

## Sternenträger 4, Das Sturmgeheul von Shiyadur

### Zusammenfassung:

Spoiler voran: Das Cover verrät es schon, es geht ins Totenmoor. Huiii!

Hier haben einst die Horden des Namenlosen die Morgenfestung Shiyadur überrannt.

Wieder geht es darum, weitere Teile des Seelenlieds der hochelfischen Sternenträgerin Amalaila Windbändigerin zu finden.

Die uralte Niamh Goldhaar lädt die Helden in ihren magischen Wald Silvanden Fae'den Karen nahe Norburg, wo natürlich stilecht mit dem hochelfischen Luftschiff Bahalyr hingeflogen wird. Niamh will sie warnen, dass Amalailas Seele vom dhaza, dem Namenlosen, bedroht wird und berichtet, dass sie damals bei der Schlacht um die Feste Shiyadur fiel. Logischerweise machen die Held:innen sich also genau hierhin auf, um nach einem weiteren Teil des Seelenlieds zu forschen.

Namenlose Schergen haben dort jedoch bereits Vorbereitungen getroffen und beschwören Marukh-Methai (huihuihui), der zwar besiegt werden kann, doch dabei schmiert das Luftschiff ab. Es muss geborgen werden, im Totenmoor, und instandgesetzt werden.

Dann kommt eine weitere Traumweltepisode, in der die Held:innen die Schlacht um Shiyadur nacherleben können. Dabei erfahren sie, dass der Heerführer des Namenlosen, Feyangola Finsterblick, sich ein Faelryan nannte – und Amalailas Geliebter war. Tragik!!!11elf

In **Kapitel 1** geht es nach Norburg. Das AB bietet kleine Szenen für das Leben an Bord und die Reise, in die vor allem die bereits bekannten Begleiter: innen eingebunden werden (Anastasius, Seri, Tasja etc.) Ein Abschnitt widmet sich Gefahren auf der Reise. Dieser Teil des Abenteuers kann angenehm frei ausgestaltet werden, um hier wirklich ein Erlebnis zu schaffen ist aber etwas Arbeit erforderlich, denn auf den drei Seiten, die diese beschrieben sind prangt eine große Illu und ein massiger Wertekasten für Kristalllibellen.

Die Gruppe erreicht schließlich **Norburg**, wo gerade Herdgard verstorben ist, die über neunzigjährige Vorsteherin des Traviatempels. Kurios ist dies deshalb, weil dies geschah, als sie gerade den dort aufbewahrten Talisman der Kirche, das Goldene Ei, einer Gruppe Pilger zeigte.

Tatsächlich hat sich eine Pilgerin verdächtig gemacht, indem sie auch nach dem Tod der Geweihten wiederholt nach dem Talisman gefragt hat. Wirklich nachforschen sollen die Held:innen hier jedoch nicht. Sie können allenfalls durch nachfragen herausfinden, dass es sich um Islaila ter Greven handelt, die zuvor in einem nahen Noionitenkloster einsaß. Das Ganze wird später noch Konsequenzen haben, aber echte Ermittlungsarbeit ist hier nicht gefragt, denn sie kann nicht zu Ende gebracht werden – der Plot will es (nicht).

Der Weg ins Innere des **Silvanden Fae** ist klassisch aufgearbeitet und entweder genauso frustig oder nostalgisch verklärt, wie Spielende ihn damals in der Phileasson-Saga empfunden haben.

Man kann nur unter ganz bestimmten Voraussetzungen ins innere gelangen, um von Niamh empfangen zu werden und es dauert genau 7 Tage. Diese harten Vorgaben ersticken natürlich jedweden klugen Plan im Keim, aber die Reise ist nett ausgestaltet mit Dingen, die man entdecken und erforschen kann und kleinen

Wegbegegnungen, was darüber hinwegtröstet, dass es eigentlich nur eine Reiseepisode ist. Kleine Traumelemente rund um die Hochelfen bieten zudem etwas Kopfkino, aber machen kann man auch hier nichts groß, die Held:innen sind hier ausschließlich Betrachtende.

