

A hooded figure with a white beard, wearing a dark green cloak, stands in a misty forest. The figure's right hand is raised, holding a small, glowing yellow fairy. The background is a dense forest with sunlight filtering through the trees. The figure has various items on their back, including a white orb and a wooden staff.

Flimmertanz

The logo features the word 'SPLITTERMOND' in a large, blue, stylized font with a metallic texture. Below it, the word 'Fanprojekt' is written in a smaller, teal font. A blue, cracked sphere resembling a planet or moon is positioned behind the text, with several small, brown, rock-like fragments floating around it.

SPLITTERMOND
Fanprojekt

Flimmertanz

Von Katja Pesch

Ein Splittermond-Abenteuer für den 9. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge

~ Ihr schaut euch um und stellt fest, dass sich irgendetwas verändert hat. ~



Autor: NathanParkArt; Quelle: deviantart.com; unverändert

*Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 3.0 Unported zugänglich*

Mit Dank an meine Testspieler und Korrekturleser

Spielsystem: Splittermond

Region: Nördliche Wälder der Arwinger Mark, Feenwelt von Wald und Metall

Schauplätze: Dorf Tannenblick und Umgebung (Diesseits und Feenwelt)

Erfahrung: Heldengrad 1

Zeitraum: beliebiges Jahr, Sommer, wenige Tage

Die Abenteuerer werden unbemerkt in eine Feenwelt gezogen und müssen den Weg zurück finden. Währenddessen können sie die Bewohner eines Dorfes in der Feenwelt von Wald und Metall vor einer Bestie und einer seltsamen Krankheit retten.

Einleitung

Flimmertanz

Die Abenteuerer werden unbemerkt in eine Feenwelt gezogen und müssen den Weg zurück finden.

Spielsystem: Splittermond

Region: Nördliche Wälder der Arwinger Mark, Feenwelt von Wald und Metall

Schauplätze: Das Walddorf und Umgebung

Erfahrung: Heldengrad 1

Zeitraum: beliebiges Jahr, Sommer, wenige Tage

Hintergrund

Ein riesiges Waldgebiet bildet die nördliche Grenze der Arwinger Mark zu den verheerten Landen. Die meisten Dörfer liegen abgeschieden und verdienen ihren Unterhalt mit der Köhlerei. Händler reisen in den Sommermonaten mit Geleitschutz zu den Köhlerfamilien um die qualitativ hochwertige Holzkohle zu ergattern. Tief in dem Wald bekommt man oft Gelegenheit, Feenwesen zu beobachten oder auf marodierende Rattlinge bzw. Räuber zu stoßen.

Das Köhlerdorf Tannenblick hat schon seit Urzeiten ein relativ festes Portal zur Feenwelt in seiner Nähe. Das Portal auf der Lichtung der großen Tanne öffnet sich jedoch nur selten in Abhängigkeit zu den Mondphasen und Sternkonstellationen. Dafür muss der rote Düsterrmond im Vollmond und in Opposition zu dem gelben Fixstern *Akron* stehen. Zusätzlich können Flimmerfeen mit ihrem Tanz das Tor öffnen und sind so auch im Diesseits für ihre Tänze in der Morgendämmerung bekannt.

Im Diesseits ist die Lichtung der großen Tanne den umliegenden Bewohnern durchaus geläufig, geriet aber immer mehr in Vergessenheit, nur die Geschichten z.B. über die tanzenden Flimmerfeen blieben. Die Tanne und das Tor werden von Feenwesen geschützt und keiner der Köhler oder Holzfäller käme auf die Idee, die Tanne zu fällen.

Früher gingen die Leute dorthin um kleinere Geschenke da zu lassen, eine Kanne mit Milch oder ein paar Bonbons.

Das Walddorf in der Feenwelt von Wald und Metall hat sich ähnlich zu Tannenblick entwickelt und sie beeinflussen sich über die Sphären hinweg gegenseitig.

Handlung

Die Abenteuerer werden durch einen alchemistischen Rauch unbemerkt in die Feenwelt gezogen. Dort müssen sie erstmal feststellen, dass sie entrückt sind und einen Weg zurück finden. Es gibt ein festes Tor zurück zum Diesseits. Dort können sie entweder auf die richtige Zeit warten, oder die Flimmerfeen zum Tanzen auffordern. Zusätzlich können die Abenteuerer den hier lebenden Wesen helfen, die von magischen Pilzsporen vergiftet werden und einen Nachtwolf erledigen, der die Dörfler jagt.

