



Avalon, Grundlage: Blumen/Fantasie/Idee

Bewohner vorwiegend Feen

Welt: Ildar, Zwei Kulturen: Eine Monarchie und lose Stammeskulturen,

Geringer Bildungsstand, sehr reine Atmosphäre, Kein Geld, aber mit Edelmetallen ist Handel möglich

Technisch kaum entwickelt, Rohstoffe sind auf Ildar nicht vorhanden.

Zeit: 17.653.375

Vom goldenen Clan

1. Ildar

Diesmal landet die ZUR in einem Gebirge. Sehen sie durch ein Fenster, oder öffnen auch die Tür, so stehen die Charaktere in einer von Blumen übersäten Berglandschaft. Über ihnen ist strahlender Himmel, dazwischen hohe Berge so weit das Auge reicht, übersät von farbenfrohen Blumen. Nicht weit entfernt ist zwischen den Hängen **ein Tal** erkennbar, in welchem ein hellleuchtendes Märchenschloss zu sehen ist. Umgeben ist das Schloss von einem breiten Graben, Feldern, Wiesen, einem Wäldchen neben einem Dorf und ein paar Sandwegen.

Während die Berge etwas imposantes, fast schon bedrohliches Ausstrahlen, wirkt dieses Tal sanft und freundlich, fast ein wenig Märchenhaft.

Die Welt Ildar existiert abgeschnitten von den Welten von Avalon. Es ist eine **altmodische, zurückgezogene Welt** bestimmt von der Idee der Märchen: Auf der einen Seite das Schloss und seine Bewohner, auf der anderen Seite die Bergfeen, welche in den Höhlen der Berge von Ildar leben.

Tritt die Gruppe zuerst den Weg nach Unten zu dem einladenden **Schloss** an, so wird sie dort einen mittelalterlichen Hofstaat vorfinden, wie man ihn aus Märchen und Legenden kennt: Das Schloss ist sehr hoch mit unzähligen Erkern, Balkonen, Türmen und Fenstern. Die Feen sind freundliche, schöne Wesen in farbenfrohen Kleidern und ebenso farbigen Augen und Haaren. **Zu Gästen** sind sie freundlich und zuvorkommend, laden sie ein als Gäste bei ihnen zu wohnen und an ihrem Bankett teilzunehmen, das jeden Abend stattfindet.

Der König des Schlosses ist Nusain und seine Frau die Königin ist Evalina. Sie haben fünf Töchter (Zurana, Luine, Manina, Amalia und Sulena) und einen Sohn (Julius).

Der Hofstaat besteht vor allem aus Frauen, ebenso leben im Dorf vor allem Frauen. Es gibt nur einige Männer, die Wachen und Ritter des Königs.

Nimmt die Gruppe die **Einladung** an, so wird sie auf dem Bankett eine alte Frau kennenlernen, die sich als **Estellde Amanide** Tochter von Mardenia Uhsaide vorstellt. Auch wenn die Namen der Gruppe nichts sagen,

benutzt sie diese, als wären sie bekannt und müssten der Gruppe alles über die fremde Frau sagen. Sie ist eine weise Frau und eine alte Hexe die viele Dinge aus alte Zeiten weiß, zum Beispiel die Geschichten aus dem **Tor in den Höhlen**.

In den anderen Welten, zu denen das Tor führt, so kann sie der Gruppe sagen, wird man wohl auch das Esoterit finden. Nur hier auf Ildar gibt es das nicht. Ildar ist von den Welten abgeschnitten.

Durch die Höhlen führen kann sie niemand aus dem Schloss. Es leben Feen in den Höhlen, die grob sind und wild. Es ist gefährlich mit ihnen zutun zu haben, man weiß nie, wann sie einen Angreifen und etwas antun, aber sie kennen das Tor zu den Welten.

Sollte die Gruppe eine Nacht bleiben, bekommen sie von freundlichen und fröhlichen Dienerinnen ihre Zimmer zugewiesen. Diese sind groß, haben Balkone und Himmelbetten. Sie finden prächtige Kleidung auf den Zimmern, Obst, Wein und Waschsüsseln.

Machen sie sich auf um das Tor zu finden, so müssen sie durch die Höhlen.

Die Höhlen haben überall in den Bergen von Ildar Zugänge. Egal wo man durch die Berge streift, nach einigem Suchen findet man eine Höhle. Egal ob die Gruppe noch einige Zeit in Ildar verbracht hat, oder ohne weitere Umwege in den Bergen den ersten Höhleneingang nimmt, wird ihnen in den Höhlengängen das Gleiche widerfahren.

Recht bald treffen sie auf eine Gruppe **kleiner, gedrungener Wesen** mit brauner Haut die die Fremden misstrauisch mustern, ihre Waffen bereithaltend. Allerdings werden sie nicht angreifen. **Greift die Gruppe an**, so kämpfen sie aber, und werden weiter geben, dass die Gruppe gefährlich ist.

Ihre Werte sind.

Körper 5, Natur 6, Waffenkampf 3, Schaden der Waffe Natur+2, Schwierigkeit 7, Zeit 3, Ausweichen 3, Verstand 2, Waffenloser Kampf 3
Leben 2, Instinktpunkte 4.

Greift die Gruppe nicht an, kann es zur Kommunikation kommen. Die Feen sind etwas misstrauisch, wissen allerdings um die Existenz des Tores, und wo man es findet. Sie können allerdings nicht sagen, wie man hindurch kommt. Es ist noch keiner Fee gelungen das Tor zu durchqueren. Bereitwillig zeigen sie der Gruppe den Weg zu dem Tor.
In der Wand des Höhlenganges befindet sich eine Türöffnung, welche durch eine Wand versperrt ist. Auf

Hinter der Tür liegt eine Art Raumhangar. Unter einen hohen Kuppel liegen auf einem weiten Platz verschiedenste Arten von Fahrzeugen, die teils aussehe wie kleine Raumschiffe, teils wie etwas ganz anderes. Neben einem Motorrad, steht ein kleiner Raumgleiter, daneben Schiffe in verschiedenen Größen, ein paar geometrische Figuren wie Quader, Kugeln und Tetraeder und sogar eine von (sehr großen künstlichen) Mäusen gezogene Kürbiskutsche. Mit all diesen Fahrzeugen kann man sich im Zwischenraum der Welten von Avalon bewegen.

Nahe der Tür steht ein **Podest mit Bildschirm** und Tasten. Berührt man das Podest, so erscheint auf dem Bildschirm ein Eingangsbild, welches (auf Englisch) aufgelistet verschiedene Themen zeigt. Nun kann man auf dem Bildschirm die gewünschten Themen antippen, und mit der Tastatur schreiben. Die Buchstaben sind auf für die Charaktere lesbar, und der Computer versteht englisch. Die Themen sind unter anderen: Die Welten, Handelsgüter auf Avalon, die Schiffe, Navigationshilfen.
So kann die Gruppe leicht feststellen auf welcher Welt sie einen für sie interessanten Rohstoff findet: Auf Avalon gibt es Esoterit. Die nächste Welt, auf der Esoterit abgebaut und verkauft wird, ist die Welt

der Wand stehen vier Sätze, alle auf englisch, über einer Reihe von an der Wand haftenden Steinen. Die Steine haben die Farben rot, blau, grün und weiß.

Die Sätze lauten:

Red is before Green,

Blue is before white

Green comes after blue and red

red is near by green

Die gesuchte Reihenfolge ist. Blau, Rot, Grün, Weiß.

Es ist leicht die Steine auf der Wand zu verschieben und so ihre Reihenfolge zu verändern. Wurde die richtige Reihenfolge angebracht, so verschwindet die Wand und verschwindet. Stattdessen erscheint das Bild einer männlichen Fee in weitem Hermelinumhang. Auf dem Kopf trägt er einen hohen Turban und um den Hals eine Kette aus Gold und Silber.

„I am the Guardian“ begrüßt die Fee die Person, die vor ihm steht, „Who are you, and whats your intention?“

Es ist egal was geantwortet wird, es muss nur auf englisch sein. Hört der Geist mehr als zwei englische Wörter tritt er zu Seite.

Anders kann er nicht überwunden werden. Als würde ein Kraftfeld die Türöffnung schützen.