Die Begegnung mit der uralten Lichtelfe Niamh ist eine gute Gelegenheit für die Spielleitung, mit den Held:innen bisher erhaltene Informationen zu rekapitulieren und eindringlich vor dem Einfluss und der Macht des Namenlosen zu warnen. Auf einer Seite ist ein fiktives Gespräch mit Niamh abgehandelt. Die Antworten sind teilweise sehr lang. Mir persönlich hätten Stichpunkte und ein paar markige, kurze Zitate mehr geholfen. So kommt man eigentlich nicht ums Ablesen rum. Hat Vorteile, ist aber nicht so mein Ding. Aber in der Kampagne wird allgemein viel Vorgelesen, von daher passt das wohl. Das Gespräch insgesamt ist nett ausgearbeitet und bekommt den Raum, den es braucht. Die Informationsdichte ist jedoch hoch, die SL sollte sich hier also definitiv gut vorbereiten, wenn sie ihren Spielenden alle wichtigen Informationen mit auf den Weg geben will. Niamh gibt ihnen wichtige Informationen über Amalaias Schicksal, warnt eindringlich vor dem Einfluss des Namenlosen und schickt sie ihrer Wege gen Shiyadur, wo Amalaia einst ihr Ende fand.

In **Kapitel 2** geht es dann ins **Totenmoor**. Hier kommt wieder die erpichte Pilgerin ins Spiel, die so gern das Goldene Ei sehen wollte. Islailla ter Greven ist eine glühende Anhängerin des Namenlosen und hier quasi der Levelboss. Spielende, die schon lange dabei sind kennen sie eventuell aus Die Tage des Namenlosen. Sie war Mitglied in dem Zirkel, der die Rückkehr des Sphärenspalters Shihayazad auf den Weg bringen wollte. In der Zwischenzeit hat sie viel Zeit in der Obhut der Noioniten verbracht, die jedoch wenig gegen ihren Wahn ausrichten konnten. Sie will ihr damaliges versagen ausbügeln und wird für ihren Gott Marukh-Methai anrufen.

Die genauen Hintergründe und wie sie dies tut, wen sie wo und wie opfert etc. sind sehr atmosphärisch beschrieben. Das Abenteuer gibt den Held:innen aber leider keinen Raum, dies zu rekonstruieren, denn alle Beteiligten sind bei ihrem Eintreffen bereits tot ... meh. Die Spuren selbst sind schwierig sinnig zusammensetzen, um das Tatgeschehen zu rekonstruieren und auch das Motiv der Beschwörerin bleibt völlig unklar. Klar, dies ist kein Kriminalplot, aber das liest sich für mich so eben nach Fanservice für die SL. Kann man machen, ist aber schade.

Der Dämon fährt in sie ein und das war es dann für Islailla, zumindest in diesem Leben. Die Held:innen kommen just dann an, wenn sie ihr Ritual vollendet. Mit einem Rumms fährt der sechsgehörte Dämon ins Herz der Bahalyr ein, und versucht, das Luftschiff zu korrumpieren. Hier müssen sie sich einen Wettlauf mit der Zeit liefern und den Dämon loswerden, ohne dabei ihr Schiff zu sehr zu zerstören. Das klappt natürlich (der Plot will es!) nur mäßig und sobald der Dämon besiegt ist, schmiert das Luftschiff über dem Totenmoor ab.

Je nachdem, wie viele Seelenmakel die Bahalyr in vorherigen Abenteuern gesammelt hat ist das fragmentierte Herz des Schiffes leichter oder schwerer zu reparieren. Die Herzfragmente müssen im Totenmoor geborgen werden. Hier geht das Ab dann in eine Schnitzeljagd über. Das Totenmoor hat eine nette Karte mit kleinen Hexfeldern und unterschiedlichen Geländetypen, die man abklappern kann. Je nachdem wie gefährlich die Gegend ist, sind Proben ggf. erschwert. Durch Einsatz von Amalaias Seeleninstrument können einige dieser Gefahren jedoch etwas entschärft werden. Es gibt eine Würfeltabelle für Ereignisse und schaurige Begegnungen mit Riesenamöben (yay!), daimoniden Sumpfranzen, Irrlichtern und hochelfischen Moorleichen sind möglich. Aber auch ein Ogerskelett oder ein Braggu können den Held:innen das Leben schwermachen, wenn man etwas am Schwierigkeitsgrad drehen möchte.

Es folgt eine Beschreibung des Totenmoors und seiner Historie. Auch dieser Teil ist größtenteils als Lektüre für die SL gedacht, denn einige dieser Informationen können die Held:innen nicht erlangen. Allein das Hochelfen-Festungs-Debakel wird ihnen später live als Traumsequenz serviert.