Anmerkung für die Spielleiter

Das Abenteuer ist als Sandbox aufgebaut und es steht den Spielern frei, wann sie wohin gehen und was sie dort machen möchten. Das Abenteuer kann leicht an verschiedene Gruppen angepasst werden und stellt keine Anforderungen.

Die Nördlichen Wälder sind in der kostenlosen Regionalspielhilfe Arwinger Mark genauer beschrieben. Das Abenteuer ist leicht in eine andere bewaldete Region verlegbar, es muss nur die Fremdartigkeit der magischen Domäne im Vergleich zum Diesseits aufgezeigt werden. Die Gruppe sollte nicht direkt feststellen, dass sie die Domäne gewechselt hat.

Abkürzungen

GRW = Splittermond die Regeln

AM = Regionalspielhilfe Arwinger Mark

Einstieg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Von Arwingen aus seid ihr aufgebrochen, über Norwenfurt in die wilden nördlichen Wälder. Ihr habt den Händler Bunro zu der kleinen Köhlersiedlung Tannenblick begleitet und dort den Auftrag erhalten, euch um einige Räuber zu kümmern, die seit einigen Wochen die Gegend unsicher machen. Nach rascher Suche kam es zum Überfall durch die Räuber und ihr konntet kurzen Prozess mit ihnen machen. (*Einwurf: ob mit Waffen oder Überredungskünsten bleibt der Gruppe überlassen*). Ein Tag ist vergangen und ihr befindet euch auf dem Rückweg durch den Wald und folgt einem breitgetretenen Trampelpfad.

Auf einer Lichtung im Wald, ca. 200 m vom Weg entfernt und durch die umstehenden Bäume verborgen, braut der Alchemist *Lorren Perwurz* ein Gebräu das u.a. aus Beeren und Tatzenbur (AM S.9) besteht. Der Dampf dieses Gebräus verbreitet sich im gesamten Bereich und zieht jeden, der ihn einatmet, in die Feenwelt. Mit einer Probe auf *Wahrnehmung* gg. 25 kann einer kleiner Teil der Dampfwolke aus dem Kessel gesehen werden: Eine dünne rotglitzernde Wolke zieht über den Weg. Ansonsten haben die Helden einen leicht beerigen Geschmack auf der Zunge. Durch das Einatmen des fast unsichtbaren Rauchs wird nicht-Selenischen Charakteren und Vargen übel. Sehr sensitive Persönlichkeiten mit einer hohen Arkanen Kunde und Gnome spüren ein leichtes Kribbeln beim Eintritt in die Feenwelt. Die Feenwelt ist an dieser Stelle der realen Welt sehr ähnlich (Fremdartigkeit = 1) und es sollte auf den ersten Blick kein Unterschied festgestellt werden. Folgen die Abenteurer weiter dem Weg gelangen sie nach ca. 2 Stunden in das Dorf Tannenblick, verfolgen sie den Rauch in den Wald, treffen sie auf *Lorren Perwurz*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr schreitet durch den Wald und freut euch bald das Dorf zu erreichen. Ein Hauch Sommerfrische weht euch um die Nase und der Geschmack frischer Beeren liegt auf der Zunge. Einen Moment später ist alles vorbei und lässt euch mit Sehnsucht zurück.

Für Varge und nicht-selenische Charaktere

Nach der erfrischenden Brise schlägt das Empfinden um und ihr verspürt den Drang euch zu übergeben. Nachdem die Übelkeit verklungen ist, bleibt ein flaeses Gefühl in eurem Magen.