Impala. Dort befinden sich in den Bergen Mienen für Esoterit. Mögliche Handelsgüter der Gruppe sind alle möglichen technischen Spielereien, z.B. die Leuchtstäbe die sich im Keller der ZUR in Massen finden.

Welches **Fahrzeug** sie nutzen ist egal, mit einem erfolgreichen Wurf auf Verstand+Informatik Schwierigkeit 7 kann es gestartet werden und mit 3 Erfolgen auf Raum + Fahrzeuge Schwierigkeit 8 erreichen sie ohne weiteres die anvisierte Welt Impala. Nehmen sie die Hilfe für Navigation des Eingangsterminal (das Podest mit Bildschirm + Tastatur) in Anspruch sinkt die Schwierigkeit auf 6.

2. Ankunft auf Impala

Impala ist ein **friedlich wirkender Mond in hellem Grün, Schwarz und Blau.**

Grün sind die weiten Wiesen, blau die Meere und Schwarz die Berge von Impala. Das Schiff steuert den Raumhafen weit im Norden von Impala an. Er liegt am Rande der Region Mabin, einer farbenfrohen, weitgehend in Pastell gehaltenen, Landschaft mit malerischen Häuschen in weichen Farben mit grünen, roten, gelben und blauen Fensterläden und Türen.

Der **Raumhafen** selbst besteht aus einem großen ummauerten Platz, mit einer Reihe parkender Fahrzeuge, die meisten im Stil kleinerer Raumgleiter. Dort begrüßen drei sanft aussehende Feen, in farbenfrohen Kleidern, mit großen freundlichen Augen und langem dichten Haar, die Neuankömmlinge. In den Händen tragen die Feen Blumenkränze, die sie den Gästen umlegen, während sie sie willkommen heißen – die Sprache sollte kein Problem sein, im Zweifel sprechen die Mabin **französisch**.

Als Neuankömmlinge werden die Charaktere zu einem Tor geführt, durch das sie in eine größere Halle gelangen.

In der Halle verteilt stehen Sitzgruppen mit Tischen und sehr bequem wirkenden Tischen, auf denen kleine Schalen mit exotischem Obst und Wasser stehen. Nur wenige Feen sitzen dort. Bis auf die Gruppe und ihre Begleiter ist in der Halle kaum etwas los.

Hier nun kann die Gruppe Fragen stellen und wird diese auch beantwortet bekommen.

- Die Welt die sie betreten haben heißt Impala und ist insgesamt 10 Feenvölkern bewohnt.
- Esoterit bekommt man weit im Süden, am Rand der Berge von den Lambar erhandelt. Es ist kein Problem Karten von ganz Impala zu bekommen.
- Esoterit in der gebrauchten Menge wird etwa 300 Nubin kosten. Je nachdem was die Gruppe dabei hat kann sie einiges an Nubin gleich eintauschen. Technische Gegenstände von der ZUR bringen, je nach dem wozu sie zu gebrauchen sind, bis zu 1000 Nubin.
- Für insgesamt 50 Nubin können sie einen Wagen samt Pferden und Kutscher mieten, der sie zu den Lambar bringt.

Die Gruppe hat nun einen Weg quer durch Impala vor sich: Durch Mabin, Looch, die Kante der Rodahn hoch und über die Hochebene durch das Land der Bej bis hin zu den Bergen wo die **Lambar** leben.

Für die Fahrt kann sie einen **Kutsche samt Kutscher** anmieten, oder auch sehen ob sie alleine durchkommt. In jedem Fall muss sie ähnliche Wege nehmen und wird bestimmte Begegnungen haben.

3. Der Kutscher und die Kutsche

Usahn Malime ist ein nicht mehr ganz junger Feenmann aus Mabin. Er ist nicht sehr groß, dafür muskulös, mit langem dunklem Haar, einem kurzen Bart und freundlichen grünblauen Augen. Zu den Charakteren ist er freundlich und zuvorkommend. Er kennt sich mit Pferden aus, weiß wie man einen Wagen lenkt und kennt den Weg. Zu mehr wird er der Gruppe nicht nützen.

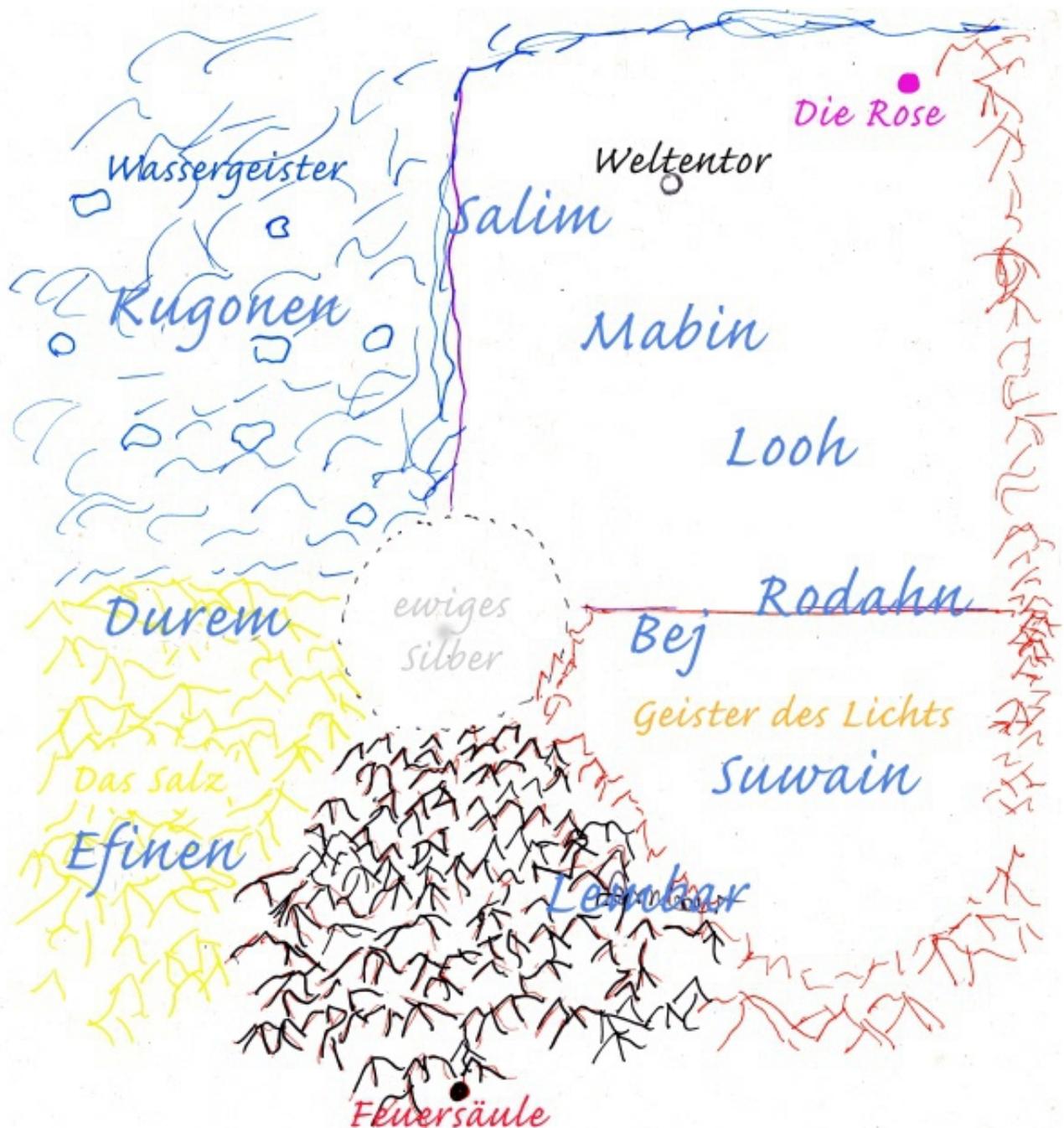
Usahn ist weder Kämpfer noch ist er ein guter Redner. Ein wenig versteht er sich allerdings auf Heilkunst.