Irgendwann finden sie die Borongeweihte Stadt der Toten, eine kleine Nekropole. Hier können sie auch erfahren, dass die Pilgerin Islailla und einige andere vermisst werden (ihre späteren Ritualopfer), aber eine wirkliche Rekonstruktion, was genau passiert ist, ist noch immer nicht wirklich möglich. Zumindest sollten die Helden jetzt aber eine grobe Idee haben, was da eigentlich passiert ist.

Was ich hier nicht ganz verstehe: Die Held:innen werden aktiv auf die Vermissten angesprochen und man ist Dankbar für jeden Hinweis. Da sie gesehen haben, dass jemand geopfert wurde bei der Beschwörung des Dämons und dort zwei Personen waren, bevor die Hölle auf ihrem Luftschiff losbrach, wirkt das irgendwie komisch. Sie könnten zum Beschwörungsort reisen und sich dort die Leichen ansehen. Aber wie gesagt: Die SL hat alle wichtigen Informationen, aber die Spielenden können diese eigentlich unmöglich rekonstruieren, da alle Beteiligten tot sind. Was das AB hier also will (außer innerweltlich konsequent sein) ist mir schleierhaft.

Ansonsten ist hier nicht viel zu tun, außer ein wenig in der Geschichte des Ortes zu schwelgen und einige Hinweise auf weitere Örtlichkeiten in alten Reliefs zu entdecken, darunter auch die Ruinen der Elfenfeste Shiyadur.

Weitere Orte sind knapp beschrieben und man sicher unzählige Stunden Spielspaß im Totenmoor verbringen – wenn man es denn so lange überlebt, denn Teile davon sind ziemlich tödlich.

Sobald die Bahalyr repariert ist, geht es in Madayas träume. **Kapitel 3** widmet sich der **Schlacht um Shiyadur** – in einer weiteren Traumsequenz.

Hier wird nicht gekleckert, sondern geklotzt. Hochelfische Reck:innen auf Hippogriffen verteidigen ihre Festung gegen die Horden der Finsternis. Angeführt werden sie von Feyangola Finsterblick, den die Helden als Amalaias Geliebten Faelryan evtl. noch aus Der Abgesang Ometheons in Erinnerung haben.

Das Kapitel bietet einen Überblick über die Örtlichkeit und wichtige Personen der Schlacht. Dann können die Held:innen diese epische Auseinandersetzung nacherleben und Dinge tun. Auch herausragende Probenergebnisse und tolle Ideen können am Ausgang der vor Jahrtausenden geschlagenen Schlacht jedoch nichts ändern. Mit dem gebotenen Material kann die SL eine spannende und wahrlich epische Begegnung inszenieren, keine Frage. Die Dämonendichte ist episch hoch und es geht Schlag auf Schlag. Aber was die Held:innen tun oder lassen ist leider, wie es eben die Natur dieser Traumsequenzen ist, mehr oder minder folgenlos. Dank Niamhs Hinweisen können sie einigen namenlosen Schrecken Einhalt gebieten und zumindest kleine Erfolge erringen, aber die Schlacht muss verloren gehen.

Im Finale können die Held:innen tatsächlich ein wenig mitmischen und entweder bring Amalaia ihren ehemaligen Geliebten in so große Bedrängnis, oder die Held:innen tun es, dass er sich vollends dem Namenlosen verschreibt, Amalaia tötet und zu einem seiner Augen wird. Tragikfaktor 10. Aber auch

hier bleibt der Schale Beigeschmack, dass das eben alles schon geschehen ist und man nicht wirklich was reißen kann. Wenn einen das nicht stört – topp! Das ist alles großes Kino, aber halt eben Kino bei dem man nur als Statist oder kleine Sprechrolle mitmachen darf.

Am Ende manifestiert sich ein weiterer Teil von Amalaias Seelenlied in ihrem Seelentier, dem Sturmfalken, der die Bahalyr fortan begleitet, und die Held:innen haben ihr nächstes Liedfragment. Tadaaa, Ende!

## Fazit:

Der erste Teil des Abs ist Anreise und Informationssammeln. Ist nicht schlecht gemacht, aber Handlungsfreiheit ist hier nicht wirklich gegeben. Ist wahrscheinlich Kampagneninherent, aber generell gibt es hier viel aufzuarbeiten an Informationen, von daher hat das schon so seine Berechtigung.