Die Feenwelt von Wald und Metall

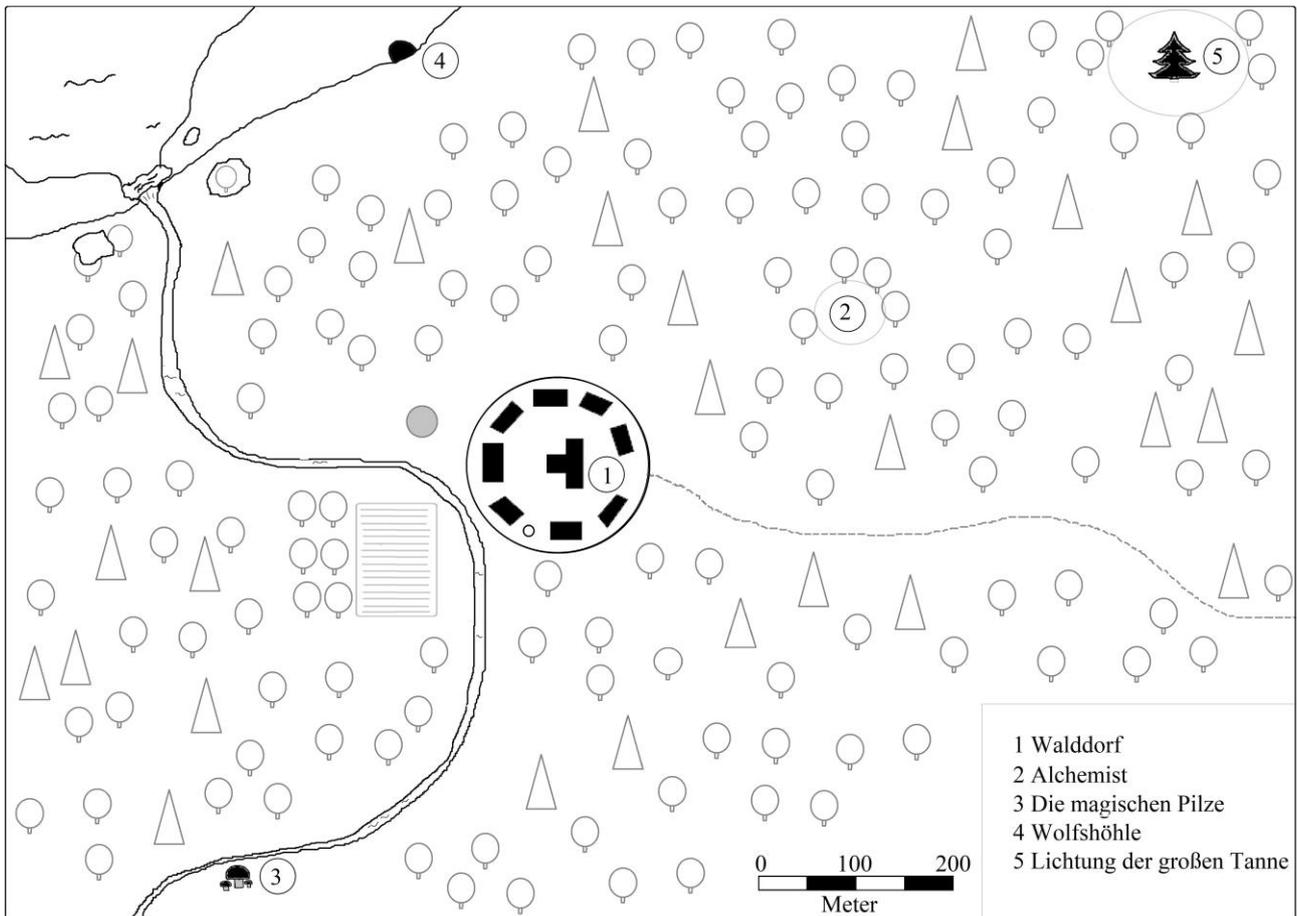
Die Feenwelt ist zweigeteilt, eine Seite zeigt einen großen Wald mit vielen Feenwesen, die ihn pflegen und schützen (z.B. Dryaden, GRW S.267), während die andere Seite Metall und die Berge verehrt (z.B. Felslinge). Dabei sind die in Dörfern lebenden Bewohner der Welt ähnlich entwickelt zu diesseitigen Ortschaften. Sie befinden sich oft in Streit um die Ressourcen, sind aber auch aufeinander angewiesen. Das Herz der Welt bildet der Wanderer Finbeara. Am Tage streift er als riesiger Hirsch mit einem baumartigen Geweih auf seinem Kopf durch den Wald und lässt die Pflanzen wachsen. In der Nacht wandert er mit einem metallenen Geweih in den Bergen und bildet dort Gestein und Erz.

Information: Die magische Domäne

Die Feenwelt, oder auch Anderswelt, ist die magische Domäne der Welt von Splittermond. Dort gibt es viele Subdomänen die einem speziellen Typ und Herrscher zugeordnet werden. Zwischen dem Diesseits und der Feenwelt existieren wenige dauerhafte Übergänge, jedoch einige, die sich unter gewissen Konditionen öffnen können.

Der Begriff der Fee beschreibt alle Wesen der Anderswelt: kleine Flimmerfeen, elementare Djinne und böartigen Dämonen.

Naturgesetze, Entfernungen und Zeit können in der magischen Domäne anders sein. Feeische Illusionen, Glimmer genannt, sind allgegenwärtig und verwirren die Wahrnehmung (Angriff gegen den GW; GRW S. 306).