Sein Wert für das Lenken der Kutsche beträgt 8, sein Wert für Heilen ist 2, Verstand 2 und Körper 4. Auf Leben hat er 3 und 6 Instinktpunkte, 10 Traumpunkt, 5 Willenspunkte und 5 Vernunftpunkte.

Flirts gegenüber ist er nicht abgeneigt, erwartet aber keine feste Bindung. Bei den Feen sind Männer eher selten und es ist weit verbreitet, dass Beziehungen zwischen den Geschlechtern eher locker sind.

Als Begleiter ist er freundlich, wenn auch ruhig, zurückhaltend und eher schweigsam.

4. Ephraïne



Das Land der **Mabin** ist sanft und freundlich. Es besteht aus weiten Blumenwiesen, die in sanft Hügeln ansteigen und abfallen. Vereinzelt stehen blühende Kirsch-, Apfel und Birnenbäume auf den Wiesen, zwischen den Bäumen hoppelnd Kaninchen deren Fell weiß, rosa und hellblau in der Sonne schimmert.

Wege aus hellem Sand führen hindurch und Felder auf denen hoch das Korn steht sind angelegt. In all der freundlichen Landschaft liegen Dörfer mit malerischen Häusern in freundlichen, klaren Farben und hellen Straßen auf denen Pferde kleine Wagen ziehen, Feen umher gehen und Mädchen in farbenfrohen Kleidern am Brunnen stehen.

Das Land erinnert an eine in Weichzeichner getauchte Märchenlandschaft, in der jederzeit Lillifee und ihre Schweinchen auftauchen könnten, um mit ihrem Zauberstab alles in zauberhaftes Rosé zu tauchen.

In dieser zauberhaften Märchenlandschaft wird die Gruppe ihre erste Nacht verbringen. Die Kutsche gleitet sanft über die Sandwege bis auf einen Platz vor ein gelb gestrichenes Gasthaus mit grünen Fensterläden und einer grün gestrichenen, weit geöffneten Tür.

Über der Tür hängt ein Schild auf dem ein Hase mit einem Becher Wein winkt. Es ist die Gaststätte zum Hasen. Hier kann die Gruppe sich für wenige Nubin für eine Nacht einquartieren und noch einen netten Abend im Gasträum verbringen. Es sind vor allem weibliche Feen in der Gaststätte, was einfach darin liegt, dass auf eine männliche etwa 12 weibliche Feen kommen.

An diesem Abend sitzt in einer **abgelegenen Nische** eine kleine Gruppe von 6 Feen, 2 von ihnen sind männlich, in weiten Gewändern, die sogar die Gesichter verbergen. Um den Kopf tragen sie goldene Reifen. Kontakt zu den anderen Feen meiden sie. Die sechs Feen essen etwas, trinken nur wenig Wein, dafür viel Wasser und ziehen sich früh zurück.

Mitten im Gasthof hingegen findet sich eine **Gruppe fröhlicher, ausgelassener Feen** zusammen. Sie trinken Wein (auf Avalon ist dieser sehr farbenfroh mit kräftigem, fruchtigen Geschmack), singen und lachen. Wenn die Gruppe will, kann sie sich den fröhlichen Feen anschließen und mitfeiern.

Sucht sie keinen Kontakt zu den Feen, werden einige der Feen auf die Charaktere zugehen, besonders wenn Männer unter ihnen sind, werden die Feen neugierig und nähern sich der Gruppe.

Ephraime ist eine fröhliche, freundliche und sehr gesellige Fee. Sie ist hübsch, umgänglich und etwas verträumt. Das Kind vom goldenen Clan will sie, weil sie von diesem Kind geträumt hat. Dann muss sie es auch bekommen.

Traum: 2 Punkte 12
 Leben (Lebenskraft) 4 (C)
 Heilen 3
 Überleben 3
 Botanik 2
 Idee (Kreativität) 3 (K)
 Wahrnehmung 4
 Philologie 1
 Politik 1
 Raum (Orientierung) 3 (S)
 Fahrzeuge steuern 2
 Verwaltung 1
 Orientierung 3

Wille: Punkte 5
 Körper (Geschick) 3
 Verführen 3
 Akrobatik 3
 Zoologie
 Verstand (Logik) 2
 Kulturkunde 1
 Elektrik
 Informatik 1
 Hülle (Äußerliches) 3
 Kunst 2
 Rhetorik 2
 Schauspielerei 2

Besonders eine der Feen, ihr Name ist Ephraime, sucht Kontakt zu der Gruppe und wird sich nach Möglichkeit mit den Charakteren anfreunden. Wenn die Gruppe mitmacht, wird sich eine feuchtfröhliche Feier entwickeln.

Am nächsten Morgen, wenn sie aufbrechen, bittet eine der Frauen mit ihnen reisen zu können. Ihr Name ist **Ephraime**. Sie ist eine junge, besonders hübsche Fee, mit langen rotblonden Haaren und blitzenden grünen Augen. Ephraime war am Abend besonders nett zu einem der Charaktere, und fragt nun sehr lieb und sehr dringend ob sie nicht, bitte bitte, mitkommen kann, wo immer die Gruppe auch hin will.

Auf die Frage warum sie unbedingt mitwill reagiert sie zögernd, mag nicht recht sagen was los ist, erklärt dann aber auf der Flucht vor dem goldenen Clan zu sein. Die wollen sie töten. Warum und wieso sagt sie nur, wenn es sein muss: Sie hat sich von einem Mann des goldenen Clans schängern lassen. Ephraime wollte unbedingt ein goldenes Kind. Mit diesem Kind ist sie nur schwanger. Das Problem ist, dass der goldene Clan sehr eifersüchtig über seine Kinder wacht. Sie wollen keine Kinder ihrer Männer mit anderen Frauen (oder ihrer Frauen mit anderen Männern). Im Falle einer Misch-Schwangerschaft (wie sie es nennen) droht der Schwangeren der Tod, um das Kind zu töten. Dieses Verhalten ist auf Impala durchaus aussergewöhnlich, und der goldene Clan reich und mächtig genug es durchzuziehen.

Vernunft 1 Punkte 6
 Kern (Weisheit) 2
 Recherche 2
 Empathie 3
 Philosophie 1
 Natur (Kraft) 2
 Sport 3
 Waffenloser Kampf 1
 Physik 1
 Geist (Belesen) 2
 Gassenwissen 1
 Okkultismus 6
 Psychologie 1

Instinkt: Punkte 4
 Zeit (Schnelligkeit) 2
 Ausweichen 1
 Heimlichkeit 2
 Mathematik 1
 Materie (Handwerklich) 1
 Mechanik 1
 Handarbeit 2
 Chemie
 Tod (Widerstandsfähig) 1
 Schusswaffen 2
 Waffenkampf
 Theologie 2

Der goldene Clan ist eine der Machtinstanzen von Mabin. Er ist sehr reich, kann sich also Handlangerinnen leisten, und sehr mächtig. Ihre Männer verbinden sich mit mehreren Frauen, und so bleiben sie unter sich. Sie bilden sich auf diese Reinheit sehr viel ein und betrachten sich als allen anderen natürlich überlegen. Das kann ihnen jede Fee in Mabin erzählen, auch der Kutscher, sollte die Gruppe ihn bei sich haben. Trotzdem wird er dafür sein Ephraime zu helfen, den goldenen Clan mag niemand.

Diesem Clan in die Quere zu kommen ist sehr gefährlich, und nun steht Ephraime auf ihrer Liste.

Sollte die Gruppe sich weigern die junge Fee mitzunehmen, werden sie Ephraime nicht wiedersehen und eine ruhige Reise quer durch Impala haben. (Man kann die Gruppe natürlich auch zwingen, dann versteckt sich die Fee in der Kutsche, oder die Gruppe kommt dazu, wenn sie angegriffen wird und rettet sie doch noch).

Nehmen die Charaktere die Fee mit, sind sie auf der Flucht vor dem goldenen Clan. Dieser bemerkt

natürlich, dass Ephraime bei ihnen ist und schickt ihnen Mörder und Kidnapper hinterher.

Was Ephraime der Gruppe über ihre Schwangerschaft und den Vater ihres Kindes erzählt hängt davon ab, wie sich die Gruppe verhält. Vertraut sie den Menschen? Zieht sie es vor die Gefahr herunterzuspielen? Oder spielt sie mit offenen Karten?

