

Das Schwarze Auge

WÄCHTER
DER FEENPFORTE



KYNDOCH

- 01 Gründungsdenkmal
- 02 Rathaus
- 03 Kaserne der Stadtwahe
- 04 Druckhaus Kyndoch-Kontor
- 05 Elenviner Tor
- 06 Helling
- 07 Feuerturm
- 08 Travia-Tor
- 09 Fährhaus
- 10 Zeughaus der Flusswahe
- 11 Havener Tor
- 12 Gebrüder Kartenhausen
- 13 Gerfinhaus

- G01 Gasthaus „Flussvater“
- G02 Taverne „Beerenschüttler“
- G03 Haus „Weinsegen“
- G04 „Rolinas Schänke“
- T01 Phextempel
- T02 Traviatempel
- T03 Efferdttempel

- A01 Gasthaus „Mohagonibaum“
- A02 Taverne „Zur Wilden Sau“



MATTHIAS
ROTHENRÄCHER

Wächter der Feenpforte



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch

Regeldesign

Nikolai Hoch, Markus Plötz, Alex Spohr

Autor

Dominic Hladek

Lektorat

Eevie Demirtel, Annette Juretzki

Korrektorat

Jeanette Marsteller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Elif Siebenpfeiffer

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Matthias Rothenaicher, Elif Siebenpfeiffer, Lukas Banas,
Regina Kallasch, Nathaniel Park, Karin Wittig

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an unsere aufmerksamen Gamma-Leser
Michael Heinz und Hannes Krützkamp.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Auf Geheiß des Grafen	7
In Räuberwäldern	22
Auf Feenpfaden	38



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

• **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem – (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte der Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere NSCs wie Zauberer oder Geweihte verfügen über eine große Anzahl verschiedener Fertigkeiten, weshalb nicht immer alle Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, vollständig aufgeführt sind, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Einleitung

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Wächter der Feenpforte ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Siebenwindküste** und setzt deshalb voraus, dass du die Spielhilfe kennst. Die Handlung greift Motive, Orte und Personen aus der Hintergrundbeschreibung auf und macht das Setting direkt am Spieltisch erlebbar.

Die wichtigsten Informationen für das Abenteuer findest du alle hier im Band, aber du kannst euer Spiel natürlich nach Herzenslust um weitere Elemente aus **Die Siebenwindküste** ergänzen. An einigen Stellen wird dazu mit dem Kürzel **RSH** auf die Regionalspielhilfe

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit **Trampeln**^{ABE008}.

AAL – Aventurischer Almanach

ABE – Aventurisches Bestiarium

• **Die Siebenwindküste: Wächter der Feenpforte** ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Siebenwindküste**, deren Kenntnis vorausgesetzt wird, um dieses Abenteuer zu spielen. Wird auf Informationen aus der Spielhilfe verwiesen, verwenden wir das Kürzel **RSH** (für Regionalspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl der Betten an, der Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

verwiesen, wenn es zu einem Thema, Ort oder einer Person Informationen gibt, die den Rahmen dieses Abenteuers gesprengt hätten und nicht wichtig für den Fortgang der Handlung sind. Aber vielleicht hast du ja Spaß daran, selbst weitere Handlungsstränge einzubinden, weitere Personen ins Spiel zu bringen oder einige der neuen Zauber auszuprobieren. Und natürlich ist es auch ausdrücklich erwünscht, dass die neuen Heldenprofessionen aus der Regionalspielhilfe zum Einsatz kommen. Und nun: Auf ins Abenteuer!

Was bisher geschah

Als im Jahr 1028 BF der Krieg zwischen Albarnia und den Nordmarken tobte, griff der auf Nordmärker Seite stehende Graf **Jast Irian Crumold** zu **Bredenhag** zu einer List, um der

albernischen Königin in den Rücken zu fallen. Durch ein Feentor aus dem Farindelwald nahe Bredenhag gelangte er mit einem kleinen Heer zu einem anderen Tor im Gundelwald nahe Burg Crumold, dem sogenannten Krummholz, und missbrauchte somit diese Verbindung für seine militärischen Machtzwecke. Nicht nur war er durch zahlreiche Grausamkeiten in Albernia verhasst, durch diese Tat erzürnte er auch die Feenwelt, allen voran *Farindel* (RSH Seite 105), die daraufhin das Tor nahe Bredenhag mit undurchdringlichem Dornenwerk versperrte.

Farindels neuer Bund

Seit 1034 BF ist Jast Irian Crumold tot. Die Grafenwürde von Bredenhag trug bald *Maelwyn Stepahan*, die aufgrund ihrer rondrianischen Fähigkeiten bereits von Königin Invher belehnt, vom Baihir der Grafen bestätigt und schließlich von der Fee Farindel akzeptiert wurde. Doch als Bedingung für ihre Gunst und die Wiederöffnung des Tores forderte Farindel einen menschlichen Torwächter. Denn neben einem Feenwesen wacht stets ein Sterblicher aus dem Hause Crumold über das Tor, der schon im Säuglingsalter in die Obhut der Feen gegeben wird, um von ihnen großgezogen und ausgebildet zu werden. Derzeit ist dies *Ilaen Crumold*.

Für das Bredenhager Tor wünschte Farindel einen Säugling aus einem Vasallenhaus der Stepahans, dem Hause *Taladan*, deren Mitglieder durch bernsteinfarbene Augen auffallen. Ein solches Bernsteinkind sollte Maelwyn der Fee überantworten, und wenn es schließlich ausgebildet sei, würde Farindel das Tor wieder öffnen und das Abkommen besiegeln. Gemeinsam mit *Turon Taladan*, Kanzler und Familienoberhaupt der Taladans, fand Maelwyn ein solches Kind. In den Kriegswirren hatte ein Ritter aus dem Hause Taladan das Lager mit *Gennofaer* geteilt, einer Gemeinen aus Wallersrain, und dabei einen Sohn gezeugt. In Gedenken an das Wappen des Ritters (die weiße feenhafte Frau auf blauem Grund des Hauses Taladan) nannte Gennofaer ihren Sohn *Finn Beaghan*, was im albernischen Dialekt weiß(häutige) Frau oder auch Fee bedeutet.

Die auffälligen bernsteinfarbenen Augen ließen für Maelwyn keinen Zweifel an der Herkunft des Kindes. Ohne Rücksicht auf die Mutter nahmen sie und Turon den nur wenige Jahre alten Bastardsohn an sich, versprachen ihr die Halbwahrheit einer Ausbildung als Ritter und übergaben das Kind Farindel. Zwar hatte die Fee einen Säugling gewünscht, doch akzeptierte sie das makellose Kleinkind. So vergingen die Jahre und niemand hörte mehr von Finn.

Der Erbe des Bundes

1036 BF gründete Maelwyn auf Anraten Turons und ihres Sohnes *Arlan Stepahan* die Bredenhager Ritterschule, die aus acht Baronen und Vögten besteht, dazu dem Kanzler und Heermeister sowie acht berufenen Rittern,

den sogenannten Recken. Vor allem für letztere ist der Posten mit hohem Prestige verbunden.

1039 BF folgte Maelwyn Kaiserin Rohaja im Feldzug gegen den Heptarchen Helme Haffax gen Tobrien. Vorher aber vertraute sich die rondragläubige Gräfin ihrer Tochter *Rhona Leuenglanz von Draustein*, einer Rondrage-weihten im Sturmtempel der göttlichen Leuin zu Draustein, bezüglich des Feenbundes an. Als Maelwyn bei der Schlacht um Mendena fiel, erbte ihr Sohn Arlan die Grafschaft und kehrte nach dem Reichstag in Beilunk im Travia 1040 BF nach Bredenhag zurück.