Das Walddorf

Das Walddorf befindet sich sowohl im Diesseits als auch in der Feenwelt. Diese ähneln sich stark. Im Diesseits ist es ein Köhlerdorf mit dem Namen Tannenblick, in der Feenwelt heißt es nur Walddorf. Dort wird es von aufrecht gehenden und sprechenden Waldtieren bewohnt. Wie der Zufall es möchte, sind die Namen und Familien ähnlich zu denen in Tannenblick.

Tannenblick besteht aus acht Hütten, die im Kreis um das große Versammlungs- und Residenzhaus des Dorfvorstehers gebaut sind. Hecken bilden die Abgrenzungen zwischen den Häusern und einen Schutzwall um das Dorf. Hinter der Ortschaft befinden sich die Köhlerhaufen. Auf der anderen Seite des Flusses liegt ein großes Feld, das die Bauern zur Versorgung des Dorfes bestellen.

Eine Probe auf Arkane Kunde zeigt, dass der Ort stark magisch ist, es kann aber kein Zauber erkannt werden, der auf den Bewohner liegt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schon von weitem könnt ihr die Rauchsäule des Köhlerhaufens hinter dem Dorf sehen. Nach einer Stunde erreicht ihr das Walddorf. Die Stadtwache am Tor ist nicht zu sehen und eure Schritte leiten euch zu der großen Hütte in der Mitte des Dorfes.

Unterschiede der Dörfer im Diesseits und der magischen Domäne

Auf den ersten Blick sieht das Dorf normal aus und zeigt keine Unterschiede mit Ausnahme der Bewohner. Bei genauerer Betrachtung (Wahrnehmung gg. 20) zeigen sich kleine Flimmerfeen die in Käfigen gehalten werden, lebendige sich bewegende Blumen und Ranken an den Häusern.

- Die dortigen Köhler sind u.a. die Bestatter für gestorbene Baumfeenwesen. Zum einen ist es ihnen erlaubt die gestorbene Bäume dann für Feuer zu nutzen, zum anderen handeln sie die Holzkohle mit anderen Dörfern der Feenwelt
- Vornamen sind gleich, für Nachnamen können Beispiele in der Regionalspielhilfe Arwinger Mark gefunden werden. In der Feenwelt heißen sie wie ihre Gestalt
- Die Feen benutzen simple Magie, die oft an ihren Körper gekoppelt ist (z.B: kann die Heilerin aus ihrem Fell einen Verband wachsen lassen). Bei längerem Aufenthalt fällt auf, dass die Feen auffällig viele Zauber kennen und die Art die Zauber zu wirken unbekannt erscheint

- Eine Probe auf Arkane Kunde zeigt, dass der Ort sehr stark magisch ist, es kann aber kein Zauber erkannt werden der auf den Bewohner liegt

Wichtige Personen im Dorf:

Die Familie des Dorfvorstehers (Rotwild): *Alrik*, (alt, engstirnig, imposantes Geweih) hat starkes Fieber und wird von seiner Frau *Doreen* (Reh, kratzt sich oft hinterm Ohr) gepflegt. Die Tochter *Sia* ist eine Kriegerin (Werte wie Söldner, GRW S. 280) und kann den Helden auf der Jagd nach der Bestie helfen.

Die Heilerin *Diria* (alt, Ziege, zotteliges Fell, zieht die Wörter sehr lang) betreut mit ihrem Sohn und Lehrling *Hennis* zwei kranke Kinder und den verwundeten Jäger. Diria könnte eine Salbe gegen den Ausschlag herstellen, braucht aber sehr spezielle Zutaten (s. Das Heilmittel).

Wirt/Brauer *Aaris* (Dachs, gesprächig) preist seinen Schnaps an.

Die Handwerksmeister Anon (Schaf) Weber und seine Tochter Dina Schneiderin.

Die Wache *Muffel* (Mufflon) klaut manchmal Schnaps. Oft ist er während seines Dienstes nicht am Tor, sondern am Hintereingang der Schrankstube zu finden (so auch wenn die Abenteurer das Dorf betreten).

Auch das Walddorf und fahrende Händler wurde von Räubern bedroht und die Dörfler sind sehr dankbar, dass die Bedrohung nicht mehr besteht. An die Abenteurer selbst, können sie sich nicht erinnern, aber irgendwann hatten sie losgeschickt. Durch das Verschwinden der Leute und die Krankheit sind sie alle verwirrt und verängstigt.

Die Feenwesen sind an Geld nicht interessiert, sondern tauschen Waren oder Gefallen als Belohnung z.B. Übernachtung, Essen, Schnaps oder Heilkräuter. Der Feenschnaps ist im Diesseits hochbegehrt bei manchen Tavernen (Probe auf Straßenkunde oder Handwerk gg. 15). Die Schafe möchte für Stoff eine Träne oder ein Lachen und füllt diese in Flaschen ab.

