

DIE FANTASTISCH-ZAUBERHAFTEN STIMMEN AUS DEM REICH DER WIPFELKÖNIGIN

von Isabella von Neissenau

Mit Dank an meine Familie und meine Mitspieler



Illustration aus Przygody Piotrusia Pana (1914) von Arthur Rackham (1867 – 1939) via [Wikimedia Commons](#) ; publiziert unter § 64 UrhG.

Eine Feenwelt nähert sich auf Befehl ihrer Königin immer weiter einer Stadt im Diesseits an. Die Abenteurer sollen dies herausfinden und die Feenkönigin aufhalten, bevor Personen durch die immer häufiger ins Diesseits eindringenden Feenwesen zu Schaden kommen!

Spielsystem: Splittermond

Spielwelt: Lorakis

Region: Arwinger Mark

Schauplätze: Stadt Arwingen und eine Feenwelt

Erfahrung: Heldengrad 2

Zeitraum: Variabel (in der Regel wenige Tage)

ZWEITE ERWEITERTE VERSION

Die vorliegende zweite erweiterte Version von „Die fantastisch-zauberhaften Stimmen aus dem Reich der Wipfelkönigin“ wurde über die Zeichenbegrenzung des 5. Abenteuerwettbewerbs der Drachenzwinge hinaus um folgende Punkte ergänzt:

Neues Kapitel: Einleitung

- Kasten zur Abenteuerübersicht

- Abschnitt „Handlung“

- Abschnitt „Auswahl der Abenteurer“

Akt I

- Kampfweise und Zauber für die Schlamm-Ameise

Akt III

- Kampfweise und Zauber für die Efeu-Eulen

- Kasten „Schwierigkeit des finalen Kampfes“

- Kurzbeschreibung von Mai-Lin

- Kasten „Die Macht der Stimme“

Anhang

- Fehler im Türen-Rätsel korrigiert (Gold und Rot mussten an einer Stelle vertauscht werden)

- Erläuterung der schnellsten Lösungsmöglichkeit des Türen-Rätsels

EINLEITUNG

DIE FANTASTISCH-ZAUBERHAFTEN STIMMEN AUS DEM REICH DER WIPFELKÖNIGIN

Eine Feenwelt nähert sich auf Befehl ihrer Königin immer weiter einer Stadt im Diesseits an. Die Abenteurer sollen dies herausfinden und die Feenkönigin aufhalten, bevor Personen durch die immer häufiger ins Diesseits eindringenden Feenwesen zu Schaden kommen!

Spielsystem: Splittermond

Spielwelt: Lorakis

Region: Arwinger Mark

Schauplätze: Stadt Arwingen und eine Feenwelt

Erfahrung: Heldengrad 2

Zeitraum: Variabel (in der Regel wenige Tage)

Hinweise für den/die Spielleiter*in

Eine umfangreiche Beschreibung der Stadt Arwingen, die der Hauptschauplatz dieses Abenteuers ist, finden Sie in der kostenlos verfügbaren Regionalspielhilfe [Die Arwinger Mark](#) (S. 22-27). Das Abenteuer ist jedoch auch sehr leicht in andere Groß- und Kleinstädte in ganz Lorakis übertragbar.

Das Abenteuer bietet insgesamt die Möglichkeit, die Fremdartigkeit der Feenwelten zu verdeutlichen, ohne diese direkt darstellen zu müssen (siehe „Trompetenfeen“ in Akt I). Damit ist es insbesondere für Spielleiter*innen geeignet, die sich erst langsam an besonders fremdartige Feenwelten herantasten wollen.

Für das Spielen des Abenteuers ist der Feenwelten-Hintergrundband „Jenseits der Grenzen“ nicht zwingend notwendig. Auf die Regeln aus dem Band wird aber dennoch im Anhang des Abenteuers kurz eingegangen.

HINTERGRÜNDE

„Vor langer Zeit lebte in einem weit entfernten Zauberwald die gütige Wurzelkönigin. Ihre Stimme war magisch und ihre Worte waren Gesetz, doch die Wurzelkönigin nutzte ihre Macht nur für das Gute. Aber eines Tages stahl die böse Wipfelkönigin der Wurzelkönigin ihre Stimme und unterdrückte damit die Bewohner des Zauberwalds! Nur ein unschuldiges Kind kann die Wipfelkönigin besiegen, so besagt es eine Prophezeiung!“

(Ein altes Märchen aus der Arwinger Mark)

Wie es im Märchen beschrieben ist, so geschah es auch in Wirklichkeit und tatsächlich kam eines Tages ein kleines, gnomisches Mädchen – Mai-Lin mit Namen – aus dem Diesseits in das Reich der Wipfelkönigin und konnte die böse Feenherrscherin besiegen. Doch die Stimme der Wurzelkönigin war von der Wipfelkönigin korrumpiert und ergriff von dem Kind Besitz. Sie wurde zur neuen Wipfelkönigin, nahm die Wurzelkönigin gefangen und begann, ihr neues Reich mit der Macht der magischen Stimme umzugestalten. Dabei zeigte sich schnell, dass sie aus dem Diesseits stammte, denn sie versuchte der Feenwelt immer mehr ihre Fremdartigkeit zu nehmen und sie dem Diesseits anzunähern. Dadurch wurde das Reich der Wipfelkönigin langsam zu einer Grenzwelt, die dem Diesseits dort, wo die Stadt Arwingen liegt, besonders nahe ist.

Infolgedessen entstanden in den letzten zwei Wochen überall in der Stadt Übergänge in das Reich der Wipfelkönigin und mittlerweile ist es für die Bewohner der Stadt erschreckender Alltag geworden, dass unzählige Feen in den Straßen herumschwirren. Ein einziger falscher Schritt kann sogar dazu führen, dass man selbst im Zauberwald der Feen landet und oft für Stunden durch diesen hindurch irrt, bevor man einen Weg zurück ins Diesseits findet.

Für eine Handelsstadt wie Arwingen ist dies ein unhaltbarer Zustand und es ist sicherlich nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Bürger aus der Stadt fliehen. In dieser Situation liegt die Hoffnung der Obrigkeit auf mutigen Abenteurern, die sich des Problems annehmen!

HANDLUNG

Das Abenteuer gliedert sich in drei Akte. Im ersten Akt, dem Einstieg, soll den Abenteurern das im Abenteuer zu lösende Problem (also die Feenplage) vor Augen geführt werden. Zusätzlich werden sie im ersten Akt mit der Lösung dieses Problems beauftragt.

Im zweiten Akt, den Ermittlungen, sollen die Abenteurer den Hintergründen der Feenplage nachspüren und dabei eine Lösung für dieses Problem finden. Im ersten, sehr offenen Teil des zweiten Aktes suchen die Abenteurer nach Informationen über die Ursachen der Feenplage, erfahren von der Wipfel- und der Wurzelkönigin und dass sie erstere besiegen müssen. Schließlich können sie im zweiten Teil des zweiten Aktes auf die Spur der Schwarzen Ritter kommen, treuen Dienern der Wurzelkönigin, die zentral sind um den Kampf mit der Wipfelkönigin aufnehmen zu können.

Im dritten Akt, dem Finale, können die Abenteurer die Feenplage in Arwingen beenden, indem sie in das Hölzerne Schloss der Wipfelkönigin eindringen und diese besiegen.

AUSWAHL DER ABENTEURER

Das vorliegende Abenteuer richtet sich an Abenteurer des zweiten Heldengrades und um es zu lösen sind vor allem gute soziale Fertigkeiten und Kampffertigkeiten gefragt. Abenteurer mit ersteren sollten in allen drei Akten viele Gelegenheiten haben, um ihre Stärken auszuspielen. Kämpfer werden vor allem am Wendepunkt des ersten Aktes und beim finalen Kampf ihre Sternstunden haben.

Abenteurer, die sich mit Feen und/oder in Feenwelten auskennen, sind natürlich besonders gut für das Abenteuer geeignet, aber es kann auch ohne einen solchen Experten gelöst werden (siehe z. B. „Lorek, ein Straßenkind“ in Akt II).

Spezialisierte Zauberer oder Wildniskundige sind für das Abenteuer nicht unbedingt notwendig, können aber beispielsweise bei der Orientierung in der Feenwelt sehr hilfreich sein.