Er ahnt nichts von dem Kind, nur seine Schwester Rhona und Kanzler Turon Taladan wissen davon. Arlan weiß aber, dass seine Mutter Haus Stepahan wieder näher an Farindel gebunden hat. Nach seiner Rückkehr wandte sich bald „der Wald selbst“ an Arlan, gab ihm prophetische Zeichen und veranlasste ihn dazu, die vakante Position des Recken des Waldes in der Ritterschule durch denjenigen zu besetzen, der das Feentor wieder zugänglich mache, gleich welcher Herkunft. Zu diesem Zweck rief Arlan die Ritter und tapferen Streiter des Landes und über dessen Grenzen hinaus dazu auf, ins Bredenhagische zum überwucherten Feentor zu kommen und sich daran zu versuchen, es von den Dornen zu befreien.



Der abtrünnige Torwächter

Was in den letzten Jahren mit Finn Beaghan, dem Torwächter in spe, geschah, weiß in Bredenhag niemand. Noch keine 10 Jahre sind vergangen, doch im Farindelwald reifte er in dieser Zeit zu einem Mann von 25 Götterläufen heran. Er hat kaum Erinnerungen an seine kurze Kindheit in der Welt jenseits des Waldes, doch da er nicht als Säugling, sondern als Kleinkind geholt wurde, erinnert er sich noch verschwommen an ein altes Lied, das er oft vor sich hin summt. Finn wurde von den Feen Farindels in Freude und ohne Mangel erzogen, doch nie wollten sie ihm die Fragen nach seiner Herkunft und der Menschenwelt beantworten, sondern lehrten ihn nur, was er für seine Aufgabe benötigte.

Es waren die schwachen Erinnerungen und das Gefühl, ein Stück Freiheit und noch etwas mehr verloren zu haben, die in Finn den rebellischen Wunsch reifen ließen, den Farindelwald zu verlassen. Er hatte viele Feenwesen um sich, die ihn unterhielten, lehrten, mit ihm spielten und redeten. Doch eines von ihnen lag ihm besonders am Herzen: *Streifbart*, ein Grenzgänger (RSH Seite 86), von dem er sich Manches über die Menschenwelt erzählen ließ. Farindel aber hatte Finn das Verlassen ihres Waldes strengstens verboten und ihre Feen dazu veranlasst, ihn nicht in die Welt der Menschen mitzunehmen. Über Jahre bat Finn immer wieder darum, bis Streifbart schließlich aus Mitleid nachgab. Als Farindel dies bemerkte, zürnte sie sehr, befahl Finn die Rückkehr und verbannte Streifbart.

Finn blieb bei seinem Freund und fand mit ihm eine neue Heimat im Windhag. Hier genoss Finn seine neue Freiheit und blühte im Kontakt zu Menschen auf. Als freiheitsliebender Rebell scharte er eine Bande von Briganten um sich, die er unter Verzicht auf grobe Gewalt anführt. Dabei helfen ihm seine von Farindels Feen erworbenen Fähigkeiten sowie der treu an seiner Seite stehende Streifbart, der ihm Wege in und durch die Anderswelt öffnen kann.

Seit nun über einem Jahr lebt Finn dieses Leben als Gesetzloser in den Bergwäldern des Windhag. Seine Getreuen verehren, seine Feinde fürchten ihn. Doch noch immer weiß er nichts über seine Herkunft, das Lied und seine Mutter. Stattdessen spürt er, ohne es sich einzugestehen, auch Verlust. Denn das Leben außerhalb des Farindelwaldes ist hart und voller Dinge, die er nicht kannte: Tod, Hass und Gewalt.

Der Rote Wurm

Der größte Feind Farindels ist der mächtige Holde *Kardragh*, auch *Roter Wurm* genannt. Das als große rote, gefiederte Schlange mit zwei Beinpaaren, Schwingen und purpurfarbenen Augen auftretende Wesen wollte einst durch den Farindelwald nach Aventurien gelangen, wurde aber von Farindel daran gehindert und in eine eigene Globule verbannt. Seit einer Weile sammelt der Wurm jedoch neue Kräfte und derische Verbündete. Mit der Ausbreitung seines Roten Waldes (**RSH Seite 29**) hin zum Farindelwald gewinnt er an Macht.

Ein Faktor in diesem Kampf ist die Kontrolle über Feentore, die er trotz seiner Verbannung nutzen kann, um nach Dere zu gelangen. Das Tor bei Bredenhag liegt knapp außerhalb seines Machtbereiches, aber er sieht durch die Suche nach einem neuen Torwächter seine Chance, es zu beherrschen. Er ahnt, dass Farindel einen bestimmten Kandidaten im Sinn hat, jedoch nicht, um wen es sich handelt oder wo er zu finden ist. Er braucht deshalb einen Helfer in der Menschenwelt, der ihm berichtet und ihm bedingungslos loyal ist. Dieser soll Farindels Kandidaten aufspüren, um dessen Fähigkeiten auf sich zu übertragen und sich selbst zum Torwächter zu machen.

Faедred Fenwasian

Um seine Pläne in die Tat umzusetzen, hat der Wurm einen Ritter korrumpiert, der aus jenem Adelshaus stammt, das Farindel am nächsten steht und den Roten Wurm gar zum mystischen Erzfeind erkoren hat. *Faедred Fenwasian* ist ein Distelritter (**RSH Seite 72**), der von Ungeduld und Selbstzweifeln geplagt ist. Während den Fenwasians mit ihrem Hausorden uralte Verbindungen und Pakte mit den Feen nachgesagt werden, als deren Paladine sie sich sehen, spürt Faедred seit langem eine innere Leere. In seinen Augen sind die Distelritter und Haus Fenwasian längst von Farindel vergessen, ihre Rituale nur mehr hohl und zwecklos, ihr Kontakt zu den Feen kaum mehr existent. Er war deshalb ein leichtes Opfer, als ihm in Gestalt des Roten Wurm ein anderes Feenwesen wieder Aufmerksamkeit schenkte. Der Ritter hofft, im Alleingang Haus und Orden zu neuer

Bedeutung verhelfen zu können. Er geht deshalb einen Pakt mit dem Roten Wurm ein und dient ihm als Spion und rechte Hand in der Menschenwelt.

Was geschehen wird

Die Helden folgen dem Aufruf zur Öffnung des Tores. Während alle Versuche scheitern, erfahren sie von der Existenz eines Bastardsohns, der Farindel als potentieller Torwächter übergeben wurde. Ihn scheint die Fee eigentlich zu suchen.

Die Helden sollen ihn **Auf Geheiß des Grafen** finden und reisen gen Süden durch das Abagund bis Burg Crumold, wo man mehr wissen könnte. Dabei werden sie durch angeworbene Schergen Faedreds und mit dem Roten Wurm verbündete Feenwesen sabotiert. Sie erhalten schließlich Hilfe und Informationen von Baron Ilaen Crumold, die ins nahe Kyndoch führen, wo man mehr über einen Briganten wissen soll, auf den Name und Beschreibung des Torwächters passen.

Bei den Recherchen legen Faedreds Schergen den Helden abermals Steine in den Weg. Dennoch gelingt es den Helden, Finns Räuberbande im Alten Land im Windhag zu verorten. Sie begeben sie sich in die Wildnis der Windhagberge, wo sie Finn **In Räuberwäldern** aufspüren und überzeugen können, seine Aufgabe als Torwächter wahrzunehmen. Doch Faедred hat ihn ebenfalls gefunden und kopiert Finns Fähigkeit, das Feentor bei Bredenhag zu öffnen, sodass er selbst die Prüfung bestehen kann.