Im Totenmoor kann man nach Herzenslust erforschen, die Hexkarte ist soll und erinnert ein bisschen an die Garether Dämonenbrache und wie die Begegnungen dort umgesetzt sind, das gefällt. Während die Held:innen ihr Flugschiff reparieren und die verlorenen Herzfragmente suchen, passiert wirklich was und es ist zumindest mal ein bisschen sandboxig.

Die letzten 25 Seiten, die der Schlacht um Shiyadur gewidmet sind, sind episch, keine Frage, aber haben das übliche Problem der Kampagne. Die Held:innen sind Zuschauende. Hier passiert aber tatsächlich echt geiler Scheiß und es geht heftig zu auf dem Schlachtfeld, was sicher für eine Weile gut unterhält, wenn es der SL gelingt, den Überblick zu behalten.

Ich würde sagen, das ist bei oberflächlicher Lektüre tatsächlich ein besserer Teil der Kampagne. Hier geht es teilweise echt ans Eingemachte und man kann wirklich was erleben, nicht nur Hochelfenpolitik im Turm. :P

Generell ist es viel Fanservice und mich ärgert es echt, dass man z.B. die Hintergründe um Islaila nicht wirklich aufklären kann. Das ist schade, es ist aber wahrscheinlich auch platztechnisch keine Option gewesen hier mehr Worte draufzuwerfen. Aber dadurch, dass alle Beteiligten am Ritual tot sind, ist es einfach unmöglich, hier ihren Hintergrund zu beleuchten oder ihr Motiv – und daran hängt leider alles. Und das weiß nur die SL.

## **Sternenträger 5, Das Tosen über Liretena**

### Zusammenfassung:

Die letzten Worte Amalaias in der Traumsequenz um die Schlacht von Shiyadur wiesen auf ihren Geburtsort hin: Liretena.

Recherchen zeigen, dass es einst dort lag, wo heute Rankaliretena liegt, ein kleiner Ort in der Rommilyser Mark.

Auf der Anreise dürfen sich die Held:innen mit einem Drachen und einer blinden Passagierin herumschlagen, finden ein mysteriöses Kind, das einen Teil von Amalaias Seelenlied in sich trägt.

Sie treffen ein uraltes feenwesen, den Grauen Mann vom Ochsenwasser und erfahren mehr über den genauen Standort des alten Liretena. Mitsamt Kind machen sich die Held:innen auf in die alte

Hochelfenstadt auf deren Geschicke ihre Taten drastischen Einfluss nehmen. Ziel ist es hier, jedoch idealerweise alles so zu fügen, wie es Amalaias Kindheitserinnerungen entspricht. Denn nur so kann Kontakt zu Amalaias Schwester auf den Inseln im Nebel hergestellt werden.

Ein geträumtes Gespräch mit Hochkönigin Orima enthüllt eine alte Prophezeiung und den nächsten Hinweis für die Reise: die Hochelfenstadt Tie'Shianna. Doch noch bevor die Held:innen aufbrechen können, bekommen sie es mit einem Rachsüchtigen Drachen zu tun.

Als Vorgeplänkel gibt es wieder eine kleine Reiseepisode. Diesmal fliegt die Bahalyr über das Bornland gen Rankaliretena und auch hier kann wie in vorigen Teilen der Kampagne etwas Bordallatag ausgespielt werden und die Beziehung zu den mitreisenden Gefährt:innen vertieft werden.

Es wird zudem das regeltechnische Leiden "Menzheimer Alter" eingeführt, eine Adaption des irdischen Alzheimers, an der Anastasius erkrankt. Diese bietet Anlass zu einem Zwischenstopp, um Hilfe zu suchen. Hier werden mehrere Vorschläge gemacht (u.a. Noionitenklöster Vallusa, Devensberg oder sogar Festum), die Ausgestaltung liegt jedoch komplett beim der SL. Die Held:innen werden jedoch nach Perainefurten bzw. Ilsur verweisen, wo mächtige Perainegeweihte residieren. Sie hören zudem erstmals Gerüchte über ein fliegendes Schiff und wildeste Verschwörungstheorien (myranische Handelsreisende mit Katzenmenschen im Gepäck, eine Rettungskapsel des gefallenen Heptarchen Leonardo, eine Hochelfische Invasion oder der fliegende Bornländer).