Informationen die im Dorf erhalten werden können:

- Eine Bestie jagt die Dorfbewohner
- Ein Köhler beim Holzfällen und zwei Kinder der Bauern sind unauffindbar
- Ein Jäger ist verschwunden, der andere wurde vor kurzem schwer verletzt gefunden und zur Heilerin gebracht
- Eine Krankheit wütet seit gestern im Dorf und alle Bewohner sind betroffen
- Der Dorfvorsteher ist in einen Fieberwahn

gefallen

- Die Kinder wurden nach dem Baden im Fluß krank
- Die Flimmerfee tanzen in der Dämmerung

Der verletzte Jäger

Im Haus der Heilerin wird der überlebende Jäger Wennar versorgt. Er und sein Freund Eron waren nach dem Verschwinden des Köhlers einigen seltsamen Spuren gefolgt. Zudem hatten sie einige Blutflecken gefunden.

Von den Köhlerhügeln folgten sie der Fährte gen Nordosten in den Wald in die Nähe der kleinen Lichtung. Von dort dann weiter nach Nordwesten in Richtung der Steilwand. Auf dem Weg sind sie in einen Hinterhalt geraten und von einem schwarzen Schatten angegriffen worden.

Die seltsame Krankheit

Im Walddorf wütet seit ca einem Tag eine seltsame Krankheit. Besonders betroffen sind die Kinder, jedoch auch der Bürgermeister leidet unter hohem Fieber und ist nicht ansprechbar. Symptome die bei allen Dorfbewohnern auftreten: Hautausschlag und Halluzinationen. Diese äußern sich teilweise auch nur durch Lichtblitze vor den Augen. Zusätzlich leiden viele unter Kopfschmerzen, Übelkeit und / oder leichtem Fieber.

Eigene Untersuchungen dürfen durchgeführt werden (Heilkunde-Probe gg. 15):

Gelungen: starke Rötungen, entzündete Haut

1-2 EG: allergische Reaktion

3-4 EG: Vergiftungserscheinungen

5 EG: Halluzinationen können durch Pilze verursacht werden

Das Heilmittel

Die Heilerin Diria kann ein Heilmittel gegen den Ausschlag und die schlimmsten Nebenwirkungen der Vergiftung herstellen. Dazu benötigt sie die Zutaten:

- Erz aus der Höhle am Wasserfall
- Kräuter aus dem Wald, die an der kleinen Lichtung nordöstlich vom Dorf zu finden sein sollten

Belohnung

Helfen die Helden dem Dorf mit min. 2 Taten, belohnen diese sie mit einem besonderen Geschenk: ein Stück (0-2 Last) des abgeworfenes Geweih von Finbeara. Dieses ist selten zu finden und hat, entsprechend den zwei Formen des Wanderers, ein unterschiedliches Aussehen und verschiedene Eigenschaften. Das Geweih des Tag-Wanderers stärkt die natürliche Heilung (s. Anhang).

Der Alchemist

Auf einer kleinen Lichtung (3) braut der Alchemist Lorren Perwurz ein Gebräu u.a. aus Tatzenbur. Auch er wird dadurch in die Feenwelt gezogen. In welcher Domäne Lorren sich grade aufhält, ist ihm völlig egal und er bemerkt es auch, wenn man ihn nicht darauf hinweist. Spricht man ihn hierauf an, freut er sich, da er dann seine Vorräte an feischen Zutaten auffüllen kann. Ansonsten wirft Lorren alles was er finden kann und interessant aussieht in seinen Kessel (das können auch Besitztümer oder tierische Begleiter der Abenteurer sein). Allgemein scheint er mit seinen Gedanken stets woanders zu sein und manchmal kichert er vor sich hin, wenn er an etwas Schönes denkt.

Informationen von Lorren:

- er braut einen Trank um zu seiner Liebsten zu fliegen
- die meisten Feenwelten-Bewohner sind freundlich und neugierig. Man sollte ihnen

aber nie trauen und aufpassen was man sagt oder man hat seine Seele verkauft

- es gibt eine tanzende Tanne, an der man zurück in die nördlichen Wälder kommt (halbwahr, die Flimmerfeen müssen tanzen)
- Tatzenbur, ein seltener Pilz aus dem Seelenmoor, könnte für die spontane „Reise“ verantwortlich sein (wahr)
- er kann ebenfalls ein Gegenmittel gegen die Pilzsporen herstellen (wenn er direkt darauf angesprochen wird). Dazu benötigt er:
 - Pilzsporen
 - frische Beeren (Naturkunde-Probe gg. 20)
 - Kräuter von der Lichtung

Am Rande der Lichtung finden sich Kräuter, die auch Diria für ihr Gegenmittel benötigt. Sie können mit einer Naturkunde-Probe gg. 15 gefunden werden.