Faедred nutzt die Macht des Wurms für eine schnelle Reise durch die Anderswelt. **Auf Feenpfaden** folgen ihm die Helden und räumen unterwegs durch mehrere Feenglobulen Finns letzte Zweifel an seinem Schicksal aus, bevor sie das Bredenhager Tor erreichen. Hier versucht sich Faедred bereits erfolgreich an der Prüfung, das Feentor vom dornigen Heckenwerk zu befreien. Ein offener Wettstreit zwischen Finn und Faедred beginnt, in dem die Helden helfen, das letzte Aufgebot des Roten Wurms abzuwehren und Finn zum Sieger zu machen.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer eignet sich für albernische oder Windhager Helden ebenso wie für auswärtige. Gerade albernische Ritter und Adlige werden zu Beginn leicht zu motivieren sein, doch auch Gemeine können eingebunden werden. Auf den Reisen durch die Wildnis des Abagund und des Windhags kommen Helden mit Fertigkeiten im Bereich Natur voll auf ihre Kosten, während phexische und gesellschaftlich orientierte Charaktere in Kyndoch und bei Finns Bande auftrumpfen können. Magische Professionen werden vom durchgehenden Thema der Feenwelten und der finalen Reise durch ebensolche fasziniert sein.

Helden aus den Nordmarken haben einen schweren Stand, denn der Auftraggeber hat den Krieg nicht vergessen. Hier sollte unbedingt ein einheimischer Held von Stand für den Nordmärker bürgen. Exoten können als Begleiter einer überwiegend mittelländischen Spielgruppe gespielt werden, sollten aber nicht die Mehrheit der Helden stellen.

AUF GEHEISS DES GRAFEN

»Höret, höret, höret!

Seine Hochwohlgeboren Graf Arlan Stepahan von Bredenhag rufet hiermit alle Recken dieses Landes und aller anderen zwölfgöttlichen Lande herbei:

Wer getrauet sich, das von niemand geringerem als der Feenkönigin Farindel selbst verzauberte und hinter einer Feenhecke eingeschlossene Gemäuer mit Namen Bogenstein vom Dornenbewuchs zu befreien, auf dass es nach bald einem Jahrzehnt wieder zugänglich werde? Doch habt Acht, man sagt, es sei ein Tor in die Anderswelt, das dem Sterblichen Gedeih oder Verderb bringen mag. Ja, man sagt, es sei jenes Tor, das der schändliche und grausame Jast Irian Crumold, der Schlächter von Honingen, einst missbrauchte, um Verrat am Volke Albernia zu begehen! So kommt nur, wenn ihr es waget und tapfer genug seid, diese Queste mit vollem Herzen anzugehen. Nicht mehr und nicht weniger erwartet seine Hochwohlgeboren, der Graf, wenn ihr Recken sein Land betretet und dort firunwärts auf der Holdenhöhe am Rande des Farindelwaldes eintrefft.

So eilet herbei, gleich welchen Standes ihr seid, und versucht euch an der Aufgabe des Grafen! Wessen Tun von Erfolg gekrönt ist, der wird ohne Umschweife vom Grafen Stepahan zum Recken des Waldes seiner Bredenhager Ritterschiffle erannt, so wahr ich hier stehe!«

—ein Ausrufer des Bredenhager Grafen, 1040 BF

Dieser Aufruf an Burghöfen, Marktplätzen, Rathäusern und Schenken ist in ganz Albernia und bis in den Windhag, nach Nostria und Andergast, in den Kosch und darüber hinaus zu vernehmen. In Albernia ist er das Tagesgespräch. So mancher Bauer will sein Glück versuchen und als Ritter heimkehren, während weniger mutige Bürger oft ein Praioszeichen schlagen und um nichts auf Dere mit verwunschenen Farindelhecken zu tun haben wollen. Auch die Helden könnten dem Aufruf folgen und in die Heckenlande reisen. Um sie weiter zu motivieren, kannst du sie aber auch mit den Phänomenen aus **Farindels Ruf** konfrontieren.

Am Ort der **Queste** angekommen, werden sie Zeuge eines Gesprächs zwischen Arlan Stepahan und dessen Schwester, bei dem die Existenz eines Bastardsohns aus dem Vasallenhaus Taladan bekannt wird, der Farindel als neuer Torwächter übergeben wurde. Er ist es, den Farindel durch die Queste eigentlich sucht, und die Helden werden beauftragt, ihn zu finden. Die beste Spur ist Ilaen Crumold, der Wächter des Krummholzes. Sie reisen gen Süden **Durch das Abagund**, wobei Faedred sie durch Schergen und verbündete Feenwesen des Roten Wyrms sabotiert. Die Helden erreichen dennoch **Burg Crumold** und erhalten Hilfe und Informationen von Ilaen. Sie können mehr über Finns Schicksal, Ausbildung und Fähigkeiten erfahren sowie eine Spur ins nahe Kyndoch erhalten, wo das Gerücht eines Briganten die Runde macht, dessen Beschreibung auf Finn passt.



Einstieg

Für den Einstieg hast du zwei Möglichkeiten:

- Du liest den Spielern den Ausruf vor und berichtest, dass sie diesem Ruf gefolgt sind. Dadurch beginnst du direkt bei ihrer Ankunft **An der Holdenhöhe**. Das hat den Vorteil, dass du schneller in die Handlung einsteigst und die Anreise nicht ausspielen musst. **Farindels Ruf** kannst du dabei als Erinnerung der Helden einbauen. Der Nachteil ist jedoch, dass du deinen Spielern die Wahl nimmst, dem Aufruf zu folgen. Du solltest einschätzen, ob du dir das bei deiner Gruppe erlauben möchtest oder lieber ihnen die Entscheidung über die Handlungen ihrer Helden überlässt.
- Du spielst das Abenteuer ab der Verkündung des Aufrufs. Der Vorteil ist, dass deine Spieler nun selbst über Anreise und Vorbereitungen bestimmen können. Allerdings wird es ein wenig dauern, bis dies alles durchgespielt ist und sie in Dornenhag eintreffen. Du kannst aber die Anreise auch zusammenfassen und die Einleitung auf diese Weise abkürzen. Sollte ihnen die Motivation fehlen, dem Aufruf zu folgen, kannst du auf die Beispiele aus **Farindels Ruf** zurückgreifen, um ihnen die Queste schmackhaft zu machen. Sollten sie dennoch keinen Grund für ihre Helden sehen, mag ein landloser Ritter, der den Aushang gelesen hat, Begleitvolk gegen Bezahlung anheuern, um nach Dornenhag zu reisen.

Farindels Ruf Optionaler Inhalt

Zusätzlich zum weltlichen Aufruf des Grafen erreicht die Helden ein mystischer. Die Fee Farindel höchstselbst macht die Helden auf subtile Weise auf ihr Problem aufmerksam.

Mehr zur Wesenheit Farindel findest du in der **RSH** auf Seite **105**. Innerhalb des Farindelwaldes kann sie über Tiere, Pflanzen, den Wind und Menschen kommunizieren. Außerhalb hat sie keine solch weitreichenden Möglichkeiten. Jedoch ist es ihr diesmal wichtig, die Richtigen zu erreichen, sodass sie den Helden unter Anstrengungen kleine splitterhafte Teile ihrer Gefühle sendet, um sie zum Farindelwald zu rufen.

Das Eichenblatt

Ein trudelndes Eichenblatt wird von einem kühlen Windhauch direkt zu einem der Helden geweht und landet auf seiner Haut. Es wurde von Farindel über einen langen Weg ausgeschiedt, um bei diesem Auserwählten zu landen. Durch eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* fällt auf, dass es ihm zu folgen scheint und sich unnatürlich verhält. Am Nachtlager legt es sich auf ihn und lässt ihn von einem fernen Ruf nach Hilfe träumen. Er erwacht mit der verblasenden Erinnerung an einen Traum, in dem er etwas unendlich Wichtiges verloren hat.