Das liegt im Ermessen der Spielleitung. Wenn sie der Gruppe ehrlich vertraut, berichtet sie auch wer der Mann vom goldenen Clan ist, den sie verführt hat um von ihm schwanger zu werden. Sein Name ist **Eliam**, er ist der Sohn von **Meraine**, die durch die Geburt eines Sohnes und diplomatisches so wie strategisches Geschick eine hohe Stellung im Clan inne hat. Eliam hat eine jüngere Schwester (Moira) und ist liiert mit zwei angesehenen Feen des goldenen Clans. Aber die treibende Kraft bei der Verfolgung von Ephraime ist Meraine, die Mutter des verführten Mannes. Sie lebt gemeinsam mit ihren Kindern in einem kleinen Palast auf Mabin, den nur Mitglieder des goldenen Clans, deren Dienerinnen und natürlich geladenen Gäste betreten dürfen.

5. Looch

Der Weg ist in beiden Fällen der gleiche. Nachdem sie Mabin verlassen, erreicht die Gruppe Looch. Das Land wandelt sich von überbordenden Wiesen zu einer farbenfrohen **Steppenlandschaft**, in der verschiedenste Blumen blühen. Wenige Blumen stehen auf dem Land verteilt, und hin und wieder sieht die Gruppe einzelne Gebäude auf der Steppe stehen. Es sind etwa zweistöckige Häuschen, deren Türen offenstehen. Die Farben wirken nach dem bunten Mabin geradezu dezent. Es sind helle Farben, durchsetzt von schwarz und silber. Alles wirkt sehr Geschmackvoll, wie Bestandteile eines Gemäldes. Ein paar Hasen hoppeln über den Rasen, braune, gelbliche und weiße Hasen. Das **Einhorn**, das ein wenig abseits grast, dürfte aber die Aufmerksamkeit der Gruppe erregen.

Es ist ein schneeweißes Tier, mit silberner Mähne, silbernem Schweif und einem perlmuttfarbenem gedrehten Horn mitten auf der Stirn.

Dieses Einhorn hat sich von seiner Herde entfernt und streift nun alleine umher. Es ist freundlich, aber etwas

scheu Fremden gegenüber. Es ist also möglich sich ihm zu nähern, wenn es auf freundliche und sanfte Art geschieht. Arglist wird es spüren, und nur mit denen mitgehen, die es ehrlich mit ihm meinen und freundlich sind.

Einhörner sind Wesen des Silbers, und damit elementarer Bestandteil von Impala. Sie tragen das Innerste Wesen dieser Welt in sich. Ihrer Hüterinnen sind die Kinder des silbernen Clans. Der Silberne Clan ist der Clan des Wissens und der Weißheit. Seine Mitglieder zeichnen sich durch ein besonders tiefes Verständnis der Welt und der Zusammenhänge der Dinge und der Ideen aus. Natürlich kann die Gruppe das Einhorn einfach **ignorieren** und weiterziehen. In dem Fall werden sie auch keine besondere Begegnung mit dem silbernen Clan haben. Sie sehen nur ein paar Tage nach diesem Ereignis eine Herde Einhörner grasen. Gehütet werden die Einhörner von Feen mit langem, hellen Haar in silbernen Mänteln, die die vorüberziehende Gruppe gleichmütig mustern.

An dem Abend, an dem sie das Einhorn trafen erreichen die Charaktere eines der zweistöckigen offenstehenden Häuser. Das **Haus** besteht aus zwei Stockwerke Das Erdgeschoß wird von einem großen Raum ausgefüllt der, ausgestattet ist mit Sitzkissen, kleinen Tischen und Schränken in denen sich Lebensmittel, Decken, Geschirr, Werkzeug und Kleidung finden. Nur eine Tür führt zu einer einfachen Toilette aus Holz, die außerhalb des Hauses in einem Erker liegt. Waschräume gibt es nicht, nur Waschzuber und einen Brunnen vor dem Haus. Eine Treppe führt hinauf zu einer Galerie, von der kleinere Schlafräume abgehen. In jedem der Schlafräume befinden sich vier Betten mit guten, wenn auch alten Matratzen, Regalen mit Keramikschüsseln und einem Fenster.

Für die Tiere gibt es eine **eingezäunte Weide** mit großzügigen Stallanlagen. Offensichtlich ist die Behausung für Hirten mit ihren Herden konzipiert. Kurz nach der Gruppe erreicht eine **Gruppe von 6 Feen in dunkler Hirtenkleidung (Hosen und weite Mäntel)** das Haus, begrüßt höflich und verzieht sich dann in eine der noch freien Ecken um die Nacht vorzubereiten und zu rasten. Später nehmen sie sich zwei der Zimmer im oberen Stockwerk, wobei sie recht problemlos sich Zimmer suchen die die Gruppe freiläßt.

Es sind noch recht junge Frauen, deren Ziegen und Schafe sie draußen in der umzäunten Weide stehen lassen. Das Einhorn grast etwas abseits von den etwas scheu wirkenden Tieren, und kümmert sich nicht weiter um die fremden Feen.

Diese werden auch der Gruppe gegenüber nicht unfreundlich, aber zurückhaltend agieren. Man verbringt eben aus pragmatischen Gründen die Nacht gemeinsam in dem Haus, dafür braucht es keinen näheren Kontakt.

In Wirklichkeit wurden die 6 **vom goldenen Clan** bezahlt, Ephraime zu entführen. Der goldene Clan will die Fee in ihrer Gewalt bringen um sie hinzurichten für das was sie getan hat. Das Gold, es handelt sich um 10 goldene Münzen im Wert von 50 Nubin. Den Abend über werden die sechs sich ruhig verhalten. Sie essen etwas, trinken Wasser und ziehen sich recht früh zurück. Nachts, wenn alles ruhig ist, schleichen

vier von ihnen auf die Galerie und starten einen Angriff auf die Gruppe, während zwei durch das Fenster in Ephraimes Schlafzimmer einsteigen um sie zu entführen.

Die Sechs haben folgende Werte.

Leben: 3, Zeit: 3, Körper: 4, Natur: 3, Wahrnehmung 5, Ausweichen 3, Heimlichkeit 4, Waffenloser Kampf 3, Waffenkampf 5, Fernwaffen 5. Ihre Waffen sind Messer mit Schaden Natur+2 und Schwierigkeit 7. Sie haben jeweils 6 Triadenpunkte.

Sie kämpfen kompromisslos und zielgerichtet, aber ohne jeden Groll. Es geht ihnen darum Ephraime zu bekommen.

Gelingt ihnen dies, werden sie der Gruppe nichts weiter tun. Sie schlagen ihre Gegner nur ohnmächtig und verschwinden mit der schwangeren Ephraime. In diesem Fall lassen sie ihre Herde stehen, nehmen nur ihre Pferde und reiten schon Nachts los, in Richtung Mabin. Es ist möglich ihre **Spuren** zu finden (mit einem Wurf auf Idee+Überleben, Schwierigkeit 7).

Wenn die Gruppe es darauf anlegt, sollte es ihr möglich sein, die Kidnapperinnen über Tag einzuholen und zu beobachten, wie sie für die Nacht **ihr Lager** aufschlagen. Ephraime fesseln sie und binden sie an einem Pfahl fest, den sie in den Boden treiben.

Befindet sich das Einhorn bei ihnen, und sieht die Situation schlecht für die Gruppe aus, so wird mit einem Mal alles von einem hellen silbernen Licht erfüllt, welches die Kidnapperinnen blendet. Die Gruppe aber und Ephraime können ungehindert agieren.

Greift die Gruppe nicht ein, oder besiegen sie die Charaktere erneut, bringen sie nun Ephraime in das Haus der Großmutter ihres ungeborenen Kindes, den **goldenen Palast** von Meraine.

Dort wird sie von der älteren Fee, die äußerst ungehalten ist, untersucht und befragt, ehe sie am nächsten Morgen getötet wird. Meraine schneidet Ephraime den Bauch auf, hängt sie an den Armen über dem Tor ihres Anwesens auf und läßt sie dort verbluten.