Die magischen Pilze

Der Fluss ist mit Pilzsporen verunreinigt und lässt diesen bunt schimmern. Der schillernde Wasserüberzug kann mit einer Probe auf Wahrnehmung gg. 20 entdeckt werden. Sollte ein Held gezielt das Wasser beobachten oder eine Probe nehmen, erhält er einen stark positiven Umstand. Wird das Wasser untersucht, können die winzigen Sporen mit einer Probe auf Naturkunde gegen 15 als Pflanzensamen/Sporen/Blüten, ab 20 als Pilzsporen identifiziert werden. Werden die Dorfbewohner nach Pilzen befragt, können diese Hinweise geben, dass es flussaufwärts eine kleine Kolonie magischer, sprechender Pilze gibt. Diese sei aber schon lange dort und es gab noch nie ein Problem.

Am Flussufer (3) wachsen 1W6+3 magische Pilze ringförmig. Sie haben einen langen dünnen Stil, einen bunt leuchtenden Schirm und sind ca. einen Meter groß. Ihr Hauptsprecher ist der außergewöhnlich große Pilz, *Fingus Morchel* (ruhig, blauen Schirm, riesig). Grade ist die Zeit, in der die Sporen unter dem Schirm reifen und durch die Luft schießen.

Den Pilzen ist nicht bewusst, dass ihre Sporen für andere Lebewesen giftig sind und sind kurzzeitig bestürzt. Da sie es aber nicht ändern können und selbst in Hochstimmung darüber sind, verdrängen sie die schlechten Gedanken schnell. Sie beteuern, dass ihre „Blüte“ sicherlich nur 1-2 Wochen anhalten wird. Sollten die Abenteurer das Heilmittel zusammenbrauen, könnten sie die Zeit auch einfach

aussitzen ohne etwas an den Pilzen zu ändern. Ansonsten müssen sie nun eine Lösung finden oder die Dorfbewohner mit einbeziehen. Werden die Pilze angegriffen oder vernichtet die Abenteurer die Sporen (z.B. mit Feuer), wehren sie sich dagegen. Zusätzlich wird eine Sporenwolke freigesetzt wenn die Pilze sterben (s.u.).

Mögliche Lösungen:

- der Bau eines Sporenfängers, der verhindert, dass die Sporen in den Fluss wehen (Handwerk gg. 15, Stoff kann im Dorf besorgt werden). Die Pilze wünschen dann im Gegenzug, dass das Tuch an anderer Stelle ausgeschüttelt wird.
- Im Dorf könnte ein Filter oder eine Reinigungsvorrichtung gebaut werden

Bleiben die Helden zu lange in der Nähe der Pilze (10 Minuten) oder atmen die Sporen direkt ein, werden sie vergiftet, wenn der KW überschritten wird (siehe Giftregeln GRW S. 176). Dasselbe geschieht, falls die Abenteurer das mit Sporen verunreinigte Wasser trinken.

Wirkung Psychoaktive Pilzsporen:

Einnahme 3 / Geblendet (Gift) / 1 Stunde

Die Pilzsporen steigern die Eindrücke auf allen Sinnesebenen, lösen aber auch traumartige Erlebnisse aus: die Wahrnehmung steigt temporär um 3 Punkte,

jedoch sehen die Abenteurer nicht nur reale Dinge, sondern halluzinieren. Dies können Visionen sein, oder Dinge die zum Wesen der Feenwelt passen z.B. ein Blumenchor, tanzende Kristallwesen (Oreaden),

saftige Riesenbeeren,... Des Weiteren treten Symptome wie bei den Dorfbewohnern auf (vgl. Die seltsame Krankheit).

Die Höhle

Die Höhle (4) befindet sich in der ca. 15 m hohen Steilwand nahe des Wasserfalls. Dort befindet sich das magische Erz sowie die temporäre Heimat des Nachtwolfs, der die Dorfbewohner angreift.

Die Abenteurer können den Beschreibungen der Dorfbewohner oder des verwundeten Jägers nachgehen oder mit einer Probe auf Jagdkunst gg. 20 Spuren finden und verfolgen.

