



նոյաձեր.

ԵՄՄԳ

# Die sechs Helden von



## Ulrich

**Ulrich ist ein grummeliger und wenig gesprächiger Ex-Soldat mit einem großen Herzen.**

Spezialität: Beschützt Red und war Erster Maat auf der Tapferkeit.  
Lieblingswaffe: Sein Schwert mit einem Drachenzahn im Griff.  
Geheime Leidenschaft: Das unerträgliche Teufelsweib Siana.  
Motto: „Erst draufhauen, dann diskutieren.“



## Siana

**Siana ist ein Freigeist mit feurigem Temperament. Sie sagt immer, was sie denkt.**

Spezialitäten: Jagd auf riesige, bössartige Echsen und gelegentliche Einbrüche.  
Lieblingswaffen: Ihr Netz und ihr Enterhaken.  
Liebster Zeitvertreib: Ulrich auf die Nerven gehen und peinliche Fragen stellen.  
Motto: „Es gibt nichts zu verlieren, aber alles zu gewinnen!“



## Red

**Red ist ein mutiger junger Mann mit einem frechen Mundwerk, der zu allem bereit ist.**

Spezialität: Schlechte Geschäfte. Unglücklicher Erbe eines bekannten Piraten.  
Geheimwaffen: Seine schnelle Zunge und sein vergifteter Dolch.  
Geheime Leidenschaft: Das bezaubernde und geheimnisvolle Mädchen Moon.  
Motto: „Glück wird am besten kalt serviert.“

# on Legends of Luma



## Moon

***Moons Herkunft ist unbekannt. Sie ist geheimnisvoll, sprunghaft und magisch.***

Spezialitäten: Spricht mit den Winden und kann Vögel zähmen.

Geheimwaffe: Ihr Silbermedaillon.

Lieblingstier: Alle, außer Nostromos Hausfrosch.

Motto: „Ich verlange doch keine Reise zum Mond!“



## Nostromo

***Nostromo ist ein bärtiger Druide, der gerne lacht und sich an den schönen Dingen des Lebens erfreut.***

Spezialitäten: Heiltränke und Elixiere.

Lieblingessen: Glitschiger Aal und Quallen-Suppe.

Lieblingstier: Sein Hausfrosch Slippy.

Geheimwaffen: Froscheier und sein Sinn für Humor.



## Lys

***Lys ist eine mürrische Gelehrte, die ihre Emotionen gut versteckt und gerne Leute herumkommandiert.***

Spezialität: Keine, aber sie weiß über alles Bescheid.

Geheimwaffe: Ihr enzyklopädisches Wissen.

Liebster Zeitvertreib: Für alles eine Erklärung finden.

Motto: „Es ist besser nichts zu wissen, als vieles nur zur Hälfte.“



# Legends Of LWMA™

Auf der Suche nach dem Ursprung einer mysteriösen Flaschenpost segelten unsere sechs Abenteurer drei Monde lang auf hoher See, bevor sie an einer unbekanntenen Küste strandeten. Sie suchten in der Höhle eines fantastischen Seemonsters Zuflucht, sie teilten gefundene Schätze und Ausrüstung und setzten ihr Abenteuer fort. Auf ihrem Weg nach Kokota trafen sie auf eine Karawane seltsam aussehender Nomaden ...



Nach dem Schiffbruch am frühen Morgen haben sich die Ereignisse für die sechs Abenteurer überschlagen und sie begriffen erst allmählich, was für eine unglaubliche Reise ihnen bevorstand. Sie waren Teil einer wunderlichen Nomadenkarawane, auf die sie kurz nach der Entdeckung der Nukha-Höhle getroffen waren. Die Gruppe saß in einer Art Hochsitz auf dem Rücken eines gigantischen Tieres, das ganz in weißes Fell gehüllt war und von einem Nomaden namens Ichsa-Big-Foot gelenkt wurde, der sie zur Stadt Kokota führte. Hinter ihnen schleppte sich die Karawane langsam den staubigen Weg entlang, der sich durch kleine, gewundene Hügel schlängelte. Die Luft war trocken und der Himmel lilafarben. Silberfarbene Bäume mit hervorstehenden Wurzeln, die wie Spinnenbeine aussahen, schienen sie auf ihrem Weg zu beobachten, während sie kleine blumige Blasen in die Luft freisetzten. Diese neue Welt war wahrlich faszinierend und angsteinflößend zugleich. Unter den wachsamen Augen seines Hausfrosches kritzelte Nostromo in sein Reisetagebuch.