Es ist aber wahrscheinlich, dass es der Gruppe gelingt den **Angriff abzuwehren und Ephraime zu retten**.

In dem Fall werden sie einfach weiterreisen können.

Sie wissen nun, dass sie ernsthaft verfolgt werden.

Eventuell haben sie das Geld der Kidnapperinnen an sich genommen (was als Blutgeld ihnen aber kein

Glück bringen sollte). Es handelt sich um goldene Münzen, woran erkennbar ist, dass das Geld vom goldenen Clan stammt. Diese zahlen mit Gold-Nubin. Von den Feen konnten sie erfahren, dass diese vom goldenen Clan angeheuert sind um Ephraime zu Meraine zu bringen, die wirklich sauer ist.

6. Die Hirten der Einhörner

Im Laufe ihrer Reise erreichen die Charaktere eine **Herde Einhörner**, alle mit silberner Mähne und silbernem Schweif, gehütet von Angehörigen des silbernen Clans, welche in silberne Mäntel gehüllt den Einhörnern beim grasen zusehen. Es ist die Aufgabe des silbernen Clans, die Einhörner zu hüten.

Bringt die Gruppe das Einhorn zu ihnen, so werden die Hirten sich **höflich und sehr erfreut bedanken**. Sie haben das Einhorn, sein Name ist **Lilienblüte**, schon vermisst. Es muss sich verlaufen haben, und sie sind sehr erleichtert, dass es zurückgebracht wurde.

Kurz schaut eine der Hirtinnen dem Tier in die Augen, streicht über seinen Kopf und spricht ihm etwas ins Ohr. So erfährt sie von Lilienblüte, **wie es ihr bei der Gruppe ergangen ist**. Entsprechend werden die Hirten auf die Gruppe reagieren.

Wurde das Einhorn **gut behandelt**, so bedanken sie sich, reden freundlich mit der Gruppe und können einige nützliche Ratschläge geben. Z.B. dass der goldene Clan überall seiner Leute hat, auch außerhalb von Mabin, oder dass auf Impala (wie allgemein auf Avalon) Ideen und die Überzeugung der Leute entscheidend sind. So ist z.B. Gold, das für ein

Verbrechen bezahlt wurde belastet. Sie bezeichnen es als Blutgeld und raten davon ab es zu nutzen, oder auch nur zu behalten.

Es kann bis dahin gehen, dass der Gruppe, oder einem Mitglied der Gruppe, dass sich besonders um das Einhorn gekümmert hat, ein Haar aus Lilienblütes Mähne eingearbeitet in eine silberne Kette.

Hat die Gruppe Lilienblüte **schlecht behandelt**, werden die Hirten das Tier an sich nehmen, und kalt sich für die Rückgabe bedanken. Sie bezahlen den Dienst mit einer Goldmünze und wenden sich ab. Die Goldmünze ist wertvoll und die Gruppe kann sie leicht ausgeben. Doch was immer sie dafür kaufen, wird ihnen kein Glück bringen. Was genau geschieht sollte Spielleitung je nach Situation entscheiden.

Der **weitere Weg bis zur Kante von Rodahn** ist ereignislos. Sie übernachteten in einigen Städten der Looh. Es sind kleine mittelalterlich wirkenden Handelszentren mit Schmieden, Werkstätten und einigen Läden. Jede von ihnen hat einen florierenden Gasthof. Geben sie das **Blutgeld** aus, wird es ihnen immer am Ende Pech bringen.

Lilienblüte ist ein sanftes, noch sehr junges Einhorn. Geht sie mit einem Menschen, oder einem anderen intelligenten Wesen, eine Verbindung ein, so wird sie in Zukunft auf Anrufe und Fragen dieses Wesens reagieren. Die Verbindung wird über das Haar aus Lilienblütes Mähne gehalten, die die Hirten in eine silberne Kette einarbeiten.

Allerdings muss die Person mit der ein Einhorn eine tiefere Verbindung eingeht von reinem Herzen und freundlichem Wesen sein.

Für einen SC gilt also, dass dieser SC eine gewisse Liebe zu anderen Wesen, Freundlichkeit und Zugewandtheit zu den Schwachen und Hilflosen gezeigt haben muss. Es geht nicht um sexuelle Keuschheit (die ist Einhörner völlig egal), sondern um geistige Unschuld, Arglosigkeit und Hilfsbereitschaft. Zeigt ein Charakter diese Eigenschaften, so wird das Einhorn sie erkennen und mit dem Angebot eines Bandes beantworten. Dieses Band reicht weit über die Grenzen Impalas hinweg, auch in andere Welten, Zeiten und Dimensionen. Es einzugehen bringt einen Machtpunkt für die Macht des Traums, den Einhörner sind Wesen des Traums.

7. Rodahn

Nach 5 Tagen erreichen die Charaktere die Kante von Rodahn. Einen knappen Kilometer hoch erhebt sich eine steile Felswand mitten aus den blühenden Wiesen von Looh. Eine Stadt zieht sich entlang der Felswand über die untere Ebene. Es sind Häuser aus hellem Stein, die knapp 500 Meter vor der Felswand beginnen. Treppen, Balkone, Eingänge zu Höhlen und Fahrstuhlkonstruktionen ziehen sich die Felswand rauf, vom Boden bis hoch an die obere Kante. Feen in farbiger, fröhlicher Kleidung verschiedenster Art sind auf den Treppen, Balkonen und in der Stadt unterwegs. So zieht sich die Stadt vom Boden der Looh die Kante hinauf bis auf die Hochebene, um dort (wenn auch für die Untenstehenden nicht zu sehen) weiter in die Hochebene zu reichen.

Die **Stadtttore** stehen offen und die Wachen sehen nur gelangweilt zu, wie die Fremden hindurch ziehen. Die Straßen der Rodahn sind helle Wege zwischen hohen ebenso hellen Steinwänden. Überall stehen Blumen in kleinen Beeten oder Blumenkübeln. Der Stein aus dem die Häuser gemauert sind ist mit weichen Farben bemalt. Verschiedene Muster und Ornaments verziern die Wände der Stadt. Breite Straßen in Gold und Weiß erstrecken sich bis zur Kante zwischen den prächtigen Mauern. Die Wände sind farbig verputzt, die Dächer glänzen in Gold, Silber und rötlichem Kupfer. Banner hängen über den Straßen von Fenster zu Fenster, von denen glänzende Kugeln und Sterne hängen. Fenster aus farbigem Glas lassen Räume vermuten, die Wohlstand und Glück verraten. Auf einem Platz stehen Tische mit Bänken aus marmoriertem Stein und mitten auf dem Platz ist ein großes, quadratisches Spielfeld mit goldenen und silbernen Feldern. Blühende Bäume und überbordenden Beete säumen den Platz. Das Zentrum bildet ein ausladender, über drei Stockwerke laufender, im Sonnenlicht glitzernder Springbrunnen, dessen Wasser sich in ein einem von unten erleuchtetes Wasserbecken sammelt. In den Straßen und auf dem Platz stehen, gehen und sitzen Feen in farbenfrohen Gewänder aus feinsten Stoffen, geschmückt mit edlem Metall und wertvollen Steinen. Einige reiten auf Pferden oder fahren in Kutschen, die meisten sind aber zu Fuß in der Stadt unterwegs. Waffen sieht man so gut wie keine, dafür viele Bücher und andere Schriftstücke.

Die Oberstadt steht der Unterstadt an Pracht und Schönheit in nichts nach. Hell getüncht, mit Ornamenten verzierte Hauswände säumen breite, helle Straßen. Die Dächer glänzen in der Sonne, auf weiten Plätzen stehen Tische und Bänke aus Marmor und weißem Metall. Überall finden sich blühende Bäume und überbordenden Beete mit verschiedensten von Bienen umschwärmten Blumen.

Die Hauptstraße führt direkt bis zur Steinwand, der **Kante von Rodahn**, an der es verschiedene Möglichkeiten gibt hinauf zu kommen.

- Ein ausgeklügeltes System aus Gängen, Tunneln und Treppen führt teils in den Fels hinein, teils aussen an der Felswand hoch.
- Über drei Stationen führen Seilkonstruktionen an denen große hölzerne Kästen rauf und runter gelassen werden können. Über Seilwinden können die Kästen wie Fahrstühle bewegt werden.