Bezüglich *Stand* und *Ansehen* der Abenteurer ist das Abenteuer recht flexibel und bietet die Möglichkeit, über verschiedene Auftraggeber unterschiedlichste Abenteurergruppen anzusprechen. Falls die Abenteurer *Kontakte* in der Arwinger Mark haben, kann auch darauf im Abenteuerverlauf sehr gut eingegangen werden.

Auch unterschiedliche Motivationen der Abenteurer, wie beispielsweise Ruhm, Hilfsbereitschaft oder Reichtum, können alle gleichermaßen aufgegriffen werden.

AKT I – DER EINSTIEG

Erzählerische Funktion von Akt I

Im ersten Akt soll den Abenteurern das im Abenteuer zu lösende Problem (also die Feenplage) vor Augen geführt werden. Zusätzlich werden sie im ersten Akt mit der Lösung dieses Problems beauftragt.

Im Zentrum dieses Kapitels steht daher die Darstellung der feeischen Einflüsse in Arwingen. Wie diesen auf den Grund gegangen werden kann, wird jedoch erst in Akt II beleuchtet.

Am Ende von Akt I steht der erste Wendepunkt des Abenteurers: die bis dahin lästige, aber gefahrlose Situation verschärft sich durch den Angriff eines wütenden Feenwesens.

DER AUFTRAG

Je nach *Ansehen* und *Stand* der Abenteurer könnten entweder der Oberste Ratsherr Rungil Steinfass (Zwerg, *856 LZ, lebensfroh, jähzornig) oder die Markgräfin Melinde von Garinsfels (Mensch, *933 LZ, Tante des Kaisers, im Volk beliebt) die Auftraggeber sein. Beiden ist gleichermaßen daran gelegen, dass die Stadt Arwingen als wichtigster Handelshafen des Kaiserreichs Selenia nicht von Feen ins Chaos gestürzt wird.

Haben die Abenteurer *Kontakte* zu Handelshäusern oder den Schwertalben Kintais, kommen diese beiden Gruppen als Auftraggeber ebenfalls in Frage. Zuletzt könnte auch die Portalgilde die Abenteurer beauftragen, die ansonsten nur mit einem einzigen überforderten Mitglied vor Ort vertreten ist (siehe „Jaras Tanno, der Ermittler der Portalgilde“ in Akt II).

Allen Auftraggebern ist gemeinsam, dass sie von den Hintergründen der Geschehnisse nichts wissen und nur von der „Feenplage in Arwingen“ berichten können (siehe unten). Es soll die Aufgabe der Abenteurer sein, die Hintergründe herauszufinden und mit diesem Wissen die Feenplage zu stoppen. Anregungen für eine angemessene Belohnung der Abenteurer finden sie unter „Die Wipfelkönigin ist besiegt!“ in Akt III.

DIE FEENPLAGE IN ARWINGEN

Im Folgenden finden Sie drei beispielhafte Feen aus dem Reich der Wipfelkönigin, die Arwingen heimsuchen und den Abenteurern schon bei ihren ersten Schritten in der Stadt, aber auch während des ganzen zweiten Aktes begegnen sollten. Zusätzlich werden mögliche Übergänge in die Feenwelt beschrieben, die sich überall in Arwingen befinden können.

Die mit einem * gekennzeichnete Information kann für die Ermittlungen in Akt II sehr wichtig sein und sollte den Abenteurern daher möglichst früh gegeben werden.

Flüsterfeen

Flüsterfeen sind kleine Feen mit den Körpern von Schmetterlingen, den Gesichtern von Menschen und Haaren aus Pusteblumen. Sie dienen in der Feenwelt der Wipfelkönigin als Spione, sind im Diesseits jedoch außer Kontrolle und verbreiten alle möglichen Geheimnisse und Gerüchte, die sie irgendwo in der Stadt belauscht haben und die bei weitem nicht alle wahr sind.

Da sie zu hunderten durch Arwingen fliegen, hat dies schon zu zahllosen Streitigkeiten, Feindschaften, aber auch Belustigungen geführt. Beispielhafte, von ihnen verbreitete Informationen sind:

- * In 'Luserias Treu' wird statt Wein nur noch Wasser serviert
- Das neue Kleid der Markgräfin hat 200 Lunare gekostet
- Der Hafengebietsteilnehmer steckt sich einen Teil der Zollgebühren in die eigene Tasche
- Der Waffengebietsteilnehmer der Burg ist der beste Tänzer in ganz Selenia
- Die Alben aus Kintai bezahlen mit gefälschten Münzen
- Die Rattenfänger der Stadt beliefern einige Metzger

Trompetenfeen

Trompetenfeen sind langbeinige, gnomengroße Feen in Heroldskleidung, die eine große Trompetenblume anstelle eines Kopfes haben. Sie können überall in der Stadt auftauchen, sind die Herolde der Wipfelkönigin und verkünden mit der Stimme ihrer Herrin deren Gesetze. Diese künden von der früheren Fremdartigkeit der Feenwelt:

- Häuser müssen in Zukunft Wände und ein Dach haben und niemals darf ein Haus von innen größer sein als von außen!
- Von nun an muss Regen immer alle Wesen gleichermaßen treffen und darf keine Ausnahmen mehr machen! Auch muss er Dächer und ähnlichen Schutz respektieren und darf ihn nicht einfach ignorieren!
- Fortan dürfen alle Flüsse nur noch bergab fließen und wenn sie vereist sind, dann müssen sie still stehen!
- Von heute bis in alle Zeit muss die Sonne morgens auf und abends untergehen! Während ihres Laufs über den Himmel darf sie sich nicht drehen, nicht unerwartet stehen bleiben oder sonstigen Schabernack treiben!
- Fortan soll es vier Jahreszeiten geben! Jedes Wesen muss sich an diese halten und darf nur blühen, wachsen und gedeihen, wenn es der Jahreszeit angemessen ist!

Trompetenfeen enden dabei stets mit den Worten: „So befiehlt es die Wipfelkönigin und so wird es geschehen!“

Trommler

Trommler sind mausgroße, menschenähnliche Feen, die in langen Paraden Trommeln schlagend durch Arwingen marschieren. Trotz ihrer geringen Größe sind ihre Trommeln so laut, dass sie Gebäude im näheren Umkreis zum Beben bringen.

Sie haben zwar noch kein Haus zum Einsturz gebracht, aber einige schwer beschädigt und werden daher von den Arwingern besonders gefürchtet.

Übergänge in die Feenwelt

In den zwei Wochen, seit das Reich der Wipfelkönigin dem Diesseits immer näher kommt, haben sich zahlreiche Übergänge zwischen der Stadt Arwingen und der Feenwelt gebildet. Diese wechseln andauernd, sind jedoch immer an Orten, die irgendeine Form von Grenze bilden.

Beispiele sind:

- Torbögen, Brücken, Türen, Brunnenschächte, Fenster, Übergänge von offener Bebauung zu freien Flächen (idealerweise Grünflächen, wie um den Myurikoschrein) oder auch die Grenze zwischen einem Schiff und dem Kai

Die Arwinger fangen mittlerweile an, solche Übergänge so gut es geht zu meiden. Dies ist aber nicht immer ganz einfach und so kann weiterhin häufig beobachtet werden, wie Bewohner der Stadt plötzlich verschwinden oder aus dem Nichts auftauchen; immer dann, wenn sie die Feenwelt betreten oder aus dieser zurückkehren.

ERSTER WENDEPUNKT DIE SCHLAMM-AMEISE GREIFT AN!

Noch während die Abenteurer sich mit der Situation vertraut machen oder auch gerade erst den Auftrag bekommen, verschärft sich die bis dahin chaotische, aber gefahrlose Situation urplötzlich: ein wütendes Feenwesen greift vor dem Gasthaus 'Luserias Treu' Bewohner der Stadt an!