„Unglaublich! Erstaunlich! Wie haben sie die merkwürdige Kreuzung aus Mammut und Büffel genannt, auf der wir reisen? Ach ja ... Ein Tiefel! Was für ein riesiges Biest! Es trägt sogar kleine Behausungen mit sich. Wandernde Häuser! Was für eine großartige Idee!“, sagte er begeistert.

Der Boden bebte bei jedem Schritt des wandernden, wolligen Berges und Siana, die furchtlose Drachenjägerin, hielt sich krampfhaft am Geländer fest.

„Du müsstest mir eine Menge Geld zahlen, bevor ich auf so einem Ding leben würde“, sagte sie mürrisch.

Die junge Moon saß im Nacken der Kreatur, direkt vor dem Hochsitz und drehte sich lachend zu Siana um.

„Ich dachte, du reitest sonst auf riesigen Echsen. Ist das hier so anders?“

„Du kannst einen wütenden Drachen nicht mit einer großen, haarigen Schnecke vergleichen!“

Moon schüttelte ihren Kopf und sah Siana ihr feuriges Temperament nach. Sie drehte sich wieder nach vorne, um das umgebende Land zu betrachten,



begierig darauf, die Eindrücke in sich aufzunehmen. Diese Welt verückte sie und sie fühlte sich leicht.

Ihre nomadischen Begleiter folgten hinter ihnen. Ihre Tiefel trugen enorme Truhen, die mit Ketten auf ihren Rücken festgemacht waren. Gefäße mit schwimmenden Leuchtqualen hingen von Streben, die sich an den Seiten der Tiere entlangzogen. Der Rest des Stammes – um die fünfzig blauhäutige Wesen in dunklen Gewändern – reiste zu Fuß.

Die Stadt Kokota lag am Rand des Pfades wie eine große Auster, die nach einer hohen Welle unter Seetang zurückgelassen wurde und wahrscheinlich einige Perlen in ihrem Inneren bewachte. Die runden Stadtmauern waren aus Sedimentgestein gefertigt und die Häuser – alle dicht zusammengedrängt – hatten die Form von kleinen weißen Muschelschalen. Die Vegetation auf den Häuserdächern schimmerte wie Algen über einem Korallenriff.

Alle waren sprachlos, aber es war nicht der Anblick dieser prachtvollen Oase, der sie am meisten in Erstaunen versetzte: Es waren die Kristalle. Sie ragten aus der Erde, Hunderte von lilafarbenen Kristallspitzen in allen Größen waren über Kokota verteilt. Die Quarzsteine drückten gegen die Häuser und drangen durch die Dächer. Die Stadt schien verlassen zu sein, die Bewohner verschwunden. Der Nomadenanführer hielt sein Tiefel an und befahl ihm sich hinzulegen. Ulrich half Lys herunterzusteigen, die ihre Augen mit einer Hand vor der Sonne schützte und ihren Blick zur Stadt richtete. Dann wendete sie sich an Ichsa-Big-Foot.

„Dies ist also das berühmte Kokota ... Was ist hier passiert?“, fragte sie.