Eine gelungene Probe auf *Willenskraft* kann mehr Details verraten: Der Held fühlte sich wie ein Wald, oder doch eher wie eine liebende Mutter? Wie eine Mutter, die etwas verloren hat, vielleicht einen Sohn, der hinaus in die kalte Welt zog, weil er glaubte, gehen zu müssen. Auch hat sie Angst vor etwas „Rotem“, das ihren Sohn bedroht. Das Blatt folgt dem Helden in den nächsten Tagen weiter und versucht, ihn in Richtung des Farindelwaldes zu leiten. Es weht eventuell auch einem Ausrufer auf den Mund, der den Aufruf des Grafen zu Bredenhag vorliest, oder landet auf einem schriftlichen Aushang.

Farindels Gefolge

Den Helden folgt ein kleines Waldtier wie ein Eichhörnchen oder eine Maus, das sie in Richtung Farindel führen will. Auch ein magisches Wesen wie ein Waldschrat, eine Nymphe oder eine Blütenfee, eventuell sogar ein Druide oder eine Hexe, könnten mit Farindels Stimme sprechen.

Der Holzfäller

Farindel ist keine Tsajüngerin und Schönwetter-Blütenfee, sondern eine magische Wesenheit, deren Warnungen für Menschen feindselig und gefährlich sein können. Sie hat das große Ganze im Sinn, das Schicksal einzelner Menschen ist dabei ohne Belang. Zwar ist sie nicht grausam, aber mahnt mit Schärfe. So könnte ein Held beobachten, wie ein fallender Baum durch plötzliche Bewegungen einen Holzfäller unter sich begräbt. Dieser trägt schwere Verletzungen davon, eine Amputation ist nötig oder er stirbt gar. Einem helfenden Charakter erzählt er – scheinbar im Wahn des Schmerzes – von einem fernen Wald, wo er seinen Schützling verloren hat, dem er nachtrauert. Das Wort „Farindel“ fällt. Später weiß er von nichts mehr.

Die Queste

Die Grafschaft Bredenhag ist die nördlichste im Abagund und liegt damit inmitten der von dornigem Bewuchs und steinigen Hügeln geprägten Heckenlande. Die Baronie Gräflich Bredenhag mit dem Dorf Bredenhag grenzt an den Farindelwald (**RSH** Seite **21**). Die im Aufruf genannte Holdenhöhe liegt bereits am Waldrand.

In Bredenhag

Die Helden reisen über den Ort **Bredenhag** (900 Ew.) an, der, obwohl er schon lange Grafensitz ist, kein Stadtrecht hat – und nur einmal monatlich einen Markt.

Üblicherweise wirkt der von Hungersnöten und Krieg immer noch gezeichnete Ort wenig einladend, derzeit aber, ist er das Ziel vieler Reisender, die dem Aufruf des Grafen gefolgt sind. Die im Krieg stark ausgebaute gräfliche Zwingburg bietet zwar einigen Rittern Unterkunft, viele haben ihre bunten Zelte jedoch rund um die Palisade des Dorfes aufgebaut, sodass hier ein emsiges Treiben von Knappen und Tross herrscht. Das gemeine Volk kommt in den wenigen Gasthäusern und bei den Flachsbaun und Viehzüchtern Bredenhags unter, die über die zusätzlichen Einnahmen mehr als glücklich sind.

Auch der monatliche Markt findet dieser Tage statt, und es werden Vieh, Leinen und einfache Handwerkszeugnisse gehandelt.

Unterkunft

Die Helden werden auf überfüllte Gasthäuser und belegte Unterkünfte in Stallungen und auf Dachböden treffen, deren Qualität zwischen 2 und 3 liegt. Gegen Zahlung eines Preises mit Qualität 4 bis 5 (150-200 % des Preises) lassen sich noch freie Schlafplätze finden.

Die Grafenburg

Am Tor der trutzigen Burg erhält man von den etwas schroffen Wachen die Information, dass diese niemanden passieren lassen. Ohnehin hält sich Graf Arlan Stepahan tagsüber an der Holdenhöhe auf. Helden von Stand gegenüber sind sie höflicher, müssen einen Zutritt ohne Erlaubnis des Grafen aber verwehren.

An der Holdenhöhe



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die vielen Schaulustigen lassen keinen Zweifel daran, dass vor euch die Holdenhöhe liegen muss: Der Hügel wirkt, als wäre er einst am Waldrand mit Bruchstein aufgeschüttet worden. Die Kuppe scheint zwar baumlos und war vielleicht einmal licht, jetzt aber ist sie vollständig von einer undurchdringlichen Dornenhecke umgeben. Die hervorstehenden Dornenranken wirken bedrohlich und warnend, als wollten sie Leichtsinnige davon abhalten, den Hügel zu besteigen. Erst auf den zweiten Blick erahnt man hinter dem Bewuchs eine steinerne Ruine, die vielleicht einst ein Turm oder ein Torbogen gewesen sein mag; offenbar der Bogenstein.



Von Bredenhag aus erreicht man binnen zwei Stunden Fußmarsch die Holdenhöhe. Auf die kleine Anhöhe führt ein Trampelpfad, der aber auf halbem Weg im Dornendickicht verschwindet. Am Fuß des Hügels versammeln sich Dutzende Wagemutige sowie schaulustiges Volk, um die Befreiungsversuche der Recken staunend zu bejubeln oder zu verlachen. Kein Ritter aber wagt es, sein Zelt so nah am Farindelwald aufzuschlagen, und das abergläubische Volk lässt sich schon gar nicht länger als nötig nieder. Lediglich zwei große Zelte stehen auf einem angrenzenden Hügel errichtet: ein rot-weißes und ein schwarz-gelbes.

Bei diesen Zelten handelt es sich um jene der beiden Grafen Arlan Stepahan und Bragon Fenwasian. Eine gelungene Probe auf *Etikette* (*Heraldik & Stammbäume*) lässt folgende Einschätzung zu: Die Farben weisen auf das jeweilige Haus hin (rot-weiß für Stepahan, schwarz-gelb für Fenwasian), die Größe und Pracht darauf, dass es sich um das Zelt eines Grafen oder zumindest des Oberhaupts eines Hauses handeln muss.

Die Queste

Täglich versucht sich eine Handvoll Mutiger an der Queste. Wie schon im Ausruf erwähnt, soll es die Aufgabe sein, die Ruine Bogenstein vom undurchdringlichen Dornendickicht zu befreien. Tatsächlich handelt es sich bei ihr um jenes Feentor, das einst Jast Irian Crumold in seiner Zeit als Graf Bredenhags mit einem kleinen Heer durchritt, um direkt in den Gundelwald zu gelangen. Farindel hat das Tor bald danach durch ihr Dornendickicht derart verschlossen, dass es seitdem niemand mehr zu erreichen vermochte. Auch nach Jahren sind noch im Trampelpfad die Hufabdrücke der Pferde aus Crumolds Heer zu sehen, wenn auch in seltsam staubigem Grau, das an Zerfall oder Asche erinnert. Sie wirken wie eine Mahnung – und genau das sollen sie auch sein. Was immer die Helden oder andere Personen versuchen, um die Hecke zu durchdringen oder zu beeinflussen, wird zu diesem Zeitpunkt nicht von Erfolg gekrönt sein. Die mächtige Fee hat die Aufgabe bewusst auf jemanden zugeschnitten, der über eine ganz bestimmte Fähigkeit aus ihrer eigenen Hand verfügt. Nur jemand mit dieser Gabe kann ihre Prüfung bestehen. Dies ist wichtig für das ganze folgende Abenteuer, da die Helden die entsprechende Person aufspüren sollen.