Es ist der Gruppe überlassen, wie sie die Wand hoch kommt. Pferde und Kutschen werden allerdings in den Kästen transportiert werden. Der Weg über die **Treppen** ist lang und mühsam, wenn man wirklich von ganz unten nach ganz oben will. Etwa zwei Stunden ist man über die Treppen und Gänge, die teils in der Felswand, teils aussen, verlaufen, unterwegs. Anders die Fahrt in dem große hölzernen **Kasten**. Der Innenraum ist geräumig. Eine Bank entlang der hinteren Wand bietet die Möglichkeit sich zu setzen und die Außenwand ist gläsern, so dass man während der Fahrt weit über das Land der Looh blicken kann. Unter dem aufsteigenden Fahrstuhl tut sich so weites, blühendes Steppenland auf. Ein paar Dörfer und Städtchen liegen in der Steppe. In der Ferne grast eine Herde Einhörner, und weiter hinten zeigt ein grüner Streifen einen Wald an.

Direkt am Ausgang aus der Unterstadt findet sich eine große lilafarbene Tafel auf der in weißer Schrift **Informationen über die Stadt** zu finden sind. Welche Gasthäuser es gibt und wo diese zu finden sind, wo die öffentlichen Badehäuser sind, welche Möglichkeiten der Weiterreise es gibt, wo das große Stadthaus liegt und wo der Handelskontor zu finden ist.

Gasthäuser gibt es in verschiedenen Preisklassen und entsprechend in verschiedener Qualität. Von einfachen großen Räumen in denen man kostenlos die Nacht verbringen kann, aber auch besser einen eigenen Schlafsack dabei hat, bis hin zum Luxus einer Prinzensuite für 500 Nubin die Nacht.

Die Vorstellungen der Gruppe dürften irgendwo dazwischen liegen und sollten erfüllbar sein.

Braucht die Gruppe eine **Möglichkeit zur Weiterreise**, da sie ohne Kutsche und alleine unterwegs ist, gibt es

verschiedene Möglichkeiten. Zum einen fahren regelmässig Kutschen über die Hochebene, die Gäste mitnehmen. Eine Passage bis zu den Bergen gibt es nicht durchgehend, aber über zwei Stationen kann die Gruppe für 50 Nubien dorthin gelangen.

Es ist auch möglich Kutschen und Pferde zu mieten um auf eigene Faust zu reisen, oder sich einer Reisegruppe anzuschließen, die sich über ein Brett am Stadthaus finden. Hier hängen an einer blassgrünen Tafel weiße Zettel auf denen in blauer und lilaner Schrift Abreisetermine und Zielorte notiert sind. Wer sich dort einfindet, kann gemeinsam reisen.

Pferde oder Wagen muss jeder mitbringen, die Gruppe bietet nur die Möglichkeit gemeinsam zu reisen. In einigen Fällen ist allerdings notiert, das auf einem Wagen noch ein oder auch ein paar Plätze frei seien, die eine Mitreisende nutzen kann.

8. Durch die Hochebene

Welche Reisemittel die Gruppe nun auch wählt, oder ob sie die gemietete Kutsche nutzt. Sie haben eine Reise quer über die Hochebene von Impala vor sich. **Ihr Weg** führt sie durch das Land der Bej und das Land der Suwain bis an die schwarzen Berge im Osten der Ebene.

Zu Pferd oder zu Kutsche dauert die Reise drei Tage, die sie durch das weite, fast schon märchenhafte Land reisen. Es ist sehr warm und hell auf der Hochebene. Die Sonne scheint, es gibt kaum Wolken und Bienen summen über den Mengen an Blumen, die die gesamte Ebene bedecken. Hell setzen sich die **Landhäuser** der Höfe vom satten Grün der Wiesen ab. Um die Höfe herum breiten sich weite Felder aus, deren goldenes Korn und grüner Mais hoch steht.

Auf den Höfen nahen Weiden grasen Rinder, Schafe, Ziegen und Pferde einträchtig nebeneinander, während sich in Pferchen Schweine suhlen und Hühner das Korn vom Boden picken.

In strahlendem Blau suchen Flüsse ihren Weg durch das Land, um schließlich die zahlreichen, teils großen, teils kleinen Seen zu speisen. Über die **Flüsse** fahren große, vollgeladene Kähne, auf denen vor allem männliche Feen arbeiten oder auch herumstehen, um das weite Land zu betrachten. Schifffahrt scheint Sache

der Männer zu sein.

Am Ufer der Flüsse und der großen Seen liegen **Städte** deren Mauern hell in der Sonne glitzern. Einige strahlen in tiefem Gold, andere blitzen in hellem, fast weißem Silber. Fragen sie, so können die Charaktere von eventuellen Mitreisenden erfahren, dass die goldenen Städte Stätten des Handels und des Goldes sind. Hier wird alles bezahlt und es kann alle gekauft werden. Die silbernernen Städte hingegen sind Orte der Weißheit. Hier spielt Geld keine Rolle, und man erhält, was man verdient.

Jede der Städte hat einen Hafen, und von den Höfen führen Wege zu Anlegestellen am Wasser, an denen Kähne und Boote im Wasser schaukeln.

Permutfarbend schimmende **Wege** verbinden die Städte miteinander, mit den Seen und mit den Höfen in den Feldern. Auf einem dieser Wege wird die Gruppe unterwegs sein, wie auch immer sie reist.

Dabei legt **Ephraime**, egal wo sie sind und bei wem sie einkehren, Wert darauf, dass ihr **Geheimnis**. Ein goldenes Kind zu erwarten, nicht bekannt wird. Sie hält es für sicherer, auch in einer silbernen Stadt, wenn niemand erfährt, dass sie schwanger ist, und vor allem, von wem.

Es gibt drei Möglichkeiten zu übernachten. In einem Landhaus, in einer Stadt oder draussen, abseits der Feenbehausungen, in der Wildnis.

Die Städte teilen sich in goldene und silberne Städte.

Die goldenen Städte sind reich, oder zeigen zumindest ihren Reichtum. Die Mauern schimmern golden. Sie bestehen aus gelblichem Stein, sind aber mit Gold überzogen. Die Dächer sind aus Gold und überall finden sich goldene Banner und Wimpel. Die Straßen der Stadt bestehen aus glattem Stein, die Wände sind mit Bildern verziert, deren Farben im Sonnenlicht glitzern. Die Feen in den Straßen, viele von ihnen sind Männer, da hier gehandelt wird, tragen kostbare Gewänder und edle Steine, um ihren Wohlstand zu zeigen.

Es gibt verschiedene Arten von Gaststätten, in verschiedenen Preisklassen. Die teuren Gasthöfe, so um die 100 Nubin je Gast und Nacht, normal sind aber so 10 Nubin. Dafür sind die Zimmer sauber und gut eingerichtet und es gibt ein sättigendes und schmackhaftes Frühstück. Für das Abendessen muss allerdings gesondert gezahlt werden.

Die goldenen Städte sind prunkvoll, und hier kann alles gekauft werden – es muss aber auch alles bezahlt werden. Die Gruppe wird in einem Gasthofe die Nacht verbringen müssen, und für die Nacht bezahlen müssen. Dafür bekommt sie den dem Preis entsprechenden Luxus. Die Feen hier orientieren sich nach dem Geld und Besitz der anderen. Wer zeigt, dass er Geld hat, hat auch Freunde in den goldenen Städten. Die Gruppe kann, wenn sie einfach nur Betten in einem Gasthof mietet, eine sehr ruhige Nacht haben. Allerdings locken goldene Städte mit einem Nachtleben, dass einiges an Kriminalität kennt.

Anders ist es in den Silbernen Städten. Sie glänzen silbern, da die Dächer mit Silber gedeckt sind, und von den Stadtmauern silberne Banner hängen. Die Tore stehen offen und niemand achtet darauf wer ein oder ausreist. Über jeder der Tore hängt ein Sinnspruch, der für die Stadt gilt. Die Gruppe kann, wenn sie für die Nacht eine silberne Stadt betritt, z.B. „Rechtes Handeln folgt dem rechten Denken.“ in silbernerne Lettern über dem Tor stehen sehen.

