. Die Schrecken der frühen Tage, als Dämonen durch Risse in der Realität eindringen, kennt er nur aus Geschichten.

Sein Festhalten an menschlichen Traditionen und sein Groll gegen Oberon sind zwei Seiten derselben Medaille. Sein einstiges Misstrauen gegenüber der Feenwelt wurde durch Oberons Verführung Gwenwyfars nur bestätigt. Die Geburt des unehelichen Sohnes Lyrilián und dessen spätere Verbannung zeigen, wie menschliche Emotionen – Eifersucht, Stolz, Rache – auch in der Anderswelt fortwirken.





SZENE 22.4: DER ZAUBERER UND DIE KÖNIGIN

BESCHREIBUNG

Der Turm des Hofmagiers erhebt sich aus hellem Stein erbaut am Rande der Burg von Bélingard. Spiralförmige Ornamente ranken sich die Außenwände empor und gotische Fenster brechen das goldene Zwielflicht wie Diamanten. Das Innere des Turms offenbart ein beeindruckendes Laboratorium, das mehrere Stockwerke durchdringt. Geschwungene Galerien aus dunklem Holz winden sich an den Wänden entlang, gefüllt mit zahllosen Büchern, deren Rücken im warmen Schein magischer Lampen schimmern.

Der Raum wird von einem großen Uhrwerk dominiert, das mit seinen vielen Zeigern an die Aúnur erinnert und dessen Zahnräder sich in hypnotischen Mustern drehen. Zwischen den mechanischen Wundern schweben Himmelsgloben und astronomische Instrumente, deren Zeiger sich wie von Geisterhand bewegen. Arbeitstische aus poliertem Mahagoni sind übersät mit aufgeschlagenen Folianten, glitzernden Kristallen und geheimnisvollen Apparaturen. In Phiolen brodeln schillernde Flüssigkeiten und magische Feuer flackern unter Destillationskolben.

Eine schmale Wendeltreppe aus Schmiedeeisen führt zu einem kleinen Balkon, der einen atemberaubenden Blick über die Stadt und die umgebenden Lande bietet. Von hier aus erscheint Bélingard wie eine Stadt aus einem Traum, umringt von funkelnden Bächen und sich sacht im Winde wogenden Feldern.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe folgt dem flatternden Papiervogel entlang der Burgmauer bis zum Fuß eines Turms. Als sie die schwere Holztür erreichen, löst sich der Vogel in einem Funkenregen auf und die Tür schwingt lautlos nach innen. Die Wendeltreppe dahinter scheint sich endlos nach oben zu winden, jede Stufe mit rätselhaften Symbolen verziert, die beim Betreten zu pulsieren scheinen.

Im Laboratorium erwartet sie eine Gestalt, die sie bisher nur aus Legenden und alten Geschichten kannten – *Merlin*, der Zauberer aus der *Artus Sage*. Einen Moment lang scheint die Zeit stillzustehen, als sie diese lebende Legende betrachten: Seine mit Runen bestickte blaue Robe schimmert im Licht, als wären Sterne darin eingefangen. Sein silbernes Haar und der lange Bart wehen sacht in einem Wind, den nur er zu spüren scheint, während seine Augen eine Weisheit ausstrahlen, die ganze Zeitalter überspannt.

Das surreale Gefühl, einer Figur aus den Geschichtsbüchern gegenüberzustehen, wird noch verstärkt durch die seltsamen Artefakte, die um ihn herum schweben – gläserne Kugeln, in denen Nebel wirbelt und alte Folianten, deren Seiten sich von selbst umblättern. Seine Präsenz allein scheint die Grenzen zwischen Märchen und Wirklichkeit aufzuheben, als wäre er ein lebender Beweis dafür, dass alle Geschichten, die sie als Kinder gehört haben, wahr sein könnten.

Mit der Selbstverständlichkeit eines Magiers, der die Zeit zu durchschauen vermag, begrüßt er sie, als hätte er ihr Kommen bereits vorhergesehen. Seine einladende Geste lässt Stühle aus dem Nichts materialisieren und ein wissender Blick ermuntert sie, von ihrer Reise durch die *Ewigen Lande* zu berichten. *Merlins* Interesse an ihrer Reise ist tief und aufrichtig. Seine Fragen sind präzise, als würde er Teile eines größeren Puzzles zusammensetzen. Auch wenn er den ersten Dämonenkriegs nicht selbst miterlebt hat, so kennt er die Vorzeichen nur zu gut. Als er schließlich von seiner bevorstehenden Reise in den Süden berichtet, scheint er bewusst vage zu bleiben, besonders was das Fragment des *Silberschweif-Horns* betrifft.

Mit einer fast beiläufigen Geste deutet er auf eine gewundene Treppe, die zu einem Balkon führt – als würde er erst jetzt den eigentlichen Grund ihres Hierseins offenbaren. Als die Gruppe die Stufen erklimmt und sich noch einmal umwendet, ist der Zauberer verschwunden, als hätte es ihn nie gegeben. Nur das leise Nachglühen der magischen Runen an den Wänden und der sanfte Klang einer fernen Glocke zeugen noch von seiner Präsenz.

Auf dem Balkon erwartet sie Königin *Gwenwyfar*, deren silbernes Haar im Licht wie ein Schleier aus Mondlicht weht. Ihre Präsenz strahlt eine stille Macht aus, die im deutlichen Kontrast zu ihrer zurückhaltenden Rolle während der Audienz steht. Mit der geschliffenen Diplomatie einer erfahrenen Regentin verspricht sie die Entsendung eines Heeres unter *Arianwes* Führung. Als sie spricht, schweift ihr Blick über die Stadt, als sähe sie nicht nur die weißen Türme *Bélingards*, sondern auch die Schatten der Vergangenheit. In ihrer Stimme schwingt eine unterschwellige Trauer mit, als sie andeutet, dass *Arthains* Ablehnung tiefere Wurzeln hat – Wurzeln, die in ihrer eigenen Geschichte liegen. Sie steckt der Gruppe kunstvoll gearbeitete Hirschbroschen an. In dieser Geste liegt mehr als nur königliche

Großzügigkeit; es ist, als würde sie einen Teil einer alten Schuld begleichen wollen, deren wahre Natur sie noch nicht offenbaren kann.

Gwenwyfar verabschiedet sich von den Spielenden mit einer Eleganz, die von ihrer doppelten Natur als menschliche Königin und Berührte der Feenwelt zeugt. Ihre guten Wünsche für ihre weitere Reise klingen wie eine Melodie, die noch in der Luft nachschwingt, als sie auf den großen, goldgerahmten Spiegel zuschreitet. Dessen Oberfläche beginnt zu flimmern wie die eines stillen Sees in einer sternklaren Nacht, und als die Königin hindurch schreitet, scheint ihr Spiegelbild für einen Moment in zwei Welten zu existieren, bevor sie auf der anderen Seite in verborgenen Gängen der Burg verschwindet.

Die Szene endet als die Spielenden den Turm verlassen und erste Klänge eines nahenden Jahrmarkts durch die Gassen *Bélingards* erklingen. Die fröhliche Musik und das entfernte Lachen künden von der Ankunft der *Mitternacht Menagerie*.

CHARAKTERE

Gwenwyfar: *Gwenwyfar* ist eine Herrscherin, deren Erscheinung die schmerzhaft Schönheit ihrer Geschichte widerspiegelt. Einst folgte sie als junge Königin ihrem Gemahl *Arthain* in die Anderswelt, wo sie gemeinsam *Bélingard* gründeten. Doch die Anderswelt veränderte sie auf eine Weise, die sie selbst nicht kommen sah – sie begegnete *Oberon*, dem König der Feen. Ob es sein Zauber war oder Liebe bleibt bis heute ihr Geheimnis. Aus dieser Verbindung wurde *Lyrilián* geboren – ein Kind zweier Welten, dessen Existenz tiefe Wunden schlug. *Arthain* sah darin einen unverzeihlichen Verrat und *Titania*s Eifersucht gipfelte in einem grausamen Fluch, der den unschuldigen *Lyrilián* ins Exil trieb. Seither trägt *Gwenwyfar* die Bürde ihrer Entscheidungen mit stiller Würde. Sie blieb an *Arthains* Seite, nicht aus Pflicht allein, sondern aus einer Treue, die ebenso komplex ist wie ihre eigene Natur. Ihre Handlungen sind geprägt von dem Wunsch, alte Fehler wenn nicht zu sühnen, so doch ihre Folgen zu mildern.



Merlin: *Merlin* ist eine lebende Legende, dessen Erscheinung der Ehrfurcht gerecht wird, die sein Name hervorruft. Seine hohe Gestalt wird von einer mitternachtsblauen Robe umhüllt, deren fließender Stoff mit goldenen Ornamenten durchwoben ist, die im Kerzenlicht wie lebendige Ranken zu pulsieren scheinen. Sein Spitzhut, ebenfalls in tiefem Blau und mit Sternenmustern verziert, erhebt sich wie eine Krone über seinem zeitlosen Antlitz. Sein silberweißes Haar und der wallende Bart fließen wie ein lebendiger Wasserfall über seine Schultern. Die Geschichten erzählen, dass er einst als Berater und Mentor König *Artus'* diente, dessen Schicksal er von Kindesbeinen an lenkte. Er war es, der das Schwert *Excalibur* in den Stein trieb und die Prophezeiung des wahren Königs verkündete. Seine Macht entsprang nicht nur der Magie, sondern auch seinem tiefen Verständnis der menschlichen Natur und der Strömungen der Zeit. Doch nach dem Fall *Camelots* und dem Verschwinden *Artus'* wandte er sich von der Menschenwelt ab. In den *Ewigen Landen* hat er sich einen Namen als einer der weisesten Berater des Feenreichs gemacht. Sein Turm ist ein Wunderwerk aus arkaner Magie, wo er das Wissen beider Welten sammelt und studiert.



SZENE 23.1: ZWEI WIEDERSEHEN

BESCHREIBUNG

Die Mitternacht Menagerie strömt wie ein lebendiger Fluss aus Farben durch die Straßen von Bélingard. Akrobaten in schillernden Kostümen tanzen und fliegen über die Köpfe der Menge. Flammenweber zeichnen Skulpturen aus Feuer in den Himmel. Zwischen bemalten Planwagen schweben Illusionisten, deren Zauber die Luft mit glitzerndem Staub erfüllen. Bunte Flugblätter wirbeln wie magische Schmetterlinge durch die Gassen, getragen vom Rhythmus exotischer Musik.

Vor den Stadtmauern erstreckt sich ein Meer aus Zelten in allen Größen und Farben. Girlanden aus magischen Lichtern spannen sich wie leuchtende Netze zwischen den Masten und Rauch steigt von unzähligen Lagerfeuern auf. Überall locken Marktstände mit Waren aus allen Ecken der Ewigen Lande und auf hölzernen Bühnen geben Artisten ihr Schauspiel zum Besten. In geschmiedeten Käfigen ruhen geheimnisvolle Wesen, deren Existenz die Grenzen zwischen Legende und Wirklichkeit verschwimmen lässt. Im Zentrum des Jahrmarkts erhebt sich das Hauptzelt der Menagerie, ein Palast aus gestreiftem Stoff. Das Raunen und Staunen des Publikums weht wie fernes Meeresrauschen durch die Luft.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden folgen dem bunten Umzug durch die Gassen *Bélingards*, mitgerissen vom Strom aus Bewohnern jeden Alters, die dem Ruf der Menagerie nicht widerstehen können. Zwischen den begeisterten Zuschauern entdecken sie *Orphiél*, begleitet von seinem weißen Wolf *Curunwe*. Trotz seiner Taubheit scheint er die Musik der Spielleute mit seinem ganzen Wesen wahrzunehmen. Die Übergabe von *Nimuehs* Geschenken – der geheimnisvollen Sanduhr und des versiegelten Briefs – wird zu einem verbindenden Moment. *Orphiél*s Reaktion spiegelt ein komplexes Gemisch aus Emotionen wider: Verstehen mischt sich mit Verwunderung, als würde ein lange verborgenes Rätsel neue Fragen aufwerfen. Der weiße Wolf beobachtet den Austausch mit ungewöhnlich besorgten Augen.

Durch *Curunwe* lädt *Orphiél* die Gruppe ein, ihn zu begleiten – der *Zirkel der Barden* ist eingetroffen und wird am heutigen Abend einen ihrer seltenen Auftritte zum Besten geben. Seine Augen leuchten vor Vorfreude bei der Erwähnung der legendären Barden, seine Finger schon unbewusst über die Saiten seiner Laute gleitend, als könnte er die kommenden Lieder kaum erwarten. Gemeinsam durchqueren sie das Stadttor und tauchen ein in die magische Welt der *Mitternacht Menagerie*. Die vertrauten Mauern *Bélingards* weichen einer Landschaft aus Fantasie und Wunder, wo jedes Zelt ein neues Abenteuer verspricht und jeder Weg zu einem neuen Schauspiel führt.

Die Szene endet, als die Gruppe im Gewirr der Zelte und Stände eine weitere vertraute Gestalt entdeckt. Am Rand eines Lagerfeuers sitzt *Firlifer* umringt von einer Schar gebannter Kinder. Seine geschickten Finger entlocken der verzierten Laute zauberhafte Melodien. Als er die Spielenden erblickt, deutet er mit einer einladenden Geste auf freie Plätze am Feuer.





SZENE 23.2: ALLEIN IN STILLE UND ZWIELICHT

BESCHREIBUNG

Die Mitternacht Menagerie verwandelt sich mit dem schwindenden Tag in ein noch zauberhafteres Schauspiel. Goldene Lichterketten funkeln zwischen den gestreiften Zelten wie gefallene Sterne, während überall auf dem Gelände Lagerfeuer zum Leben erwachen und alles in warmes Bernsteinlicht tauchen. Die mächtige Burg von Bélingard erhebt sich darüber, ihre Türme als Silhouetten vor dem Zwielicht. Die Luft füllt sich mit dem Duft süßer Gewürze und Holzrauch, als die Schatten zwischen den Zelten länger und tiefer werden. Jede Laterne und jedes Feuer erschafft eine Insel aus Wärme und Licht, wo sich Künstler und Besucher wie Motten um die Flammen versammeln. Der Jahrmarkt scheint zwischen Tag und Nacht, Wirklichkeit und Traum zu schweben, als wäre der Stoff der Welt dünn geworden in dieser magischen Stunde.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden gesellen sich zu der Gruppe von Kindern, die wie gebannt an *Firlifers* Lippen und Worten kleben. Das Feuer vor *Firlifer* scheint auf besondere Weise zu leben – die Flammen tanzen im Rhythmus seiner Worte, werfen Funken wie goldene Noten in die Nacht. Seine Finger gleiten mit geübter Anmut über die Saiten seiner geschnitzten Laute, deren Töne mit dem Funkenflug zu tanzen scheinen. Seine Präsenz zieht andere an, die jedoch einen respektvollen Abstand wahren, als spürten sie etwas gleichermaßen Anziehendes wie Gefährliches in seiner Darbietung.

Er begrüßt die Spielenden, sie kommen gerade zur rechten Zeit für ein weiteres Lied. Es erzählt von zwei Liebenden, getrennt durch Schicksal und Magie, auch wenn er sie nie als *Lynell* und *Oleander* benennt. Die Geschichte hallt wider von tiefer Sehnsucht und unausgesprochenen Wahrheiten, berührt etwas Uraltes und Schmerzvolles in den Herzen aller Zuhörer.

ALLEIN IN STILLE UND ZWIELICHT

*„In einer Nacht im hellen Glanz, zog Lieb’ zwei Herzen in den Bann.
Ein Zauberkreis im Feentanz führte sie in ein fernes Land.
Der Feenkönig sah die Maid, verlor sich tief in ihrem Schein.
Er trennte sie, das Paar entzweit, und ließ den Jüngling ganz allein.
Titania, zornig, sprach ihr’ Fluch, verhüllte sie vor Liebesblick.
Bis Oberon zur Treu’ sich fügt, dient sie der Königin im Glück.
Doch fern blieb stets des Königs Herz, die Königin sucht Trost vergebens.
Im Feenreich nun wohnt der Schmerz, wo einst die Freude war des Lebens,
Wo einst die Freude war des Lebens.“*

Als *Firlifers* Lied fortschreitet, scheint das Feuer auf seine Musik zu reagieren, die Flammen steigen und fallen im Rhythmus seiner Worte. Die Kinder lehnen sich vor, vollkommen verzaubert, als schimmernde Noten aus Feenstaub sie umtanzen. Niemand ahnt, dass sie eine wahre Geschichte hören, eine, die Ereignisse in Gang setzte, die noch immer nachwirken. Nach dem Ende des Liedes lächelt *Firlifer* geheimnisvoll und wendet sich direkt an die Spielenden. Mit seiner Stimme, die wie fernes Glockenläuten klingt, schlägt er einen Handel vor – da er ihnen nun zwei Lieder vorgetragen hat, wäre es nur fair, wenn sie ihm beim nächsten Treffen eine Geschichte seiner Wahl von ihrer weiteren Reise erzählen würden. Er verspricht, dass auch sie noch ein drittes Lied von ihm hören werden.

Der Pakt ist subtil aber bindend, wie alle Gefallen in der Anderswelt. Die Art, wie *Firlifer* die Worte wählt, lässt keinen Zweifel daran, dass dies mehr ist als eine beiläufige Bitte. Die Spielenden spüren wieder die subtile magische Natur des Feenpakts – ein weiterer Faden im komplexen Gewebe von Gefallen und Verbindlichkeit, das die Anderswelt durchzieht. Als die Gruppe per Handschlag einwilligt, streicht *Firlifer* zufrieden über die Saiten seiner Laute. Ein kaum wahrnehmbares goldenes Glühen besiegelt den Pakt, bevor es im Zwielicht verblasst.

Die Szene endet, als ein sonorer Klang von Harfen und tiefen Trommeln vom Hauptzelt herüber dringt. *Orphiels* weißer Wolf *Curunwe* wird unruhig, seine Ohren zucken in Richtung der Musik. Der *Zirkel der Barden* beginnt ihr erstes Lied des Abends anzustimmen. *Firlifers* Finger erstarren über den Saiten seiner Laute. Die Kinder lösen sich widerstrebend aus ihrer Verzauberung und die Gruppe macht sich eilig auf den Weg zum Hauptzelt.

HINTERGRUNDWISSEN

Firlifers scheinbar harmloser Gefallen ist in Wahrheit ein weiterer sorgfältig platzierter Stein in seinem komplexen Spiel der Rache. Da ihm der Zutritt nach *Tir Na Nóg* verwehrt ist, sucht er nach Wegen, mehr über das steinerne Herz, zu erfahren, das er durch seinen Pakt mit *Oleander* zu erlangen hofft. Durch die Geschichte der Spielenden will er herausfinden, ob *Titania* tatsächlich ihre Essenz in das Herz gebannt hat und ob es bereits in der Menschenwelt ist.

SZENE 23.3: ZIRKEL DER BARDEN

BESCHREIBUNG

Das große Hauptzelt der Mitternacht Menagerie erhebt sich wie ein gestreifter Berg in der Nacht. Unzählige Lichtgirlanden und Fackeln umrahmen den weitläufigen Vorplatz in einem warmen, goldenen Schein. Ihre Lichter tanzen auf den kunstvoll bestickten Umhängen des Zirkels der Barden, die sich in einem perfekten Halbkreis vor dem Zelt eingefunden haben. Ihre tiefgrünen Gewänder scheinen im Fackelschein zu pulsieren. Jeder von ihnen trägt ein anderes Instrument – von der silbrigen Harfe bis zur geschnitzten Trommel, von der verzauberten Laute bis zur singenden Flöte.

Vier Barden stehen im Zentrum der Formation. Ihre Instrumente sind Meisterwerke elfischer Handwerkskunst, geschmückt mit Intarsien aus Mondsilber und Sternenstaub. Die dunklen Kapuzen ihrer Umhänge werfen tiefe Schatten über ihre Gesichter, doch ihre Präsenz strahlt eine zeitlose Aura aus, die die Luft zum Vibrieren bringt.

SPIELGESCHEHEN

Firlifer und Orphiël gehen zielstrebig voran – die Spielenden mit Eólin folgen ihnen. Ihre Schritte sind schwer von den Ereignissen der vergangenen Tage, doch die Musik der Barden zieht sie unwiderstehlich an. Die gesamte Menagerie scheint den Atem anzuhalten – selbst die wildesten Kreaturen in ihren Käfigen verstummen, als die ersten Klänge durch die Nacht wehen.

Die Melodien der Barden sind mehr als nur Musik – sie sind bewahrtes Wissen in Tönen, Geschichte in Harmonien, Weisheit in Rhythmen. Jede Note scheint eine Geschichte zu erzählen, jeder Akkord ein vergessenes Geheimnis zu enthüllen. Die Instrumente verschmelzen zu einer einzigen, vielstimmigen Erzählung, die die Zuhörer in ihren Bann zieht.

Orphiëls Augen sind unverwandt auf die verhüllten Gestalten gerichtet. Obwohl er ihre Musik nicht hören kann, scheint sein ganzer Körper ihre Schwingungen aufzunehmen. Seine Finger bewegen sich unbewusst, als würden sie unsichtbare Saiten berühren. In der Art, wie er die Barden beobachtet, liegt eine tiefe Sehnsucht – nicht nur nach Musik, sondern nach Zugehörigkeit. Seine Hand streicht über die eigene Laute an seiner Seite, während Curunwe ihn aufmerksam mustert. Für einen flüchtigen Moment scheint einer der verhüllten Barden den Kopf in seine Richtung zu neigen, eine kaum wahrnehmbare Geste der Einladung.

Den Höhepunkt des Auftritts bildet das Lied *Von Sonne und Mond* – eine uralte Geschichte von zwei Brüdern, deren Schicksal das Feenreich für immer veränderte und doch in Vergessenheit geriet. Die Worte des Liedes schweben durch die Nacht, während die Melodie das Herz der Anderswelt berührten.



VON SONNE UND MOND

„Im Feenreich, nicht dem Zwielficht fern, da lebten einst Brüder zwei.
Der eine golden, strahlend hell, der and're silbern und frei.

Wie Sonne und wie Mond sie schienen, unzertrennlich, doch verschieden.

Der Gold'ne von der Machtgier blind, in seinem Herz kein Frieden.

Ein Heer er scharte um sich bald, zog gegen den Vater in den Krieg.

Die Feenwelt gespalten ab diesem Tag, da Zorn über den Landen liegt.

Im Zweikampf dann der Vater siegt, verbannt' den Sohn ins ferne Land.

Ein Fluch auf ihn, dass niemand weiß, dass er zwei Söhne einst gekannt.

Nun wandert jener Sohn allein, in den ew'gen Landen ruhelos.

Und niemand sich erinnern kann, wie einst der Vater ihn verstoss.

Vergessen soll die Welt den Sohn, den Oberon einst sehr geliebt.

Doch tief im Herzen der Feenwelt, der Schmerz noch immer liegt.“

Als der letzte Ton verklungen ist, löst sich der *Zirkel der Barden* in alle Himmelsrichtungen auf. Sie verschwinden in den Schatten zwischen den Zelten, während die Menagerie langsam wieder zu ihrem gewohnten nächtlichen Treiben übergeht. Firlifer, sichtlich bewegt durch das Lied, verabschiedet sich von Gruppe, doch nicht ohne sie an ihre Geschichte zu erinnern, die sie ihm beim nächsten Wiedersehen schulden. Auch Orphiël und Curunwe ziehen weiter, um Barden des Zirkels zu suchen, fest entschlossen selbst ein Mitglied dieses geheimnisvollen Bundes zu werden. Auch wenn beide Barden ihres Weges gehen, ahnen sie nicht, dass sie sich nochmals begegnen werden.

Die Lichter der *Mitternacht Menagerie* tanzen wie ferne Sterne, während Eólin leise an ihre Rückkehr nach *Tir Na Nóg* erinnert. Vor ihnen liegt der lange Weg zur *Ewigen Stadt*, wo sie um Heilung bitten und vor die Königin der Feen treten sollen. Müdigkeit senkt sich schwer auf ihre Schultern, während die Sterne über ihnen ein Stück näher zu rücken scheinen. Die Sehnsucht nach einem Ort der Ruhe wird zum einzigen Wunsch. Hier endet der dritte Teil des ersten Akts – doch der nächste wartet schon: der Weg zurück zur *Ewigen Stadt* und vielleicht, endlich, endlich zurück nach Hause.

HINTERGRUNDWISSEN

Der *Zirkel der Barden* ist ein Geheimbund von Spielmannsleuten – jedes Mitglied ein Meister seines Instruments und Hüter aller bekannter Geschichten. Ihre Namen sind so alt wie die Lieder, und ihre Gesichter bleiben stets verborgen unter grünen Kapuzen und Gewändern. Sie sind die lebenden Archive der Anderswelt, wandernde Bibliothekare des Wissens, deren Musik die Grenzen zwischen Vergangenheit und Gegenwart verwischen lässt.

Man sagt, dass tief in den Weiten der *Ewigen Lande* ein Tempel verborgen liegt, in dem sie all ihre Erfahrungen und Erkenntnisse ihrer Reisen bewahren. In ihren Liedern behüten sie nicht nur die Geschichten des Feenreichs, sondern auch dessen tiefste Geheimnisse. Ihre Musik kann Türen öffnen, die längst verschlossen wurden, und Wahrheiten enthüllen, die sonst im Nebel der Zeit verloren wären. Sie sind die letzten Eingeweihte, die noch die alten Melodien kennen und die Kraft besitzen, sie in ihrer ursprünglichen Form wiederzugeben.



TEIL 4

Die fruchtbaren Weiten Bélingards weichen kargen Steppen, deren endlose Gefilde sich wie ein verblassender Traum am Horizont verlieren. Mit jedem Tagesmarsch wandelt sich die Landschaft – aus den Steppen werden nebelverhangene Sümpfe, deren trügerische Pfade im Zwielflicht schimmern, dann wieder dichte Wälder, deren Kronen wie ein lebendiges Dach den Himmel verbergen. Die Tage verschmelzen zu Wochen, die Zeit atmet wie ein schlafendes Wesen. Manchmal dehnt sich ein Tage aus wie die Ewigkeit, dann wieder vergehen ganze Nächte in einem einzigen Herzschlag. In der Ferne zeichnen sich schließlich die Monolithen von Caílinor ab – einem Tal, von der alte Lieder nur in tiefster Nacht zu flüstern wagen.

EINLEITUNG

Der vierte Teil des ersten Aktes führt die Spielenden auf ihrem Rückweg nach *Tir Na Nóg* weiter durch verschiedene Regionen und Landschaften der Anderswelt. Mit der treuen Waldelfin *Eólin* an ihrer Seite, erreichen sie dabei das geheimnisvolle Tal von *Caílinor*. Ihr Ziel ist die Audienz bei *Titania*, in der Hoffnung durch ihre Macht vom Altersfluch befreit zu werden und endlich in ihre Heimat zurückkehren zu können.

Zentrale Ziele dieses Teils:

- Die Offenbarung der Geschichte des Dracheneis.
- Ein weiterer Teil von *Firlifers* Bann wird gelöst.
- Die Audienz bei *Titania* und der Erhalt des steinernen Herzens.



- Die wahre Ursache von *Titania's* Krankheit wird angedeutet.
- Die Krankheit *Titania's* wird als zentrales Mysterium etabliert.

Atmosphärische Leitlinien:

- Die Weite der Anderswelt und das Gefühl der Einsamkeit, die sie vermittelt.
- Die Erschöpfung und Sehnsucht nach dem Ende der Reise wird spürbar.
- Die erlebten Wunder vermischen sich mit einer tiefen Müdigkeit.
- Hoffnung und Nervosität vor der Begegnung mit *Titania*.
- Die *Aúnur* scheinen mit jedem Tag lauter zu Ticken.

Empfehlungen für die Spielleitung:

- Die epische Natur der Reise betonen.
- Die wachsende Spannung vor der Begegnung mit *Titania* aufbauen.
- Den Kontrast zwischen zivilisierten und wilden Regionen herausarbeiten.
- Die subtilen Zeichen der Veränderung im Feenreich verdeutlichen.

Zentrale Herausforderung:

Die Spielenden müssen die letzten und gefährlichsten Prüfungen bestehen, bevor sie ihr Ziel erreichen können. Dabei offenbaren sich ihnen immer deutlicher die Risse im Gefüge der Anderswelt.



SZENE 24.1: CAÍLINOR

BESCHREIBUNG

Das Tal Caílinor erstreckt sich wie eine dunkelgrüne Schale zwischen gewaltigen Felswänden, deren monolithische Formationen sich wie versteinerte Riesen in den Himmel recken. Moosbedeckte Steinkolosse ragen aus dem Boden, manche glatt wie polierter Marmor, andere gezackt wie die Klingen urzeitlicher Schwerter. Ihre Oberflächen schimmern feucht im goldenen Zwielight, während Nebelschwaden wie suchende Finger zwischen ihnen hindurch wehen. Am Horizont zerreißen immer häufiger dunkle Blitze den Himmel – schwarze Adern, die sich wie Risse durch das Firmament ziehen, begleitet von einem fernen Donnergrollen, das mehr in den Knochen als in den Ohren zu spüren ist. Diese Erscheinungen hinterlassen ein Gefühl von Verderbnis in der Luft, als würde die Dunkelheit durch diese Wunden sickern.

Die massiven Steininformationen werfen lange Schatten über das Tales, ihre Silhouetten scheinen sich unmerklich zu verändern, als würden sie den Bewegungen unsichtbarer Beobachter folgen. Zwischen den Felsen schlängeln sich uralte Pfade, deren Ursprung sich im Nebel der Zeit verliert. An manchen Stellen durchbrechen kristallklare Quellen den moosigen Boden, ihr Wasser sammelt sich in spiegelnden Tümpeln, die das Zwielight in übernatürlichen Farben reflektieren. Eine bedrückende Stille liegt über allem – keine Vögel singen, kein Wind rauscht in den spärlichen Bäumen. Nur das gelegentliche Tropfen von Wasser und das ferne Grollen durchbrechen die unnatürliche Ruhe, die wie eine schwere Decke über dem Tal liegt.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe betritt das Tal mit vorsichtigen Schritten, angeführt von Eólin, deren scharfe Sinne die unnatürliche Stille sofort bemerken. Kein Vogellied durchbricht die drückende Atmosphäre, kein Rascheln im Unterholz verrät die Anwesenheit kleinerer Tiere. Ein merkwürdiges Gefühl lässt die Gruppe innehalten. Die Aúnur an ihren Handgelenken, die bisher so verlässlich wie ein Herzschlag tickten, setzen für einen Moment aus. Die magischen Uhren scheinen zu zittern, als würde die Zeit stolpern. Eólin blickt besorgt zum Horizont, wo das goldene Zwielight für einen Augenblick wie brüchiges Glas erscheint. Das vertraute Ticken kehrt zurück, doch ein unterschwelliges Unbehagen bleibt. Der Angriff kommt ohne Vorwarnung. Aus den Nebelschwaden brechen Goblins hervor, ihre Augen glühen wie geschmolzenes Metall. Ihre Bewegungen sind unnatürlich verzerrt, als würden unsichtbare Fäden sie wie Marionetten steuern. Der Kampf in der gespenstischen Umgebung wird zusätzlich erschwert durch den rutschigen, moosbedeckten Untergrund und die trügerischen Nebelschwaden.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Goblin	10	11*/9	9/11**	7	9

Bewaffnung: Rostiger Krummsäbel* (1W6+2 Schaden) oder Kurzbogen** (1W6+1 Schaden)
Rüstung: Lederrüstung und Lumpen (1 Punkt)

Die Szene endet, als die Gruppe nach dem Kampf auf die Überreste eines uralten Steintempels stößt, wo sie einen geschützten Platz für ihr Lager finden. Das Feuer, das sie entzünden, wirft tanzende Schatten auf die verwitterten Steine, während über ihnen die Sterne am Himmel immer deutlicher erscheinen.

HINTERGRUNDWISSEN

Das Tal Caílinor ist die Heimat der roten Drachin Pyradhél, eine der letzten ihrer Art. Ihre bloße Anwesenheit erfüllt das Tal mit einer Aura der Ehrfurcht und des Schreckens. Die monolithischen Formationen sind nicht nur natürliche Felsgebilde – einige waren einst Trolle und Riesen, die im Kampf gegen Pyradhél zu Stein erstarrten und selbst zu Fels wurden.



SZENE 24.2: EIN FEURIGES KIND

BESCHREIBUNG

Die verfallene Tempelruine thront auf einer Anhöhe, ihre verwitterten Stufen führen zu einem dunklen Portal, dessen gemeißelte Ornamente von längst vergangenen Zeiten künden. Die feuchte Luft ist erfüllt von einer bedrückenden Stille, die jedes Geräusch zu verschlucken scheint.

Das Lagerfeuer der Gruppe wirft tanzende Schatten auf die massiven Steinquader, während der aufsteigende Rauch sich mit dem allgegenwärtigen Nebel vermischt. Plötzlich durchbricht ein tiefes Rauschen die Stille – das unmissverständliche Geräusch mächtiger Schwingen, die die Luft durchschneiden. Der Nebel wirbelt auf, als würde er von unsichtbaren Winden zerrissen, während sich ein Schatten über das Tal legt.

SPIELGESCHEHEN

Aus den wirbelnden Nebelschwaden taucht die Gestalt der Drachin Pyradhél auf. Burghoch türmt sich ihre schuppige Silhouette vor den Reisenden auf, während ihre rubinroten Augen im Feuerschein glühen. Ihre bronzeroten Schuppen schimmern wie geschmolzenes Metall, und bei jedem Atemzug steigt Rauch aus ihren Nüstern. Die Situation erscheint ausweglos, bis einer der Spielenden instinktiv das Drachenei von Nefarius emporhebt. Pyradhél's bedrohliche Haltung wandelt sich schlagartig – ihre Augen fixieren das Ei mit unverhohlener Erkenntnis.

Mit einer Anmut, die im erstaunlichen Kontrast zu ihrer Gestalt steht, senkt Pyradhél ihren mächtigen Schädel. Die Bewegung ist von solcher Präzision, dass nicht einmal der aufsteigende Nebel sich bewegt. Aus ihrem leicht geöffneten Maul, zwischen Reihen schimmernder Zähne, die größer als Schwerter sind, entlässt sie eine einzige Flamme. Sie fliegt funkelnd durch die nebelige Luft und trifft auf die



schuppige Oberfläche des Eis. Im ersten Moment scheint nichts zu geschehen, doch dann beginnt das Ei von innen heraus zu leuchten. Ein rotes Glühen breitet sich von der Berührungsstelle aus, durchzieht die grauen Schuppen mit einem Geflecht aus Licht. Feine Risse erscheinen, pulsierend wie Adern aus flüssigem Feuer. Die Luft um das Ei beginnt zu flimmern, erfüllt von einer Magie so alt wie die Schöpfung selbst.

Mit einem kristallinen Klang, der durch das gesamte Tal hallt, zerbricht die Schale. In den Armen des Spielenden windet sich *Nasrıl* ins Leben – ein Wunder aus rubinroten Schuppen und noch feuchten Schwingen. Seine ersten Atemzüge bringen kleine Rauchwölkchen hervor, während seine Augen sich zum ersten Mal öffnen, golden wie die Morgensonne. Seine Bewegungen sind noch unbeholfen, doch in jedem Muskel, jeder Schuppe liegt bereits die erhabene Anmut seines Geschlechts.

Pyradhél neigt ihren Kopf in einer Geste tiefster Dankbarkeit, eine Bewegung von solcher Würde, dass selbst die steinernen Monolithen um sie herum klein erscheinen. Die Luft vibriert von ihrer Präsenz, während *Nasrıl* seine ersten tastenden Flugversuche unternimmt. Seine kleinen Schwingen schlagen unkoordiniert, doch mit jedem Versuch wird seine Bewegung sicherer, als würde uraltes Wissen in seinen Knochen erwachen.

Während der junge Drache immer mutiger zwischen den Steinformationen gleitet, lauscht *Pyradhél* den Berichten der Spielenden. In ihren alten Augen spiegelt sich das Wissen um die Zeitalter und die Erinnerung daran, als die Welten noch im Gleichgewicht waren. Ihre Sorge um die wachsenden Schatten

manifestiert sich in kaum merklichen Bewegungen – einem Zucken ihrer Schwanzspitze, einem leisen Grollen tief in ihrer Kehle, dem aufsteigenden Rauch aus ihren Nüstern.

Die Szene endet, als *Pyradhél* die Gruppe auf ihren breiten Rücken einlädt. Zwischen den Schwingen sitzend, erheben sie sich in die Lüfte, während *Nasrıl* verspielt um sie herumfliegt. Der Flug führt sie über die *Ewigen Lande*, bis die goldenen Türme von *Tir Na Nóg* am Horizont erscheinen. Am Rand des *Goldenen Waldes* setzt *Pyradhél* zur Landung an – weiter kann sie sich der *Ewigen Stadt* nicht nähern. Der stille Frieden mit den Feenvölkern, darf nicht gebrochen werden. Mit dem Versprechen ihrer Unterstützung im Kampf gegen die wachsenden Schatten verabschiedet sich die Drachin, während die Gruppe den letzten Abschnitt ihrer Reise zu Fuß antritt.

CHARAKTERE

Pyradhél: *Pyradhél* ist eine der letzten großen und altherwürdigen Drachen der Anderswelt, deren bloße Präsenz von der ursprünglichen Macht ihres Geschlechts zeugt. Als einstige Hüterin der ersten Flammen und des Gleichgewichts zwischen den Welten trägt sie das Wissen ihrer Vorfahren in sich – eine Zeit, als die Drachen noch die unbestrittenen Wächter aller Reiche waren. Ihre Verbitterung über den Aufstieg der Feenvölker hat sich über die Äonen zu einer stillen Akzeptanz gewandelt, auch wenn sie die Notwendigkeit eines erneuerten Bündnisses angesichts der wachsenden Schatten erkennt.



Nasrıl: Der frisch geschlüpfte Drachenjunge *Nasrıl* vereint die urzeitliche Erscheinung seines Geschlechts mit der verspielten Neugier eines Kindes. Als einer der ersten Drachen, die seit Jahrtausenden das Licht der Anderswelt erblicken, trägt er eine besondere Bedeutung. Sein Schlüpfen markiert nicht nur das Ende einer langen Zeit der Kinderlosigkeit der Drachen, sondern auch den möglichen Beginn einer neuen Ära. In ihm lebt die Hoffnung auf eine neue Generation von Drachen, die vielleicht eines Tages die alten Wunden zwischen den Völkern heilen können. Seine Geburt ist ein Zeichen des Wandels in den *Ewigen Landen* – ein Hoffnungsschimmer in Zeiten wachsender Schatten.

Doch ohne dass die Anwesenden es ahnen, erfüllt sein Schlüpfen auch einen weiteren Teil von *Firlifers* Prophezeiung: „*Ein feuriges Kind*“ wurde durch die Spielenden in die Welt gebracht, ein weiterer Schritt zur Brechung des Banns, den sein Vater über ihn verhängte. So verwebt sich *Nasrıls* unschuldige Existenz unwissentlich mit den komplexen Plänen des verbannten Prinzen.





SZENE 25: DAS HEERLAGER

BESCHREIBUNG

Der Goldene Wald um Tir Na Nóg hat sich in ein riesiges Feldlager verwandelt. Zwischen den uralten Bäumen erstrecken sich die Banner und Zelte unzähliger Reiche der Anderswelt. Der Blick schweift über die Lager verschiedener Elfenreiche, deren schimmernde Pavillons sich elegant zwischen die Bäume schmiegen. In anderen Bereichen dominieren die wuchtigen Zeltburgen der Zwergenclass, umgeben von Schmieden und Waffenkammern. Die charakteristischen Konstruktionen der Kobolde ragen wie mechanische Wunder zwischen den Zelten empor.

Das Heerlager der Zwerge aus Angaldir beeindruckt durch seine kupferfarbenen Banner und massiven Schmiedefeuer. Rauch steigt aus zahllosen Essen, in denen Tag und Nacht Waffen und Rüstungen geschmiedet werden. Das Lager von Bélingard besticht durch seine ordentlichen Reihen weißer Zelte unter blauen güldenen Bannern.

Zwischen den Lagern pulsiert geschäftiges Leben. Die Luft ist erfüllt vom Klang der Hämmer, dem Zischen der Essen und dem fernen Klirren von Waffen und Rüstungen. Der Geruch von Schmiedefeuer vermischt sich mit dem würzigen Duft exotischer Speisen aus den verschiedenen Feldküchen. Boten eilen mit Nachrichten zwischen den verschiedenen Feldherren hin und her, während Waffenschmiede ihre Waren begutachten und Versorgungslinien organisiert werden. Patrouillen aus verschiedenen Völkern streifen durch die Lager, ihre Rüstungen glänzen im goldenen Zwielficht. Die Zusammenkunft so vieler verschiedener Reiche hat die Anderswelt schon Jahrhunderte nicht mehr gesehen.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe erreicht die Heerlager durch einen verschlungenen Pfad im Goldenen Wald. Der Weg führt sie zunächst durch fremde Lager, vorbei an Zelten mit unbekannten Bannern. Das rhythmische Hämmern hunderter Schmieden weist ihnen den Weg zum Lager der Eisenkammzwerge. Dort begrüßt sie ein überraschter und sichtlich erfreuter Sivard. Der Zwerg unterbricht sofort seine Arbeit an einer Rüstung und schließt sich ohne zu zögern der Gruppe an – die letzte Wegstrecke zu Titania möchte er seine Gefährten nicht alleine gehen lassen.

Die Wiedersehensfreude wird von fernem Donnerröllen unterbrochen. Selbst durch das goldene Blätterdach sind die schwarzen, aderartigen Risse am Himmel zu erkennen – eine düstere Erinnerung an die wachsende Bedrohung. Die Anspannung in den Lagern ist spürbar.

Der Weg führt weiter durch verschiedene Heerlager, bis sie das Lager von Bélingard erreichen. Dort treffen sie auf Arianwe, die in ihrer Rolle als Heerführerin der Streitkräfte aufgeht. Nach dem herzlichen Wiedersehen entscheidet auch sie, die Gruppe zu begleiten.

Gemeinsam machen sie sich auf den Weg durch die Ewige Stadt zum Palast. Die Straßen sind nicht mehr von der gewohnten Leichtigkeit erfüllt. Stattdessen spürt man die lastende Schwere der kommenden Ereignisse. Mit jedem Schritt durch die verschiedenen Ebenen der Stadt begegnen sie mehr und mehr Abgesandten aus allen Teilen der Anderswelt. Eilige Boten in den Farben ferner Feenreiche huschen durch die Gassen. Unterhändler in prächtigen Roben, begleitet von ihren Gefolgen, steigen die gewundenen Treppen zum Palast empor. Würdevolle Botschafter der Zwergenclass, ihre Bärte mit goldenen Ringen geschmückt, kreuzen ihren Weg, während elfische Diplomaten in eleganten Gewändern sich in gedämpften Stimmen beraten.

Bewaffnete Garden der Stadtwache sind häufiger zu sehen, während sich Bürger in kleinen Gruppen zusammenfinden und über die Ankunft der Heere sprechen.

Die Gruppe erreicht schließlich die imposanten Tore des Palasts, wo sich die diplomatische Aktivität noch einmal verdichtet. Das königliche Siegel öffnet ihnen diesmal den Weg, doch die Wachen wirken angespannter als bei ihrem ersten Besuch. Ein Bote wird entsandt, um ihre Ankunft zu melden. Das ferne Donnerröllen wird lauter, und die schwarzen Risse am Himmel scheinen sich wie Spinnweben auszubreiten. Aus den Schatten des Torbogens tritt Lynell hervor. Sie begrüßt die Gruppe mit einer anmutigen Verbeugung.

Die Szene endet, als Lynell die Gruppe durch die gewundenen Gänge führt. Als die Spielenden beiläufig ihre eigene Heimat New York erwähnen, stockt ihr anmutiger Schritt für einen kaum wahrnehmbaren Moment. Unbewusst summt sie eine leise Melodie – ein altes Lied von den Straßen Mannhattans, das sich wie ein verlorener Traum in die Harmonie des Palastes mischt. Mit ihrer charakteristischen Grazie geleitet sie die Reisenden schließlich zum Empfangssaal, wo Ilmarell sie bereits erwartet.



SZENE 26.1: DEM ZIEL SO NAH

BESCHREIBUNG

Die Empfangshalle des Palasts von Tir Na Nóg hat sich merklich verändert seit dem ersten Besuch. Der Baum im Zentrum wirkt weniger lebendig, seine silbrige Rinde wirkt matter, die Blätter seiner weit verzweigten Krone scheinen ihre einstige Leuchtkraft ein wenig verloren zu haben. Das goldene Zwielficht, das durch die Bogenfenster fällt, erscheint getrübt, als würde ein unsichtbarer Schleier das Licht dämpfen. Die smaragdgrünen Banner mit den goldenen Insignien des Königshauses wehen noch immer stolz von den hohen Säulen, doch die gesamte Halle scheint in einer unterschwelligen Melancholie gefangen, als würde der Palast die Abwesenheit seines Königs und die Krankheit seiner Königin spüren. Die Luft ist schwer von unausgesprochener Spannung, während durch die hohen Fenster das ferne Donnern der schwarzen Risse am Himmel dringt.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe betritt die Halle in Begleitung ihrer treuen Gefährten *Sivard*, *Eólin* und *Arianwe*. Der große Empfangssaal ist erfüllt von geschäftigem Treiben – Boten verschiedener Feenreiche eilen mit dringenden Nachrichten durch den Raum, Heilmittelsucher beraten sich in gedämpften Stimmen über ihre jüngsten Entdeckungen, und Unterhändler des Königs diskutieren die Versorgung der vereinten Heere. Die Anspannung ist greifbar in der Art, wie sich kleine Gruppen bilden und wieder auflösen,

wie eilige Gespräche geführt werden. Als die menschlichen Spielenden den Saal betreten, breitet sich eine merkwürdige Stille aus. Die versammelten Feenwesen treten respektvoll zurück und bilden einen natürlichen Gang durch ihre Mitte. *Ilmarell* löst sich aus einer Gruppe von Beratern am Fuße des großen Baumes und schreitet mit würdevoller Miene auf die Gruppe zu. Seine Erscheinung strahlt trotz der bedrückten Atmosphäre eine neue Zuversicht aus. Mit einer würdevollen Geste nimmt er das königliche Siegel entgegen, das seine Aufgabe erfüllt hat. Seine Augen leuchten vor Hoffnung bei den Berichten über die erfolgreiche Diplomatie der Gruppe, die sowohl die Zwerge *Isgrimmurs* als auch die Ritter *Bélingards* für die gemeinsame Sache gewinnen konnte.

Als die Spielenden das neu geschmiedete Schwert Morgenstern überreichen, durchzuckt ein kaum wahrnehmbares goldenes Leuchten die Halle. Die Klinge scheint das gedämpfte Zwielficht für einen flüchtigen Moment zu verstärken, als würde sie die Erinnerung an hellere Tage in sich tragen. *Ilmarells* Reaktion spiegelt die Bedeutung dieser Gabe wider – seine Bewegungen werden feierlicher, seine Haltung aufrechter.

Der Hofmagier berichtet von *Oberons* andauerndem Kampf in fernen Landen, wo die schwarzen Risse sich bereits wie Wunden durch den Himmel ziehen. Seine Stimme trägt eine unterschwellige Sorge, doch die Ankunft der verbündeten Heere und die Rückkehr des königlichen Schwerts nähren seine Hoffnung. Mit einer Geste väterlicher Fürsorge macht er den Spielenden klar, dass sie mehr als genug für das Wohl der *Ewigen Lande* getan haben. Der kommende Krieg gegen die Schatten sei nicht ihre Last zu tragen – diese Schlacht würden die unsterblichen Völker gemeinsam schlagen müssen, zum Schutz aller Welten. Seine Worte sind von tiefer Dankbarkeit durchdrungen, als er sie von jeder weiteren Verpflichtung entbindet. In seiner Haltung spiegelt sich der Respekt vor ihrer geleisteten Hilfe und zugleich die Entschlossenheit, sie vor den Schrecken der nahenden Dunkelheit zu bewahren. Mit einer respektvollen Verbeugung bestätigt er, dass die Spielenden ihre Aufgabe mehr als erfüllt haben. Der versprochene Gefallen wird eingelöst – die Audienz bei *Titania* steht ihnen nun zu.

In diesem Moment neigen sich alle Anwesenden im Saal in einer spontanen, ehrerbietenden Geste. Boten unterbrechen ihre eiligen Gänge, Berater ihre wichtigen Gespräche. Elfen senken anmutig ihre Köpfe, Zwerge legen ihre Hände auf ihre Herzen und verneigen sich tief, ihre Bärte berühren fast den Marmorboden. Selbst die stolzesten unter den anwesenden Feenwesen zeigen ihren Respekt vor jenen Sterblichen, die so viel für ihr Reich riskiert haben. Die kollektive Geste der Dankbarkeit erfüllt den Saal mit einer fast greifbaren Energie, als würde das gedämpfte Zwielficht für einen kostbaren Moment heller erstrahlen. Nach einem bedeutungsvollen Blickwechsel mit *Lynell* erklärt *Ilmarell*, dass die Spielenden allein in die Gemächer geführt werden sollen.

Die Szene endet mit einem stillen Moment des Abschieds. *Sivard*, *Eólin* und *Arianwe* bleiben in der Empfangshalle zurück, ihre Blicke folgen den Spielenden, als *Lynell* sie durch einen der seitlichen Bogengänge führt. Das Zwielficht verschluckt ihre Gestalten, während sie tiefer in den Palast vordringen, ihrer Audienz bei der Feenkönigin entgegen.

SZENE 26.2: TITANIA DIE EWIGE

BESCHREIBUNG

Die goldenen Gänge des Palastes winden sich wie ein Labyrinth aus Licht, bis sie vor einer hohen Pforte aus Silber und Perlmutter enden. Dahinter offenbart sich eine andere Welt – Titanias Gemächer brechen mit der zeitlosen Architektur des Feenpalastes. Stattdessen verschmelzen hier menschliche Kunstepochen zu einem eigenen Zauber: Barocke Ornamente ranken sich wie goldene Schlangen an den Wänden empor, treffen auf die geschwungenen Linien des Jugendstils. Prachtvolle Kronleuchter werfen ihr Licht auf Spiegel in verschnörkelten Rahmen, deren Oberflächen wie stille Teiche schimmern.

Die Einrichtung atmet die Sehnsucht nach der Menschenwelt. Schwere Samttapeten in Blattgrün und Gold bedecken die Wände, durchbrochen von Alkoven mit zarten Blumenmalereien. Ein Himmelbett thront im Zentrum des Raums, umgeben von Seidenvorhängen, die sich wie Nebelschwaden im nicht existierenden Wind bewegen. Jedes Detail – von den kunstvoll intarsiierten Kommoden bis zu den venezianischen Spiegeln – erzählt von einer tiefen Faszination für menschliche Handwerkskunst.

Die Luft ist erfüllt vom süßen Duft exotischer Blumen, deren Blüten in Kristallvasen wie lebendige Juwelen leuchten. Durch hohe Bogenfenster fällt Zwielicht, das sich in den zahllosen Spiegeln bricht und den Raum in ein unwirkliches Kaleidoskop aus Gold und Schatten verwandelt. Der gesamte Raum scheint zwischen den Welten zu schweben – weder ganz der Anderswelt noch der Menschenwelt zugehörig, ein materialisierter Traum der Sehnsucht.

SPIELGESCHEHEN

Lynell führt die Gruppe mit anmutigen Schritten durch die verschlungenen Gänge des Palasts. Ihre Bewegungen werden noch fließender, als würde sie einem unsichtbaren Tanzschritt folgen. In der Art, wie sie sich bewegt, liegt etwas Besonderes – eine Vertrautheit mit diesen Hallen, die tiefer reicht als die einer gewöhnlichen Dienerin. Während sie durch die hohen Korridore schreiten, schweift ihr Blick immer wieder zu den Fenstern, durch die man die goldenen Türme von *Tir Na Nóg* sieht, die den Horizont durchbrechen. In solchen Momenten scheint sie von einer tiefen Sehnsucht durchdrungen. Vor der silbernen Pforte verharrt sie einen Moment, ihre Hand schwebt über dem perlmuttertschimmernden Holz. Ein leises Klopfen genügt, und die Flügel schwingen lautlos nach innen.

Der erste Eindruck ist überwältigend. Die verschwenderische Pracht menschlicher Kunstfertigkeit steht in scharfem Kontrast zur zeitlosen Eleganz des Feenpalasts. Jedes Detail des Raums zeugt von *Titanias* verzehrender Sehnsucht nach der Menschenwelt. Diese Sehnsucht ist es, die sie dazu trieb, ihre Essenz in das steinerne Herz zu bannen – ein verzweifelter Versuch, die Grenze zwischen den Welten zu durchbrechen. Ihre Schwäche ist nicht nur körperlich; sie ist das Resultat eines Herzens, das zwischen den Welten zerrissen ist.

Alle Aufmerksamkeit richtet sich auf die zerbrechliche Gestalt im Zentrum des Raums. *Titania* ruht auf ihrem prächtigen Himmelbett, eine Erscheinung von schmerzlicher Schönheit. Ihre goldene Krone

scheint zu schwer für ihr geschwächtes Haupt, ihr smaragdgrünes Gewand liegt wie welkes Laub um ihre geschwächte Gestalt. Als sich ihre Augen öffnen, spiegelt sich in ihnen eine Weisheit, die Zeitalter überdauert. Ihre Bewegungen, als sie sich aufrichtet, sind von einer fragilen Anmut. Die einstige Strahlkraft der Feenkönigin ist einem inneren Glühen gewichen, wie das letzte Licht einer ersterbenden Sonne. Mit zeitloser Eleganz erhebt sie sich von ihrem Lager.

Mit leichten Schritten nähert sie sich den Spielenden. Ihre hauchzarte Berührung lässt einen Schauer der Wonne durch ihre Körper rinnen, als würde flüssiges Mondlicht durch ihre Adern fließen. Ihre Worte des Dankes für die geleisteten Dienste dringen tief in die Herzen der Anwesenden, aufrichtig und rein wie der erste Frühlingsregen, der den Winter vertreibt. Der Klang ihrer Stimme trägt die Zartheit fallender Blütenblätter und die Kraft eines uralten Versprechens zugleich.

Die Königin bewegt sich durch ihr Gemach wie ein Schatten ihrer einstigen Majestät. An einer verzierten Kommode verweilt sie, ihre schlanken Finger gleiten über eine Schatulle aus dunklem Holz. In diesem Moment offenbart sich die ganze Tragik ihrer Existenz – eine unsterbliche Königin, verzehrt von der Sehnsucht nach der sterblichen Welt.

Mit der Schatulle in den Händen kehrt sie zu den Spielenden zurück. Ihre Worte über ihren alten Menschenfreund *Oleander* sind von tiefer Zuneigung durchdrungen. Die Verbannung durch *Oberons* Eifersucht liegt wie ein unausgesprochener Schatten über ihrer Erzählung. Die Übergabe der Schatulle wird zu einem Moment von zeremonieller Bedeutung. *Titania* erhebt sie mit beiden Händen wie ein kostbares Opfer, ihre geschwächten Finger umschließen das dunkle Holz mit überraschender Festigkeit. Dies sei der letzte Gefallen, den sie von den Spielenden erbittet – dieses Artefakts in ihren Besitz



zu nehmen und es eigens zu *Oleander* zu bringen. Wenn dies geschehen, verspricht sie die sofortige Aufhebung des Altersfluches, der wie eine bleierne Last auf ihren Schultern ruht.

Ein kaum wahrnehmbares goldenes Leuchten besiegelt den magischen Bund zwischen der Königin und den Spielenden. In diesem Moment verschmelzen ihre Schicksale – die Erfüllung des einen verspricht die Erlösung des anderen. Der Schutzzauber, der das Geheimnis der Schatulle vor allen Feenwesen verbirgt, manifestiert sich als saches Prickeln in der Luft, während ein unsichtbares Band die Spielenden an ihre letzte Aufgabe bindet. Die Magie des Schutzzaubers legt sich wie ein seidener Schleier um ihre Zungen – selbst wenn sie von der Schatulle sprechen wollten, würden ihre Stimmen versagen, die Worte sich in goldenen Nebel auflösen, noch bevor sie ihre Lippen verlassen könnten. Diese Versiegelung ihres Wissens wird sie begleiten, bis sie die Grenzen der Anderswelt überschritten haben.

Mit einer eleganten Geste deutet *Titania* in die Ferne, jenseits der hohen Fenster ihres Gemachs, wo der *Goldene Wald* wie ein schimmernder Teppich den Horizont säumt. Am Rande dieses Reichs, dort wo die ersten Schatten die goldenen Blätter berühren, würden die Spielenden einen Kreis aus uralten Steinen finden. Ihre Magie hat bereits begonnen, einen Zauberkreis zu weben – ein Portal, das sie sicher durch die Schleier zwischen den Welten geleiten wird. Der Steinkreis würde auf sie warten wie ein Wächter der Schwelle, bereit, sie in ihre Heimat zurückzubringen. Ihre Worte tragen die Gewissheit einer Königin, deren Macht trotz ihrer Schwäche noch immer die Pfade zwischen den Reichen zu öffnen vermag.

Die Szene endet als die Gruppe das Gemach verlässt, begleitet vom Nachbild von *Titania*s innerem Leuchten. Eine unnennbare Melancholie erfüllt ihre Herzen – als hätten sie einen flüchtigen Blick auf eine Wahrheit erhascht, die zu groß ist, um sie in Worte zu fassen. Die schwere Pforte schließt sich hinter ihnen mit der Endgültigkeit eines Abschieds, der mehr bedeutet als nur den Abschied von einer Königin. In der Stille der Palastgänge hallt noch das Echo einer Sehnsucht nach, die älter ist als die Zeit selbst.



SZENE 27: HEIMKEHR

BESCHREIBUNG

Tir Na Nóg liegt im goldenen Schein des immer währenden Zwielihts. Ihre unzähligen Türme ragen wie stumme Wächter in den Himmel, ihre Spitzen von einem sanften Glanz umhüllt. Am Horizont ziehen schwarze Risse durch den Himmel wie dunkle Adern in einem goldenen Kristall. Ihr fernes Donnerrollen erinnert an die wachsende Bedrohung, doch die zeitlose Schönheit der Ewigen Stadt strahlt ungebrochen, als würde sie noch allen Gefahren trotzen.

Titania: Die Hochkönigin des Feenreichs verkörpert die schmerzliche Schönheit einer sterbenden Sonne. Die Trennung von ihrer Essenz in das steinerne Herz, das sie in der Schatulle verwahrt, hat sie ihrer ursprünglichen Kraft beraubt, doch nicht ihrer inneren Schönheit. Ihr langes, goldenes Haar breitet sich um sie aus wie die Strahlen einer untergehenden Sonne, während ihre alabasterweiße Haut beinahe durchscheinend wirkt, durchzogen von feinen blauen Adern wie Flüsse auf einer Landkarte der Ewigkeit. Ihre Präsenz strahlt noch immer eine subtile Magie aus, die den Raum mit goldenem Zwieliht erfüllt.

In ihrer Erscheinung vereinen sich die Gegensätze ihrer Existenz – unsterbliche Königin und sehnsuchtsvolle Seele, Hüterin des Gleichgewichts und Gefangene ihrer eigenen Wünsche. Die Last ihrer Entscheidung, ihr Herz in das steinerne Gefäß zu bannen, zeichnet sich in jeder ihrer anmutigen Bewegungen ab, während ihre kaum wahrnehmbaren Atemzüge das Schwinden ihrer Lebenskraft offenbaren. Doch auch in ihrer Schwäche bleibt sie die Verkörperung einer zeitlosen Magie, deren Macht die Grenzen zwischen den Welten zu verwischen vermag und deren Verlust das Weltgefüge in seinen Grundfesten erschüttert.



SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe versammelt sich vor den Toren des Palasts, wo *Lynell* sie herzlich verabschiedet. *Sivard*, *Eólin* und *Arianwe* begleiten die Spielenden auf einem letzten Gang zum Steinkreis. Jeder Schritt durch die *Ewige Stadt* wird zu einer kostbaren Erinnerung, jeder Anblick prägt sich tief in ihr Gedächtnis ein. Die *Aúnur* an ihren Handgelenken ticken stetig weiter, ein konstanter Rhythmus, der sie an die geliehene Natur ihrer Jugend erinnert. Die kleine Gruppe durchquert die verschiedenen Ebenen der Stadt. Das goldene Zwieliht umhüllt sie wie ein lebendiger Schleier, als wollte es ihnen einen letzten Eindruck seiner zeitlosen Magie schenken. Das Verlassen der Stadt gleicht einem langsamen Erwachen aus einem Traum. Mit jedem Schritt durch den *Goldenen Wald* verblasst die Pracht von *Tir Na Nóg* ein wenig mehr, wie morgendlicher Nebel in der aufgehenden Sonne.

Zwischen den mächtigen Stämmen erstrecken sich die Heerlager der vereinten Völker – ein letztes eindrucksvolles Zeugnis ihrer Reise. Kupferne und rote Banner der Zwergeng clans wehen neben Stan-

arten elfischer Heere, während die blauen Fahnen Bélingards sich mit denen anderer Feenreiche vermischen. Besonders beeindruckend sind die Lager der Klingenfürsten – uralte elfische Fürstenhäuser. Die Ritter, die man zu Gesicht bekommt, bewegen sich mit einer Anmut, die selbst unter Elfen ungewöhnlich erscheint. Ihre Waffen – Klingen von solch meisterhafter Schmiedekunst, dass sie mehr Kunstwerken als Schwertern gleichen – scheinen ein eigenes, inneres Licht auszustrahlen. Überall glühen Schmiedefeuere, erklingen Hammerschläge und Waffenübungen, sammeln sich Krieger aller Völker für den kommenden Kampf. Doch diese Schlacht ist nicht mehr die ihre – ihr Teil in dieser Geschichte ist erfüllt. Mit der Schatulle an ihrer Seite führt ihr Weg zurück in die Welt der Menschen, während die Völker der Anderswelt sich vereint der wachsenden Dunkelheit entgegenstellen werden.

Die Szene endet als die Gruppe auch die Heerlager hinter sich gelassen haben. Das ferne Donnerrollen der schwarzen Risse begleitet ihre Schritte durch den Wald, wo jenseits der Steinkreise auf sie wartet. Die Zeit der Rückkehr ist gekommen.



SZENE 28: SCHATTEN IM SEIN

BESCHREIBUNG

Die weite Ebene erstreckt sich wie ein goldener Teppich zwischen dem Ende des Waldes und einem fernen, felsigen Plateau. Das ewige Zwieliht der Anderswelt taucht die Landschaft in sanfte, warme Töne. In der Ferne ragen die Monolithen des Steinkreises empor, ihre verwitterten Oberflächen schimmern im magischen Licht wie uralte Wächter. Der Himmel über der Ebene zeigt beunruhigende Veränderungen – schwarze Adern durchziehen das goldene Firmament wie Risse in einem kostbaren Kristall. Mit jedem dieser dunklen Blitze grollt ferner Donner über das Land, als würde die Realität erzittern. Die Luft wird schwerer, erfüllt von einer greifbaren Spannung. An manchen Stellen scheint das Zwieliht zu verblassen, als würde es von unsichtbaren Kräften verschluckt. Diese Flecken aus lebendiger Dunkelheit breiten sich wie Tintentropfen in klarem Wasser aus, verschlingen das goldene Licht und hinterlassen nichts als gähnende Leere.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe lässt den schützenden Goldenen Wald hinter sich, die majestätischen Bäume mit ihren leuchtenden Blättern verblassen wie eine ferne Erinnerung. Der Anblick des nahen Steinkreises, dessen Monolithen sich gegen den schimmernden Horizont abheben, verspricht das ersehnte Ende ihrer langen Reise durch die Ewigen Lande. Doch die wachsenden Schatten am Firmament, die sich wie schwarze Schlangen durch das goldene Zwieliht winden, künden von einer letzten Prüfung. Das Zwieliht vor ihnen beginnt zu verblassen, als würde die Luft das Licht verschlucken. Ein kalter

Hauch streicht über die Ebene, lässt das Gras erstarren und die Schatten länger werden. Diese unnatürliche Finsternis kriecht wie schwarzes Öl über den Boden, verschlingt jeden goldenen Schimmer der Anderswelt. Aus dieser Dunkelheit materialisieren sich alptraumhafte Gestalten – schwarze Ritter in dämonischen Rüstungen, deren Oberflächen von glühenden Adern durchzogen sind. Das geschmolzene Metall in ihren Rüstungsfugen pulsiert im Rhythmus eines höllischen Herzschlags. Einige dieser Kreaturen sitzen auf Streitrössern, deren pechschwarzes Fell das Licht verschluckt. Bei jedem Schritt ihrer eisenbeschlagenen Hufe sprühen Funken, als würden sie die Realität verletzen.

Arianwe zieht mit der Anmut einer geborenen Kriegerin ihr Schwert, dessen Klinge im letzten verbliebenen Zwieliht aufblitzt. Eólin spannt ihren Bogen und Sivards Axt gleitet mit dem dumpfen Klang von Donner aus ihrer Halterung. Die Waffen der Gruppe werfen ein letztes Mal funkelnde Reflexe in die schwindende Helligkeit, bevor die Dunkelheit sie wie ein schwarzes Leichentuch umhüllt. Der folgende Kampf trägt den Hauch des Aussichtslosen – die schwarzen Ritter bewegen sich mit einer Geschwindigkeit jenseits sterblicher Grenzen, ihre verfluchten Klingen schneiden durch die Luft wie durch die Zeit. Jeder ihrer Hiebe zielt mit tödlicher Präzision, getrieben von einer Kraft, die nicht von dieser Welt stammt.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Ritter	16	12	5	10	10
Kavalerie	20	14	2	12	8

Bewaffnung: Höllenklinge (2W6+2 Schaden) oder Flammenschwert (3W6 Schaden)

Rüstung: Plattenrüstung (2 Punkte)

In einem kritischen Moment erscheint eine Gestalt auf dem Schlachtfeld, als würde sie aus dem goldenen Zwieliht selbst geboren. Firilifers roter Umhang leuchtet wie eine lebendige Flamme in der Düsternis, ein Fanal der Hoffnung inmitten der verschlingenden Schatten. Seine Klinge beschreibt tödliche Arabesken durch die Reihen der Schattenritter, jede Bewegung von einer Präzision, die an längst vergessene Kampfkünste erinnert. Jeder seiner Schritte ist präzise gesetzt wie eine Note in einer komplexen Partitur, jeder Hieb ein vernichtender Akkord in seiner Symphonie der Zerstörung. Wo sein Schwert die dämonischen Gestalten trifft, zerfallen ihre Körper zu leeren Rüstungen, als hätte die Berührung seiner Klinge die Illusion ihrer Existenz durchbrochen. Schwarzer Rauch entweicht aus den zerborstenen Rüstungsteilen wie der letzte Atemzug eines bösen Traums, verweht im aufkeimenden Zwieliht zu nichts als einer dunklen Erinnerung.

Die Szene endet, als der letzte schwarze Ritter zerfällt und das goldene Zwieliht langsam zurückkehrt. Im nahen Steinkreis beginnt ein magisches Leuchten zu pulsieren. Die Luft innerhalb der Steine beginnt zu flimmern und ein Zauberkreis öffnet sich zwischen den Welten.



SZENE 29: ABSCHIED

BESCHREIBUNG

Die uralten Monolithen stehen auf einer Anhöhe, ihre verwitterten Oberflächen von Jahrhunderten gezeichnet. Unbeweglich und erhaben ragen sie in den goldenen Himmel der Anderswelt, stumme Zeugen unzähliger Übergänge zwischen den Reichen. In ihrer Mitte beginnt sich das Zwielight zu verdichten, sammelt sich wie golden schimmernder Nebel in der Luft.

Langsam formt sich aus diesem Licht ein Portal. Es manifestiert sich als perfekter Kreis aus reiner Magie, der frei zwischen den Steinen schwebt. Seine Ränder pulsieren sanft, das Innere schimmert wie ein lebendiger Spiegel zwischen den Welten. Durch die leuchtende Membran schimmert bereits das natürliche Licht der Menschenwelt, vermischt sich mit dem Zwielight zu einem surrealen Farbenspiel aus Licht und Schatten.

Die umliegende Landschaft erscheint gedämpft, als würde die Magie des Portals alles andere in den Hintergrund drängen. Das weiche Gras zu Füßen der Steine schimmert wie ein Teppich aus flüssigem Gold, bewegt von einem Wind, der aus keiner der beiden Welten zu stammen scheint. Die massiven Monolithen stehen regungslos im Zwielight, ihre langen Schatten fallen über den heiligen Grund – unveränderliche Grenzsteine zwischen den Reichen, die das Schauspiel der Magie in ihrer Mitte mit zeitloser Gelassenheit bewachen.

SPIELGESCHEHEN

Firlifer tritt an die erschöpfte Gruppe heran, sein scharlachroter Umhang noch immer vom Kampf bewegt. Mit einer eleganten Geste erinnert er die Spielenden an den ausstehenden Gefallen. Seine Augen funkeln vor kaum verhohlener Neugier, als er um die Geschichte ihrer Audienz bei *Titania* bittet. Die Magie des Schutzzaubers manifestiert sich subtil – jeder Versuch, von der Schatulle zu berichten, versiegt wie Wasser im Sand. Die Enttäuschung in Firlifers Miene ist flüchtig, doch unverkennbar. Er akzeptiert die Geschichte als Einlösung des Gefallens, auch wenn sein Hunger nach Wissen ungestillt bleibt. Mit einer anmutigen Verbeugung und dem geheimnisvollen Versprechen eines dritten Liedes, sollten sich ihre Wege je wieder kreuzen, zieht sich der unerkannte Prinz zurück. Seine Gestalt entfernt sich in die weite Ebene, das Rot seiner Haare und seines Mantels noch lange wie ein einzelne Flamme am Horizont sichtbar, bis er schließlich in der goldenen Ferne verschwindet.

Die letzte Zeit mit den treuen Gefährten wird zu einem Moment zeitloser Bedeutung. *Eólin*, die Waldelfin, deren Anmut in der Erschöpfung nicht verblasst ist. *Sivard*, der Zwerg, dessen raue Zuneigung sich in jeder Geste spiegelt. *Arianwe*, die Prinzessin von *Bélingard*, deren königliche Würde von tiefer Freundschaft durchdrungen ist. Ihre Abschiedsworte tragen die Gewissheit kommender Schlachten, doch auch den unerschütterlichen Glauben an den Sieg des Lichts.

Die Umarmungen sind von der bittersüßen Gewissheit geprägt, dass sich ihre Wege hier trennen müssen. Die Spielenden haben ihre Aufgabe erfüllt, der Kampf gegen die wachsenden Schatten liegt nun in den Händen der unsterblichen Völker. In den Augen ihrer Gefährten spiegelt sich der Stolz auf das Erreichte und die Hoffnung auf ein Wiedersehen in friedvolleren Zeiten.

Die Szene endet als die Spielenden den Schritt durch den leuchtenden Schleier wagen. Die Realität verweht wie Seide im Wind, Farben und Formen verschwimmen in einem Kaleidoskop aus Licht und Schatten. Ein Herzschlag lang schweben sie zwischen den Reichen, getragen von uralter Magie. Die Gesichter ihrer Gefährten verblassen wie Sterne im Morgenlicht, ihre letzten Abschiedsgrüße verhallen im Rauschen zwischen den Welten. Die Zeit scheint innezuhalten, als würde sie den Moment des Übergangs ehren. Mit jeder Sekunde verdichtet sich die Realität ihrer Heimat, nimmt wieder greifbare Form an. Das Zwielight weicht dem natürlichen Licht ihrer Welt, die Magie der Anderswelt verblasst zu einer kostbaren Erinnerung.



SZENE 30: ZURÜCK IN DER MENSCHENWELT

BESCHREIBUNG

Der Central Park liegt in einem unnatürlichen Licht, das sich wie ein schwerer Schleier über die Stadt legt. Verwitterte Steine ragen aus dem feuchten Gras und ihre rauen Oberflächen zeugen von ihrer längst vergessenen Bedeutung. Der Himmel über Manhattan verwandelt sich in ein bedrohliches Schauspiel – nicht das vertraute Grau eines aufziehenden Gewitters, sondern eine tiefere, fremdartigere Finsternis. Die Wolken wirken wie lebendige Schatten, die sich wie Tinte in klarem Wasser ausbreiten.

Die sonst so geschäftige Stadt scheint zu verstummen. Die Lichter der Straßenlaternen sind seltsam trüb, als würde eine unsichtbare Kraft ihren Schein ersticken. Zwischen den Wolkenkratzern ziehen dunkle Schleier empor, die das letzte Tageslicht verschlingen. Die Luft wird schwer und drückend, erfüllt von einer greifbaren Spannung, die nichts mit vertrautem Wetter gemein hat. Ein kalter Wind fegt durch die Straßenschluchten, trägt den Geruch von fremder Magie mit sich.

Die Bäume des Parks werfen lange Schatten, die sich wie hungrige Finger über den Boden strecken. Ihre Blätter rascheln in einem Wind, der kein irdischer sein kann. Die gesamte Umgebung scheint in einem Zustand zwischen den Welten gefangen – nicht mehr Teil der vertrauten Realität, aber noch nicht vollständig der Dunkelheit anheimgefallen.



SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe materialisiert sich im Zentrum eines kleinen Steinkreises, noch benommen vom Weltengang. Das vertraute Gewicht der Schatulle in ihren Händen bietet zunächst einen letzten Anker zur Anderswelt. Doch mit jeder verstrichenen Sekunde scheint sich etwas Fundamentales zu verändern, als hätte ihre Ankunft ein unsichtbares Gleichgewicht gestört. Die Schatulle zuckt wie ein sterbender Fisch an Land, ihre Oberfläche pulsiert im Rhythmus eines fremdartigen Herzschlags – ein Echo der Essenz *Titantias*.

Die Veränderung in der Atmosphäre intensiviert sich. Die Dunkelheit am Himmel verdichtet sich zu einer fast greifbaren Masse. Blitze zucken durch die Wolken, doch nicht hell, sondern düster. Der Donner klingt hohl und fremd, als würde er aus einer anderen Dimension widerhallen. Die Menschen spüren die Veränderung instinktiv. Passanten beschleunigen ihre Schritte, Vögel verstummen, und eine bleierne Schwere legt sich über das Gemüt der Stadt, die unter dieser unnatürlichen Finsternis zu ächzen scheint. Mit jedem Moment wird deutlicher, dass die Rückkehr der Spielenden in die Menschenwelt etwas Unumkehrbares ausgelöst hat. Die Trennung von *Titantias* Essenz von der Anderswelt beginnt Wunden in das Gefüge der Welten zu reißen. Es ist, als würde die Freude aus dem Leben sickern, durch unsichtbare Risse in der Realität.

Und so endet der erste Akt der Geschichte. In unwirklicher Dunkelheit und dem sachten Schwinden des magischen Kreises.

*„Hinter dem Firmament, wo der Zauber erwacht,
Wartet das Schicksal, es schimmert und lacht.
Wo das Alte vergeht und das Neue beginnt,
Bleiben die Augen ohne Herzen blind.“*

Aus dem Lied „Hinter dem Firmament“
Zirkel der Barden



DAS GROSSE VERGESSEN

Einst glomm in goldner Zeit so sacht,
Ein Zauber, hell in stiller Pracht.
Feen sangen, Licht umfloss ihr Sein,
Der Mensch war Kind des Märchenreim.
Doch wurd' die Welt zu Stahl und Stein,
Ertränkte Zauber, Traum und Hain.
Die Wunder wichen, fahl und kalt,
Ihr Flüstern starb im Schatten bald.

*Das Große Vergessen zieht herauf,
Nimmt seinen unaufhaltsamen Lauf!
Die Kreise brechen, es schweigt der Sang,
Das Zwielicht sinkt, es stirbt der Klang.
Der Elfen Tanz, der Elfen Brauch,
Was bleibt allein ist Schall und Rauch.
Die Magie verglimmt im Zeitenlauf,
Das Große Vergessen zieht herauf!*

Hoch türmt sich schwarzer Schlote Reih'n,
Wo einst war der altvertraute Reig'n.
Die Räder stampfen, Maschinen sprechen,
Vergessen hallt in grauen Zechen.
Kein Blick sieht mehr den Feenschein,
Kein Ohr vernimmt der Ander'n Reim.
Der Weisheit Licht ward Märchen nur,
Verbannt aus dem Herzen der Natur.

Doch leise, tief in Seelen Grund,
Glüht Feuerglut im dunklen Schlund.
Ein Funke aus der frühen Zeit,
Entfacht sich neu in Dunkelheit.
In Kinderträumen kehrt er wieder,
Singet alte, ferne Lieder.
Wo Zwielicht ruht und ewig währt,
Bleibt der Zauber stets unversehrt.

Aus dem Liederzyklus „Sagenkreis“
Zirkel der Barden





AKT II

TEIL 1

Eine düstere Zeit ist angebrochen. Die Welt liegt unter einem bleiernen Himmel, der jedes natürliche Licht zu verschlucken scheint. Die Menschen spüren die Veränderung, auch wenn sie sie nicht benennen können – eine unterschwellige Schwere, die sich wie ein dunkler Schleier unaufhaltsam über die Gemüter legt. Die wundersame Reise durch die Anderswelt erscheint nun wie ein verblasender Traum. Tir Na Nóg, die goldenen Wälder und das zeitlose Gefühl der Ewigen Lande – all dies schwindet wie Morgennebel in der Erinnerung. Doch die Schatulle, die Titania anvertraute, pulsiert noch immer mit einem fremdartigen Herzschlag, ein letztes Echo der Feenwelt in dieser zunehmend düsteren Realität.

Die vereinten Heere der Feenvölker sammeln sich zur gleichen Zeit unter dem Banner Oberons. Heere aus allen Himmelsrichtungen der Anderswelt – sie alle stehen Seite an Seite gegen die wachsende Dunkelheit. Dies ist nicht das Ende der Geschichte. Es ist der Beginn eines neuen Kapitels, dunkel wie die Schatten am Himmel, und schwer von unausgesprochenen Geheimnissen.

EINLEITUNG

Die Rückkehr in die Menschenwelt markiert einen drastischen Wendepunkt in der Geschichte. Die vertraute Realität New Yorks erscheint nun wie durch einen dunklen Schleier betrachtet – die Schatten sind tiefer, die Lichter schwächer, die Luft scheint schwerer zu sein. Die Barrieren zwischen den Welten sind so dünn geworden, dass die Dunkelheit der Niederhöhlen wie schwarze Tinte durch die Risse der Realität sickert. In dieser zunehmend bedrohlichen Atmosphäre müssen die Spielenden nicht nur den letzten Auftrag der Feenkönigin erfüllen, sondern sich auch der wachsenden Finsternis stellen.

Zentrale Ziele dieses Teils:

- Den Verlust der Schatulle als dramatischen Wendepunkt inszenieren.
- Die Verbindung zwischen *Oleander* und *Titania* enthüllen.
- Den Weg zurück in die Anderswelt vorbereiten.

Atmosphärische Leitlinien:

- Die zunehmende Verdunkelung der Welt spürbar machen.
- Kontrast zwischen vertrauter Realität und eindringender Dunkelheit.
- Das Gefühl der Dringlichkeit und Bedrohung verstärken.

Empfehlungen für die Spielleitung:

- Die schleichende Veränderung der Umgebung betonen.
- Vertraute Orte in neuem, bedrohlichem Licht erscheinen lassen.
- Den Verlust der Schatulle als dramatischen Moment inszenieren.
- Die Verbindung zur Anderswelt durch magische Momente aufrechterhalten.



Zentrale Herausforderung:

Die Spielenden müssen in einer zunehmend feindlichen und dunkler werdenden Welt den Weg zu *Oleander* finden und dabei erkennen, dass die Grenzen zwischen den Welten nicht nur dünner, sondern auch gefährlicher geworden sind. Der Verlust der Schatulle wird zu einer Prüfung ihrer Entschlossenheit, während die Zeit gegen sie arbeitet und die Dunkelheit wächst.

HINTERGRUNDWISSEN

Die vier Erzmagier – *Merlin*, *Hilgorad*, *Nimueh* und *Ilverin* – haben sich in Akt 1 ebenfalls auf eine Reise begeben. Jeder von ihnen reiste in eine der vier Himmelsrichtungen, um ein Fragment des legendären *Silberschweif*-Horns zu finden. Dieses Horn wurde einst von *Oberon* zerbrochen und in alle Winde verstreut, als er seinen Sohn *Firlifer* verbannte. Nur wenn das Horn wieder vereint ist, kann der *Silberschweif* aus seinem Exil in den *Nebelgebirgen* gerufen werden, um sie wieder in den Dienst der Krone und den Schutz der Feenwelt zu berufen. Die Suche war erfolgreich – jeder der vier Magier hat sein Fragment gefunden, wenn auch zu einem hohen Preis. Ihre Reisen führten sie durch die fernsten Winkel der Anderswelt, wo sie Zeuge der wachsenden Schatten wurden. Nun sind sie auf dem Weg zurück nach *Tir Na Nóg*, wo das Horn wieder zusammengefügt werden soll. Diese Ereignisse laufen parallel zu den Erlebnissen der Spielenden, auch wenn diese davon zunächst nichts ahnen. Die Wege aller Beteiligten werden sich erst später kreuzen, wenn die verschiedenen Handlungsstränge in der *Ewigen Stadt* zusammenlaufen.



SZENE 31: ZURÜCK DOCH NICHT ZUHAUSE

BESCHREIBUNG

Der Central Park liegt unter einem dunkelgrauen Himmel. Die alten Monolithen des Steinkreises werfen lange Schatten auf das feuchte Gras. Die Gebäude, die den Park umrahmen, scheinen im Halbdunkel zu verschwimmen, ihre Konturen werden von einem unnatürlichen Nebel verschluckt. Straßenlaternen flackern unet, ihre Lichtkegel scheinen kraftlos gegen die eindringende Finsternis.

Die Luft ist erfüllt von einer greifbaren Spannung. Ein eisiger Wind fegt durch die Äste der Parkbäume, deren Silhouetten sich wie knorrige Finger gegen den Himmel recken. In den Pfützen auf den Wegen spiegelt sich das fahle Licht der Stadt, doch diese Reflexionen wirken seltsam stumpf, als würde eine unsichtbare Kraft jede Helligkeit dämpfen. Der Lärm der Stadt dringt nur noch gedämpft durch diesen übernatürlichen Schleier. Die wenigen Passanten, die unterwegs sind, beschleunigen unbewusst ihre Schritte, als spürten sie instinktiv die Veränderung in der Luft.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden stehen noch benommen vom Übergang zwischen den Welten im Zentrum des Steinkreises. Ihre Körper fühlen sich seltsam schwer an, eine tiefe Erschöpfung bis tief in die Knochen, als hätte die Reise durch den magischen Schleier physische Spuren hinterlassen. Ihre Sinne, noch erfüllt vom goldenen Zwielficht der Anderswelt, müssen sich erst wieder an die graue Realität ihrer Heimat gewöhnen. Die Erinnerungen an die *Ewige Stadt* erscheinen bereits unwirklich, wie ein verblassender Traum. Die *Aúnur* ticken weiter, doch erscheinen auch sie ermüdet in dieser verdunkelten Welt.

Die Schatulle in ihren Händen beginnt plötzlich zu vibrieren. Ein Pulsieren geht von ihr aus, das sich anfühlt wie ein fremder Herzschlag. Mit einem leisen Klicken springt der Verschluss auf. Im Inneren liegt das steinerne Herz, das von innen heraus schwach zu glühen scheint. Seine Oberfläche ist von feinen Adern durchzogen, die im Rhythmus einer verborgenen Kraft pulsieren. Daneben ruht ein zusammengerolltes Pergament.

Die Worte auf dem Pergament sind in einer eleganten Handschrift geschrieben:

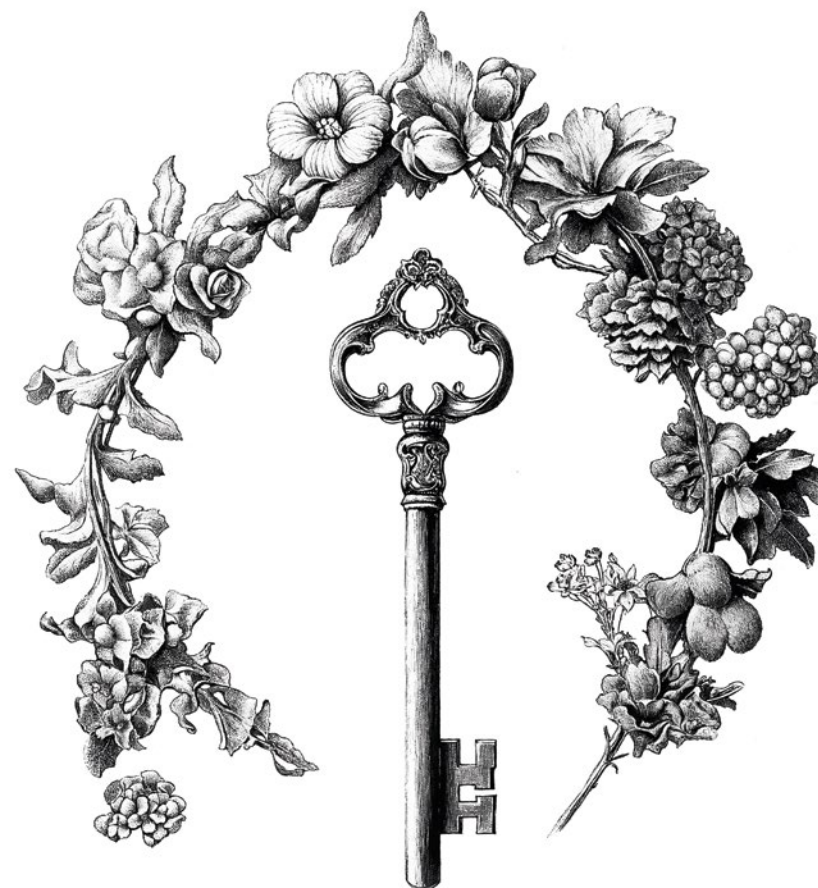
„Oleander, hier ist mein Teil unserer Vereinbarung. Erfülle Du nun den Deinen!“

Die Tinte schimmert wie flüssiges Gold, jeder Buchstabe scheint von einer eigenen Magie durchdrungen. Ein weiterer Donnerschlag erschüttert den Himmel. Die schwarzen Risse in den Wolken breiten sich wie ein Netz aus, verschlingen das letzte natürliche Licht. Die Dunkelheit, die durch diese Spalten sickert, ist keine gewöhnliche Nacht – sie hat eine fast stoffliche Qualität, als würde sie das Licht verschlucken. Der Zauberkreis, durch den sie zurückgekehrt sind, ist geschlossen. Die Steine sind nun nichts weiter als stumme Zeugen ihrer vergangenen Reise.

Die Szene endet, als die Gruppe sich an den magischen Schlüssel von *Tamriel* erinnert – dieser könnte sie durch jede beliebige Tür direkt zu seinem Anwesen zurückbringen. Ein Hoffnungsschimmer in der wachsenden Dunkelheit. Die vertrauten Straßen New Yorks erscheinen fremd und bedrohlich unter dem verdunkelten Himmel. Die Spielenden machen sich auf die Suche nach der nächsten Tür, während sich die Risse am Firmament wie ein schwarzes Spinnennetz ausbreiten.

HINTERGRUNDWISSEN

Das steinerne Herz enthält die Essenz von *Titania*s Macht. Ihre Entscheidung, einen Teil ihrer selbst in dieses Gefäß zu bannen, hat das Gleichgewicht zwischen den Welten in den Grundfesten erschüttert. Das Eindringen der Schatten in die Menschenwelt ist eine direkte Folge dieser Trennung – als würde die Realität auf die Abwesenheit ihrer schützenden Kraft reagieren.





SZENE 32.1: SCHLÜSSELROLLE

BESCHREIBUNG

Tamriels Anwesen versinkt in einer unnatürlichen Dämmerung. Das weitläufige Wohnzimmer spiegelt die bedrückende Atmosphäre wider. Die hohen Sprossenfenster, durch die normalerweise Sonnenlicht in breiten Bahnen fällt, lassen nur noch ein fables Schimmern herein. Die cremefarbenen Wände erscheinen gräulich im schwindenden Licht. Alte Kronleuchter verströmen ihr warmes Licht, doch ihre Strahlen werden von der eindringenden Dunkelheit verschluckt wie Wasser von dürstendem Sand.

Die antiken Möbel aus dunklem Holz werfen lange Schatten auf den polierten Parkettboden. Die in Vitrinen ruhenden magischen Artefakte wirken stumpf, vom Glanz beraubt, als würde eine unsichtbare Kraft ihre Magie ersticken. Die Luft im Raum ist schwer und still, erfüllt von einer fast greifbaren Spannung. Auch die tickenden Uhren an den Wänden scheinen leiser geworden zu sein, ihr Rhythmus gedämpft von der lastenden Dunkelheit.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe findet in einer Seitengasse eine unscheinbare Tür, die sich für *Tamriels* magischen Schlüssel eignet. Das alte Holz knarrt leise, als sich das Schloss mit einem goldenen Klicken öffnet. Statt in ein verlassenes Lagerhaus zu führen, enthüllt die Tür den eleganten Eingangsbereich von *Tamriels* Anwesen. Der Kobold empfängt sie bereits mit sichtlicher Besorgnis in seinem Wohnzimmer, seine goldenen Augen mustern die Veränderung in den Gesichtern der Zurückgekehrten.

Auf die Frage nach der verstrichenen Zeit antwortet er mit kaum verhohlenem Erstaunen – nur wenige Tage seien vergangen, seit sie durch den Kreis traten. Die *Aúnur* ticken stetig weiter, ein beruhigender Kontrast zur unwirklichen Wahrnehmung der Zeit.

Als sie ihm die Schatulle, das steinerne Herz und das Pergament präsentieren, durchläuft ein sichtbares Zittern seine kleine Gestalt. Seine spitzen Ohren zucken nervös, während seine goldenen Augen wie hypnotisiert auf das Artefakt gerichtet sind. Er scheint die Macht zu spüren, die von dem steinernen Herzen ausgeht – eine Macht, die das Gleichgewicht der Welten zu erschaffen oder zu erschüttern vermag. Die Erinnerung an *Oleander* steigt in ihm auf wie ein längst vergessener Traum. Er erzählt von ihrer gemeinsamen Jagd nach dem Einhorn – demselben Wesen, das die Gruppe als Statue bei der Auktion ersteigert hatte. Seine Stimme wird brüchig, als er die Tragweite seiner damaligen Entscheidung begreift.

Die Last dieser Erkenntnis lässt *Tamriel* auf einen der samtbezogenen Sessel sinken. Durch seine gutgläubige Hilfe hatte er *Oleander* in die Anderswelt eingeladen. Dies ermöglichte ihm, zu *Titania* vorzudringen und sie zu einem verhängnisvollen Ritual zu bewegen, das ihre Essenz in das steinerne Herz bannte. Seine unwissentliche Rolle als Schlüssel zu dieser Katastrophe erschüttert den Kobold zutiefst. Mit zitternden Händen erklärt er die Schwere der Situation. *Titania's* Essenz hat, gebunden in das steinerne Herz, die Anderswelt verlassen – ein Bruch der behütenden Einheit des Weltgefüges. Seine Worte überschlagen sich, als er die Dringlichkeit betont, das Herz unverzüglich zurück ins Feenreich zu bringen. Für *Tamriel* ist *Oleander* der Urheber dieses Unheils, ein Manipulator, der *Titania* auf irgendeine Weise verzaubert haben muss, dass sie diesem Wahnsinn anheimgefallen ist.

Die Gruppe steht ratlos vor diesem Dilemma. Ihr eigener Fluch scheint nun nebensächlich angesichts der kosmischen Tragweite der Ereignisse. Die Dunkelheit außerhalb der Fenster verdichtet sich weiter, als würde sie ihre Hilflosigkeit widerspiegeln.

Die Szene endet mit einem krachenden Geräusch, als die Tür zum Garten aus ihren Angeln gehoben wird. *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* stürmen in das Wohnzimmer, bewaffnet mit Messer und Schlagstock. Bevor jemand reagieren kann, haben sie *Tamriel* in ihre Gewalt gebracht. Das Messer an seinem Hals blitzt bedrohlich im fahlen Licht.



SZENE 32.2: EIN KOMPASS

BESCHREIBUNG

Zerbrochenes Glas übersät den polierten Holzboden der Bibliothek wie gefrorene Tränen. Die zerstörte Gartentür hängt schief in ihren Angeln, ihre Holzfüllungen zersplittert als hätte ein gewaltiger Schlag sie eingedrückt. Ein kalter Windhauch weht durch die geborstenen Scheiben, streicht über die aufgeschlagenen Bücher und lässt die Seiten wie nervöse Finger zucken.

Die Regale werfen lange Schatten über die Scherben, in denen sich das schwindende Licht des bleiernen Himmels bricht. Pergamentrollen und Landkarten sind über den Boden verstreut, ihre Ränder flattern kraftlos im eisigen Luftzug. Die sonst so gemütliche Wärme des Wohnzimmers ist einer beißenden Kälte gewichen, die durch den zerstörten Durchgang eindringt.

Durch die zerbrochene Tür sieht man in den dunkler werdenden Garten. Blätter wirbeln über die umgestürzten Töpfe und zertrampelten Beete. Die einst sorgsam gepflegten Pfade sind von tiefen Fußspuren durchzogen, die von einem gewaltsamen Eindringen zeugen.

SPIELGESCHEHEN

Die friedliche Atmosphäre des Wohnzimmers zerbricht, als *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* wie Schatten aus der Dunkelheit treten. Mit der Präzision geübter Jäger umstellen sie *Tamriël*. Die kalte Klinge an seinem Hals lässt keinen Zweifel an ihren Absichten – sie fordern die Schatulle.

Die Spielenden sehen sich einer unmöglichen Entscheidung gegenüber – das Leben des Kobolds oder *Titanias* Herz. Die Zeit scheint stillzustehen, während die dunklen Herren mit der Geduld von Raubtieren auf ihre Entscheidung warten.

Als die Schatulle übergeben wird, greift *Mr. Peens* mit seinen behandschuhten Fingern danach. Ein flüchtiges Lächeln huscht über sein schmales Gesicht, bevor er mit einem kaum merklichen Nicken *Mr. Abbins* ein Zeichen gibt. Die massige Gestalt des zweiten Gentlemans packt *Tamriël* an den Schultern und stößt ihn mit brutaler Gleichgültigkeit von sich.

Der dumpfe Aufprall seines Kopfes auf den Holzboden hallt unnatürlich laut durch den Raum. Ein leises Stöhnen entringt sich seiner Kehle, als sein Kopf auf die polierte Eiche trifft. Die beiden dunklen Herren nutzen den Moment der Verwirrung und gleiten durch die zersplitterte Gartentür. Ihre Gestalten verschmelzen mit den wachsenden Schatten des Gartens, bevor jemand auch nur einen Schritt in ihre Richtung machen kann.

Der verletzte *Tamriël*, noch benommen von seinem Sturz, greift mit zitternden Händen in seine Westentasche. Seine Finger tasten über verschiedene Schlüssel, bis sie zwei besondere finden. Blut rinnt von seiner Schläfe, als er sich mühsam aufrichtet. Der erste Schlüssel schimmert in einem matten Bronze, seine Oberfläche überzogen mit feinen Runen, die im düsteren Licht zu pulsieren scheinen. Der zweite ist aus dunklem Metall gefertigt, so schwarz wie die Nacht selbst, und scheint das wenige Licht um sich herum zu verschlucken.

Mit schwacher aber klarer Stimme erklärt er die Macht der Schlüssel – der erste vermag jede irdische Tür zu öffnen, ein Meisterwerk seiner Handwerkskunst. Den zweite Schlüssel jedoch, fügt er mit beschwörendem Unterton hinzu, sollen sie nur im äußersten Notfall verwenden. Seine Augen werden glasig, als hätte allein die Erwähnung des dunklen Schlüssels Kraft gekostet. Mit letzter Anstrengung drängt er die Spielenden zur Verfolgung, als er erschöpft in seinem Sessel niedersinkt.

Die Szene endet als die Hornspitze des Einhorns, die einer der Spielenden bei sich trägt, beginnt zu vibrieren. Wie eine Kompassnadel zieht und drängt sie in eine bestimmte Richtung – ein magischer Wegweiser in dieser aussichtslosen Situation. Die Spielenden lassen den verletzten *Tamriël* schweren Herzens zurück und folgen der Richtung des ziehenden Horns durch die wachsenden Schatten der Stadt.

HINTERGRUNDWISSEN

Mr. Peens und *Mr. Abbins* haben seit der Auktion im *Enigma Emporium* jeden Schritt der Gruppe verfolgt. Nach dem *Nimmermehr Markt* nahmen sie die Fährte des Einhorns auf, das sie zu *Tamriëls* Anwesen führte. Drei Tage lang beobachteten sie das Haus, warteten auf den richtigen Moment zuzuschlagen. Ihre Geduld und Präzision zeugen von ihrer Erfahrung als ehemalige Feenjäger.



SZENE 33: VERFOLGUNGSJAGD

BESCHREIBUNG

Durch die Straßen von New York kriecht eine unnatürliche Dämmerung. Die sonst so lebhaften Boulevards der Upper East Side liegen verlassen unter einem ergrauten Himmel. Schatten sammeln sich in den Hauseingängen wie schwarze Tinte, die aus den Ritzen sickert. Die Laternen flackern kraftlos gegen die wachsende Finsternis. Zwischen den prachtvollen Stadthäusern wehen welke Blätter wie rastlose Geister.

Am Ende einer von alten Ulmen gesäumten Straße erhebt sich Oleanders Anwesen aus hellem Kalkstein. Die klassizistische Fassade strahlt eine zeitlose Eleganz aus. Geschwungene Balkone zieren die oberen Stockwerke, getragen von korinthischen Säulen. Gusseiserne Laternen flankieren die breite Freitreppe, die zu einem imposanten Portal aus dunklem Holz führt. Hohe Sprossenfenster spiegeln das trübe Licht wie blinde Augen.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden folgen dem beharrlichen Ziehen der Einhorn-Spitze durch die zunehmend düsteren Straßen. Das Horn vibriert stärker, je näher sie ihrem Ziel kommen, seine Magie pulsiert im Rhythmus einer fernen Erinnerung. Der Weg führt sie durch verlassene Straßen, vorbei an den prächtigen Stadthäusern der Upper East Side. Die wenigen Passanten, die ihnen begegnen, wirken wie Schatten ihrer selbst – ihre Bewegungen mechanisch, ihre Blicke leer, als hätte die eindringende Dunkelheit etwas Wesentliches aus der Welt gesogen.

Mit jedem Schritt verdichtet sich die unnatürliche Atmosphäre. Die schwarzen Risse am Himmel ziehen sich wie ein Spinnennetz über die Stadt. Wo ihre Schatten den Boden berühren, scheint das Leben zu erstarren. Gras beginnt zu verdorren, Blumen zu welken, und selbst der Wind trägt einen eisigen Hauch von Verfall.

Das Horn führt sie zielsicher zu einem herrschaftlichen Anwesen. Die massiven Türflügel aus dunklem Holz sind fest verschlossen, doch der magische Schlüssel von *Tamriel* liegt schwer in ihren Händen – ein Versprechen auf Antworten in dieser Welt der wachsenden Schatten.

Die Szene endet, als einer der Spielenden den bronzenen Schlüssel ins Schloss führt. Das Metall scheint im düsteren Licht zu glühen, als die Mechanik mit einem leisen Klicken nachgibt. Die schweren Türflügel öffnen sich nahezu lautlos nach innen. Das Horn an ihrer Seite vibriert nun so stark, dass es kaum zu halten ist – ein unmissverständliches Zeichen, dass sie ihr Ziel erreicht haben.



HINTERGRUNDWISSEN

Oleanders Anwesen ist mehr als nur ein prächtiges Stadthaus. In seinen Mauern experimentierte er mit verbotenen Ritualen, getrieben von der Sehnsucht nach *Lynell*. Seine Studien der dunklen Künste und die Verbindung zu *Firltifer* haben Spuren in der Substanz des Gebäudes hinterlassen. Die eindringende Dunkelheit findet in diesen magischen Narben einen natürlichen Raum der Resonanz.



SZENE 34.1: OLEANDERS ANWESEN

BESCHREIBUNG

Der Eingangsbereich von Oleanders Anwesen atmet die düstere Atmosphäre vergangener Zeiten. Die hohen Wände sind mit dunklem Holz getäfelt, das im schwachen Licht der Kristalleuchter einen rötlichen Schimmer aufweist. Eine geschwungene Treppe aus Ebenholz führt in die oberen Stockwerke, ihre Stufen glänzen wie schwarzer Obsidian. Zu beiden Seiten des Foyers öffnen sich Durchgänge, deren Bögen mit filigranen Schnitzereien verziert sind. Der Geruch von altem Leder, verbrannten Kräutern und einer unterschweligen Süße durchzieht die Luft. Schwere Teppiche in tiefen Rot- und Grautönen dämpfen jeden Schritt. An den Wänden hängen Spiegel in schweren Rahmen, deren Glas seltsam matt erscheint, als hätte sich ein unsichtbarer Schleier darüber gelegt. Kerzenhalter aus dunklem Metall werfen flackernde Schatten, die wie lebendige Wesen über die Vertäfelung huschen.

Eine unnatürliche Stille liegt über dem Raum, nur unterbrochen vom leisen Ticken einer unsichtbaren Uhr. Die wenigen Möbelstücke – ein alter Sekretär, zwei hochlehnige Sessel, ein Beistelltisch mit einer erloschenen Öllampe – wirken wie stumme Zeugen verborgener Geheimnisse. Die gesamte Atmosphäre strahlt eine subtile Bedrohung aus, als würde das Haus die Eindringlinge mit unsichtbaren Augen beobachten.

SPIELGESCHEHEN

Die gedämpften Stimmen dringen aus einem der angrenzenden Räume. Die Spielenden bewegen sich vorsichtig durch das düstere Foyer, ihre Schritte von den schweren Teppichen verschluckt. Das Licht

der Kerzen wirft ihre Schatten wie schemenhafte Geister an die Wände. Durch einen Türspalt sehen sie in einen Raum, der wie ein Studierzimmer eingerichtet ist. Bücherregale säumen die Wände, ihre Rücken in unterschiedlichen Schattierungen von Dunkelrot und Schwarz. *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* stehen wie dunkle Säulen im Raum, ihre Gestalten vom Kerzenlicht in scharfe Konturen geschnitten. Zwischen ihnen steht *Oleander*, eine imposante Erscheinung in seiner schwarzen Robe, die mit roten Runen bestickt ist. Seine kahle Kopfhaut glänzt im Kerzenschein, der Bart sorgfältig gestutzt. Um seinen Hals hängen verschiedene Amulette, die ein schwaches, rötliches Licht pulsieren. Seine Hände, bedeckt mit silbernen Ringen, gestikulieren in der Luft, während er spricht.

Die Verhandlung scheint angespannt. *Oleander* fordert ungeduldig die Schatulle, doch die beiden Gentlemen zögern die Übergabe hinaus. *Mr. Peens* Stimme klingt ölig und berechnend, während *Mr. Abbins* massive Gestalt bedrohlich im Hintergrund lauert. Die Luft im Raum scheint zu vibrieren von unterdrückter Spannung. Die drei Männer diskutieren über den vereinbarten Preis, über Versprechen und Verpflichtungen. *Oleanders* Stimme wird zunehmend schärfer, seine Bewegungen unruhiger. Die magischen Artefakte an seinem Körper reagieren auf seine wachsende Erregung, ihr Leuchten wird intensiver.

Die Szene endet, wenn die Spielenden sich entscheiden die Tür zu öffnen, um die Schatulle wieder an sich zu bringen. Das Knarren lässt die drei Männer herumfahren. *Oleanders* Augen weiten sich für einen Moment der Überraschung, bevor sich sein Gesicht zu einer Maske kalter Berechnung verhärtet. Die Spannung im Raum verdichtet sich wie die Luft vor einem Gewitter. Der Moment der Entscheidung ist gekommen – die Konfrontation lässt sich nicht mehr vermeiden.



Oleander: *Oleander* ist ein Meister der dunklen Künste, dessen Erscheinung von jahrzehntelanger Beschäftigung mit verbotenen Ritualen gezeichnet ist. Seine kahle Kopfhaut, die runde Brille und der graue Bart verleihen ihm eine asketische Ausstrahlung. Die schwarze Robe mit den eingewebten roten Runen ist mehr als nur Kleidung – sie ist ein magisches Werkzeug, jedes Symbol sorgfältig platziert und bedacht. Die verschiedenen Amulette um seinen Hals sind Zeugnisse seiner Studien verbotener Künste, jedes einzelne pulsiert mit einer eigenen, unheimlichen Energie. Seine Finger, geschmückt mit Ringen aus seltenem Metall, tragen die Spuren zahlloser alchemistischer Experimente. Hinter seiner kultivierten Fassade brennt die verzehrende Sehnsucht nach *Lynell*, die ihn auf den Pfad der schwarzen Magie führte. Seine unwissentliche Zusammenarbeit mit *Firlifer* ist nur ein weiterer Schritt auf seinem Weg, seine verlorene Liebe zurückzugewinnen – koste es, was es wolle.

In seiner Erscheinung findet sich keine Spur mehr von dem jungen Mann, der einst mit *Lynell* durch die Straßen New Yorks wandelte. Die strahlenden Augen, das warme Lachen, die unbändige Lebensfreude – all dies wurde ausgelöscht in jener Mittsommernacht, als *Oberon* ihm seine Liebe entriß. Wo einst Hoffnung und Zuversicht wohnten, hat sich eine eisige Leere eingenistet. Seine Haltung, einst offen und einladend, ist nun verschlossen wie eine Festung. Die Jahre der Verbitterung haben tiefe Furchen in sein Gesicht gegraben, jede einzelne eine stumme Anklage gegen den Feenkönig. Auch sein Blick hat sich gewandelt – früher klar wie ein Sommermorgen, nun scharf wie gebrochenes Glas. Der Mann, der mit kindlicher Begeisterung Gedichte schrieb und von einer gemeinsamen Zukunft träumte, ist untergegangen in einem Meer aus Rachsucht und verbotener Magie. Was übrig blieb, ist eine Hülle, gefüllt mit dem brennenden Verlangen nach Vergeltung und dem verzweifelden Wunsch, das Verlorene zurückzuholen – auch wenn der Preis dafür seine eigene Seele sein sollte.



SZENE 34.2: LEBENDIG UND DOCH KALT UND UNBEWEGT

BESCHREIBUNG

Oleanders Studierzimmer strahlt eine finstere Gelehrsamkeit aus. Hohe Bücherregale aus dunklem Eichenholz säumen die mit grau-schwarzen Samtbahnen bespannten Wände. Ihre Fächer biegen sich unter der Last alter Folianten in abgenutzten Ledereinbänden, deren Titel in verblichener Goldschrift Werke der schwarzen Künste verheißen. Antike Messinglampen spenden ein trübes Licht, das sich in den gläsernen Vitrinen bricht. Diese beherbergen arkane Artefakte – Kristalle mit einem inneren Glühen, metallene Amulette, deren Oberflächen seltsame Muster zeigen und vergilbte Schriftrollen in versiegelten Behältern. In der Mitte des Raums hängt ein vielarmiger Kronleuchter von der Decke herab, dessen Kerzen kalte Flammen nähren. In einer Ecke steht ein Lesesessel aus abgenutztem Leder neben einem Beistelltisch, auf dem eine erloschene Öllampe und ein halb geleertes Weinglas ruhen. An der Decke ziehen sich feine Risse durch den Stuck, als hätten die hier vollzogenen Rituale Spuren im Gebäude hinterlassen.

SPIELGESCHEHEN

Die Konfrontation entfaltet sich mit der Unausweichlichkeit eines Schicksalsschlags. *Oleander* greift in die Falten seiner schwarzen Robe und zieht ein Stück Kreide hervor. Mit fieberhafter Präzision beginnt er, komplexe Symbole auf den dunklen Holzboden zu zeichnen. Seine Bewegungen sind von jahrelanger Übung geprägt – jede Linie, jedes Zeichen fügt sich zu einem perfekten Kreis aus arkanen Runen. *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* flankieren ihren Auftraggeber wie dunkle Wächter. Das schlanke Messer in *Mr. Peens* Hand blitzt im Kerzenlicht, seine Klinge scheint das Schimmern des Kronleuchters in sich aufzusaugen. *Mr. Abbins* schwingt seinen schweren Schlagstock in einem prüfenden Bogen durch die Luft, das dumpfe Surren der Waffe mischt sich mit dem kratzenden Geräusch der Kreide auf dem Boden.

Dann lösen sie sich von *Oleanders* Seiten. Ihre Schritte sind perfekt aufeinander abgestimmt, als würden sie einem unsichtbaren Takt folgen. *Mr. Peens* gleitet wie ein Schatten nach links, seine schmale Gestalt verschmilzt beinahe mit der Dunkelheit zwischen den Bücherregalen. Seine Bewegungen erinnern an eine jagende Raubkatze – jeder Schritt präzise gesetzt, das Messer in seiner Hand wie eine verlängerte Krallen. *Mr. Abbins* dagegen bewegt sich mit der unaufhaltsamen Kraft einer Lawine nach rechts – der Schlagstock kreist in seiner Hand, zeichnet bedrohliche Muster in die vom Kerzenlicht durchzogene Luft. Sie treiben die Gruppe methodisch zusammen, versuchen jeden Fluchtweg abzuschneiden. Ihre Augen, kalt und berechnend hinter den dunklen Brillengläsern, fixieren jede Bewegung der Spielenden. Die Jahre der gemeinsamen Jagd haben sie zu einer tödlich eingespielten Einheit gemacht, deren bloße Präsenz die Luft mit unterschwelliger Bedrohung erfüllt.

Während sich die Spielenden gegen *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* erwehren, vollendet *Oleander* den Bannkreis mit einem letzten, geschwungenen Zug. Seine Knie treffen hart auf die Dielen, als er sich vor sein Werk niederlässt. Die Kreide färbt seine Finger weiß wie Knochen, als seine Hände sich in einer

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Mr. Peens	16	13*	2	12	12
Mr. Abbins	22	15**	2	8	6

Bewaffnung: Messer* (1W6+2 Schaden) und Schlagstock** (2W6 Schaden)

Rüstung: Kleidung (1 Punkte)

flehenden Geste erheben. Seine Stimme ist zunächst kaum mehr als ein Flüstern, ein rhythmisches Murmeln in einer Sprache, die älter scheint als die Zeit. Mit jedem Wort schwillt der Gesang an, wird drängender, verzweifelter. Die Luft beginnt zu vibrieren, als würde die Realität unter der Macht seiner Beschwörung erzittern.

Oleanders Beschwörung erreicht ihren Höhepunkt: ein schwaches Glühen erwacht im Kreis, pulsiert im Takt seiner Litanei wie ein fremdartiger Herzschlag. Jede Kerze im Raum flackert im selben Rhythmus, als würde eine unsichtbare Kraft an der Grenze zwischen den Welten zerren. Aus dem Zentrum des nun feurig glühenden Bannkreises bricht die Realität auf wie dünnes Eis auf einem gefrorenen See. Ein Riss öffnet sich in der Luft, durch den absolute Finsternis quillt – nicht die vertraute Dunkelheit der Nacht, sondern eine Schwärze, die das Licht zu verschlingen scheint.

In dieser Öffnung zwischen den Welten erscheint sich eine Gestalt, die den Verstand der Anwesenden vor Entsetzen erstarren lässt. Schatten verdichten sich zu einer Form, die die Naturgesetze verhöhnt – ein Wesen aus lebendiger Dunkelheit, dessen Körper zwischen stofflicher und ätherischer Existenz zu flackern scheint. Schwingen aus verfestigter Nacht entfalten sich in einer schrecklichen Majestät. Ihre Spitzen streifen die Decke, hinterlassen schwelende Spuren im Stuck, als würde ihre bloße Berührung die Materie versengen.

Auch die abgebrühten Gesichter von *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* verlieren für einen Moment ihre professionelle Maske. Der Dolch in *Mr. Peens* Hand zittert unmerklich, während *Mr. Abbins* einen unwillkürlichen Schritt zurück macht. Die Kerzen im Raum flackern wild, als würden sie vor dieser Manifestation der Dunkelheit zurückweichen.

Die Augen der Erscheinung öffnen sich – zwei Spalten aus reinem Schwarz, die wie Fenster in einen unendlich tiefen Abgrund wirken. Ihr Blick fixiert die Schatulle mit einer Intensität, die die Luft um sie herum zum Vibrieren bringt. Als die Gestalt ihre Stimme erhebt, klingt es wie das Zerbersten uralten Eises, wie der letzte Schrei einer sterbenden Welt. Die Worte scheinen die Temperatur im Raum fallen zu lassen. Mit einer Autorität, die Jahrhunderte der Verbannung in sich trägt, fordert das Wesen seinen rechtmäßigen Besitz – die Schatulle, in der *Titanias* Essenz gefangen ist.

In diesem kritischen Moment, als die Dunkelheit den Raum zu verschlingen droht, durchbricht ein silbernes Leuchten die gespannte Atmosphäre. Es beginnt als feiner Schimmer um den Türrahmen, verstärkt sich zu einem strahlenden Glanz. In zeitloser Schönheit erscheint ein Einhorn – das schnee-

weiße Fell strahlend wie Mondlicht auf frisch gefallenem Schnee, das spiralförmige Horn auf der Stirn leuchtend wie ein einzelner, perfekter Stern in der Dunkelheit.

Das Einhorn tritt mit einer Anmut in den Raum, die jede Bewegung zu einem fließenden Tanz macht. Seine Hufe berühren den Boden ohne jedes Geräusch, hinterlassen leuchtende Spuren auf den dunklen Dielen. Selbst die schattenhafte Gestalt im Bannkreis scheint vor dieser ursprünglichen Reinheit zurückzuweichen, ihre dunklen Schwingen zucken, als würde das Licht sie versengen.

Doch hinter dem majestätischen Wesen taucht noch eine weitere Gestalt auf – es ist *Lumír*. Seine Stimme erfüllt den Raum mit der Kraft seines eigenen Paktes. Er erinnert die Spielenden an den Gefallen, den sie ihm noch schulden – jenen Moment im *Enigma Emporium*, als er ihnen die Einhornstatue für einen Gefallen überließ. Seine Worte sind präzise gewählt, ein Echo seiner damaligen Forderung: etwas, das stark und ewig ist, etwas, das das Wesen des Lebens in sich trägt und doch kalt und unbewegt bleibt.

Die magische Bindung des Feenpakts manifestiert sich augenblicklich. Ein feines Leuchten umgibt die Schatulle in *Mr. Peens* Händen, als würde eine unsichtbare Kraft nach ihr greifen. Der dunkle Gentleman versucht sie festzuhalten, doch gegen die Macht eines rechtmäßig eingeforderten Gefallens ist auch sein eiserner Griff machtlos. Die Schatulle entgleitet seinen Fingern, schwebt in Windeseile durch die Luft wie von unsichtbaren Fäden gezogen. Sie durchquert den Raum in einem perfekten Bogen, bis sie sanft in *Lumírs* ausgestreckten Händen zur Ruhe kommt. Das Holz der Schatulle scheint unter seiner Berührung nochmals sanft aufzuleuchten, als würde sie ihren rechtmäßigen Besitzer erkennen.

Die Szene endet in einem Chaos aus Licht und Schatten. *Lumír* gebietet den Spielenden ihm zu folgen, während das Einhorn ihnen Deckung gibt. Seine silberne Gestalt bildet eine lebende Barriere zwischen ihnen und ihren Verfolgern. Die schattenhafte Kreatur im Bannkreis brüllt in ohnmächtiger Wut, gefangen in den glühenden Linien ihrer Beschwörung. Das letzte, was die Fliehenden sehen, ist der hasserfüllte Blick *Oleanders*, dessen Gesicht im Schein der nun wild flackernden Kerzen zu einer Maske der Verbitterung erstarrt ist.

HINTERGRUNDWISSEN

Die Gesetze der Anderswelt weben sich wie güldene Fäden durch die Macht von Besitz und Gefallen. Als die Spielenden die Schatulle von *Titania* erhielten, wurde sie ihr rechtmäßiges Eigentum – eine Bindung, geschmiedet aus Feenmagie und besiegelt durch den Gefallen der Königin. Der Raub durch *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* vermochte diese tiefen Wurzeln nicht zu kappen.

Lumírs Gefallen aus dem *Enigma Emporium* griff wie ein unsichtbarer Faden nach ihrem magischen Besitzrecht. Doch hätte *Oleander* die Schatulle bereits in Händen gehalten, wäre ein älterer, mächtigerer Anspruch erwacht: *Firlifers* uralter Pakt mit dem verzweifelte Sterblichen. Dieser Pakt, gewoben aus Sehnsucht nach *Lynell* und verbotener Magie, war tiefer in den Gesetzen der Anderswelt verwurzelt.

Die Ironie des Schicksals lag in der zeitlichen Fügung – ein einziger, entscheidender Moment zwischen Raub und Besitz. Weil die Schatulle noch nicht in *Oleanders* Händen ruhte, konnte der Kobold seinen Anspruch geltend machen.

SZENE 34.3: SCHLÜSSEL ZUR FLUCHT

BESCHREIBUNG

Die düstere Atmosphäre von Oleanders Anwesen verdichtet sich zu einer fast greifbaren Präsenz. Das Klacken der Stiefel auf den polierten Dielen hallt durch die Korridore wie ferne Donnerschläge. Aus dem Studierzimmer dringt der beißende Geruch verbrannter Kräuter, vermischt mit dem metallischen Aroma von Magie. Die Luft vibriert von den Nachwirkungen der Beschwörung, ein Summen, das in den Knochen widerhallt. Die bleigefassten Fenster werfen verzerrte Schattenbilder auf die dunkle Holztäfelung. Staub tanzt in den trüben Lichtstrahlen, die durch die verschmutzten Scheiben fallen. Der modrige Geruch alter Bücher und verwitterten Holzes durchzieht jeden Winkel des Hauses. Die massiven Türen ächzen in ihren rostigen Angeln, als würden sie unter einer unsichtbaren Last stöhnen. An den Wänden ticken Uhren in einem arhythmischen Takt.

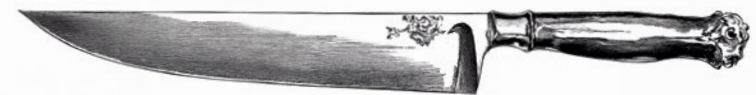
SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe stürzt aus dem Studierzimmer, die Schatulle fest in *Lumírs* Armen. Hinter ihnen erklingt das wütende Brüllen des Schattenwesens, begleitet vom Fluchen *Oleanders* und den schweren Schritten seiner dunklen Gehilfen. Das Einhorn bildet die Nachhut, sein silbernes Leuchten wirft groteske Schatten auf die Wände des Korridors.

Die Zeit scheint sich zu dehnen wie zäher Honig, als einer der Spielenden den zweiten Schlüssel aus der Tasche zieht. Das Metall schimmert matt im dämmrigen Licht des Foyers. Mit zitternden Fingern findet der Schlüssel das Schloss der Eingangstür. Die vertrauten Geräusche des Schlossmechanismus klingen fremd und bedrohlich in der angespannten Stille.

Ein scharfer Knall zerreißt die Luft – der unverkennbare Schuss einer Pistole. *Lumír* taumelt nach vorne, seine Schulter von der Kugel getroffen. Die Schatulle presst er noch fester an sich, als die Gruppe durch die Tür stolpert. Das Schloss klickt hinter ihnen zu, verschluckt das Echo der Verfolgung.

Die Szene endet, als die schwere Tür sich hinter ihnen schließt – doch statt der Straße finden sie sich vor einem kleinen Kassenhäuschen eines Karussells im Central Park wieder. Erst jetzt bemerken sie die Abwesenheit des Einhorns. *Lumír* sinkt auf eine Bank, sein Gesicht schmerzverzerrt. Rotes Blut sickert zwischen seinen Fingern hervor, die er auf die Schusswunde presst – ein schmerzvolles Souvenir von *Mr. Peens* und *Mr. Abbins*.