Versuchen dürfen sich die Helden aber natürlich dennoch, und können dabei immerhin mehr erreichen als die meisten anderen Kandidaten:

Anwenden von Fertigkeiten: Nutze Sammelproben auf eine passende Fertigkeit, die mit jedem Versuch um 1 schwerer wird (z. B. *Holzbearbeitung*, *Pflanzenkunde*, *Wildnisleben* oder *Kraftakt*, Intervall 1 KR, jeweils 5 Versuche). Je Versuch verflüchtigen sich jedoch 1W3 der erzielten QS wieder und der Held erleidet 1W6+1 TP durch Dornicht. Die Hecke wächst wieder nach, schlägt aus und hindert den Helden daran, sie weiter zu beeinflussen. Gelingt eine Sammelprobe trotz dieser Widrigkeiten, wirkt das Ziel zum Greifen nah. Der Held kann vielleicht kurzzeitig einen Pfad bis kurz vor die Ruine freilegen. Doch die Hecke schlägt dann erneut zu, wehrt sich und verursacht 2W6+2 TP, bevor der Held wieder außer Reichweite gerät und seine Erfolge durch Wildwuchs zunichtegemacht werden.

Waffengewalt: Die Hecke hat 1.000 Strukturpunkte und regeneriert je KR 2W6 pro Angreifer. Das Unterfangen ist also aussichtslos, selbst wenn ein ganzes Heer anrückt. Auch hier wehrt sie sich mit Hieben zu je 1W6+1 TP bei AT 15 und einer Aktion pro Angreifer. Sinken die Punkte dennoch auf 0, schlägt sie mit doppelter Gewalt zurück (2W6+2 TP, augenblickliche Regeneration von 100 Punkten pro KR).

Magie / karmales Wirken: Direkt auf die Hecke gewirkte Magie ist wie durch einen DISRUPTIVO mit QS 6 um –6 erschwert. Dennoch erfolgreiche Magieanwendung kann zu einem zeitweiligen Erfolg führen, der aber schnell wieder durch ein Nachwachsen der Hecke zunichtegemacht wird. Karmales Wirken ist nicht erschwert, kann der Hecke jedoch wie profane Attacken nur kurzfristig etwas anhaben. Dann regeneriert sich das Dornicht wieder.



Magische Analyse

Probe auf Magiekunde

1 QS – Starke Magie mit weit mehr als 10 FP ist am Wirken. Die Hecke selbst scheint eine Art Feenwesen oder ein Teil eines selbigen zu sein. Die Ruine weist Strukturen ähnlich einem mächtigen Artefakt auf.

2 QS – Die Hecke ist Teil eines mächtigen Feenwesens von mindestens der Macht einer hohen Fee, die Ruine scheint ein mächtiges magisches Artefakt zu sein. Beide beinhalten sicher um die 18 FP.

3 QS – Offenbar hat das Heckenwesen stark regenerative und antimagische Eigenschaften (Merkmale: Antimagie, Elementar (Humus) und Heilung). Das Feentor ist eine Art dauerhaft wirkendes Artefakt mit Merkmal Sphären.

4 QS – Feentor und Hecke wurden direkt von einer mächtigen Fee erschaffen.

5 QS – Das Feentor transportiert Lebewesen in kürzester Zeit durch die Anderswelt hindurch zu einem anderen Feentor. Die Hecke erfüllt einen Wachdienst und soll nichts und niemanden passieren lassen.

6 QS – Die Hecke wurde von Farindel selbst erschaffen, oder ist vielmehr ein Teil ihrer selbst. Die Ruine hingegen scheint ein externer Fokuspunkt und fester Anker des Farindelwaldes auf Dere zu sein. Als Nebeneffekt unterliegt er deshalb wahrscheinlich nicht vollends Farindels Kontrolle.



Du kannst für besonders erfolgreiche Versuche neben der Anerkennung der Schaulustigen als Belohnung die Rückgabe von 1 Schicksalspunkt außer der Reihe vergeben.

Einige Kandidaten und ihre Versuche

♣ **Vitus von Helman** (24, unerfahrener Ritter, blond, auf etwas weibliche Art hübsch, noch wenig weltgewandt und in seinen rondrianischen Idealen allzu naiv und

träumerisch, ungestüm, ausgeprägter Wunsch nach Anerkennung; Willenskraft 6 (14/11/12), SK 1) prescht mit seinem Pferd auf die Dornenhecke zu. Als es vor Schmerz durch die Dornen bockt, versucht er, sich freizukämpfen. Er gibt erst auf, mit den Dornenranken zu ringen, wenn ihm versichert wird, dass er heldenhaft alles Menschenmögliche versucht hat oder wenn man ihn darauf hinweist, dass sein treues Pferd gerettet werden muss.

♣ **Maire**, *„Die Schnitterin“ Wolter* (28, erfahrene Hirtin, langes schwarzes Haar, kratzt sich, wenn sie grübelt, riecht nach Ziege, Handwerker Gürtel voller scharfer Schneidewerkzeuge; Holzbearbeitung 12 (14/13/13), Willenskraft 5 (12/11/12), SK 1) rühmt sich, zuhause in Glydwick noch jede Hecke kleingekriegt zu haben. Sie macht sich daran, der Dornenhecke mit allerlei Werkzeug zu Leibe zu rücken. Nach anfänglichem scheinbarem Erfolg unter dem Staunen der Menge wundert sie sich schwer, als sich das Dickicht bewegt, nachwächst und ihren Knöchel umrankt. Als sie sich selbst oder mit Hilfe anderer befreit hat, bringt sie kreidebleich so viel Abstand zwischen sich und den Hügel wie möglich.

♣ **Hesilka von Larsach** (30, kompetente Magierin von der Halle des Quecksilbers zu Festum, besonnen und nachdenklich, neugierig, führt gerne fachliche Gespräche unter Kollegen; Magiekunde 11 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/14), SK 2) ähnelt mit ihrer spitzen Nase und in ihrer grauen Reisekutte mit Hesindesymbolen einer Maus. Sie testet neugierig über einen Tag hinweg mehrere magische Formeln am Dornicht. Sie analysiert nach deren jeweiligem Misserfolg ausführlich die Ergebnisse und Veränderungen der Hecke, wobei sie sich umfangreiche Notizen macht, Zeichnungen anfertigt und es dann erneut mit anderer Magie versucht. Sie verbringt so mehrere Tage, bevor sie ohne Erfolg, aber um eine Forschungsarbeit reicher, abreist.

♣ **Binsbart Blathislaus Bochsban** (45, erfahrener Alchimist und Quacksalber, Halbglatze, bunt gefärbter langer Bart, röhrende Stimmkraft aus dem dicken Wanst heraus, findiger Geschäftsmann; Alchimie 14 (13/15/14), Willenskraft 8 (13/15/13), SK 2) vom Bund des Roten Salamanders zu Andergast rollt mit seinem bunten Wagen an. Er zieht die

Aufmerksamkeit des gemeinen Volkes auf sich und preist lautstark seine „Geheintinkturen, Wundertonikums und magohypothetischen Alchimica für Jedermann“ an. Unter großem Brimborium träufelt er „sechs mal sechs Tropfen, keinen mehr, keinen weniger“ eines Welkmittels aus eigener Fertigung auf die Hecke, die daraufhin aber neue Triebe bildet. Aus der Niederlage macht er jedoch einen Sieg: Er gibt vor, die Flaschen verwechselt und aus Versehen zum Potenz- und Haarwuchsmittel gegriffen zu haben, das ihm nun förmlich aus den Händen gerissen wird.

Die Vertrauten des Grafen

Nahe der Holdenhöhe sind neben Kandidaten, Schaulustigen und Bediensteten eine Reihe weiterer Personen versammelt, die in Verbindung zur Queste und zum Grafen stehen. Sie halten sich meist in oder rund um die beiden Grafenzelte auf, von denen die Anhöhe gut einsehbar ist. Die Zelte sind von Rittern, Knappen und Waffenknechten gesichert, sodass die Helden nur mit gutem Grund zu den Adligen vorgelassen werden. Unter den Schaulustigen und Questenkandidaten weiß man aber, wer dort zugegen ist. Die Helden können die Namen und einige Informationen mit einer um +1 erleichterten Probe auf *Gassenwissen* (Informationssuche) oder gezieltem Nachfragen herausfinden.