Der Bereich an der Felswand zeigt deutliche Unterschiede zum Diesseits (Fremdartigkeit=2):

- Der Wasserfall fließt den Berg hoch
- Fliegende Felsen: auf manchen wachsen Bäume, auf einem steht ein winziges Haus aus Blumen
- Elementare spielen im Wasser oder an der Felswand (z.B. Felslinge oder Woglinge)

Die Höhle selbst ist durch einen Glimmer verdeckt und muss mit einer Probe auf Wahrnehmung gegen 20 gefunden werden (Feensinn hilft). Wird die Probe geschafft, sieht der Abenteurer einen ca. 3x3 Schritt großen Höhleneingang der in den Berg hineinführt. Misslingt die Probe, sieht der Abenteurer (1W6):

- 1-2 Hölzerne Dornen schützen den Eingang, einige sind blutbefleckt. Es muss eine Entschlossenheits-Probe gg. 15 gelingen um nicht den Zustand angsterfüllt zu erhalten
- 3-4 Die Höhle ist durch Büsche und Gestein gut versteckt

- 5-6 Ein von blühenden Bäumen geformtes Tor in den Berg hinein

Innerhalb der Höhle ist die Gravitation anders, die Abenteurer laufen an der Decke entlang.

Ein schmaler Gang führt ca. 30 Schritt weit in den Berg hinein. Dort befindet sich eine etwas größere Höhle (ca. 5x15m), in der der Nachtwolf sein Lager hat. In der Höhle lässt sich nach einer Wahrnehmungsprobe gg. 15 eine dünne Erzader finden. Um diese abzubauen wird Werkzeug und eine Handwerks-Probe gg. 15 benötigt. Es könnten auch einige Bruchstücke in Brocken auf dem Boden gefunden werden. Ein weiterer Gang führt tief in den Berg hinein bis in die Nähe des Felsendorfes.

Der Nachtwolf

Der Wolf jagt nachts oder in der Dämmerung um Nahrung zu beschaffen. Tagsüber schläft er zumeist in der Höhle. Wenn die Abenteurer seine Höhle betreten, wird er bedrohlich knurren und angreifen wenn sie nicht verschwinden. Ein Kampf mit dem Wolf kann vermieden werden z.B. durch den Bau einer Falle, einem Zauber oder einer Tierführungsprobe zum Beruhigen (Einstellung des Wolfes ist ablehnend). Der Wolf könnte die Abenteurer auch zu einem Feentor führen.

Die Lichtung der großen Tanne

Die Lichtung der großen Tanne (5) ist ein stabiles Tor zum Diesseits. Die große Tanne ist mehr als 100 Schritt hoch und schimmert grün. Das Tor selbst befindet sich zwischen der großen Tanne und einer kleineren daneben wachsenden. Es ist nur sichtbar wenn man im richtigen Winkel davor steht: eine leicht flimmernde Wand. Um das Tor zu öffnen, müssen die Abenteurer den richtigen Zeitpunkt erwischen (s. Hintergrund) oder die Flimmerfeen zum Tanzen bringen. Diese Information können sie von Lorren Perwurz oder den Flimmerfeen im Dorf erhalten.

Die Flimmerfeen sammeln sich vor allem im Morgengrauen an der Lichtung, einige sollten sich aber immer in der Nähe aufhalten. Eine weitere

Möglichkeit wäre es, die Flimmerfeen aus dem Dorf mitzunehmen.

Damit die Flimmerfeen für die Abenteurer tanzen, müssen sie überredet (Sozial Konflikt), animiert z.B. durch mittanzen oder Musik (Darbietungs-Probe gg. 15) oder mit Süßigkeiten bestochen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr durch das Tor tretet spürt ihr ein leichtes Kribbeln. Die Welt sieht unverändert aus, doch da bekanntes Vogelgezwitscher. Ihr seid zurück in den nördlichen Wäldern.

Wegereignisse und Alternative Wege

Zur Orientierung durch den Wald wird entweder eine Probe auf Überleben oder Arkaner Kunde, erschwert durch die die Fremdartigkeit der Welt, gewürfelt.

Folgende Wegereignisse können sie noch nutzen um die Wege auszuspielen:

- Der Wald ist mit einem Glimmer (Angriffswert 9) versehen und wirkt auf alle Reisenden. Jeder Abenteurer, der ihm unterliegt, verliert sein Gefühl für Richtungen und Entfernungen. Zusätzlich fühlt sich jeder Schritt ermüdend an und es bleibt das Gefühl im Kreis zu laufen oder nicht vorwärts zu kommen.

Die Opfer des Glimmers erhalten den Zustand *Erschöpft 1* (+1 je EG des Glimmers), der nur durch eine *Verschlaufpause* abgebaut werden kann.