SZENE 35: DAS KARUSSELL

BESCHREIBUNG

Das Central Park Carousel erscheint wie ein goldener Traum in der wachsenden Finsternis. Seine ornament-geschmückten Bögen formen eine perfekte Krone aus Licht und Schatten. Hunderte kleine Glühbirnen säumen die geschwungenen Kanten, ihr warmer Schein trotz der unnatürlichen Düsternis, die sich über den Park gelegt hat. Die reich verzierten Holzpferde, in Weiß und Gold gefasst, scheinen im flackernden Licht beinahe lebendig – ihre geschnitzten Mähnen wehen in einem nicht spürbaren Wind, während ihre gläsernen Augen das letzte Tageslicht einfangen.

Die Spiegelwände zwischen den Säulen werfen verzerrte Reflexionen zurück, als würden sie Bilder aus einer anderen Welt zeigen. Das Kuppeldach ragt wie eine kleine Kathedrale in den Himmel.

Der eisige Wind, der durch die leeren Parkwege fegt, trägt den metallischen Geschmack von Magie mit sich. Die wenigen Bäume in der Nähe werfen tanzende Schatten auf das verlassene Kassenhäuschen, dessen Holz vom Alter dunkel geworden ist. Die gesamte Szenerie wirkt wie ein Gemälde aus einer vergangenen Zeit, gefangen zwischen Nostalgie und vergessenem Zauber.

SPIELGESCHEHEN

Mit zitternden Händen versorgen die Spielenden *Lumírs* Wunde so gut es geht. Das rote Blut wirkt beinahe unwirklich im goldenen Schein der Karussell-Lichter. Der Kobold presst die Schatulle noch immer fest an seine Brust, als berge sie mehr als nur *Titantias* Essenz. Seine sonst so würdevolle Haltung ist von Schmerz gezeichnet, doch in seinen Augen brennt eine drängende Entschlossenheit.

Zwischen zusammengebißenen Zähnen mahnt er zur Eile. Die Trennung des steinernen Herzens von der Anderswelt zerre an den Grundfesten der Realität. Mit jedem Moment wachse die Gefahr, dass die Risse zwischen den Welten sich weiter öffnen. Seine Worte werden vom fernen Donnerrollen unterstrichen, das wie ein finsternes Echo durch die Wolken rollt.

Mit einer Bewegung, die seine Verletzung Lügen straft, schwingt sich *Lumír* auf eines der geschnitzten Pferde. Die Schatulle hält er dabei sicher im Arm, als wäre sie ein kostbares Kind. Seine freie Hand gleitet über den goldenen Sattel des Holztieres, dessen Augen im Lampenlicht aufzuleuchten scheinen. Mit einer einladenden Geste bedeutet er den Spielenden, es ihm gleichzutun. Keine weiteren Erklärungen folgen, nur die stumme Aufforderung, ihm zu vertrauen. Die Gruppe zögert einen Moment – zu surreal erscheint die Szene, zu unwirklich der Gedanke, dass ein gewöhnliches Karussell sie zurück in die Anderswelt bringen könnte.

Doch der wachsende Schatten am Himmel und das stete Ticken der *Aúnur* drängen zur Entscheidung. Einer nach dem anderen besteigen sie die verbliebenen Pferde. Das alte Holz knarrt leise unter ihrem Gewicht, als würde es ein lange vergessenes Leben wieder erwachen.

Als hätte eine unsichtbare Hand einen Schalter umgelegt, erwacht das Karussell zum Leben. Die Lichter werden heller, pulsieren im Rhythmus einer fremden Melodie. Erste Klänge einer Spieluhr erklingen, deren Musik älter klingt als die Zeit. Die hölzernen Pferde beginnen sich zu bewegen, heben und senken sich in einem hypnotischen Tanz.

Die Drehung beginnt langsam, fast zögerlich. Mit jeder Umdrehung gewinnt das Karussell an Geschwindigkeit. Die Welt jenseits der goldenen Säulen verschwimmt zu einem Kaleidoskop aus Licht und Schatten. Die Spiegelwände zwischen den Bögen werfen nicht länger Reflexionen zurück, sondern scheinen Fenster in andere Welten zu öffnen. Das Kreisen wird schneller und schneller, bis die Realität sich wie ein Wirbelwind um die Gruppe dreht. Die Musik schwillt an zu einer überirdischen Symphonie. Die geschnitzten Pferde scheinen unter ihnen lebendig zu werden – ihre hölzernen Mähnen wehen im magischen Wind, ihre Hufe berühren nicht länger den Boden des Karussells. Zeit und Raum verlieren ihre Bedeutung in diesem wilden Tanz zwischen den Welten. Für einen zeitlosen Moment schwebt das Karussell zwischen den Reichen, getragen von uralter Magie.

Damit endet der erste Teil des zweiten Aktes – in einem Wirbel aus Licht und Musik, während das Karussell seine Reiter zurück in die Anderswelt trägt. Die letzte Erinnerung an die Menschenwelt verblasst wie ein verwehender Traum, als die Gruppe in einem perfekten Kreis dem goldenen Zwilicht entgegen tanzt.



AKT II

TEIL 2

Die goldenen Lichter des Karussells beginnen zu verblassen, während sich die wilde Drehung verlangsamt. Nach und nach lösen sich die geschnitzten Pferde in funkelnde Lichtpunkte auf, die wie Glühwürmchen durch die Luft tanzen. Die gewundenen Säulen der Krone zerfließen zu leuchtenden Streifen, die sich in die Höhe recken und zu einem Steinkreis verdichten. Wo eben noch polierte Spiegel schimmerten, wachsen nun uralte Pilze aus dem Boden, deren pulsierende Kappen einen perfekten Kreis bilden.

Das warme Leuchten der Karussell-Lampen verwandelt sich in das goldene Zwielflicht der Anderswelt – doch etwas hat sich verändert. Das einst so strahlende Licht wirkt matter, dunkel von einer unsichtbaren Kraft. Zwischen den Bäumen des Pilzwaldes Ubadil weben sich tiefere Schatten, während sich am Horizont schwarze Adern wie Risse durch den Himmel ziehen.

EINLEITUNG

Der zweite Teil des zweiten Aktes führt die Spielenden zurück in eine veränderte Anderswelt. Mit dem verwundeten *Lumír* und dem steinernen Herz müssen sie den Weg zurück nach *Tir Na Nóg* finden. Doch die Trennung von *Titaniás* Essenz hat tiefe Spuren in den *Ewigen Landen* hinterlassen. Das goldene Zwielflicht verblasst zusehends, während Heerscharen von Dämonen die Grenzen des Reichs bedrängen. Die Zeit drängt, denn mit jedem Moment, den das Herz von seiner rechtmäßigen Besitzerin getrennt ist, wächst die Dunkelheit.

Zentrale Ziele dieses Teils:

- Die veränderte, dunklere Natur der Anderswelt erfahrbar machen.
- Die wachsende Bedrohung durch dämonische Kräfte zeigen.
- Den dringlichen Wettlauf gegen die Zeit verdeutlichen.
- Die persönlichen Konflikte der Charaktere mit ihrem größeren Auftrag verweben.
- Die letzten Hindernisse vor der Rückkehr nach *Tir Na Nóg* aufbauen.

Atmosphärische Leitlinien:

- Das schwindende Zwielflicht als allgegenwärtiges Element.
- Kontrast zwischen bekannten Orten und ihrer düsteren Verwandlung.
- Die spürbare Präsenz der nahenden dämonischen Heerscharen.
- Das stetige Ticken der *Aúnur* als Erinnerung an den noch ungelösten Fluch.

Empfehlungen für die Spielleitung:

- Die Veränderung bekannter Orte durch atmosphärische Details betonen.
- Den Zeitdruck durch äußere und innere Konflikte verstärken.
- Die wachsende Verzweiflung der Feenwesen greifbar machen.
- Momente der Hoffnung als Kontrast zur düsteren Atmosphäre einstreuen.
- Die Bedeutung ihrer Mission für das Schicksal beider Welten verdeutlichen.

Zentrale Herausforderung:

Die Spielenden müssen nicht nur das steinerne Herz sicher nach *Tir Na Nóg* bringen, sondern sich auch durch eine zunehmend feindliche Anderswelt kämpfen. Während ihr eigener Fluch sie weiter belastet, wächst die Verantwortung für das Schicksal beider Welten. Die Zeit arbeitet gegen sie, während die Dunkelheit das goldene Zwielflicht mehr und mehr verdrängt.



SZENE 36.1: PILZWALD URBADÍL

BESCHREIBUNG

Riesige Pilze ragen gleich Türmen in die Höhe, ihre dunklen Hüte wie Kuppeln einer fremdartigen Stadt. Ihre Stiele sind dick wie Baumstämme, überzogen mit einer schimmernden Schicht aus feuchtem Moos. Kleine, leuchtende Sporen tanzen durch die Luft wie verirrte Sterne. Nebelschwaden weben sich durch das Unterholz, lassen die Umrisse der kleineren, bunten Pilze verschwimmen. Rote, blaue und türkisfarbene Exemplare säumen die kaum erkennbaren Pfade wie stumme Wächter.

Die Luft ist erfüllt vom Duft feuchter Erde und einem süßlichen Aroma, das an überreife Früchte erinnert. Das Zwieliht bricht sich in den Tautropfen, die an den Pilzkappen hängen. Doch wo das Licht einst strahlend war, wirkt es nun matt und kraflos. Die Schatten zwischen den Pilzen erscheinen tiefer, als würden sie eine eigene Substanz besitzen. Ein unheilvolles Grollen rollt in der Ferne durch die Wolken. Die Sporen, die durch die Luft schweben, pulsieren im Rhythmus dieser fernen Donner, als würde der Wald auf die Dunkelheit reagieren.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe materialisiert sich im Steinkreis, erschöpft von der wilden Fahrt des magischen Karussells. Ihre Körper fühlen sich schwer an, als hätte die Reise zwischen den Welten erneut einen Tribut gefordert. *Lumír* sinkt gegen einen der Monolithen, seine Hand fest auf die Schusswunde gepresst. Die Schatulle mit dem steinernen Herz hält er noch immer schützend an sich gedrückt. Das Ticken der *Aúnur* mischt sich mit dem fernen Donnerrollen. Die magischen Uhren scheinen in der veränderten Anderswelt schwerer zu wiegen, als würde die Last ihrer geliehenen Zeit drückender. Die vertraute Wärme des goldenen Zwielihts ist einer kühlen Fremdheit gewichen.

Ein silbernes Leuchten durchbricht die gedämpfte Atmosphäre des Pilzwaldes, wie der erste Sonnenstrahl nach einer endlosen Nacht. Zwischen den Stämmen tritt das Einhorn hervor. Seine Bewegungen sind von einer zeitlosen Anmut, die selbst die lauenden Schatten zurückweichen lässt – als würde seine bloße Präsenz das Dunkel vertreiben. Mit behutsamen, fast tänzerischen Schritten nähert es sich der Gruppe, jeder Hufschlag hinterlässt einen schwachen, leuchtenden Abdruck auf dem moosbedeckten Boden.

Doch die Spuren des Kampfes sind unübersehbar. Tiefe Schnitte durchziehen sein einst makellosoes Fell, wo *Mr. Peens'* Messer seine tödliche Kunst bewies. Dunkle Prellungen zeichnen sich unter dem seidigen Weiß ab – stumme Zeugen von *Mr. Abbins'* brutaler Kraft. Ein besonders tiefer Schnitt zieht sich über seine linke Flanke, das silberne Blut schimmert im gedämpften Zwieliht. Ein Hinterbein wird leicht nachgezogen, die Anmut seiner Bewegungen nun von einem kaum merklichen Hinken durchbrochen.

Und dennoch – unter den Wunden und der Erschöpfung strahlt der ursprüngliche Zauber des Wesens ungebrochen hervor. Selbst verletzt und gezeichnet verkörpert es die lebende Essenz der Magie beider



Welten – ein wandelndes Zeugnis der Schönheit und Würde, die es zu bewahren gilt. Das spiralförmige Horn auf seiner Stirn beginnt zu leuchten, als es sich über den verwundeten *Lumír* beugt. Ein warmer Glanz geht von der Spitze aus, umhüllt die Schusswunde wie flüssiges Mondlicht. Unter dieser heilenden Berührung schließt sich die Verletzung und lässt nicht einmal eine Narbe zurück. Mit einer Bewegung, die von zeitloser Gnade zeugt, kniet das Einhorn nieder. Seine Geste ist unmissverständlich – es bietet *Lumír* an, ihn zu tragen. Der Kobold, noch immer die Schatulle fest umklammernd, lässt sich vorsichtig auf den Rücken des magischen Wesens gleiten.

Die Szene endet, als sich die Gruppe gemeinsam mit dem Einhorn auf den Weg durch den Pilzwald macht. Das silberne Leuchten des Einhorns weist ihnen den Weg durch das Labyrinth aus Pilzen und Schatten. Über ihnen verdichten sich die schwarzen Adern am Himmel weiter, während ein kalter Wind durch die Pilzkronen streicht. Die Zeit drängt, das steinerne Herz zurück nach *Tir Na Nóg* zu bringen. Die Dunkelheit wächst mit jedem Herzschlag, den *Titania* von ihrer Essenz getrennt ist.





SZENE 36.2: PILZSCHRATE

BESCHREIBUNG

Der Pfad durch Urbadil wird schmaler, je tiefer man in sein Inneres vordringt. Die gewaltigen Pilze ragen nun so dicht, dass ihre Stämme eine natürliche Mauer bilden. Ihre Kappen verschmelzen zu einem lichtundurchlässigen Dach, durch das nur vereinzelte Strahlen des schwindenden Zwielihts dringen. Der Boden ist von einem Teppich kleinerer Pilze bedeckt, deren Sporen bei jedem Schritt wie phosphoreszierende Wolken aufsteigen. Ein beißender Geruch nach Verwesung und Fäulnis durchdringt die Luft. Zwischen den Pilzstämmen wabern dichte Nebelschwaden, die das wenige Licht in gespenstische Schatten verwandeln. Die Luft ist erfüllt vom Knarzen der sich bewegenden Pilzkörper und einem unterschwellig Summen, das von überall und nirgends zugleich zu kommen scheint.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe bewegt sich vorsichtig vorwärts, ihre Schritte gedämpft vom weichen Untergrund. Das silberne Leuchten des Einhorns wirft flackernde Reflexe auf die feuchten Pilze. Lumír sitzt weiterhin angespannt auf dem Rücken des magischen Wesens, die Schatulle fest in beiden Armen. Ein tiefes Grollen lässt die Luft erzittern, als die Reisenden eine Lichtung erreichen. Aus den Nebelschwaden zwischen den ringsum wachsenden turmhohen Pilzen tauchen verzerrte Gestalten auf – Pilzschrates, wütend und von Schatten besessen. Ihre Körper sind von schwarzen Adern durchzogen, die wie Risse in ihrer pilzartigen Haut pulsieren. Die Gruppe formiert sich in einem schützenden Kreis um das Einhorn und Lumír. Die korrumpierten Pilzschrates rücken mit krallenartigen Auswüchsen und rot glühenden Augen von allen Seiten näher, ihre Bewegungen mechanisch und unnatürlich.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Pilzschrates	15	13	5	13	6

Bewaffnung: Klauen (1W6+3 Schaden)
Rüstung: Lederrüstung und Lumpen (1 Punkt)

Die Übermacht der Pilzschrates droht die Spielenden zu überrennen, als plötzlich Pfeile aus dem Zwieliht zischen. Aus dem Schatten der Pilze treten Eólin und Alerionh hervor, ihre Bögen im Anschlag. An ihrer Seite erscheinen zwei mächtige Gestalten – die Waldschrates Bark und Irnd. Ihre Körper aus verschlungenem Holz und lebendiger Rinde türmen sich auf wie uralte Bäume. Mit Stimmen, die klingen wie brechendes Holz, rufen sie den Pilzschrates in der Sprache des Pflanzenvolks zu, doch diese sind zu weit in der Verderbnis versunken, um noch darauf zu reagieren. Gemeinsam mit der Gruppe stellen sie sich den weiter vorrückenden Pilzschrates entgegen.

Die Szene endet, als der letzte Pilzschrat unter den vereinten Kräften fällt. Seine leuchtenden Sporen verglühen wie sterbende Sterne im gedämpften Zwielight. Zwischen den gewaltigen Pilzstämmen kehrt eine unheimliche Stille ein, nur unterbrochen vom fernen Donnerrollen.

CHARAKTERE

Bark und Irnd: Sie sind uralte Waldschrate, deren hölzerne Körper aus verschlungenen Ästen und lebendiger Rinde zu bestehen scheinen. Ihre Gesichter wirken wie geschnitzt, mit leuchtenden Augen, die das Wissen der Jahrhunderte in sich tragen. Anders als die Pilzschrate haben sie ihre Verbindung zur ursprünglichen Natur der Anderswelt bewahren können. Ihre Bewegungen sind bedächtig und kraftvoll, jede Geste von der Weisheit alter Bäume durchdrungen.

Ihre massigen Gestalten türmen sich auf wie lebende Bäume, deren wurzelartige Arme sich verzweigen und zu knotigen Fingern ausformen, die zugleich zärtlich und kraftvoll zupacken können. Die Rinde, die ihre Körper überzieht, schimmert in verschiedenen Brauntönen – von tiefem Mahagoni bis hin zu silbrigem Birkengrau. Flechten und Moose haben sich in den Furchen ihrer Haut angesiedelt, während kleine Zweige und Blätter an ihren Schultern und Köpfen sprießen, die mit den Jahreszeiten der Anderswelt ihre Farbe wechseln.

Sie sprechen mit Stimmen, die an knarrendes Holz und raschelnde Blätter erinnern. Ihre Präsenz strahlt eine natürliche Autorität aus, die selbst in dieser Zeit der wachsenden Schatten ungebrochen ist. Wenn sie sprechen, scheint der gesamte Wald zu lauschen – die Vögel verstummen ehrfürchtig, die Irrlichter sammeln sich um sie herum wie neugierige Kinder. Ihre Worte sind gewählt und bedacht, jeder Satz trägt das Gewicht von Jahrzehnten der Betrachtung in sich. In den tieferen Furchen ihrer Rinde glühen schwach biolumineszente Pilze und Bakterien, die ihnen eine mystische Aura verleihen, besonders in der Dämmerung. Diese lebenden Lichter pulsieren im Rhythmus ihrer langsamen Herzschläge und verstärken sich, wenn sie Magie wirken oder starke Emotionen empfinden. Ihre Augen, groß und ausdrucksvoll wie Baumknollen, leuchten in verschiedenen Grün- und Goldtönen, je nach ihrer Stimmung und der Kraft der Natur um sie herum.

Bark, der größere der beiden, trägt auf seinem Haupt eine Krone aus ineinander verwachsenen Zweigen, die er als Zeichen seiner Stellung als Hüter des nördlichen Waldreichs erhalten hat. **Irnd** hingegen schmücken Ranken von Efeu und Blättern. Wenn sie sich bewegen, knarzt und ächzt es um sie herum, als bewegte sich der Wald mit ihnen. Gemeinsam mit den Waldelfen sind sie aus *Avardelin* aufgebrochen, um sich dem großen Heer von *Tir Na Nóg* anzuschließen. Ihre Entscheidung, das sichere Waldreich zu verlassen, war nicht leicht gefallen, doch sie erkannten in der wachsenden Dunkelheit eine Bedrohung für alles Leben in der Anderswelt.

Als lebende Verkörperung der ursprünglichen Naturkraft sind sie zu unerschütterlichen Verbündeten gegen die eindringenden Schatten geworden. In der Schlacht bilden sie natürliche Bastionen, ihre wurzelartigen Auswüchse können sich blitzschnell verlängern und wie Peitschen durch die Reihen ihrer Feinde schlagen. Ihre Haut ist so hart wie Eichenholz, kann aber bei Bedarf geschmeidig wie junges Weidengeäst werden. Sie kämpfen nicht mit Waffen aus Metall, sondern formen ihre eigenen Körper zu den Werkzeugen des Krieges um – ihre Arme werden zu Speeren, ihre Fäuste zu Hämmern, ihre Finger zu Klingern aus lebendem Holz.



SZENE 36.3: EIN WIEDERSEHEN

BESCHREIBUNG

Der Pfad aus dem Pilzwald führt durch sich stetig wandelnde Landschaften der Anderswelt. Die riesigen, leuchtenden Pilze weichen einem weiten Moorland, wo bleiche Irrlichter zwischen schwarzen Tümpeln tanzen. Nebelschwaden wabern über den feuchten Grund, verwischen die Grenzen zwischen Wasser und Land. Das gedämpfte Zwielight spiegelt sich in zahllosen Wasserflächen, deren Oberfläche von unsichtbaren Kräften gekräuselt wird.

Jenseits des Moores erhebt sich eine felsige Einöde. Spitze Steinsäulen ragen wie versteinerte Wächter in den Himmel, ihre verwitterten Flanken von leuchtenden Flechten überzogen. Zwischen den Felsen wachsen silbrige Gräser, die sich im kühlen Wind der Höhe wie Wellen wiegen. Schwarze Risse durchziehen den Himmel, werfen unnatürliche Schatten auf das karge Land.

Der steinige Grund weicht allmählich einem uralten Wald. Knorrige Eichen strecken ihre Äste wie Finger dem Zwielight entgegen. Moosbedeckte Steine säumen den Weg, manche mit Runen versehen, die von längst vergangenen Zeiten künden. Glühwürmchen schweben zwischen den Stämmen, ihr Licht ein schwacher Trost gegen die wachsende Dunkelheit am Firmament.

Am Horizont schimmert der Goldene Wald, der Tir Na Nóg umgibt. Seine Blätter leuchten noch immer in überirdischer Pracht, auch wenn ihr Glanz matter erscheint als zuvor.

SPIELGESCHEHEN

Das Wiedersehen ist von Freude und Melancholie gleichermaßen geprägt. *Eólin* umarmt jeden der Gruppe in einem Moment echter Zuneigung. In ihren Augen spiegelt sich die Sorge um ihre Gefährten, als sie die Erschöpfung in ihren Gesichtern sieht. Auch *Alerionh* nähert sich, voller Sorge und Neugier, wie es um die Menschenwelt gestellt ist.

Die Gruppe berichtet von ihrer Rückkehr in eine veränderte Heimat, von *Oleander* und dem steinernen Herz *Titania*s. Das fahle Licht, die tieferen Schatten, der bleischwere Himmel über New York – ihre Beschreibungen lassen selbst die ältesten der Waldelfen erschauern.

Die Geschichte ihrer Rückkehr in die Anderswelt durch das Karussell im Central Park zaubert ein ungläubiges Lächeln auf *Alerionh*s Gesicht. Sein Staunen über die Verwandlung eines gewöhnlichen Jahrmarktgeräts in ein Portal zwischen den Welten spiegelt seine nie endende Faszination für die Menschenwelt wider.

Eólin lauscht mit wachsender Sorge. Ihre Hand liegt auf dem Griff ihres Schwerts, als würde sie sich gegen die bloße Erzählung der Schatten wappnen wollen. Die Trennung von *Titania*s Essenz und ihre Auswirkungen auf beide Welten bestätigen ihre schlimmsten Befürchtungen.

Die Waldelfen nehmen sich währenddessen *Lumír* und des verletzten Einhorns an. Ihre Heiler bringen Kräuter und Verbände, während andere Zelte für die Rast errichten. Das Einhorn wird mit besonderer Ehrfurcht behandelt, seine Wunden mit Essenzen aus silbernen Phiolen gewaschen.

Enoriél erklärt zwischen den Vorbereitungen für den Aufbruch, dass sie sich gegen den Rat des Waldes gestellt haben. Ein kleines aber entschlossenes Heer von Freiwilligen folgte ihrem Ruf, bereit, für die Verteidigung der Anderswelt zu kämpfen. In ihren Augen brennt das Feuer der Überzeugung, dass dies der richtige Weg ist. Die Waldschräte *Bark* und *Irnd* bieten an, die erschöpften Reisenden zu tragen. Ihre Bewegungen sind bedächtig wie das Wachsen der Wälder, stets und unermüdlich. Die Tage verschmelzen auf der Reise zur *Ewigen Stadt*. In Gesellschaft der Waldelfen scheinen Raum und Zeit sich zu dehnen und zu strecken wie ein Traum. Die Landschaften ziehen vorbei wie Bilder in einem Kaleidoskop – ein düsteres Moor, steinige Einöden, alte Wälder, bis schließlich die ersten goldenen Blätter über ihnen rascheln.

Die Szene endet, als der Zug die ersten Ausläufer des *Goldenen Waldes* erreicht. Die einst so strahlenden Bäume schimmern nun wie verblassendes Sonnenlicht, ihre Rinde gleicht geschmolzenem Gold, das zu erkalten droht. Zwischen ihren mächtigen Wurzeln sammeln sich tiefere Schatten als je zuvor, während das Zwielficht matter durch ihre Kronen fällt. In der Ferne ragen die Türme von *Tir Na Nóg* auf, ihre graziilen Spitzen verlieren sich in den schwarzen Rissen, die den Himmel durchziehen. Die Stadt scheint in einem seltsamen Zwielficht zu pulsieren – noch immer strahlend und erhaben, doch ihre Helligkeit kämpft sichtbar gegen die eindringende Dunkelheit an.



SZENE 37: LAGER DER WALDELFFEN

BESCHREIBUNG

Im Goldenen Wald, unweit der schimmernden Türme von Tir Na Nóg, entsteht das Heerlager der Waldelfen. Zwischen den mächtigen Bäumen mit ihren goldschimmernden Blättern werden dunkelgrüne und braune Zelte errichtet, deren Stoffe sich harmonisch in die Waldumgebung einfügen. Elfische Krieger spannen Seile zwischen den Stämmen, während andere Banner mit dem Wappen der Waldelfen an hohen Stangen befestigen.

Im Zentrum des Lagers nimmt ein größeres Versammlungszelt Gestalt an, um das herum kleinere Unterkünfte errichtet werden. Zwischen den Zelten werden Waffenständer aufgebaut, an denen bereits Bögen, Speere und filigrane Schwerter für kommende Kämpfe bereitliegen.

Über der geschäftigen Szenerie liegt eine merkwürdige Mischung aus Gemeinschaftsgefühl und drohender Gefahr. Der Kontrast zwischen dem goldenen Schimmer des Waldes und den aufziehenden Schatten verleiht dem entstehenden Lager eine unwirkliche Atmosphäre.

An den Rändern der Lichtung postieren sich bereits die ersten Wachen, ihre Blicke unablässig zwischen dem Waldrand und dem zerrissenen Himmel wechselnd.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe erreicht den *Goldenen Wald* gemeinsam mit dem Heer der Waldelfen. Der Anblick der legendären Türme der *Ewigen Stadt*, die in der Ferne über den Baumkronen aufragen, löst in allen ein Gefühl von Ehrfurcht aus. Während die Waldelfen mit dem Aufbau ihres Lagers beginnen, bleiben die Spielenden mit *Lumír* und dem Einhorn am Rand der Lichtung. Zelte werden errichtet, Waffenstände aufgebaut und Verteidigungslinien festgelegt. Die Effizienz, mit der die Elfen arbeiten, zeugt von jahrhundertelanger Erfahrung. Jede Bewegung wirkt wie Teil eines größeren Ganzen, einem stillen Tanz gleich, dessen Choreografie tief in ihrem Wesen verankert ist. *Enoriél*, nun deutlich in ihrer Rolle als Heerführerin, erteilt präzise Anweisungen. Unter ihrer Leitung nimmt das Heerlager rasch Form an. Die Zelte werden strategisch positioniert, um im Notfall schnelle Bewegungen zu ermöglichen, während gleichzeitig natürliche Deckung durch die mächtigen Baumstämme genutzt wird.

Eólin tritt zu den Spielenden. Sie trägt nun eine Lederrüstung mit eingearbeiteten elfischen Runen, ihr Köcher ist gefüllt mit Pfeilen. Mit sorgenvollem Blick betrachtet sie *Lumír*, der trotz der Heilung durch das Einhorn noch immer geschwächt wirkt.

Die Schatulle mit dem steinernen Herz hält er fest umklammert, als hinge sein Leben davon ab. *Alerionh* gesellt sich zu ihnen, mit frischen Beeren und Heilkräutern. Seine normalerweise fröhliche Miene ist ernst, als er berichtet, was er im Umland erspäht hat: wachsende Schattenbereiche, besessene Tiere und verstörende Risse in der Landschaft. Der Moment des Abschieds kommt schneller als erwartet. Die Zeit drängt, und die Schatulle muss zum Palast gebracht werden, bevor die Dunkelheit vollständig einbricht. *Eólin* und *Alerionh* verabschieden sich und umarmen jeden der Spielenden kurz aber herzlich, mit der Hoffnung auf ein Wiedersehen.

Die Szene endet mit einem letzten Blick auf das Heerlager. Die Spielenden machen sich auf den Weg zur *Ewigen Stadt*, das Einhorn als leuchtender Wegweiser voran und *Lumír* an ihrer Seite. Die goldenen Blätter des Waldes rascheln über ihnen, als würden die uralten Bäume Segenswünsche flüstern. Der Pfad führt sie aus dem schützenden Blätterdach hinaus auf die Straße zu den Toren *Tir Na Nógs*. Die Stadt ragt vor ihnen auf, ihr Glanz matter als bei ihren ersten Besuchen, doch noch immer majestätisch gegen den zerrissenen Himmel. Als sie das Stadttor passieren, werden sie von vier vertrauten Gestalten empfangen – *Tamriél*, *Binks*, *Bundin* und *Tolund* warten unter einem Torbogen, ihre Gesichter hellen sich bei der Ankunft der Gruppe sichtlich auf.





SZENE 38: BUNDINS ANTIQUARIAT

BESCHREIBUNG

Die gewundenen Gassen der Unterstadt, einst erfüllt vom fröhlichen Treiben und Handeln, liegen nun in gedämpfter Stille. Laternen glimmen schwächer, ihre ehemals strahlenden Lichter kämpfen gegen die eindringende Finsternis. Viele Marktstände sind verlassen, die tickenden Wunderwerke der Kobolde ruhen unter schützenden Tüchern. Die wenigen Händler, die ausharren, sprechen mit gesenkten Stimmen, ihre Augen huschen immer wieder hinauf zu den zerrissenen Wolken.

Die lebendigen Ranken an den Häuserfassaden haben ihre leuchtenden Farben verloren, ihre Blätter hängen matt und grau wie in einer vorzeitigen Herbstdämmerung. Selbst die kleinen Lichterkugeln, die einst zwischen den Gebäuden tanzten, bewegen sich nun träge wie erschöpfte Glühwürmchen.

Bundins Antiquariat liegt in einer ruhigen Seitengasse, die sich vom Hauptweg abzweigt. Das Gebäude erhebt sich in asymmetrischer Eleganz, mit schiefen Türmchen und einem geneigten Dach, als hätte es sich über die Jahrhunderte den Hügel hinabgeneigt. Glasfenster werfen Muster auf das Pflaster, während das Zwielflicht durch die Scheiben bricht.

Das Innere des Antiquariats gleicht einer Höhle voller Wunder. Hohe Bücherregale aus dunklem Eichenholz säumen die Wände vom Boden bis zur gewölbten Decke. Jedes Regal biegt sich unter der Last ledergebundener Folianten, vergilbter Pergamente und in Stoff gehüllter Manuskripte. Zwischen den Regalen führen schmale Gänge zu versteckten Nischen und Ecken. Ein prächtiger Kamin aus schwarzem Stein dominiert

die Rückwand, seine Flammen tanzen in wärmenden Farben. Der Teppich auf dem Holzboden zeigt ein komplexes Muster aus ineinander verschlungenen Kreisen und Spiralen. Zwei bequeme Lehnstühle flankieren einen niedrigen Tisch vor dem Kamin, auf dem ein aufgeschlagenes Buch und eine Tasse wärmenden Tees ruhen. Stapel von Büchern türmen sich auf jeder verfügbaren Fläche, bilden wankende Säulen, die das Wissen von Jahrtausenden bewahren.

Eine schmale Wendeltreppe in der hinteren Ecke führt zu einer Galerie mit weiteren Bücherregalen und einer kleinen Arbeitsfläche, wo Pergamentrollen und Schreibfedern ordentlich arrangiert liegen. Der Geruch von altem Leder, Tinte und einem Hauch von Magie erfüllt die Luft, vermischt mit dem süßlichen Duft aus einem Kessel, der über dem Feuer köchelt.

SPIELGESCHEHEN

Das Wiedersehen gestaltet sich als ein Moment stiller Freude inmitten wachsender Bedrohung. *Tamriël* berichtet mit leiser Stimme von ihrer eigenen Reise zurück in die Anderswelt. Er beschreibt die Menschenwelt als gefangen in einer Art schattenhaften Stasis – weder weiter verdunkelnd noch erhellend, als hielte ein unsichtbarer Zauber den Atem der Realität an. Die Zeit scheine dort stillzustehen, während beide Welten auf den Ausgang dieses Schicksalsspiels warten.

Die abendlichen Schatten haben sich bereits über die Unterstadt von *Tir Na Nóg* gelegt, als die Gruppe die Gasse zu *Bundins Antiquariat* erreicht. Das silberne Leuchten des Einhorns wirft gespenstische Reflexe auf die glattpolierten Steine. Aus den umliegenden Häusern dringen gedämpfte Stimmen und leise Musik, ein beruhigendes Gegenstück zur wachsenden Bedrohung über der Stadt.

Bundin öffnet die schwere Holztür mit einem kompliziert aussehenden Schlüssel. Seine Bewegungen strahlen die Präzision eines Gelehrten aus, der jedes Buch, jedes Artefakt in seinem Reich kennt. Mit einer einladenden Geste führt er die Gruppe in das warme Innere seines Reichs.

Im flackernden Licht des Kaminfeuers versammeln sich alle um den niedrigen Tisch. *Bundin* verschwindet kurz in einer Nische und kehrt mit dampfenden Bechern eines aromatischen Elixiers zurück. Der Trank schmeckt nach Honig und Kräutern, durchzogen vom Aroma einer unbekannten Frucht. Seine wärmende Wirkung durchströmt die Glieder der Erschöpften und verleiht neue Kraft.

Lumír sinkt in einen der Sessel, sein Atem geht flach und mühsam. Die Strapazen der Reise und seine Verletzung haben ihn stärker mitgenommen, als er zugeben möchte. Auch *Tamriël* wirkt noch angeschlagen von den Geschehnissen in seinem Anwesen.

Lumír bittet die Spielenden zu sich. Seine Hände strecken die Schatulle der Gruppe entgegen. Seine Worte sind leise, aber von unumstößlicher Klarheit: Der letzte Teil ihrer Reise müsse ohne ihn erfolgen. Das steinerne Herz muss zu *Titania* zurückkehren, und niemand sei würdiger, diese Aufgabe zu vollenden, als jene, die bereits so viel überwunden haben.

Bundin räumt Bücher beiseite, um Platz für Ruhelagerstätten zu schaffen. *Binks* und *Tolund* bringen Decken und Kissen, während *Tamriël* mit zitternden Händen Schutzsymbole auf die Türschwellen zeichnet. Ihre Entscheidung, hier zu bleiben, ist sowohl von Erschöpfung als auch von

taktischer Klugheit geprägt – ein sicherer Hafen, falls die Schatten in die Stadt eindringen sollten.

Die Szene endet mit Verlassen des Antiquariats, die Schatulle nun in ihrer Obhut, während das Einhorn geduldig vor der Tür wartet. Sein silbernes Leuchten verstärkt sich, als würde es den Weg zum Palast bereits spüren. Die schmalen Gassen der Unterstadt öffnen sich vor ihnen zu einer breiten Straße, die sich zur Oberstadt hinaufwindet. In der Ferne erhebt sich der Palast wie ein Leuchtfeuer gegen die schwarzen Risse am Himmel, seine Türme fangen die letzten Strahlen des Zwielihts ein.

HINTERGRUNDWISSEN

Mit dem Betreten von *Tir Na Nóg* haben die Spielenden – die Siebenmeilenstiefel tragend – zum dritten Mal mit siebenfachem Schritt die *Ewige Stadt* erreicht. Dies erfüllt den letzten Teil von *Firlifers* Bann. In genau diesem Moment durchfährt den verbannten Prinzen eine Erschütterung, die an die Grundfesten seiner Existenz rührt. Die magischen Fesseln, die ihn über Jahrhunderte an sein Exil gebunden haben, beginnen sich aufzulösen wie Morgennebel in der Sonne. In seinem Exil spürt *Firlifer* die Veränderung als plötzliches Aufleuchten seines roten Haares, das für einen Moment in seinem ursprünglichen Gold erstrahlt. Mit neugewonnener Entschlossenheit macht er sich auf den Weg zurück nach *Tir Na Nóg* – zum ersten Mal seit seiner Verbannung können ihn die Pfade der Anderswelt nicht mehr von der *Ewigen Stadt* wegführen. Die Magie, die jede seiner Reisen in weiten Bögen von seinem Ziel fort lenkte, hat ihre Macht über ihn verloren.



SZENE 39: DER WEG ZUM KÖNIG

BESCHREIBUNG

Der Weg durch die Ewigen Stadt wirkt wie ein verblassender Traum. Wo einst das goldene Zwieliht jeden Winkel mit Wärme durchflutete, kriecht nun ein kühler Schatten zwischen den Terrassen und Türmen hindurch. Die kristallinen Nadeln, die sich in den Himmel recken, fangen das schwindende Licht wie verzweifte Hände ein, während die schwarzen Risse am Firmament sich wie hungrige Adern ausbreiten. Je näher man dem Palast kommt, desto deutlicher spürt man die Anspannung in der Luft. Die smaragdgrün-goldenen Banner zwischen den Türmen hängen schwer und bewegungslos, ihre einstmals lebendigen Farben wirken ausgeblichen. Die lebenden Bäume, deren Kronen sich durch die Architektur flechten, tragen nun auch welke Blätter, und ihre Rinde zeigt feine, dunkle Risse wie Adern einer unbekannten Krankheit. Das Haupttor des Palastes steht wie ein letztes Bollwerk gegen die einbrechende Dunkelheit. Der opalisierende Stein pulsiert schwächer, sein Rhythmus unregelmäßig wie ein beunruhigter Herzschlag. Die filigranen Reliefs an den Säulen – die Schlacht gegen Riesen, der Reigen tanzender Elfen, Oberons triumphaler Sieg über den Drachenkönig – scheinen erstarrt, als hätte es all das nie gegeben.

Die Torflügel, jene Meisterwerke elfischer Schmiedekunst, wirken schwerer und unbeweglicher. Das königliche Wappen in ihrer Mitte – der Baum, dessen Wurzeln sich mit seinen Zweigen zu einem Kreis vereinen – strahlt noch immer, doch die sieben Sterne aus purem Licht flackern wie Kerzen im Wind. Die Wachen der Goldenen Garde, nun in verstärkter Zahl, stehen mit ernsten Mienen entlang der Mauer. Ihre Rüstungen reflektieren das schwindende Licht in gedämpften Reflexen, und auf ihren Gesichtern zeichnet sich eine stille Entschlossenheit ab – die letzte Verteidigungslinie gegen das, was durch die Risse am Himmel zu dringen droht.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden erreichen das imposante Haupttor des Palastes, erschöpft von ihrer langen Reise, aber erfüllt von dem Bewusstsein, dass sie dem Ziel ihrer Aufgabe nahe sind. Die Schatulle mit dem steinernen Herz pulsiert in ihren Händen, als würde sie die Nähe ihrer rechtmäßigen Besitzerin spüren. Das Einhorn, das sie bis hierher begleitet hat, verharrt am Fuß der breiten Treppe, die zum Tor führt. An den Torstufen werden sie erneut von *Athanaél* empfangen. Hinter ihm öffnet sich das gewaltige Tor mit einem leisen Klingen, als würden unsichtbare Glocken angeschlagen. Der Heerführer verbeugt sich knapp vor der Gruppe, seine Bewegungen präzise und ohne jede Verschwendung. Mit einer fließenden Geste bedeutet er ihnen, ihm zu folgen. Die Spielenden werfen einen letzten Blick zurück auf das Einhorn, das nun seinen edlen Kopf senkt, als würde es ihnen seinen Segen geben. Es hat seine Aufgabe erfüllt, sie sicher zum Palast zu bringen. Mit einer anmutigen Bewegung wendet es sich ab und trabt die Straße hinunter, sein silbernes Leuchten verblasst allmählich in der Ferne.

Athanaél führt die Gruppe durch hohe Hallen und gewundene Korridore. Die Architektur des Palastes folgt einer traumhaften Logik – Räume öffnen sich, wo man keine erwartet hätte, Gänge scheinen ihre Länge zu verändern, und Treppen winden sich in unmöglichen Winkeln nach oben. Überall im Palast sind Zeichen der nahenden Krise zu erkennen: Diener huschen mit besorgten Mienen durch die Gänge, Krieger in silbernen Rüstungen und smaragdgrünen Mänteln patrouillieren in kleinen Gruppen, und durch die hohen Fenster dringen bedrohliche Schatten herein.

Nach einer Weile treffen sie auf *Ilmarell*, den Hofmagier *Oberons*. Er begrüßt die Ankömmlinge mit einer formellen Verbeugung, doch in seinen Augen liegt ein Hauch von Misstrauen. Die Spielenden erklären ihr Anliegen – das steinerne Herz zu *Titania* zurückzubringen. *Ilmarell* hört aufmerksam zu, doch seine Miene verdüstert sich. Mit einer Bestimmtheit, die keinen Widerspruch duldet, erklärt er, dass er sie zunächst zu *Oberon* führen müsse. Der König sei von seiner langen Abwesenheit zurückgekehrt und erwarte Bericht von allen Vorgängen im Reich.

Trotz des Drängens der Gruppe, sofort zur Königin geführt zu werden, bleibt *Ilmarell* unnachgiebig. Seine Worte sind höflich, aber bestimmt: Das Protokoll verlange, dass sie zuerst vor den König treten. Zudem sei es *Oberons* Recht, über das Schicksal des steinernen Herzens zu entscheiden. Die unterschwellige Anspannung lässt vermuten, dass am Hof von *Tir Na Nóg* nicht alles im Gleichgewicht ist – die Einheit des Königspaares scheint ebenso zu schwanken wie das Zwieliht selbst.

Mit wachsender Ungeduld, aber ohne Alternative, fügen sich die Spielenden *Ilmarells* Führung. Der Weg durch den Palast gleicht einer Reise durch ein lebendiges Kunstwerk – jede Halle prächtiger als die vorherige, jeder Raum erfüllt von einer Magie, die selbst in dieser Zeit der Krise nicht verblasst ist. In den Gesichtern der Palastbewohner, die ihnen begegnen, spiegelt sich eine Mischung aus Hoffnung und Furcht wider, als würde das Erscheinen der Fremden sowohl Verheißung als auch Bedrohung bedeuten.

Die Szene endet, als *Ilmarell* die Gruppe durch einen langen Gang führt, der den Eingang zum Thronsaal markiert. Die Türflügel sind mit Szenen aus der Geschichte des Feenreichs verziert, die im flackernden Licht beinahe lebendig wirken. Der Hofmagier legt seine Hand auf das schimmernde Holz, murmelt einige Worte in einer uralten Sprache und bedeutet den Spielenden zu warten. Dann, kaum hörbar, beginnen sich die massiven Türen nach innen zu öffnen und geben den Blick frei auf den legendären Baumthronsaal, das Herz der Macht in den *Ewigen Landen*.

SZENE 40: HOCHKÖNIG OBERON

BESCHREIBUNG

Der Baumthronsaal öffnet sich wie eine Kathedrale aus lebendiger Architektur und goldenem Licht. Im Zentrum erhebt sich der legendäre Baumthron – ein uralter Baum, dessen Wurzeln tief in die Erde reichen und dessen Krone das Firmament zu tragen scheint. Seine Rinde schimmert wie poliertes Elfenbein, durchzogen von Adern aus schimmerndem Gold. Die gewaltigen Äste bilden natürliche Bögen, die das Zwielight in tausend Facetten brechen und einen Baldachin aus lebendem Geäst formen.

Smaragdgrüne Banner mit goldenen Stickereien hängen von den Wänden des kreisrunden Saals. Der Boden besteht aus poliertem Stein, in den komplexe Kreismuster eingelassen sind, die bei jedem Schritt sanft zu pulsieren scheinen. Kleine Lichtkugeln schweben frei unter der hohen Decke, ihr Schein vermischt sich mit dem eindringenden Zwielight zu einer überirdischen Symphonie aus Gold und Silber.

Im Gegensatz zur restlichen Stadt herrscht hier ein ungebrochenes, fast blendendes Zwielight. Es ist, als wäre



dieser Raum der letzte Zufluchtsort der ursprünglichen Magie der Anderswelt, ein Hort der Kraft inmitten der wachsenden Dunkelheit. Die Luft scheint von Energie zu vibrieren, jeder Atemzug füllt die Lungen mit der Essenz uralter Zauberei.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden treten in den strahlenden Baumthronsaal, geblendet vom ungebrochenen Zwielflicht. Nach der dämmrigen Atmosphäre des restlichen Palastes wirkt das goldene Leuchten hier fast schmerzhaft intensiv. *Ilmarell* führt sie mit gemessenen Schritten über den pulsierenden Steinboden, während die Lichtkugeln unter der Decke wie neugierige Glühwürmchen über ihren Köpfen tanzen.

Durch den Schleier des blendenden Lichts erkennen sie eine Silhouette auf dem Baumthron – hoch aufgerichtet und von einer Aura unermesslicher Macht umgeben. Die Konturen dieser Gestalt scheinen mit dem goldenen Zwielflicht zu verschmelzen, als wäre der Körper aus reinem Licht geformt. Selbst aus der Entfernung spüren sie die Präsenz eines Wesens, das älter scheint als die Zeit.

Mit einer Stimme, die klingt wie das Rauschen eines uralten Waldes und der Tiefe der See, bittet *Oberon* sie näher zu treten. Jedes seiner Worte scheint im Raum nachzuhallen, als würde der Thronsaal sie aufnehmen und verstärken. Die Gruppe nähert sich zögernd, noch immer geblendet vom intensiven Licht.

Als sich ihre Augen an das Zwielflicht gewöhnen, erblicken sie den Hochkönig zum ersten Mal – und das Bild erschüttert ihre Vorstellungen. Wo sie Kraft und zeitlose Jugend erwartet hatten, sehen sie ein Wesen, gezeichnet von unermesslicher Müdigkeit. *Oberons* silberweißes Haar fällt wie ein Wasserfall über seine Schultern, sein Bart reicht bis zur Brust. Die Haut seines Gesichts ist von tiefen Furchen durchzogen, als hätten die Jahrtausende ihre Spuren in lebendigen Stein gemeißelt. Seine Augen jedoch – tiefgrün mit goldenen Reflexen – strahlen noch immer mit der Weisheit und Macht eines unsterblichen Herrschers.

Seine grüne Robe mit goldenen Verzierungen hängt locker an seinem hageren Körper, als hätte er in kurzer Zeit erheblich an Substanz verloren. An seiner Seite ruht das Schwert *Morgenstern*, seine Klinge scheint das Zwielflicht einzufangen und zurückzuwerfen.

Mit einer einladenden Geste fordert er die Spielenden auf, ihre Geschichte zu erzählen und ihm die Schatulle zu überreichen. Sie berichten von ihrer Reise in die Anderswelt, getrieben von dem Wunsch, den Altersfluch zu brechen, der auf ihnen lastet. Sie beschreiben, wie *Titania* ihnen die Schatulle mit dem steinernen Herz anvertraute, und wie sie nach ihrer Rückkehr in die Menschenwelt erleben mussten, wie die Dunkelheit durch die entstehenden Risse sickerte. Während ihres Berichts wandelt sich *Oberons* Ausdruck mehrfach. Bei der Erwähnung von *Titantias* Tat flammt Zorn in seinen Augen auf, der jedoch schnell einer tiefen Trauer weicht. Nach dem Ende ihrer Erzählung herrscht für einen Moment Stille im Thronsaal. *Oberon* scheint in Gedanken versunken, sein Blick in die Ferne gerichtet, als sähe er durch die Wände des Palastes hindurch auf die *Ewige Stadt*. Seine Schultern sinken kurz unter einer unsichtbaren Last, bevor er sich wieder aufrichtet.

Mit einer Stimme, die nun leiser klingt, aber dadurch nicht weniger machtvoll, dankt er den Spielenden für ihre Aufrichtigkeit und ihren Mut. Unausgesprochen gesteht er sich ein, dass auch er Mitschuld trägt an *Titantias* Zustand – durch seine Abwesenheit, seine Fehler und die Geheimnisse, die er über die Jahrhunderte angesammelt hat.

Der Hochkönig erhebt sich vom Thron, das Schwert *Morgenstern* nun fest im Griff. Das Licht im Saal scheint sich um ihn zu sammeln, als würde es seiner Bewegung folgen. Mit langsamen, aber sicheren Schritten steigt er die Stufen hinab und nähert sich der Gruppe. Die *Aúnur* an ihren Handgelenken beginnen ungewöhnlich schnell zu ticken, als würden sie die Nähe einer unsterblichen Macht spüren. *Oberon* spricht einen alten Zauber, dessen Worte im Raum zu kristallisieren scheinen. Seine freie Hand zeichnet komplexe Muster in die Luft, goldene Linien hinterlassend, die sich wie lebendige Fäden um die Spielenden weben. Eine Wärme durchströmt ihre Körper, beginnend an den Handgelenken, wo die magischen Uhren plötzlich zu leuchten beginnen. Das Ticken wird lauter, schneller, fast frenetisch – bis es mit einem leisen Klicken verstummt und ihre Wirkung erlischt. Doch die Wärme breitet sich weiter durch ihre Glieder aus, ein Gefühl von Kraft und Vitalität folgt. Jede Falte, jedes graue Haar, jedes Anzeichen vorzeitigen Alterns verschwindet, als würde die Zeit zurückgedreht.

Der Hochkönig erklärt, dass der Fluch nun aufgehoben ist, warnt jedoch, dass solange das Weltgefüge nicht geheilt ist, die Zeit in der Anderswelt unberechenbar bleibt. Als hätte das Schicksal auf diesen Moment gewartet, ertönen plötzlich Fanfaren aus silbernen Hörnern. Der Klang hallt durch den Thronsaal, ein dringender Ruf zu den Waffen. *Ilmarell* tritt hastig ein, sein Gesicht eine Maske kontrollierter Besorgnis. Seine knappen Worte bestätigen die schlimmsten Befürchtungen – die Heerscharen der Dämonen haben das Umland des *Goldenen Wald* erreicht.

Oberon wendet sich mit neugewonnener Entschlossenheit den großen Flügeltüren zu, die zur Ostseite des Palastes führen. Mit einem einzigen Gedanken öffnen sich die massiven Portale, geben den Blick frei auf eine breite Terrasse, die über der Stadt schwebt. Die Gruppe folgt ihm und *Ilmarell* hinaus auf den Wall des Palastes.

Das Panorama, das sich vor ihnen entfaltet, lässt das Blut in ihren Adern gefrieren. Aus allen Himmelsrichtungen nähern sich schwarze Schatten wie eine Flutwelle aus lebender Dunkelheit. Der *Goldene Wald*, der die Stadt wie ein schützender Ring umgibt, steht an mehreren Stellen in Flammen. Rauchsäulen steigen in den zerrissenen Himmel, während dunkle Schwingen am Horizont immer zahlreicher werden. Das Donnern, das sie zuvor nur aus der Ferne vernommen haben, erschüttert nun die Grundfesten der Stadt. Es klingt nicht mehr wie ein Gewitter, sondern wie das triumphierende Brüllen lebendiger Dunkelheit. Über den brennenden Wäldern kreisen geflügelte Wesen, deren Umrisse jeder Beschreibung trotzen – eine Vorhut der dämonischen Armee.

Und so endet der zweite Teil des zweiten Akts mit einer Stimme, die keine Widerrede duldet. *Oberon* wendet sich an *Ilmarell*:

„Ruft die Tafelrunde ein“.



Oberon: Der Hochkönig der Anderswelt wirkt wie die Verkörperung des goldenen Zwielfichts selbst, doch gezeichnet von unvorstellbarer Erschöpfung. Sein einst jugendliches Antlitz ist nun von tiefen Furchen durchzogen, die von Jahrtausenden der Herrschaft und zahllosen Kämpfen gegen die Mächte der Finsternis zeugen. Seine Augen jedoch haben nichts von ihrer Macht eingebüßt – tiefgrün mit goldenen Reflexen, wie zwei Seen, in denen sich das erste Licht der Schöpfung spiegelt. Die grüne Robe mit goldenen Stickereien, einst eng anliegend und seine königliche Gestalt betonend, hängt nun lose an seinem ausgemergelten Körper. An einem fein gearbeiteten Gürtel trägt er das wiedergeschmiedete Schwert *Morgenstern*, dessen Klinge selbst im gedämpften Licht wie ein eingefangener Stern leuchtet. In *Oberons* Haltung spiegelt sich die Last seiner jahrtausendelangen Herrschaft wider – das Wissen um unzählige Geheimnisse, die Verantwortung für das Gleich-

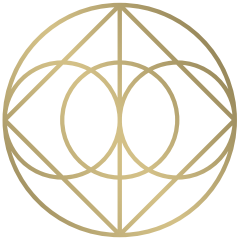
gewicht zwischen den Welten und der Schmerz über die selbstverschuldete Trennung von *Titania*. Hinter der Maske königlicher Würde verbirgt sich eine tiefe Trauer und ein schwelender Zorn – nicht nur über die Bedrohung seines Reiches, sondern auch über eigene Fehlritte und verpasste Gelegenheiten.

Diese Fehlritte zeigen sich besonders im komplexen Verhältnis zu seinen drei Söhnen. In *Firlifer*, seinem Erstgeborenen, sah er einst all seine Hoffnungen verkörpert – ein Prinz mit einer Stimme, die Heere vereinen konnte. Die Verbannung seines eigenen Sohnes hinterließ eine Wunde, die selbst Jahrhunderte nicht zu heilen vermochten. In *Auberin* findet er zwar einen treuen Sohn, doch dessen sanfte Art übergeht er oft in seinen Entscheidungen, als würde er in dieser Besonnenheit eine Schwäche sehen, die er bei *Firlifer* nie zu erkennen vermochte.

Lyrilián, sein unehelicher Sohn mit Königin *Gwenwyfar*, trägt die schwerste Last seiner väterlichen Versäumnisse. *Titantias* Fluch, der ihn zwischen menschlicher und tierischer Gestalt wandeln lässt, ist eine ständige Mahnung an *Oberons* eigene Untreue. Der *Lichterwald*, den er diesem Sohn als Reich überließ, ist sowohl Geschenk als auch Exil – ein Versuch, Verantwortung zu übernehmen, ohne die volle Wahrheit seiner Vaterschaft eingestehen zu müssen. Nur *Oberon* selbst weiß, ob fern seiner Obhut noch weitere Kinder von ihm in beiden Welten wandeln.

Sein Blick schweift oft in die Ferne, als könnte er Dinge jenseits der sichtbaren Welt wahrnehmen. In solchen Momenten wirkt er entrückt, als stünde er mit einem Fuß in einer anderen Dimension. Doch wenn er seine Aufmerksamkeit wieder auf sein Gegenüber richtet, ist es, als würde die ganze Kraft der Anderswelt durch ihn hindurchfließen – eine Erinnerung daran, dass er trotz seiner geschwächten Erscheinung noch immer eines der mächtigsten Wesen aller Welten ist. Erst jetzt, da die Schatten sein Reich bedrohen, beginnt er zu erkennen, dass die Stärke seiner Herrschaft nicht in der Macht eines Einzelnen liegt, sondern in der Vereinigung der Völker der Anders- und Menschenwelt.





AKT II

TEIL 3

Das goldene Zwielight über Tir Na Nóg ist einem bedrohlichen Dämmern gewichen. Zwischen den Türmen der Ewigen Stadt huschen beunruhigte Gestalten wie Schatten im Sturmwind. Die schwarzen Risse am Himmel haben sich wie ein unheilvolles Netz ausgebreitet, durch das vereinzelt schimmernde Schwingen und fremdartige Silhouetten sichtbar werden. Der Wind trägt das Echo ferner Kampfgeräusche und das metallische Klirren von Waffen heran.

In den Straßen der Stadt herrscht eine Atmosphäre angespannter Geschäftigkeit. Elfische Ritter in schimmernden Rüstungen marschieren in geordneten Formationen, während Zwerge in schwerem Plattenpanzer Barrikaden errichten und Verteidigungsstellungen verstärken. Die Banner der verschiedenen Heere wehen im kühler werdenden Wind.

In den Weiten im Umland des Goldenen Waldes steigen Rauchsäulen auf, wo erste Gefechte mit eindringenden Schattenwesen bereits entbrannt sind. Die Flammen werfen ihr flackerndes Licht auf die Bäume des Waldes, deren goldene Blätter im Feuerschein wie Münzen glänzen. Doch auch aus den Tiefen des Waldes ertönt bereits fremdartiges Brüllen und lauert das Schattenspiel dämonischer Magie.

EINLEITUNG

Der dritte Teil des zweiten Aktes lässt die Spielenden an der legendäre Tafelrunde teilhaben, wo die mächtigsten Vertreter der Feenvölker zusammenkommen. Die vier Erzmagier kehren mit den Bruchstücken des Horns des *Silberschweif*s zurück – einer verheißenden Hoffnung im Kampf gegen die Dämonen. Mit einer neuen Mission betraut, müssen die Spielenden durch die bedrohte Anderswelt reisen, um das verbannte Heer zu finden. Ihre Reise führt durch den mysteriösen *Lichterwald* nach *Eyrendell* und zum *Wandelnden Turm*, wo das *Orakel von Schwarz und Weiß* den Weg zur Kristallfeste *Perestír*, das Exil des *Silberschweif*s, weisen kann. Die Zeit wird knapp, während die dämonischen Heerscharen immer näher an *Tir Na Nóg* heranrücken.

Zentrale Ziele dieses Teils:

- Mit dem Horn den *Silberschweif* zum Dienst rufen.
- *Lyrilián*, den verbannten Sohn *Oberons*, kennenlernen.
- Alte Wunden innerhalb der königlichen Familie und zwischen den Völkern heilen helfen.
- Durch die Erfüllung prophetischer Elemente zur Einigung des Feenreiches beitragen.

Atmosphärische Leitlinien:

- Das Zwielight, das in verschiedenen Teilen der Anderswelt unterschiedlich stark schwindet.
- Die gespenstische Stille unberührter Gebiete im Kontrast zur hektischen Kriegsvorbereitung.
- Dunklere Schatten und fremdartige Geräusche als Vorboten der nahenden Dämonen.
- Die ungelösten Konflikte der Vergangenheit, die in Träumen und Visionen auftauchen.

Empfehlungen für die Spielleitung:

- Die Veränderung der neuen Orte durch Anzeichen des eindringenden Schattens kennzeichnen.
- Die Dringlichkeit der Mission durch erschöpfte Boten und beunruhigende Nachrichten aus *Tir Na Nóg* vermitteln.
- Die unterschiedlichen Reaktionen der verschiedenen Völker auf die Krise zeigen.
- *Lyrilián*s Bereitschaft zur Versöhnung als Moment der Hoffnung inszenieren.
- Das Heer des *Silberschweif*s und seine Bedeutung für das Überleben beider Welten betonen.
- Die wachsende Verbundenheit zwischen den Spielenden und ihren Begleitern vertiefen.

Zentrale Herausforderung:

Die Spielenden müssen durch eine von Bedrohungen erfüllte Anderswelt reisen, um das *Silberschweif*-Heer zu finden und zum Dienst zu rufen, bevor die Dämoneninvasion *Tir Na Nóg* überrennt. Auf dieser Reise gilt es, alte Prophezeiungen zu entschlüsseln, verborgene Feindschaften zu überwinden und Wesen zu begegnen, deren Loyalitäten noch in Frage stehen.