In der Stadt führt eine gerade, breite helle Straße ins Innere, auf den Platz des Wissens zu. In jeder silbernen Stadt gibt es einen solchen Platz, an welchem die Tempel der Weißheit liegen und auf denen sich die Feen versammeln um Erkenntnis zu finden und weiter zu geben. Über den Platz verteilt stehen Säulen, welche beschrieben sind mit Weißheiten und Erkenntnissen aus allen Teilen von Impala. An Tischen und auf Stühlen sitzen die Feen, debattieren und diskutieren über verschiedenste Themen, die gerne etwas abgehoben wirken.

Für Gäste gibt es am Platz des Wissens ein Haus in dem jeder der fragt für drei Nächte (oder weniger) ein Bett in einem Schlafsaal, eine warme Mahlzeit am Tag und Antworten auf Fragen zu der Stadt bekommt. In dem Schlafsaal stehen 12 Betten in zwei Reihen, von denen Jeder Charakter eines für die Nacht nutzen kann. Am Abend, vor dem Schlafen, bekommen sie eine warme Suppe mit Fleisch. Am Morgen erhalten die Charaktere Brot und Käse mit einem Krug Wasser und guten Wünschen für die Weiterreise.

Allzu wild ist die **Wildnis** der Bej nicht. Es gibt kaum gefährliche Tiere, und die wenige die es gibt meiden Menschen ebenso wie Feen. Vor allem ist es äußerst unkomfortabel das Lager mitten auf einem Feld oder am Rande eines der kleinen Wäldchen aufzuschlagen. Reist die Gruppe mit einer Reisegruppe aus der Stadt der Rodahn, ziehen diese silberne Städte und Landhäuser vor, da man dort freundlich aufgenommen wird und es nicht zu teuer ist. Der Kutscher und Ephraime sehen das genauso.

Trotzdem kann es sein, dass die Gruppe sich entschließt im Freien zu übernachten. In dem Fall sollen sie beschreiben, wie das Nachtlager aussieht, und/oder einen Wurf auf Überleben+Idee, Schwierigkeit 8 bestehen. Es reicht ein Wurf für die Gruppe. Misslingt dieser, so büsst jeder Charakter einen beliebigen Triadenpunkt wegen der schlechten Nacht ein. Unter drei Erfolgen war die Nacht unbequem, hat aber keine weiteren Folgen.

Im Landhaus.

Die Höfe, oder auch Landhäuser, werden von einzelnen **Feenclanen** bewohnt und beherrscht. Hier lebt eine Familie, bestehend aus einem Mann, seinen Frauen, seinen Eltern und Kindern, so wie den unverheirateten Schwestern, zusammen mit Angestellten und Gesinde. In seltenen Fällen leben zwei verwandte Familien in einem Haus, wenn es in einer Familie tatsächlich Brüder gegeben hat. Diese bleiben beide auf dem Besitz, heiraten und gründen weitere Familien.

Die **Häuser** werden um einen Innenhof und den großen Saal oder Prostarium, der an den Innenhof grenzt, gebaut. Hier findet das tägliche Leben der Familie statt. Gegenüber grenzen Nutzräume wie Küche, Werkräume und Waschküche an den Saal, seitlich gehen Gänge ab zu den Räumen der Familie und den Gästezimmern. Es gibt einen Nebenhof, mit angrenzendem Baderaum, an dem der Erbe mit seiner Familie seine Räume und seine Arbeitsräume hat. Die Häuser haben zwei Etagen und die Dächer sind flach und daher begehbar. Über Treppen und Leitern kommt man bis hinauf aufs Dach, und findet dort oft weitere Aufbauten.

Gäste halten sich im Innenhof und den angrenzenden Räumen auf, die gewöhnlich als Gasträume genutzt werden.

Gäste werden **freundlich willkommen** geheißen, und gerade männliche Gäste von den anwesenden jungen Frauen umschwärmt und umsorgt. Sie werden zum gemeinsamen **Abendessen** eingeladen, einer großer Veranstaltung, an der sämtlich Mitglieder des Hauses und ihre Gäste teilnehmen. Alle versammeln sich im Prostarium des Hauses um eine gedeckte Tafel herum. Die Tafel ist im Halbkreis aufgestellt. In der Mitte sitzen die Hausherrin und der Hausher, dann folgen Gäste und die Verwandten. Höhere Angestellte sitzen aussen am Tisch, die Bediensteten ihnen gegenüber, bereit aufzustehen falls sie gebraucht werden.

In der Mitte des Halbkreises befindet sich eine Feuerstelle umgeben von einer Metallplatte auf der Speisen warm gehalten werden. In größeren Häusern

stehen hinter der Feuerstelle Harfen und Lauten auf denen, wer immer das nötige Können und Talent mitbringt, bei Tisch musiziert. Da die Musik als Kunst hoch geschätzt wird, spielen hier häufig die Töchter des Hauses zum Essen der anderen.

Wenn hier nicht gegessen wird, so dient dieser Raum zum Beisammen sein und zum Erzählen von Geschichten. Dies ist eine bei den Bej hochgeschätzte Kunst. Begleitet vom Klang der Harfe erzählt eine Fee eine Geschichte, welche sie teils gehört, teils erlebt und teil frei erfunden hat.

Die Gruppe findet Unterkunft im Haus des **Kimainaz-Clan**.

Adan Kimainaz lebt hier gemeinsam mit seinen 5 Frauen: Esonir, Marivere, Selima, Nabine und Bewerin. Mit jeder seiner Frauen hat er zumindest ein Kind, mit einigen auch mehr. **Esonir**, seine älteste und erste Frau, hat Zwillinge. **Zwei Söhne**, Osam und Benimer. Die Jungen sind beide etwa 16 Jahre alt, hübsch mit langen, sehr glatten weißen Haaren, in denen silberne Strähne glitzern. Sie sind hochgewachsen, schlank und kräftig gebaut.

Eine ihrer Schwestern, **Amberin**, ist älter als die beiden, die weiteren 6 Mädchen sind absteigend jünger, bis zu ihrer jüngsten Schwester, der 5 jährigen Sessine. Im Haus lebt noch Adans Mutter und zwei seiner Schwestern, die nie geheiratet haben mit ihren Töchtern Elinare und Sami, beide Mädchen sind im besten Heiratsalter. Dazu kommt **Adans Sekretär**, der Sohn einer Magd aus dem Haus Kimainaz, Vija die **Assistentin von Esonir**, die sie in Geschäften unterstützt und gemeinsam mit ihr das Haus führt und **Mabele, die Vorsteherin des Gesindes**.

Eine ganze Reihe an Mägden und Dienerinnen mit ihren Kindern, die meisten sind Mädchen, füllt das Haus mit Leben und Arbeitskraft.

Alle sind freundlich zu den Charakteren und ausgesprochen lebenslustig und die meisten der Frauen, und auch der jungen Männer, sind erotischen Abenteuern nicht abgeneigt. Gerade **Benimer und Osam** neigen zu romantischen Anwandlungen.

9. Handel mit den Lambar

Weit im Osten geht die Hochebene in ein noch höheres **Hochgebirge** über. Das flache Land erhebt sich anfangs zu sanften Hügeln, nach einer Stunde Ritt, über eine breite, von Wangespuren zerfurchte Straße, aber zu steilen Hängen und hohen Bergen.

Hier, am Rand der schroffen Berge, befinden sich die **Handelsstätte** der Lambar. Umrundet von in Stein gehauenden Mauern, die aussehen, als seien sie aus den sie flankierenden Felsen gewachsen, nur erreichbar durch ein bewachtes Tor, erhebt sich die Stadt zwischen hohen, beschützenden Felsenhängen. Schwarzer Stein ist das vorherrschende Material dieser Stadt.

Gleich hinter dem Tor liegt ein von hohen Mauern umgebener Platz. Dies ist der **Handelsplatz**. Das große Handelshaus liegt direkt an diesem Platz, neben dem Gasthaus in welchem wer Handel treibt für drei Nächte kostenlos Unterkunft findet.