Schlamm-Ameise

Schlamm-Ameisen sind pferdegroße, schwarz-braune Ameisen mit dem Geweih eines Hirsches, die aus Erde und Schlamm bestehen. Sie dienen eigentlich den Schwarzen Rittern, treuen Dienern der Wurzelkönigin (siehe „Schwarze Ritter“ in Akt II), werden aber wahnsinnig, wenn ihr Reiter stirbt, was in diesem Fall geschehen ist. Nur noch ein winziger Sattel auf dem Rücken der Schlamm-Ameise, der selbst für ein gnomisches Kind viel zu klein wäre, zeugt noch von ihrem früheren Herren.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	5	5	1	8	1	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
7	11	11	15	25	2	27	24
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	19	2W6+3	8 Ticks	5-1W6	Durchdringung 1		

Typus: Feenwesen, Felswesen

Monstergrad: 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 22, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 12, Felsmagie 12

Zauber: Fels II: Erde zu Schlamm

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen), Zähigkeit (II: Schmerz widerstand I), Felsmagie (I: Felsresistenz I)

Merkmale: Dämmerlicht, Feenblut, Erschöpfungsresistenz 2, Schmerzresistenz

Beute: Geweih (10 Lunare; Jagdkunst gg. 20)

Kampfweise: Die Schlammameise wird mit ihrer Magie um sich herum *Schwieriges Gelände* schaffen und dann versuchen, ihre Gegner mit *Umreißen* noch weiter in ihrer Bewegungsfreiheit einzuschränken.

AKT II – DIE ERMITTLUNGEN

Erzählerische Funktion von Akt II

Im zweiten Akt sollen die Abenteurer den Hintergründen der Feenplage nachspüren und dabei eine Lösung für dieses Problem finden. Die zentrale Information für die Ermittlungen ist die, dass sich irgendwo in der Stadt Arwingen die Schwarzen Ritter verstecken. Treue Diener der Wurzelkönigin, die vor der Wipfelkönigin ins Diesseits geflohen sind und die den Abenteurern den Weg zum Hölzernen Schloss der Wipfelkönigin weisen können.

Diese Information teilt Akt II in zwei Teile. Im ersten, sehr offenen Teil, suchen die Abenteurer nach Informationen über die Ursachen der Feenplage, erfahren von der Wipfel- und der Wurzelkönigin und dass sie erstere besiegen müssen. Schließlich können sie durch die „abtrünnige Eule“ oder die „stachelige Taubenfamilie“ von den Schwarzen Rittern erfahren, womit der zweite Teil von Akt II, nämlich die Suche nach den Schwarzen Rittern, beginnt. Akt II endet mit dem zweiten Wendepunkt des Abenteuers: die Abenteurer erfahren von den Schwarzen Rittern, dass die Wipfelkönigin in Wahrheit ein kleines, gnomisches Mädchen ist, dass von der Macht der Stimme korrumpiert wurde (siehe „Hintergründe“ im Einleitungskapitel).

Jaras Tanno, der Ermittler der Portalgilde

Jaras Tanno (Gnom, *869 LZ, riesige Hörner, schusselig) soll im Namen der Portalgilde dem Phänomen in Arwingen auf den Grund gehen, ist als Theoretiker und Stubenhocker damit aber hoffnungslos überfordert. Er konnte bisher nur die Verknüpfung zum Märchen von der Wurzel- und der Wipfelkönigin herstellen (siehe „Hintergründe“ im Einleitungskapitel) und hat mit einer Katalogisierung der Feenwesen in Arwingen begonnen. Als Führer in der Feenwelt ist Jaras zwar komplett ungeeignet, hat aber einige seiner Informationen von dem dafür deutlich besser geeigneten Straßenkind Lorek (s. u.).

Lorek, ein Straßenkind

Lorek (Mensch, *980 LZ, rote Haare und Sommersprossen, abenteuerlustig) lebt schon sein ganzes Leben auf den Straßen Arwingsens und hat während der Feenplage das Reich der Wipfelkönigin schon mehrmals absichtlich besucht. Dort hat er sich nämlich mit einer Familie von Feen angefreundet (siehe „Die Feenfamilie“). In der Feenwelt findet er sich insgesamt auch überraschend gut zurecht (*Stärke Feensinn*) und kann dort als Führer helfen.

ERMITTLUNGEN IN ARWINGEN

Informationen aller Bewohner Arwingsens

Vor allem die Arwinger, die schon einmal durch das Reich der Wipfelkönigin geirrt sind, können von diesem berichten (siehe „Ermittlungen in der Feenwelt“). Befragt man mehrere von ihnen, wird deutlich, wie rasant sich die Feenwelt durch die Befehle der Wipfelkönigin verändert und dass diese dort wie Naturgesetze gelten (für Anregungen solcher Beschreibungen siehe „Trompetenfeen“ in Akt I).

Nach den Schlamm-Ameisen gefragt, kann ein Arwinger evtl. berichten, wie er in der Feenwelt eine solche im Kampf mit einer riesigen, aus Ästen und Efeu bestehenden Eule sah, den letztere gewann. Auch in Arwingen selbst wurde eine solche Eule schon gesichtet: sie fliegt nachts über die Dächer und singt mit wunderschöner Stimme Schmählieder über die Wipfelkönigin (s. u.).

Außerdem können fast alle Bewohner Arwingsens den Abenteurern mögliche Übergänge in die Feenwelt nennen (siehe „Übergänge in die Feenwelt“ in Akt I).

Feen in Arwingen

Alle Feen Arwingsens kennen die „Informationen aller Bewohner der Feenwelt“ (s. u.), aber nicht alle von ihnen sind bereit, sie zu teilen. Die beste Informationsquelle sind die Trommler, die sogar wissen, dass die abtrünnige Eule (s. u.) sich im Diesseits vor der Wipfelkönigin versteckt. Mit ihnen kann man sich jedoch nur über eine intuitive Trommelsprache verständigen, was eine Probe auf *Darbietung* gg. 25 erfordert.

Die Flüsterfeen wissen nur sehr wenig, können aber dazu überredet werden, die abtrünnige Eule zu suchen und mit ihr ein Treffen zu vereinbaren (*Redegewandtheit* gg. 25). Theoretisch können sie auch dazu gebracht werden, nach den Schwarzen Rittern zu suchen, aber wenn sie diese finden können, verkürzt das den zweiten Akt sehr stark.

Die Trompetenfeen schließlich sind der Wipfelkönigin treu ergeben, lassen sich aber leicht dazu bringen, ihre Herrin zu preisen oder über die abtrünnige, verräterische Eule zu schimpfen (*Redegewandtheit* gg. 20).

Die abtrünnige Eule

Die in Arwingen gesichtete Eule ist eine Efeu-Eule. Diese aus Ästen und Efeu bestehenden vargengroßen Eulen dienen eigentlich der Wipfelkönigin als Soldaten, doch die in Arwingen hat sich von der Wipfelkönigin losgesagt und ist vor ihr ins Diesseits geflohen. Grund des Zerwürfnisses war, dass sie ihren Körper erblühen lassen wollte, die Wipfelkönigin ihr das jedoch nicht erlaubte. Nun fliegt sie nachts über Arwingen, lässt ihren Körper in hundert bunten Blumen erblühen und singt in ihrer tiefen Basstimme Schmählieder über die Wipfelkönigin.

Schaffen die Abenteurer es, die Eule lange genug über die Dächer Arwingens zu verfolgen, wird sich diese auf ein Gespräch einlassen. Vor allem wünscht sie sich einen Namen, da sie nie einen hatte. Wenn man ihr aber einen Namen gibt und sie davon überzeugt, dass dieser der schönste auf der Welt ist (*Sozialer Konflikt*, Werte für Efeu-Eulen finden sich in Akt III, die *Redegewandtheit* der abtrünnigen Eule beträgt 11), dann ist sie eine ausgezeichnete Informationsquelle.

Die abtrünnige Eule kennt jede Information, die alle Bewohner der Feenwelt haben (s. u.). Darüber hinaus kennt aber auch sie keinen Weg zum Hölzernen Schloss der Wipfelkönigin, da der Pfad, den sie früher immer nahm, auf Befehl der Wipfelkönigin nicht mehr existiert. Sie weiß aber, dass die Schwarzen Ritter sich ebenfalls im Diesseits verstecken, dass diese das Schloss auf jeden Fall finden können und dass ihr Versteck „unter der Erde, umgeben von Wasser und Holz“ sein muss.

An einem Kampf gegen die Wipfelkönigin hat die Eule kein Interesse. Sie will nur in Frieden leben und erblühen.

ERMITTLUNGEN IN DER FEENWELT

Früher oder später könnten die Abenteurer auf die Idee kommen, selbst in das Reich der Wipfelkönigin zu gehen, um direkt mit den dortigen Feen zu sprechen. Durch die abtrünnige Eule (s. o.) ist dies jedoch keine Zwangsläufigkeit.