Exkurskasten: Was macht eigentlich Arantalwa?, der noch in Der Abgesang Ometheons eine größere Rolle als Gegenspieler innehatte. Er hatte weder in Das Sturmgeheul von Shiyadur auf, noch kommt er im vorliegenden AB vor. Stattdessen wird er zum Traumflüsterer, der andere durch die Macht der Träume lenkt und ihnen Einflüsterungen vorgibt. Unklar ist jedoch, ob und wie die Held:innen dies erfahren können. Sie werden ihm wohl erst in Tie'Shianna im nächsten Teil der Kampagne wiedergegebenen.

In **Kapitel 1** können die Helden über das Bornland reisen und den hiesigen Auelfensippen, den buinvara (Hüter der Auen) begegnen. Hier erfahren sie von der Existenz des Kindes Sternenklang nahe des Ochsenwassers und bietet den Held:innen einen Anlaufpunkt nahe des heutigen Rankaliretenas auf ihrer Suche nach der alten Hochelfenstadt.

Mit Farad el Haras, wird zudem ein neuer Fiesling etabliert, der im AB selbst jedoch nicht vorkommt. Der Mengbiller Magier und glühender Anhänger des Dreizehnten sammelt magische Artefakte und hat ein Auge auf die Bahalyr geworfen. Er schickt Lohnmagus Xenofero los, ein netter Episodengegner, der eine Horde Söldlinge anwirbt und den Held:innen eine Falle stellt. Er lädt sie in eine Schenke ein, schmiert ihnen Honig ums Maul und versucht, ihnen die Bahalyr abzuschwatzen und ihnen dafür allerlei phantastische Dinge zu versprechen, das sein Auftraggeber supereinflussreich und wohlhabend sei. In Wahrheit lauern seine Söldlinge den Held:innen auf, sobald sie zu ihrem Schiff zurückkehren und es gibt Action! Xenofero selbst beschwört lediglich einen Dämon zur Unterstützung und hält sich raus, um sie später heimlich zu verfolgen.

Auf der Weiterreise über die Drachensteine dürfen die Held:innen sich dann Sorgen um Drachenangriffe machen, sich mit Harpyien rumschlagen und können bei einem Zwischenhalt im Tal

der Türme den Wulfen begegnen, wolfsblütigen Nachkommen einer Nivesenschamanin und dem legendären Schwertmeister Erm Sen. Über dessen Vergangenheit können sie hier mehr erfahren, der Halt dient jedoch einem anderen Zweck: Sie erfahren von einem Schatten, der sich in der Siedlung rumtreibt und dieser wird sich als blinder Passagier an Bord der Bahalyr schleichen. Dabei handelt es sich um Lailath, eine Wüstenelfe, die im Phileasson-Universum keine unbekannte ist. Schon einmal kehrte sie körperlos zurück, wurde von Phileasson gerettet und starb nochmal. Auch dieses Mal war ihr Tod nicht endgültig, sie ist als Nachtalp zurückgekehrt, an den Ort wo die Klinge Seflanatil über 200 Jahre verborgen lag. Ja, ist sehr viel harte Lore hier ... Ist alles in einem Kasten zusammengefasst zum Glück. Als feiner Sandstaub begleitet sie die Bahalyr fortan, um ihre Bestimmung zu erfüllen: zum Schleier Orimas zu werden. Jo.

Es gibt eine Begegnung mit einer Perldrachin, die je nachdem weniger freundlich verläuft, wenn die Held:innen in vorigen Teilen der Kampagne aggressiv gegen Drachen vorgegangen sind. Sie kann ihnen auch hilfreiche Informationen über den zweiten Drachen dieses Abs geben, Feracinor, der sich mit den Held:innen später anlegen wird.

Weiter geht es nach Perainefurten bzw. optional Ilsur, wenn die Held:innen Hilfe für Anastasius Demenz suchen – die es aber auch dort nicht wirklich gibt ...

An Bord spukt Lailath inzwischen herum und die Held:innen können nach einigen merkwürdigen Ereignissen Maßnahmen ergreifen. Endgame ist hier jedoch kein Exorzismus, sondern einen Dialog mit der binden Passagierin zu etablieren. Eine Horde Gotongis behält die Bahalyr zudem für Lohnmagier Xenofero im Auge.

Beim Überflug über den Ysli-See können optional weitere Traumhalte bespielt werden, in denen Laith Kontakt zu den Held:innen aufzunehmen versucht, hier sind die Held:innen jedoch lediglich Betrachter. Es kann auch zu einer ersten Begegnung mit dem Drachen Feracinor kommen, mit dem es später Beef geben wird.