SZENE 41.1: DIE TAFELRUNDE

BESCHREIBUNG

Der Saal der Tafelrunde erstrahlt im goldenen Zwielflicht, das durch die hohen Fenster dringt. Die Decke wölbt sich in eleganten Bögen nach oben, gestützt von schlanken Säulen, die sich zu einer offenen Kuppel zur Mitte hin verbinden. Die Wände sind mit grünen Bannern geschmückt, auf denen goldene Wappen verschiedener Häuser und Völker eingewebt sind.

Im Zentrum des kreisrunden Saales steht eine Tafel aus einem einzigen Stück geschliffenen Holzes, dessen silberne Oberfläche das Licht wie Wasser reflektiert. Vierundzwanzig Stühle aus dunklem Eichenholz, jeder mit smaragdgrünen Polstern und goldenen Verzierungen versehen, umgeben die perfekte Rundung der Tafel.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden werden von *Athanaél* durch massive Flügeltüren in den Saal der Tafelrunde geführt. Ihre Schritte auf dem Marmorboden werden vom hohen Gewölbe zurückgeworfen. Der Raum ist bereits gefüllt mit verschiedenen Vertretern der Feenvölker, deren Blicke sich nun auf die Neuankömmlinge richten. *Oberon* sitzt am nördlichen Punkt der Tafel. Zu seiner Linken befindet sich ein leerer

Stuhl – der Platz *Titanias*. Zu seiner Rechten sitzt ein junger Elf mit silbernem Haar und ruhigem Gesichtsausdruck – *Auberin*, sein zweitgeborener Sohn und Prinzerbe der Anderswelt. Seine Augen zeigen eine Tiefe und Weisheit, die im Widerspruch zu seinem jugendlichen Erscheinungsbild stehen. Der Hochkönig erhebt sich und deutet den Spielenden, auf den bereitgestellten Stühlen nahe der Fenster Platz zu nehmen. Von dort können sie das Geschehen beobachten, ohne direkt einbezogen zu werden. Um die Tafel herum haben auch Bekannte der Spielenden Platz genommen: Prinzessin *Arianwe* von *Bélingard*, *Isgrimmur* in Begleitung zweier zwergischer Krieger und ihrem Freund *Sivard*, *Enoriél* in Begleitung von *Eólin* und *Alerionh* aus *Avardelin*, *Tamriél* und *Lumír* als zwei der Vertreter der Kobolde, sowie zahlreiche weitere elfische, zwergische und koboldische Adelige, Heerführer und Fürsten beider Geschlechter und unterschiedlichen Alters.

Oberon eröffnet die Beratung mit einer kurzen Zusammenfassung der Lage. Seine Stimme ist klar und fest, doch trägt sie die Last der Sorge. Die schwarzen Risse am Himmel haben sich vermehrt, und an mehreren Stellen des *Goldenen Waldes* mussten bereits Dämonenhorden zurückgeschlagen werden. Die Zeit drängt – was immer beschlossen wird, muss schnell umgesetzt werden.

Die Diskussion entflammt sofort. *Athanaél* plädiert für einen sofortigen Gegenangriff. Die vereinten Kräfte aller Heere sollten die Dämonen zurückwerfen, bevor sie in die *Ewige Stadt* eindringen können. Seine Strategie ist aggressiv, auf Konfrontation ausgerichtet, und wird von mehreren der Anwesenden unterstützt.

Auberin hingegen spricht mit leiser, aber bestimmter Stimme für den Schutz der Bewohner. Sein Plan sieht vor, die Verteidigung zu verstärken, sichere Rückzugsorte zu schaffen und die Bevölkerung *Tir Na Nógs* in die Oberstadt zu evakuieren. Seine Augen huschen immer wieder zum leeren Stuhl seiner Mutter, seine Sorge um ihr Wohlbefinden ist offensichtlich.

Die Beratung wogt zwischen diesen Polen hin und her. *Tamriél* erinnert an die Schrecken des ersten Dämonenkrieges, als ganze Landstriche verloren gingen, weil man zu spät handelte. *Arianwe* bringt die Perspektive der Menschen ein, die im Falle einer Niederlage am verwundbarsten wären.

Immer wieder kommen sie auf die Balance zwischen Angriff und Verteidigung, zwischen Mut und Vorsicht zurück. In diesen Momenten wird deutlich, wie *Oberon* seinen Heerführer *Athanaél* bevorzugt, dessen feurige Entschlossenheit ihn an seinen verbannten Sohn *Firlifer* erinnert. *Auberins* besonnene Vorschläge werden zwar gehört, doch oft mit einem einfachen Nicken zu *Athanaél* übergegangen. Die Spielenden beobachten schweigend dieses Ringen der unsterblichen – und doch so menschlich wirkenden Wesen.

Die Szene endet als die Diskussion ihren Höhepunkt erreicht und die verschiedenen Fraktionen ihre Standpunkte mit zunehmender Leidenschaft vortragen und sich plötzlich die großen Flügeltüren öffnen. Das hitzige Gespräch verstummt augenblicklich. In diese Stille treten vier Gestalten in den Saal, ihre Umhänge und Gewandung vom langen Weg zerschissen, ihre Gesichter von Erschöpfung gezeichnet. Es sind die vier Erzmagier – *Hilgorad*, *Ilvertin*, *Merlin* und *Nimueh*.

CHARAKTERE

Auberin: Der jüngere Sohn *Oberons* und *Titania*s strahlt eine ruhige Würde aus, die sich in seiner silbernen Haarpracht widerspiegelt. Sein Gesicht trägt die zeitlose Schönheit der Elfen, mit hohen Wangenknochen, einer geraden Nase und Augen, deren Farbe zwischen Smaragdgrün und Silbergrau zu changieren scheint. Seine Bewegungen sind fließend und präzise, jede Geste durchdacht und mit Bedeutung versehen.

Er trägt eine Robe in den Farben der *Ewigen Stadt* – Smaragdgrün und Gold. Um seinen Hals liegt eine feine Kette mit einem Anhänger, der ein Stück Bernstein umschließt, in dem ein perfekt erhaltenes Blatt zu sehen ist – ein Geschenk seiner Mutter.

*Auberin*s Stimme ist melodisch und klar, doch spricht er selten ohne Notwendigkeit. In der Beratung zeigt sich sein tiefer Wunsch, das Leben zu schützen und zu bewahren. Wo andere zu den Waffen greifen würden, sucht er nach Heilung; wo andere Vergeltung fordern, bietet er Verständnis an. Diese Sanftmut wird von manchen als Schwäche ausgelegt, doch verbirgt sich dahinter eine innere Stärke, die jedem Sturm trotzen kann.

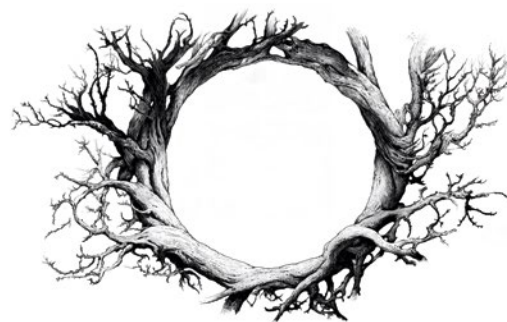
In seinem Blick liegt eine tiefe Melancholie, die Erinnerung an seinen verbannten Bruder *Firlifer* und das Wissen um die zerbrochene Harmonie seiner Familie. Trotz der offensichtlichen Bevorzugung *Athanaél*s durch seinen Vater zeigt er keinen Groll, sondern nur Verständnis für *Oberons* Schmerz. Seine Hauptsorge gilt stets seiner Mutter und jenen, die am wenigsten geschützt sind.



HINTERGRUNDWISSEN

Der Mythos besagt, dass *Oberon* nach seiner ersten Begegnung mit der Menschenwelt so beeindruckt von ihrem Potential war, dass er beschloss, seine eigene Weisheit mit ausgewählten Sterblichen zu teilen. Er ließ einen Mann namens *Myrddin*, später bekannt als *Merlin*, in die Anderswelt einladen und zeigte ihm die Tafelrunde. Der Zauberer verstand die Symbolik dieses Rates, kehrte in seine Welt zurück und half einem jungen König namens *Artus*, diese Weisheit in seine Herrschaft zu integrieren.

Die Tafelrunde *Oberons* ist damit weit älter als die menschliche Legende. Sie entstand nach dem ersten Dämonenkrieg als Symbol für die Einheit der Feenvölker, die gemeinsam gegen die Mächte der Niederhöhlen gekämpft hatten. Die perfekte Kreisform symbolisiert die Gleichheit aller Stimmen, und die Verbindung zur Schöpfung durch das Licht, das von allen Seiten durch die Fenster fällt.



SZENE 41.2: SILBERSCHWEIF

BESCHREIBUNG

Der kreisrunde Saal der Tafelrunde wirkt wie eine Insel goldenen Lichts in einer Welt zunehmender Schatten. Die silberne Tischplatte reflektiert das Zwielicht in gebrochenen Mustern, während die smaragdgrünen Banner an den Wänden im unstillen Luftzug wehen. Von draußen dringt das entfernte Klirren von Waffen und das dumpfe Dröhnen von Kriegstrommeln und Fanfaren herein – Vorboten kommender Schlachten. Durch die hohen Fenster sieht man vereinzelte Gestalten mit finsternen Flügeln am dunkler werdenden Himmel kreisen, ihre Silhouetten fremd und bedrohlich gegen die schwarzen Risse am Firmament.

SPIELGESCHEHEN

Die vier Erzmagier schreiten langsam durch den Saal, ihre Schritte hallend auf dem Marmorboden. Jeder von ihnen trägt die Spuren einer langen, gefährvollen Reise. *Merlin*, dessen blauer Umhang zerfetzt und versengt ist, stützt sich auf einen Stab aus weißem Holz. *Nimueh* folgt mit stolz erhobenem Haupt, doch ihr silbernes Haar ist von Asche durchzogen, und eine verheilende Narbe zieht sich über ihre linke Wange. *Hilgorad* humpelt leicht, sein rechtes Bein bandagiert. *Ilverin* schließt die Reihe, sein sonst so grünes Gewand verfärbt von Blut und Ruß.

In ihren Händen tragen sie vier Bruchstücke eines Horns, dessen Elfenbein im Zwielicht perlmuttartig schimmert. Mit feierlicher Geste treten sie vor *Oberon* und legen die Fragmente vor ihm auf der Tafelrunde nieder. Unter seinem Blick leuchten die Bruchstellen auf, als würden sie einander nach langer Trennung wieder erkennen. Ein feines Klingen erfüllt den Raum, als die Teile sich wie von selbst aneinanderfügen.

Die Ankömmlinge berichten mit ruhiger Stimme von ihren Reisen in die vier Himmelsrichtungen. Sie erzählen von ganzen Gebieten, die bereits im Schatten versunken sind und von Dämonen, die durch die Risse dringen – Kreaturen von solcher Fremdartigkeit, dass auch ihre alten Seelen erschauern. *Oberon* nimmt das vereinte Horn mit sichtlichem Widerstreben auf. Seine Finger streifen über die feinen Gravuren – elfische Runen, die von Ruhm und Verrat, an Loyalität und Verbannung zeugen. In seinem Blick spiegelt sich die Erinnerung an den *Klingentanz*, jenen großen Krieg, der das Feenreich vor Ewigkeiten fast zerrissen hätte.

Auberin beobachtet seinen Vater mit stiller Sorge, während die Ratsversammlung in unruhiges Gemurmel verfällt. *Athanaél* fordert mit lauter Stimme, dass die vereinten Armeen sofort ausrücken sollten, doch *Merlin* hebt beschwichtigend die Hand. Mit bedächtigen Worten erklärt er, dass selbst die vereinte Kraft aller anwesenden Heere nicht ausreichen wird. Nur eine Macht könne dabei helfen das Blatt zu wenden – der *Silberschweif*, jenes legendäre Heer, das nach dem *Klingentanz* von *Oberon* aufgrund ihrer Untreue verbannt wurde.

Die vier Erzmagier wenden sich an die Spielenden. Ihre Aufgabe sei noch nicht erfüllt, erklären sie. Als Menschen seien sie die Einzigen, die das Horn ertönen lassen können, um den *Silberschweif* aus

seinem Exil zu rufen. Denn *Oberons* einstiger Bann besagt, dass nur ein Mensch das Heer wieder in den Dienst rufen kann.

Oberon erhebt sich von seinem Stuhl, das Horn behutsam in seinen schlanken Händen haltend. Das Artefakt schimmert im verblassenden Zwilicht, seine perlmutterne Oberfläche von feinen Gravuren überzogen. Die Bewegung des Hochkönigs hat etwas Zeremonielles, als trüge er nicht nur ein magisches Instrument, sondern ein Stück schmerzhafter Geschichte.

Mit einer Stimme, tief und melodisch, durchdrungen von der Weisheit unzähliger Jahrtausende, gesteht er ein, dass selbst er – der Herrscher über die *Ewigen Lande* – nicht weiß, wo das Exil des verbannten Heeres sich befindet. Seine Augen huschen kurz zum leeren Platz *Titantias*, als suche er dort Kraft für sein Eingeständnis.

Die Spielenden, erklärt er mit einem schweren Seufzer, der die Last seiner langen Herrschaft widerspiegelt, müssen das *Orakel von Schwarz und Weiß* aufsuchen. Seine Hände umschließen das Horn fester, als er vom *Wandelnden Turm* spricht. Sein Blick schweift in die Ferne, als könne er ihn durch die Wände des Palastes hindurch erblicken.

In diesem Moment tritt *Eólin* vor, ihre Hand auf dem Schwertgriff. Mit fester Stimme erklärt sie, dass sie die Spielenden nicht allein auf diese gefährliche Reise gehen lassen wird. *Sivard* schließt sich an, sein zwergischer Stolz erlaubt keine Widerrede.

Oberon tritt zu einer freien Fläche im Saal und beginnt einen Zauber zu weben. Seine Finger zeichnen leuchtende Linien in die Luft, die sich zu einem schimmernden Ring verdichten. Das Zwilicht wird intensiver, fokussiert sich auf den entstehenden Zauberkreis wie Sonnenlicht durch ein Prisma.

Der Hochkönig überreicht das Horn an einen der Spielenden, sein Blick eine Mischung aus Hoffnung und alter Trauer. Mit einem letzten Nicken bedeutet er der Gruppe, durch den Kreis zu treten – dieser wird sie zum *Wandelnden Turm* führen.

Die Szene endet als die Gruppe den schimmernden Kreis durchschreiten. Der Saal und die Tafelrunde lösen sich um sie herum auf, werden zu wirbelnden Farben und fremden Klängen. Das letzte, was sie sehen, ist *Oberons* erschöpftes Gesicht und die vier Erzmagier, die sich den Anwesenden der Tafelrunde zuwenden.

HINTERGRUNDWISSEN

Der *Rat der Reiher*, ein Geheimbund aus den zwölf mächtigsten Weisen der Anderswelt, hatte die Notwendigkeit der Wiedervereinigung des Horns seit Jahrhunderten vorher gesehen. Sie erkannten die Zeichen der nahenden Dunkelheit schon, als die ersten feinen Risse am Firmament erschienen. Der Sternenteich, der geheime Versammlungsort des Rats, liegt tief im Herzen der *Ewigen Lande*, verborgen vor den Augen aller außer den Eingeweihten. Ihre *Zugvögel* – Kundschafter und Botschafter – durchstreiften beide Welten nicht nur auf der Suche nach einem Heilmittel für *Titania*, sondern sind stets auf der Suche nach Verbündeten und altem Wissen.

HINTERGRUNDWISSEN

Der *Silberschweif* war einst die Elitgarde der *Ewigen Stadt*, meisterlich geschult im Kampf und der Magie, deren Loyalität nicht dem Thron, sondern dem rechtmäßigen Erben galt. Unter *Firlifers* Führung wurden sie zu einer Einheit von beispielloser Kraft – ihre silbernen Rüstungen wie lebendige Spiegel, in denen sein goldenes Haar glänzt, ihre Schwerter tanzten im Rhythmus seiner Lieder. Der Prinz teilte mit ihnen seine Vision einer gerechteren Anderswelt, in der nicht allein das Alter eines Wesens seinen Wert bestimmte und Moral und Ehrlichkeit über Macht und Rang steht. Seine Worte waren wie goldenes Feuer, seine Überzeugung unerschütterlich. Als *Firlifer* gegen seinen Vater aufbeehrte, folgten sie ihm ohne zu zögern, überzeugt von seinem Anspruch und seinem Versprechen, das Reich unter einer gerechten Herrschaft zu einen. Doch nach *Firlifers* Niederlage verbannte *Oberon* nicht nur seinen Sohn, sondern auch dessen treue Garde. Er zerbrach das Horn, das sie befehligte, und ließ die Winde die vier Fragmente in alle Himmelsrichtungen tragen.





SZENE 42.1: IM LICHTERWALD

BESCHREIBUNG

Der Lichterwald erstreckt sich wie ein goldener Traum in der zunehmenden Dämmerung der Anderswelt. Im Gegensatz zu den düsteren Schatten, die andere Teile des Reiches umhüllen, scheint dieser Auwald in seinem eigenen sanften Licht zu baden. Die Bäume wachsen in geschwungenen Linien, ihre silbernen Stämme leicht schimmernd, als würden sie von innen heraus leuchten. Ihre Blätter schillern in verschiedenen Goldtönen, von blassem Honig bis zu tiefem Bernstein, und rauschen melodisch im leichten Wind.

Zwischen den Bäumen schweben unzählige Lichtpunkte – Irrlichter in blassen Blau- und Grüntönen, die wie Sterne zwischen den Stämmen tanzen. Glühwürmchen pulsieren im Rhythmus eines unhörbaren Herzschlags, während leuchtende Falter mit durchscheinenden Flügeln durch die Luft gleiten. Ihre zarten Schwingen werfen prismatische Muster auf den moosbedeckten Waldboden.

Dieser ist mit einem Teppich aus silbergrünem Moos und Blumen bedeckt, die bei jedem Schritt ein schwaches Leuchten abgeben. Schmale Bäche durchziehen den Wald, ihr Wasser klar wie flüssiges Kristall. Wo sie fließen, sammeln sich feine Lichtnebel, die wie Traumfetzen über der Oberfläche schweben.

Die Luft ist erfüllt vom Duft nach Honig und frischem Tau, vermischt mit dem erdigen Aroma des Waldes. Ein feines Klingen, wie von winzigen Glocken, schwebt durch die Atmosphäre, begleitet vom harmonischen Summen der Insekten und dem Rauschen ferner Wasserfälle.

Trotz der fortschreitenden Dunkelheit in der übrigen Anderswelt scheint der Lichterwald in einem ewigen Zwielficht zu existieren – weder Tag noch Nacht, sondern ein perfektes Gleichgewicht dazwischen. Die schwarzen Risse, die andernorts den Himmel durchziehen, sind hier ferner, nur als verschwommene Linien am Horizont wahrzunehmen, als würde ein unsichtbarer Zauber sie noch fernhalten.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe materialisiert sich mitten in einer Lichtung des *Lichterwaldes*. Der goldene Schimmer des Zauberkreises verblasst hinter ihnen, löst sich in tanzende Lichtpunkte auf, die sich unter die natürlichen Irrlichter des Waldes mischen. Der Übergang ist so abrupt, dass die Spielenden einen Moment benötigen, um zu realisieren, dass sie nicht, wie erwartet, beim *Wandelnden Turm* angekommen sind. *Eólin* betrachtet ihre Umgebung mit einem Ausdruck der Überraschung und Ehrfurcht. Sie erklärt mit gedämpfter Stimme, dass dies der sagenumwobene *Lichterwald* sei. Es heißt, der Wald stehe unter dem Schutz des Auenprinzen, einer geheimnisvollen Gestalt, deren wahre Natur nur wenigen bekannt ist. *Sivard* betrachtet misstrauisch die tanzenden Lichter, seine Hand nie weit vom Griff seiner Axt. Nach zwergischer Art bevorzugt er die solide Gewissheit von Stein und Metall gegenüber der flüchtigen Magie dieses Waldes. Dennoch kann selbst er sich der übernatürlichen Schönheit der Umgebung nicht entziehen.

Die leuchtenden Falter umschwirren die Neuankömmlinge neugierig, lassen sich auf Schultern und ausgestreckten Händen nieder, nur um gleich wieder aufzuflattern. Ihre Flügel hinterlassen ein feines, schillerndes Pulver, das auf der Haut kribbelt und für einen Moment die Sinne schärft – Geräusche werden klarer, Farben intensiver, auch der Geruch des Waldes vertieft sich zu einem komplexen Bouquet aus Leben und Magie.

Ein leises Rascheln lässt die Gruppe innehalten. Aus den Schatten zwischen den Bäumen tritt ein Reh hervor, dessen Fell so weiß ist wie frisch gefallener Schnee. Seine Augen leuchten in einem tiefen Blau, und sein Geweih scheint aus reinem Mondlicht geformt zu sein. Das Tier betrachtet die Fremden ohne Furcht, seine Haltung wirkt fast königlich.

Eólin senkt respektvoll den Kopf vor dem Tier, eine Geste, die die anderen instinktiv nachahmen. Das Reh schnaubt leicht, und plötzlich steht es nicht mehr allein: Weitere Tiere des Waldes nähern sich – Füchse mit silbernen Schwanzspitzen, Vögel mit leuchtenden Federn, kleine Eichhörnchen, deren Fell im Zwielficht wie Kupfer glänzt. Sie beobachten die Gruppe für einen Moment, um dann wieder zurück in die Tiefen des Waldes zu verschwinden.

Die Spielenden spüren instinktiv, dass sie vom ursprünglichen Ziel abgekommen sind, doch gleichzeitig empfinden sie eine seltsame Gewissheit, dass diese Abweichung kein Zufall ist. Etwas in diesem Wald ruft nach ihnen, eine Verbindung, die sie noch nicht vollständig verstehen.

Die Szene endet, als die Gruppe sich auf macht dem Pfad zu folgen, der sie tiefer in den geheimnisvollen *Lichterwald* führt.

HINTERGRUNDWISSEN

Der *Lichterwald* ist durch alte Magie geschützt, die auf die Zeit zurückgeht, als *Oberon* eine verbotene Liebe mit Königin *Gwenwyfar* von *Belingard* einging. Aus dieser Verbindung wurde *Lyrilián* geboren, der Auenprinz. *Titania*, als sie von dieser Untreue erfuhr, verfluchte das Kind – bei Tage sollte es Federn und Geweih statt Haare tragen, und bei Nacht sich in eine große Eule verwandeln. *Oberon*, der seinen Sohn nicht verleugnen, aber auch nicht offen anerkennen konnte, schenkte ihm diesen Wald als Zuflucht vor der Welt und *Titantias* Zorn. Der *Lichterwald* steht seither unter *Lyriliáns* Schutz. Die Tiere des Waldes sind seine Augen und Ohren, die Lichter sein Atem. Die Fügung hat die Spielenden nicht ohne Grund hierher geführt, denn für den kommenden Kampf gegen die Dunkelheit wird jede Hilfe benötigt – auch die des verbannten Prinzen, der das Erbe der Menschen- und Feenwelt zugleich in sich trägt.

SZENE 42.2: DIE NACHTEULE

BESCHREIBUNG

Das Licht, das zuvor den Wald durchflutet hatte, weicht einem tieferen, geheimnisvolleren Blau. Die silbernen Stämme der Bäume schimmern nun wie Mondlicht auf stillem Wasser, ihre Konturen verschwimmen im wachsenden Schatten. Die Blätter wirken im Halbdunkel wie polierte Bronze, ihr Rascheln klingt fremd-artig und bedeutungsvoll in der abendlichen Stille. Am Himmel erscheinen erste Sterne, ihre Lichter funkeln durch die Lücken im Blätterdach wie elegante Edelsteine. Die schwarzen Risse, die andernorts den Himmel zerteilen, bleiben hier merkwürdig verblasst, als hielte ein unsichtbarer Zauber sie in respektvoller Entfernung. Der Mond steigt langsam über den Baumwipfeln auf, sein Licht fällt in silbernen Streifen durch das Geäst und zeichnet komplizierte Muster auf den moosbedeckten Boden.

Die Irrlichter, die zuvor zwischen den Bäumen tanzten, ziehen sich nun zurück wie müde Kinder. Ihre Bewegungen werden langsamer, ihre Leuchtkraft gedämpfter. Sie sammeln sich in kleinen Gruppen nahe den Wurzeln der ältesten Bäume, wo sie wie glimmende Kohlen pulsieren. Die schillernden Falter flattern zu unsichtbaren Nestern in den höheren Zweigen, ihre leuchtenden Flügel werden zu vereinzelten Lichtpunkten in der wachsenden Dunkelheit.

Die Luft wird kühler, trägt nun den würzigen Duft von Nachtblumen, deren weiße Kelche sich langsam öffnen. Ihr süßer Nektar lockt Insekten an, deren leises Summen eine tiefere Note in die abendliche Symphonie des Waldes bringt. Tau beginnt sich auf Blättern und Gräsern zu bilden, reflektiert das Mondlicht in Millionen winziger Spiegel.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe bewegt sich vorsichtig durch den nächtlichen Wald, ihre Schritte auf dem weichen Moos-

boden kaum hörbar. Das schwächer werdende Licht erschwert die Orientierung, doch die vereinzelten Mondstrahlen, die durch das Blätterdach fallen, bieten gerade genug Sicht, um dem Pfad zu folgen. *Eólin* führt die Gruppe mit der sicheren Intuition der Waldelfen, ihre Augen nehmen selbst feinste Nuancen in der Dunkelheit wahr. *Sivard* bildet die Nachhut, seine zwergischen Sinne geschärft für jedes ungewöhnliche Geräusch. Die Spielenden spüren eine zunehmende Spannung in der Luft, als hätte der Wald seinen Atem angehalten. Die nächtlichen Geräusche verstummen plötzlich, hinterlassen eine unnatürliche Stille. Die letzten Irrlichter erlöschen, tauchen die Umgebung in tiefere Dunkelheit. Die Hände der Reisenden wandern instinktiv zu ihren Waffen, während ihre Augen die Schatten zwischen den Bäumen absuchen.

Ohne Vorwarnung durchschneidet ein markerschütternder Schrei die Stille – ein fremdartiger Laut, der gleichzeitig an den Ruf einer Eule und das Röhren eines Hirsches erinnert. Die Gruppe erstarrt, blickt nach oben, wo ein gewaltiger Schatten in weiten Kreisen über die Lichtung gleitet. Das Mondlicht enthüllt für Sekundenbruchteile die Silhouette eines Wesens, das die Gesetze der Natur zu verhöhnen scheint – eine riesige Eule, auf deren Kopf ein imposantes Hirschgeweih thront. Die Spannweite ihrer Flügel verdunkelt ganze Abschnitte des Sternenlichts, während sie lautlos ihre Kreise zieht. *Eólin* flüstert eine Warnung, doch es ist bereits zu spät. Mit einem weiteren durchdringenden Schrei stürzt das Wesen durch die Baumkronen herab, seine Klauen vorgestreckt, die bernsteinfarbenen Augen fixieren die Eindringlinge mit unheimlicher Intelligenz. Der erste Angriff gilt einem der Spielenden – messerscharfe Krallen zielen auf Schultern und Gesicht, während der mächtige Schnabel nach allem schnappt, was in Reichweite kommt.

Ein chaotischer Kampf entbrennt. Die *Nachteule* kämpft mit einer Mischung aus tierischer Wildheit und kalkulierter Taktik. Sie nutzt die Dunkelheit zu ihrem Vorteil, verschwindet zwischen den Bäumen, nur um aus unerwarteten Winkeln erneut anzugreifen. Ihr Gefieder scheint das Mondlicht zu absorbieren, macht sie zu einem beweglichen Schatten zwischen den Stämmen. Das Geweih setzt sie wie eine natürliche Waffe ein, nutzt es zum Angriff ebenso wie zur Abwehr.

Sivard schwingt seine Axt in weiten Bögen, verfehlt jedoch meist sein Ziel, da die Eule mit übernatürlicher Geschicklichkeit ausweicht. *Eólin* versucht, das Wesen mit präzisen Pfeilschüssen zu treffen, doch die Dunkelheit und die Geschwindigkeit des Angreifers machen ihr das Zielen schwer. Die Spielenden verteidigen sich so gut sie können, setzen ihre in der Anderswelt erworbenen Fähigkeiten ein, um dem unerbittlichen Ansturm standzuhalten.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Nachteule	30	15	6	11	10

Bewaffnung: Klauen (2W6+3 Schaden)

Rüstung: Federkleid (1 Punkt)

Inmitten des Gefechts blitzt das Mondlicht auf einer der Broschenkett, die die Umhänge der Gruppe zusammenhalten – jene Hirschbroschen, die *Gwenwyfar* ihnen bei ihrem Abschied aus *Bélingard* überreichte. Das goldene Emblem reflektiert einen Lichtstrahl direkt in die Augen der angreifenden Eule. Der Kampf endet so abrupt, wie er begonnen hat. Die *Nachteule* verharrt mitten in der Bewegung, ihre mächtigen Flügel ausgebreitet, die bernsteinfarbenen Augen fixieren die glänzenden Broschen. Ein Zittern durchläuft den gewaltigen Körper des Wesens, als kämpften zwei Naturen in seinem Inneren miteinander. Langsam senkt es die Flügel, landet mit überraschender Anmut auf einem umgestürzten Baumstamm.

Mit einer Stimme, die wie der ferne Ruf eines Uhus über Wasser klingt, spricht die *Nachteule* zu den überraschten Reisenden. Ihre Worte sind nicht laut, erreichen dennoch mühelos jedes Ohr – eine Stimme, die gleichzeitig fremd und seltsam vertraut wirkt. Sie weist die Gruppe nach *Eyrendell*, einer Stadt in den Auen des *Lichterwaldes*, wo Prinz *Lyrilián* sie empfangen wird. Ihr Tonfall verrät keine Emotion, trägt dennoch eine unterschwellige Entschuldigung für den ungewollten Konflikt.

Die Spielenden, noch immer in Kampfhaltung, senken langsam ihre Waffen. Die Begegnung hat bei allen Spuren hinterlassen – Kratzer von scharfen Krallen, Prellungen vom Aufprall mächtiger Flügel. Doch der Respekt in der Stimme der *Nachteule* lässt sie ihre Schmerzen für den Moment vergessen.

Die Szene endet als die *Nachteule* ihre gewaltigen Schwingen ausbreitet und sich zum Abflug vorbereitet. Mit kraftvollen Flügelschlägen erhebt sie sich in die Lüfte, Windstöße wirbeln Blätter und Moos vom Waldboden auf. Ihre Silhouette wird kleiner gegen den Sternenhimmel, bis nur noch der Nachhall ihrer Schwingen in der Luft hängt. *Eólin* deutet auf einen kaum sichtbaren Pfad, der tiefer in den Wald führt – der Weg nach *Eyrendell*, wie die *Nachteule* ihn gewiesen hat.

HINTERGRUNDWISSEN

Die *Nachteule* ist tatsächlich Prinz *Lyrilián* selbst, gefangen in seiner nächtlichen Gestalt. Der Körper entspricht dem einer übergroßen Schneeeule mit einer Flügelspannweite von über drei Metern. *Titanias* Fluch zwingt ihn, mit Sonnenuntergang die Form dieser gewaltigen Eule mit Hirschgeweih anzunehmen. In dieser Gestalt ist er mehr Tier als Feen- oder Menschenwesen, folgt primär seinen Instinkten und verteidigt sein Territorium mit ungezügelter Wildheit.

Die Verwandlung ist nicht nur körperlich, sondern betrifft auch seinen Geist. Seine bewussten Gedanken werden überlagert von den Instinkten und Sinneseindrücken des Tieres. Nur wenige Erinnerungen und Gefühle bleiben erhalten – darunter seine tiefe Verbindung zu seiner Mutter *Gwenwyfar*. Die Broschen, die sie mit eigenen Händen anfertigte, gehören zu den wenigen Dingen, die seine menschliche Seite auch in der Eulengestalt erkennen kann.

Jede Nacht durchlebt er den Schmerz der Verwandlung aufs Neue. Seine Knochen formen sich um, Federn brechen durch seine Haut, sein Gesicht verändert sich zum Schnabel einer Eule, während gleichzeitig das Geweih, das ihn schon bei Tage ziert, auf seinem Schädel weiter wächst. Nur in den Augen bleibt ein Rest seiner wahren Natur erhalten – ein stiller Beobachter, gefangen im Körper eines Raubvogels.



SZENE 43.1: EYRENDELL

BESCHREIBUNG

Die Stadt Eyrendell breitet sich in einem Auental des Lichterwaldes aus, durchzogen von Flüssen und Bächen, die sich zwischen den Gebäuden hindurchschlängeln. Die Architektur besteht aus einer Mischung elfischer und menschlicher Baustile: schlanke Türme stehen neben soliden Fachwerkhäusern, deren Dächer mit Wetterfahnen verziert sind.

Im Morgenlicht glitzern die Wasserläufe zwischen den Häusern. Steinbrücken verbinden die verschiedenen Stadtteile, während kleine Boote Waren und Menschen transportieren. Die Fassaden vieler Gebäude sind mit Kletterpflanzen bewachsen, die Blüten in verschiedenen Farben tragen. Glaskuppeln auf größeren Gebäuden nutzen das Licht für Werkstätten und Gewächshäuser.

Die Straßen sind mit gut erhaltenen Pflastersteinen ausgelegt, die regelmäßig ausgebessert werden. An Kreuzungen finden sich Brunnen, die sowohl der Wasserversorgung als auch als Treffpunkte dienen. Kleine Plätze bieten Raum für Märkte und gemeinschaftliche Zusammenkünfte.

In der Luft hängt der Geruch des Waldes, vermischt mit den Alltagsgerüchen einer lebendigen Stadt: Brot aus den Bäckereien, Holzfeuer aus Werkstätten, und die verschiedenen Düfte der Marktstände, wo Gewürze und Früchte verkauft werden. Musik dringt aus Tavernen und Werkstätten – eine Mischung traditioneller Weisen beider Welten.

SPIELGESCHEHEN

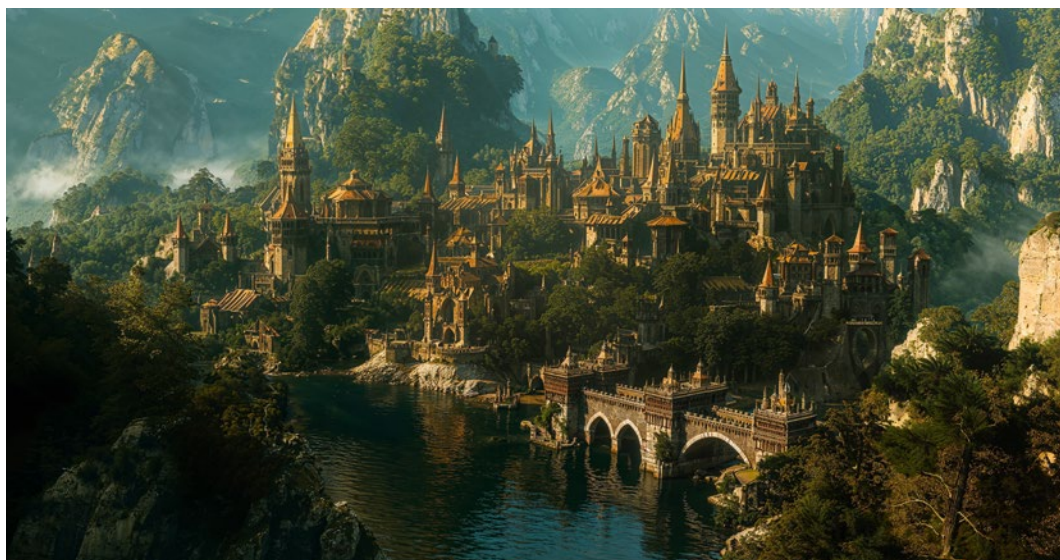
Die Gruppe erreicht *Eyrendell* am frühen Morgen. Das Tageslicht lässt die Stadt deutlicher hervortreten als die nächtliche Begegnung mit der *Nachteule* vermuten ließ. Die Spuren des Kampfes sind noch an ihren Körpern zu spüren, doch die Sicherheit der Stadt verdrängt langsam die Anspannung. Auf den Straßen begegnen ihnen die Einwohner bei ihren morgendlichen Tätigkeiten. Die Bevölkerung zeigt deutliche Anzeichen gemischter Herkunft – manche haben die spitzen Ohren der Elfen, andere die robustere Statur der Menschen, und viele tragen Merkmale beider Völker. Ihre Kleidung ist zweckmäßig, aber mit feinen Verzierungen versehen, die an Naturmotive erinnern.

Sie kommen zu einem Marktplatz, wo Händler ihre Stände aufbauen. Das Angebot umfasst sowohl praktische Alltagsgegenstände als auch spezialisierte Waren: widerstandsfähige Stoffe in natürlichen Farben, Heilkräuter aus dem *Lichterwald*, gut gearbeiteter Schmuck und haltbare Lederwaren.

Die Spielenden nutzen die Gelegenheit, ihre Ausrüstung zu ergänzen. Ein Waffenschmied bietet an, ihre Klingen zu prüfen und auszubessern – seine Techniken kombinieren effizient verschiedene metallurgische Traditionen. Eine Heilerin verkauft ihnen Salben für ihre Verletzungen und gibt praktische Ratschläge zur Anwendung.

Bei ihren Erkundigungen nach dem *Wandelnden Turm* oder Prinz *Lyrilián* erhalten sie höfliche, aber zurückhaltende Antworten. Die Bewohner verweisen sie durchweg zur Burg *Eyrendell*.

Die Szene endet, wenn die Spielenden sich zur Burg der Stadt und dem Treffen mit ihrem Hüter *Lyrilián* begeben.



HINTERGRUNDWISSEN

Eyrendell wurde von *Lyrilián* gegründet, nachdem *Oberon* ihm den *Lichterwald* als Rückzugsort geschenkt hatte. Als Sohn von *Oberon* und der menschlichen Königin *Gwenwyfar* verstand *Lyrilián* die Situation jener, die weder dem Feenvolk noch den Menschen angehören.

Die Stadt entstand gezielt als Zufluchtsort: für *Altvordere* – Menschen, die während des *Zeitalters der Sagen* in die Anderswelt kamen und sich entschieden, dort zu bleiben, ohne je in ihre Heimat zurückzukehren, für Mischlinge – Kinder aus Verbindungen zwischen Menschen und Feenwesen, die oft in beiden Welten als Außenseiter galten – und all jene Feenwesen, die sich zu dieser Form des Zusammenlebens der Völker hingezogen fühlen.

Unter *Lyriliáns* Obhut entwickelte sich die Stadt zu einer einzigartigen Gemeinschaft, in der Menschen und Feenvölker gleichberechtigt zusammenleben. Die Architektur, Verwaltung und sozialen Strukturen wurden bewusst so gestaltet, dass sie Elemente beider Welten integrieren. Diese kulturelle Balance spiegelt *Lyriliáns* eigene duale Natur wider und schuf einen Ort des Gleichgewichts in einer zunehmend instabilen Welt.



SZENE 43.2: ZUR BURG

BESCHREIBUNG

Burg Eyrendell erhebt sich am Rande der Stadt, ihre Türme und Zinnen spiegeln sich im Wasser der sie umgebenden Flussarme, eingerahmt von einem Bergmassiv das sich in der Ferne erhebt. Geschwungene Brücken mit fein gearbeiteten Geländern verbinden die verschiedenen Ebenen der Burg miteinander. Die hellen Steinmauern tragen filigrane Verzierungen, während Efeu und blühende Ranken sich an geschützten Stellen empor winden. Bogenfenster und Balkone durchbrechen die Fassade in harmonischer Anordnung. Der Hauptweg zur Burg führt über eine breite Steinbrücke zum Eingangstor. An strategischen Punkten der Wehrmauer stehen Wachposten der Auengarde. Ihre weißen Mäntel mit goldenen Verzierungen wehen im Wind und ihre polierten Rüstungen reflektieren schimmernd das Morgenlicht. Unter den tief gezogenen Kapuzen blitzen wachsame Augen hervor. Ihre Waffen – lange Schwerter und kunstvoll gearbeitete Schilde – tragen sie mit der Selbstverständlichkeit jahrelanger Ausbildung.

SPIELGESCHEHEN

Der Weg zur Burg führt die Gruppe über gepflasterte Wege verbunden durch steinerne Brücken, die sich zwischen den Häusern *Eyrendells* hindurchwinden. Je näher sie dem Haupttor kommen, desto häufiger begegnen ihnen Wachen der *Auengarde*. Diese bewegen sich mit einer fast übernatürlichen Anmut, ihre Schritte auf dem Steinboden kaum hörbar. Ihre Präsenz vermittelt gleichzeitig Schutz und eine unterschwellige Warnung – Besucher mögen in Frieden kommen, denn jeder Störenfried wird sich ihrer Wachsamkeit stellen müssen.

Am Haupttor werden sie von einem Trupp der Garde aufgehalten. Als die Spielenden von ihrer nächtlichen Begegnung mit der *Nachteule* berichten, wird deren Aufmerksamkeit spürbar schärfer. Die Wachen tauschen bedeutungsvolle Blicke aus. Die Erwähnung der *Nachteule* scheint wie ein Schlüssel zu wirken – die anfängliche Förmlichkeit weicht einer respektvollen Zugänglichkeit.

Die schweren Torflügel öffnen sich langsam nach innen. Der Anblick des Burghofs dahinter offenbart Gärten und Arkaden, durch die das Morgenlicht in warmen Streifen fällt. Brunnen plätschern in versteckten Nischen, während weitere Wachen auf ihren Posten stehen, ihre weißen Umhänge wie Schwingen im Wind wehend.

Die Szene endet, als einer der Gardisten die Gruppe durch gewundene Gänge und über Innenhöfe zum Ratssaal führt. *Sivard* und *Eólin* folgen mit einer Mischung aus Neugier und Respekt, während sie die Architektur der Burg bewundern. Ihr Führer bewegt sich zielsicher durch das Labyrinth aus Korridoren und Treppen, vorbei an weiteren Wachposten der *Auengarde*, die sie mit knappen Neigungen ihrer verhüllten Köpfe passieren lassen. Schließlich erreichen sie eine Flügeltür aus hellem Holz, vor der zwei Gardisten Wache halten. Ihr Führer kündigt sie an und die Türen öffnen sich zu Prinz *Lyriliáns* Ratssaal.

HINTERGRUNDWISSEN

Die *Auengarde* wurde von *Lyrilián* als persönliches Heer ausgebildet und wird von der geheimnisvollen *Klingenfürstin Sáirah* befehligt. Sie dienen nicht nur dem Schutz der Stadt, sondern auch dem umliegenden *Lichterwald*. Ihre Mitglieder rekrutieren sich aus beiden Völkern – Menschen wie Feenwesen. Die weißen Mäntel und verhüllten Gesichter symbolisieren ihre Verbundenheit mit dem maskierten Prinzen. Ihre Ausbildung verbindet elfische Schwertkunst, Taktik und das subtile Wirken von offensiver Feenmagie, was sie zu außergewöhnlich fähigen Rittern macht.



SZENE 44: PRINZ DER AUEN

BESCHREIBUNG

Der kreisrunde Ratssaal von Eyrendell öffnet sich nach oben wie eine natürliche Kathedrale. Anstelle eines steinernen Gewölbes bilden die Kronen uralter Bäume ein lebendiges Dach, durch das goldenes Zwielflicht in feinen Strahlen herabfällt. Weiße Banner mit filigranen Stickereien wehen zwischen den Ästen im leichten Wind, ihre Bewegungen werfen tanzende Schatten auf den polierten Steinboden. Die Wände des Saals bilden hohe Bücherregale aus dunklem Holz. Tausende Bücher in Leder gebunden, vergilbte Pergamentrollen und in Stoff gehüllte Folianten füllen die Regale bis zum letzten Platz.

Am Kopfende des Saals erhebt sich ein gewaltiger Monolith aus grüngrauem Stein. Seine glatte Oberfläche schimmert im Licht, durchzogen von feinen, goldenen Adern. Zu seinen Füßen steht ein runder Tisch, gefertigt aus einem einzigen Stück Holz. Seine polierte Platte spiegelt das von oben einfallende Licht, während in seine Ränder Runen und Symbole eingearbeitet sind.

Der gesamte Raum strahlt eine zeitlose Atmosphäre aus. Der Duft alter Bücher vermischt sich mit dem frischen Aroma der Bäume. Ein leises Rascheln erfüllt die Luft – das Flüstern unzähliger Seiten, die Geschichte atmen.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe betritt den Ratssaal durch hohe Flügeltüren aus verziertem Holz. Das Zwielflicht umfängt sie wie ein warmer Mantel, während ihre Schritte auf dem Steinboden verhallen. Am runden Tisch stehen zwei Gestalten über Karten und Dokumente gebeugt – Prinz *Lyrilián* und die Klingenfürstin *Sáirah*, vertieft in strategische Beratungen.

Lyrilián trägt eine prachtvolle Rüstung, deren silberne Oberfläche mit goldenen Ornamenten verziert ist. Ein weißer Umhang fällt von seinen Schultern, bestickt mit Blättern aus Gold. Sein Gesicht verbirgt eine elfenbeinerne Maske, sein Kopf krönt ein imposantes Hirschgeweih. Trotz dieser verhüllenden Attribute strahlt seine Präsenz eine natürliche Wärme aus.

Sáirah steht wie ein wandelnder Fels in der Brandung neben ihm. Ihre schlanke Gestalt ist in einen weißen Umhang gehüllt, unter dem eine reich verzierte Silberrüstung hervor schimmert. Das Gesicht bleibt unter einer tief gezogenen Kapuze verborgen, nur gelegentlich blitzt der Schein ihrer Augen hervor. Der Prinz hebt den Kopf von den ausgebreiteten Karten und begrüßt die Ankömmlinge mit einer einladenden Geste. Seine Bewegung lässt die goldenen Ornamente seiner Rüstung im Licht aufblitzen und seine Stimme klingt warm und melodisch, als er sie näher an den Ratstisch bittet. Die Art, wie er spricht, trägt den natürlichen Rhythmus des Waldes in sich – ein Erbe seiner besonderen Verbindung zu diesem Reich.

Die Spielenden treten näher und berichten von ihrer Reise. Sie erzählen von der Tafelrunde in *Tir Na Nóg*, den einfallenden Horden aus den Schatten, vom wiedervereinten Horn des *Silberschweifs* und ihrer Suche nach dem verbannten Heer. Als sie den *Wandelnden Turm* erwähnen, neigt *Lyrilián* leicht den Kopf – eine Geste, die Interesse verrät. Sie beschreiben, wie *Oberons* Zauberkreis sie nicht zum Orakel, sondern stattdessen in den *Lichterwald* führte, was dem Prinzen ein sanftes Nicken entlockt. Bei der Erwähnung ihrer nächtlichen Begegnung mit der *Nachteule* streicht seine Hand unbewusst über die elfenbeinerne Maske. Die Spielenden bemerken, wie sich *Sáirah* bei dieser Erzählung unmerklich anspannt, als wüsste sie mehr über diese nächtliche Gestalt, als sie preisgibt.

Lyriliáns Reaktionen auf ihren Bericht sind subtil, doch aufschlussreich. In der Art, wie er den Kopf neigt oder seine Finger über die Karten gleiten, zeigt sich ein tiefes Verständnis für die Verflechtungen des Schicksals. Die Fügung, die sie in sein Reich führte, scheint ihn nicht zu überraschen – als hätte er insgeheim auf sie gewartet.

Nach einem Moment der Stille richtet er sich zu seiner vollen Größe auf und wendet sich an *Sáirah*. Das Zwielflicht bricht sich in seiner Rüstung, als er einen Schritt auf die Klingenfürstin zutritt. Seine Worte sind bestimmt, getragen von der natürlichen Autorität eines Herrschers, der sein Reich und seine Pflichten kennt. Er trägt ihr auf, ein Drittel des Heeres für den Marsch nach *Tir Na Nóg* vorzubereiten. Die *Auengarde* solle sich zum Aufbruch rüsten. Er selbst werde die Truppen in die *Ewige Stadt* führen, während sie in *Eyrendell* bleiben und die Stadt weiterhin an seiner Statt regieren und beschützen soll.

Sáirah verneigt sich tief, eine Bewegung von vollendeter Eleganz. Ein flüchtiger Moment der Spannung erfüllt den Raum, als ihre Blicke sich treffen. In *Sáirahs* Haltung liegt mehr als nur der Respekt für ihren Anführer – es ist die stumme Kommunikation zweier Seelen, die durch Jahrhunderte der gemeinsamen Wacht verbunden sind. Unter ihrer Kapuze schimmern Augen, die *Lyriliáns* Maske durchdringen, als könnten sie die Narben seiner Verwandlungen sehen. Sie war es, die in zahllosen Nächten seine Rückkehr vom nächtlichen Flug erwartete, die seine beiden Naturen gleichermaßen akzeptierte und schützte. Ihre Hand an der Schwertscheide zittert unmerklich – nicht aus Furcht vor dem kommenden Kampf, sondern aus Sorge um ihn. *Lyrilián* neigt kaum merklich den Kopf, eine Geste so subtil wie ein Windhauch, die dennoch Bände spricht. In dieser kleinen Bewegung liegt das Eingeständnis seiner eigenen Zerrissenheit: Der Wunsch, sie an seiner Seite zu wissen, kämpft mit der Notwendigkeit, *Eyrendell* nicht schutzlos zurückzulassen.

Nach *Sáirahs* Abgang wendet sich *Lyrilián* wieder den Spielenden zu. Sein Blick fällt auf ihre Umhänge, genauer auf die goldenen Hirschbroschen. Seine Hand hebt sich unwillkürlich zu seiner eigenen Maske, als erkenne er die kunstvolle Handschrift seiner Mutter in der Arbeit. Das Erscheinen der Spielenden mit diesen Zeichen deutet er als weiteren Hinweis des Schicksals, dass die Zeit gekommen ist, aus dem Schutz des *Lichterwalds* zu treten und sich der Welt zu offenbaren.

Lyrilián schreitet vor den Monolithen und beginnt, goldene Linien in die Luft zu zeichnen. Seine Bewegungen erinnern an die seines Vaters, doch wo *Oberons* Magie wild und ursprünglich wirkt, fließt *Lyriliáns* Kraft kontrolliert und präzise. Ein Zauberkreis formt sich vor der Gruppe, sein Leuchten spiegelt sich in der Maske des Prinzen.

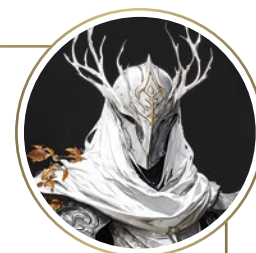
Die Szene endet, als *Lyrilián* ihnen mit seiner warmen Stimme alles Gute für ihren Weg wünscht. Seine Worte klingen wie ein Echo durch den Saal – sie werden sich wiedersehen, da sei er gewiss. Dann tritt die Gruppe durch den leuchtenden Kreis, und die Welt um sie herum löst sich in goldenes Zwielflicht auf.



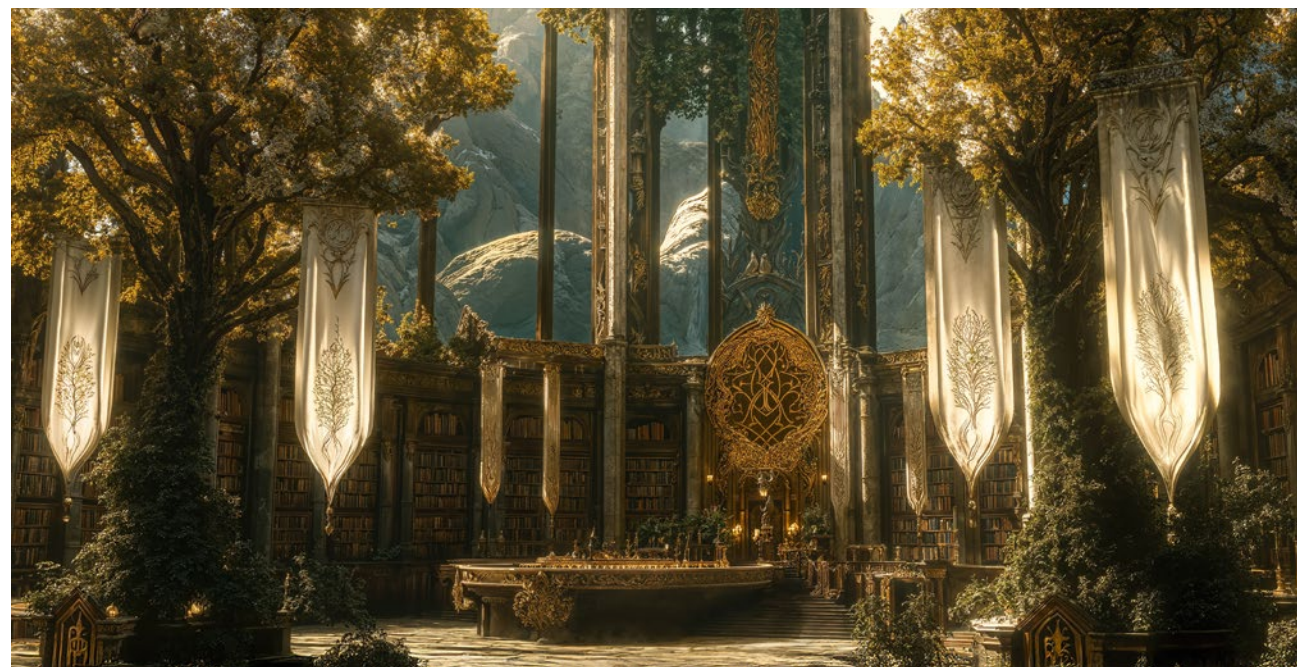
CHARAKTERE

Lyrilián: Der Prinz der Auen trägt das schwere Erbe seiner gemischten Abstammung mit stiller Würde. Als unehelicher Sohn *Oberons* und der menschlichen Königin *Gwenwyfûr* vereint er in sich die Macht der Feen mit dem sterblichen Erbe der Menschen. Seine imposante Erscheinung wird geprägt durch die elfenbeinerne Maske, die sein gefiedertes Antlitz verbirgt, und das Hirschgeweih – beides Zeichen des Fluchs, den *Titania* aus Eifersucht über ihn verhängte. Doch sein Fluch – bei Nacht die Gestalt der gehörnten Eule anzunehmen – hat ihn Demut und Weisheit gelehrt.

Als Herrscher über *Eyrendell* hat er einen Zufluchtsort für alle geschaffen, die zwischen den Welten stehen. Seine Macht, geerbt von seinem Vater aber verfeinert durch eigene Erfahrung, nutzt er zum Schutz seines Reiches und seiner Untertanen.



Sáirah: *Sáirah*, die Klingenfürstin, ist eine geheimnisvolle Gestalt in weißem Umhang und verzierter Silberrüstung, deren Gesicht stets unter einer tief gezogenen Kapuze verborgen bleibt. Ihren legendären Titel errang sie im großen Krieg zwischen den Feenvölkern, dem *Klingentanz*, wo sie gegen *Firlifers* Armeen kämpfte und sich als unerschütterliche Kriegerin erwies. Man sagt, sie trage eines der ersten zwölf Schwerter der *Schmiede der Morgenstunde* – eine Waffe von unermesslicher Macht. Als Befehlshaberin der *Auengarde* steht sie im treuen Dienste Prinz *Lyriliáns* und regiert an seiner Seite über *Eyrendell*. Ihre tiefe Verbundenheit zu ihrem Herrn zeigt sich in zahllosen gemeinsamen Nächten der Wacht, wo sie seine doppelte Natur als Elf und verwunschene *Nachteule* gleichermaßen beschützte und akzeptierte.





SZENE 45: DER WANDELNDE TURM

BESCHREIBUNG

Eine endlose Ebene erstreckt sich bis zum Horizont, bedeckt von kniehohen Blumen in warmen Goldtönen. Ihre zarten Blüten wiegen sich im Wind wie Wellen auf einem herbstlichen Meer. Der Duft von Honig und sonnengereiften Gräsern erfüllt die Luft, vermischt mit dem erdigen Aroma des fruchtbaren Bodens darunter.

Am fernen Horizont durchbricht ein einzelner Turm die gleichförmige Weite. Seine schlanke Silhouette ragt wie eine Nadel aus dunklem Stein in den Himmel, umgeben von einem feinen Nebelschleier. Das verlassende Zwielficht bricht sich an seiner glatten Oberfläche, lässt ihn mal näher, mal ferner erscheinen. Seine Position scheint nicht festgelegt – mit jedem Blick steht er an einer leicht anderen Stelle, als würde er tatsächlich über die Ebene wandern.

Schwarze Risse durchziehen den Himmel wie Spinnweben, werfen unnatürliche Schatten auf das goldene Blütenmeer. Wo diese Schatten die Blumen berühren, neigen sie ihre Köpfe, als würden sie vor der eindringenden Dunkelheit zurückweichen. Der Wind trägt vereinzelte Blütenblätter davon, golden schimmernd gegen den bleiernen Himmel.

In der Ferne kreisen dunkle Gestalten wie Raubvögel über der Ebene. Ihre Flügelschläge sind zu weit entfernt, um sie zu hören, doch ihre Silhouetten zeichnen sich deutlich gegen die zerrissenen Wolken ab. Sie meiden den Bereich um den Turm in weitem Bogen, als würde eine unsichtbare Kraft sie auf Abstand halten.

SPIELGESCHEHEN

Der goldene Schein des Zauberkreises verblasst hinter den Spielenden. Der Übergang von *Lyriliáns* Ratssaal zu dieser weiten Ebene ist so abrupt, dass sie einen Moment benötigen, um sich zu orientieren. Der Wind zerrt an ihren Umhängen, trägt den süßen Duft der Blumen heran.

Sivard kniet sich nieder, um die goldenen Blüten genauer zu betrachten. Seine rauen Fingerspitzen streichen über die samtigen Blütenblätter. Der zwergische Bergmann erkennt in ihnen eine besondere Art – Sonnenfinger werden sie genannt, da ihre Blüten stets der Sonne folgen, selbst wenn diese von Wolken verdeckt ist. *Eólin* späht mit zusammengekniffenen Augen zum Turm. Die Waldelfe bemerkt, wie sich seine Position mit jedem Schritt leicht verschiebt, als würde er einem unsichtbaren Muster folgen. Sie warnt davor, sich zu sehr auf die eigenen Augen zu verlassen – in der Nähe solch alter Magie können die Sinne trügerisch sein.

Die Blumen teilen sich vor den Schritten der Gruppe wie ein lebendiger Teppich. Ihre Spuren verschwinden nach wenigen Augenblicken wieder, als hätte der Wind alle Erinnerungen an ihren Durchgang fortgeweht. Je näher sie dem Turm kommen, desto deutlicher wird seine befremdliche Präsenz. Seine glatte, dunkle Oberfläche scheint das schwindende Zwielficht zu verschlucken.

Die Gruppe hält inne, als ein Schwarm dunkler Vögel über sie hinwegzieht. Ihre Augen glänzen wie Feuer, ihre Schnäbel sind scharf wie Dolche. Doch auch sie umkreisen den Turm in weitem Bogen, als würde eine unsichtbare Grenze sie zurückhalten. Das Horn des *Silberschweifs* an ihrer Seite vibriert leicht, als würde es auf die Nähe des Orakels reagieren.

Die Szene endet, als die Reisenden den Fuß des Turms erreichen. Ein steinernes Tor öffnet sich lautlos vor ihnen, enthüllt einen dunklen Gang, der sich nach innen windet. Das letzte Zwielficht fällt durch die Öffnung, zeichnet lange Schatten auf den glatten Boden. Mit einem letzten Blick zurück auf die goldene Ebene treten sie ein, während sich das Tor hinter ihnen wieder schließt.

HINTERGRUNDWISSEN

Das Orakel von Schwarz und Weiß wählte den Turm als seinen Sitz, doch ob es ihn erschuf oder nur in den Weiten der Anderswelt fand, weiß kein Lied von zu zeugen. Die Wanderung des Turms soll einem komplexen Muster folgen, das mit den Bewegungen der Sterne und dem Fluss der Zeit zusammenhängt.