Das Reich der Wipfelkönigin

Die Feenwelt der Wipfelkönigin ist eine riesige Waldlandschaft mit zahllosen in Wurzeln, Astlöchern und Baumkronen versteckten Häusern. Verbunden werden diese durch unendlich viele Pfade, doch für das ungeschulte Auge ist es schwer, diese in der magischen Feenwelt überhaupt zu finden. Zu unscheinbar sind sie durch Blumen und Pilze markiert und zu verworren ist ihr Verlauf. Abseits der Pfade zu wandern hat jedoch kaum Aussicht auf Erfolg und endet höchstwahrscheinlich damit, dass die Abenteurer sich in den endlosen Weiten

der Feenwelt hoffnungslos verlaufen.

Findet man die Pfade und erkennt man die Häuser, so wird einem schnell bewusst, dass der ganze Wald eine riesige Stadt ist, deren Einwohnerzahl mit den größten lorakischen Metropolen konkurrieren kann. So kann es passieren, dass freundliche Feenwesen schnell auf verirrte Wanderer vor ihrer Haustür aufmerksam werden und diese zu einem der vielen Übergänge zurück ins Diesseits führen. Solche Übergänge ins Diesseits sind im Reich der Wipfelkönigin durch Äste gebildete Torbögen, herabhängende Schleier aus Blätterwerk, von Wurzeln gebildete Schwellen, hohle Baumstümpfe und dergleichen.

Abgesehen von seinen merkwürdigen Bewohnern ist der Feenwald durch die Gesetze der Wipfelkönigin einem normalen diesseitigen Wald recht ähnlich. Nur noch selten ändern Wege ihren Verlauf, wechseln Bäume ihren Standort oder wachsen Blumen und Sträucher irgendwo in Windeseile. Auch die Zeit verläuft in der Feenwelt fast im gleichen Tempo wie im Diesseits.

Informationen aller Bewohner der Feenwelt

Jeder Bewohner der Feenwelt weiß, dass die Wipfelkönigin der Wurzelkönigin die Stimme gestohlen hat, mit ihr absolute Macht in der Feenwelt hat und diese Macht nutzt, um ihr Reich zu ordnen. Außerdem weiß jedes Feenwesen, dass man die Wipfelkönigin töten muss, damit die Stimme frei wird und wieder zur Wurzelkönigin zurückkehren kann.

Ebenfalls ist im ganzen Zauberwald bekannt, dass die Wipfelkönigin in ihrem Hölzernen Schloss residiert, zu dem jedoch auf ihren Befehl hin kein Pfad mehr führt und daher niemand mehr den Weg dorthin finden kann. Höchstens die abtrünnige Eule (s. o.) oder die Schwarzen Ritter (s. u.) können das Schloss vielleicht noch finden, aber wo sich diese genau aufhalten, weiß ein normaler Bewohner der Feenwelt nicht. Sie können aber den Wohnort der stacheligen Taubenfamilie beschreiben, die das wissen könnte (s. u.).

Zuletzt kennen auch alle Feen die Geschichte von der gescheiterten Retterin, die in die Feenwelt kam und verschwand, nachdem sie gegen die Wipfelkönigin verloren hatte. Doch niemand ahnt, dass sie in Wahrheit erfolgreich war und nun selbst die neue Wipfelkönigin ist.

In zwei Fällen irren sich die Bewohner der Feenwelt jedoch: die abtrünnige Eule kennt nicht den Weg zum Hölzernen Schloss und es gibt noch eine andere Möglichkeit, der Wipfelkönigin die Stimme zu entreißen, außer sie zu töten. Doch dies können die Abenteurer nur von anderen erfahren (im ersten Fall von der abtrünnigen Eule, im zweiten von der Wurzelkönigin).

Sprechende Bäume

Eine überall im Reich der Wipfelkönigin präsente Gruppe von potentiellen Informationsquellen sind die sprechenden Bäume, die wie ganz normale Bäume aussehen, aber recht geschwätzig sind und daher schnell auf sich aufmerksam machen. Die sprechenden Bäume könnten theoretisch davon gehört haben, dass sich die abtrünnige Eule und die Schwarzen Ritter im Diesseits verstecken und das Versteck der Schwarzen Ritter „unter der Erde, umgeben von Wasser und Holz“ sein muss.

Haben die Bäume diese Information, so kann das die Ermittlungen für die Abenteurer deutlich leichter machen und ihnen helfen, wenn sie ansonsten nicht weiterkommen. Ein Zwischenweg wäre es, dass – sobald die Bäume zu diesen zentralen Informationen kommen – ein neues Gesetz der Wipfelkönigin von den Trompetenfeen verkündet wird, das es Bäumen nur noch erlaubt, mit anderen Bäumen zu sprechen. Ein sehr guter Redner kann die Bäume aber evtl. davon überzeugen, dass er selbst ein Baum ist (*Redegewandtheit* gg. 30).

Die stachelige Taubenfamilie

Die stachelige Taubenfamilie ist eine Familie von Tauben mit den Stacheln von Igel auf dem Rücken, die in der ganzen Feenwelt als sehr gebildet gilt und sich mit dem Menschenjungen Lorek (s. o.) angefreundet hat, was ebenfalls vielen Feen bekannt ist.

Die stachelige Taubenfamilie weiß, dass sich die abtrünnige Eule und die Schwarzen Ritter im Diesseits verstecken und dass das Versteck der Schwarzen Ritter „unter der Erde, umgeben von Wasser und Holz“ sein muss. Als treue Freunde der Wurzelkönigin teilen die Tauben diese Information gerne.

Ihr Haus ist jedoch nur sehr schwer zu finden, selbst wenn man versucht den Pfaden zu folgen und weiß, dass es „neben den drei Findlingen in einem Astloch“ ist (Schwierigkeit 20, Probe auf *Überleben* mit einem Malus von -9 oder auf *Geschichte & Mythen* oder *Arkane Kunde* mit einem Malus von -15; die *Stärke Feensinn* gibt bei allen drei möglichen Proben einen Bonus von sechs Punkten). Im Zweifelsfall kann Lorek das Haus recht sicher finden, da er den Weg auswendig kennt.

DIE SUCHE NACH DEN SCHWARZEN RITTERN

Die Schwarzen Ritter können sich längere Zeit nur an einem Ort aufhalten, der „unter der Erde, umgeben von Wasser und Holz“ sein muss. Früher war dies das Schloss der Wurzelkönigin, doch nun verstecken sie sich irgendwo im Diesseits. Dies wissen die abtrünnige Eule und die stachelige Taubenfamilie sowie evtl. die sprechenden Bäume (s. o.).

Keinem von ihnen ist jedoch bekannt, dass das genaue Versteck der Schwarzen Ritter der Keller des Gasthauses 'Luserias Treu' ist. Hier sind die Schwarzen Ritter umgeben von Weinfässern aus Holz, deren Inhalt sie mit ihrer Magie durch Wasser ersetzt haben. Daher kommt das von den Flüsterfeen verbreitete Gerücht, dass in 'Luserias Treu' statt Wein nur noch Wasser serviert wird. Außerdem tauchte deswegen die Schlamm-Ameise vor diesem Gasthaus auf (siehe Akt I).

Diesen Rückschluss zu ziehen erfordert von den Spielerinnen und Spielern etwas Kombinationsgeschick, was aber durch Befragung der Bewohner Arwings erleichtert werden kann. Denn in der Stadt gibt es nur wenige Orte, auf die diese Beschreibung zutrifft. Die Keller der Häuser sind in der Regel gemauert und selten von Wasser umgeben. Die Schiffe im Hafen sind nicht unterirdisch und am Schrein der Myuriko achten die Schwertalben penibel darauf, dass kein Tier seinen Bau im Wurzelwerk ihrer Zierbäume anlegt. Die Keller der Tavernen und Herbergen mit ihren vielen großen Fässern können daher schnell als Idee aufkommen. Evtl. können auch Nichtspielercharaktere diesen Gedanken in den Raum werfen, beispielsweise mit einem Witz über den alkoholischen Inhalt der Fässer.