„Nicht näher gehen, weise weiße Mähne! Ort sein gefährlich! Dort böse Geister ... Traumsteine sind erwacht! Waren nicht da, als Ichsa-Big-Foot vor neun Monden zuletzt hier gewesen.“

Nostromo warf einen nachdenklichen Blick auf die Stadt und murmelte zu sich selbst: „Böse Geister. Interessant ... Vielleicht ein lokaler Aberglaube?“

Moon, die ein Stück hinter den anderen geblieben war, spielte nervös mit ihrem Medaillon und fragte sich, wohin die Bewohner gegangen waren.

Red war unsicher. Wie sind diese Kristalle hierher gelangt?

„Du kamst vor neun Monden hierhin und da gab es noch kei ... keine von diesen Kristallen?“, fragte er zögernd.



„Ich spreche Wahrheit, junges Rothaar ... Traumsteine erscheinen aus dem Nichts ...“

Red sah zur Stadt hinüber und erblickte Moon in der Ferne, die Kokota durch ein großes Tor betrat.

„Hey! Moon! Komm zurück!“

Er rannte hinter ihr her und ließ den verblüfften Ichsa-Big-Foot hinter sich. Ulrich und Siana folgten ihm, während Lys und Nostromo nur hinterhersahen. Beide waren erschöpft und Nostromo wandte sich seufzend an Lys.

„Das ist zu anstrengend! Nun, meine liebe Lys, ich überlasse dich der Gesellschaft unserer Führer und der bösen Geister. Slippy und ich werden stattdessen die kulinarischen Künste unserer netten Gastgeber erforschen ...“



Moon betrat die verlassene Stadt, in der ein wunderlicher pinkfarbener Nebel über dem Boden waberte. Moon ignorierte ihn und lief an einigen engen Straßen vorbei, bevor sie einen Platz voller funkelnder Kristalle erreichte. Fast augenblicklich wurde sie von einer gewaltigen Welle aus Energie getroffen. Ein weißer Blitz blendete sie und brachte sie aus dem Gleichgewicht. Als sie sich gegen eine Mauer stützte und die Augen schloss, fühlte sie, wie sich plötzlich alles drehte. Vollkommen überwältigt von Geräuschen und Visionen konnte sie sich nicht rühren ...

Eine Klippe ... Ein Junge, der eine Flasche ins Meer wirft ... Ein Weg aus Leuchtqualen ... Kokota ... Menschen, die schreien und

panisch fortlaufen ... Dunkle Ritter, die auf schrecklichen Kreaturen reiten und Schwerter schwingen ... Frauen, alte Männer und Kinder in Ketten ... Ein Raum mit Wänden voller blauer Schuppen und der Junge von der Klippe, der einen seltsamen Armreif trägt ... Ein Klicken, ein Tropfen Blut, der auf den Boden fällt ... Eine verborgene Aussparung hinter einer Schuppe mit einer vom Jungen gezeichneten Markierung ...

Nicht weit entfernt lief Red eine geblümete Straße entlang und rief immer wieder Moons Namen. Seine Rufe wurden jedoch nur von seinem eigenen Echo beantwortet, während seine Schritte auf dem Pflaster aus Muschelschalen widerhallten. Plötzlich tauchte vor ihm ein Mann mit einem prächtigen roten Bart auf, der vollständig in Rot gekleidet war. Er hielt die Arme verschränkt und sah wütend aus. „Red!!! Was ist mit meinem Schiff passiert? Du Schwachkopf!!!“

„Vater? Aber ... aber was machst du hier?“

Ein paar Straßen weiter stand Ulrich einem Geist von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Ausgerüstet mit einem gehörnten Helm, Bärenfell, einem beschlagenen Lederwams und einer Axt war der Geist kampfbereit – Ulrich erkannte in ihm sofort seinen alten Erzfeind.

„Du? Hier? Aber du bist tot! Was willst du von mir?“

„Rache ...“

In der Zwischenzeit sah sich Siana mit ihrem Enterhaken in der Hand einem riesigen Drachen gegenüber, der sie bedrohlich anstarrte. Sie dachte nicht an Flucht, denn sie kannte die riesige Echse nur zu gut. Es war Graouli, der Drache, der den Großen Jäger – ihren Großvater – getötet hatte.