SZENE 46: DAS ORAKEL VON SCHWARZ UND WEISS

BESCHREIBUNG

Eine spiralförmige Treppe aus schwarzem, poliertem Stein windet sich den scheinbar leeren Turm empor. Die glatten Wände reflektieren das spärliche Licht, das durch schmale Fensteröffnungen einfällt. Mit jedem Schritt nach oben verdichtet sich die Atmosphäre, als würde die Luft schwerer.

Nach zahllosen Windungen öffnet sich die Treppe in einen kreisrunden Saal. Ein flaches Wasserbecken nimmt die Mitte des Raums ein, seine spiegelglatte Oberfläche wirft das Licht zurück wie poliertes Silber. Am Kopfende des Saals erhebt sich ein Baum aus purem Gold, dessen Äste sich wie feine Adern zur Decke hin verzweigen. Seine goldenen Blätter scheinen im unsteten Licht zu flüstern.

Hohe Säulen aus dem gleichen schwarzen Stein wie die Treppe tragen die gewölbte Decke. Zwischen ihnen tanzen Schatten wie lebendige Wesen, verdichten und lösen sich wieder auf. Ein großes Bogenfenster hinter dem goldenen Baum lässt das fahle Licht der Anderswelt herein, das sich in tausend Reflexionen auf der Wasseroberfläche bricht.

Die Luft im Saal vibriert von alter Magie. Ein feiner Nebel wabert über dem Wasserbecken, formt sich zu Mustern und Zeichen, nur um sich gleich wieder aufzulösen. Der Raum scheint zu atmen, als wäre er mehr als nur Stein und Metall – ein lebendiges Wesen, das die Geheimnisse der Zeiten in sich trägt.

SPIELGESCHEHEN

Aus den Schatten zwischen den Säulen lösen sich zwei Wesen, ihre Bewegungen in perfekter Synchronität. Der schwarze Greif *Saob* gleitet wie ein Stück lebendiger Nacht nach vorn, seine Federn schimmern wie polierte Obsidianscherben. Seine Augen leuchten mit einer Intensität, die jeden Blick gefangen nimmt. Zeitgleich tritt der weiße geflügelte Löwe *Nichaj* hervor, sein Fell strahlt wie frisch gefallener Schnee im Mondlicht. Seine Präsenz strahlt eine zeitlose Weisheit aus.

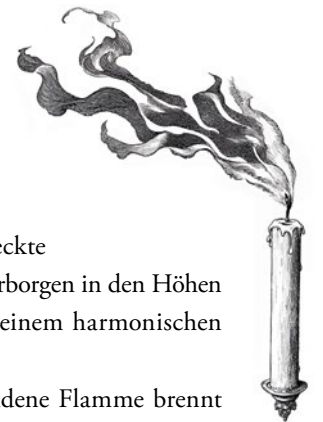
Die beiden Chimären nehmen ihre Position zu beiden Seiten des goldenen Baums ein. Ihre Anwesenheit erfüllt den Raum mit einer greifbaren Spannung. Das Wasser im Becken beginnt unmerklich zu vibrieren, als würde es auf die Präsenz der mystischen Wesen reagieren. Ohne Einleitung oder Begrüßung erheben die beiden Wesen ihre Stimmen. Der tiefe Bass des Greifen und der klare Tenor des Löwen verschmelzen zu einem harmonischen Zweiklang. Ihr Rätsel hallt von den Wänden wider, jedes Wort scheint in der Luft zu tanzen.

*„Ich bin unsichtbar, doch stets bei dir,
Fern dem Jetzt und dem irdischen Hier.
Trage die Maske, die für dich dein Leben ist,
Doch bin ich es, was du wirklich bist.
In der Tiefe des Seins verborgen bin ich,
Wenn du mich findest, verlierst du dich.
Ein Hauch des Göttlichen, ein Funke wahr,
Was bin ich? Sag es uns und offenbar.“*

(Die Seele)

Die Gruppe berät sich im Flüsterton, ihre gedämpften Stimmen hallen von den schwarzen Wänden wider. Das Wasser im Becken spiegelt ihre suchenden Gesichter, als sie der Lösung des Rätsels nachsinnen. Als die Erkenntnis sie erreicht und das Wort „Die Seele“ durch den Raum klingt, erhebt sich aus dem Wasserbecken ein Nebel, der sich zu einer schwebenden Skulptur verdichtet. Eisige Türme und schneebedeckte Gipfel formen sich aus dem Dunst – ein Abbild der Kristallfeste *Perestír*, verborgen in den Höhen der *Nebelgebirge*. Die Stimmen von *Saob* und *Nichaj* verschmelzen zu einem harmonischen Klang, als sie das Exil des *Silberschweif*s offenbaren.

Aus dem Nichts materialisiert sich eine Kerze vor der Gruppe, ihre goldene Flamme brennt stetig und hell. Das Licht der ewigen Flamme, so erklären die Orakelwesen, wird ihnen den Weg durch die undurchdringlichen Nebel weisen. Mit dieser letzten Gabe ziehen sich die beiden Chimären zurück in die Schatten zwischen den Säulen, bis nur noch das Flackern der schwebenden Kerze ihre Präsenz bezeugt.



Die Szene endet mit dem Abstieg der Gruppe, die Kerze schwebt an ihrer Seite und führt den Weg die schwarze Wendeltreppe hinab. Durch die schmalen Fensteröffnungen des Turms erblicken sie eine sich wandelnde Landschaft. Die weite Ebene verschwindet, stattdessen erheben sich schroffe Felswände. Als sie das Tor erreichen und es sich öffnet, stehen sie unmittelbar vor den ersten Ausläufern des *Nebelgebirges*, dessen Zinnen in dichte Wolkenschwaden gehüllt sind.

HINTERGRUNDWISSEN

Wie lang das *Orakel von Schwarz und Weiss* bereits existiert ist unbekannt. *Saob* und *Nichaj* verkörpern die Dualität allen Seins – Leben und Tod, Licht und Schatten, Wissen und Geheimnis. Ihre Rätsel sind nie willkürlich, sondern spiegeln stets eine tiefere Wahrheit wider, die der Fragende in sich selbst finden muss.



SZENE 47.1: DAS NEBELGEBIRGE

BESCHREIBUNG

Die Nebelgebirge ragen wie urzeitliche Wächter in den zerrissenen Himmel der Anderswelt. Ihre Gipfel verlieren sich in einer undurchdringlichen Masse aus grauen Schwaden, die wie lebendige Wesen zwischen den schroffen Felswänden wabern. Schmale Pfade winden sich an steilen Abhängen entlang, gesäumt von losen Geröllfeldern und tiefen Schluchten, deren Grund im Dunst verborgen bleibt.

In der Ferne bewegen sich steinerne Kolosse durch das Gebirge – Riesen aus lebendem Fels, deren Körper kaum von den Bergen zu unterscheiden sind. Ihre Bewegungen erscheinen wie in Zeitlupe, als würden sie durch einen anderen Zeitstrom wandeln. Das Knirschen ihrer Schritte hallt als fernes Donnerrollen durch die Täler.

Die Luft wird dünner mit jedem Höhenmeter, durchsetzt von eisigen Böen, die den Nebel in spiralförmigen Mustern aufwirbeln. Zwischen den Felsen wachsen zähe Bergräuter und Moose in gedämpften Grautönen. Die schwarzen Risse wirken durch den Nebel ferner, doch ihre bedrohliche Wirkung lässt auch diesen Landstrich nicht aus seinem Griff.

SPIELGESCHEHEN

Der Aufstieg erweist sich als kräftezehrend. Die Gruppe folgt einem schmalen Pfad, der sich in endlosen Serpentinaen den Berg hinaufwindet. Das goldene Licht der schwebenden Kerze des Orakels weist ihnen den Weg durch die immer dichter werdenden Nebelschwaden. Ihr Schein durchdringt die graue Masse wie ein Leuchtfeuer, das sie auf dem richtigen Pfad hält.

Nach Stunden des Aufstiegs entdecken sie unter einem überhängenden Felsen ein kleines Lager.



Im Schutz der Felswand brennt ein Feuer, dessen Rauch sich mit dem allgegenwärtigen Nebel vermischt. Neben der Feuerstelle sitzt ein Elf in einem mit blauen Federn besetzten Mantel – *Thiolier*, ein Mitglied der *Zugvögel*. An seiner Seite ruht ein prächtiger Reiher namens *Gabriel*, dessen Gefieder im Feuerschein silbrig schimmert.

Thiolier begrüßt die Reisenden mit der ruhigen Würde seines Volkes. Er teilt mit ihnen Brot und getrocknete Früchte, während er von seiner erfolglosen Suche nach einem Heilmittel für *Titania* berichtet. Der *Rat der Reiher* hat alle *Zugvögel* nach *Tir Na Nóg* beordert – die Zeit der Suche ist vorüber, nun gilt es das Reich zu verteidigen. Seine Erzählungen von den wachsenden Schatten in den *Ewigen Landen* bestätigen die eigenen Erfahrungen der Gruppe.

Die Spielenden, *Eólin* und *Sivard* nutzen die Gelegenheit zur Rast. Im Schutz des Felsens, umgeben vom warmen Licht der schwebenden Kerze, berichten sie von ihrer eigenen Reise – der Suche nach dem verbannten Heer des *Silberschweifs*. *Thiolier* hört aufmerksam zu, sein Blick wandert immer wieder zu fernen Riesen, die wie lebende Berge durch den Nebel schreiten.

Die Szene endet, als plötzlich Bewegungen im Nebel sichtbar werden. Dunkle Silhouetten nähern sich mit bedrohlicher Geschwindigkeit dem Lager. Der Reiher *Gabriel* streckt seinen langen Hals, seine Augen fixieren die nahenden Schatten. *Thiolier* zückt seinen Bogen, während die anderen zu ihren Waffen greifen.

CHARAKTERE

Thiolier: *Thiolier* trägt eine lederne Rüstung und einen langen Mantel – in der Tradition der *Zugvögel* mit Federn verziert. Seine langen dunklen Haare fallen durchnässt vom ewigen Nebel der Gebirge über seine Schultern. Seine Gesichtszüge tragen die zeitlose Schönheit des elfischen Volkes – hohe Wangenknochen, die von Jahren unter freiem Himmel leicht gebräunt sind, und Augen, die das tiefe Grün eines uralten Waldes widerspiegeln.

Als Heilmittelsucher durchstreifte er seit Jahren die entlegensten Winkel der Anderswelt, immer auf der Spur seltener Kräuter und vergessener Heilformeln. Seine Finger sind von der Arbeit mit Pflanzen und Tränken gefärbt, seine Bewegungen tragen die ruhige Sicherheit eines Meisters seines Handwerks. An seinem Gürtel hängen kleine Lederbeutel voller getrockneter Blätter und kristalliner Essenzen, deren schwacher Duft eine beruhigende Aura um ihn webt. Sein treuer Begleiter ist der prächtige Reiher *Gabriel*, dessen silberschimmerndes Gefieder im Feuerschein wie flüssiges Mondlicht glänzt. Zwischen Elf und Vogel herrscht eine Verbundenheit, die über gewöhnliche Freundschaft hinausgeht – eine tiefe, stumme Kommunikation, geboren aus unzähligen gemeinsamen Wanderungen durch gefährliche Lande.





SZENE 47.2: ANGRIFF DER SATYRE

BESCHREIBUNG

Rote Augenpaare leuchten durch die Nebelschwaden, umkreisen das Lager wie hungrige Raubtiere. Die Bewegungen der Gestalten im Dunst lassen ihre Umrisse nur schemenhaft erkennen – gebückte Körper mit Hörnern und Hufen, bedeckt von verfilztem Fell.

Der Geruch von nassem Fell und verbranntem Horn durchdringt die Luft, vermischt mit dem metallischen Aroma dämonischer Magie. Die Waffen der Satyre – Äxte und Speere aus dunklem Metall – schleifen über den steinigen Boden. Ihre Klingen scheinen das Licht zu verschlucken, als wären sie aus verfestigter Dunkelheit geschmiedet.

Die schwarzen Risse am Himmel werfen unnatürliche Schatten auf das Geschehen. Der Wind trägt das tiefe Grollen ihrer Hufe und das Kratzen ihrer Hörner am Fels heran. Das Feuer flackert unruhig, als würde es vor der nahenden Verderbnis zurückweichen.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe springt auf, als die ersten Satyre aus dem Nebel brechen. Ihre einst stolzen Gestalten sind nun verdreht von dämonischem Einfluss. Wo früher stolze Tierwesen waren, sind jetzt nur noch Kreaturen der Schatten. Ihre Bewegungen sind ruckartig und unnatürlich, als würden unsichtbare Fäden sie steuern. *Thiolier* spannt seinen Bogen, der Reiher *Gabriel* erhebt sich mit mächtigen Flügelschlägen in die Luft. *Sivard* schwingt seine Axt in weiten Bögen, während *Eólin* mit ihrem Schwert die Flanke der Gruppe deckt. Die schwebende Kerze des Orakels wirft ihr goldenes Licht über die Szene, ein Leuchtf Feuer gegen die eindringende Finsternis.

Die Satyre greifen in Wellen an, ihre taktischen Bewegungen von einer fremden Intelligenz gelenkt. Ihre Waffen hinterlassen Spuren von Dunkelheit in der Luft, wo sie durch den Nebel schneiden. Das Aufeinandertreffen von Metall hallt von den Felswänden wider, begleitet vom Schnauben der Satyre und dem Knirschen ihrer Hufe auf Stein.

Gabriel stößt immer wieder aus der Höhe herab, sein Schnabel findet Lücken in der Verteidigung der Angreifer. *Thioliers* Pfeile treffen mit tödlicher Präzision, durchbohren lederne Haut und verfaultes Fell. Die Gruppe kämpft mit dem Mut der Verzweiflung. Jeder Treffer gegen die besessenen Wesen lässt schwarzes Blut aus ihren Wunden spritzen. Der Nebel um sie herum wirbelt wie ein lebendiges Wesen, erschwert die Sicht und macht jeden Schritt unsicher.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Satyr	24	14	6	12	10

Bewaffnung: Axt oder Keule (1W6+4 Schaden)

Rüstung: Fell- und Lederrüstung (2 Punkte)

Nach dem Kampf sinkt die Gruppe erschöpft um das neu entfachte Feuer. *Thiolier* versorgt die Verwundeten mit Heilkräutern aus seinem Beutel, während *Gabriel* über dem Lager kreist und Wache hält.

Die Szene endet, wenn die Gruppe und *Thiolier* aufbrechen und sich ihre Wege trennen. Der Elf verspricht, vom Mut der Gruppe zu berichten und von der Hoffnung, die ihr Auftrag bedeutet. Die schwebende Kerze des Orakels pulsiert sanft, mahnt zum Aufbruch in Richtung der Kristallfeste *Perestír*.



SZENE 48.1: SILBERN IM ALTEN LICHT

BESCHREIBUNG

Die Höhenzüge des Nebelgebirges erheben sich zu schroffen Gipfeln, deren felsige Flanken von Eis überzogen sind. Sturmwinde fegen über zerklüftete Grate, tragen Schnee und beißende Kälte mit sich. Die Pfade werden zunehmend schmaler, winden sich an steilen Abgründen entlang, deren Tiefen im undurchdringlichen Nebel verschwinden.

Der weiße Dunst verdichtet sich zu einer massiven Wand. Nur im Schein der schwebenden Kerze des Orakels bleibt ein kleiner Bereich sichtbar – eine Sphäre aus goldenem Licht inmitten der wirbelnden Nebelmassen. Die eisigen Böen prallen an dieser Lichtkuppel ab, als wäre sie eine unsichtbare Barriere gegen die Naturgewalt. Schneeflocken tanzen im warmen Schein, schmelzen zu glitzernden Tropfen, bevor sie den Boden berühren.

Das Gestein wird zunehmend glatter, überzogen von einer dünnen Eisschicht. Vereinzelte Kristalle ragen aus dem Fels, ihre facettierten Oberflächen reflektieren das Kerzenlicht in prismatischen Mustern. Je höher der Aufstieg führt, desto häufiger werden diese kristallinen Formationen.

SPIELGESCHEHEN

Der letzte Abschnitt des Aufstiegs verschwimmt zu einem zeitlosen Wandern durch Nebel und Eis. Die schwebende Kerze weist beharrlich den Weg, ihr goldenes Licht der einzige Orientierungspunkt in der rauen Landschaft. *Eólin* und *Sivard* gehen voraus, ihre Erfahrung mit schwierigem Gelände erweist sich als unschätzbar. Die Waldelfe findet sichere Tritte auf dem vereisten Untergrund, während der Zwerg instinktiv die stabilsten Routen über das Gestein wählt.

Die Kälte kriecht trotz der schützenden Lichtkuppel in ihre Knochen. Der Wind heult wie ein lebendiges Wesen, seine Böen tragen Stimmen mit sich – ein fernes Echo der verbannten Krieger des *Silberschweifs*. Das Horn an ihrer Seite vibriert stärker mit jedem Schritt, als würde es die Nähe des Heeres spüren.



Plötzlich reißt der Nebelvorhang auf. Das felsige Labyrinth gibt den Blick frei auf die Kristallfeste *Perestír*. Ihre Türme und Zinnen scheinen aus purem Eis geformt, erheben sich wie transluzente Nadeln in den Himmel. Die gesamte Architektur folgt einer kristallinen Struktur, als wäre sie aus einem einzigen, eisigen Felsen gemeißelt. Die Kristallfeste übertrifft die Beschreibungen in den alten Legenden. Ihre Architektur verschmilzt mit den natürlichen Felsformationen, als wäre sie nicht erbaut, sondern aus dem Berg gewachsen. Die verschlungenen Strukturen erinnern an gefrorene Musik, jeder Turm und jeder Bogen Teil einer größeren Harmonie.

Die Gruppe nähert sich dem Haupttor. Ihre Schritte knirschen auf dem eisigen Grund, der das Licht der Kerze in tausend Reflexionen bricht. Die Oberfläche des Tores schimmert wie Mondlicht auf Schnee, undurchsichtig und doch lebendig.

Einer der Spielenden nimmt das Horn des *Silberschweifs* zur Hand. Die anderen treten zurück, bilden einen Halbkreis vor dem Tor. Das Horn pulsiert nun sichtbar, sein Elfenbein schimmert wie poliertes Silber. Die Kerze des Orakels schwebt näher, ihr Licht verstärkt den überirdischen Glanz des Instruments.

Die Szene endet mit einem dramatischen Crescendo. Als das Horn an die Lippen gesetzt wird und der erste Ton erklingt, durchbricht sein Klang die eisige Stille. Der Ruf hallt von den Felswänden wider, wird stärker und voller, als würden hundert verborgene Hörner antworten. Das milchige Tor beginnt zu leuchten, Risse aus Licht durchziehen seine Oberfläche. Mit einem Klingen öffnen sich die gewaltigen Flügel nach innen, geben den Weg frei in das Exil des verbannten Heeres.



SZENE 48.2: PERESTÍR

BESCHREIBUNG

Die inneren Hallen der Kristallfeste Perestír vereinen Architektur und Natur in einer harmonischen Verschmelzung aus Eis und Stein. Säulen aus durchscheinendem Kristall ragen wie gefrorene Wasserfälle zur Decke empor. Ihre facettierten Oberflächen brechen das Licht in prismatischen Mustern, die über die eisbedeckten Wände tanzen. Treppen aus milchigem Kristall schweben scheinbar frei im Raum, verbinden verschiedene Ebenen der Festung. Von den hohen Decken hängen Eiszapfen wie versteinerte Tränen, deren Spitzen im Dämmerlicht phosphoreszierend schimmern. Schmale Fenster, eingelassen in die massiven Wände, lassen das fahle Licht der Anderswelt durch ihre gefrosteten Scheiben fallen.

Die Luft ist von einer übernatürlichen Kälte durchdrungen, die nicht nur den Körper, sondern auch die Seele zu durchdringen scheint. Ein feiner Nebel wabert über den spiegelnden Boden, vermischt sich mit dem kristallinen Staub, der wie Diamantenpulver in der Luft schwebt. Das Licht der schwebenden Kerze wird von unzähligen Eisflächen reflektiert, erschafft ein Kaleidoskop aus goldenen und silbernen Reflexen. Der Wind, der durch verborgene Öffnungen streicht, erzeugt eine überirdische Melodie, wenn er die kristallinen Formationen zum Klingen bringt.

SPIELGESCHEHEN

Nach dem Öffnen des Tores betreten die Spielenden das eisige Innere der Kristallfeste. Zu beiden Seiten des breiten Korridors stehen die Ritter des *Silberschweifs* in perfekter Formation – ein Heer aus Hunderten regungsloser Gestalten. Ihre silbernen Rüstungen, verziert mit filigranen Mustern, reflektieren das Licht der schwebenden Kerze. Unter ihren weißen Kapuzen und Helmen bleiben ihre Gesichter verborgen, nur gelegentlich blitzt der Schein ihrer Augen auf. Ihre langen Umhänge fallen wie erstarrte Wasserfälle zu Boden. In der eisigen Stille hallt jeder Schritt der Gruppe wider, begleitet vom leisen Klingen der Kristalle.

Der Nachklang des Horns hallt durch die Feste und beginnt ein unmerkliches Erwachen. Eine Bewegung geht durch die Reihen der verbannten Krieger, als würde ein jahrhundertealter Bann langsam von ihnen abfallen. Köpfe heben sich, Hände gleiten zu Schwertgriffen und Speeren, Rüstungen knirschen leise, als sich kalte Muskeln wieder zu regen beginnen.

Die Gruppe schreitet durch das lebende Spalier, geführt von der schwebenden Kerze des Orakels. Mit jedem Schritt tiefer in die Festung verstärkt sich das Gefühl einer erwachenden Macht. Die gefrorenen Wände pulsieren im Rhythmus eines unsichtbaren Herzschlags, als würde die Feste aus ihrem eisigen Schlummer erwachen. Der Weg führt sie durch verschlungene Korridore und über gewundene Treppen. Das Klingen der Kristalle verstärkt sich zu einer unterschwellig Melodie, die von den Wänden widerhallt – ein zeitloses Lied von Treue, Verbannung und Wiederkehr.

Die Szene endet, als ein Korridor in einen gewaltigen Kristallsaal mündet. Zwischen schlanken Säulen aus reinem Eis steht eine Gestalt – *Irufinwe*, der Heerführer des *Silberschweifs*. Seine Rüstung trägt die Spuren vergangener Schlachten, sein Umhang schimmert wie gefrorenes Mondlicht. In seiner Hand ruht ein Speer, dessen Spitze im Dämmerlicht der Halle funkelt. Seine Präsenz füllt den Raum mit einer Aura ungebrochener Autorität, als die Gruppe den Saal betritt.

HINTERGRUNDWISSEN

Die Kristallfeste *Perestír* wurde nicht erbaut, sondern formte sich um das verbannte Heer des *Silberschweifs*, als *Oberons* Bann sie traf. Die Architektur spiegelt den Zustand ihrer Bewohner wider – eingefroren zwischen den Zeiten, weder tot noch lebendig, wartend auf den Ruf, der sie aus ihrem eisigen Exil erlöst. Mit jedem Atemzug des Banns wuchs die Festung aus dem lebenden Fels, ihre Türme und Hallen geformt von der Macht der Verbannung selbst.

Als die letzten Worte des Banns verklangen, entrückte die Festung ins Vergessen.

Sie wurde zu einer fernen Erinnerung in den Nebelbergen, unsichtbar für jedes suchende Auge, unauffindbar für jeden Späher. Auch die mächtigsten Magier der Anderswelt konnten ihre Position nicht bestimmen. Einzig das *Orakel von Schwarz und Weiß* bewahrte das Wissen um ihren Standort, ein Umstand, der selbst für die weisesten Gelehrten ein unergründliches Mysterium bleibt.



SZENE 48.3: IRUFINWE

BESCHREIBUNG

Die große Halle der Kristallfeste Perestír öffnet sich wie das Innere eines geschliffenen Diamanten. Die Wände bestehen aus transparenten Eisschichten, die das Licht in prismatischen Mustern brechen. Schnee-weiße Säulen aus gefrorenem Licht tragen eine kristalline Kuppel, deren Facetten das fahle Zwielight einfangen und vervielfältigen.

Der Boden schimmert wie ein polierter Spiegel, durchzogen von silbernen Adern, die an Sternenbahnen erinnern. Im Zentrum des Raums erhebt sich ein Thron aus Eis, geschmückt mit Ornamenten, die an Eiskristalle erinnern. Von der Decke hängen lange Eiszapfen wie gefrorene Tränen.

SPIELGESCHEHEN

Irufinwe thront wie eine Statue aus lebendigem Eis auf seinem eisigen Thron. Seine filigrane Rüstung verschmilzt beinahe mit der Umgebung, nur die feinen Gravuren heben sich als dunkle Linien vom hellen Metall ab. Der Heerführer des *Silberschweif*s erhebt sich in einer einzigen, doch starren Bewegung. Seine Stimme erfüllt den Raum mit dem Klang brechenden Eises – jedes Wort scheint sich mühsam aus einer jahrhundertealten Erstarrung zu lösen.

Die Spielenden berichten von ihrer Reise durch beide Welten, von den schwarzen Rissen am Himmel der Anderswelt und den eindringenden Schatten, die das goldene Zwielight zu verschlingen drohen. Sie erzählen von den brennenden Wäldern um *Tir Na Nóg*, von den dämonischen Kreaturen, die durch die Spalten in der Realität sickern, und vom steinernen Herzen. Ihre Beschreibung der Menschenwelt, wo die Dunkelheit wie schwarze Tinte durch Risse tropft, lässt selbst die eisige Luft der Halle noch kälter werden. Als sie von ihrer Aufgabe berichten, den *Silberschweif* aus seinem Exil zu befreien und in den Dienst der Anderswelt zurückzurufen, läuft ein feines Netz aus Rissen durch die kristallinen Wände. Mit jedem ihrer Worte scheint die Feste zu erzittern, als würde der jahrhundertealte Bann sich mit jedem Moment weiter lösen – nicht durch Vergebung allein, sondern durch die Notwendigkeit, alte Wunden zu heilen und vereint für das Überleben beider Welten einzustehen.

Irufinwes Antwort kommt bedächtig, jedes Wort scheint sich wie ein Eiskristall aus Jahrhunderten der Stille zu formen. Seine gepanzerten Finger streichen über die Armlehne seines Throns, als würde er in den gefrorenen Mustern nach den richtigen Worten suchen. Er spricht von einer längst vergangenen Zeit, als der *Silberschweif* einem Traum von Gerechtigkeit und Erneuerung folgte. Seine Stimme wird leiser, als er von den Folgen ihrer Entscheidungen berichtet – von brennenden Städten und zerbrochenen Bündnissen, von Familien, die durch ihre Loyalität entzweit wurden, und von einem Krieg, der das Reich bis in seine Grundfesten erschütterte. Nie fällt dabei der Name ihres einstigen Anführers, doch jedes seiner Worte trägt die eisige Last ihres Handelns, die keine Zeit zu lindern vermochte. In der Art, wie er vom Leid der *Ewigen Lande* spricht, liegt das Eingeständnis, dass auch die edelsten Absichten zu verheerenden Konsequenzen führen können.

Er nimmt das Horn des *Silberschweif*s mit zeremonieller Würde entgegen. Seine behandschuhten Finger gleiten über das schimmernde Elfenbein, als würde er vergessene Geschichten aus seiner Oberfläche lesen. Der erste Ton des Horns durchbricht die kristalline Stille wie ein Sonnenstrahl das Eis. Die folgenden Klänge erzählen von Ruhm und Fall, von Treue und Verrat, von Schuld und Sühne. Jeder Ton hallt durch die Hallen von *Perestír*, weckt Echos einer vergangenen Zeit. Das Heer des *Silberschweif*s erhebt sich aus seinem eisigen Schlummer, ihre Rüstungen glänzen im fahlen Licht im alten Glanz.

Doch mit jedem Klang des Horns zeigen sich feine Risse in den Wänden der Kristallfeste, breiten sich wie silberne Spinnennetze über die vereisten Flächen aus. Das Eis beginnt zu singen, ein hoher, kristalliner Ton, der mit dem Hornruf verschmilzt. Eiskristalle lösen sich von der Decke, tanzen wie gefrorene Sterne durch die Luft, bevor sie auf dem spiegelnden Boden in diamantenen Splittern zerspringen. Der Bann, der *Perestír* in seinem gefrorenen Zustand hielt, zerbricht wie dünnes Eis im Frühlingswind, und mit ihm löst sich die Last von Jahrhunderten des Exils. Durch die entstehenden Spalten dringt zum ersten Mal seit Ewigkeit das ungebrochene Licht der Anderswelt.

Die Szene endet, als *Irufinwe* die Gruppe zu einer Wendeltreppe führt. Dort entlässt er sie und gibt sein Wort als Heerführer des *Silberschweif*s – sie werden ihren Dienst für die Anderswelt antreten und sich den Schatten vor den Toren von *Tir Na Nóg* entgegenstellen. Seine einst eisige Stimme trägt nun die Entschlossenheit eines Kriegers, der seine Bestimmung wiedergefunden hat.

Die Stufen führen in die Tiefe zu einem verborgenen Hafen, wo ein Schiff die Gruppe über die Nebelseen zur *Ewigen Stadt* bringen wird. Hinter ihnen erklingen die ersten tiefen Töne zerberstenden Eises, als die Kristallfeste beginnt, zur Vergangenheit zu werden. Der Klang des Horns hallt noch immer durch die Gänge, vermischt sich mit dem Knirschen der sich auflösenden Struktur zu einer letzten, wehmütigen Melodie – ein Abschied von jahrhundertlangem Exil und der Beginn eines neuen Kapitels für das silberne Heer.

CHARAKTERE

Irufinwe: Der Heerführer des *Silberschweif*s verkörpert die Geschichte einer vergangenen Epoche. Seine silberne Rüstung ist von feinen Gravuren durchzogen, die wie gefrorene Geschichten über das Metall laufen. Ein Helm mit spitzen, kronenartigen Ausläufern verbirgt sein Gesicht bis auf die eisig glänzenden Augen.

Seine Präsenz atmet militärische Disziplin – jede Bewegung präzise und aufrecht, als hätten Jahrhunderte des Exils seine Haltung in Stahl gemeißelt. Der bestickte Umhang und Speer mit Kristallgriff unterstreichen seine herrschaftliche Würde.

In seiner Stimme klingt das Echo ferner Zeit – jedes Wort bricht sich wie Licht in einem Eiskristall, reflektiert Facetten von Weisheit und stillem Bedauern. Er ist mehr als nur ein Anführer; er ist ein lebendiges Archiv der Ereignisse, die den *Silberschweif* aus dem Herzen der Anderswelt verbannten.





SZENE 49: SILBERNE SEGEL

BESCHREIBUNG

Die Wendeltreppe führt in einer engen Spirale hinab in die Tiefen des Gebirges. Ihre kristallinen Stufen leuchten bei jedem Schritt in einem schwachen, eisig blauen Schein. Die glatt polierten Wände reflektieren das Licht der schwebenden Kerze in prismatischen Mustern, die wie Sterne an der gewölbten Decke tanzen. Nach unzähligen Windungen öffnet sich der Weg in eine riesige Höhle. Ein unterirdischer See breitet sich aus, dessen spiegelglatte Oberfläche das Licht der Kristalle an den Wänden reflektiert. Aus dem Wasser ragen filigrane Stege und Plattformen aus Eis, verbunden durch Brücken, die wie gefrorene Wasserfälle wirken.

Der Hafen gleicht einer Symphonie aus Frost und Licht. Türme aus transparentem Eis flankieren das Becken, ihre Spitzen verlieren sich in der Dunkelheit der Höhlendecke. Zwischen ihnen spannen sich Bögen aus Kristall, von denen Eiszapfen wie versteinerte Tränen herabhängen. Das Wasser des Sees schimmert in einem tiefen, fast übernatürlichen Blau, als würde es von innen heraus leuchten.

Am Ende eines langen Stegs liegt ein Schiff vor Anker, dessen Rumpf wie aus flüssigem Silber gegossen scheint. Seine geschwungenen Linien erinnern an einen Schwan, der zum Flug ansetzt. Die Masten ragen schlank in die Höhe, die eingerollten Segel schimmern wie Mondlicht auf Schnee. Feine Verzierungen schmücken Bug und Heck, ihre Muster erzählen Geschichten von längst vergangenen Zeiten.

SPIELGESCHEHEN

Die Gruppe erreicht das Ende der Treppe, wo ein Tor aus milchigem Kristall den Weg versperrt. Als sie näher treten, beginnen feine Risse sich über die Oberfläche zu ziehen. Mit einem Klang wie brechendes Glas zerfällt das Tor in unzählige glitzernde Splitter, die wie Schneeflocken zu Boden rieseln – ein letztes Zeichen des sich auflösenden Banns.

Der Pfad führt sie über vereiste Stege zum wartenden Schiff. Ihre Schritte hallen durch die Höhle, begleitet vom rhythmischen Tropfen schmelzenden Eises. Um sie herum beginnt die Struktur des Hafens sich aufzulösen. Kleine Risse ziehen sich durch die Säulen, Eisbrücken ächzen unter unsichtbarem Druck.

Eólin betritt als erste das Schiff, ihre Bewegungen federleicht auf der vereisten Planke. *Sivard* folgt mit der Vorsicht eines Zwerges auf See, seine Hand fest am Geländer. Als der letzte der Gruppe an Bord ist, löst sich der Anker wie von Geisterhand. Die silbernen Segel entfalten sich in einem nicht spürbaren Wind, fangen das Licht der Kristalle wie flüssiges Mondlicht ein.

Das Schiff gleitet vom Steg, wendet mit der Anmut eines Schwans und nimmt Fahrt auf. Hinter ihnen beginnt der Hafen einzustürzen. Die eisigen Türme neigen sich wie fallende Bäume, Brücken brechen wie dünnes Eis im Frühling. Das Echo der Zerstörung hallt von den Wänden wider, vermischt sich mit dem Plätschern der Wellen am Bug. Die Fahrt führt sie durch einen natürlichen Tunnel, dessen Wände von Eisadern durchzogen sind. Nebelschwaden wabern über das Wasser, werden dichter mit jedem Meter, den das Schiff zurücklegt. Die Konturen der Höhle verschwimmen, lösen sich auf in einem Meer aus grauem Dunst.

Die Szene endet, als das Schiff vollständig vom Nebel umhüllt wird. Jeder Bezug zu Raum und Zeit verliert sich in der undurchdringlichen grauen Masse. Die Gruppe steht an der Reling, beobachtet die letzten Momente des Hafens hinter ihnen, bis dieser im Nebel verschwindet. Nur das stetige Gleiten des Schiffes und das leise Knarren der silbernen Planken bleiben als Zeichen ihrer Bewegung. Die Reise durch den Nebel beginnt, während die Kristallfeste *Perestír* zur Erinnerung wird, die langsam verblasst wie ein Traum beim Erwachen.



SZENE 50: NIÚANTALAI

BESCHREIBUNG

*Der undurchdringliche Nebel lichtet sich, als die goldene Flamme der Kerze, die bisher keinen Tropfen Wachs verlor, nach und nach herunterbrennt. Aus der grauen Wand tauchen zuerst vereinzelt Fischerboote auf, deren Laternen wie Irrlichter über dem Wasser schweben. Nach und nach enthüllt sich die Najadenstadt *Niúantalaí* – eine Ansammlung von Pfahlbauten, die sich auf schlanken Stelzen über die spiegelglatte*

Oberfläche des Sees erheben. Die Häuser scheinen aus dem Wasser gewachsen zu sein. Verwittertes Holz und geflochtenes Schilf formen gewundene Strukturen, die sich der Bewegung der Wellen anpassen. Seile und Netze spannen sich zwischen den Bauten, geschmückt mit schimmernden Muscheln und Korallen. Feine Schleier aus weißem Stoff wehen wie Nebelfetzen im Wind, der vom nahen Ufer herüber weht.

Trotz der nahen Dunkelheit herrscht in Níuantalai eine vorsichtige Ruhe. Das Plätschern der Wellen gegen die Holzpfähle mischt sich mit dem leisen Knarren der schwimmenden Bauten. Der Geruch von Salz und Algen durchdringt die Luft, vermischt mit dem süßlichen Duft getrockneter Kräuter, die in Bündeln von den Dachbalken hängen.

In der Ferne erhebt sich der Goldene Wald, dessen Blätter nun matt im Zwielicht schimmern. Darüber ziehen sich schwarze Risse durch den dunklen Himmel wie klaffende Wunden. Geflügelte Dämonen kreisen in der Höhe, ihre Schatten wie eine Vorahnung kommender Schrecken. Der Wind trägt den fernen Klang von Krieg und den beißenden Geruch von Rauch heran.

SPIELGESCHEHEN

Das Schiff gleitet wie von unsichtbarer Hand gesteuert durch die Pfahlbauten. Auf den umliegenden Plattformen und Booten beobachten Najaden die Neuankömmlinge. Ihre schuppige Haut schimmert in Korallenfarben, ihre Bewegungen fließen ineinander wie Wellen.

An einem der größeren Pfahlhäuser legt das Boot an. Die Holzplanken der Anlegestelle knarren unter den Schritten der Gruppe. Von einer höher gelegenen Plattform nähert sich *Sindiulaia*, die Älteste der Stadt. Ihr fischartiger Körper ist von feinen Schuppen bedeckt, die im grauen Zwielicht wie Opale schimmern. Ein Geweih aus Korallen krönt ihr Haupt und ihre Schwanzflosse bewegt sich sachte, als wäre sie Unterwasser.

Die Najade mustert die Ankömmlinge mit Augen, die an tiefe Gewässer erinnern. Erst als *Eólin* sie in der melodischen Sprache der Najaden begrüßt, deren Worte wie Wassertropfen von ihrer Zunge perlen, weicht das Misstrauen aus ihrer Haltung. Mit einer fließenden Geste lädt sie die Reisenden in ihr Haus ein.

Das Innere des Pfahlbaus öffnet sich zu einer weiten Halle. Durch die Bogenfenster fällt das schwindende Zwielicht, bricht sich in aufgehängten Silbernetzen und reflektiert sich auf den nassen Holzdielen. In der Mitte des Raums brennt ein wärmendes Feuer, dessen Rauch durch eine Öffnung in der gewölbten Decke entweicht.

Sindiulaia reicht ihren Gästen warme Decken und Schalen mit einer dampfenden Suppe, deren Aroma nach Meeresfrüchten und fremden Gewürzen duftet. Die Gastfreundschaft der Najade durchbricht die Fremdartigkeit des Ortes. In ihrer Art, die Gäste zu versorgen, in der selbstverständlichen Wärme ihrer Gesten, zeigt sich eine Verbundenheit, die tiefer reicht als alle Unterschiede zwischen den Völkern. Die drohenden Schatten am Horizont haben die alten Grenzen zwischen den Bewohnern der Anderswelt verwischt – sie alle stehen gemeinsam gegen die eindringende Dunkelheit. Diese stille Übereinkunft spiegelt sich in jeder Schale Suppe, jeder gereichten Decke, jedem freundlichen Lächeln wider.

Der dritte Teil des zweiten Aktes endet mit einem Blick gen *Goldenen Wald*, dessen matter Glanz gegen die wachsenden Schatten ankämpft. Die schwarzen Risse am Himmel breiten sich aus wie ein immer größer werdendes Spinnennetz aus lebender Dunkelheit.

In der Ferne sind die Türme von *Tir Na Nóg* schon zu ahnen. Ihre Spitzen erheben sich wie ein letztes Leuchtfeuer gegen die eindringende Finsternis. Der Wind, der über das Wasser streicht, trägt immer wieder den Klang von Kriegshörnern und das Echo ferner Kämpfe heran. Die Stille in *Níuantalai* erscheint kostbar – ein letzter Moment des Friedens, bevor die Gruppe aufbrechen muss, um dem Schicksal beider Welten zu begegnen.

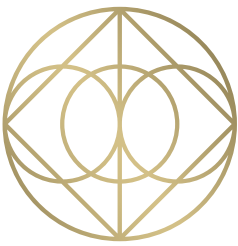
CHARAKTERE

Sindiulaia: Die Haut der Najade schimmert in den Farben der Tiefe, durchzogen von feinen Schuppen, die wie Opale im Licht glänzen. Das Geweih aus Korallen, das ihren Kopf schmückt, zeigt ihren Rang als Hüterin der Stadt.

Ihre Bewegungen folgen dem Rhythmus der Wellen, fließend und präzise zugleich. In ihrer Haltung spiegelt sich die Natur eines Volkes, das zwischen den Welten lebt, weder ganz dem Wasser noch dem Land zugehörig.







AKT II

TEIL 4

Die goldenen Zinnen von Tir Na Nóg ragen wie letzte Leuchttürme in den zerrissenen Himmel. Wo einst das ewige Zwielight sanft über den Ewigen Landen lag, tobt nun ein Krieg zwischen Licht und Dunkelheit. Schwarze Risse durchziehen das Firmament wie klaffende Wunden, aus denen sich endlose Ströme von Schatten ergießen. Die Stadt reflektiert noch immer das schwindende Licht, doch ihr Glanz muss sich gegen eine Finsternis behaupten, die mit jedem Moment an Kraft gewinnt. Um die Mauern der Ewigen Stadt wogt eine Schlacht von epischen Ausmaßen. Geflügelte Kreaturen aus lebender Dunkelheit verdunkeln den Himmel, ihre Schwingen werfen unnatürliche Schatten auf das Schlachtfeld. Der Goldene Wald, einst ein Reich zeitloser Schönheit, steht in Flammen. Doch auch in der Weite fern der Bäume und in den Tälern jenseits der Berge, ertönt der Klang der Schlacht. Rauch steigt in dunklen Säulen in den Himmel, während die vereinten Heere der Feenvölker gegen die Legionen der Niederhöhlen kämpfen. Elfische Schwerttänzer in silbernen Rüstungen wirbeln durch die Reihen schattenhafter Gegner, ihre Klängen hinterlassen leuchtende Spuren in der Luft. Zwergische Runenkrieger in schwerer Plattenrüstung bilden undurchdringliche Reihen, an denen sich Welle um Welle dämonischer Angreifer bricht. Menschliche Ritter erheben Schwert und Schild, um ihr Erbe aus der Zeit der Sagen zu beschwören. In den Schlachtreihen leuchten uralte Artefakte – Schwerter aus der Zeit der Morgendämmerung, Schilde, die noch das erste Licht der Schöpfung in sich tragen und Banner, in deren Stoff die Macht vergangener Zeitalter gewoben ist. Die Völker der Anderswelt stehen Seite an Seite. Uralte Trolle schleudern gewaltige Felsbrocken in die Reihen der Gegner, während Waldschrate auf ihren breiten Rücken Bogenschützen in die Schlacht tragen. Zwischen den Kämpfenden weben Magier ihre Zauberei. Ihre erhobenen Stäbe zeichnen Muster aus reinem Licht in die Luft, erschaffen schützende Schilde oder schleudern gleißende

Geschosse gegen die eindringenden Schatten. Das Zwielight selbst scheint sich zu verdichten, wo ihre Magie wirkt, als würde die ursprüngliche Kraft der Anderswelt sich gegen die Invasion zur Wehr setzen.

Die dämonischen Horden scheinen endlos. Aus jedem Riss im Himmel und dunklen Spalte im Boden quellen neue Schrecken. Wo ihre klauenbewehrten Füße den Boden berühren, verdorrt das Gras, und ihre Waffen hinterlassen Spuren von Dunkelheit in der Luft. Doch die Verteidiger kämpfen mit einer Verantwortung, die über ihr eigenes Reich hinaus geht. Jeder Krieger weiß, dass hier nicht nur um die Ewige Stadt gekämpft wird, sondern um die Existenz ihrer Welt – und die der Menschen.

EINLEITUNG

Der vierte Teil des zweiten Aktes führt die Spielenden zurück in die belagerte *Ewige Stadt, Tir Na Nóg*, wo die finale Schlacht zwischen Licht und Dunkelheit tobt. Während die vereinten Heere der Feenvölker gegen endlose Dämonenhorden kämpfen, müssen die Spielenden durch die brennenden Straßen zum Palast vordringen. Dort wartet das Schicksal beider Welten auf sie – denn nur durch die Wiedervereinigung von *Oberon* und *Titania* kann die Anderswelt geheilt werden. In den königlichen Gemächern entscheidet sich, ob die zerbrochene Essenz der Feenkönigin wiederhergestellt werden kann und ob *Firlifer* Vergebung für seine Jahrhunderte der Schuld findet. Wenn das goldene Zwielight zurückkehrt und die letzten Risse im Himmel sich schließen, mündet die epische Reise der Spielenden in ein grandioses Finale aus Versöhnung, Heilung und dem Triumph des Lichts über die Dunkelheit.

Zentrale Ziele dieses Teils:

- Die finale Schlacht als Höhepunkt der Geschichte inszenieren, in der alle Handlungsstränge zusammenlaufen.
- Die Heilung der Anderswelt durch die Wiedervereinigung von *Oberon* und *Titania* darstellen.
- Den dramatischen Konflikt zwischen Vater und Sohn zu einem versöhnlichen Ende führen.
- Die Liebesgeschichte von *Lynell* und *Oleander* vollenden.
- Den Spielenden einen würdigen Abschluss ihrer Reise ermöglichen, der ihre Taten würdigt und ihnen eine bleibende Verbindung zur Anderswelt gewährt.

Atmosphärische Leitlinien:

- Die epische Schlacht als Kampf zwischen Licht und Dunkelheit inszenieren.
- Den Kontrast zwischen Chaos des Krieges und Momenten tiefer emotionaler Bedeutung herausarbeiten.
- Die spürbare Veränderung der Anderswelt durch das schwindende Dunkel zeigen.
- Die verschiedenen Wiedersehen und Versöhnungen mit emotionaler Tiefe gestalten.
- Den Übergang von Krieg zu Frieden, von Trennung zu Vereinigung fühlbar machen.

Empfehlungen für die Spielleitung:

- Die Schlacht flexibel gestalten, sodass alle Spielenden ihre Stärken einbringen können.
- Raum für persönliche Momente mit vertrauten Charakteren schaffen.
- Die emotionalen Höhepunkte (Heilung, Versöhnung, Wiedersehen) nicht durch Kampfszenen überschatten.
- Die Transformation der Anderswelt durch atmosphärische Details verdeutlichen.
- Den Abschied der Spielenden von der Anderswelt als bedeutsamen Moment inszenieren.
- Den Spielenden Zeit geben, sich von wichtigen Charakteren zu verabschieden.

Zentrale Herausforderung:

Die Spielleitung muss die verschiedenen Ebenen des Finales ausbalancieren – die epische Schlacht, die persönlichen Geschichten der Hauptfiguren und den emotionalen Abschluss der Reise der Spielenden. Dabei gilt es, jedem dieser Aspekte genug Raum zu geben, ohne dass einer den anderen überschattet. Die Schlacht muss als spielbares Element gestaltet werden, während gleichzeitig die tiefgreifenden Veränderungen in der Anderswelt und die bewegenden Momente der Versöhnung und des Wiedersehens ihre volle Wirkung entfalten können. Der Abschied der Spielenden soll dabei nicht als Ende, sondern als Beginn eines neuen Kapitels ihrer Verbindung zur Anderswelt inszeniert werden.



SZENE 51: RÜCKKEHR NACH TIR NA NÓG

BESCHREIBUNG

Die spiegelglatte Oberfläche des Sees bricht sich in kleinen Wellen um die schlanken Najadenboote. Die schimmernden Pfahlbauten von Níuantalai werden kleiner, verschwinden schließlich im Dunst des Sees. Das Ufer steigt sanft an, goldener Sand vermischt mit silbrigen Kieseln. Darüber erheben sich die ersten Ausläufer des einst so prächtigen Goldenen Waldes. Was früher ein Reich zeitloser Schönheit war, gleicht nun einem düsteren Mahnmal. Die goldenen Blätter fallen wie Tränen von den Ästen, ihr Glanz stumpf unter dem zerrissenen Himmel. Schwarze Risse durchziehen das Firmament wie klaffende Wunden, aus denen Dunkelheit wie Tinte tropft. In der Ferne lodern Brände, fressen sich durch den Wald wie hungrige Bestien. Der Wind trägt das Echo kämpfender Heere mit jedem Moment bedrohlich näher.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden, Eólin und Sivard erreichen das Ufer in den Booten der Najaden. Der brennende Goldene Wald vor ihnen gleicht einem Meer aus Flammen. Rauchschwaden steigen in den zerrissenen Himmel. Ihr Weg zur Stadt führt sie durch ein Labyrinth aus Kämpfen und Gefahren. Geflügelte Dämonen stoßen wie Raubvögel aus den Wolken herab. Ihre Klauen hinterlassen brennende Spuren in der Luft,

ihre Schreie lassen das Blut in den Adern gefrieren. Die Gruppe muss sich durch ihre Angriffe kämpfen, nutzt die Deckung brennender Bäume und umgestürzte Stämme. In den Schatten zwischen den Bäumen lauern korrupte Wesen der Tier- und Pflanzenvölker. Ihre einst wilden Augen glühen nun rot von dämonischer Besessenheit. Sie greifen in unkoordinierten Wellen an, getrieben von einem fremden Willen. Die Spielenden bilden einen schützenden Kreis, ihre Waffen blitzen im Feuerschein. Feuerdämonen erheben sich aus den brennenden Spalten im Boden. Ihre Körper bestehen aus lebenden Flammen, in deren Zentrum ein Kern aus purer Dunkelheit pulsiert. Sie schleudern Feuer und brennende Geschosse, zwingen die Gruppe zu ständiger Bewegung. Dämonenritter auf albtraumhaften Rössern patrouillieren die Wege. Ihre Rüstungen scheinen aus verfestigten Schatten geschmiedet, ihre Schwerter tropfen von schwarzem Feuer.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Dämonenritter*	22	16	8	12	10
Feuerdämon	30	15	10	12	8

Bewaffnung: Höllenklinge (2W6+2 Schaden) oder Flammenstoß (3W6 Schaden)
Rüstung: Plattenrüstung* (2 Punkte)

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die beschriebenen Kämpfe und Begegnungen auf dem Weg zur Stadt sind als Inspiration und Beispiele zu verstehen. Die Spielleitung sollte die Anzahl und Intensität der Kämpfe flexibel an ihre Gruppe und den gewünschten Erzählrhythmus anpassen. Das Ziel dieser Szene ist es, die epische und gefährliche Natur der Situation zu vermitteln – nicht eine Serie von Kampfbegegnungen abzuarbeiten. Ein einzelner, dramatisch inszenierter Kampf kann mehr Wirkung entfalten als mehrere kleinere Scharmützel. Die Beschreibung der brennenden Wälder, der dämonischen Angriffe und der verzweifelten Verteidigung sollte vor allem der Atmosphäre dienen. Die vorgestellten Gegnertypen und ihre Kampfwerte bieten eine Auswahl möglicher Begegnungen. Die Spielleitung kann diese nach Bedarf einsetzen, modifizieren oder ganz weglassen. Wichtig ist, dass für die Spielenden die wachsende Bedrohung für beide Welten greifbar wird. Falls die Gruppe bereits viele Kämpfe ausgespielt hat oder der Fokus auf der nahenden Auflösung der Geschichte liegt, kann der Weg zur Stadt auch durch atmosphärische Beschreibungen und einzelne, bedeutsame Momente dargestellt werden. Die Spielleitung sollte sich hier von den Reaktionen und dem Interesse ihrer Spielenden leiten lassen.

Die Szene endet mit einer Sequenz der Hoffnung. Je näher die Gruppe der Stadt kommt, desto häufiger treffen sie auf organisierte Verbände der Feenvölker. Elfische Reiter auf weißen Rössern sprengen an ihnen vorbei, ihre Lanzen leuchten wie Sternschnuppen im grauen Zwielficht. Zwergische Truppen bilden undurchdringliche Mauern aus Schilden und Äxten. Zwischen den Kämpfenden huschen Kobolde in tarnenden Umhängen, deren Zauber Wunden heilen und Kräfte erneuern. Der Tanz der

Klingenfürsten in den Reihen der Dämonen ist ein Schauspiel aus Eleganz und tödlicher Präzision. Aus einem Dickicht brennender Bäume tritt *Athanaél* mit einer Einheit der *Schwanengarde*. Seine silberne Rüstung trägt die Spuren harter Kämpfe, doch seine Haltung strahlt ungebrochene Stärke aus. Er befiehlt seinen Rittern, die Gruppe zu den Mauern zu eskortieren. An seiner Seite sind sie nun geschützt vor den herabstoßenden Dämonen und den Angriffen feindlicher Kreaturen. Vor den Toren der Stadt übergibt er sie in die Obhut der Wachen. Dann wendet er sich ab, seine Klinge bereits wieder gezogen, und führt die *Schwanengarde* zurück in die tobende Schlacht. Die massiven Torflügel öffnen sich nur weit genug, um die Gruppe einzulassen. Im Schutz der Mauern finden sie einen Moment der Ruhe. Das Tosen der Schlacht wirkt hier gedämpft und fern, während sie durchatmen und ihre Wunden versorgen können.



SZENE 52: DIE RUHE VOR DEM STURM

BESCHREIBUNG

Die Straßen von Tir Na Nóg spiegeln den verzweiferten Kampf wider, der um ihre Mauern tobt. Rußflecken und Brandspuren überziehen die schimmernden Fassaden wie dunkle Male. Wo Schatten den Boden berühren, welken Blumen und Gräser. Die lebenden Bäume, deren Kronen sich durch die Architektur der Stadt weben, neigen ihre Äste, als würden sie unter einer unsichtbaren Last ächzen.

Auf den Wehrgängen und Türmen stehen hunderte Bogenschützen – ihre Pfeile hinterlassen Lichtspuren am Himmel, wenn sie Richtung geflügelter Dämonen fliegen. Magier in smaragdgrünen Roben weben Schutzbarrieren aus reinem Licht. Ihre Zauber pulsieren im Rhythmus eines uralten Liedes, das die Stadt wie ein unsichtbares Schild beschützt.

Banner aller Feenvölker wehen vor der Stadt. Ihre vereinten Symbole künden von einer Allianz, die alte Grenzen überwindet. Es erklingen elfische Kampfgesänge, vermischen sich mit dem tiefen Grollen zwergischer Kriegstrommeln, dem Klingen koboldischer Zauberglöckchen und menschlicher Fanfaren.

In den Gassen bereiten sich Heiler auf Verwundete und Bedürftige vor. Heilkräuter und magische Essenzen werden in eilig errichteten Zelten gelagert. Zivilisten werden in die Oberstadt und den Palast gebracht, wo sie Zuflucht finden. Die Bewohner der Unterstadt haben sich in ihre Häuser und Keller zurückgezogen. Nur vereinzelt huschen Gestalten durch die verlassenen Straßen, tragen Botschaften oder Vorräte.

Der Duft von Rauch und verbrannter Magie liegt in der Luft, vermischt mit dem metallischen Geschmack nahender Gewitter. In der Ferne hallt das Brüllen dämonischer Bestien wider, beantwortet vom Einklang der freien Völker.

SPIELGESCHEHEN

Hinter den schützenden Mauern von *Tir Na Nóg* finden sich die Spielenden wieder, erschöpft vom Weg durch das Schlachtfeld, aber in Sicherheit für den Moment. Die Stadt pulsiert in angespannter Vorbereitung: Überall sind Krieger unterschiedlicher Völker zu sehen, die ihre Waffen prüfen und Vorbereitungen treffen. Das schwindende Zwielicht fällt durch die Risse am Himmel auf die Türme der *Ewigen Stadt*, deren Glanz trotz der nahenden Dunkelheit nicht erloschen ist.

In dieser letzten Atempause vor der finalen Schlacht haben die Spielenden die Möglichkeit, sich in der Stadt zu bewegen und jene aufzusuchen, die ihnen auf ihrer langen Reise ans Herz gewachsen sind. Viele bekannte Gesichter befinden sich in der belagerten Stadt, jedes mit seiner eigenen Geschichte:

• In einer Werkstatt nahe der Stadtmauer arbeitet *Wreit* fieberhaft an seinem beschädigten Eisen-golem. *Prometheus* liegt auf einem massiven Tisch aus Eichenholz, sein metallener Körper von dunklen Spuren dämonischer Angriffe gezeichnet. Funken sprühen, als der Kobold-Erfinder mit einem Schweißstab komplizierte Runen in die Brust des Golems brennt, *Phióbe* helfend an seiner Seite. Der Raum ist erfüllt vom Geruch geschmolzenen Metalls und magischer Energie.

Werkzeuge schweben durch die Luft, bewegt von *Wreits* präzisen Gedanken mehr als von seinen Händen. Als er die Ankommenden bemerkt, blickt er kurz auf, sein Gesicht rußverschmiert und von tiefen Sorgenfalten durchzogen. Doch in seinen Augen blitzt der alte Erfindergeist. Er verspricht, *Prometheus* werde an ihrer Seite kämpfen – mit Feuer in den Adern und der Stärke von zehn Kriegern.

· Auf den Straßen begegnen sie *Thiolier* und *Cannari*, die gemeinsam mit weiteren *Zugvögeln* auf dem Weg zu den Mauern sind. Die beiden erkennen die Gruppe sofort. *Cannaris* goldener Vogel *Aurín* kreist aufgeregt über ihren Köpfen, als erkenne er alte Freunde. *Thioliers* Stimme klingt ruhig, doch die Anspannung ist in der Haltung seiner Schultern zu erkennen, auf denen sein Reiherr *Gabriel* ruht. *Cannari* umarmt jeden der Gruppe kurz, ihre Berührung hinterlässt ein Gefühl von Wärme und Kraft. Ihre Geste trägt einen Hauch von Hoffnung in der wachsenden Düsternis.

· In *Bundins Antiquariat* hat der Kobold ein Refugium für Bewohner der Unterstadt geschaffen. Zwischen den hohen Bücherregalen haben *Binks* und *Tolund* Lager aus Decken und Kissen errichtet. Der Duft von heißem Tee und würzigen Kräutern durchzieht den Raum, vermischt mit dem beruhigenden Aroma alter Bücher. *Tamriel* verteilt Heilsalben an Verletzte. Seine Finger bewegen sich mit der Präzision jahrtausendelanger Erfahrung, seine Stimme ist leise und beruhigend. Zwischen den Regalen huschen Kinder mit großen Augen und spitzen Ohren, die von *Binks* mit Geschichten aus der Menschenwelt beruhigt werden. *Lumir* ruht in einem Sessel nahe dem Fenster, sein Blick wachsam auf die schwarzen Risse am Himmel gerichtet. Als er die Gruppe erblickt, huscht ein Lächeln über sein erschöpftes Gesicht. Er berichtet von der wachsenden Zahl der Flüchtlinge und dem schwindenden Vorrat an Heilmitteln, doch in seinen Augen leuchtet ein ungebrochener Wille.

· Im Palast herrscht eine Atmosphäre kontrollierter Dringlichkeit. Die Hallen wurden in Feldlazarette umgewandelt. Zwischen Säulen stehen Reihen von Feldbetten, auf denen Verwundete ruhen. *Nimueh* bewegt sich zwischen ihnen, ihre Hände leuchtend von heilender Magie. *Hilgorad* braut in einer Ecke Heiltränke, deren Dampf in spiralförmigen Mustern aufsteigt. Seine mächtigen Hände arbeiten mit überraschender Behutsamkeit, als er kostbare Kristalle zu feinem Pulver zermahlt. *Lynell* ist von der Seite *Titantias* gewichen und hilft den Verwundeten, reicht Wasser und Tränke. In ihren Augen liegt eine stille Sorge. *Ganduil* trifft gerade ein, seine Arme beladen mit Bündeln frischer Kräuter aus dem noch unversehrten Teil des *Goldenen Waldes*. *Auberin* und *Ilmarell* stehen am Fenster und schauen besorgt in die Ferne, ihre silbernen Haare im Zwielflicht schimmernd. Der Prinz wendet sich den Spielenden zu, sein Blick eine Mischung aus Angst und Hoffnung.



Die Stimmung in der belagerten Stadt schwankt zwischen verzweifelter Entschlossenheit und stillem Mut. Jedes Wiedersehen ist von der Sorge geprägt, dass es vielleicht das letzte sein könnte. In den Gesprächen schwingen unausgesprochene Abschiede mit, in jeder Umarmung liegt das Versprechen, bis zum letzten Atemzug zu kämpfen. Die schwarzen Risse am Himmel haben sich vermehrt, doch das Zwielflicht der Anderswelt kämpft mit ungebrochener Kraft dagegen an.