ZWEITER WENDEPUNKT DIE OFFENBARUNG DER SCHWARZEN RITTER

Die Schwarzen Ritter reichen selbst einem Gnom nur bis ans Knie, sehen mit ihren pechschwarzen Rüstungen aber dennoch furchterregend aus und sind stärker als jeder Varg. Mit kleinen, ebenfalls schwarzen Schmetterlingsflügeln, können sie sich blitzschnell bewegen.

Als alte Leibgarde der Wurzelkönigin sind sie extrem kooperationsbereit, wenn die Abenteurer nicht nur die Wipfelkönigin besiegen wollen, sondern auch dazu bereit sind, der Wurzelkönigin anschließend ihre Stimme zurückzugeben.

Die Schwarzen Ritter lehnen es jedoch ab, dass die Abenteurer die Wipfelkönigin dabei töten. Denn wie sie den Abenteurern offenbaren, ist die echte Wipfelkönigin schon lange tot und die neue Wipfelkönigin ein kleines, gnomisches Mädchen, das von ihnen einst aus dem

Diesseits in die Feenwelt geführt wurde, um die Wipfelkönigin zu besiegen (siehe „Hintergründe“ im Einleitungskapitel).

Die Schwarzen Ritter können den Abenteurern aber die Hoffnung geben, dass die Wurzelkönigin sicherlich einen anderen Weg kennt, um ihre Stimme von dem Mädchen zu lösen. Sie wissen auch, wo die Wurzelkönigin gefangen gehalten wird: am Fuße des Hölzernen Schlosses der Wipfelkönigin, hinter dem ersten Spiegel, den man dort sieht. Doch genauer vermögen es die Schwarzen Ritter, ihrer feischen Natur entsprechend, nicht einzugrenzen.

Lassen sich die Abenteurer darauf ein, sind die Schwarzen Ritter bereit, sie auf ihren Schlamm-Ameisen zum Hölzernen Schloss zu tragen. Den Weg dorthin können sie problemlos finden, da sie den Aufenthaltsort der Wurzelkönigin spüren können.

Am Hölzernen Schloss angekommen wollen die Schwarzen Ritter dann als Ablenkung gegen die Efeu-Eulen der Wipfelkönigin kämpfen und den Abenteurern damit die nötige Zeit verschaffen, um zuerst zur Wurzelkönigin und danach zum Thronsaal der Wipfelkönigin an der Spitze des Schlosses vorzudringen. Als Übergang in die Feenwelt wählen die Schwarzen Ritter eines der Stadttore Arwingsens bei Sonnenauf- oder -untergang.

AKT III – DAS FINALE

Erzählerische Funktion von Akt III

Im dritten Akt sollen die Abenteurer die Feenplage in Arwingen beenden, indem sie in das Hölzerne Schloss der Wipfelkönigin eindringen und diese besiegen. Im Gegensatz zum zweiten Akt ist der dritte Akt sehr linear und hat seinen Schwerpunkt auf Rätseln und Kämpfen.

DAS SCHLOSS DER WIPFELKÖNIGIN

Der Ritt auf den Schlamm-Ameisen

Am Stadttor haben hunderte der Schwarzen Ritter auf ihren Schlamm-Ameisen Aufstellung bezogen, laden die Abenteurer ein, hinter einigen von ihnen Platz zu nehmen und reiten dann mit den ersten Strahlen der aufgehenden Sonne oder den letzten Strahlen der untergehenden Sonne durch das Stadttor Arwingens ins Reich der Wipfelkönigin!

In rasendem Tempo halten die Schlamm-Ameisen auf das Tor zu und tauchen im nächsten Augenblick in den Feenwald ein. Bäume, Sträucher und Lichtungen um euch herum verschwimmen zu einem hypnotischen Wirbel aus Farben, während die Ameisen immer schneller und schneller werden. Wild peitschen die Schwarzen Ritter ihre Reittiere an und folgen unbeirrt einem unsichtbaren Weg, direkt zum Hölzernen Schloss der Wipfelkönigin.

Das Hölzerne Schloss

Schließlich erhebt es sich vor euch, das Hölzerne Schloss der Wipfelkönigin! Über 200 Meter ragt es in die Höhe und wird nach oben hin immer breiter und verwinkelter. Doch der riesige, turmartige Bau ist kein erhabener Palast, sondern gleicht mehr einem kranken, abgestorbenen Baum, der nur darauf wartet, vom nächstbesten Windstoß umgeworfen zu werden.

Hunderte Efeu-Eulen umkreisen das Schloss und stürzen sich ohne zu zögern auf die heranpreschenden Schwarzen Ritter! Eine wilde Schlacht der Feen entbrennt, während ihr direkt zum Tor am Fuße des Schlosses getragen werdet. Nur gnomengroß ist das prunkvoll verzierte Tor, doch auch Größere können sich noch geradeso hindurchquetschen. Während die Schwarzen Ritter auch die Torwachen binden, ist euer Weg frei und ihr könnt das Schloss betreten!

DAS GEFÄNGNIS DER WURZELKÖNIGIN

Der erste Spiegel

Die unterste Ebene des Schlosses ist nur ein einziger großer Raum, in dem sich ein See und eine schmale, nach oben führende Treppe befinden. Dieser See ist „der erste Spiegel, den man im Schloss erblickt“. Taucht man in ihn hinein und dann wieder auf, kommt man in die Grotte, in der die Wurzelkönigin gefangen ist.

Der Raum der tausend Spiegel

Folgt man der Treppe nach oben, kommt man in einen weiteren großen Raum, der um die 30 Meter hoch ist. Überall in dem Raum sind Spiegel, große und kleine, in Holz und Metall eingerahmt und nicht nur an den Wänden hängend, sondern auch durch die Luft schwebend. Unter der Decke kann man eine weiter nach oben führende Luke erkennen, doch keine Treppe führt zu ihr hinauf.

Die Spiegel haben ein gemeinsames Bewusstsein und machen sich über jeden Besucher lustig, indem sie ihn in den unterschiedlichsten Formen oder sogar als andere Rasse abbilden. Außerdem können sie die Spiegelbilder auch unabhängig vom Betrachter verändern und so mit allerlei Gesten regelrechte Konversationen führen.

Die einzige Möglichkeit nach oben zu kommen ist, dass die Spiegel eine Treppe bilden. Die Wurzelkönigin (s. u.) oder die Spiegel selbst können die Abenteurer darauf hinweisen. Die Spiegel dazu zu bewegen, eine Treppe zu bilden (beispielsweise durch die Drohung, sie zu zerstören), ist ein *Sozialer Konflikt*. Der *GW* der Spiegel ist 25, ihre *Empathie* 15, ihre *Entschlossenheit* 8 und ihre *Diplomatie* und *Redegewandtheit* 13 (*Meisterschaft Ohne Worte*).

Verlieren die Abenteurer den *Sozialen Konflikt*, dann bilden die Spiegel zwar eine Treppe, doch ist diese ein einziges auf und ab und alle Abenteurer erhalten eine Stufe des Zustands *Erschöpft*. Gewinnen die Abenteurer den *Sozialen Konflikt*, dann erreichen sie mühelos auf der Treppe der Spiegel die Luke nach oben.

Die Wurzelkönigin

In einer dunklen Grotte, die nur durch den See im ersten Raum des Schlosses zu erreichen ist, hockt die Wurzelkönigin, eine große, hässliche, giftgrüne Kröte, die mit krächzender Stimme spricht. Wie sie selbst sagt, wurde sie von der Wipfelkönigin in diese grässliche Gestalt verwandelt und sehnt sich nach ihrer alten Schönheit. In Wahrheit war sie jedoch schon immer eine Kröte; der Verwandlungszauber hat nur die Farbe ihrer Haut von feuerrot in giftgrün verändert.

Da sie geschwächt ist, kann sie den Abenteurern nicht direkt helfen. Aber sie kann ihnen verraten, dass ihre Stimme von der Wipfelkönigin getrennt und von deren schädlichem Einfluss gereinigt wird, sobald eine ihrer Wurzeln die Wipfelkönigin berührt. Mit ihrer letzten magischen Kraft kann sie eine einzelne große Wurzel aus ihrem Körper wachsen lassen und aus dieser eine beliebige Nahkampfwaffe formen. Diese kann dann von einem der Abenteurer mit den Werten der jeweiligen Nahkampfwaffe geführt werden und wird mit einem einzigen Treffer gegen die Wipfelkönigin die Stimme befreien und das gnomische Mädchen retten.