- Am Wegesrand stehen einige kleine Feenbäumchen (s. Adventskalender 2018, 1). Sie sind kaum als Feenwesen zu erkennen. Nähern sich die Abenteurer, ziehen sich die scheuen Wesen unauffällig zurück und laufen schließlich weg.

Alternative Wege

Möchten die Abenteurer die Feenwelt weiter erkunden, können sie die Steilwand hinauf oder durch die Höhle in den bergigen Teil der Welt eintreten und das das Felsendorf besuchen.

Die Feenwelt von Wald und Metall hat irgendwo in den Bergen ein weiteres Tor zu der Wasser-Feenwelt der Königin Nurna (AM S.14). Diese ist mit der zumeist im Nebel versteckten Apfelinsel im Falkensee nahe der Stadt Farningen verbunden und kann ebenfalls als Rückweg oder für ein weiteres Abenteuer genutzt werden.

Belohnung:

Die Helden erhalten 4 EP und zusätzlich

- 1 EP, wenn die Abenteurer den Dorfbewohnern geholfen haben die Sporen zu erkennen und zu beseitigen
- 1 EP, wenn die Abenteurer ein Gegenmittel oder eine Salbe hergestellt haben
- 1 EP, wenn die Abenteurer die Bestie unschädlich gemacht haben
- magisches Geweih als Dank

Dramatis Personae

Lorren Perwurz

Der Alchemist ist groß, im fortgeschrittenen Alter, kurze Haare und trägt eine Alchemistschürze um seine gute Kleidung zu schützen. Er sucht „sein Liebchen“, eine Fee, die er nicht mehr wieder findet. Daher reist er durch verschiedene Feenwelten und experimentiert mit Tränken.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	2	3	1	2	1	5	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	5	6	10	20	0	18	22
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Dolch	7	1W6 + 1	6	7-1W6	wurffähig		

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Alchemie 16, Arkane Kunde 13, Athletik 10, Entschlossenheit 9, Heilkunde 12, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 8, Feuermagie 12, Heilungsmagie 14

Zauber: Feuer 0 Fingerschutz, I Hitze kontrollieren, Heilung 0 Erfrischung, I Wachstum, II Heilungsblick

Meisterschaften: Alchemie (I: Geselle, Schwerpunkt Heilmittel)

Merkmale: Feigling, Taktiker

Beute: Alchemistenkoffer (30 L)

Magische Pilze

Die bunten Pilze sind freundlich, summen und lachen viel. Am liebsten reden sie über das Wetter und singen alberne Lieder darüber. Sie sind für andere Lebewesen höchst giftig.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	3	2	2	3	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
1-5	0	5	12	20	0	19	19
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	8	1W6+1	7	8-1W6	giftig		

Typus: Feenwesen, Naturwesen, Pflanze

Fertigkeiten: Entschlossenheit 13, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 12, Naturmagie 11

Zauber: Natur II Ranken, I Tiere beruhigen

Meisterschaften:

Merkmale: Betäubungssimmunität, Feenblut, Gift (Kontakt 1, Benommen, 60 Ticks), Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Beute: Giftige Sporen (5 L, Alchemie gg. 20)

Nachtwolf

Der Nachtwolf ist sehr intelligent und stammt aus einer Schatten-dominierten Feenwelt. Er wandert durch verschiedene Feenwelten auf der Suche nach einer Partnerin. Er hat ein natürliches Gespür wann und wo sich ein Tor in eine andere Welt öffnet. Sein Fell ist schwarz, schimmert jedoch bläulich und manchmal stieben Funken.

Er beobachtet seine Opfer, versucht, sie alleine zu erwischen oder trennt er sie gezielt von einer Gruppe und lauert dann im Hinterhalt.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	5	3	3	3	4	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	14	8	12	22	1	23	23
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	15	1W6+4	7 Ticks	6- 1W6	Scharf 3		

Typus: Feenwesen, Schattenwesen, Tier

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 17, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 18, Jagdkunst 20, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 12, Schattenmagie 13

Zauber: Schatten 0: Schattenspiel, I: Dunkelheit

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 21], Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Überraschungsangriff)

Merkmale: Dämmerlicht, Feenblut, Resistenz gegen Schattenschaden 2, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Beute: Fell (9 L, Jagdkunst gg. 20)

Anhang

Material	Verkaufspreis	MQ	Positiver Umstand	Materialeigenschaften
Tag-Gewei	50	4	Artefakte, Schmuck	Stärke Erhöhte Lebensregeneration

Karte der Feenwelt von Wald und Metall