„Ich hätte niemals dein Leben verschonen sollen, elende Bestie!“ Siana stieß blitzschnell vor und warf ihr Netz auf das Reptil, das rasend vor Wut versuchte, sich aus den Maschen zu befreien.

Ulrich wollte seinen Gegner mit einem Angriff überwältigen, doch unsichtbare Ketten hielten ihn zurück. Er schien seinen Verstand zu verlieren. Nichts von alledem konnte real sein! Plötzlich überkam ihn eine Erkenntnis und er begann, wütend alle Kristalle in seiner Nähe zu zerstören.

Siana konnte sehen, wie der Drache darum kämpfte, freizukommen. Dabei schlug er wild mit seinem Schwanz um sich und zerschmetterte die Kristallspitzen ringsum. Die junge Frau sprang auf den Kopf der Kreatur, bevor sich diese aus dem Netz befreien



konnte ... und fand sich plötzlich auf Ulrichs Schultern wieder!

„Ulrich? Was ...“

„Trugbilder! Siana, die Kristalle verhexten uns! Sie erwecken die Geister deiner Vergangenheit zum Leben!“

Siana sprang von Ulrich herunter, während sich dieser aus dem Netz befreite. Also war Ulrich die ganze Zeit der Drache? Siana brach in Gelächter aus.

„Ich kann dir versprechen, dass dies nicht die Art ist, wie ich Männer fange. Normalerweise ...“

„Das hoffe ich ... Aber jetzt komm! Wir müssen Red und Moon finden! Schnell!“

Moon öffnete ihre Augen. Ihr Kopf drehte sich und sie sah sich verwirrt um. Sie konnte ein Stück weiter das Gebäude mit den blauen Schuppen sehen und hielt schwankend darauf zu.

Währenddessen hatten Ulrich und Siana Red gefunden, der flach unter einem der Kristalle lag. Nachdem sie ihm geholfen hatten, suchten die drei in der Umgebung nach Moon. Schließlich fanden sie sie wie versteinert in einem der Häuser. Sie drehte sich langsam zu den anderen um und flüsterte mit Tränen in den Augen:

„Zu spät ... Wir sind zu spät!“

Sie ging auf eine Schuppe an der Wand zu und legte ihre Hand auf eine Markierung, die der Junge in ihren Visionen hinterlassen hatte. Ein Halbmond, der von einer horizontalen Linie durchkreuzt wurde. „WennderMondaufgeht,wirstdu deinenWegfinden...“ Die Botschaft! Sie zog an der Schuppe, die sich sofort von der Wand löste und eine geheime Aussparung freigab. Darin befand sich ein Armreif aus Kupfer, den sie instinktiv um ihr Handgelenk legte. Plötzlich war ein mechanisches Klicken zu hören und auf der Oberseite des Schmuckstückes öffnete sich eine kleine Klappe, die den Blick auf einige Zahnräder freigab, die anscheinend eine silberne Nadel kontrollierten.

„Es sieht wie ein Kompass aus“, sagte Red.

Doch Moon hörte ihn nicht. Der Junge mit dem Armreif war in diesem Moment wieder vor ihren Augen aufgetaucht.

„Hilf mir!“, schrie der Junge.

Moon wurde nach dieser letzten Halluzination ohnmächtig.



Ulrich fing sie auf und trug sie aus Kokota hinaus, weg von den magischen Kristallen.

Außerhalb der Stadt wartete Lys, die schon krank vor Sorge war, zusammen mit Ichsa-Big-Foot. Sobald sie die anderen sah, rannte sie auf die Gruppe zu.

„Wir müssen hier weg“, rief Red ihr zu.

„Ichsa-Big-Foot euch gewarnt ... Böse Geister an diesem Ort ...“

Lys nahm Moons Gesicht in ihre Hände.