DER THRONSaal DER WIPFELKÖNIGIN

Der Thronsaal der Wipfelkönigin ist eine gewaltige, kreisrunde Halle von mindestens 100 Metern Höhe! Wände, Boden und Decke bestehen aus hellem Holz, genauso wie die neun Balkone, die wie Wespennester in unterschiedlicher Höhe an den Wänden hängen.

In dem ansonsten leeren Thronsaal ziehen zwei Efeu-Eulen ihre Bahnen und auf dem obersten Balkon steht die Wipfelkönigin selbst und verkündet mit lauter Stimme ihr neuestes Gesetz. Nirgendwo ist eine Treppe zu erkennen, aber bunte Türen führen zu jedem der Balkone und eine solche Tür findet sich auch auf Bodenhöhe.

Im Thronsaal beginnt der finale Kampf des Abenteurers gegen die Wipfelkönigin und zwei ihrer Efeu-Eulen. Wie beschrieben ist der ungefähr 100 Meter hohe Thronsaal bis auf die neun Balkone komplett leer. Obwohl nirgendwo eine *Lichtquelle* zu erkennen ist, ist das *Lichtverhältnis* im Thronsaal *Tageslicht*.

Die Wipfelkönigin

Die Wipfelkönigin hat den Körper einer schlanken Menschenfrau mit blühenden Ästen statt Haaren und das Gesicht und den Schnabel eines Vogels. Ihr Kleid besteht aus hunderten von Pfauenfedern.

Die Abenteurer wird sie nicht direkt mit Magie oder Waffen angreifen, sondern stattdessen der Feenwelt befehlen, den Abenteurern zu schaden (s. u.).

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
6	2	4	2	6	2	3	6
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6	7	32	22	0	24	25

Typus: Feenwesen, Humanoider, Naturwesen

Monstergrad: 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 3, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 19, Zähigkeit 10

Meisterschaften: -

Merkmale: Feenblut

Beute: -

Kampfweise: siehe „Die Befehle der Wipfelkönigin“

Die Efeu-Eulen

Die Efeu-Eulen sind aus Ästen und Efeu bestehende, vargengroße Eulen, die sich durch ihre Flugfähigkeit mühelos im Thronsaal bewegen können. Sie sind die Leibwächter der Wipfelkönigin und greifen die Abenteurer an, sobald diese den Thronsaal betreten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	6	3	3	2	3	1	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	2 / 25	9	15	26	3	31	22
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	17	1W6+4	7 Ticks	7-1W6	Durchdringung 2, Umklammern		

Typus: Feenwesen, Naturwesen, Pflanze

Monstergrad: 3 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 11, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 9, Naturmagie 11

Zauber: Natur I: Rindenhaut

Meisterschaften: Handgemenge (Umklammern, Halten)

Merkmale: Dunkelsicht, Feenblut, Fliegend

Beute: Borke (20 Lunare; Handwerk gg. 30)

Kampfweise: Die Efeu-Eulen werden nach Möglichkeit gemeinsam kämpfen und versuchen, die Abenteurer durch Ranken, die aus ihrem Leib wachsen (Manöver *Umklammern*) am Durchschreiten der Türen zu hindern.

Schwierigkeit des finalen Kampfes

Für kampfstärke Abenteurergruppen kann der Kampf gegen die Wipfelkönigin mit nur zwei Efeu-Eulen schnell zu leicht werden, solange sie den Befehlen der Wipfelkönigin durch einen hohen *GW* widerstehen bzw. ihnen in den Gängen zwischen den Türen ausweichen können.

Die Schwierigkeit des Kampfes lässt sich am leichtesten durch eine Erhöhung der Anzahl der Efeu-Eulen auf drei oder vier anpassen. Alternativ kann man den Efeu-Eulen den Zauber *Ranken* geben, der aber schnell eine ganze Abenteurergruppe neutralisieren kann.

Das Türen-Rätsel

Die Balkone sind untereinander nicht verbunden, aber jeder hat eine Tür. Auf dem Boden des Raumes gibt es – neben der Luke, durch die die Abenteurer kamen – eine weitere Tür. Insgesamt sind es also zehn Türen, von denen jeweils zwei die gleiche Farbe haben: Silber, Gold, Rot, Grün und Gelb.

Öffnet man eine Tür, erscheint hinter dieser ein kurzer, dunkler Gang, der zu einer anderen Tür der gleichen Farbe führt. Diese andere Tür kann man jedoch erst öffnen, wenn man die soeben durchschrittene hinter sich geschlossen hat. Der mysteriöse Gang ist groß genug, dass die ganze Gruppe der Abenteurer ihn betreten kann.

Das Grundprinzip des Rätsels ist das folgende: jede Tür hat einen Verbindungstunnel zur Tür der gleichen Farbe. Kommt man jedoch auf der anderen Seite heraus und schließt die Tür hinter sich, wechseln alle Türen die Farben.

Unter „Ausgangssituation“ ist im Anhang die Anordnung der Türen zu Beginn zu sehen und wie die Balkone von oben gesehen angeordnet sind. Wird eine Tür durchschritten, drehen sich alle Farbe im Uhrzeigersinn um eine Position weiter. Keine Tür kann geöffnet werden, solange eine beliebige andere Tür noch offen oder gerade in Benutzung ist. Eine Möglichkeit wäre es aber, dass nur einzelne Abenteurer die Türen benutzen und damit das Farbenrad durchgehen, während die anderen vor einer Tür warten, bis diese direkt zur Wipfelkönigin führt. Die Feenherrscherin beeinflusst selbst nicht, wie sich die Farben verändern.

Ein Beispiel zum Wechsel der Farben und zu verschiedenen Lösungsmöglichkeiten finden Sie ebenfalls im Anhang. In der Spielpraxis bietet es sich an, den Plan der Ausgangssituation auszudrucken und die unterschiedlichen Farben durch farbige Spielsteine oder durch Würfel darzustellen, bei denen dann fünf Zahlen die fünf Farben ersetzen. Zu diesem Zweck ist bei der Ausgangssituation im Anhang jeder Farbe auch eine Zahl zugeordnet.

Regeltechnisch ist es eine Freie Aktion, eine Tür zu öffnen oder zu schließen. Zum Durchschreiten des Ganges ist aber eine Handlung Laufen (Kontinuierliche Aktion, 5 Ticks) nötig.

Das Rätsel wird dadurch erschwert, dass die Efeu-Eulen die Abenteurer angreifen und ein intuitives Gespür für den Wechsel der Farben haben, also gezielt auf die ankommenden Abenteurer auf den Balkonen warten können. Sie betreten jedoch niemals die Gänge zwischen den Türen. Für ihre Bewegungsaktion kann grob ein Abstand von 20 bis 70 Metern zwischen den einzelnen Balkonen angenommen werden.

Die Befehle der Wipfelkönigin

Die Wipfelkönigin benötigt eine kontinuierliche Handlung (10 Ticks), um der Feenwelt zu befehlen, die Abenteurer auf verschiedene Weisen anzugreifen. Regeltechnisch führt dies zu einem Angriff durch den sog. Umgebungs-Glimmer der Feenwelt (siehe Grundregelwerk, S. 306 und Jenseits der Grenzen, S. 15).

Das Wichtigste an diesen Angriffen ist, dass die scheinbaren Veränderungen der Feenwelt rein illusionärer Natur sind und ihre Wirkung daher nur entfalten, wenn der Feenwelt ein Angriff gegen den *GW* der Abenteurer gelingt. Der Angriffswert der Feenwelt ist 15, sie kann keine *Risiko- und Sicherheitswürfe* machen und greift immer alle Abenteurer im Thronsaal gleichzeitig an. Den Abenteurern steht gegen den Angriff der Feenwelt eine *Aktive Abwehr* mit *Entschlossenheit* zu. Die *Stärke Feensinn* gibt einen Bonus von sechs Punkten, sowohl auf den *GW*, als auch auf die *Aktive Abwehr*.