■ **Rhona Leuenglanz von Draustein** (33, erfahrene Rondrageweihte im Sturmtempel der göttlichen Leuin zu Draustein, kastanienbraunes Haar, stolz, unbeugsam, feste Stimme; Bekehren & Überzeugen 6 (16/12/13), Menschenkenntnis 10 (12/14/13), Sinnesschärfe 8 (12/14/14), Willenskraft 11 (16/14/13), SK2), die kleine Schwester Arlan Stepahans, überwacht die Queste als Schiedsfrau und Vertraute des Grafen und hält oft Rücksprache mit ihm.

■ **Bragon Fenwasian** (Ende 40, Oberhaupt des Hauses Fenwasian, Graf von Winhall und meisterlicher Ritter, 1,80 Schritt, funkelnde blaugraue Augen, blonde Haare, altersresistenter und feeischen Idealen verpflichteter Traditionalist; teilt Arlans Willen, den alten Adel Albernias wieder zu neuem Glanz zu führen; Willenskraft 13 (15/14/13), SK 2) ist als Verbündeter der Familie Stepahan und als Kenner Farindels mit einer Lanze Distelritter anwesend, darunter auch Faedred Fenwasian. Der schweigsame Graf berät Arlan als Bündnispartner mit vielen sich überschneidenden Ansichten, die beiden verbindet aber keine echte Freundschaft.

■ **Turon Taladan** (Anfang 70, Kanzler der Grafschaft Bredenhag, Oberhaupt des Hauses Taladan, eines Vasallenhauses der Stepahans, altgedienter Ritter, ruhig und bedächtig, begabter Politiker und Rhetoriker; Willenskraft 12 (14/15/14), SK 2) vertritt Arlan in dessen Abwesenheit und berichtet ihm.

■ Graf Arlan Stepahan zu Bredenhag

Kurzcharakteristik: 39 Jahre, 1,80 Schritt, dunkelblondes Haar, grüngraue Augen, ahnenstolzer Ritter und talentierter Politiker, athletisch, entschlossener und unnachgiebiger Blick, gekleidet in ritterliche Gewandung mit Waffenrock und Kettenhemd, langer Umhang mit Schulterbesatz aus Waldwolffell

Funktion: Auftraggeber

Hintergrund: Der älteste Sohn der verstorbenen Gräfin Maelwyn Stepahan und Aedan Taladans wurde ganz im Sinne Rondras erzogen. Schon nach seinem Ritterschlag 1021 BF bewies er sich im Kampf, sei es auf seinen Reisen oder später auf albernischer Seite im Unabhängigkeitskrieg. Nach der Niederlage Albernias wurde er 1032 BF Baron zu Draustein, als seine Mutter die Grafenwürde verlor und ihm die des Barons überließ. Als sie 1035 BF durch seine Unterstützung wieder zur Gräfin Bredenhags erhoben wurde, wurde er ihr Erbe, das er kürzlich antrat, nachdem seine Mutter auf dem Feldzug Kaiserin Rohajas 1039 BF gegen die Schattenlande fiel. Zuvor heiratete er 1038 BF Farnhild von Hohenstein. Arlan ist ein Mann, der sich stets seiner Verantwortung stellt und manche Niederlage einstecken musste, woraus er aber gestärkt hervorging. Seit dem Krieg ist er dabei, sein Haus und sein Land wieder zu alter Blüte zu führen, wozu er unter anderem den Hausorden der Weißen Löwen stärkte, seine Mutter von der Einrichtung der Bredenhager Ritterschule überzeugte, Bündnisse mit dem alten Adel des Landes suchte und den erneuerten Feenbund mit Farindel sehr begrüßte.

Feindbilder: Lügen, Traditionsvergessenheit, Ehrlosigkeit, Intrigen

Darstellung: Lege die Stirn in Falten und mustere Gesprächspartner mit strengem Blick. Nimm gerade Haltung an und sprich überlegt, klar und deutlich. Falsche Höflichkeit ist nicht dein Metier, du bist ein Kämpfer und triffst klare Entscheidungen, zu denen du ebenso stehst, wie zu einem gegebenen Wort. Deine Gesten sind voller Kraft und Entschlossenheit.

Besonderheiten: Er gibt den Helden ein gräfliches Schreiben mit, das sie als in seinem Dienst stehend ausweist.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 7 (14/14/14), Einschüchtern 7 (14/14/14), Menschenkenntnis 9 (14/14/14), Selbstbeherrschung 10 (14/14/13), Willenskraft 9 (14/14/14), SK 2

»Ein Stepahan weicht niemals, er steht zu seinem Wort«

■ Faedred Fenwasian

Kurzcharakteristik: 28 Jahre, erfahrener Ritter, hochgewachsener und schlanker, androgyn wirkender Körper, lange Finger und langes dunkles Haar, rötlich-schwarze Tätowierungen von Distelranken, gerußtes Kettenhemd mit Waffenrock des Hauses Fenwasian (schwarze Distel auf goldener Scheibe auf schwarzem Grund), leicht hochnäsig, gleichgültiger Blick, trotz junger Jahre verbraucht und desillusioniert

Motivation: Faedred sieht sein Haus und den Hausorden der Distelritter (**RSH Seite 72**) zu einem hohlen, bedeutungslos werdenden Gebilde verkommen, das die Verbindung zu den Geschöpfen der Anderswelt verliert. Dies will er um jeden Preis verhindern.

Agenda: Faedred spioniert als Agent des Roten Wyrms die Geschehnisse um Farindels Feentor aus und unterstützt den Wurm bei seinem Plan, den Helden nachzuspüren und so Farindels Wächter zu finden. Diesem will er seine Gabe rauben, um sich selbst der Prüfung zur Öffnung des Feentores zu stellen und damit der neue Wächter zu werden.



Faedred

MU 14 KL 12 IN 14 CH 14

FF 10 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW

kurz

Langschwert: AT 15 PA 9 TP 1W6+4

RW mittel

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beritterner Kampf, Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue (Distelritter-Kodex; unter dem Einfluss des Roten Wyrm nicht mehr so stark), Verpflichtung II (Roter Wurm)

Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 9, Reiten 12, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 9, Verbergen 6, Willenskraft 13

Kampfverhalten: Faedred setzt vor allem auf Finten. Wenn er im Kampf zu unterliegen droht, hat er keine Probleme damit, sich erst einmal zurückzuziehen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: Feenpakt I (Roter Wurm); Paktgeschenk: Dunkles Abbild der Bündnisgabe I

Funktion: Gegenspieler

Hintergrund: Faedred wurde von Kind auf zum Ritterschulung im Hausorden der Distelritter ausgebildet und in die Traditionen eingeweiht, die Haus Fenwasian mit dem Feenvolk verbinden. Als junger Mann fieberte er den Geheimnissen entgegen, die ihm der Ritterschlag eröffnen würde, doch als Distelritter merkte er bald, dass die gepflegten Bräuche vielfach nur mehr hohle Hüllen waren. Einst mochten sie Sinn gehabt haben, heute erschienen sie aber bedeutungslos. Er glaubt, dass sein Orden und seine Familie zwar den Ruf pflegen, Vermittler zu den Feen zu sein, den Kontakt im Grunde aber verloren hätten. So ritt er über Jahre pflichtbewusst mit seiner Lanze durch die verzauberten Wälder, ohne das Gefühl zu haben, von Farindel und den Feen auch nur beachtet zu werden. Dies änderte sich erst, nachdem er den Auftrag bekam, die verbliebenen Gebiete des Roten Waldes zu erkunden, der sich im Jahr des Feuers 1027 BF erstmals ausgebreitet hatte. Dort trat der Rote Wurm mit ihm in Kontakt und flüsterte ihm ein, was der zweifelnde Ritter hören wollte: eine neue Hoffnung auf Bedeutung und Sinn. Mehrfach suchte Faedred den Forst heimlich wieder auf und ging schließlich einen Pakt mit dem Roten Wurm ein, welcher versprach, Faedreds Haus und den Orden der Distelritter unter seiner Führung zu alter Größe zu verhelfen. Seitdem spioniert und sabotiert Faedred für den Wurm und hält Ausschau nach Möglichkeiten, dessen Macht zu erweitern.