Über der Schwarzen Sichel gibt sich dann der Kaiserdrache die Ehre, der einst als Silberner Marschall Pyrdacors gedient hat und jetzt im Körper eines hundertjährigen Horndrachen steckt. Joa ... XD Den könnte man aus der Drachenchronik bzw. dem Abenteuer Odem der Kälte kennen. Er will die Bahalyr für seinen Hort und fackelt im wahrsten Sinne des Wortes nicht lang und die Segel ab. Je nachdem, wie sich die Held:innen hier schlagen, erhält ihr Schiff mehr oder weniger Seelenmakel. Hilfe kann (und sollte) in brenzligen Situationen durch Lailath erfolgen, die die Flamme des Schwerts Seflanatil leuchten lässt, und so der Gruppe einen weiteren Hinweis liefert: Es muss irgendeine Verbindung zwischen Amalaia und Orima (wg. Ihres Schwerts Seflanatil) geben. Das liest sich an der Stelle ein bisschen weit hergeholt, um es mal eben mit einer Probe auf Gö/Ku abzuhandeln. Aber gut, irgendwie muss man die Infos ja an die Held:in bringen. Es gibt auch noch andere Möglichkeiten, aber die hier schien mir etwas arg ... plötzlich schlussfolgernd.

Xenofero hat inzwischen auch nicht gepennt und hat eine transysilische Machthaberin samt Werwolfrittern angeworben, die im passenden Moment in einer Kommando-Aktion die Bahalyr unter ihre Kontrolle bringen sollen. Dies kann mit dem Drachenangriff kombiniert werden, falls die Herausforderung durch das fliegende Ungetüm allein noch nicht genug ist. Wow! Unerwartet so viel Action und plötzlich ist der Ausgang relevant. Verkackst du hier, dann war es das. Wie man mit einem Scheitern umgeht, verrät das Abenteuer hier leider nicht. Ist also wohl nicht vorgesehen. Im Notfall hilft eben wieder Lailath. Es soll also wohl gefährlich sein, aber doch nicht zu gefährlich. Schade.

Im Kampf kann sie ausreichend Lebenskraft aufnehmen, um wieder körperliche Form anzunehmen. Die Wüstenelfe hat jede Menge Informationen parat. Auch sie hat von dem "besonderen" Auelfenkind Sternenklang nahe des Ochsenwassers erfahren. Sie ist auch diejenige, die Held:innen auf eine starke Traumpräsenz aufmerksam machen kann, die Feracinor angestachelt haben soll (s. Arantalwa weiter oben). Sie will der Gruppe bei der Wiederherstellung von Amalaias Seelenlied helfen und Orimas Willen ergründen.

Mit neuer Gefährtin geht es dann nach **Kapitel 2**.

Hier lernen die Held:innen das Kind Dashiya (Sternenklang) kennen, das mit dem Sternenmal geboren wurde und bei dem es sich um eine Reinkarnation Amalaias handelt, die Teil ihres Seelenliedes ist. Wem das ganze Abenteuer noch nicht esoterisch genug war, hier gibt es noch eines drauf. :D Eine optionale Szene bietet Mehrinformationen in Form eines Märchens für tulamidische oder novadische Held:innen. Dieses enthält ziemlich hilfreiche Infos zum Verständnis der ganzen Orima-Geschichte. Ist aber optional .. joaaa.

" Für die weitere Entwicklung spielt dieses Märchen eine wichtige Rolle, denn im abschließenden Abenteuer der Kampagne, **Die Worte der Orima**, wird die Vereinigung von Sternenklang, der Bahalyr, dem *iama* und ihrem Falken nur gelingen, wenn das Lied Amalaias makellos ist, d. h. die Bahalyr mit möglichst wenigen Seelenmakeln belastet ist."

Finde ich jetzt nicht irrelevant. Wie man an diese Infos kommt ohne Quotentulamiden? Wer weiß das schon?

Immerhin: Die Held:innen erkennen, dass sie alle Teile des Seelenlieds zusammenhaben. Nur wie fügen sie es zu einer gesamtheitlichen Melodie zusammen?

Die Hintergründe können im historischen Liretena erkundet werden, wo Amalaia geboren wurde und sie Orima begegnete. Zunächst aber gibt es eine Begegnung mit einem uralten feenwesen, dem Grauen Mann vom Ochsenwasser, der eine hübsche Szene mit Sternenklang bzw. der wiedergeborenen Amalaia bekommt. Die Held:innen können Fragen stellen, um Zusammenhänge aufzuklären, aber auch diese Szene ist eher zugucken und wundern als aktiv selbst etwas tun.