Gelingt der Angriff, hat er immer nur *Zustände* als Auswirkung. Diese sollten mit jedem Angriff langsam gefährlicher werden. Im Folgenden finden Sie Beispiele für die ersten sechs Befehle der Wipfelkönigin:

1. Es soll heißer und heißer werden → *Zustand Erschöpft 1*
2. Die Welt soll hell erstrahlen → *Zustand Geblendet 1*
3. Der Boden soll weich wie Wachs werden → *Zustand Lahm*
4. Es soll glühend heiß werden → *Zustand Erschöpft 1* zum zweiten Mal
5. Giftige Dornen sollen aus den Wänden wachsen → *Zustand Angsterfüllt*

Befindet ein Abenteurer sich während eines solchen Angriffs in dem Gang zwischen zwei geschlossenen Türen, wird er von dem Angriff nicht betroffen.

DIE WIPFELKÖNIGIN IST BESIEGT!

Schafft es einer der Abenteurer auf den Balkon der Wipfelkönigin, reicht ein einziger Treffer mit der Wurzelwaffe aus, um die Stimme der Wurzelkönigin von der Wipfelkönigin zu lösen. Als schimmernder Kristall steigt sie empor und die Wipfelkönigin verwandelt sich in ein kleines, gnomisches Mädchen, das sich an nichts mehr aus seiner Zeit als Wipfelkönigin erinnern kann. Damit enden alle Effekte ihrer illusionären Angriffe und die verbliebenen Efeu-Eulen werden bewusstlos.

Der Namen des Mädchens ist Mai-Lin (Gnom, *981 LZ, für ihr Alter überraschend große Hörner, mutig) und sie wuchs als Straßenkind auf den Straßen des takasadischen Viertels von Sarnburg auf (Geisterviertel genannt, siehe Grundregelwerk, S. 297). Gerne will sie ins Diesseits zurück und kann dort zum Beispiel von den Schwertalben am Myuriko-Schrein aufgenommen werden.

Die Macht der Stimme

Die Stimme der Wurzelkönigin ist der sog. Wesenskern des Reichs der Wipfel- und der Wurzelkönigin. Das bedeutet, dass mit ihr die Feenwelt kontrolliert und verändert werden kann, wie es Mai-Lin als Wipfelkönigin tat.

Bei sehr machtgerigen Abenteurern ist es daher denkbar, dass sie im Finale des Abenteuers die Stimme der Wurzelkönigin selber an sich reißen wollen. Es ist dann jedoch fraglich, ob ein solcher Abenteurer die Macht der Stimme kontrollieren kann. Wahrscheinlicher ist, dass er stattdessen von der Stimme beherrscht und wie Mai-Lin zu einem Teil der Feenwelt wird und dann sein diesseitiges Leben schnell vergisst.

Im Folgenden erhält die Wurzelkönigin wieder ihre Stimme und verwandelt sich von Giftgrün in Feuerrot zurück. Unter ihrer Regentschaft wird die Feenwelt wieder wie früher werden und sich durch ihre Fremdartigkeit wieder weit von Arwingen entfernen.

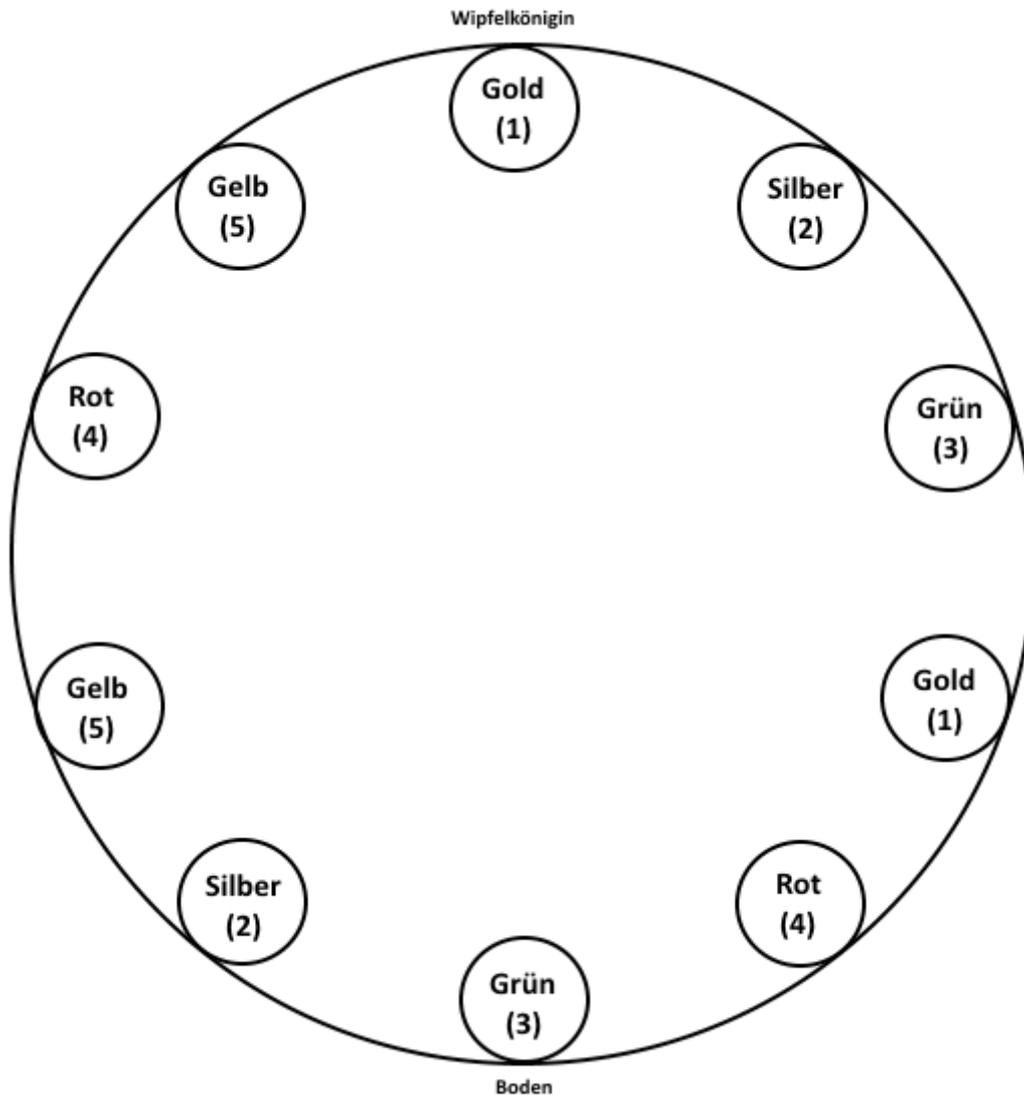
Die Wurzelwaffe können die Abenteurer als Belohnung behalten und die Wurzelkönigin könnte sie als zusätzliche Belohnung auch noch in einen Strukturgeber verwandeln (Zauber der Magieschule *Natur* wären beispielsweise passend), bevor die Abenteurer von den Schwarzen Rittern zurück nach Arwingen gebracht werden.

Zurück in der Hafenstadt werden die Abenteurer nicht nur von ihrem Auftraggeber belohnt werden (20 Lunare pro Kopf sollten es auf jeden Fall sein), sondern die ganze Stadt wird sie als Helden feiern, die die Feen besiegt haben! Diese Feier beschert jedem der Abenteurer 12 Erfahrungspunkte.

ANHANG

DAS TÜREN-RÄTSEL

Ausgangssituation



Die einfachste Lösungsmöglichkeit des Rätsels ist es, dass der Abenteurer mit der Wurzelwaffe auf dem Boden bleibt, während seine Gefährten die Türen vier Mal benutzen. Dann ist die silberne Tür auf Bodenhöhe angekommen und ihr Gegenstück bei der Wipfelkönigin.