Feindbilder: Bedeutungslosigkeit, hohlgewordene Tradition, Schwäche

Darstellung: Sprich mit erschöpft und abgekämpft wirkender Stimme. Mache abwägende Pausen, in denen du tief seufzt, und lasse deinen Blick in einer Mischung aus Herablassung und der Überlegenheit des Wissenden über deine Gesprächspartner schweifen. Lache nie und lass allenfalls ein dünnes Lächeln mit kaum gebogenen Mundwinkeln über dein Gesicht huschen. Bleibe stets (unterkühlt) höflich und pflege abgedroschene Phrasen und Komplimente, die routiniert und ohne Elan über deine Lippen kommen.

Besonderheiten: Pakt mit dem Roten Wurm und daraus resultierende Paktgeschenke

»Aber wie könnte ich dies einem Nicht-Fenwasian schon beschreiben, dessen Wesen nicht erfüllt ist vom Land und Wald?«

Familiengeheimnisse

Spiele mit den Personen und Lösungsversuchen zur Queste solange, wie es euch Spaß macht, und gehe auf Ideen deiner Helden ein, die die Hecke zu analysieren, zu überwinden oder zum Grafen vorgelassen zu werden. Schließlich kommt es zu folgendem Ereignis:

Ungewollte Mithörer

Die Helden werden Mithörer von Geheimnissen der Stephans, die nicht für ihre Ohren bestimmt sind. Das Wie ist nicht entscheidend und kann an die Situation angepasst werden, wichtig ist nur, dass es geschieht. Farindel will, dass die Helden davon erfahren, damit Graf Arlan Stephan gezwungen ist, sie ins Vertrauen zu ziehen und mit der Suche nach Finn zu beauftragen. Die Spieler dürfen

dabei durchaus den Eindruck bekommen, dass nicht der Zufall, sondern Farindels Wirken im Spiel ist.

• **Neugier:** Falls die Helden von sich aus bei den hohen Herren vorstellig werden wollen, vernebelt Farindel jenen, die sich ihnen entgegenstellen, die Sinne. Knappen oder Waffenknechte werden leichtgläubig und lassen die Helden wider besseres Wissen passieren, oder Kanzler Taladan nimmt sie einfach mit zum Grafen. Proben zum Überreden und beeinflussende Magie (z.B. BANNBALADIN) sind für die Helden um 3 erleichtert.

• **Zufall:** Die Helden erkunden den Rand des Farindelswaldes und stolpern in das Gespräch der beiden Stepahan-Geschwister. Womöglich bemerken sie, dass sie den Wald an anderer Stelle verlassen als erwartet. Hatten sie nur die Orientierung verloren oder hat Farindel sie im Wald umgelenkt, um sie das Gespräch hören zu lassen?

• **Farindels Bote:** Eine Krähe setzt sich während des Gesprächs im Zelt der Stepahans zu Köpfen der Adligen. Als sie wieder fortfliegt, krächzt sie die gesagten Worte vor sich her. Die Adligen verfolgen sie zu den Helden, wo sie die Worte wiederholt und die Helden so zu Mitwissern macht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Arlan: „Sie hat was getan? Farindel ein Kind als Wächter übergeben? Meine eigene Mutter ... weshalb? Wegen des Pakts?“

Rhona: „Ja. Und für unsere Familie. Dem Jungen ist kein Leid geschehen. Er wäre als Bauernlummel aufgewachsen, als ein Niemand im Niemandsland von Wallersrain – und das mit dem Blut eines Taladans in seinen Adern, eine Schande. In Rondras Namen, unsere Mutter hat ihm eine Aufgabe gegeben und ein Leben mit Sinn. Und selbst dabei hatte sie ein getrübbtes Gewissen, weshalb sie sich mir anvertraute. Nicht mir als Tochter, mir als Dienerin der Göttin.“

Arlan: „Dann sei es so. Wer weiß noch von dem Kind?“

Direkt nach dem Hören dieser Worte sollten die Helden ertappt werden, selbst wenn sie nichts dafür können und nicht lauschen wollten. Arlan Stepahan nimmt sie in die Pflicht und befragt sie streng darüber, was sie gehört haben, was ihre Intention war und wer sie sind. Seine Schwester unterstützt ihn und ist nicht weniger streng, beide jedoch sind gerechte, ehrenhafte Personen.

Die Helden können zur Rettung ihrer Ehre beispielsweise Folgendes ins Feld führen:

- ihren Stand, Herkunft oder Ehrbarkeit (mit entsprechenden Vorteilen, z.B. Adel, Geweihter)
- mit einer passenden Ausrede eine Vergleichsprobe auf Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch) gegen Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) des Grafen ablegen

• von den seltsamen Umständen ihrer Anreise (**Farindels Ruf**, Seite 8) und beim Anhören des Gesprächs berichten

• einen Schwur auf die Zwölfe leisten, den Arlan fordert; Sie müssen geloben, nichts vom Gehörten zu verraten.

• Ist der Graf nicht überzeugt, bleibt er misstrauisch, und erst seine Schwester kann ihn überreden, dass die Helden nun als Mitwisser eingespannt werden müssen. Er bietet keine Bezahlung an, sondern sieht die Helden in der Pflicht zur Wiedergutmachung. Erst nach erfolgreichem Abschluss der Queste wird er ein Einsehen haben.

• Ist Arlan von den hehren Absichten der Helden überzeugt, appelliert er an ihre Ehre und bittet sie, das Gesagte für sich zu behalten. Er bietet Proviant und ein Wegegeld von 200 Silbertalern, zudem eine Belohnung von weiteren 400 Silbertalern, wenn sie das Kind finden und zur Holdenhöhe bringen.

Folgende Hintergründe erfahren die Helden und können so versuchen, die Puzzlestücke zusammenzusetzen. Auch für Graf Arlan sind die Informationen größtenteils neu, nur Rhona weiß bereits eine Weile darum. Kanzler Turon Taladan wird zum Gespräch hinzugeholt und bestätigt Rhonas Bericht. Die anwesende Familie Fenwasian wird nicht involviert.

• Nachdem Jast Irian Crumold das hiesige Feentor für seinen schändlichen Plan missbraucht hatte, Königin Invher in den Rücken zu fallen, schuf Farindel die Hecke und machte das Tor bis heute unpassierbar.

• Jahre später, als Maelwyn Stepahan wieder zur Gräfin Bredenhags ernannt wurde, erneuerte sie den Bund mit Farindel. Wie beim legendären Krummholz (ebenfalls ein Feentor) forderte Farindel aber einen menschlichen Torwächter, einen Säugling mit Bernsteinaugen, für die Sprösse des Hauses Taladan, eines Vasallenhauses der Stepahans, bekannt sind.

• Maelwyn und Kanzler Turon Taladan fanden ein solches Kind, einen Bastard, der in den Kriegswirren von einem Ritter aus dem Hause Taladan mit einer Gewöhnlichen in Wallersrain gezeugt und Finn Beaghan genannt wurde. Der Ritter selbst wusste nichts von seinem Nachkommen. Finn war zwar bereits ein Kleinkind, aber Farindel nahm den Jungen an und versprach Maelwyn, das Tor zu öffnen, sobald er als Wächter ausgebildet ist, der genaue Zeitpunkt war unbekannt. Heute müsste das Kind etwa 10 Jahre alt sein.