Der Platz ist, wie das Handelshaus, reich bevölkert. Feen von der Hochebene, die meisten sind männliche Bej treiben feilschen mit hochgewachsenen, schlanken Frauen mit langen feuerroten oder schwarzen Haaren in schwarzer Kleidung um den Preis für Salz, Rotstein und Metall. Dazwischen schlendern Feen über den Platz oder schaffen ihre Habe ins Gasthaus, oder ihre Ware auf Karren um die Stadt wieder zu verlassen. Sollte die Gruppe nachfragen, wird ihr erklärt, dass sie im Handelshaus zu festen Preisen einkaufen kann, und auf dem Markt vor dem Handelshaus versuchen kann einen besseren Preis herauszuschlagen. In jedem Fall können sie im Gasthaus übernachten. Fremde, die durch die Stadt spazieren sind allerdings absolut nicht gerne gesehen bei den Lambar.

Das **Esoterit**, das die Gruppe benötigt, fällt beim Abbau des Rotsteins ab, darum wird es von den Lambar verkauft. Es ist selten, wird aber auch kaum genutzt.

Auf dem Markt muss die Gruppe sich umsehen, ehe sie Esoterit bekommt.

Nach einigem Suchen treffen sie auf eine große, schwarzhaarige Frau, die in ihrem Karren einen Krug des gewünschten Materials zum Verkauf anbietet. Die Frau ist freundlich, aber trotzdem ein wenig

einschüchternd. Sie macht deutlich den Eindruck, als könnte sie ihre Ware leicht mit dem festen Stock auf den sie sich immer wieder stützt verteidigen. Ihr Name ist Malba, und sie handelt seit gut 20 Jahren auf diesem Platz um Rotstein und Esoterit.

Ihre Werte für den Handel sind: Kern: 3, Empathie: 5, Schauspielerei: 4, Verstand: 4, Idee: 6, Rhetorik: 6, Spezialisierung auf Feilschen.

Bevor der Handel beginnt schätzt sie ihr Gegenüber ein. Hierzu macht sie einen Wurf auf Kern+Empathie, Schwierigkeit Verstand+Schauspielerei ihres Gegenübers. Einen entsprechenden Wurf macht das Gruppenmitglied, welches nun feilscht.

Danach beginnt der Handel. Beide Parteien würfeln auf Idee+Rhetorik, Schwierigkeit 7. Jeder Erfolg bewegt den Preis von 300 Nubin um 25 in die gewünschte Richtung.

Hat also Malba 4 Erfolge, so steigt der Preis um $25 \times 4 = 100$ Nubin. Hat der feilschende Charakter 3 Erfolge, so sinkt der Preis um $25 \times 3 = 75$ Nubin.

Zusammengerechnet macht das $100 - 75 = 25$ Nubin zugunsten der Händlerin. Der Preis wäre damit bei $300 + 25 = 325$ Nubin.

Geht die Gruppe lieber in das **Handelshaus**, wird kein Feilschen stattfinden. Sie werden im Fojer von einer etwas kleineren, rothaarigen Fee in einem schwarzen Kleid mit roter Schärpe begrüßt und können von ihr für 300 Nubin Esoterit kaufen. Hier wird nicht gefeilscht. Das Handelshaus kauft und verkauft zu Festpreisen, die durchaus fair sind.

Die **Nacht im Gasthaus**, sollte die Gruppe nicht sofort weiterreisen wollen, ist ruhig und angenehm. Das Gasthaus ist groß. Es wurde für die reisenden Händler aus anderen Ländern gebaut. Hier gibt es Zimmer mit zwei Betten, von denen die Gruppe so viele für die Nacht beziehen kann, wie sie braucht. Die Betten sind weich, die Decken leicht und wärmend und die Zimmer ruhig und sauber. Dazu kommt ein warmes, wohlschmeckendes Mahl aus Fleisch und Gemüse am Abend, so wie Brot und Käse mit süßem Tee am Morgen.

10. Und zurück

Mit dem benötigten Esoterit in der Tasche, und dafür um einige Nubin ärmer, macht die Gruppe sich nun auf den Heimweg. Der **Weg zurück über die Hochebene** unterscheidet sich nicht wesentlich vom Hinweg. Es ist dasselbe, von Flüssen und Seen durchzogene, reich mit Blumen bewachsene Land. Nur haben sie jetzt die Berge im Rücken und nicht vor sich. Es sind die gleichen hellen Straßen, die gleichen silbern und gold glänzenden Städte und hellverputzten Landhäuser zwischen den weiten Feldern.

Wieder haben sie die gleiche Wahl wo sie ihre Nächte verbringen wollen. Eventuell kehren sie dort ein, wo sie zuvor aufgebrochen sind, und treffen bekannte Feen wieder. Nach drei Tagen Reise erreichen sie eine der Städte von Rodahn, und überwinden, über Treppen oder den Fahrstuhl, die Kante.

Am **Boden** angekommen geht die Reise weiter. Sie müssen nur noch ein paar Tage durch Blumenwiesen und weites Steppenland reisen, um zum Raumhafen zu gelangen, und dann zur ZUR zurückzukehren.

Nur befinden sie sich im Land unterhalb der Kante wieder im Einflussbereich des **goldenen Clans**.

Irgendwann während der weiteren Reise werden sie erneut angegriffen. Wie massiv und wie stark hängt davon ab ob und wie gut sie sich tarnen und was sie tun um nicht erkannt zu werden. Allerdings sind sie als fremde, und als Menschen auf Avalon natürlich auffällig, und wenn der goldene Clan mitbekommen hat, dass Ephraime bei ihnen ist, wird er es auch wissen, wenn Ephraime sich gut tarnt.

Reisen sie ohne Ephraime, so geschieht auch nichts weiter. Die Gruppe reist einfach ohne Unterbrechungen durch das weite Impala, erreicht den Raumhafen, nimmt das Fahrzeug mit dem sie gekommen ist und

kehrt nach Ildar zurück.

Ist Ephraime bei ihnen werden sie zumindest einmal **angegriffen von 6–10 Feen**, die für viele Nubin gekauft wurden um Ephraime zu ergreifen und zur Großmutter ihres Kindes zu bringen.

Die Angreiferinnen haben folgende Werte.

Leben: 4, Zeit: 3, Körper: 5, Natur: 3, Raum 4, Wahrnehmung 4, Ausweichen 3, Heimlichkeit 2, Waffenloser Kampf 4, Waffenkampf 5, Spezialisiert auf Messer, Fernwaffen 5 Spezialisiert auf Bögen. Ihre Waffen sind Messer mit Schaden Natur+2 und Schwierigkeit 7, Eisenbeschlagene Knüppel mit Schaden Natur +3, Schwierigkeit 8 und Bögen mit Schaden Natur +3, Schwierigkeit 9. Sie haben jeweils 7 Triadenpunkte.

Sie überraschen die Gruppe, schlagen schnell zu und verschwinden wieder. Bei sich haben sie **200 Nubin** in goldenen Münzen, sollte die Gruppe sie durchsuchen. Sollten die **Angreiferinnen erfolgreich** sein, werden sie (wie auf dem Hinweg beschrieben) ihr Opfer in den **goldenen Palast zu Meraine** bringen. Hier wird sie gefangen gehalten, untersucht und schließlich getötet, wenn die Gruppe sie nicht befreit. (Im Anhang befindet sich ein Plan des goldenen Palastes).

Die Gruppe aber lassen sie unbehelligt weiterziehen – es sei denn, die Gruppe hat schon einmal Ephraime aus dem goldenen Palast befreit. In dem Fall werden sie sehen, dass sie die Charaktere **töten**.

Sind sie besiegt kann die Gruppe unbehelligt weiterziehen. Sie erreichen schließlich den Raumhafen, können ihr Fahrzeug wieder nehmen und zurückkehren nach Ildar.

11. Wiedersehen mit Ildar

Ildar liegt da wie auf dem Hinweg. Sie erreichen den Raumhafen in den Berge und können durch die Höhlen bis zu dem Hang gelangen, an dem die ZUR liegt. Das Schloss liegt noch immer im Tal, zwischen Feldern und Wiesen, die Berge sind noch mit Blumen übersät, und die Bergfeen mustern die Gruppe lieber aus der Ferne.

Das **Esoterit** können sie einfüllen und die ZUR starten um an einem weiteren Ort zu suchen.