Mit Sternenklang geht es dann mit der Bahalyr ab nach Liretena, in die größte Traumwelt der bisherigen Kampagne. In seiner Hochzeit hatte die Stadt mehr als 100.000 Einwohner:innen. Zum Zeitpunkt des Besuchs der Held:innen immerhin noch grob 50.000. Das ist mal ne Hausnummer. Auf knapp 6 Seiten ist dann die Stadt der Zerzal inklusive Plan beschrieben.

In der Stadt bereiten die Elfen sich auf "den Krieg" vor. Der Gegner bleibt vage. Vor diesem Hintergrund wandeln die Held:innen auf Amalaias Spuren als Kind und spätere Zerzalanhängerin.

Aufgabe der Gruppe ist es, die Traumwelt so zu verändern, dass Amalaia ihnen freundlich begegnet und der Traum insgesamt harmonischer gestaltet wird. Quasi Amalaias Zerzal-Fokus in Richtung Nuri verschieben.

Die Erforschung von Liretena ist offen gestaltet und es gibt nur einen Ort (das Nymphäum des Grauen Mannes), der zwingend aufgesucht werden muss und zum Schluss eine Begegnung mit Orima. Hier hat die Spielleitung einiges an Arbeit vor sich, denn auch wenn Örtlichkeiten uns Szenen vorgegeben sind, können die Held:innen zumindest theoretisch frei agieren. Man braucht also extrem gute Vorbereitung oder entsprechend großes Improvisationstalent, da alles recht knapp beschrieben ist.

Die Held:innen erhalten auch Gelegenheit, einen oder mehrere Seelenmakel vom Herzen der Bahalyr zu tilgen, was für das Kampagnenfinale wohl relevant wird – in welcher Form bleibt noch etwas diffus. In jedem Fall beeinflussen eventuelle Seelenmakel auch die Chancen, Amalaia in Richtung Nurti zu lenken. Hier bietet das AB eine Sammelprobe auf Bekehren & Überzeugen an, die schwerer ist, je mehr Seelenmakel die Bahalyr aufweist. Auch der Zustand des Nymphäums hängt von der Anzahl der Seelenmakel ab, rein und wunderschön bei 0 bis hin zu richtig duster und kalt bei 5+.

Der Graue Mann im Nymphäums gibt den Held:innen schließlich auch den entscheidenden Hinweis. Sie müssen Amalaias getrübt Seele entmakeln, erst dann kann er weiterhelfen. Er ermöglicht schließlich Kontakt zu Amalaias – Sternenklangs Schwester auf den Inseln im Nebel. Die kann zum einen helfen, die Sehnsucht nach der Schwester zu stillen und somit Amalaias Stimmung aufzuhellen, zum anderen kann Seltaia auch Fragen zu Amalaia beantworten und weitere Hintergründe aufklären.

In einer weiteren Traumsequenz können die Held:innen schließlich die Begegnung zwischen der kindlichen Amalaia, ihrer Schwester Seltaia und Orima nacherleben, den Tag der Bestimmung der Sternenträgerin. Orima verkündet eine Prophezeiung zu Amalaias Schicksal, die teilweise auch für die Helden gilt und weist auf den nächsten Ort hin, an dem sich Hinweise ergeben können: Orimas Turm in Tie 'Shianna.

Und Paukenschlag: Der Plan der alten Elfengöttin ist nichts anderes als durch Amalaias Erinnerungen im nächsten Teil der Kampagne **Die Worte Orimas** nach Dere zurückzukehren!

Nach der Rückkehr aus der Traumwelt können sie dank des Grauen Mannes noch einen Schatz aus den Tiefen des Ochsenwassers bergen und ein besonderes Artefakt. Orimas Schleier. Dies ist ein mit magischen und karmalen Fähigkeiten ausgestattetes Tuch, welches ihnen das Vorankommen im nächsten Abenteuer deutlich erleichtern soll.