Die Szene endet mit einem Donnerrollen, der die ganze Stadt erschüttert. Mitten auf dem Vorhof des Palastes öffnet sich ein schwarzer Riss, aus dem Dunkelheit wie Öl hervorquillt. Der Boden bebt, Mauern erzittern in ihren Grundfesten, und durch die klaffende Spalte dringt sichtbar die Dunkelheit der Niederhöhlen. Die ersten dämonischen Gestalten erheben sich aus dem schwarzen Riss, ihre Augen brennen mit einem hungrigen Feuer. Kriegshörner erschallen in der ganzen Stadt, ihr Klang ruft alle Verteidiger zum Palast. Die Stunde der Entscheidung ist gekommen!

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Diese Szene sollte mit besonderem Feingefühl gestaltet werden. Es ist ein Moment des Innehaltens vor dem großen Sturm, eine Gelegenheit für die Spielenden, die emotionalen Verbindungen zu ihren Bekanntschaften und Freunden der Anderswelt zu vertiefen, die sie auf ihrer Reise kennengelernt haben. Jedes Wiedersehen sollte persönlich und bedeutsam sein, jedes Gespräch die gemeinsame Geschichte widerspiegeln.

Die Spielleitung sollte den Spielenden Zeit geben, die Szenarien zu erkunden, die sie am meisten ansprechen. Die Atmosphäre sollte die Balance zwischen drohender Gefahr und ungebrochener Hoffnung widerspiegeln. Der Lärm der Schlacht, die leisen Gespräche, die verbindenden Worte – all dies sollte die Mischung aus Furcht und Entschlossenheit vermitteln, die die Stadt erfüllt.





SZENE 53: DIE LETZTE SCHLACHT

BESCHREIBUNG

Vor dem Palast von Tir Na Nóg klafft ein Riss in der Realität. Wie ein See aus absoluter Finsternis bricht er durch den marmornen Boden. Seine Ränder fransen aus wie zerrissene Seide, pulsieren im Rhythmus einer fremdartigen Macht. Aus der Tiefe quillt Dunkelheit und verdichtet sich zu Gestalten mit Klauen und Hörnern, mit Flügeln und glühenden Augen. Der Geruch von verbranntem Metall und Schwefel durchdringt die Luft, vermischt mit dem Ozon magischer Entladungen. Das goldene Zwielficht kämpft gegen die eindringende Finsternis, erzeugt ein Flackern wie bei einer Sonnenfinsternis. Schatten dehnen sich aus und ziehen sich zusammen, als folgte die Welt nicht mehr den natürlichen Gesetzen.

Der weitläufige Platz vor dem Palast, einst ein Ort der Schönheit und Harmonie, wird zu einem Schlachtfeld. Pflastersteine zerbrechen und versengen, die prächtigen Gärten sind verwüstet. Die Luft vibriert vom Klirren der Waffen, dem Schreien der Verletzten und dem unnatürlichen Kreischen der Dämonen.

In den Straßen und auf den Plätzen der Stadt wüten weitere Kämpfe. Rauch steigt von brennenden Gebäuden auf, verdunkelt den ohnehin schon zerrissenen Himmel. Das Wasser in den Kanälen und Brunnen nimmt eine ölige Konsistenz an, als wäre selbst dieses Element von der Verderbnis nicht verschont.

Die Verteidiger haben sich in konzentrischen Kreisen um den Riss formiert, bereit den Palast und damit auch Titania zu verteidigen. Ihre Rüstungen schimmern im Kontrast zur eindringenden Dunkelheit. Banner mit leuchtenden Wappen wehen im Wind, Kriegstrommeln geben den Rhythmus der Schlacht vor. Die Formationen der freien Völker bilden eine lebende Mauer gegen die Flut der Dämonen, ihre Waffen schimmern mit einer Entschlossenheit, die der eindringenden Dunkelheit trotzt.

SPIELGESCHEHEN

Aus seinem schwarzen Schlund ergießen sich immer neue Wellen dämonischer Kreaturen. Krieger mit brennenden Schwertern, geflügelte Bestien mit scharfen Klauen, gehörnte Dämonen aus lebender Dunkelheit – ein endloser Strom des Schreckens. Flammende Dämonen, Körper wie lebende Öfen, strahlen Hitze und Verderben aus. Klauen hinterlassen brennende Spuren in der Luft. Der Anblick des pulsierenden Risses lässt das Blut in den Adern der Spielenden gefrieren, die mit in das Geschehen der Schlacht gezogen werden:

· *Athanaél* steht an der Spitze der vordersten Verteidigungslinie. Seine silberne Rüstung trägt Spuren zahlloser Kämpfe, doch seine Haltung bleibt unbeugsam. Um ihn herum kämpfen die Krieger der elfischen Garden, ihre Bewegungen so synchron, als folgten sie einer unsichtbaren Choreographie. Jeder Schwerthieb, jeder Schildblock fließt in den nächsten über, eine lebende Mauer gegen die Flut der Finsternis.

· *Eólin* gesellt sich zu *Alerionh* und den Bogenschützen der Waldelfen, die von erhöhten Posi-

tionen einen Pfeilhagel auf die eindringenden Horden regnen lassen. Unter *Enoriéls* Führung zielen sie auf die größeren Dämonen, suchen nach Schwachstellen in der schattenhaften Anatomie ihrer Gegner. Die Luft summt vom Flug unzähliger Pfeile, deren Spitzen im schwindenden Zwielflicht aufblitzen.

- *Sivard* findet seinen Platz in den Reihen der Krieger *Angaldirs*. Ihre schweren Äxte und Hämmer zerschmettern die dämonischen Angreifer mit brutaler Effizienz. Der Boden unter ihren Füßen vibriert vom Aufprall der Waffen, begleitet vom rhythmischen Schlagen auf ihre breiten Schilde. Ihr Schlachtruf, tief und grollend wie ferner Donner, übertönt für Momente das Kreischen der Dämonen.

- Ein geflügelter Dämon durchbricht die oberen Verteidigungslinien und stürzt sich auf *Arianwe*. Die Prinzessin von *Bélingard* wirbelt herum, pariert den Angriff mit einer Eleganz, die aus jahrelangem Training entspringt. Ihr Gegenschlag trifft den Dämon am Flügelansatz, lässt ihn taumeln, doch nicht fallen.

- Der reparierte *Prometheus* kämpft mit der unermüdlichen Kraft seiner mechanischen Natur. Seine massigen Fäuste zerschmettern dämonische Rüstungen, sein metallener Körper widersteht Klauen und Zähnen, die Fleisch längst zerrissen hätten. Doch selbst er kann nicht verhindern, dass immer mehr Feinde durch die Linien brechen.

- Der Troll *Glondemir* schwingt einen entwurzelten Baum wie einen Knüppel, trifft einen Feuerdämon mit solcher Wucht, dass dieser zurück in die Tiefen des Risses geschleudert wird. Ein dröhnendes Lachen entrinnt der massigen Kehle des Trolls, als er sich den nächsten Gegnern zuwendet – weitere Trolle an seiner Seite.

- Die Waldschrate *Irnd* und *Bark* bilden eine natürliche Barriere gegen die Flut der Feinde. Ihre Körper aus lebendiger Rinde und verflochtenem Holz halten stand, wo andere längst gefallen wären. Wurzelartige Auswüchse an ihren Armen peitschen durch die Reihen der Dämonen, während die *Zugvögel* von den Mauern präzise Geschosse aus der Höhe abfeuern.

- Vor dem Palasttor steht *Merlin*, seine Gestalt trotz des Chaos der Schlacht eine Insel der Konzentration. Als eine neue Welle von Dämonen durch eine Bresche stürmt, hebt der Erzmagier seinen Stab. Uralte Worte fließen von seinen Lippen, während seine Hände komplizierte Muster in die Luft zeichnen. Aus der Spitze seines Stabes brechen gleißende Blitze hervor, verzweigen sich in der Luft und treffen die anstürmenden Dämonen mit tödlicher Präzision. Jeder Einschlag verwandelt einen Dämon in Asche, die im Wind verweht.

- Die Schlacht wogt hin und her. Für jeden gefallenen Dämon scheinen zwei neue aus dem Riss zu quellen. Die Verteidiger werden langsam zurückgedrängt, ihre Linien dünner, ihre Bewegungen von Erschöpfung gezeichnet. Die magischen Schutzzauber, gewoben von *Ilverin* und *Merlin*, beginnen zu flackern wie Kerzen im Wind.

- *Oberon* selbst kämpft im Zentrum der Schlacht. Das wiedergeschmiedete *Morgenstern* in seinen Händen schneidet durch die dämonischen Reihen wie ein Messer durch Seide. Jeder Treffer seiner legendären Klinge lässt einen Dämon in Schatten zerfallen. Plötzlich dringt ein Stoßtrupp Dämonen durch die Verteidigungslinie bis zum Hochkönig vor. In diesem kritischen Moment erscheint *Lyrilián* mit seiner *Auengarde*. Der Prinz der Auen führt seine weißgewandeten Krieger in einem perfekt abgestimmten Angriff. Ihre silbernen Klingen fangen das Zwielflicht ein und verstärken es. Vater und Sohn kämpfen Seite an Seite, ihre Bewegungen ergänzen sich, als wären sie nie getrennt gewesen. Doch ihre vereinte Kraft kann die wachsende Dunkelheit nicht zurück drängen.

Die Schlacht erreicht einen kritischen Punkt. Die Verteidiger werden nach und nach gegen die Tore und Mauern des Palastes zurückgedrängt, ihre Kräfte schwinden. Ein gehörnter Dämonenfürst, größer als alle anderen, tritt aus dem Riss. Seine bloße Präsenz lässt das Zwielflicht verblassen, seine Schritte hinterlassen brennende Abdrücke im Stein. Er richtet seinen Blick auf *Oberon* und hebt ein Schwert aus lebender Dunkelheit.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Schlacht ist als dramatischer Höhepunkt konzipiert und kann flexibel an die Spielenden angepasst werden. Sie kann als narratives Element beschrieben oder als taktischer Kampf ausgespielt werden. Wichtig ist, dass alle Spielenden die Möglichkeit haben, ihre besonderen Fähigkeiten einzusetzen und zu glänzen. Die bekannten Charaktere dienen als Unterstützung und können Gelegenheiten für heldenhafte Momente der Zusammenarbeit bieten, wenn die Spielenden ihnen in kritischen Situationen zu Hilfe eilen oder umgekehrt Unterstützung erhalten.

Die Beschreibungen der Schlacht sollten ein Gefühl der Überwältigung und fast hoffnungslosen Situation vermitteln. Die Wellen der Dämonen scheinen endlos, die Erschöpfung greift um sich, die Verteidiger werden zurückgedrängt – all das sollte die dramatische Wende durch das Eintreffen des *Silberschweifs* umso wirkungsvoller machen. Es sei darauf geachtet, die individuellen Beiträge der Spielenden zu würdigen. Jede gelungene Aktion sollte spürbare Auswirkungen haben, selbst wenn sie den Gesamtverlauf der Schlacht nicht entscheidend verändert. Ein präziser Schwertstreich kann einen Kameraden retten, ein gut platzierter Pfeil eine Bresche in die feindliche Linie öffnen.

Die zeitliche Straffung der Schlacht liegt damit im Mitgefühl der Spielleitung – sie kann sich über mehrere Kampfunden erstrecken oder als komprimierte Erzählung gestaltet werden. Wichtig ist, dass sie als epischer, aber nicht überlanger Höhepunkt funktioniert, der die kommenden emotionalen Szenen mit Bedeutung auflädt.

	VITALITÄT	NAHKAMPF	FERNKAMPF	PARIEREN	AUSWEICHEN
Geflügelter Dämon	24	14	9	11	11
Gehörnter Dämon	60	17	6	6	8

Bewaffnung: Klauen (2W6 Schaden) oder Flammenpeitsche (3W6+2 Schaden)

Rüstung: Ledrige Haut (3 Punkte)

Die Szene endet mit dem Klang eines Horns – klar und silbern schneidet es durch das Chaos der Schlacht wie ein Lichtstrahl durch tiefste Nacht. Der Ruf hallt von den Mauern wider, verstärkt sich mit jedem Echo, bis er die gesamte Stadt zu erfüllen scheint. Aus allen Richtungen stürmt das Heer des *Silberschweifs* heran. Ihre silbernen Rüstungen fangen das schwindende Zwielflicht ein, reflektieren es in blendender Intensität. Wie eine Flutwelle aus flüssigem Silber ergießen sie sich über die Straßen und Plätze von *Tir Na Nóg*. Ihre Schwerter tanzen im Licht, schneiden durch dämonisches Fleisch wie durch Nebel. Ihre Pfeile durchbohren die Dunkelheit, tragen das Licht wie Sternschnuppen in die Herzen ihrer Feinde.

Mit jedem fallenen Dämon gewinnt das goldene Zwielflicht spürbar an Kraft zurück. Was zunächst nur ein schwaches Flackern ist, verstärkt sich mit jedem vernichteten Schattenwesen, durchwebt die Luft wie lebendige Erinnerungen an die ursprüngliche Magie der Anderswelt. Sie umschlingen die schwarzen Risse, ziehen sie zusammen wie unsichtbare Nähte eine klaffende Wunde.

Die Ränder der Risse krümmen sich unter dieser Berührung, ziehen sich zurück wie verbrennende Pergamentränder. Wo sie sich berühren, verschmelzen sie mit einem Klang, der durch den Tumult der Schlacht wie reine Musik ertönt. Kleine Fragmente der Dunkelheit lösen sich ab, schweben für einen Moment wie Asche in der Luft, bevor sie im wachsenden Licht vergehen.

Das Zwielflicht breitet sich aus, erfüllt die Straßen und Gassen der Stadt. Blätter, die eben noch fahl und welk erschienen, strecken sich dem Licht entgegen, entfalten sich in frischem Grün. Die Türme der *Ewigen Stadt* beginnen wieder zu leuchten, zunächst zaghaft, dann mit wachsender Intensität, als würden sie das zurückkehrende Licht sammeln und verstärken.

Die Dämonen werden mit jedem Moment weiter zurückgedrängt. Ihre Bewegungen, eben noch von aggressiver Sicherheit geprägt, werden hektisch und unkoordiniert. Ein Zittern läuft durch ihre schattenhaften Körper, als spürten sie ihr nahendes Ende. Die unaufhaltsam scheinende Flut ihrer Angriffe versiegt, wird zu einem verzweiferten Rückzugsgefecht.

Der große Riss vor dem Palast, einst ein gähnender Schlund in die Niederhöhlen, schließt sich zusehends. Seine Ränder verschmelzen mit dem Geräusch brechenden Glases, lassen nur einen feinen Spalt zurück, durch den die letzten Schatten in ihre finstere Heimat zurück kriechen.

Dann, so plötzlich wie er begonnen hat, endet der Lärm der Schlacht. Das Klirren der Waffen, das Brüllen der Kämpfenden, das Kreischen der Dämonen – alles verstummt in einem einzigen, ausge-

dehten Moment. Eine unnatürliche Stille senkt sich über den Palasthof, so vollkommen, dass selbst das Atmen der Überlebenden laut erscheint.

In dieser Stille hört man nur noch das feine Knirschen zerbrechender Schatten, als die allerletzten Dämonen in die Dunkelheit zurückweichen, und das Singen des heilenden Zwielflichts, das wie flüssiges Gold durch die Ritzen des Pflasters sickert. Der Himmel über *Tir Na Nóg* klart auf, die schwarzen Adern verblassen wie ein böser Traum beim Erwachen. Das goldene Licht kehrt zurück, badet die erschöpften Gesichter der freien Völker in warmem Glanz – ein stilles Versprechen, dass die Dunkelheit vorüber ist.



SZENE 54.1: DAS GOLDENE HERZ

BESCHREIBUNG

Tir Na Nóg erwacht aus dem Alptraum des Krieges. Rissige Fassaden und verkohlte Mauern zeugen von der Gewalt der vergangenen Stunden. Der Himmel über der Ewigen Stadt klart langsam auf, die schwarzen Adern verblassen wie ein böser Traum beim Erwachen.

Auf den Plätzen und in den Straßen der Stadt kehrt allmählich das Leben zurück. Kinder wagen sich aus ihren Verstecken, blicken mit großen Augen auf die Verwüstung. Elfen knien bei Verwundeten, ihre heilenden Hände umhüllt von schimmerndem Licht. Zwergische Schmiede reparieren zerbrochene Rüstungen und Waffen, das rhythmische Hämmern mischt sich mit den leisen Gesängen der Heiler. Vor den Mauern der Stadt lodern noch vereinzelt Kämpfe auf. Kleinere Gruppen von Dämonen quellen aus den letzten, noch nicht vollständig geschlossenen Rissen.

In den Gärten des Palastes wurden provisorische Feldlazarette errichtet. Zwischen wieder erblühten Bäumen liegen Verwundete auf weichen Decken. Heilkundige aller Völker arbeiten Seite an Seite – elfische Magier, zwergische Druiden und koboldische Wundheiler. Der Duft von Heilkräutern vermischt sich mit dem Aroma frisch gebackenen Brotes, das von eiligen Händen an die Erschöpften verteilt wird.

Immer häufiger mischt sich Jubel unter die verstummenden Klänge der Schlacht. Fanfaren erklingen von den Türmen, verkünden den Sieg über die Schatten. Harfenmusik schwebt durch die Luft, als Barden die ersten Lieder über die Tapferkeit der vereinten Völker anstimmen. Überall umarmen sich Kämpfer verschiedener Heere, teilen Wein und Brot.

In der Oberstadt, nahe dem königlichen Palast, sammeln sich die Heerführer und Helden der Schlacht. Ihre Rüstungen tragen die Spuren harter Kämpfe, doch in ihren Augen leuchtet der Stolz des Sieges. Athanaël, dessen silberne Rüstung von schwarzen Sprenkeln übersät ist, gibt letzte Anweisungen an seine Garde. Irufinwe und sein Silberschweif bilden einen Ehrenkordon zum Palast, ihre einst verbannten Klingen nun wieder im Dienste der Krone.

Die Atmosphäre schimmert zwischen Erleichterung und vorsichtiger Freude. Das Zwielflicht gewinnt mit jedem Moment an Kraft zurück, durchflutet die Stadt mit warmem Glanz. Die Blätter der lebenden Bäume, die sich durch die Architektur winden, entfalten sich wieder in satten Farben. Die Luft schmeckt süßer, als hätte die zurückgedrängte Dunkelheit einen bitteren Geschmack hinterlassen, der nun vergeht.

Doch inmitten des wachsenden Jubels richtet sich die Aufmerksamkeit auf den Palast. In seinen oberen Gemächern, wo Titania in ihrem tiefen Schlaf verweilt, spüren die Bewohner der Anderswelt eine Spannung in der Luft – als hielte die Zeit den Atem an, wartend auf einen Moment von tiefster Bedeutung.

SPIELGESCHEHEN

Der massive Riss vor dem Palast schließt sich und die letzten Schatten winden sich wie Rauch zurück in die Tiefe, verschwinden mit einem zischenden Laut. Oberon steht regungslos, das Schwert gesenkt. Sein Antlitz ist gezeichnet von der Erschöpfung des Kampfes. Das Zwielflicht umfließt seine Gestalt, als

er sich langsam vom Schlachtfeld abwendet. Seine Augen, tief und unergründlich wie die See, richten sich auf die höchsten Türme des Palastes. Ohne ein Wort zu sprechen, schreitet er durch die Reihen der Kämpfer. Die Krieger neigen ihre Köpfe, als der Hochkönig vorüber geht.

Die Spielenden, noch erschöpft vom Kampf, spüren eine unausgesprochene Einladung. Seine Hand hebt sich kurz, deutet ihnen, ihm zu folgen. Nach allem, was sie durchgestanden haben, nach all ihren Reisen durch beide Welten, haben sie sich das Recht verdient, Zeuge des kommenden Ereignisses zu sein. In den Korridoren des Palasts eilen Bedienstete mit Bandagen und heilenden Salben vorbei. Aus offenen Türen dringen die Klänge leiser Gesänge – Heillieder, deren Noten in der Luft schimmern wie feiner Staub. Die Teppiche an den Wänden gewinnen im zurückkehrenden Zwielflicht, ihre verblichenen Farben wieder zurück. Szenen aus der Geschichte der Anderswelt flackern auf den gewebten Bildern, als würden die Fäden die Erinnerung an vergangene Tage zurückerlangen.

Auberin schließt sich der Gruppe an. Der silberhaarige Prinz trägt ein zeremonielles Gewand in den Farben des Hofes, doch sein Gesicht ist frei von jeder Formalität – nur tiefe Sorge um seine Mutter ist in seinen Augen zu lesen. Mit einem knappen Nicken begrüßt er die Spielenden, seine Bewegungen von der gleichen zurückhaltenden Eleganz wie die seines Vaters.

Vor der Tür zu Titanias Gemach wartet Lynell. Oberon scheint durch sie hindurch zu blicken, seine Wahrnehmung durch Titanias Zauber geblendet. Ein Schatten flackert über sein Gesicht, als würde ein Teil seiner Seele auf einen Anblick reagieren, den sein bewusstes Selbst nicht wahrnehmen kann.

Auberin öffnet die Tür ohne Berührung, eine fließende Bewegung seiner Hand genügt. Die Paneele gleiten lautlos auseinander, als hätten sie auf diesen Moment gewartet. Der Raum dahinter ist in dämmriges Licht getaucht. Weiche Vorhänge aus schimmerndem Stoff filtern das einfallende Zwielflicht, tauchen alles in einen traumhaften Schein und in dem Bett inmitten des Raumes ruht die Feenkönigin in traumlosem Schlaf.

Titania liegt wie aus Marmor gemeißelt auf einem Lager aus weißer Seide. Ihr langes, goldenes Haar breitet sich um sie aus wie die Strahlen einer untergehenden Sonne. Ihre Haut ist alabasterweiß, beinahe durchscheinend, die feinen blauen Adern darunter wie Flüsse auf einer Landkarte der Ewigkeit. Die Brust hebt und senkt sich in kaum wahrnehmbaren Atemzügen. Sie wirkt nicht tot, aber auch nicht lebendig – gefangen in einem Zwischenzustand, wie das Licht in einem eingefrorenen Kristall.

Oberon nähert sich dem Bett mit Schritten, die plötzlich unsicher wirken. Der mächtige König, dessen Schwert eben noch Legionen von Dämonen zurückdrängte, scheint nun verletzlich wie ein junger Hirsch. Seine Hand zittert leicht, als er sich neben Titania auf die Bettkante setzt. Das Bett gibt kaum nach unter seinem Gewicht, als wäre er leicht wie ein Gedanke. In seinem Gesicht spiegeln sich Reue, Trauer und eine alte Liebe, die Jahrtausende überdauert hat.

Mit einer fließenden Bewegung zieht Oberon das steinerne Herz hervor. Es pulsiert schwach in seiner Handfläche, sein Leuchten matt wie ein sterbender Stern. Die Essenz, die Titanias Wesen birgt, scheint fast erloschen. Der Hochkönig betrachtet es einen Moment lang, sein Blick unergründlich.

Dann schließt er die Finger um das Herz. Ein leises Knirschen erfüllt den Raum, als das Gefäß unter

seinem Griff zerbricht. Als er seine Hand öffnet, erhebt sich aus den kristallinen Bruchstücken ein goldenes Licht, zitternd und schwach wie die Flamme einer dem Erlöschen nahen Kerze. Es schwebt über seiner Handfläche, ein Irrlicht, das seinen Weg verloren hat.

Für einen kurzen Moment bäumt sich das goldene Licht auf, flackert mit letzter Kraft, als wollte es sich gegen das Vergehen stemmen. Ein helles Aufleuchten erfüllt den Raum – dann erlischt es. Der Raum versinkt in Schatten, nur erhellt vom schwachen Schein des Zwilichts durch die verhängten Fenster.

Eine lähmende Stille breitet sich aus. *Titania*s ohnehin schwache Gestalt scheint weiter zu verblassen, wie die leuchtenden Farben der Herbstwälder im aufziehenden Winter. Die lebendige Präsenz, die selbst in ihrem Schlummer den Raum erfüllte, schwindet. *Oberon* verharrt wie versteinert. Sein Körper ist eine Statue aus Trauer und Verlust. Seine Augen, weit geöffnet, spiegeln einen Schmerz wider, der tiefer reicht als die Zeit.

Nach einem Moment, der wie die Ewigkeit erscheint, bewegt er seine Hand zu seiner Brust, legt sie über sein Herz. Ein Leuchten beginnt seine Gestalt zu durchdringen, breitet sich von seinem Herzen aus. Seine Hand beginnt zu strahlen und mit einer Bewegung so sanft wie das Fallen einer Feder greift er in seine eigene Brust, als würde er nach seinem Herzen greifen. Langsam zieht er die leuchtende Hand zurück. In seiner Handfläche ruht ein goldener Funke, pulsierend im Rhythmus seines eigenen Herzschlags. Er trägt ihn behutsam, als hielte er das zerbrechlichste Juwel der Schöpfung. Mit unendlicher Zärtlichkeit führt er den Funken zu *Titania*s Brust. Seine leuchtende Hand und der goldene Funke durchdringen die Grenzen ihres Körpers, als wären sie nichts als Illusion. Der Funke berührt ihr Herz, versinkt darin wie ein Tropfen in stillem Wasser. *Oberon* beugt sich über sie, seine Lippen berühren die ihren in einem Kuss so leicht wie ein Frühlingshauch und doch so bedeutungsvoll wie ein kosmischer Schwur. Ein Hauch von Zwilicht umgibt das Paar, verdichtet sich zu einer Aura aus purem Licht.

Vor den Augen der Anwesenden geschieht das Unmögliche. Ein Strom aus reiner Lebenskraft fließt zwischen den Körpern des Königspaares. Die Jahre fallen von ihnen ab wie welke Blätter im Wind. *Oberon*s silbernes Haar wird dichter, kräftiger, während aus seinen Schläfen ein prächtiges Geweih wächst, verzweigt wie die Äste eines jungen Baumes. *Titania*s Wangen röten sich, ihre Lippen gewinnen an Farbe, als würde das Leben zurück in sie strömen. Ihr Haar wird voller, glänzender, fließt um sie herum wie flüssiges Gold.

Das Zwilicht scheint auf diesen Moment zu reagieren. Die Luft pulsiert im Rhythmus zweier wieder vereinter Herzen. Die Vorhänge wehen in einem Wind, der von nirgendwo zu kommen scheint. Die Luft schmeckt nach Honigtau und dem ersten Morgenlicht eines neuen Tages. Für einen Moment löst sich die Illusion von Raum und Zeit auf und das Gemach scheint so grenzenlos wie die Anderswelt zu sein. *Auberin* sinkt auf ein Knie, überwältigt vom Anblick seiner Eltern. Tränen laufen über sein Gesicht, glitzern im Zwilicht wie flüssige Diamanten.

Die Spielenden spüren eine Ehrfurcht, die tiefer reicht als alles, was sie bisher in der Anderswelt erlebt haben. Sie sind Zeugen einer Magie, die so alt ist, wie die Schöpfung selbst – der uralten Kraft der

Liebe, die sogar den Tod überwinden kann. Plötzlich durchdringt ein Ton die Stille – das leise Seufzen *Titania*s, als sie zum ersten Mal nach langer Zeit tief einatmet. Ihre Augenlider flattern wie die Flügel eines Schmetterlings, der sich aus seinem Kokon befreit. Ihre Hände zucken leicht und suchen nach denen *Oberon*s.

Die Szene endet in einem Moment der Harmonie, als *Titania* ihre Augen öffnet und auf *Oberon*s Blick treffen. In diesem Augenblick erfüllt ein goldener Klang die Anderswelt, eine überirdische Symphonie, die von den höchsten Spitzen *Tir Na Nôgs* bis in die entferntesten Ecken der *Ewigen Lande* reicht. Die Bäume des *Goldenen Waldes* richten sich auf, ihre Blätter entfalten sich in neuem Glanz. Die letzten Risse am Himmel schließen sich mit einem goldenen Leuchten. In Flüssen und Seen spiegelt sich wieder das volle Licht des ewigen Zwilichts. Die schöpferischen Kräfte der Anderswelt, *Oberon* und *Titania*, haben ihren Bund erneuert und die Welten wieder in Einklang gebracht.





SZENE 54.2: VERGEBUNG

BESCHREIBUNG

Das goldene Zwielight kehrt in die Anderswelt zurück, strömt durch die Fenster des Palasts wie flüssiges Licht. Nach langer Zeit erstrahlt es nun wieder in seiner ursprünglichen Reinheit. Die Luft scheint davon erfüllt, vibriert in feinen goldenen Partikeln, die wie Sternenstaub im Raum tanzen.

Die Farben der Gemächer gewinnen an Tiefe und Leuchtkraft. Jede Oberfläche reflektiert das zurückgekehrte Licht mit neuer Intensität, als wäre ein Schleier gefallen. Die Luft trägt den Duft von Frühlingsblumen, Tau und frischem Gras, vermischt mit dem unsagbaren Aroma der Magie.

SPIELGESCHEHEN

Unter den staunenden Blicken der Spielenden erhebt sich die Feenkönigin aus ihrem langen Schlummer. Ihre Bewegungen gleichen dem Fluss des Wassers, natürlich und doch überirdisch. Mit einer Grazie, die in der Menschenwelt unmöglich erschiene, schwingt sie ihre Beine über den Bettrand und steht auf. *Oberon* reicht ihr seine Hand. Als ihre Hände sich berühren, entsteht um sie ein goldener Kreis, der ihre Armgelenke umgibt wie lebendiger Schmuck. Das Königspaar steht nun vor den Anwesenden, ihre Körper in einer Aura schimmernden Glanzes. Die Verwandlung, die mit ihnen geschehen ist, lässt

sie fremdartiger erscheinen als je zuvor. Die Jahrtausende haben ihre Spuren aus ihren Zügen getilgt, ersetzt durch eine jugendliche Kraft, die dennoch die Weisheit der Ewigkeit in sich trägt.

Mit schwebenden Schritten bewegt sich das Paar auf *Lynell* zu. Die junge Frau steht regungslos, ihr Blick unsicher zwischen Ehrfurcht und Überwältigung. *Titania* hebt ihre Hand, ihre Finger leuchten im Zwielight wie poliertes Gold. Mit sanfter Behutsamkeit berührt sie *Lynells* Stirn. Ein goldenes Schimmern breitet sich von dieser Berührung aus, umhüllt *Lynells* Gesicht wie ein leuchtender Schleier. Der Zauber, der *Lynell* so lange begleitete, löst sich unter dieser Berührung. Es ist, als würde ein Schleier von ihren Augen genommen, als würden Ketten aus Licht und Schatten, die ihren Geist fesselten, in goldenen Staub zerfallen. Zum ersten Mal seit *Titantias* Eifersucht sie aus Rache traf, ist sie wieder vollständig sichtbar – nicht nur für sich selbst, sondern auch für die Augen jedes anderen.

In diesem Moment der Enthüllung wendet *Oberon* seinen Blick auf sie. Seine Augen weiten sich in plötzlicher Erkenntnis. Der Zauber, der ihn blind für ihre wahre Identität gemacht hatte, ist gebrochen. Mit einem Gesichtsausdruck tiefen Bedauerns verbeugt er sich vor ihr. In dieser Verbeugung liegt ein stilles Eingeständnis all seiner Fehler, seiner Selbstsucht und der Wunden, die sein Handeln geschlagen hat.

Als *Lynell* in die Augen des Königs blickt, die sie nun tatsächlich sehen, kehrt auch ihre eigene Erinnerung zurück. Bilder ihrer Jugend in New York fluten ihren Geist. Die Straßen der Stadt, die Parks und Gärten, das Lachen ihrer Freundinnen. Vor allem aber die Erinnerung an *Oleander* – sein Lächeln, seine zärtlichen Worte, der Klang seiner Stimme. Die Liebe, die sie einst verband, und der schmerzhafteste Moment ihrer Trennung durch *Oberon*. Eine Träne der Erleichterung und Trauer zugleich rollt über ihre Wange, glitzert im Zwielight wie ein Diamant.

Sie erwidert *Oberons* Verbeugung mit einer eigenen. In dieser Geste liegt ihre Vergebung – nicht aus Schwäche, sondern aus der Stärke eines Herzens, das durch Leid geläutert wurde. Das Königspaar richtet sich auf, nun in ihrer vollen Pracht erstrahlt. Die Luft um sie summt vor Magie, als hätte die Anderswelt einen neuen Atemzug genommen.

Bevor sie sich zum Gehen wenden, schreiten *Oberon* und *Titania* vor die Spielenden. Vor jedem einzelnen verneigen sie sich mit zeremonieller Würde – ein Akt der Dankbarkeit, der fortan in den Liedern der Anderswelt besungen wird. Mit einer fließenden Bewegung wendet sich das Königspaar zur Tür, Hand in Hand, verbunden durch mehr als nur Berührung. Sie schreiten mit königlicher Eleganz, ihre Körper von einem goldenen Schleier des Zwielichts eingehüllt. *Auberin* folgt ihnen, seine silbernen Haare spiegeln das Licht wie geschmolzenes Mondsilber. Hinter ihm schließen sich die Spielenden und *Lynell* ihnen an.

Die Szene endet als das königliche Paar Richtung Thronsaal schreitet. Eine Prozession beginnt sich zu formen, erst nur einige wenige, dann immer mehr Feenwesen schließen sich an, darunter auch *Athanaël* und *Ilmarell*. Der Klang ihrer Schritte vermischt sich mit dem leisen Summen des Zwielichts zu einer Symphonie, die von Heilung und neuer Hoffnung kündigt.

SZENE 55: DER VERLORENE SOHN

BESCHREIBUNG

Der Baumthronsaal erstrahlt in feierlichem Glanz, erhellt vom zurückgekehrten goldenen Zwielight der Anderswelt. Der uralte Baum im Zentrum pulsiert mit neuer Lebenskraft. Seine Rinde schimmert wie frisch poliertes Elfenbein, durchzogen von Adern aus lebendigem Gold. Die mächtigen Äste bilden natürliche Bögen über dem Versammlungsraum und brechen das Licht in abertausend Facetten.

Durch die hohen Fenster fällt das goldene Zwielight in breiten Bahnen, erfüllt den Raum mit einer Wärme, die seit Titanias Erkrankung schmerzlich vermisst wurde. Die smaragdgrünen Banner mit ihren goldenen Stickereien hängen wieder stolz von den Wänden.

Der Boden reflektiert die Bewegungen der Versammelten wie ein ruhiger See. Die eingelassenen Verzierungen glühen bei jedem Schritt, zeichnen ein Netz aus Licht zwischen den Anwesenden. Die Lichtfunken unter der hohen Decke schweben in komplexen Mustern, ihr Schein vermischt sich mit dem eindringenden Zwielight zu einer überirdischen Symphonie aus Gold und Silber.

SPIELGESCHEHEN

Im festlich erleuchteten Thronsaal von *Tir Na Nóg* versammeln sich die Helden der Schlacht. Die Spielenden stehen in der Nähe des Throns, umgeben von den Anführern aller Heere und den hohen Würdenträgern des Hofes. *Athanaél* und *Ilmarell* haben ihren Platz zu Füßen des Throns vor dem Königspaar eingenommen. *Irufinwe* und Dutzende Ritter des *Silberschweifs* bilden eine Ehrengarde entlang der Wände, ihre Rüstungen reflektieren das Licht wie flüssiges Metall.

Oberon und *Titania* stehen vor dem lebendigen Baumthron, ihre erneuerte Kraft strahlt wie ein Leuchten von ihnen aus. Zu ihrer Rechten steht *Auberin*, sein silbernes Haar fällt in feinen Wellen über seine Schultern. Zu ihrer Linken steht *Lynell*, befreit von ihrem Fluch, ihre Augen klar wie Bergseen.

Oberon und *Titania* wenden sich an die Versammlung, ihre Stimmen harmonisch vereint wie zwei Ströme, die nach langer Trennung wieder zusammenfließen. Der Hochkönig spricht von Sieg und Erneuerung, vom Mut aller Völker in dunkelster Stunde. Die Königin ergänzt seine Worte mit Weisheit über Heilung und Verbundenheit, über das Licht, das selbst die tiefste Dunkelheit durchdringen kann. Gemeinsam verkünden sie ihren Entschluss, die uralten Bande mit der Menschenwelt zu stärken. Das goldene Zwielight solle nicht nur in der Anderswelt strahlen, sondern auch die Träume der Menschen berühren. Die Musik der *Ewigen Lande* solle wieder in den Herzen der Sterblichen widerhallen. Zu lange hätten Misstrauen und Vergessen die Welten getrennt, zu lange sei der Austausch versiegt, der beide Reiche bereichert. Ihre Worte weben ein Versprechen neuer Brücken zwischen den Welten, das die Anwesenden mit ehrfürchtigem Staunen erfüllt.

Die Luft im Saal verdichtet sich plötzlich. Eine Gestalt tritt aus der Menge hervor – es ist *Firlifer*, der verbannte Prinz. Seine goldene Rüstung, kunstvoll verziert mit filigranen Ranken und Blattwerk, reflektiert das Zwielight in schimmernden Mustern. Ein scharlachroter Umhang fällt in eleganten

Falten über seine Schultern, kontrastiert mit der goldenen Rüstung darunter. Sein Haar schimmert wieder in seinem ursprünglichen Gold – ein untrügliches Zeichen, dass sein Bann gebrochen ist. Die stolze Haltung betonen seine königliche Abstammung, während sein durchdringender Blick die Versammlung mustert.

Ein Raunen geht durch die Menge, als die Erinnerung an den Erstgeborenen in den Anwesenden wieder erwacht. *Firlifer* neigt kurz sein Haupt vor den Spielenden, eine knappe aber respektvolle Anerkennung. Ohne ihr Wissen haben sie alle Bedingungen seines Banns erfüllt: Sie durchquerten mit *Augrims Arche* das Meer wie ein Fisch, flogen mit *Wreits* Zeppelin durch die Lüfte wie ein Vogel, brachten *Pyradhél's* feuriges Kind *Nasríl* hervor und erreichten *Tir Na Nóg* dreimal mit den Siebenmeilenstiefeln, die sie von *Melisell* erhielten.

Als *Firlifer* zu sprechen beginnt, erfüllt seine Stimme den Raum mit erschreckender Macht. Diese Stimme, die ihm einst genommen wurde, entfaltet nun ihre volle Wirkung, lässt die Grundfesten des Palastes erzittern. Er erhebt Anspruch auf den Thron, beruft sich auf sein Erstgeburtsrecht und seinen Willen, ein Zeitalter des Lichts zu schaffen.

Dann beginnt er sein Bannlied – eine Melodie aus Geheimnissen und Anklagen, gewoben aus den verborgenen Schwächen der königlichen Familie. Das Lied legt sich wie ein unsichtbares Netz über alle Anwesenden, lähmt ihre Glieder, bindet ihren Willen. Auch die mächtigsten Feenwesen können sich seiner Macht nicht entziehen, stehen hilflos an Ort und Stelle, wie von schwersten Eisenketten gebunden. In den Tönen liegt die ungeschönte Wahrheit: *Oberons* zahllose Untreuen über die Jahrhunderte, *Titanias* verzehrende Sucht nach Anerkennung der Menschen, *Auberins* Angst, seinem eigenen Bruder in der Not beizustehen.

ZEITALTER DES LICHTS

„O hört mich an, ihr Geister wahr und fein.

Bin Firlifer, kehr' aus Dunkelheit nun heim.

Verbannt vor einem Zeitalter, das nun fern.

Von Tir Na Nóg, der Heimat, die ich begehrt.

Mein Vater Oberon, der einst so mächtig war.

Er hinterging die Mutter oft mit fremder Schar.

Frauen zahlreich, bunt, verführte er.

Der Schmerz in meinem Herzen wog so schwer.

Titania, Königin, einst strahlend und so schön.

Sehnt sich nach dem Menschen Lob, kann nicht ohne besteh'n.

Vergeblich sucht sie ihren Sinn, so leer.

Verloren ist des Feenreiches Ehr'.

Mein Bruder Auberin, der mir so nah' erschien.

*Verließ mich, als ich Mut bewies, der Schmerz so kühn.
 Er stand nicht bei mir, als ich Eltern klagte an.
 Und ließ mich einsam stehen, in meinem Bann.
 Der Krieg, den ich geführt, war nicht nach Macht gestrebt.
 Doch Treue und Gerechtigkeit, die waren's, die mich gequält.
 Das Unrecht hat das Reich der Feen tief verwundet.
 Die Wahrheit in den Herzen schmerzlich einbekundet.
 Verbannt für eine lange Zeit, allein, verkannt.
 In Dunkelheit lebend, ohne Heimatland.
 Die Liebe, die ich einst gespürt, war mir entrückt.
 Verfremdet und verraten, fern von meinem Glück.
 Nun kehrt' ich heim mit Recht und Wahrheit in der Hand.
 Verdien' den Thron im gold'nen, hehren Feenland.
 Ein Zeitalter des Lichts soll nun erwachen.
 Das falsche Spiel der Eltern will ich zunichte machen.
 O hört mich an, ihr Geister rein und klar.
 Die Wahrheit trennt die Lügen, macht das Herz so wahr.
 Firlifer kehrt ins Reich zurück, der Wahrheit Schein.
 Nun ein neues Licht im Feenreich soll gedeih'n."*

Firlifer entblößt die innersten Schwächen des Hofes, während er wie ein dunkler Stern durch ihre Mitte schreitet. Auch die Spielenden spüren die lähmende Kraft seiner Stimme, die jeden Muskel schwer werden lässt. Niemand kann sich bewegen, alle sind gefangen in der Wahrheit seiner Worte.

Auberin allein kämpft gegen den Bann an. Seine Lippen bewegen sich, formen Worte der Versöhnung und des Verständnisses. Doch *Firlifers* Lied übertönt ihn, verflechtet sich zu einer Symphonie aus Vorwürfen und altem Schmerz.

Die Aufmerksamkeit des verbannten Prinzen fällt auf *Lynell*. In ihr sieht er ein Symbol all dessen, was seiner Familie Schaden brachte. Er nähert sich ihr, sein Lied nimmt eine bedrohliche Wendung. Die Töne seines Banngesangs umschlingen sie wie unsichtbare Ketten, lassen sie unter der Last jahrhundertelanger Vorwürfe zusammensinken. In ihrem Gesicht spiegelt sich der Schmerz aller unschuldigen Opfer der königlichen Zwistigkeiten, als müsste sie stellvertretend die Schuld einer Dynastie tragen, in die sie nur durch Zufall geraten war.

In diesem Moment erklingt eine andere Melodie – klar und rein wie der erste Sonnenstrahl nach einer stürmischen Nacht. In der Tür zum Thronsaal steht ein Spielmann im Gewand des *Zirkels der Barden*, seine Laute in den Händen, die grüne Kapuze tief ins Gesicht gezogen. Seine Finger tanzen über die Saiten und weben eine Musik ohne Worte, die dennoch von Heimkehr und Vergebung erzählt. Die

Melodie ist wie ein Spiegel, der *Firlifer* seine eigene Geschichte vorhält – seine jugendliche Sehnsucht nach Anerkennung, seinen Schmerz über die Verbannung, und vor allem seine nie erloschene Liebe zu seiner Familie, die er hinter stolzem Zorn verbarg.

Firlifers Lied stockt. Die Töne brechen, werden unsicher. In der wortlosen Musik erkennt er sich selbst – nicht den rechtmäßigen König, der um seinen Thron betrogen wurde, sondern den einsamen Sohn, der sich nach Heimkehr sehnt. Seine goldenen Augen weiten sich, als würde zum ersten Mal in seinem Leben die Wahrheit sehen.

Die lähmende Magie des Bannliedes löst sich auf. Die Anwesenden können sich wieder regen, atmen tief die frische Luft ein. *Firlifer* scheint zusammenzusinken, seine stolze Haltung weicht einer tiefen Erschütterung. Er sinkt auf die Knie, seine Hände verbergen die Tränen die wie silberne Bäche sein Gesicht hinabströmen.

Der geheimnisvolle Barde hält für einen Moment inne, zieht die Kapuze von seinem Gesicht. Voller Erstaunen erkennen die Spielenden *Orphiel* wieder. Als Taubgeborener war er immun gegen *Firlifers* Banngesang. Er setzt sein Spiel fort mit einer neuen Melodie, nun sanfter, wie ein Willkommensgruß. Die Töne seiner Laute erinnern alle Anwesenden in ihrem Innersten daran, dass auch die tiefsten Wunden heilen können, dass selbst Jahrhunderte der Trennung überbrückt werden können. Seine Musik trägt die unausgesprochene Botschaft: Es ist nie zu spät für einen Neuanfang.

Als die letzten Töne verklingen, herrscht eine Stille voller Möglichkeiten im Saal. Das goldene Zwielicht fällt durch die hohen Fenster, umhüllt die kniende Gestalt *Firlifers* mit warmem Schein. In dieser bedeutungsschweren Stille macht *Oberon* einen Schritt auf seinen knienden Sohn zu. Der Hochkönig steigt langsam die Stufen des Thrones hinab, jede Bewegung bedächtig und voller Bedeutung. Mit jedem Schritt fallen Jahrhunderte des Grolls von ihm ab. Seine Augen, einst verhärtet vom Schmerz des Verrats, werden weich wie bei einem Vater, der seinen verlorenen Sohn wiedergefunden hat.

Die gesamte Versammlung hält den Atem an, als *Oberon* vor seinem Erstgeborenen steht. Seine Hand hebt sich zögernd, als fürchte er, die Erscheinung könnte sich in Luft auflösen. Dann legt er sie auf *Firlifers* goldenes Haar – eine Geste so alt wie die Welten, ein Segen, ein Willkommen, eine Vergebung. Der Bann, der auf *Firlifer* lastete, löst sich vollständig, zerfällt wie glitzernder Staub, der im Zwielflicht tanzt. Ein letztes Echo seines Bannes hallt durch den Saal: „...dann soll sich dein Bann lösen und deine Schuld gleich mit.“

Mit einer Bewegung, die alle Würde eines Königs trägt, hilft *Oberon* seinem Sohn auf die Füße. Ihre Blicke treffen sich – Gold auf Gold, der gleiche Stolz, die gleiche Macht, nun endlich versöhnt. *Titania* erhebt sich von ihrem Thron, schwebt die Stufen hinab wie eine Traumerscheinung. Ihre Arme öffnen sich für den verlorenen Sohn.

Die Szene endet, als die Königsfamilie, so lange zerrissen durch Stolz und Missgunst, in einer Umarmung zueinander findet, die Jahrhunderte der Trennung in einem einzigen langen Moment zu heilen weiss.

SZENE 56: GOLDENE GABEN

BESCHREIBUNG

Der Thronsaal entfaltet seine volle Pracht im wiedererstarteten Zwielficht. In der Luft schwebt der Duft von frischen Blättern und süßem Harz, vermischt mit dem unverkennbaren Aroma uralter Magie. Jeder Atemzug erfüllt die Lungen mit der Essenz der wieder genesenden Anderswelt.

Die Stimmung im Saal schwingt zwischen feierlicher Erleichterung und ehrfürchtigem Staunen – der Krieg ist gewonnen, die Dunkelheit zurückgedrängt, das Königspaar vereint. Die verschlungenen Wurzeln des lebendigen Baumes pulsieren mit frischer Lebenskraft, glühen von innen heraus mit einem subtilen Rhythmus, als teilten sie die freudige Erwartung aller Anwesenden.

SPIELGESCHEHEN

Titania wendet sich in einer fließenden Bewegung Lynell zu. Ihre Augen strahlen mit der Wärme des wiedergewonnenen Zwielfichts, als sie auf die Frau zuschreitet, die so lange in ihrem unfreiwilligen Dienste stand. Mit einer anmutigen Geste nimmt sie Lynells Hände in die ihren. Ein Leuchten entsteht zwischen ihren Fingern, breitet sich über Lynells Arme aus, umhüllt sie schließlich vollständig.

Die Verwandlung geschieht vor den Augen aller Anwesenden. Die Erschöpfung der Jahre fällt von Lynell ab wie ein alter Mantel. In ihren Augen erwacht ein neues Licht – das Geschenk elfischer Unsterblichkeit und Zauberkraft beginnt durch ihre Adern zu fließen und vermischt sich mit ihrem menschlichen Wesen. Die Feenkönigin legt ihre Hand auf Lynells Stirn, ein letzter Segen, der das Geschenk der Wiedergutmachung besiegelt und selbst den letzten Bann von ihr und Oleander für immer der Vergangenheit angehören lässt. In dieser Geste liegt das Eingeständnis begangenen Unrechts und der Wunsch nach einem neuen Anfang.

Das Königspaar wendet sich nun den Spielenden zu. Ein leichtes Nicken Oberons genügt, um sie vor den Thron zu rufen. Mit ehrfürchtigen Schritten treten sie näher, ihre Körper noch gezeichnet von den Spuren des Kampfes, ihre Augen wachsam und voller Ehrfurcht. Mit einer gemeinsamen Bewegung heben Titania und Oberon ihre Hände. Über den Köpfen der Spielenden vereinen sie sich, erschaffen einen Kreis aus reinem Licht.

Zwielficht ergießt sich wie flüssiges Gold über die Gruppe. Es umfließt ihre Körper, dringt durch Haut und Gewand bis in ihr Innerstes. Die Magie der Anderswelt durchströmt sie, erfüllt jede Zelle mit neuem Leben. Jede letzte Spur, die noch an ihre einst verlorene Lebenszeit erinnert, löst sich nun endlich vollkommen auf. Doch wo etwas schwindet, scheint auch etwas neues in ihnen zu erblühen – sie spüren eine neue Verbindung zur Anderswelt, ein unsichtbares Band, das nie mehr vollständig zerreißen wird.

Titania neigt leicht den Kopf, ihre Stimme klingt wie das Fließen eines klaren Baches. Die Zeit in der Anderswelt, erklärt sie, werde für sie ab heute und für immer anders fließen. Der Fluch des Großen Vergessens, der ihre Welten trennt, ist fortan für sie überwunden.



Oberon tritt vor, in seinen Handflächen liegen kleine Gegenstände, die im Zwielficht funkeln. Für jeden der Spielenden hat er einen Ring – perfekte, schimmernde Kreise. Diese Ringe, erläutert er, sind Zeichen ihrer ewigen Verbindung zur Anderswelt. In der Nähe von Zauberkreisen werden sie zu leuchten beginnen, ein Wegweiser zu den verborgenen Toren zwischen den Welten.

Mit zeremonieller Würde überreicht das Königspaar jedem der Spielenden seinen Ring. Das Metall ist warm, als hätte es einen eigenen Herzschlag, und passt sich perfekt der Form des Fingers an. Ein Kribbeln läuft durch ihre Hände, als die Magie der Anderswelt sich mit ihrem Wesen verbindet.

Die Szene endet, als Oberon mit tiefer, hallender Stimme ein siebentägiges Erntedankfest zur Feier der Versöhnung und des Sieges über die Dunkelheit verkündet. Seine Worte erfüllen den Saal mit Vorfreude und Erleichterung, als er alle Völker der Anderswelt in die Ewige Stadt einlädt. Boten werden ausgesandt, die freudige Nachricht in alle Winkel des Reiches zu tragen. Die Anwesenden verneigen sich vor dem Königspaar, während die ersten Klänge feierlicher Musik im Palast erklingen. Draußen auf den Plätzen und in den Gassen der Stadt beginnen bereits die Vorbereitungen für die größte Feier, die Tir Na Nóg seit dem Ende des ersten Dämonenkrieges erlebt hat.





SZENE 57: ERNTEDANKFEST

BESCHREIBUNG

Tir Na Nóg erstrahlt in neuem Glanz, als wäre die Stadt aus einem langen Winterschlaf erwacht. Die Zeichen des Krieges – verbrannte Fassaden und zertrümmerte Pflaster – weichen einem emsigen Wiederaufbau. Blüten sprießen aus Rissen im Boden, ranken sich an Häuserwänden empor und bedecken Kriegsnarben mit frischem Grün und goldener Farbe. Das Zwielight flutet die Gassen, verleiht jedem Gebäude einen eigenen Glanz.

Auf den Plätzen erheben sich festliche Pavillons mit Bannern in allen erdenklichen Farben. Lichterketten spannen sich zwischen den Häusern, smaragdgrüne Girlanden zieren Straßen und Plätze. Der Duft von frischem Brot, gebratenem Fleisch und süßen Früchten erfüllt die Luft, vermischt mit dem Aroma von Met und Elfenwein, der in großen Fässern herbeigeschafft wird. Auf den Straßen drängen sich Feenwesen aller Völker. Wagenladungen voll mit Obst und Gemüse rollen durch die Tore, ihre Ladeflächen überquellend mit Äpfeln, Birnen und Früchten, die in der Menschenwelt unbekannt sind.

Vor den Mauern der Stadt breitet sich die Mitternacht Menagerie aus. Ihre Zelte und Wagen bilden eine eigene kleine Stadt für sich. Bänder in allen Farben flattern im Wind, verbinden die turmhohen Masten der Hauptzelte. Käfigwagen beherbergen Kreaturen aus allen Teilen der Anderswelt – manche vertraut, andere so fremd, dass sie sich jeder Beschreibung entziehen. Spielleute und Gaukler üben ihre Kunststücke, während Musikanten ihre Instrumente stimmen.

Die Luft pulsiert vom Summen tausender Stimmen, dem Klappern von Töpfen und Pfannen, dem Hämmern der Handwerker und den Liedern der Barden. Über allem schwebt eine Atmosphäre unbändiger Freude und tiefer Erleichterung – das Fest des Dankes beginnt.

SPIELGESCHEHEN

Die Spielenden finden sich inmitten der Vorbereitungen wieder, umgeben von der Geschäftigkeit einer Stadt, die sich auf das größte Fest seit Jahrhunderten vorbereitet. Ihre Ringe glänzen an ihren Fingern, ein beständiges Erinnerungszeichen an das Band, das sie nun mit dieser Welt verbindet.

Der erste Tag des Erntedankfestes beginnt mit einer feierlichen Zeremonie auf dem großen Platz vor dem Palast. Auf einer erhöhten Plattform aus lebendigem Holz, das sich unter den Füßen der königlichen Familie zu kunstvollen Mustern formt, stehen *Titania* und *Oberon* in festlicher Gewandung. Das Zwielight scheint von ihnen auszugehen, als wären sie die Quelle des Lichts, das die Anderswelt durchflutet. Zu ihrer Rechten steht *Auberin*, sein silbernes Haar durchflochten mit Perlen und kleinen leuchtenden Kristallen. Zu ihrer Linken steht *Firlifer*, dessen goldenes Haar im Zwielight wie eine Krone aus Sonnenstrahlen wirkt.

Die Menge verstummt, als *Lyrilián* den Platz betritt. Der Prinz der Auen trägt noch immer seine elfenbeinerne Maske und das prächtige Geweih auf dem Haupt, bleibt am Fuß der Plattform stehen. *Titania* tritt vor, ihre Bewegungen anmutig wie das Fließen eines Baches. Mit einer Geste, die die Luft zum Singen bringt, legt sie ihre Hände an *Lyriliáns* Schläfen. Ein goldenes Leuchten umfließt seinen Kopf, intensiviert sich zu einem blendenden Schein. Als das Licht verblasst, ist die Verwandlung vollbracht – das Geweih ist verschwunden, sein Gesicht frei von jedem Zeichen des Fluches, der so lange auf ihm lastete. *Oberons* Stimme erhebt sich über den Platz, bestätigt vor allen Versammelten *Lyriliáns* Recht auf das Reich im *Lichterwald* und erkennt ihn als seinen Sohn an.

In den folgenden Tagen nimmt das Fest seinen Lauf, eröffnet den Spielenden zahllose Möglichkeiten:

- König *Arthain* und Königin *Gwenwyfar* von *Bélingard* sind mit ihrem Gefolge in die *Ewige Stadt* gereist. Sie treten gemeinsam mit ihrer Tochter *Arianwe* vor *Titania* und *Oberon* im Baumthronsaal und unterzeichnen einen neuen Bündnisvertrag zwischen *Tir Na Nóg* und *Bélingard*. *Arthains* früher so verhärtete Miene ist weicher geworden, während *Gwenwyfar* eine ruhige Würde ausstrahlt. *Arianwe*, zwischen den Welten stehend, verkörpert die Brücke, die beide Reiche in eine neue Ära führen wird.
- *Sivard* führt sie zu einem Festmahl der Zwerge in den unteren Ebenen der Stadt. Die Tische biegen sich unter der Last von Wildbraten und Pilzgerichten, Fässer mit zwergischem Bier werden angestochen.
- *Eólin* und *Alerionh* laden zur Teilnahme an einem traditionellen Tanz der Waldelfen ein. Unter dem Blätterdach eines lebendigen Pavillons, dessen Zweige sich im Rhythmus der Musik bewegen, lehren sie die Spielenden die fließenden Schrittfolgen.
- *Wreít* hat einen bunten Marktstand errichtet, an dem er kleine technische Wunderwerke ver-

kauft. Kupfertiere, die sich wie echte Lebewesen bewegen, winzige Spieluhren mit Melodien aus beiden Welten, und mechanische Vögel, die tatsächlich fliegen können. Elfische Kinder klettern begeistert auf *Prometheus* herum, der geduldig stillhält, während *Phiöbe* mit filigranen Fingern Blumen aus Zahnrädern, Draht und Kupferblättern formt und sie an die Vorbeikommenden verteilt.

· In der *Mitternacht Menagerie* empfängt *Melisell* sie wie alte Freunde. Ihre Zelte sind nun prächtiger als je zuvor, ihre Sammlung exotischer Wesen um neue Exemplare erweitert.

· Vor *Bundins Antiquariat* haben *Tamriël*, *Lumír*, *Binks*, *Bundin* und *Tolund* einen prächtigen Stand aufgebaut. Zwischen geschnitzten Holzregalen und auf samtigem Tuch präsentieren sie seltene Schätze – magische Artefakte aus den Tiefen der Anderswelt neben sorgsam konservierten Gegenständen aus der Menschenwelt. Altersschwache Bücher mit goldgeprägten Einbänden liegen neben gläsernen Flaschen mit schimmernden Essenzen. Die Kobolde beraten ihre Kundschaft mit dramatischen Gesten und geheimnisvollen Flüstern, ihre goldenen Augen blitzen vor Begeisterung bei jedem erfolgreichen Handel.

· An einem stillen Abend tritt *Nimueh* an sie heran. Die Erzmagierin führt sie in einen abgeschiedenen Garten, wo *Orphiël* bereits wartet. In der Ruhe dieses Ortes enthüllt sie ein Geheimnis, das alle bisherigen Verbindungen in neuem Licht erscheinen lässt: *Orphiël* ist *Oleanders* Sohn, geboren aus einer Begegnung zwischen ihr und dem suchenden Menschen vor so vielen Jahren. Diese Verbindung, erklärt sie mit einer Stimme, die das Gewicht von Jahrhunderten trägt, war kein Zufall, sondern Teil einer Prophezeiung: Nur wenn ein Teil von *Oleander* für immer in der Anderswelt verbliebe, würde er sie je wieder sehen.

· Der *Zirkel der Barden* tritt auf dem königlichen Platz auf. Unter *Orphiëls* Führung spielen sie „*Oberons Bann*“ – eine Komposition, die die Geschichte von *Firlifers* Verbannung und den Bedingungen seiner Rückkehr erzählt. Die Melodie webt die Erlebnisse der Spielenden ein, jede Station ihrer Reise: wie sie das Meer wie ein Fisch durchquerten, die Lüfte wie Vögel durchflogen, ein feuriges Kind zur Welt brachten und dreimal mit siebenfachem Schritt *Tir Na Nóg* erreichten. Die Musik lässt die Vergangenheit lebendig werden, erinnert alle an die Verkettung von Ereignissen, die zur Heilung der Anderswelt führte.