„Sie lebt! Sie atmet ... W-was ist das für ein mechanisches Ding?“

Der Nomade blinzelte erstaunt, als er den Armreif sah. Er hob Moons Handgelenk, um ihn sich näher anzusehen.

„Das sein Wilango-Zeiger, weise weiße Mähne ... Du benutzen, um verlorene Seele wiederzufinden. Hat Federkopfjemanden verloren?“

Als Lys versuchte, das mechanische Ding von Moons Arm zu entfernen, wachte das Mädchen plötzlich auf und versuchte Lys aufzuhalten. Ihre Augen waren weit aufgerissen und sie kreischte.

„Ich habe den Boten gesehen!“

„Beruhige dich, Liebes ... Du musst dich ausruhen ... Du kannst uns später im Lager alles erzählen ... Nostromo wartet dort auf uns ...“



Sie erreichten die Karawane bei Einbruch der Nacht. Die Tiefel lagen im Kreis um die vielen Lagerfeuer herum und die Gefäße mit den Quallen, die an ihren Seiten hingen, erleuchteten das Nachtlager mit einem magischen Glühen. Ein verführerischer Duft von gekochtem Essen hing in der Luft und einige Musikanten spielten eine Melodie, als Nostromo auf sie zukam und sie mit vollem Mund und einem Krug in der Hand willkommen hieß.

„Da seid ihr ja! Ich muss euch etwas Unglaubliches erzählen!“

„Dass du dieses Wasser in Wein verwandelt hast?“, fragte Lys sarkastisch.

Nostromo hatte für solche Bemerkungen nichts übrig und entschied, Lys zu ignorieren und sich den anderen zuzuwenden. „Der riesige Strudel, der uns verschluckt hatte und uns kentern ließ – es war die Schuld des Nukha!“

„Nukha? Dieser große Wal?“

„Allerdings! Tatsächlich gibt es zwei von ihnen und wenn sie in Kreisen schwimmen, erzeugt das diese gewaltigen Stürme. Das ist die Art, wie sie ... So machen sie ...“

„Wie sie was machen?“, fragten die anderen.

„Naja ... Eier! Ihr wisst, was ich meine, richtig?“

Red errötete so heftig, dass er aussah wie eine kleine rote Paprika. Ulrich lachte laut, während er mit Siana wissende Blicke austauschte. Lys war schockiert.

„Willst du etwa sagen, dass unser Schiff wegen eines Paarungsrituals gesunken ist?“, fragte sie.

„So ist es! Nun, das ist eine ihrer Legenden, wisst ihr ... Aber das ist nicht alles! Die Kristalle, die man überall hier sehen kann ... Also sie sagen, dass sie vom Himmel fallen würden und dass diese Welt nur existiere, weil die Kristalle sie erträumt hätten!!! Träumende Kristalle, ist das nicht verrückt?“

Siana, Red und Ulrich sahen sich an. Nostromo lehnte sich nach vorne und sprach nun im Flüsterton.

„Unter uns ... Diese Nomaden haben die wildesten Fantasien! Ihr solltet zum Lagerfeuer kommen und euch all die Geschichten anhören. Sie werden euch überraschen ...“

Die Klänge von Musikinstrumenten und der Geruch von gegrilltem Essen luden die Abenteurer ein, es sich am Feuer gemütlich zu machen und den Legenden der Nomaden zu lauschen.





Welche Abenteuer erwarten unsere Helden?  
Werden sie je den geheimnisvollen Boten finden?  
Findet es heraus im nächsten Spiel von  
**Legends of Luma!**

Erfahrt mehr über die Geschichte von Luma auf unserer Webseite.

**[www.legendsofluma.com](http://www.legendsofluma.com)**

Einzigartiger Code deines Exemplars von Nomaden

**Wirst du der erfolgreichste Entdecker sein?  
Registriere dein Spiel online, um es herauszufinden!**