Dann könnte es eigentlich zu Ende sein, aber nein. Gong für **Kapitel 3** und der Drache kehrt mit voller Wucht zurück. Je nachdem wie viel Zeit sich die Helden in Liretena gelassen haben wird die kleine Elfensiedlung aus der Sternenklang stammt gerade angegriffen oder liegt bereits in Schutt und Asche. Von Arantalwa angestachelt hat Feracinator sich gegen die Siedlung gewandt und eine Horde Trollzacker Barbaren losgeschickt, die die Drecksarbeit für ihn erledigen sollen. Die Helden können hier ggf. eingreifen, falls sie nicht zu lange in Liretena gebraucht haben. An dieser Stelle ist es wirklich relevant wie viele Seelenmakel die Bahalyr hat bzw. hatte und es gibt echte Konsequenzen. Nice! Die Trollzacker dürfen gemöppt werden, der Drache flieht, wenn es gar zu brenzlich wird.

Kapitel 3 ist insgesamt sehr knappgehalten, vermutlich auch weil 1 und 2 so lang sind. Das reicht aber für die Kampfepisode völlig. Es sind verschiedene Ausgangslagen und Optionen aufgezeigt, je nachdem wieviel Zeit vergangen ist. Das ist loblich und bietet eine spannende Szene, bei der die Held:innen indirekt mit Schuld tragen und ganz sicher etwas bewegen können.

Der **Anhang** wartet mit fast 3 Seiten Regeln für Lykantropen auf, was ziemlich viel ist angesichts der Tatsache, dass sie nur eine winzige Rolle im AB spielen, nämlich in genau einem von Xenoferos inszenierten Angriffen. Eventuell wäre es hilfreicher gewesen statt der kompletten Regeln nur relevante Fertigkeiten oder eine Zusammenfassung zu liefern?

Noch einmal 1,5 Seiten halten für neue Zauber her, das ist aber verschmerzbar.

## Fazit:

Man merk schon daran, wie ich hier rumändere, dass ich mich schwer tue mit dem AB.

Meiner Meinung nach wird hier deutlich zu viel zwischen zwei Buchdeckel gepackt. Gerade Xenofero und Feracinor als Gegner machen das Abenteuer spannend. Für den gesamten Mittelteil hat das jedoch keinerlei Auswirkungen, da die Gruppe wieder in ihrer Traum-Bubble schwimmt. Das nimmt komplett das Tempo raus und der Mittelteil plätschert eher so gemächlich daher, dabei ist die Zeit hier durchaus relevant für das Schicksal der Elfensiedlung in der echten Welt – nur weiß man davon nix.

Lailath die Wüstenelfe bleibt bis auf ihre Funktion als helfende Hand und Stichwortgeberin leider farblos und mäßig relevant. Auch Orima ist erstmal nur Stichwortgeberin und taucht in einer Szene auf, wo man nichts aber auch gar nichts tun kann. Mit Niamh Goldhaar im letzten AB, dem Grauen Mann hier und Orima gibt es zudem drei hoch mystische Figuren binnen kürzester Zeit, mit denen die Held:innen interagieren können oder eben nicht. Es gibt verdammt viele Informationen und manchmal habe ich das Gefühl die Autor:innen waren selbst nicht sicher, wo welche Info am besten platziert wäre. Ich hätte mir Übersichtskästen gewünscht als: Welche Informationen haben wir gerade, welche brauchen wir noch und warum ist das relevant. Oder so. gibt es leider nicht und die Zusammenfassungen am Kapitelanfang bzw. Ende retten es leider nicht.

Ich müsste das Abenteuer mindestens noch einmal lesen, um es leiten zu können und in diversen anderen bänden der Kampagne nochmal Dinge nachschlagen. Das ist in etwa der Komplexitätsgrad. Und die knappe Seitenzahl sorgt halt leider dafür, dass die Nützlichkeit vor lauter Vorlesetexten, Szenen, Stadtbeschreibung und Wertekästen etwas leidet.

Es bietet einige geile Kampfszenen (Bahalyr gegen Drache und Werwolf-Enterkommando), aber so wirklich mithalten mit der epischen Schlacht gegen die Horden des namenlosen in Teil4 kann das halt nicht. Ob man unbedingt Wolflinge und Lykantropen in eine AB werfen muss, weiß ich auch nicht.

Es bleibt ein schaler Beigeschmack und die Hoffnung auf das Finale – im nächsten Band.

PS: Chefaufreger: In einem Abschnitt steht 6 x "Wassernymphen". Auf der Seite immerhin 11 x ... auf der Folgeseite nur noch 5 x, da gab es aber auch ne Halbseiterillu ...