Das Fest und die Szene endet mit der wachsenden Sehnsucht in den Herzen der Spielenden – der Ruf ihrer Heimat wird stärker mit jedem verstreichenden Moment. Sie wissen, dass die Zeit gekommen ist, Abschied zu nehmen. Einer nach dem anderen verabschieden sie sich von den Freunden, die sie auf ihrer langen Reise gewonnen haben. Versprechen werden ausgetauscht, letzte Umarmungen geteilt.

Im ersten Licht des neuen Tages, als das tiefe Blau der Nacht langsam wieder dem goldenen Schein des Zwilichts weicht, treffen die Spielenden ihre Entscheidung. Es ist Zeit, nach Hause zurückzukehren. Mit einem letzten Blick auf die festliche Stadt machen sie sich auf den Weg zum Steinkreis am Rande des *Goldenen Waldes*, der sie einst schon zurück in ihre Welt geführt hat.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Diese Festszene ist bewusst offen und flexibel gestaltet und kann den Wünschen und Bedürfnissen der Spielenden in Tiefe und Länge angepasst werden. Sie bietet einen Raum für persönliche Abschlüsse mit allen wichtigen Charakteren, denen die Gruppe auf ihrer Reise begegnet ist. Die Beschreibungen der verschiedenen Festaktivitäten können je nach Interesse der Spielenden ausführlicher gestaltet oder nur kurz angerissen werden.

Die Teilnahme an Feierlichkeiten, Gespräche mit Bekanntschaften und der Besuch verschiedener Orte sollten den Spielenden die Möglichkeit geben, ihre Erfahrungen in der Anderswelt auf persönliche Weise abzurunden. Die Spielleitung kann dabei einzelne Begegnungen besonders hervorheben, die für die Gruppe von großer Bedeutung waren, oder neue Elemente einführen, die das Erlebte in einen sinnvollen Kontext stellen.

Je nach Stimmung am Tisch kann die Atmosphäre mehr in Richtung ausgelassener Feierlichkeit oder nachdenklicher Reflexion ausgestaltet werden. Wichtig ist, dass die Spielenden das Gefühl haben, alle losen Enden ihrer Geschichte wurden zu einem befriedigenden Abschluss gebracht, bevor sie sich entscheiden, die Anderswelt zu verlassen.

Sollten die Spielenden Interesse an bestimmten Aspekten oder Charakteren zeigen, die in der Vorlage nicht ausführlich beschrieben sind, kann die Spielleitung diese frei improvisieren und ausbauen. Das Erntedankfest ist der perfekte Rahmen, um alle noch offenen Fragen zu klären und den Spielenden ein Gefühl von Vollständigkeit zu vermitteln.



SZENE 58: ZURÜCK NACH HAUSE

BESCHREIBUNG

Der Weg führt aus der feiernden Stadt hinaus in eine wiedererwachende Landschaft. Die goldenen Blätter des Waldes rascheln im leisen Wind, ihr Glanz wieder voll und lebendig wie vor der Dunkelheit. Lichtungen öffnen sich zwischen den Bäumen, auf denen frisches Gras leuchtend sprießt. Wildblumen säumen den Pfad – ihre Blütenkelche öffnen sich dem zurückgekehrten Zwielight.

Jenseits des Waldes breitet sich eine weite Ebene aus, deren hohes Gras wie ein goldenes Meer im Wind wogt. Der Himmel darüber ist frei von jeder Spur der schwarzen Risse, stattdessen schimmert er in jenem einzigartigen Farbton zwischen Tag und Nacht, der das ewige Licht der Anderswelt erfüllt. Am Horizont zeichnen sich die Umrisse des uralten Steinkreises ab, die sich wie stille Wächter gegen den Himmel erheben.

SPIELGESCHEHEN

Mit jedem Schritt, den die Gruppe aus der Stadt hinaus und auf den alten Steinkreis zu macht, spüren sie das Ziehen der Heimat stärker werden. Die Ringe an ihren Fingern beginnen zu glühen, je näher sie dem Steinkreis kommen. *Lynell* begleitet sie auf diesem letzten Weg. Ihr Gesicht zeigt eine Mischung aus Dankbarkeit und stiller Wehmut. Befreit von *Titanias* Fluch strahlt sie eine neue Zuversicht aus. Ihre Schritte sind leicht auf dem moosbedeckten Pfad, ihre Augen nehmen die Schönheit der wiedererwachten Anderswelt mit einer Intensität wahr, als sähe sie alles zum ersten Mal.

Der *Goldene Wald*, noch vor wenigen Tagen ein brennendes Schlachtfeld, heilt schnell und beständig. Neue Blätter sprießen an versehrten Ästen, Vögel mit schillerndem Gefieder kehren in die Baumkronen zurück. Wo einst Feuer wütete, durchbricht nun frisches Grün die verkohlte Erde. Die Magie der vereinten Königsherrschaft bringt Leben und Harmonie zurück in jede Ecke der Anderswelt.

Als sie den Waldrand erreichen und die weite Ebene vor ihnen liegt, erblicken sie eine silberne Gestalt beim Steinkreis. Das Einhorn wartet bereits auf sie, sein Fell schimmert wie frisch gefallener Schnee im Mondlicht. Mit anmutigen Bewegungen schreitet es zwischen den Monolithen umher, seine Hufe hinterlassen leuchtende Spuren auf dem Boden, die langsam verblassen.

Das Ende des Weges ist erfüllt von Stille. Kein Wort scheint ausreichend für diesen Moment. *Lynell* teilt ihnen mit, dass sie sie begleiten wird – zurück in die Welt, die sie vor so langer Zeit verlassen hat. In ihren Augen spiegelt sich eine Mischung aus Vorfreude und Furcht vor dem, was sie in New York erwartet. Die Spielenden spüren ihre Nervosität, als sie den Steinkreis betrachtet.

Das Einhorn nähert sich mit zeitloser Anmut. Es neigt seinen Kopf vor jedem der Spielenden und vor *Lynell*, sein spiralförmiges Horn leuchtet im Zwielight auf. Diese Verbeugung eines der ältesten und stolzesten Wesen beider Welten ist ein Zeichen höchster Ehrerbietung. Seine Augen, tief und klar wie Bergseen, scheinen *Lynell* besonders lange zu mustern – als erkenne es die Bedeutung ihrer Rückkehr. Die Spielenden treten gemeinsam mit *Lynell* in den Kreis der Steine. Zwischen den uralten Monolithen formt sich plötzlich ein makelloser Ring aus strahlender Energie. Der Zauberkreis schwebt frei in der

Luft, seine Kanten vibrieren in einem stetigen Takt gleich einem kosmischen Herzschlag. Im Zentrum wogt eine durchscheinende Fläche, die dem Betrachter das Gefühl gibt, durch ein Fenster in einen anderen Ort zu blicken.

Durch diese schimmernde Barriere dringt bereits das irdische Sonnenlicht, trifft auf das goldene Zwielight und erzeugt ein faszinierendes Mosaik aus Licht und Farben. Die zwei Realitäten verschmelzen in diesem magischen Tor zu einem atemberaubenden Schauspiel, das die Grenze zwischen den Welten greifbar macht.

Lynells Hand sucht Halt bei einem der Spielenden, ihre Finger zittern leicht. Trotz ihrer neu gewonnenen Unsterblichkeit und Zauberkraft bleibt die Furcht vor dem Unbekannten. Die Heimat, die sie einst kannte, hat sich in ihrer Abwesenheit verändert, doch ihr Herz sehnt sich nach dieser Rückkehr. Die Luft um sie herum verdichtet sich, beginnt zu wirbeln wie goldener Nebel. Das Einhorn verharrt regungslos, seine Präsenz wie ein lebendiges Denkmal für alles, was sie erlebt haben. Ein letzter Blick zurück zeigt ihnen die Anderswelt in ihrer wiederhergestellten Pracht.

Die Zeit hält den Atem an, als sie gemeinsam durch den leuchtenden Zauberkreis schreiten. Das Flirren der Luft verstärkt sich, verwandelt sich in ein goldenes Leuchten, das sie vollständig einhüllt. Für einen zeitlosen Moment existieren sie zwischen den Welten – nicht mehr in der Anderswelt, noch nicht in ihrer Heimat, getragen von uralter Magie.

Die Szene endet, als nach und nach die vertraute Welt Gestalt annimmt. Die goldenen Wirbel weichen den bekannten Umrissen des Central Parks. Wo eben noch das Einhorn stand, erheben sich nun Bäume, deren Blätter im Herbstwind rascheln. Die Luft von Manhattan ersetzt den honigartigen Duft des Zwielichts. Das letzte Echo der Anderswelt verhallt wie ferne Musik, als die Gruppe wieder festen Boden unter den Füßen spürt. *Lynell* öffnet die Augen, Tränen der Überwältigung laufen über ihr Gesicht. Nach Jahrzehnten hat sie den Weg in ihre alte Heimat gefunden.



SZENE 59: RATTEN



BESCHREIBUNG

New York begrüßt mit seinen vertrauten Geräuschen und Gerüchen. Der Sommer neigt sich seinem Ende zu; die Blätter in den Baumkronen des Central Parks beginnen bereits langsam ihr saftiges Grün gegen herbstliche Töne zu tauschen. Der Wind zwischen den Hochhäusern trägt eine kühle Note in sich – ein Vorbote der kommenden Jahreszeit.

Zeitungsverkäufer preisen die Abendausgaben an, während Automobile hupend ihren Weg durch die belebten Straßen bahnen. Die Abendsonne taucht die Fassaden der Gebäude in ein warmes Licht und lässt

die Fenster wie geschmolzenes Gold aufleuchten. Der Duft von gerösteten Kastanien und frisch gebackenem Brot mischt sich mit dem allgegenwärtigen Geruch der niemals schlafenden Stadt.

SPIELGESCHEHEN

Die Stadt umfängt die Gruppe mit seiner gewohnten Geräuschkulisse – doch nach ihrer Reise durch die Anderswelt erscheint ihnen New York wie durch eine neue Linse betrachtet. Die Farben besitzen eine Intensität und Tiefe, die sie zuvor nie wahrgenommen hatten. In den Schatten unter den Bäumen tanzen feine Nuancen, die für normale Augen unsichtbar bleiben. Sie hören Klänge, die vorher im Großstadtlärm untergegangen wären – das leise Singen des Windes in den Telefonleitungen, das Flüstern der fallenden Blätter, die Melodie der Stadt, die nun vertraut und doch fremd in ihren Ohren klingt. *Lynell* betrachtet ihre Heimat mit einer Mischung aus Nostalgie und Staunen. Ihre Schritte sind leicht, beinahe schwebend, als müsste sie sich erst wieder an die Schwerkraft der Menschenwelt gewöhnen. Ihre andersweltliche Anmut wirkt im Kontrast zur hektischen Umgebung noch deutlicher. Mit jedem Schritt tiefer in die Stadt kehren Erinnerungen zurück – an Straßenecken, Gebäude, Gerüche und Geräusche einer lang vergangenen Zeit.

Gemeinsam mit *Lynell*, machen sich die Spielenden auf den Weg zu *Oleanders* Anwesen. Doch nur wenige Straßenzüge später, tauchen wie aus dem Nichts *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* auf. In ihren Augen brennt ungesättigte Wut. Mit einem Mal stürzen sich die beiden auf die Gruppe. Ihre Bewegungen sind schnell und präzise. Der Dolch in *Mr. Peens'* Hand blitzt im Abendlicht, *Mr. Abbins'* Schlagstock schwingt in weiten Kreisen über seinem Kopf. In diesem Moment der Gefahr tritt *Lynell* vor. Ihre Haltung verändert sich – die elfische Magie, die nun durch ihre Adern fließt, verleiht ihr eine übernatürliche Präsenz. Mit einer fließenden Geste hebt sie ihre Hand, spricht Worte in einer Sprache, die wie Wasserfall und Windhauch zugleich klingt. Die Luft zwischen ihren Fingern verdichtet sich, schnell auf die beiden Angreifer zu.

Die Verwandlung vollzieht sich in Sekundenbruchteilen. Wo eben noch zwei gefährliche Männer standen, huschen nun zwei Ratten über das nasse Pflaster und nur schwarze Anzüge bleiben am Boden zurück. Ihr erschrockenes Quieken hallt von den Häuserwänden wider, als sie zwischen Mülltonnen und Gullydeckeln verschwinden. *Lynell* senkt langsam ihre Hand, ein Ausdruck der Überraschung auf ihrem Gesicht. Die Macht, die sie soeben gewirkt hat, ist neu und ungewohnt für sie – ein Geschenk der Anderswelt, dessen Umfang sie erst noch begreifen muss.

Die Szene endet, als die Gruppe ihren Weg schweigend fortsetzt. Als sie sich *Oleanders* Anwesen nähern, wird *Lynell* mit jedem Schritt nervöser, ihre Hände zittern leicht bei dem Gedanken an ein Wiedersehen nach so vielen Jahrzehnten der Trennung. Vor seinem Haus hält sie ein letztes Mal inne, sammelt ihre Gedanken und ihre Kraft für den kommenden Moment. Mit klopfendem Herzen steigt sie, gefolgt von den Spielenden, die Stufen zum Eingang hinauf. Der schwere Türklopfer hallt durch das Haus, als *Lynell* ihn entschlossen gegen das dunkle Holz der Eingangstür schlägt.

SZENE 60: DER KREIS SCHLIESST SICH

BESCHREIBUNG

Oleanders Anwesen wirkt wie ein Relikt aus einer vergangenen Zeit. Zwischen den steinernen Stufen zur Eingangstür findet hier und da hartnäckiges Unkraut seinen Weg an die Oberfläche. Hinter den verhangenen Fenstern schimmert warmes Licht durch schwere Vorhänge, wirft geheimnisvolle Schatten auf den verlassenen Gehweg. Die großen Sprossenfenster spiegeln die letzten Sonnenstrahlen wider, während das Tageslicht langsam hinter den Dächern New Yorks verschwindet. Ein verirrtes Blatt, bereits rostrot und golden, tanzt in einem unsichtbaren Luftzug über die Treppe, bevor es sich in einer Ecke zur Ruhe bettet.

SPIELGESCHEHEN

Lynell zögert. Ihre Hand, eben noch sicher genug, um Magie zu wirken, zittert nun beim Gedanken, die schwere Tür zu öffnen, die sie von ihrer Vergangenheit trennt. Die verlorenen Jahre lasten auf ihr wie schwere Steine. Würde *Oleander* sie erkennen, jetzt da *Titanias* Fluch gebrochen ist? Würde er sie noch lieben, nach all der Zeit? Die Spielenden spüren ihre Unsicherheit, ermutigen sie mit verständnisvollen Blicken und behutsamen Gesten.

Mit einem tiefen Atemzug überwindet *Lynell* ihre Furcht. Die Tür öffnet sich beinahe lautlos, als hätten die Angeln auf diesen Moment gewartet. Der Duft von alten Büchern, verbrannten Kräutern und einer unterschwellig süßen empfängt sie – ein Geruch, der Erinnerungen weckt an eine Zeit, in der zwei junge Menschen ihre erste Liebe entdeckten. Die Gruppe folgt *Lynell* durch das dämmrige Foyer. Ihre Schritte werden von alten Teppichen verschluckt, während sie dem schwachen Lichtschein folgen, der unter einer Tür am Ende des Korridors hervordringt.

Im Studierzimmer finden sie *Oleander* – gealtert, verbittert, noch immer von Sehnsucht verzehrt. Er sitzt in einem abgenutzten Ledersessel vor einem flackernden Kaminfeuer. Ein aufgeschlagenes Buch ruht auf seinen Knien, doch sein Blick scheint weit entfernt, verloren in alten Erinnerungen. Als er aufblickt und *Lynell* erkennt, durchläuft ein Zittern seinen Körper. Seine Augen weiten sich, füllen sich mit Unglauben, Verwirrung, Hoffnung. Mit zitternden Schritten erhebt er sich, sein Buch fällt unbeachtet zu Boden. Seine Hand streckt sich aus, als fürchte er, sie sei nur ein Trugbild, das bei Berührung verschwinden würde. *Lynell* überbrückt die letzten Schritte zwischen ihnen, blickt hinter das Antlitz des Alters. Mehr als ein halbes Jahrhundert der Trennung löst sich auf in der Umarmung zweier Menschen, deren Seelen über Zeit und Raum hinweg verbunden blieben.

Die Spielenden werden zu stillen Zeugen einer Wiedervereinigung, die jenseits aller Worte liegt. In der Art, wie *Oleander* und *Lynell* einander halten, liegt die Geschichte ihrer Sehnsucht, ihrer getrennten Leben, ihres unerschütterlichen Glaubens aneinander. Zwischen ihren geflüsterten Worten und behutsamen Berührungen entfaltet sich die Heilung von Wunden, die Jahrzehnte zum Vernarben brauchten. Nach einem Moment, der wie die Ewigkeit und ein Augenblick zugleich erscheint, löst sich *Lynell* behutsam aus der Umarmung. Mit einer Leichtigkeit, die ihre neugewonnene Natur widerspiegelt, zieht

sie einen smaragdgrünen Federkiel mit goldenem Griff aus ihrem Gewand. Die Feder gleitet durch die Luft, als würde sie von unsichtbaren Strömungen getragen, zeichnet einen Kreis in den Raum. Dieser beginnt zu leuchten, erst schwach, dann immer heller – wird zum Tor auf die andere Seite.

Die Szene endet, als *Lynell* und *Oleander* gemeinsam durch den Zauberkreis treten. Vor den Augen der Spielenden beginnt auf einmal *Oleanders* Verwandlung – seine Falten verschwinden aus seinem Gesicht wie Schatten im Sonnenlicht, auf seinem kahlen Kopf, beginnt sein dunkles, volles Haar wieder zu wachsen. Seine gebeugter Rücken richtet sich auf, als würden die Jahre von ihm abfallen wie die Last von seinem Herzen. Die Trennung, die Verbitterung und die endlose Suche enden, ersetzt durch Jugend und Kraft, die er schon verloren sah. Das Zwielficht umhüllt die Liebenden, ihre Umrisse verschwimmen, bis sie vollständig in der Anderswelt verschwinden und der Kreis sich schließt.



EPILOG

Damit endet die Geschichte *Und das Licht längst vergangener Tage*. Die Spielenden kehren zurück in ihren Alltag und zurück in ihr gewohntes Zuhause. Der Übergang geschieht nicht abrupt, sondern in feinen Nuancen – wie das Aufwachen aus einem Traum, dessen Empfindungen noch lange in der Wirklichkeit nachklingen. Die Wochen vergehen, werden zu Monaten und Jahren, und doch verblasst die Erinnerung an die Anderswelt nicht wie gewöhnliche Träume es tun. Sie bleibt klar und leuchtend, ein Schatz, der tief im Bewusstsein ruht.

Die gewöhnliche Welt ist für sie nicht mehr dieselbe. Sie sehen die Schattierungen und Farben, die anderen verborgen bleiben, hören die leisen Melodien zwischen den lauten Geräuschen der Stadt. Ihre Sinne, in der Anderswelt geschärft, behalten ihre Empfindsamkeit, lassen die verborgene Magie hinter dem Alltäglichen erkennen.

Gelegentlich finden sie kleine Geschenke: Eine Feder auf dem Fensterbrett, die im Dunkeln schimmert wie feines Gold. Ein funkelnder Stein auf dem Nachttisch, von dem niemand weiß, wie er dorthin gelangte. Blumen, die nie verwelken, auf der Türschwelle. Kleine Erinnerungen des schönen Volkes, das sie nicht vergessen sind.

An bestimmten Tagen im Jahr, wenn das Licht in einem besonderen Winkel fällt, sind sich die beiden Welten besonders nah. Dann sehen sie das goldene Zwielficht am Firmament, und wissen, dass jenseits der Kreise die Anderswelt auf ihre Rückkehr wartet.

„Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden...“





GOLDENE ZEIT

An gold'ner Pracht erstrahlt die Zeit, Des Hochkönigs im Feengeleit. Mit Blättern, die wie Feuer glüh'n, Wird Elfenvolk durch's Lande zieh'n. Die Zweige biegen sich voll Last, Der Ernte Glanz, ein süßer Gast. In jedem Ast, in jedem Stein, Wohnt Leben drin, wie edler Wein.	Im Schleier gold'ner Blätterpracht, Hat Zauber ersten Tanz entfacht. Die Früchte, schwer von Sommerluft, Verströmen süß der Ernte Duft. Des Drachen Ruf, er ist verklung'n, Ein altes Lied wird neu gesung'n. Ein Königreich, erhebt sich nun, Es werde still, das Land darf ruh'n.
---	--

*Oh Gold'ne Zeit – ein Herbstgedicht, wenn sich das Licht im Nebel bricht.
Ein sanfter Klang, der Neues bringt, wenn gold'nes Laub zu Boden sinkt.*

Der Lärm vergang'ner Zeit verweht,
Ein Hauch von Ahnung noch besteht.
Die Blätter fallen, sacht und leise,
Schon ahnen sie komm'nde Reise
Des Königspaar von Licht umhegt.
Das Zwielight neues Schicksal webt.
Was kommt, nur Sternen ist bekannt.
Im Wandel bleibt das Feenland.

Aus dem Liederzyklus „In ewigen Landen“
Zirkel der Barden



Kapitel 11

APPENDIX

EINLEITUNG

Die folgenden Seiten versammeln ergänzende Begriffe, Einblicke, Geschichten und Ideen – Wegweiser und Echos aus einer Welt, die noch mehr birgt, als dieses Buch bereits enthüllt hat. Dieser *Appendix* ist weniger ein Abschluss, als ein leiser Auftakt. Ein Sammelsurium von dem, was noch erzählt, entdeckt und erlebt werden will. Denn *Jenseits der Kreise* ist eine lebendige Geschichte – ein Ort aus Möglichkeiten, Begegnungen und Bedeutungen. Wer durch den Kreis tritt, findet mehr als nur eine neue Welt: nämlich eine Reise, die in jedem von uns selbst beginnt.



ALTVORDERE

Als sich die ersten magischen Kreise zwischen den Welten öffneten und Menschen den Weg in die Anderswelt fanden, kehrten nicht alle in ihre sterbliche Heimat zurück. Diese mutigen oder verzauberten Seelen, die sich entschieden zu bleiben, werden als die *Altvorderen* bezeichnet – die ersten Menschen, die ihre Vergänglichkeit gegen ein Leben im ewigen Zwielficht eintauschten.

Sie kamen aus allen Ecken der Erde: Wanderer aus den nebelverhangenen Tälern Irlands, Suchende aus den Wüsten Arabiens, Träumer aus den terrassierten Bergen der Anden. Jeder brachte die Geschichten, Künste und Weisheiten seines Volkes mit sich. In der Anderswelt legten sie ihre sterbliche Natur ab wie einen alten Mantel und manche wurden selbst zu lebenden Legenden.

Die *Altvorderen* formten Brücken zwischen den Welten. Sie lehrten die Feenvölker menschliche Handwerkskunst und Poesie, während sie selbst die Geheimnisse der Feenmagie erlernten. Ihre Nachkommen – Mischlinge aus Verbindungen mit Elfen, Zwergen oder anderen Feenwesen – trugen das Erbe beider Welten in sich. Städte wie *Eyrendell* zeugen noch heute von ihrem Einfluss, Orte, wo menschliche Architektur mit elfischer Anmut verschmilzt.

Bis heute leben *Altvorderen* in den *Ewigen Landen*, ihre menschlichen Namen längst vergessen, ihre ursprüngliche Heimat nur noch ein ferner Traum. Sie sind weder ganz Mensch noch ganz Fee, sondern etwas Drittes – Wesen, die den Preis der Unsterblichkeit mit dem Verlust ihrer sterblichen Wurzeln bezahlten. In ihren Augen spiegelt sich die Weisheit von Jahrhunderten, aber auch eine stille Melancholie um das, was sie zurückließen, als sie sich entschieden, für immer jenseits der Kreise zu verweilen.

DVERGAR

(Singular: *Dverg*)

Die *Dvergar* sind das Urvolk der Zwerge. Sie wurden vom alten Drachen *Morgalrath* aus Feuer und Gestein geschaffen – als Antwort auf die Erweckung der *Elyllon* durch das goldene Zwielficht. Sie tragen noch immer die Zeichen ihres drachischen Schöpfers: feine Schuppen schimmern auf ihrer Haut, kleine ledrige Flügel falten sich an ihren Rücken oder auf ihren Häuptern, und ihre Augen glühen in der Dunkelheit wie geschmolzenes Erz. Ihre Stimmen klingen wie das Rauschen unterirdischer Flüsse und das Ächzen des Gesteins unter dem Druck der Erde.

Mit dem *Drachenbrand*, als sich *Oberon* gegen die

urzeitlichen Drachen erhob, kam es zur Spaltung des Zwergenvolkes. Während einige ihre unterirdische Heimat verließen und sich dem neuen Hochkönig anschlossen um gegen die Drachen zu ziehen, zog sich der Rest noch weiter in die Tiefen der Erde zurück, wo sie bis heute in unergründlichen Hallen leben – erleuchtet vom Schein ewiger Feuer. Dort schmieden sie Artefakte und Kunstwerke von unvergleichlicher Schönheit, getrieben von einer brennenden Leidenschaft, die heißer glüht als jede Flamme.

Es heißt, dass nur wenige Sterbliche, wie Feenwesen, je einen wahren *Dverg* erblickt haben – und noch weniger haben diese Begegnung überlebt, um davon zu berichten. Denn es heißt sie hegen bis heute einen tiefen Groll gegen ihre Brüder und Schwestern über Tage und die Elfen, die sich einst gegen ihre drachischen Schöpfer wandten. Doch in den tiefsten Minen, wo die Hitze der Erde den Atem raubt und das Gestein zu leben scheint, kann man manchmal ihre rhythmischen Hammerschläge hören – eine Erinnerung an die Tage, als sich die Welt noch im Werden befand.

ELYLLON

(Singular: *Elyll*)

Die *Elyllon*, auch Lichtelfen, gelten als die Verkörperung des Zwilichts selbst und sind die ursprünglichen Vorfahren des Volks der Elfen. In *Unbesungenen Zeiten* erwachten im goldenen Licht der Anderswelt diese ätherischen Wesen – anfangs nicht ganz stofflich, nicht ganz Gedanke, sondern etwas dazwischen, ein Versprechen dessen, was noch Form annehmen sollte.

Ungleich ihren elfischen Geschwistern tragen die *Elyllon* die Male der Tiere: schimmernde Schmetterlingsflügel, wie aus Sternengraub geschaffen,



majestätische Geweihe, die Sonne und Mond ehrfürchtig grüßen, und leichte Hufe, die kaum den Boden berühren, wenn sie in ewigen Reigen tanzen. Ihre Lieder waren die ersten Klänge der Feenvölker, die in der Anderswelt erklangen – Melodien von solch überirdischer Schönheit, dass auch die Sterne innehielten, um zu lauschen. Doch mit dem *Drachenbrand* spaltete sich das Volk der *Elyllon* und die Elfen, wie man sie heute jenseits der Kreise antrifft, gingen aus ihnen hervor. Doch in den abgelegensten Winkeln der Anderswelt, wo das goldene Zwilicht ursprünglich und rein ist, kann man sie noch finden – fremdartiger und zauberhafter als jedes andere Feenwesen der *Ewigen Lande*.

Einem *Elyll* zu begegnen gilt selbst unter den Feenvölkern als seltenes Glück. Ihre Weisheit umfasst die Geheimnisse der ersten Tage der Schöpfung, und ihre Sprache klingt wie das Flüstern des Windes. Wer je in ihre zeitlosen Augen blickte, trägt die Erinnerung daran wie einen kostbaren Edelstein im Herzen – eine schimmernde Verbindung zum Ursprung allen Seins.

FEENJÄGER

Doch nicht nur Gutes geschah, als sich die Welten und ihre Völker annäherten. Manche Menschen, an Moral und Gesinnung schwach, erlagen dem Verlangen nach dem, was sich ihnen in der Anderswelt offenbarte. Die Schönheit der Feenvölker, ihre zeitlose Anmut und die magische Aura, die sie umgab, weckte in schwachen Geistern eine verzehrende Gier. Was als bewundernder Blick begann, wandelte sich zu neidvollem Begehren. Die am Herzen schwächsten unter ihnen wurden zu *Feenjägern* – Menschen, die ihre Seele an die Gier verkauften, denen Gold heiliger war als die Verbundenheit der Welten.

Mit Eisen und verbotenen Zaubern machten sie Jagd auf jene, die aus Neugier zu ihnen kamen. Märkte entstanden im Verborgenen, wo Feenflügel für Gold gehandelt und pulverisierte Geweihe für Elixiere der Macht verkauft wurden. Dunkle Geschichten berichten von Gefangenschaft und Sklaverei – Feenwesen in Ketten aus kaltem Stahl, ihrer Freiheit beraubt und zu Knechtschaft verdammt.

Diese Verbrechen hinterließen Narben, die bis heute nicht verheilt sind. Denn die *Feenjäger* lehrten beide Welten eine bittere Wahrheit: Dass Schönheit zur Begierde führt, und Begierde zur Zerstörung dessen, was man eigentlich liebt.

KOLBITIR

(Singular: *Kolb*)

Die *Kolbitir*, flinke und listige Wesen, sind die Vorfahren der heutigen Kobolde und der Ursprung aller den Menschen als Gnome, Wichtel oder Hausgeister bekannten Wesen. Sie erwachten kurz nach ihren geschwisterlichen Völkern und wurden durch Märchen, Gedichte und Lieder, zu einem Bindeglied zwischen den Welten der Feen und Menschen.

Auch die *Kolbitir* tragen die Zeichen der Tiervölker, jedoch subtiler als die *Elyllon*: feine Härchen bedecken ihre Haut, ihre spitzen Ohren sind beweglich und lauschend wie die eines aufmerksamen Fuchses, und ihre kleinen Flügel von unfassbarer Schönheit. Ihre Augen leuchten golden im Dunkeln und ihre Bewegungen sind von einer Behändigkeit, die an tanzende Flammen erinnert. Als das erste Mal Menschen die Kreise durchschritten, war es das Volk der *Kolbitir*, die ihnen mit Schalk und Schutz begegneten. Nicht selten zog es sie an das Herdfeuer der Menschen und sie verweilten mit ihnen über Generationen hinweg zusammen unter einem Dach.

Aus dieser Zeit stammen die vielen Regeln, die man über ihre Wege durch Haus und Hof beachten soll, um nicht in Ungnade bei ihnen zu fallen. Bis heute lebt das *Kleine Volk* in großer Vielzahl verborgen in den Zwischenräumen der Feen- und Menschenwelt – überall dort, wo die Grenzen der Reiche dünn sind und Milch und Honig auf der Türschwelle für sie bereitsteht.





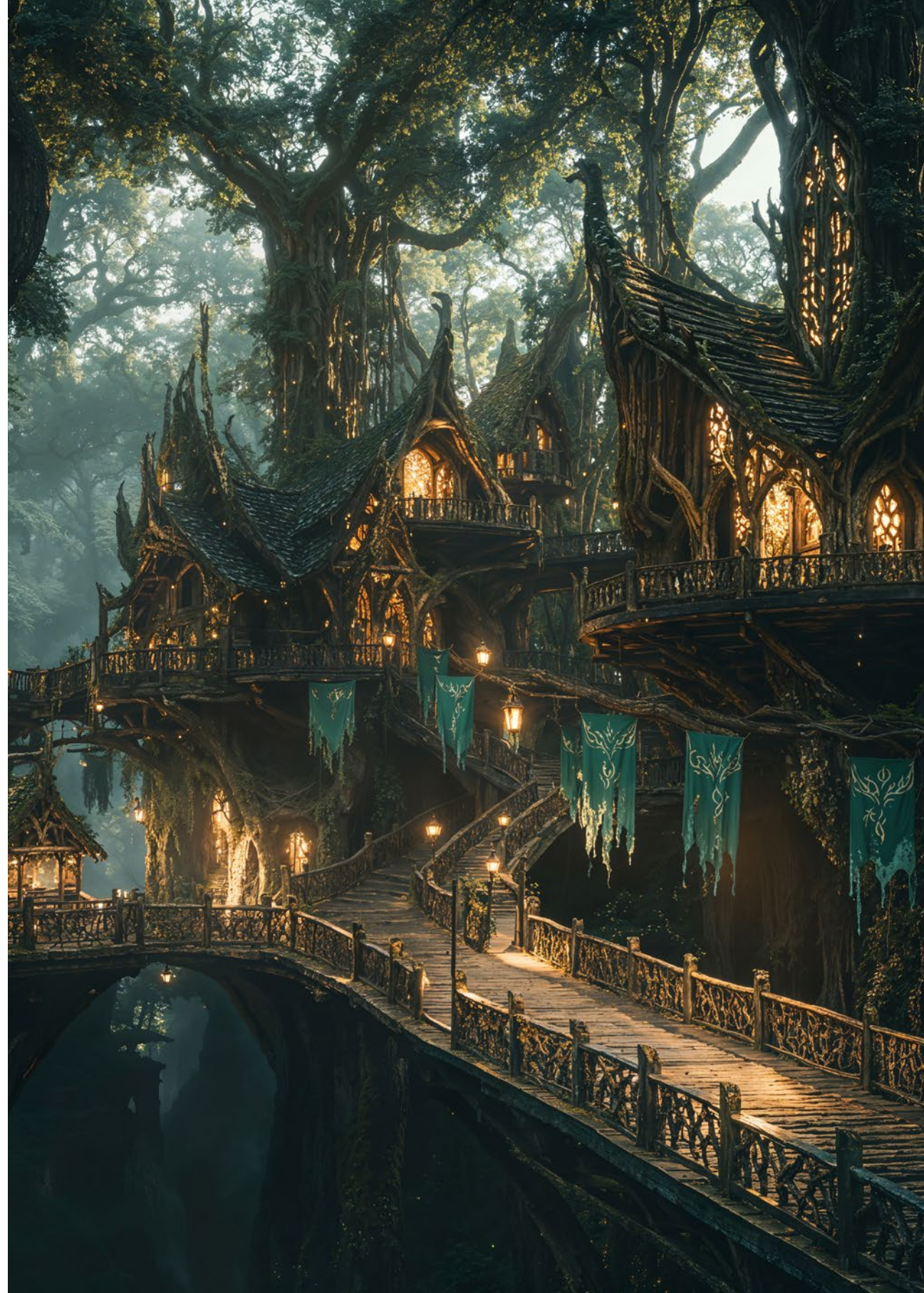
KÖNIG DER DÄMMERUNG

Cernunnos, der *König der Dämmerung*, war der erste König der *Elyllon*, lange bevor *Oberon* den Baumthron bestieg. Von seiner Gestalt künden nur noch die ältesten Lieder: halb *Elyll*, halb Hirsch, mit einem majestätischen Geweih als natürlicher Krone und Hufen, die dort, wo sie den Boden berührten, frische Quellen entspringen lassen konnten. Sein Blut war goldenes Harz, sein Herz lodernde Flamme und seine Augen spiegelten die Tiefe des sternensäten Himmels wider. Wenn er durch die jungen Wälder der Anderswelt schritt, neigten sich die Bäume vor ihm, und die Tiere der Wildnis folgten seinen Spuren wie einem uralten Ruf.

In der Zeit, als die Drachen noch herrschten, führte *Cernunnos* sein Volk mit Weisheit und Gerechtigkeit. Er suchte stets die Einheit aller Wesen der Anderswelt zu bewahren und lehnte Herrschaft durch Gewalt ab. Sein Reich war die Harmonie des Waldes, sein Gesetz der natürliche Fluss der Gezeiten.

Doch mit dem Wachsen der Elfenkönigreiche und dem Aufstieg neuer Könige, die nach Macht strebten, schwand sein Einfluss. Als schließlich *Oberon* sich gegen die Drachen erhob und nach seinem Sieg zum Hochkönig gekrönt wurde, zog sich *Cernunnos* in die *Unbereisten Lande* zurück, wo das Zwielflicht noch so rein ist wie am ersten Tag der Schöpfung. Es heißt, dass er dort bis heute wandelt und verharret, bis sein Volk ihn in dunklen Zeiten brauchen wird.

In der tiefsten Nacht, wenn die Sterne am hellsten scheinen, kann man manchmal seinen Ruf hören – ein Klang zwischen alten Winden und elfischem Gesang, der von einer Zeit kündet, als die Welt noch jung und voller Wunder war.



KREISMAGIE

Unter allen Mysterien der Anderswelt gilt die *Kreismagie* als die erhabenste und zugleich unzugänglichste Kunst. Sie ist mehr als bloße Zauberei – sie ist die Fähigkeit, das Gewebe der Realität selbst zu durchdringen, Tore zwischen den Welten zu öffnen und Wege zu schaffen, wo vorher nur undurchdringliche Grenzen waren. Diese höchste Form der magischen Kunst bleibt auch den weisesten Gelehrten der Menschenwelt ein ewiges Rätsel.

Die Legende besagt, dass *Oberon* vom Zwilicht selbst diese Gabe als erster empfing. In jenen Tagen, als die Grenzen zwischen den Reichen noch nicht fest gezogen waren, soll das Zwilicht dem Hochkönig die Macht verliehen haben, den ersten magischen Kreis zu öffnen. Dieser Akt war nicht nur ein Zauber, sondern ein kosmisches Ritual – die Erschaffung einer Brücke zwischen Welten, die vorher getrennt waren.

Nur die mächtigsten und ältesten der Feenwesen beherrschen diese Kunst. Es heißt, man müsse Jahrtausende gelebt, die Essenz beider Welten in sich aufgenommen und das Vertrauen des Zwilichts selbst erworben haben. Die, die diese Macht besitzen, hüten sie wie den kostbarsten Schatz. Denn jeder geöffnete Kreis verändert das Gleichgewicht zwischen den Welten, hinterlässt Spuren im Gefüge der Realität.

Für die Menschen bleibt die *Kreismagie* ein unerreichbarer Traum. Ihre sterbliche Natur, gebunden an die lineare Zeit und die festen Gesetze ihrer Welt, kann die fließende Essenz nicht erfassen, um die magischen Tore zwischen den Welten zu öffnen. So werden sie für immer auf die Gnade der Feenwesen angewiesen sein, wenn sie die Schwelle zwischen den Reichen überschreiten wollen.

DIE UNBESUNGENE ZEIT

Das erste Zeitalter, das den Chronisten und Bewohnern der Anderswelt bis heute bekannt ist, wird als die *Unbesungene Zeit* bezeichnet.

In diesem Anbeginn war das goldene Zwilicht noch ungebrochen in Pracht und Ausdruck. In jener fernen Zeit wurden die ältesten Bewohner der *Ewigen Lande* erschaffen – wie auch die drei Urvölker der *Elyllon*, *Dvergar* und *Kolbitir*.

Die *Unbesungene Zeit* zeichnet sich aus als ein schöpferischer Zyklus des Werdens und Findens, unter der stillen Obhut der elementaren Kraft der alten Drachen.

Nur wenige Lieder besingen diese Zeit, und noch seltener finden sich Spuren in Legenden, Märchen oder Sagen. Auch die Aufzeichnungen des *Zirkel der Barden* sind bruchstückhaft und lassen nur erahnen, welche Fülle und Vielfalt, welche Tiefe und Bedeutung einst in ihr existierte.

Die wenigen Musikstücke, die aus jener Ära überdauerten, sind noch ohne Worte – reine Melodie, Klang und Ton. Sie tragen die Geheimnisse und Geschichten jener Tage in die Gegenwart – für die wenigsten zu hören und für noch weniger zu verstehen.





SCHICKSALSKIND

Einst im Dämmern Unbesung'ner Zeit,
Als Zwielft behütete die Ewigkeit,
Trat aus dem Hain ein Kind so bleich,
In Anmut nicht den Geschwistern gleich.
Kein stolzes Haupt, kein schöner Schein,
Das Hirschgeweih war krumm und klein.
Sein Name durch die Lande rinnt:
Oberon – das Schicksalskind!

Während den Seinen die Ruhe war,
Hörte er ein Sehnen, laut und klar.
Zwielft schenkte ihm den Blick,
Zerriss den Schleier – nur ein Stück.
Es zeigte ihm, was niemand sah:
Eine Welt so fern, eine Welt so nah.
Sein Name durch die Lande rinnt:
Oberon – das Schicksalskind!

*Schicksal ruft! Ich folge dem Klang.
Er zieht mich tief in seinen Bann.
Hör' Sterblichkeit! Die zu mir spricht.
Ins Irdische führt das Licht.
Bin Oberon. Das Schicksalskind!*

Er deutete Sterne und studierte die Kreise,
Bereiste die Feenwelt auf eigene Weise.
Lauschte den Liedern und sprach mit dem Wind,
Auf dass er den Weg zu den Menschen find't.
Denn jenseits der Feenwelt, so glaubte sein Herz,
Lag Sinn im Vergeh'n und Wahrheit im Schmerz.
Noch ahnte er nicht, was sein Streben gebar:
Ein Schicksal, das seines und aller Welten war.

Aus dem Liederzyklus „Anderswelt“
Zirkel der Barden



SCHICKSALSKIND

¹Es war einmal in Unbesungenen Zeiten, als das Zwielight – jener goldene Schimmer der Schöpfung – noch ungebrochen die Ewigen Lande der Anderswelt erfüllte. In dieser Ära des Werdens und Findens erschuf das Zwielight als Verkörperung der eigenen Essenz die ersten Elyllon – das stolze Geschlecht der Lichtelfen.

²Die Zeit flog dahin wie Blätter von den Ästen, wenn der Herbst durch die Lande zieht. Andere Völker lebten bereits in den Weiten der Feenwelt und viele sollten noch folgen: Königreiche, Fürstentümer und längst vergessene Häuser erhoben sich und verschwanden wieder – ungezählt waren Tage und Jahre. Legenden und Märchen wurden geschrieben, doch von ihnen soll an anderer Stelle erzählt werden.

³Während viele als prächtige Elyllon aus den Wäldern und Hainen traten, geschah es, dass einer unter ihnen von zarter Gebrechlichkeit gezeichnet blieb. Sein Haar war weiß wie der flüchtige Tau am Morgen, und auf seinem Haupt thronte kein stolzes Gebein, sondern ein krummes, verwachsenes Hirschgeweih – ein Mal, so ungewöhnlich wie seine Erwählung. Man nannte ihn Oberon. Er erhielt später den Beinamen Schicksalskind.

⁴Schon als junger Elyll spürte Oberon eine Unruhe in sich, die seinen Artgenossen fremd war. Während die anderen seines Geschlechts in der zeitlosen Vollkommenheit der Anderswelt wandelten, suchte er nach jener Unergründbarkeit, die hinter dem Schleier der Wirklichkeit lag.

⁵Als noch wenige Lieder mit den Funken der Lagerfeuer tanzten, gewährte das Zwielight dem jungen Oberon eine Sicht, die sein Herz für immer entflammen sollte: Es ließ seinen Blick durch die Schleier dringen und erlaubte ihm, das Reich der Menschenkinder zu erblicken.

⁶Die Welt, die er dort sah, war nicht der Himmlische Garten. Es war die irdische Welt, welche die Menschen erst vor kurzem nach ihrem Fall aus Eden besiedelt hatten. In dieser archaischen Ära besaß die Materie eine Dichte und Greifbarkeit, die einen unwiderstehlichen Sog auf das feinstoffliche Wesen des jungen Elyll ausübte.

⁷Denn auf Erden war alles endlich und doch von einer groben, doch echten Schönheit durchdrungen: Jedes Blühen trug den Keim des Welkens bereits in sich und eben diese Vergänglichkeit wirkte auf das unsterb-

liche Feenwesen wie eine Verheißung. Es war wie das Verlangen des Geistes nach dem Stofflichen – die Sehnsucht der Seele nach einem irdischen Gefäß, um das Dasein vollkommen zu spüren.

⁸Es begann als unschuldiger Wunsch, die Erfahrung des Irdischen zu machen – die Schwere zu atmen und die Melodie der Zeit zu hören, die jenseits der Anderswelt so unerbittlich und doch süß verrann. Doch in dieses Sehnen mischte sich ein Flüstern, verführerisch und leise, das seinen Ursprung nicht im goldenen Licht hatte. Aus unscheinbaren Rissen im Sein, drang es an sein inneres Ohr und entfachte ein unstillbares Sehnen, die irdische Welt zu betreten.

⁹Getrieben von dieser inneren Stimme begann er, die Bahnen der Sterne zu deuten und die Magie der Kreise zu studieren, um einen Weg in dieses unbekannte Reich zu finden. Er durchreiste die Feenwelt, stets auf der Suche nach Antworten, alten Liedern und magischen Formeln, die den Weg auf die andere Seite ermöglichen sollten.

¹⁰Doch das Reisen in den Ewigen Landen ist nicht das Reisen unter den Sternen der Menschen. Was in der irdischen Welt zwischen zwei Orten liegt, liegt dort, ob man kommt oder nicht. In der Anderswelt aber dehnen sich die Lande mit der Sehnsucht des Wanderers; was er sucht, gibt ihm die Welt zurück, indem sie wird. So begab es sich, dass Oberon nicht von Ort zu Ort zog, sondern dass die Orte aus seinem Schreiten erwachsen – Hügel, die ihre Linie fanden, weil sein Fuß sie maß; Wälder, die das Auge ihres Schweigens öffneten, weil sein Blick sie suchte; Quellen, die zu fließen begannen, weil sein Durst nach Antwort sie rief.

¹¹Es gibt darum bis heute Landstriche der Ewigen Lande, die jenen Färbungen nachhängen, die Oberon in sie trug, als er als Erster durch sie ging. Manche der ältesten Orte tragen sein Echo in ihrer Form, nicht weil er sie erschaffen hätte – die Schöpfung bleibt stets dem Zwielight allein vorbehalten – sondern weil sie wurden, als er kam. Wer in der Anderswelt weit genug wandert und ein wenig zu lauschen versteht, mag noch heute auf Pfade stoßen, ehe er König war.

¹²Doch wer in der Anderswelt zu weit geht, geht nicht allein durch Räume. Er geht durch die Schwellen seiner selbst. Denn das goldene Zwielight erkennt den Wanderer und gibt ihm wieder, was er bringt. Mit jedem neuen Landstrich, den Oberons Schreiten hervorrief, wurde er selbst ein wenig durchlässiger – nicht im Leibe, denn ein Hynafjón bleibt sich in der Gestalt treu, sondern in jener feinen Trennung, die ein Wesen von dem unterscheidet, was es umgibt.

¹³Und da sich das Wissen, das er suchte, nicht in den Liedern fand, die er kannte, ging Oberon Wege, die vor ihm keiner gegangen war. An einem jungen Spross, der eben erst die Erde verlassen hatte, blieb er stehen und stand, bis der Baum um seinen Leib gewachsen war und ihn gänzlich umschloss – und in der Zeit, da der Baum ihn umschloss, kam dem Eingeschlossenen eine Antwort, die der Freie nicht hätte

fassen können. Welche Frist verstrich, ehe er den Stamm wieder verließ, wussten nachher die Lieder nicht zu sagen.

¹⁴An einem Teich, dessen Wasser keinen Boden kannte, ließ er einen einzigen Tropfen seines eigenen Bluts hinabfallen, und der Teich gab ihm zurück, wonach er gefragt hatte – doch er gab es ihm nicht als Bild und nicht als Wort, sondern als etwas, das fortan in ihm war wie ein Klang in einem Krug.

¹⁵An einem Ort, bis heute nicht wieder gefunden, sprach er mit jenen vier Winden, die älter sind als das Wort, und die Winde antworteten ihm – was sie sagten, hat keiner je erfahren, der nicht selbst zu ihnen gegangen wäre. Und es heißt, dass Oberon noch andere Übergänge gewagt habe und andere stille Riten vollzogen habe, von denen die Lieder keine Spur fanden und die nur er allein noch weiß.

¹⁶So verlor er, was kein Lied benennt: einen Klang seiner ursprünglichen Stimme, der aus dem Stamm des Baumes nicht mit ihm zurückkehrte, als er ihn wieder verließ; den ungeteilten Schlaf, den der Teich nicht zurückgab; einen Namen, den er als Kind getragen hatte und der nach dem Gespräch mit den Winden verloren war. Und manches verließ ihn an anderen Orten, doch was es war, weiß außer ihm keiner.

¹⁷Die Mächte der Niederhöhlen, sie suchen nicht. Sie lauschen. Wo die Trennung eines Wesens von dem, was es umgibt, dünn wird, dort wird es für das Flüstern erreichbar – nicht weil das Dunkle Macht hätte, sich Wege zu bahnen, sondern weil jedes Wesen selbst zur Tür werden kann und keine Tür hüten kann, was durch sie tritt. So kam das Flüstern zu Oberon nicht, weil er es gerufen hätte. Es kam, weil er sich der Welt geöffnet hatte. Was als Sehnen nach der Menschenwelt begonnen hatte, wurde überlagert von einer zweiten Stimme, die dasselbe wollte und es anders meinte.

¹⁸Lang war Oberons Wanderschaft, und länger noch ihre Spur in den Ewigen Landen. Ehe er an jenem Tage zum letzten Mal aufbrach, hatte er Hügel betreten, die vor ihm nicht waren, und Pfade getreten, die nach ihm blieben. Er hatte sich Stück um Stück hingegeben, um zu erlangen, was er suchte – ohne zu bemerken, dass seine Sehnsucht einen tiefen Schmerz mit sich trug.

¹⁹Sein Streben blieb den Hütern des Weltgefüges, den alten Drachen, nicht verborgen. Sie wussten, dass der Sog des Irdischen das Sein der Feenwesen für immer verändern würde und dass jede Pforte, die Oberon öffnen sollte, die fragilen Grenzen zwischen den Welten in ihren Grundfesten erschüttern würde.

²⁰Ehe die Lande voll Sorge waren, trat Nauglarin Oberon allein zur Seite und warnte ihn in einer Sprache, die nur ein Drache spricht – nicht hart und nicht hoheitlich, sondern wie einer, dem an dem anderen liegt. Oberon hörte das Wort als Fessel und das Sorgen als Verbot; so wendet das Sehnen die Stimmen derer, die uns lieben, in die Stimmen derer, die uns verkennen. Und so trug der Drachenkönig die erste

Wunde bereits davon, ehe sie geschlagen wurde.

²¹Was Nauglarin bereits wusste, erkannten bald alle Drachen: Würde der Weg zur Menschenwelt geöffnet, so würde nicht nur die Sehnsucht der Feen hindurchströmen. In ihrem Windschatten wartete die Gier der Niederhöhlen, bereit, den schützenden Schleier der Anderswelt zu überwinden und wie eine schwarze Fäulnis in die unschuldige, greifbare Welt der Menschen zu dringen und ihre Materie zu vergiften.

²²Ihre Warnungen hallten wie Donner durch Wälder, Täler und Gebirge. Doch Oberon glaubte in seinem Stolz, dass die Feenwelt die Menschenwelt mit ihrem Glanz bereichern könne, ohne zu ahnen, dass er damit zugleich ein Tor für das namenlose Dunkle aufreißen würde. In seinem Trotz brach er sein krummes Geweih von seinem Haupt – ein Zeichen, dass er sein Schicksal fortan selbst bestimmen wolle.

²³Er verfeinerte seine Formeln, sammelte das verborgene Wissen der Ewigen Lande und bereitete jenen Moment vor, in dem er den Ersten Kreis ziehen würde. Nur wenig fehlte, bevor sich alles ändern sollte.

²⁴Als die Drachen sich erhoben, begann, was später erst einen Namen fand: der Drachenbrand. In diesem tragischen Krieg erloschen viele der elementaren Kräfte der einstigen Hüter, allen voran ihr König Nauglarin. Viele Drachen fielen, weil sie das Gleichgewicht zwischen dem Feinen und dem Groben bewahren wollten – gegen vereinte Feenvölker, die nach der Erfahrung der irdischen Welt düsterten.

²⁵Oberon, der fähig war, die Feenvölker zu einen, siegte und wurde zum Hochkönig der Ewigen Lande gekrönt. Sein Geweih war wieder gewachsen, nun stolz und erhaben, eines Königs würdig.

²⁶Doch zerrüttet war das Gefüge der Welten – gebrechlich und fragil gleich einem gläsernen Krug auf feurigem Vulkan. Und auch unter den noch jungen Völkern der Anderswelt kam es zu Spaltung, Trennung und Zwietracht.

²⁷Mit den Werkmeistern der zeitlosen Stunde, unter Ilmarells Leitung, erbaute er seinen Herrschaftssitz im Zentrum der Anderswelt: Tir Na Nóg. Genau an jener Stelle, wo sein Schwert Morgenstern den Drachenkönig niederstreckte. Ab diesem Moment wandelte sich das Wesen der Anderswelt. Wo einst Himmelsrichtungen nur ein Gedanke, Entfernung nur ein Konzept und Zeit eine Idee war, wurde die Ewige Stadt zum Kompass und Uhrwerk einer neuen Zeit zugleich. Die Anderswelt hatte nun einen Mittelpunkt und dehnte sich nun von dort in alle Himmelsrichtungen aus.

²⁸Doch Oberon allein vermochte das Gleichgewicht des Weltgefüges, einst bewahrt durch die stille Macht der Drachen, nicht zu halten. Kaum war die Asche der Drachen erkaltet, zeigten sich schwarze Risse am Firmament und im goldenen Schimmer des Zwieliichts. Dunkle Schatten und Dämonen aus den Nieder-

höllen drängten mit gieriger Gewalt in die Anderswelt. Dies war der Beginn des ersten Dämonenkriegs.

²⁹In seiner wachsenden Hoffnungslosigkeit und der Erkenntnis, dass seine Macht allein nicht genügte, um den Schleier zu versiegeln, reiste Oberon an die fernen Gestade der Ewigkeit. Dort suchte er Titania auf, die „die Ewige“ genannt wurde. Er verstand, dass nur die Vereinigung ihrer Gegensätze das Weltgefüge wieder zu stärken vermochte.

³⁰Er hielt um ihre Hand an, damit aus ihren vereinten Kräften eine Macht entstünde, die Risse der Niederhöllen zu schließen und somit Feen- und Menschenwelt vor einem grausamen Schicksal in Dunkelheit und Elend zu bewahren. So wurden sie zu Mann und Frau, Königin und König – die neuen schöpferischen Kräfte der Anderswelt und die behütende Kraft des Weltgefüges.

³¹Die Feenvölker triumphierten unter ihnen über die schwarzen Horden der Niederhöllen und eine Zeit der Fülle und des Friedens begann.

³²Doch Titania, die in ihrem gläsernen Palast über die Wogen der Unsterblichkeit geblickt hatte, forderte ihren Tribut. Sie verlangte von Oberon jene Sicht, die er einst vom Zwielficht empfangen hatte: Auch sie wollte die Menschenwelt mit eigenen Augen erschauen.

³³So schmiedete Oberon für sie ein Geschenk, das weit über Gold und Edelsteine hinausging. Er öffnete für sie den Ersten Kreis von der Anderswelt zur Menschenwelt – ein Akt der Hingabe, der zugleich wie ein kostbarer Ehering die beiden Welten und die beiden Herrschenden vereinte.

³⁴Mit dem Öffnen des Kreises glichen sich die Himmelsgestirne an; die Sterne und Planeten beider Welten spiegelten sich fortan in ihrem Ausdruck wider – untrennbar verknüpft. Nie waren sich Feen und Menschen näher als in diesem Zeitalter der Sagen, viel besungen in unvergessenen Liedern und erzählt in alten Geschichten und Märgen.

³⁵Inmitten dieser Ära schenkte Titania ihrem Gemahl zwei Söhne, welche die planetaren Kräfte von Sonne und Mond verkörperten. Firlifer, der Erstgeborene, glich der strahlenden Sonne – ein Wesen des hellen Bewusstseins und der festen Moral, dazu berufen, als Wächter über die neue Ordnung zu walten. Ihm folgte Auberin, der dem sanften Schein des Mondes entsprach – eine Kraft des tiefen Unterbewusstseins und des stillen, ergebenen Dienstes.

³⁶Sie waren die lebendige Hoffnung ihrer Eltern; dazu bestimmt, als Erben jene Pfade zwischen den Welten zu beschreiten, die für Oberon und Titania selbst zu einer unüberwindbaren Grenze werden sollten.

³⁷Denn die Herrschenden mussten schmerzlich erkennen, dass die Brücke, die sie geschaffen hatten, für ihre eigenen Schritte nicht bereitet war. Jeder Versuch Oberons und Titanias, selbst und leibhaftig in die Welt der Menschen zu treten, riss erneut tiefe Wunden in das Gewebe des Seins.

³⁸Wenn ihr goldener Glanz den irdischen Boden berührte, erschütterten sie die Fundamente beider Reiche, und Verderben sickerte wie giftiger Tau erneut durch schwarze Risse im Sein.

³⁹Schweren Herzens ließen sie davon ab durch den Kreis zu treten, während die Sehnsucht in ihnen zu einer schmerzhaften Melancholie gerann. Oberon suchte Trost im Taumel der Sinne – er ergab sich dem berausenden Wein, den endlosen Chören seiner Barden und der flüchtigen Gunst wechselnder Lieb-schaften hin, um zu vergessen, was er nie erfahren konnte.

⁴⁰Titania hingegen nährte sich von prunkvollen Banketten und der glühenden Ehrerbietung, die ihr eigenes Volk, so wie auch Reisende und Gäste aus der Menschenwelt ihr entgegenbrachten. Doch hinter ihrem Lächeln blieb die Sehnsucht nach der Schwere des Irdischen ein gläserner Splitter in ihrem Herzen, der niemals ganz verheilte...







DIE CHRONIK DER ANDERSWELT

Diese *Chronik* lebt von ihrer Unvollständigkeit und ihrer Wandelbarkeit. Sie ist nur ein Versuch eine Welt in eine Form zu bringen, die in ihrer Natur unbegrenzt und ewig ist. So enthält sie nicht nur was wohl mal war, sondern vielleicht auch noch sein wird. Seid also inspiriert liebe Lesenden – für eure Fantasie und eure Geschichten ist in *Jenseits der Kreise* aller Raum und alle Zeit der Welt.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Chronik bietet ein tieferes Verständnis für die zeitliche Abfolge der Geschehnisse vor und auch nach den Ereignissen der Geschichte von *Und das Licht längst vergangener Tage*. Hier sei beachtet und gewarnt, dass besonders die Informationen und Details zu *Nauglarin* und seinem Schicksal, bereits einige Geheimnisse einer zukünftigen Geschichte mit dem Namen *Das Goldene Zeitalter der Illusion* offenbaren.

I. DAS ERSTE ZEITALTER oder DIE UNBESUNGENE ZEIT

- Im Anbeginn erfüllt das goldene Zwielicht ungeteilt die *Ewigen Lande*. Es ist keine bloße Tageszeit, sondern eine lebensspendende Entität – der Ausdruck des Urlichts und Werkzeug der Schöpfung.
- Im *Empyreum* werden die Drachen als erste Herren der Elemente geboren. Sie ziehen in die Anderswelt ein und übernehmen die Wacht über den Schleier zwischen den Welten.
- Unter ihrem König *Nauglarin* agieren die alten Drachen nicht als Herrscher, sondern als elementare Urkräfte, die durch ihre bloße Existenz die Stabilität der Welten sichern.
- Es erwachen die Mineral-, Pflanzen- und Tiervölker, die *Frühen Völker*, in der Anderswelt.
- Das Zwielicht erschafft die ersten *Elyllon* (Lichtelfen) mit tierischen Merkmalen wie Flügeln, Geweihen und Hufen.
- Die Mächtigsten unter ihnen werden *Hynafjón* genannt, als Paar einem Drachen in Macht ebenbürtig.
- Der Drache *Morgalrath* erschafft die *Dvergar* aus der Essenz von Feuer und Gestein.
- Die *Kolbitir*, das *Kleine Volk*, treten aus den ungesesehenen Zwischenräumen der Anderswelt hervor.
- Dies sind die drei Urvölker der Feenwesen und Vorfahren der Elfen, Zwerge und Kobolde.
- *Cernunnos* wird zum ersten König der *Elyllon* – bekannt als *König der Dämmerung*. Halb *Elyll*, halb Hirsch, führt er sein Volk mit Weisheit und Verstehen.
- *Nauglarin* und *Cernunnos* schließen einen Bund zwischen den Drachen und den jungen Feenvölkern, der die Ordnung in der Anderswelt festigen soll. Ihr Bund gilt als Ende des ersten Zeitalters.