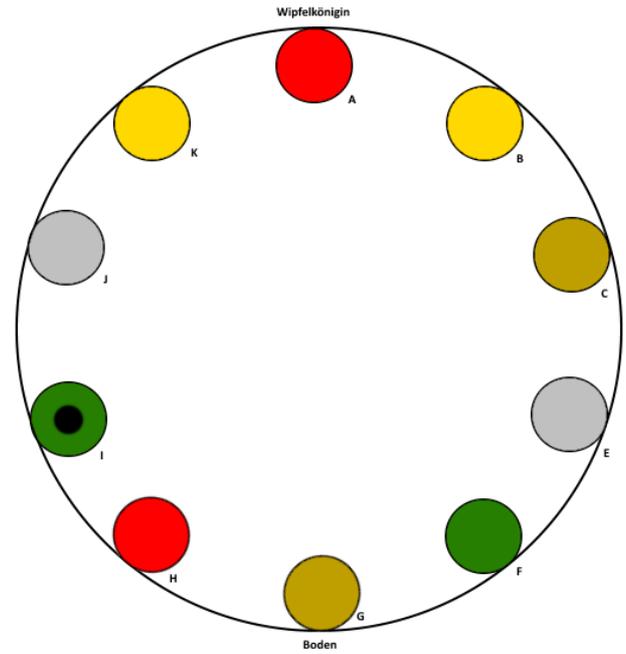
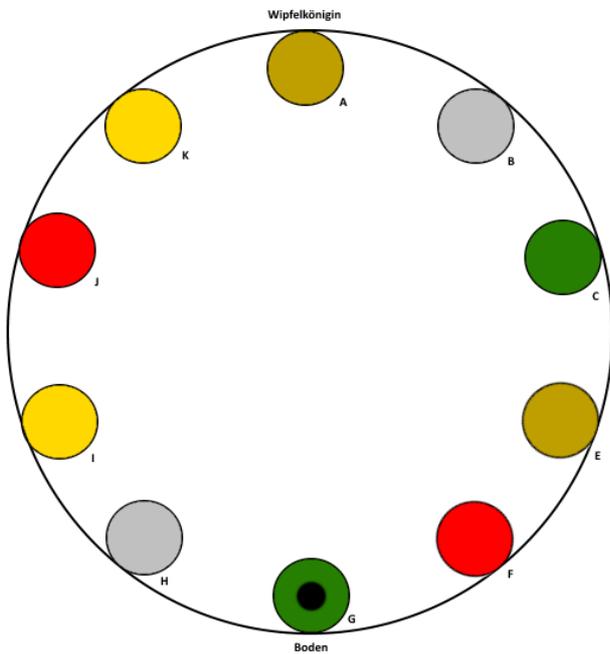
Die schnellste Lösungsmöglichkeit ist, dass der Abenteurer mit der Wurzelwaffe durch die grüne Tür am Boden geht und auf dem Balkon wartet, auf dem er ankommt, während seine Gefährten zwei weitere Male die Türen benutzen. Dann ist die gelbe Tür auf dem Balkon

des Abenteurers mit der Wurzelwaffe angekommen und er kann durch sie zur Wipfelkönigin gehen.

Theoretisch kann aber auch die ganze Gruppe geschlossen einfach solange durch die Türen gehen, bis sie auf dem Balkon der Wipfelkönigin ankommt. Hierfür müssen die Türen neunmal durchschritten werden.

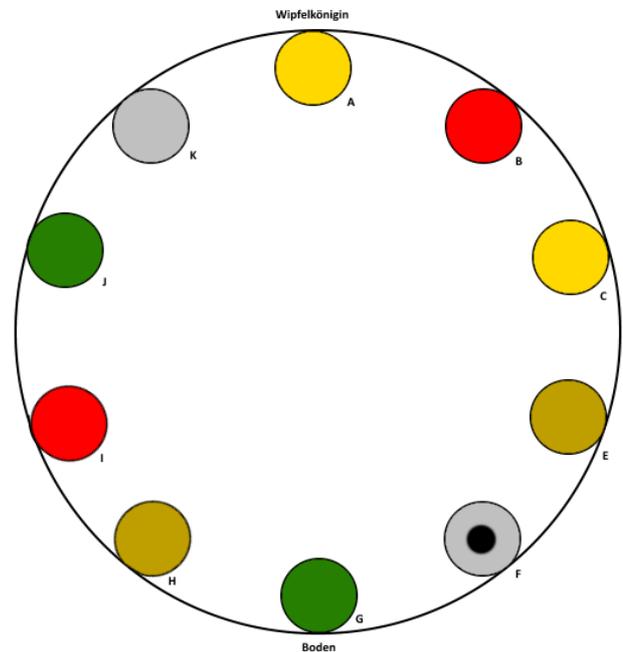
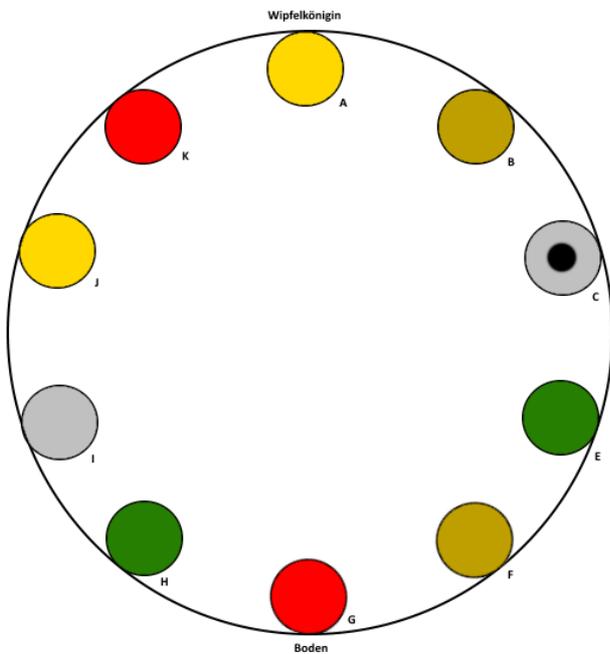
Beispiel

Im Folgenden die ersten drei Drehungen der Farben im Uhrzeigersinn mit einem Abenteurer (schwarzer Punkt), der durch die Türen geht.



Der Abenteurer erreicht durch die silberne Tür auf Balkon C den Balkon I. Die Farben drehen sich erneut um eine Position im Uhrzeigersinn, wodurch die Tür hinter ihm jetzt die Grüne ist.

Die Ausgangssituation. Der Abenteurer tritt durch die grüne Tür am Boden G.



Der Abenteurer erreicht durch die grüne Tür auf Balkon I den Balkon F. Die Farben drehen sich erneut um eine Position im Uhrzeigersinn, wodurch die Tür hinter ihm jetzt die Silberne ist.

Der Abenteurer erreicht durch die grüne Tür am Boden G den Balkon C. Die Farben drehen sich um eine Position im Uhrzeigersinn, wodurch die Tür hinter ihm jetzt die Silberne ist.

REGELN AUS JENSEITS DER GRENZEN

Das Reich der Wipfelkönigin

Merkmale: Grenzwelt, Metropole, Ordnung, Tyrannei, Wald

Fremdartigkeit: 1-2

Wesenskern: die Stimme der Wurzelkönigin

Name	Ort/Verbindung	Zone	Umgebung	Fremdartigkeit
Der Zauberwald	Verbindung	Nahe am Diesseits	Stabil	Fremd 1
Die Häuser im Wald	Ort	Nahe am Diesseits	Stabil	Fremd 1
Das Schloss der Wipfelkönigin	Ort	Inmitten des Traums	Beeinflusst	Fremd 2

Doch die Feenwelt war in der Vergangenheit viel fremdartiger:

Das Reich der Wurzelkönigin

Merkmale: Freiheit, Liebe der Wurzelkönigin, Metropole, Missgunst der Wipfelkönigin, Wald

Fremdartigkeit: 3-5

Wesenskern: die Stimme der Wurzelkönigin

Name	Ort/Verbindung	Zone	Umgebung	Fremdartigkeit
Der Zauberwald	Verbindung	Inmitten des Traums	Beeinflussbar	Fremd 3-4
Die Häuser im Wald	Ort	Inmitten des Traums	Beeinflussbar	Fremd 3
Das Schloss der Wipfelkönigin	Ort	Tiefe Feenwelt	Beeinflusst	Fremd 5

Die Verwandlung von Mai-Lin in die Wipfelkönigin (siehe Akt III) ist ebenfalls Glimmer und kann zusätzlich zu der in diesem Abenteuer genannten Methode durch die in *Jenseits der Grenzen* auf S. 14 genannten Zauber gebrochen werden. Durch die beschränkte Reichweite dieser Zauber wird der finale Kampf nicht leichter, aber offener in seinem Verlauf. Die Wurzelwaffe der Wurzelkönigin entfaltet im Gegensatz dazu durch einen Pakt der Wipfelkönigin ihre Wirkung, nicht durch Magie.