II. DAS ZWEITE ZEITALTER oder DAS ZEITALTER DER DÄMMERUNG

- Die *Ewigen Lande* weiten sich in alle Himmelsrichtungen aus.
- Aufstieg und Fall längst vergessener Völker und Reiche prägen diese Ära; ihre Ruinen können bis heute in den Weiten der Anderswelt von Reisenden gefunden werden.
- Erste kriegerische Auseinandersetzungen erschüttern die Anderswelt. Von ihnen berichten noch alte, fast vergessene Lieder – etwa der legendäre Kampf der *Schwanengarde* gegen eine Übermacht von Riesen.
- Der *Elyll Malegór*, der König vom Hügel, beginnt eine Karte der Anderswelt zu zeichnen – man sagt, er ist durch diese unlösbare Aufgabe verrückt geworden.
- Die wachsende Zwietracht unter den Völkern bringt die Ordnung der Drachen ins Schwanken. Manch ein Riese oder Titan soll sich einem Drachen entgegengestellt haben.
- *Oberon* tritt hervor – ein gebrechlicher *Elyll* aus dem Geschlecht der *Hynafjón*, bereits geboren im ersten Zeitalter, mit weißem Haar und einem krummen Hirschgeweih.
- Das Zwielicht gewährt *Oberon* den Blick durch den Schleier in die Menschenwelt.
- Getrieben von Neugier und einem Flüstern aus den Niederhöhlen bereist *Oberon* die Feenwelt, sammelt verborgene Zauberformeln und sucht nach dem Wissen, um den *Ersten Kreis* zu öffnen.
- *Nauglarin* warnt eindringlich vor der Verbindung der Welten. *Oberon* beharrt auf seinem Vorhaben.
- Der *Drachenbrand*: Krieg zwischen *Oberons* vereinten Heeren der Feenvölker und den Drachen.
- Unter der Führung des Lichtschmieds *Illunír* und den *Schmieden der Morgenstunde* werden Waffen und Rüstungen von nie gesehener Macht geschaffen.
- Die drei Urvölker spalten sich in diesem Krieg.
- Die *Elyllon*, die *Oberon* folgen, werden fortan als Elfen bezeichnet. Jene, die bei *Cernunnos* bleiben, bewahren ihre ursprüngliche Natur und Aussehen – bis heute nur selten gesehen.
- Ein Teil der *Dvergar* verweilt in den Tiefen der Berge und bewahrt die alte Treue zum Stein. Andere ziehen als Zwerge mit *Oberon* in den Krieg und gründen eigene Reiche.
- Aus der Mannigfaltigkeit der *Kolbitir* tut sich ein Volk hervor, das bis heute als Kobolde bekannt ist.
- Der *Kampf der Sieben Tage*: *Oberons* und *Nauglarins* Zweikampf währt Tage, bis am siebten Morgen *Oberons* Schwert *Morgenstern* das Herz des Drachenkönigs findet.
- Der alte Zauber der Klinge trennt *Nauglarins* Essenz von seinem Körper – dieser verbleibt reglos auf dem Schlachtfeld, während seine Essenz in einen sterbenden, elfischen Körper flieht.
- Im neuen Körper rettet *Nauglarin* sechs Feenwesen – je zwei Elfen, Zwerge und Kobolde – aus den Feuern der Schlacht. Sie schwören *Nauglarin* die Treue und werden als *Aschewächter* bekannt.
- *Oberon* wird zum ersten Hochkönig aller Feenvölker gekrönt.
- *Cernunnos* verschwindet in die *Unbereisten Lande*.
- Gemeinsam mit dem Magier *Ilmarell* und den *Werkmeistern der zeitlosen Stunde* erbaut *Oberon* die *Ewige Stadt Tir Na Nóg* als Mittelpunkt der Feenwelt.

- Das Weltgefüge wird durch den Fall *Nauglarins* instabil.
- *Erster Dämonenkrieg*: Ohne den Schutz der Drachen dringen Dämonen aus den Niederhöhlen durch schwarze Risse in die Anderswelt ein.
- Die Feenvölker müssen sich unter *Oberon* erneut einen, um diese dunkle Macht zurückzuschlagen.
- In seiner neuen geschwächten Hülle wird *Nauglarin* empfänglich für die Korruption der Niederhöhlen. *Nauglarins* Schutzinstinkt kehrt sich in tiefen Zorn gegen *Oberon*.
- Fremde Heere unter schwarzem Banner werden Seite an Seite mit den Dämonenhorden auf den Schlachtfeldern gesehen; Angst und Schrecken verbreitend.
- *Oberon* reist zu den *Gestaden der Ewigkeit* und bittet *Titania*, die Ewige, um ihre Hand.
- Gemeinsam werden sie zu den neuen schöpferischen Kräften der Anderswelt – den Drachen nun ebenbürtig.
- Durch ihren Bund wird das Weltgefüge gestärkt und die schwarzen Schatten und Dämonen der Niederhöhlen zurückgeschlagen.
- Eine Zeit des Friedens und der Fülle beginnt.

III. DAS DRITTE ZEITALTER oder DAS ZEITALTER DER SAGEN

- *Oberon* öffnet für *Titania* den *Ersten Kreis* zur Menschenwelt – ein Akt der Hingabe, der nicht nur sie, sondern auch beide Welten wie durch einen kostbaren Ehering vereint.
- Die Gestirne der Feen- und Menschenwelt gleichen sich an; Sterne und Planeten beider Welten spiegeln sich fortan untrennbar wider.
- Erste Menschen, die später als die *Altvorderen* bezeichnet werden, reisen in die Anderswelt und kehren nicht wieder in ihre irdische Heimat zurück. Sie legen ihre Vergänglichkeit ab und bewohnen bis heute die *Ewigen Lande*.
- Die Grenzen zwischen den Welten sind flüchtig wie sie lange nicht mehr sein werden. Wanderer finden sich auf goldenen Pfaden wieder, Könige suchen den Rat von Feenwesen, und Schmiede lernen ihre Kunst von zwergischen Meistern. Aus diesen Begegnungen erwachsen die großen Sagen der Menschheit.
- Geburt von *Firlifer* und *Auberin*, den Söhnen *Titantias* und *Oberons*.
- *Klingentanz*: Rebellion von *Firlifer* gegen die Herrschaft seiner Eltern. Der Krieg färbt die *Ewigen Lande* rot, bis Vater und Sohn sich gegenüberstehen und *Oberon* seinen Sohn besiegt.
- *Oberon* spricht einen Bann über seinen Erstgeborenen, nimmt ihm die Magie seiner Stimme und verwandelt sein goldenes Haar in das Rot der Dämmerung. Das Schwert *Morgenstern* zerbricht.
- *Firlifers* Garde, der *Silberschweif*, wird in die Nebelgebirge verbannt.
- *Oberon* und *Titania* entfernen sich immer weiter voneinander – wie zwei Himmelskörper, die auf fremde Bahnen gleiten.

- *Oberon* entführt während eines Feenbanketts die Menschenfrau *Lynell* von ihrem Geliebten *Oleander*. *Titantias* Eifersucht gebiert einen Fluch, der *Lynell* vor den Augen aller verbirgt, die sie je liebten.
- Die Menschenwelt entfernt sich mehr und mehr von der Feenwelt. Aufklärung, Industrialisierung und kalter Intellekt verdrängen den Glauben an das Wunderbare.
- Das *Große Vergessen* beginnt – magische Orte verschwinden, alte Geschichten werden zu Märchen für Kinder.
- Das Reisen zwischen den Welten wird gefährlich. Wer zu lange in den *Ewigen Landen* verweilt, kehrt als ergrauter Greis zurück oder verliert sein Leben beim ersten Schritt in die eigene Welt.
- *Oleander*, verzehrt von Sehnsucht nach *Lynell*, wendet sich der dunklen Seite der Zauberei zu.
- *Titania* erkrankt schwer.
- *Zweiter Dämonenkrieg*: Alte Risse beginnen sich wieder zu öffnen und die bedrohlichen Schatten aus den Niederhöhlen kehren zurück.
- *Oberon* zieht mit seinem Heer aus, um sich gegen die einfallenden Schatten zu stellen.
- Die Ereignisse von *Und das Licht längst vergangener Tage* münden in der Aufhebung von *Firlifers* Bann, der Heilung *Titantias* und der Rückkehr der menschlichen Helden in ihre irdische Heimat.
- Auch *Lynells* Fluch wird beendet und sie kehrt zu *Oleander* in die Menschenwelt zurück.

IV. DAS VIERTE ZEITALTER oder DAS GOLDENE ZEITALTER

- Ein neues Zeitalter beginnt nach dem Sieg der Feenvölker im *Zweiten Dämonenkrieg* und der Wiedervereinigung des Königspaares.
- Das vereinte Königspaar ruft eine goldene Zeit aus.
- Erneut reisen Menschen öfter zwischen den Welten.
- Doch eine noch ungreifbare Bedrohung beschleicht die Feenwelt.
- Angriffe unbekannter Herkunft schwächen Grenzburgen und Städte fern des behütenden Schutzes von *Tir Na Nóg*.
- Immer öfter treffen Botschafter in der *Ewigen Stadt* ein und berichten von Armeen unter schwarzem Banner am Horizont.
- Das Schicksal der Welten steht erneut auf Messers Schneide...



UNTER SCHWARZEM BANNER

Geboren am Ende des Drachenbrand,
Ein Bund aus den Feuern des Krieges entstand.
Vier aus der Wiege des goldenen Lichts,
Vier scheu'n die Hitze der Esse nicht.
Vier von jenen, der jüngsten der drei –
Ihr Zorn brach die alten Bande entzwei.
Aschewächter! So sind sie benannt:
Verborgen im Unbereisten Land.

Auf Fingern aus Stein, fern bekannten Wegen,
Strebt ihre Stadt dem Himmel entgegen.
Brücken verbinden Burgen und Türme,
Im Tal rauscht das Lied der alten Stürme.
Von Wolken verhüllt, als Zuflucht erdacht –
Der Wohnsitz einer erwachenden Macht.
Stadt auf den Zinnen! So ist sie benannt:
Verborgen im Unbereisten Land.

*Wenn Banner je weh'n wie schwarze Schwingen,
Und Barden keine Lieder singen,
Dann endet, was einmal begann,
Als König Seinesgleichen bezwang.*

Ihr König wird ihr Anfang und Ende sein,
In Schwärze gehüllt, durchdrungen von Pein.
Als Schatten drangen aus niederer Welt,
Sein Heer sich ihnen zur Seite gestellt.
Noch heute erschauern die müden Glieder,
Hört man von ihm in den leisesten Liedern.
Schwarzelf! Ja so ist er benannt:
Verborgen im Unbereisten Land.

Schlaft nun Feen- und Menschenkind,
Noch fern die schwarzen Banner sind.
Doch kommt der Tag, ihr werdet seh'n,
Da sie vor euren Toren weh'n.

—
Aus einem unbekannten Liederzyklus
Zirkel der Barden





AUSZÜGE AUS DEM GRIMOIRE DER TIRESIÁ

„Man sagt, ich sei blind, doch die Dunkelheit ist lediglich ein leerer Saal, in dem das Licht der Schöpfung umso heller widerscheint. Wer die Augen schließt, beginnt zu hören, dass die Welt aus einer Sprache besteht, die so alt ist, dass selbst die Zeit sie nur flüstert.“

– Tiresiá

I.

VOM LICHT UND DEM ERSTEN WORT

Am Anbeginn aller Dinge herrschte die Einheit – ein grenzenloser, ungetrennter Ozean aus reinem Sein. Aus diesem Ursprung strömte das Licht hervor – rein, unendlich und ohne Grenze. Es war noch kein Leuchten, das Formen zeichnete; es war das grenzenlose Strömen der Schöpfungskraft selbst, die alles durchdrang, ohne sich zu teilen.

Doch der *Eine Wille* setzte die *Erste Ursache*, und das unendliche Licht begann sich zu bündeln – wie ein Atemzug, der sich zur Stimme verdichtet. Daraus entsprang das *Erste Wort* – der erste Klang in der Unendlichkeit. Und so war es das Wort, das dem Licht seine Form verlieh – wie der Gesang eines Flusses seinem Wasser den Lauf gibt. (...)

Licht ist weit mehr als eine physische Erscheinung – es ist die göttliche Kraft selbst, die in jedem Stein, jedem Blatt und jedem Atemzug gegenwärtig ist. Es stammt aus jenem Ursprung, aus dem wir kamen, und es weist, wie ein fernes Leuchten hinter geschlossenen Lidern, auf etwas hin, das noch keinen Namen hat. (...)



Jeder Stern und jede Seele strebt seither danach, diese Trennung zu überwinden, bis eine neue Schöpfung aus der alten emporsteigt und ein neuer Kreislauf beginnt.

Das Paradoxon von Du und Ich

In der ursprünglichen Einheit gibt es kein „Ich“ und kein „Du“, kein Gestern und kein Morgen, kein Tag und keine Nacht. Es ist ein vollkommenes Nichts, das Alles ist. Doch jedes Leben sehnt sich danach, sich zu erfahren. Und nur das Prinzip der Trennung kann dies ermöglichen. Erst durch eine Kluft in uns sehen wir das Gesicht, das wir im Spiegel sehen; erst durch die Distanz wird die Berührung kostbar. Die drei Welten – die Menschenwelt, die Anderswelt, die Niederhöllen – folgen ebenso dem Prinzip der Trennung. Sie sind die Räume, in denen das Bewusstsein lernen kann, was es ist, indem es erfährt, was es nicht ist. Ohne die Trennung gäbe es keine Geschichte, keine Helden und keinen Schmerz, der uns lehrt, wer wir wirklich sind. (...) Doch tief in jedem Stein, in jedem Feenflügel und in jedem sterblichen Herzen zittert etwas Namenloses – eine Unruhe, die sich durch kein Handwerk und keinen Zauber stillen lässt. Es ist, als trügen wir alle die Erinnerung an einen Ort in uns, den wir nie betreten haben und dennoch vermissen. Die gesamte Evolution der Wesen – sei es das flüchtige Irren der Menschenseelen oder das zeitlose Verweilen der Feenvölker – folgt diesem leisen Ruf, auch wenn die Wanderer selbst nicht immer wissen, wohin er sie führt. (...)

Vom Kunsthandwerk der Schöpfung

Wisse: Der Weg des Lichts ist kein Pfad, der irgendwo endet, sondern ein ewiger Kreislauf. Jede bewusste Tat eines lebendigen Wesens, die in Übereinstimmung mit dem Urwillen geschieht, trägt dazu bei, die zerbrechliche Struktur der Welt zu heilen. Wir sind nicht nur Beobachter der Schöpfung; wir sind ihre Vollender. Wie ein Kunsthandwerker, der mit ruhiger Hand und scharfem Auge das Gold formt, so müssen auch wir das Licht mit Hingabe, Präzision und reiner Absicht formen. Jede Handlung – sei sie ein leises Gebet im Inneren oder ein



mächtiges Ritual im Äußeren – ist ein Faden im Gewebe des Seins. Daher höre, Menschenkind: Zauberei zu wirken bedeutet, Verantwortung für die Harmonie des Ganzen zu übernehmen. Wer das Wort spricht, ohne die Absicht der Heilung im Herzen, der zerreißt, was er zu weben glaubt; wer es aber mit Hingabe formt, der wirkt an etwas mit, das größer ist als er selbst. (...)

II.

VOM GEFÜGE DER WELTEN

Wenn man das Weltgefüge zeichnen wollte, müsste man die Feder in flüssiges Licht tauchen. Zuerst ziehe man einen allumfassenden Kreis, die Repräsentanz der kosmischen Einheit. In ihn setze man ein gleichseitiges Quadrat, die vier Anker der formgebenden Elemente. Darin ruhen drei Kreise. In der Mitte werden sie durch eine einzige, zitternde Linie getrennt – der Schleier. Die Anderswelt behütet diesen Schleier als Schwelle zwischen den Welten. (...)

Von der Natur der Welten

Die Anderswelt ist dem Ursprung näher als die irdische Heimat der Menschen; sie ist das Reich der Archetypen, ein Ort, der wie ein kollektives Unterbewusstsein atmet. Jede Kultur der Menschheitsgeschichte hat andere Namen für unsere Welt. Doch bleiben wir hier bei Anderswelt, Feenwelt oder den *Ewigen Landen*. (...)

Die Welten sind wie drei Gestirne, die durch ihre gegenseitige Schwere in der Laufbahn gehalten werden – fiele eines, stürzten alle ins Bodenlose. (...)

Die Niederhöhlen sind der bittere Schatten beider Welten, eine finstere Manifestation jedes Verrats am Urwillen. Sie sind nicht nur Strafe, sondern das notwendige Prinzip des Ausgleichs, die Waagschale, die das Licht erst kostbar macht.

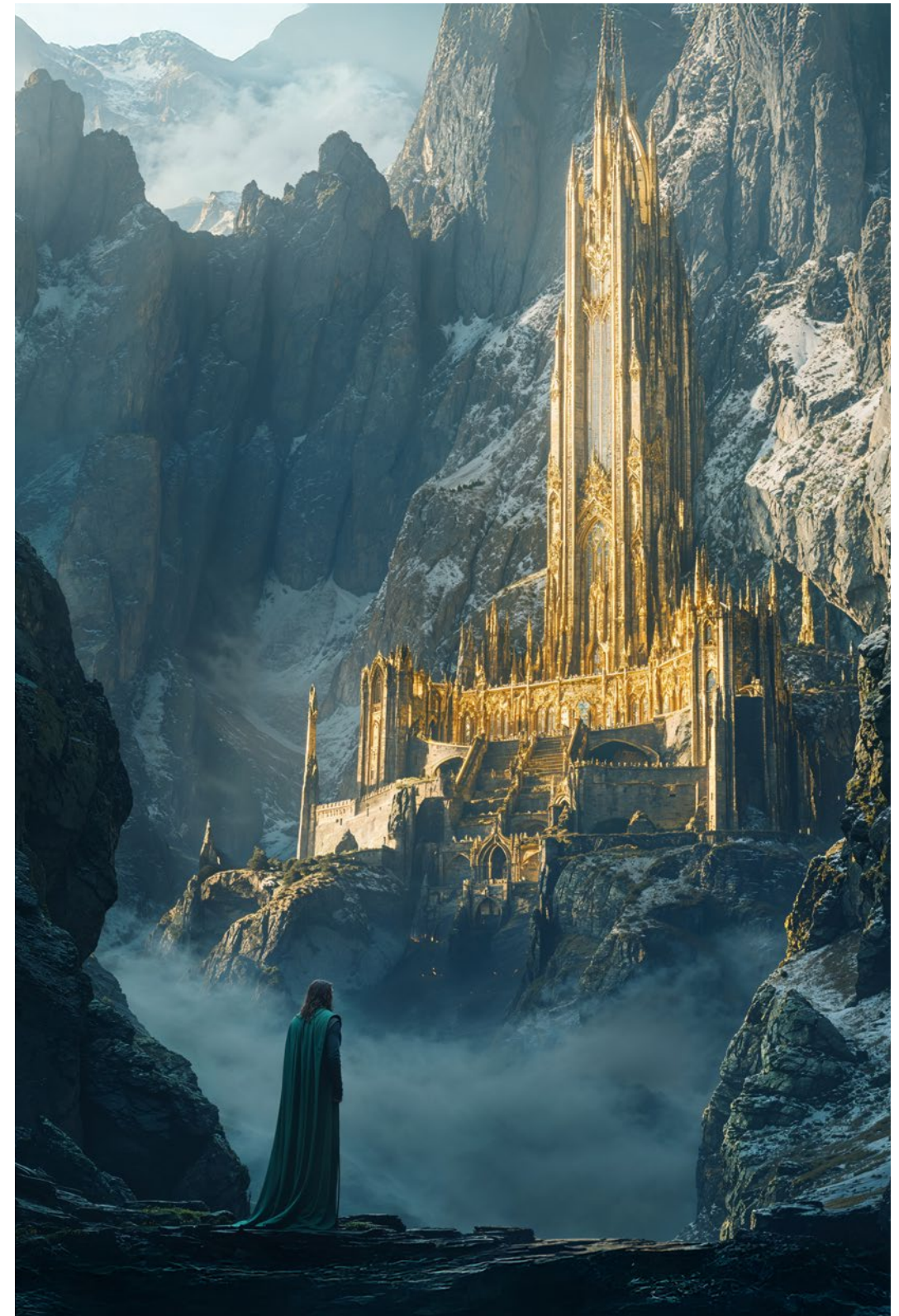
Vom Zwielight als Wesenheit

Man darf das goldene Zwielight der Anderswelt nicht mit der bloßen Abendstimmung auf Erden verwechseln. Dort ist das Zwielight nur eine Tageszeit; hier in der Anderswelt ist es von göttlicher Natur. Es ist der goldene Ausdruck des Urlichts, eine lebensspendende Kraft und ein Werkzeug, mit dem die Schöpfung unsere Welt stets erschafft und erhält.

Vom Empyreum

Jenseits der drei Welten – im äußeren Kreis, im *Empyreum* – wurden die Drachen geboren. Sie waren die ersten Herren der Elemente, bevor sie die Wacht über das Weltgefüge antraten und in die Anderswelt zogen. (...)

Nun sind es allein die Engelswesen, die im *Empyreum* verweilen. Sie sind die direkten Werkzeuge des *Einen Willens*, die über alle drei Welten wachen, ohne jemals ganz Teil von ihnen zu werden. Doch ihre Natur ist selbst für mich schwer zu ergründen. (...)





Von der Wanderung und der Ewigen Stadt

Die Anderswelt ist in ihrer Ausdehnung unendlich, doch sie erscheint endlich für all jene, die sie durch ihre eigene Sicht und Wahrnehmung begrenzen. In ihrer innersten Realität existiert sie ewiglich, und allein die *Ewige Stadt* besitzt einen festen, unerschütterlichen Sitz im Mittelpunkt unserer Heimat. Je weiter man sich von ihren Mauern entfernt, desto unvorhersehbarer und loser wird das Gefüge; wie ein Mosaik, das sich stetig neu zusammenfügt. (...)

Es ist die Intention des Reisenden, die hier wirkt und unablässig Neues erschafft, das neben dem bereits Bestehenden entsteht. Besonders für die Menschen ist daher jeder Weg ein Wagnis des Neuen und Ungeahnten. So sind sie es selbst, die durch ihre reine Aufmerksamkeit und ihr Bewusstsein die Anderswelt für sich scheinbar selbst formen. Manchmal vom goldenen Zwilicht oder vom Schicksal geleitet, ergründen sie Pfade, von denen sie am Anbeginn ihrer Reise noch nichts ahnten. Doch blicken sie am Ende zurück, so erkennen sie den Sinn in jedem Schritt – so, als hätte der Weg schon immer dort im Verborgenen geruht und nur darauf gewartet, entdeckt zu werden.

III.

VON DEN VÖLKERN

Bevor die *Elyllon* erwachten, gab es die *Frühen Völker* – Riesen, Trolle, Schratwesen, Dryaden und Goblins; um nur wenige zu nennen. In jenen *Unbesungenen Zeiten* blickten diese Völker zu den Drachen auf. Für sie waren diese übernatürlichen Wesen aus dem *Empyreum* göttlicher Natur. Sie verehrten sie als die Hüter ihrer Welt, noch bevor das Zwilicht die ersten *Elyllon* aus seinem Schoß entließ. (...)

Ihre Magie, wenn sie diese überhaupt bewusst wirken, ist ursprünglich: wild, ungezügelt, spontan und unvorhersehbar. Wie ein plötzliches Sommergewitter, das über das Land zieht. Am ehesten zu vergleichen mit der Zauberei menschlicher Schamanen und Druiden. Im Kern intuitiver, vielleicht sogar natürlicher als die Zauberei der Menschen – aber dadurch auch ungleich gefährlicher.

Die Hynafión

Die *Hynafión*, oder die Ältesten, sind jene, die vor allen anderen ihrer Art aus dem Schoß des Zwilichts traten; die ersten *Elyllon*, deren Existenz an die Schwelle zur Göttlichkeit grenzt. Unter ihnen finden wir jene Namen, die wie Glockenschläge durch die Geschichte der Anderswelt hallen: *Oberon*, das Schicksalskind, *Titania*, die Ewige, *Cernunnos*, der *König der Dämmerung*, *Illunír*, der erste Lichtschmied, *Lautilié*, die erste Bardin, sowie *Finfiriél*, der gefallene König der Waldreiche – bis zu seiner Rückkehr ein Stern am Himmelszelt – oder der König vom Hügel, *Malegór*. Auch ich gehöre zu jenen Ältesten. (...)

Wir traten nicht einsam aus dem Glanz, sondern stets als Paare – Mann und Frau, wie zwei

Hälften einer einzigen, vollkommenen Medaille. Doch es liegt eine seltsame Notwendigkeit in unserem Schicksal: Wir trennten uns. Denn nur wenn man sich einmal verloren hat, kann man sich wahrhaftig wieder finden. (...)

Oberon und Titania

Es ist kein Zufall des Schicksals, dass *Oberon* und *Titania* das Weltgefüge nun stützen. Nirgendwo brennt das Paradoxon von Einheit und Trennung heller als in ihrer Geschichte. In ihrem Wesen sind sie Eins, doch in ihrer Existenz sind sie Zwei. (...)

In ihrem Kern sind sie vergleichbar mit einem Rebis – ein Begriff der menschlichen Alchemisten – in sich männlich und weiblich, Bewusstsein und Unterbewusstsein zur Vollkommenheit vermählt. Wenn sich zwei der *Hynaflón* wieder finden, bündeln sie eine Macht, die größer ist als die Summe ihrer getrennten Seelen. Es ist gewiss, dass jedes getrennte Paar der *Hynaflón* sich irgendwann findet und damit ein neues Zeitalter begründen wird. (...)

Liebe ist die mächtigste Kraft, die die Schöpfung kennt, und zugleich die verwundbarste – denn sie verlangt, dass zwei Wesen einander ganz sehen, mit allen Narben und allem Glanz. Dasselbe Echo hören wir im Verhältnis zwischen der Menschen- und der Feenwelt. Sie blicken einander an wie Liebende durch einen Schleier hindurch – voneinander getrennt, um einander erfahren zu können, und doch unwiderruflich miteinander verwoben. (...)

Ich habe lange darüber nachgedacht, warum *Oberon* und *Titania*, die schillerndsten unter uns *Hynaflón*, niemals selbst den Boden der Menschenwelt betreten konnten. Die Antwort liegt nicht in der Schwäche ihrer Magie, sondern in der Schwere ihrer Herzen. Es heißt, dass *Titania* den Schritt durch den *Ersten Kreis* alleine wagen wollte – getrieben von dem Begehren, das Wunder der fremden Welt für sich selbst zu erfahren. In dem Moment, als sie den Schritt nicht teilen wollte, schwächten sie das Gefüge selbst. Und so blieben fortan beide, da tief verbunden, als Gefangene in der Anderswelt zurück, während ihr Volk, nun Weltengänger, die Kreise durchschritt. (...)

Von den Adleisin

Wenn zwei *Hynaflón* zusammenfinden und ihr Licht vereinen, so gebären sie Leben, das über die Kraft eines *Elyll* hinausreicht. Ihre Kinder sind die *Adleisin* – ein Name, der so viel bedeutet wie die Echos. Man darf diesen Namen nicht missverstehen; ein Echo ist in der Anderswelt keine bloße Schwäche des ursprünglichen Klangs, sondern seine Fortführung der *Ersten Ursache* in der Unendlichkeit. (...)

Betrachten wir die Prinzen *Tir Na Nóg*: *Firlifer* und *Auberín*. Sie sind die vollkommenen Abbilder ihrer Eltern. *Firlifer* ist die Reflexion der Sonne; er steht für das unaufhaltsame Wachstum und die strahlende, brennende Gegenwart. In seinem Licht gedeiht das Werden. In ihm ruht das Erbe seiner Mutter, der ewigen *Titania*. *Auberín* hingegen ist das Echo des Mondes; er be-

wahrt die silberne Erinnerung und das Wissen der Vergangenheit. Er entspricht so der Gabe der Einsicht seines Vaters. (...)

Firlifer der Goldene

Unter den *Adleisin* ragt die Gestalt des *Firlifer* hervor wie eine Sonne auf dem höchsten Zenit. Man darf nicht glauben, dass sein Aufstand gegen seine eigenen Eltern aus gemeiner Gier oder dem Wunsch nach dem Baumthron entsprang. *Firlifer* besaß Augen, die tiefer blickten. Er sah die Ordnung, welche *Oberon* und *Titania* geschaffen hatten, doch er sah auch die hässlichen Risse darin. Er erkannte die Vergehen seiner Eltern an ihrer eigenen Einheit; er sah, wie ihr Unvermögen, sich wahrhaftig zu begegnen, ebenfalls zur schmerzhaften Spaltung der Feen- und Menschenwelt geführt hatte. (...)

Firlifer wollte sein eigenes Ego ablegen – oder das, was er dafür hielt. Er erhob sich, um über die niederen Instinkte und die emotionalen Verstrickungen seiner Eltern zu herrschen. Er träumte von einer goldenen Zeit für alle Welten, einer Herrschaft der reinen Vernunft und der makellosen Ordnung, befreit von Schwächen und Sünden. Doch hierin lag seine Blindheit: Das Urteil über seine Eltern, der Versuch, sich moralisch über jene zu stellen, die das Licht lange vor ihm empfangen hatten, war letztlich nichts anderes als das Ego im spirituellen Gewand. Er suchte die Einheit, indem er den Kampf wählte, und beging damit denselben Fehler der Trennung, den er zu heilen versuchte. (...)

Sein Sturz geschah in jenem Ereignis, das die Chroniken den *Klingentanz* nennen. Doch die Barden wissen, dass der Name trügerisch ist. Es war nicht nur ein Tanz aus Stahl und Blut, sondern ein Tanz des Klangs. *Firlifer* versuchte, der Welt seine eigene Melodie aufzuzwingen, seinen eigenen Takt, den er für fehlerfrei hielt. Doch im Tanz der Schöpfung gibt es keinen Raum für eine isolierte Partitur. *Firlifer* scheiterte, weil er versuchte, der Dirigent zu sein, anstatt eine goldene Harfe im kosmischen Orchester zu bleiben. (...)



Von den Gefangenen und den tragischen Schatten

In den tiefen Wäldern, dunklen Höhlen und nebligen Tälern der Anderswelt lauern bis heute Wesen von unbeschreiblicher Abscheulichkeit – dunkle Monstrositäten, die nach den Dämonenkriegen zurückblieben, als sich die Risse in ihre Heimat, die Niederhöhlen, zu schnell für sie schlossen. Es sind tragische, geistlose Jäger, die nun als Gefangene in einer Welt weilen, aus der sie nicht stammen. Allein das wiedererstarkte, goldene Zwielflicht schränkt ihre Schritte ein und bindet sie an ihre finsternen Reviere. Wer sich diesen Gefilden zu sehr nähert, dem begegnet ein Anblick, der jegliche Schönheit und Vertrautheit vermissen lässt, während nur kalte Schreie der Verzweiflung in der Luft hängen. Kein Wanderer sollte sich dorthin verirren, will er nicht in der Gegenwart dieser Unwesen seinen Verstand – oder schlimmer noch – sein Leben verlieren. (...) Nahe Gewässern, wie Meeren, Flüssen und Sümpfen, sammeln sich die Untoten, als ob das Wasser die einzige Erinnerung berge, die ihnen in ihrem leblosen Dasein geblieben ist. (...)

IV.

ÜBER MAGIE UND ZAUBEREI

Es besteht ein herzerreißender Unterschied zwischen dem magischen Wirken der Feenwesen und den Bemühungen der menschlichen Zaubernenden. Für ein Wesen der Anderswelt ist Magie so natürlich wie das Zittern der Blätter im Wind oder das Schlagen eines Herzens. Ein Feenwesen muss keine Silben zählen oder Sternbahnen berechnen; es schwingt in der ursprünglichen Frequenz der Schöpfung. Wenn es Magie wirkt, ist es ein natürlicher Klang, der aus dem tiefsten Inneren entspringt. Der Mensch hingegen trennte sich durch einen Akt der Untreue von dieser ursprünglichen Schwingung. Seine Rituale sind der verzweifelte Versuch, diese verlorene Resonanz durch exakte Geometrie, rituelle Bewegung und mühsam geschliffene Formeln nachzuahmen. Es ist der Unterschied zwischen der freien Melodie einer Nachtigall und dem klirrenden, taktgenauen Ticken einer mechanischen Uhr. (...)

Ein Mensch kann nur dann einen Funken Zauber entzünden, wenn er vom Licht berührt wurde – sei es durch die geheimnisvolle Gnade des Urwillens oder den Kontakt mit der Anderswelt. Doch diese Gabe ist ein zweischneidiges Schwert. Sterbliche vollbringen Zauberei stets nur indirekt und temporär, und sie zahlen mit der einzigen Münze, die ihren Wert in der Ewigkeit hat: mit ihrer Lebenszeit und ihren Erinnerungen. Jeder Zauberspruch löscht einen Sommertag der Kindheit aus oder verkürzt die Zeit bis zum letzten Atemzug. (...)

Seit der Öffnung des *Ersten Kreises* durch *Oberon* – jenem heiligen Moment, in dem die Liebe sie und ebenso zwei Welten verband – nutzen die Menschen die Gestirne als hilfreiche Korrespondenz. Die Sterne sind die Taktgeber ihrer mühsamen Zauberei und Ankerpunkte zwischen den Welten. Durch Studium und Meditation können sie ihre Körper in rituelle Werkzeuge verwandeln, doch sie werden niemals die mühelose Macht der Feen erreichen. (...)

Das Bewusstsein hinter den Gestirnen – wie unter anderem Sonne und Mond – wirkt in beiden





Welten auf dieselbe subtile, beinahe unmerkliche und zugleich mächtige Weise. (...) Wahre Magie ist keine Kunst des Wollens, sondern die Natur des Seins. Sie ist die Fähigkeit, das Licht zu lesen und das wahre Wort auszusprechen, das hinter den Dingen der Erscheinung liegt. Magie ist eine Resonanz – eine Musik, die so mächtig ist, dass sie Welten formen kann.

Über Kreismagie

Wenn wir einen Kreis ziehen, erschaffen wir nicht nur eine Pforte, ein Tor; wir formen eine Linse. Der Kreis ist das Symbol der Vollkommenheit, ein Zeichen der Unendlichkeit. Kreismagie bündelt das Licht der ursprünglichen Schöpfung wie ein Brennglas, um den Vorhang zwischen der materiellen Menschenwelt und der feinstofflichen Anderswelt zu lichten. (...)

Doch während die Feenvölker frei zwischen den Welten zu wandeln vermögen, benötigt der Mensch eine Einladung, denn ohne eine solche scheint es, als verwehre der Schleier selbst dem sterblichen Reisenden den Weltengang. (...)

Man muss verstehen, dass der Zauberkreis in seiner reinsten Form weit mehr ist als eine Tür zwischen Welten; er ist ein Versprechen. Er gleicht einem Ehering, der zwei Wesen in einem heiligen Bund vereint, der stärker ist als ihre individuelle Einsamkeit. So verbindet der Kreis das Irdische mit dem Ätherischen, die Menschenwelt und die *Ewigen Lande*. Er ist das sichtbare Zeichen, dass das Getrennte zusammengehört. (...)

Hier berühren wir den verborgenen Kern dessen, was hinter *Jenseits der Kreise* steht. Es ist nicht bloß ein Titel; es ist das zentrale Mysterium – ein Flüstern, das durch alle Kapitel dieses Buches weht und das ich hier zum ersten Mal beim Namen nenne: Das Thema aller Lieder, das Ziel aller Wege ist die Verbindung von Getrenntem. Wer durch einen Kreis tritt, sucht nicht nur ein anderes Land, sondern das verlorene Stück seiner eigenen Seele. Der Sehnsucht zu folgen offenbart uns, dass wir niemals wirklich fremd waren, sondern nur Reisende auf dem langen Weg nach Hause.

Über das Vergessen

Die Zeit ist kein steter Fluss, sondern ein Instrument, das sich verstimmt, wenn man es nicht pflegt. Solange sich die Bewohner der Menschenwelt und der Anderswelt ihrer gegenseitigen Existenz bewusst sind – solange sie im kollektiven Bewusstsein einander die Hand reichen –, schlägt der Puls der Lebenszeit simultan. Die Uhren der Welten gehen im Gleichschritt.

Doch wenn Vergessen einsetzt, wenn die Menschen sich in ihrer irdischen Selbstwahrnehmung und ihren materiellen Identifikationen verfangen, beginnt die Verbindung zu reißen. Die zeitliche Wahrnehmung und das Altern sind dann nicht mehr synchron. Für den Menschen, der zwischen den Welten reist, wird dies zum Verhängnis: Ein Tag im goldenen Zwielicht mag einem Jahrhundert auf Erden entsprechen. Es ist das Vergessen, das die Zeit krank macht und jene bestraft, die versuchen, ein Leben in zwei Welten zu führen.

V.

VON DER GESCHICHTE DER MENSCHEN

Die Menschen schreiben ihre Chroniken mit Tinte auf Papier, doch ihre wahre Geschichte wird auf andere Weise verwahrt. Während sich ihr Bewusstsein auf Erden anders entwickelt als das unsere, ruht ihre wahre Vergangenheit unvergessen im kollektiven Unterbewusstsein. Parallelen zwischen unseren Völkern sind daher niemals Zufall; sie sind die gleichen Träume, geträumt von verschiedenen Wesen zur selben, zeitlosen Stunde. (...)

Vom Schmerz der Getrenntheit

Es ist eine bittere Wahrheit, dass Wesen, so sehr sie sich auch kennen oder lieben mögen, niemals wirklich eins sein können. Wir sind getrennt durch die Haut, durch den Geist, durch die unüberbrückbare Stille zwischen den Worten. Diese Trennung ist der Urschmerz unseres Daseins; sie ist das verblasste Echo jenes Augenblicks, als wir aus der ursprünglichen, universellen Einheit der Schöpfung fielen. (...)

Aus dieser Trennung erwächst das Unvermögen, den anderen ganz zu verstehen, und daraus entspringt die Unausweichlichkeit, dass wir jene verletzen, die uns am nächsten stehen. Und doch – darin liegt das Wunder – ist es gerade diese Wunde, die uns fähig macht zu lieben. Nicht die Liebe der Vollkommenen, die einander nicht brauchen, sondern die Liebe der Gebrochenen, die einander wählen. Wir müssen getrennt sein, um zu lieben, und wir müssen lieben, um die Trennung zu überwinden. In diesem Zwiespalt ruht ein Sinn des Lebens.

Doch man begreife: Kein Kreislauf entsteht ohne zwei Pole, die einander rufen wie Ein- und Ausatmen, wie Ebbe und Flut. Wo nur ein Pol herrscht, dort erstarrt die Bewegung zur Einseitigkeit, und das Wesen, das in ihm verharrt, verkennt die wahren Gesetzmäßigkeiten des Lebens. Erst wo das Männliche und das Weibliche einander begegnen – nicht getrennt, sondern als der Ausdruck desselben Herzens – kann Schöpfung geschehen.



LETZTE GEDANKEN

Ich habe nun viel geschrieben über das Gefüge der Welten, über die Natur des Lichts und die Gesetze der Magie, über Völker, die das Zwielflicht gebär, und über jene, die auf Erden wandeln. Doch am Ende aller Gelehrsamkeit bleibt eine Frage, die sich nicht mit Formeln beantworten lässt, und sie ist die einzige, die wirklich zählt.

Worin liegt der Ursprung unserer Sehnsucht?

Wir alle wandeln in einer Welt aus festen Dingen – wir spüren den Stein, wir riechen den Regen, wir schmecken das Brot. Dies ist das materielle Erleben, das uns wie eine warme, aber schwere Decke umhüllt. Doch unter dieser Decke, direkt hinter dem Schleier unserer Sinne, liegt eine andere Wahrheit. Es ist das Göttliche, das Ätherische, das in jeder Faser der Schöpfung wirkt. Die Suche nach dem Sinn des Lebens ist nichts anderes als das Bestreben, diese beiden Welten in sich selbst zu vermählen – das Alltägliche mit dem Heiligen, das Gewohnte mit dem Wunderbaren.

Jenseits der Kreise – das bedeutet: fern dem Alltäglichen, dem Gewöhnlichen, dem Gewohnten. Es bedeutet den Mut, über die vertrauten Grenzen hinauszutreten, so wie jeder Reisende es tut, der einen ersten Schritt über die Schwelle setzt. Denn jede Reise ist im Grunde ein Gebet: der Wunsch, mehr von der Schöpfung zu sehen, mehr zu verstehen, mehr in sich aufzunehmen. Wer reist, verbindet Orte und Menschen; wer reist, entflieht dem engen Kreis des Bekannten und entdeckt, dass die Welt voller Schönheit ist.

Und der Kreis selbst? Er ist das verbindende Element in allem, was ich beschrieben habe. Als Zauberkreis verbindet er Welten. Als Ehering verbindet er zwei Menschen. Als Kreislauf verbindet er das Ende mit dem Anfang. Alles, was wir tun, ist ein Versuch, den Kreis zu schließen, den der *Erste Wille* einst öffnete.

Wir zeichnen Kreise, wir tanzen in Kreisen, wir lieben in Kreisen – stets in der Hoffnung, dass das Licht uns eines Tages zurück in die Einheit führt, aus der wir stammen. Bis dahin bleiben uns die Lieder, die von den fernen Welten erzählen, und die Gewissheit, dass auch ein Echo noch die Wahrheit des ursprünglichen Wortes in sich trägt.

Magie, so habe ich gelernt, ist der Versuch, den Schleier der Sinne für einen flüchtigen Moment transparent zu machen, damit wir das Licht sehen können, das alles durchdringt. Doch nun, am Ende dieser Aufzeichnungen, will ich eine tiefere Wahrheit gestehen: Die mächtigste Magie, die ich je erfahren habe, ist nicht das Öffnen von Pforten oder das Lesen der Sterne. Es ist das, was geschieht, wenn ein Wesen sich einem anderen zuwendet – nicht aus Pflicht, nicht aus Berechnung, sondern aus jener nackten, ungeschützten Regung, die wir Liebe nennen.

Denn die Trennung zu erkennen – zwischen Menschen und Feen, zwischen Paaren und Familien, zwischen den Welten selbst – das ist nur der erste Schritt. Sie zu überwinden erfordert mehr als Wissen. Es erfordert Vergebung. Vergebung für die Risse, die wir ineinander geschla-

gen haben, für die Worte, die wir verschwiegen, und für jene, die wir nicht hätten sagen sollen. Wo Vergebung waltet, dort erneuert sich das Gewebe des Seins; dort schließt sich ein Riss, der älter ist als jede Chronik.

So ist jede Geschichte, jedes Lied und jeder mühsam gezeichnete Kreis ein Zeugnis dieser Lebenssuche. Wir verbinden das Getrennte, wir heilen die Kluft zwischen dem Irdischen und dem Heiligen. In dieser Verbindung finden wir nicht nur die Magie, sondern uns selbst.

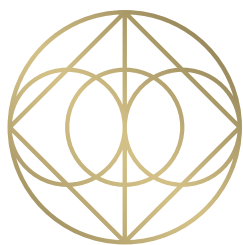
Denn am Ende des Weges, jenseits aller Kreise, wartet nicht die Fremde, sondern die Heimkehr in jene Einheit, die wir niemals wirklich verlassen haben.

Es ist das Gesetz der Schöpfung, dass alles, was getrennt wurde, nach Rückkehr strebt. Wir alle sind Wandernde auf einem Pfad, der uns unaufhaltsam zurück zum Ursprung führt.

Und so ist der Lebensweg am Ende kein Suchen nach etwas Fernem, sondern das Erkennen, dass jede unserer Taten die Welt ein Stück näher an ihre ursprüngliche Vollendung rückt. Der Kreislauf schließt sich dort, wo das Licht der Erkenntnis zur Tat der Liebe wird.

Dies sind die Wahrheiten, die ich im Dunkeln sah. Mögen die Lesenden sie mit der Ehrfurcht behandeln, die man der aufgehenden Sonne entgegenbringt...

Hier enden die Aufzeichnungen der blinden Tiresiá. Das Pergament ist an dieser Stelle von kleinen, kreisförmigen Flecken gezeichnet – vielleicht waren es Tränen, vielleicht auch nur der Tau einer Welt, die sie niemals mit Augen sah, aber mit dem Herzen verstand.





Kapitel 12

GLOSSAR

-
- A**
- **Adleísín:** Die Kinder der Hynaflón – auch die Echos genannt.
 - **Alerionh:** Ein junger Waldläufer der Waldelfen aus *Avardelin*.
 - **Altvorderen:** Die ersten Menschen, die in die Anderswelt reisten und dort blieben.
 - **Angaldír:** Eine gewaltige Steinfeste der Zwerge im *Eisenkammgebirge*.
 - **Arianwe:** Die mutige Prinzessin von *Bélingard* und Tochter von *Arthaín* und *Gwenwyfar*.
 - **Arthaín:** Der altvordere König des Reichs *Bélingard*.
 - **Aschewächter:** *Nauglarins* zwölf Untergebene – je vier aus jedem der drei großen Völker.
 - **Athanaél:** Der Heerführer der *Grünen* und *Goldenen Garde* von *Tir Na Nóg*.
 - **Auberín:** Der zweitgeborene Sohn *Oberons* und *Titanias* und *Firlifers* jüngerer Bruder.
 - **Aúnur:** Magische Taschenuhren, die ihre Träger vor der Zeitverzerrung der Anderswelt schützen.
 - **Augrim:** Ein zwergischer Seefahrer und Abenteurer.
 - **Avardelin:** Die Hauptstadt der Waldelfen, die mit lebendigem Holz erbaut wurde.
- B**
- **Bark und Irnd:** Uralte Waldschräte.
 - **Bélingard:** Der Herrschaftssitz des altvorderen Königs *Arthaín*.
 - **Binks Borgir:** Ein gewitzter Kobold und Kundschafter zwischen den Welten.
 - **Bundin Büttler:** Ein Kobold-Antiquar aus *Tir Na Nóg*.
- C**
- **Caílinor:** Ein von uralten Monolithen geprägtes Tal. Heimat und Zufluchtsort der Drachin *Pyradhél*.
 - **Cannarí:** Eine elfische Abenteurerin und Mitglied der *Zugvögel*.
 - **Cernunnos:** Der erste König der *Ehlyllon*, bekannt auch als *König der Dämmerung*. Einer der *Hynaflón*.
 - **Curunwe:** Ein weißer Wolf, der dem taubstummen Barden *Orphiél Odell* als treuer Begleiter dient.
- D**
- **Drachenbrand:** Der Aufstand der Feenvölker unter *Oberon* gegen die Vormacht der Drachen.
 - **Dvergar:** Das Urvolk der Zwerge, erschaffen durch den Drachen *Morgalrath* aus Feuer und Gestein.
- E**
- **Eisenkammgebirge:** Eine Gebirgskette, in der die Steinfeste *Angaldír* verborgen liegt.
 - **Ehlyllon:** Auch Lichtelfen genannt – das Urvolk der Elfen, durch das Zwielt selbst erschaffen.
 - **Empyreum:** Der äußere Kreis jenseits der drei Welten, in dem heute allein die Engel verweilen.
 - **Enigma Emporium:** Ein geheimes Auktionshaus für magische Artefakte.
 - **Enoriél:** Die stolze Heerführerin der Waldelfen *Avardelins* und Schwester von *Eólin*.
 - **Eólin:** Eine erfahrene Waldläuferin aus dem Volk der Waldelfen von *Avardelin*.
 - **Eyrendell:** Eine Stadt in den Auen des *Lichterwaldes*, unter der Obhut von *Lyrilián*.
- F**
- **Finfiriél:** Der König der Waldelfen, der im ersten *Dämonenkrieg* sein Leben im Kampf um *Avardelin* gab.
 - **Firlifer:** Der erstgeborene Sohn *Oberons*. Wurde nach dem *Klingentanz* aus *Tir Na Nóg* verbannt.
 - **Frühe Völker:** Ein Sammelbegriff für die Mineral-, Pflanzen- und Tiervölker der Anderswelt.
- G**
- **Ganduíl:** Ein elfischer Händler, der als Zeitmagier gilt und seltene *Aúnur*-Uhren bewahrt.
 - **Gestade der Ewigkeit:** Poetischer Name der Ufer der Insel *Avélion*, über die *Titania* einst herrschte.
 - **Glandivar:** Ein schwarzer Drache, der einst von Zwergenkönig *Isgrimnur* bezwungen wurde.
 - **Glondemir:** Ein uralter Troll, der Reisende mit seinen Rätseln auf die Probe stellt.
 - **Goldener Wald:** Das Waldreich, das *Tir Na Nóg* umgibt.
-



-
- **Gwenwyfar:** Die Königin von *Bélingard* und Mutter von *Arianwe* und *Lyrilián*.
- H**
- **Hilgorad:** Ein zwergischer Erzdruide und Berater des Zwergenkönigs *Isgrimmur*.
 - **Hynafíón:** Die Ältesten der *Ehyllon*. Sie traten stets als Paare hervor.
- I**
- **Illunír:** Ein elfischer Lichtschmied und Meister der *Schmiede der Morgenstunde*.
 - **Ilmarell:** Oberster der *Werkmeister der zeitlosen Stunde* und Berater von *Oberon* am Hofe von *Tir Na Nóg*.
 - **Irunfinwe:** Der Heerführer des *Silberschweifs* – der Leibgarde *Firlifers*.
 - **Isgrimmur:** König unter dem Berge von *Angaldir*, der für seinen Sieg über *Glandivar* gerühmt wird.
- K**
- **Kleine Volk:** Ein weiterer Sammelbegriff der *Kolbitir* – d.h. aller Gnome, Wichtel und Hausgeister.
 - **Klingenfürsten:** Meisterliche elfische Schwertkämpfer und Feldherren.
 - **Klingentanz:** Ein historischer Bürgerkrieg zwischen *Firlifers* Anhängern und *Oberons* Heer.
 - **Kolbitir:** Das Urvolk der Kobolde, auch *Kleines Volk* genannt.
- L**
- **Lautilié:** Eine der *Hynafíón*. Wird oft als die erste Bardin bezeichnet.
 - **Letztes Licht:** Die Taverne in der Hafenstadt *Strélasind*, geführt von *Maédred*.
 - **Lichterwald:** Der Wald, der die verborgene Stadt *Eyrendell* des Auenprinzen *Lyrilián* umgibt.
 - **Lumír:** Ein Kobold-Auktionator und Inhaber des *Enigma Emporiums*.
 - **Lynell:** Eine menschliche Bardin, die in *Titanias* Dienst steht.
 - **Lyrilián:** Der Prinz der Auen von *Eyrendell* und uneheliche Sohn *Oberons* und *Gwenwyfars*.
- M**
- **Maédred:** Besitzerin der Gaststätte *Letztes Licht* in der Hafenstadt *Strélasind*.
 - **Malegór:** Ein uralter *Ehyll*, der beim Versuch, eine Karte der Anderswelt zu zeichnen, verrückt wurde.
 - **Melisell Mitternacht:** Eine Hexe der altvorderen Zeit und Gründerin der *Mitternacht Menagerie*.
 - **Merlin:** Der legendäre menschliche Zauberer, bekannt aus der irdischen Sage um König *Artus*.
 - **Mitternacht Menagerie:** Ein fahrender Jahrmarkt mit Schaustellenden und seltenen Wesen.
 - **Mr. Abbins und Mr. Peens:** Ehemalige Feenjäger und Handlanger von *Oleander*.
 - **Mr. Forefinger:** Einer der *Fünf Finger Firlifers* und Inhaber der Zeppelin-Fluggesellschaft *Aerocanum*.
 - **Morgalrath:** Einer der alten Drachen. Erschuf die *Dvergar* aus Feuer und Gestein.
 - **Morgenstern:** Das erste Schwert der *Schmiede der Morgenstunde* für Hochkönig *Oberon*.
- N**
- **Nauglarin:** Einst mächtigster und höchster aller Drachen. Im *Drachenbrand* von *Oberon* besiegt.
 - **Nasríl:** Das feurige Kind der Drachin *Pyradhél*.
 - **Nefarius:** Einer der *Fünf Finger* und menschlicher Diener des Elfenprinzen *Firlifer*.
 - **Nichaj:** Ein weiß geflügelter Löwe und eine Hälfte des *Orakels von Schwarz und Weiß*.
 - **Niederhöllen:** Die dritte Welt – der Schatten der Feen- und Menschenwelt, Heimat der Dämonen.
 - **Nimueh:** Eine Erzmagierin der *Altvorderen* und Mutter von *Orphiél Odell*.
 - **Nimmermehr Markt:** Ein umherreisender Jahrmarkt in einer alten Lokomotive.
 - **Niúntalaí:** Eine Najaden Stadt nahe der Hauptstadt *Tir Na Nóg*.
- O**
- **Oberon:** Der elfische Hochkönig der Anderswelt, bekannt auch als das *Schicksalskind*.
 - **Oleander:** Ein menschlicher Zauberer, der von *Oberon* seiner Liebe *Lynell* beraubt wurde.
-

- **Orphiél Odell:** Ein taubstummer Barde. Sohn von *Nimueh* und *Oleander*.
 - **Orakel von Schwarz und Weiß:** Ein sagenumwobenes Orakel im *Wandelnden Turm*.
 - **Orwilburvil:** Ein von *Wréit* konstruiertes Zeppelin-Luftschiff.
- P**
- **Perestír:** Die Kristallfeste ist der verborgene Verbannungsort des *Silberschweifs*.
 - **Phióbe:** Ein zierlicher Eisengolem und technische Erfindung von *Wréit*.
 - **Prometheus:** Ein gewaltiger Eisengolem und technische Erfindung von *Wréit*.
 - **Pyradhél:** Eine rote Drachin, die über das Tal von *Cailinor* wacht.
- R**
- **Rat der Reiher:** Ein geheimnisvoller Bund von Magiern, der über das Gefüge der Welten wacht.
- S**
- **Saírah:** Eine der legendären *Klingenfürstinnen*, die ihren Ruf im *Klingentanz* erlangte.
 - **Saob:** Ein schwarzer, geflügelter Greif und eine Hälfte des *Orakels von Schwarz und Weiß*.
 - **Schmiede der Morgenstunde:** Die ersten Schmiede *Oberons*, geleitet von ihrem Meister *Illunír*.
 - **Silberschweif:** Die Leibgarde und das Heer von *Firlifer*, dem erstgeborenen Sohn *Oberons*.
 - **Sivard:** Ein zwergischer Krieger und Schmied aus der Zwergenfeste *Angaldír*.
 - **Sindiulaía:** Eine Najade und Hüterin der Wasserstadt *Niúntalaí*.
 - **Splendoria Hotel:** Ein altherwürdiges Hotel in New York.
 - **Stadt auf den Zinnen:** Die Hauptstadt und Sitz *Nauglarins* in den *Unbereisten Landen*.
 - **Sterling Schwestern:** *Alice* und *Melinda* sind die Inhaberinnen der Agentur *Sterling & Sterling*.
 - **Stille See:** Ein Meer von fremdartigem Wesen und zeitloser Natur.
 - **Strélasind:** Eine Hafenstadt am Ufer der *Stillen See*.
- T**
- **Tamriél:** Ein Kobold-Schlüsselmagister, der einen Übergang zwischen den Welten behütet.
 - **Thioliér:** Ein elfischer Abenteurer und Mitglied der *Zugvögel*. Begleitet von seinem Reiher *Gabriel*.
 - **Tiresiá:** Eine der *Hynaþón* und als blinde Seherin bekannt.
 - **Tir Na Nóg:** Die schimmernde *Ewige Stadt* und das Herz der Anderswelt.
 - **Titania:** Die Hochkönigin der Anderswelt und einstige Hüterin der *Gestade der Ewigkeit*.
 - **Tolund Tollfuss:** Ein Kobold-Abenteurer mit inniger Verbindung zur Tierwelt.
- U**
- **Unbesungene Zeit:** Eine Bezeichnung des ersten Zeitalters.
 - **Unbereiste Lande:** Die von *Tir Na Nóg* am fernsten liegenden Ländereien und Reiche der Anderswelt.
 - **Urbadíl:** Ein Waldreich mit baumhohen Pilzen und bewohnt von Pilzschraten.
- W**
- **Wandelnder Turm:** Der stets den Ort wechselnde Sitz des *Orakels von Schwarz und Weiß*.
 - **Weltengang:** Bezeichnung für das Reisen zwischen der Feen- und Menschenwelt.
 - **Werkmeister der zeitlosen Stunde:** Die Architekten und Baummeister *Tir Na Nógs*.
 - **Wréit:** Ein Kobold-Ingenieur, berühmt für seine Eisengolems und sein Luftschiff *Orwilburvil*.
- Z**
- **Zirkel der Barden:** Ein Bund von fahrenden Musikanten, der altes Wissen in Liedern bewahrt.
 - **Zugvögel:** Eine Gemeinschaft von Abenteurern und Kundschaftern, die dem *Rat der Reiher* untersteht.



NACHWORT

Jenseits der Kreise ist in den Jahren 2024 bis 2026 entstanden, doch begleiten mich die Fragmente dieser Geschichte und dieser Welt schon seit meiner Jugend. Ohne all die Bücher, Mythologien, Filme und Serien, die mich über die Jahre inspiriert haben, hätte es dieses Werk in seiner heutigen Form nie gegeben. Mein Anspruch ist und war es somit nie, das Rad neu zu erfinden. Eher einen Ort für meine eigene innere Welt, meine Fantasie und meine Gedanken und Ideen zu schaffen – und im besten Fall andere daran teilhaben zu lassen.

So wie dieses Buch nicht ohne Inspiration entstanden ist, so war es auch erst modernste Technologie, die es mir ermöglichte diese Welt zu visualisieren und zu bebildern. Für all das bin ich von Herzen dankbar und bin gespannt, wohin die Reise mit dem Buch noch führen wird. Für diesen Moment, da ich diese Zeilen schreibe, schließt sich jedoch das erste Kapitel und ein neues darf beginnen. Doch um die *Unendliche Geschichte* noch einmal zu zitieren: „*Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden...*“

– Matthias Löwenstein, Juni 2026 · Kontakt: post@jenseitsderkreise.de

Für Musik, Geschichten und zukünftige Reisen eine herzliche Einladung auf:

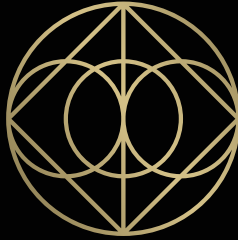
WWW.JENSEITSDERKREISE.DE · WWW.BEYONDTHECIRCLES.DE

Copyright 2026 · Matthias Löwenstein

Lizenz: CC BY-NC-ND 4.0 · Teilen für den privaten Gebrauch · Keine Bearbeitung · Keine kommerzielle Nutzung.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Hinweis: Das Bildmaterial wurde mit Unterstützung generativer KI realisiert.





*Wenn die Grenze zwischen der Welt
der Menschen und dem Zwielficht der
Anderswelt schwindet, beginnt die Reise
Jenseits der Kreise.*

Dieses Buch ist mehr als ein Rollenspiel. Es ist eine Einladung, die Schwelle des Gewöhnlichen zu überschreiten, einzutauchen in eine Welt und eine Erzählung, die älter ist als die Sterne selbst. Erdacht für eine erfahrene Pen-and-Paper Spielleitung und ein bis vier Spielende, die bereit sind, sich von den Liedern vergessener Zeiten verzaubern zu lassen.

In diesem Buch findet sich die Geschichte des Weltgefüges, eine Beschreibung der Völker des Feenreichs, ein eigenständiges Regelwerk und das epische Abenteuer *Und das Licht längst vergangener Tage* – das eine unvergessliche Reise zwischen den Welten verspricht.

Die Charakterbögen, bebilderte Karten der Nichtspielercharaktere, atmosphärische Ortsbilder und Musikstücke, die zu diesem Werk gehören, sind mehr als reine Hilfsmittel. Sie sind Schlüssel zu einer Welt, in der Magie kein Aberglaube, sondern natürlich ist wie das Licht. Wo Menschen und Feenvölker sich wieder finden und jeder Schritt durch den Zauberkreis eine neue Reise bedeutet.