• Dies vertraute Maelwyn ihrer Tochter Rhona vor ihrer Abreise in die Schwarzen Lande noch an. Dann fiel sie im Kampf und nahm das Geheimnis mit ins Grab.

• Wie sich herausstellt, erhielt Arlan Anweisungen Farindels, die Queste zur Befreiung des Tores auszurufen, wusste aber nichts von dem Kind, das wohl ursprünglich als Wächter gedacht war.

• Rhona und Kanzler Taladan als einzige lebende Mitwisser hatten das Geheimnis bis heute für sich behalten. Nun sprach Rhona mit Arlan über die Queste und erfuhr, dass Farindel dahinter steckt.

- Deshalb vertraute Rhona die Geschichte um das Kind gerade eben ihrem Bruder an. Farindel müsste den zukünftigen Torwächter ja in ihrer Obhut haben, weshalb also ruft sie diese Queste aus, an der ohnehin jeder scheitert? Sucht Farindel eigentlich das Kind? Oder einen Ersatz? Ist es tot oder verschwunden?
- Im südlichen Abagund auf dem Land der Crumolds hält sich das Gerücht, dass Ilaen Crumold ein ähnliches Feentor hütet. Er könnte mehr über das Bernsteinkind wissen. Zudem ist er verheiratet mit Ilaine vom Draustein, einer weiteren kleinen Schwester Arlan Stepahans. Es bestehen also Familienbände, und er wird sich den Boten des Grafen nicht verschließen. Ilaen ist die wohl beste Spur.
- Finns Mutter in Wallersrain hatte keinen Kontakt mehr zu ihrem Sohn, seit er Farindel übergeben wurde. Sie weiß nicht einmal, dass er in der Feenwelt aufwächst, sondern glaubt, er werde zum Ritter ausgebildet.

Faedreds Schergen I: Herbstwürmchen

Faedred Fenwasian ist der einzige, der ebenfalls vom Gespräch der Stepahans mit den Helden erfährt, da ihm ein Verbündeter des Roten Wyrms hilft. 🐉 *Herbstwürmchen* (Taschendrache, zwei Spann klein, etwa 20 Jahre, rote Schuppen, mit denen er sich als rote, herbstliche Blätterpracht tarnen kann; gemein und hinterhältig, ergötzt sich am Leid anderer, schwarzer Humor) ist ein an Faedred abgestellter Begleiter, der dem Ritter folgt und Nachrichten mit dem Roten Wurm austauscht. Zudem spioniert er für Faedred und bespricht sich heimlich mit ihm. Während die Helden mit den Stepahans reden, versteckt er sich in der Nähe und hört Teile des Gesprächs mit. Wie viel er hört, solltest du anhand folgender Vergleichsprobe entscheiden. Von deren Erfolg hängt ab, wie gut Faedred und der Rote Wurm den Helden Steine in den Weg legen können.

Lege für Herbstwürmchen eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* (sich Verstecken) gegen die *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) der Helden ab. Die **Netto-QS**, die der Taschendrache erzielt, geben Auskunft über den Erfolg der Lauschaktion.

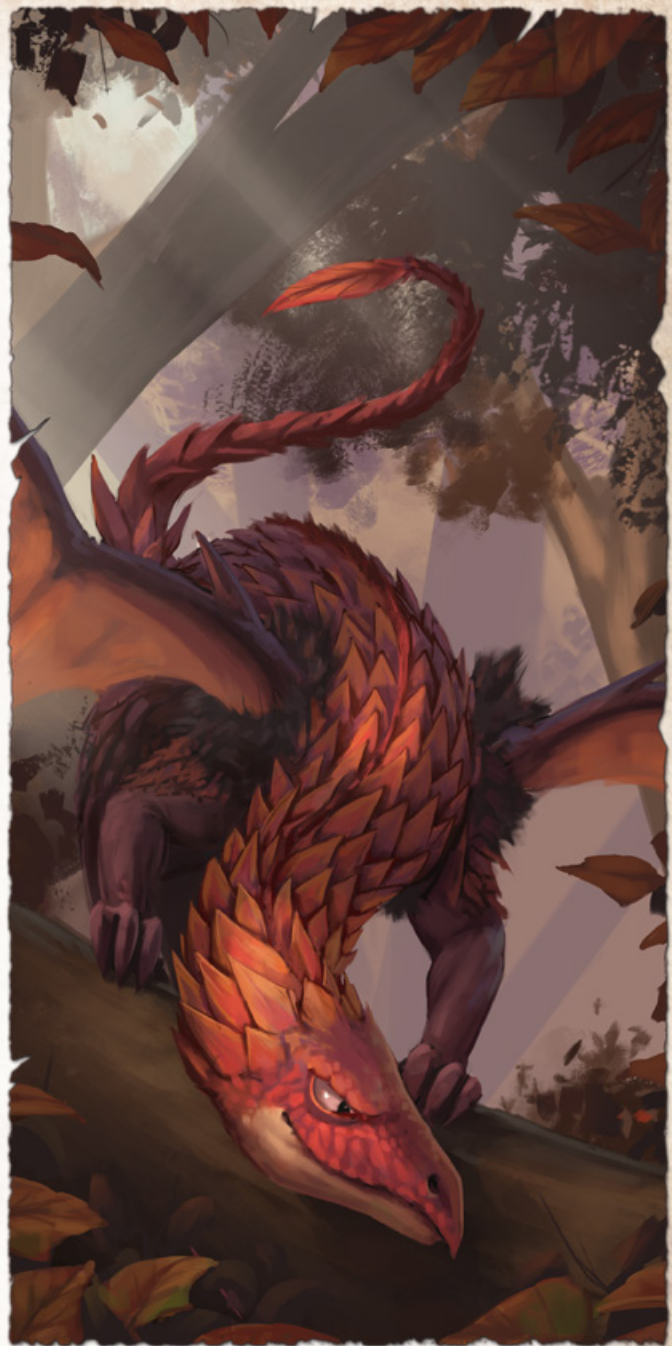
0 QS – Herbstwürmchen hört nichts mit, wird aber auch nicht entdeckt.

1 QS – Herbstwürmchen wird nicht entdeckt und erfährt von einer Reise gen Süden durch das Abagund, der Grund bleibt ihm verborgen. Du solltest bei den folgenden Szenen auf möglichst viele mit 🟡 markierte Erleichterungen für die Helden zurückgreifen.

2 QS – Er erfährt vom Ziel Burg Crumold und irgendetwas über einen Wächter des Feentores. Erschwernisse und Erleichterungen sollten sich im Laufe des Abenteuers die Waage halten.

3 QS – Er erfährt vom Ziel Burg Crumold und vom Bastardsohn der Taladans als abspenstigem Wächter in spe. Du solltest bei Folgeszenen auf möglichst viele mit 🔴 markierte Erschwernisse zurückgreifen.

4+ QS – Herbstwürmchen hört das gesamte Gespräch mit. Du solltest auf möglichst alle Erschwernisse zurückgreifen, dafür auf keine oder sehr wenige Erleichterungen.



Bei einem Erfolg der Helden erfährt Herbstwürmchen lediglich, dass es zu einem Treffen zwischen Helden und den Stepahans kam. Zudem können die Helden Herbstwürmchen beim Fortfliegen beobachten, wissen damit um ihren Mithörer und sind gewarnt. Du solltest bei der Reise durch das Abagund auf möglichst alle mit 🟡 markierten Erleichterungen zurückgreifen, dafür auf keine oder sehr wenige Erschwernisse mit 🔴.

Zwischenergebnisse

- Versuche zur Lösung der Queste blieben erfolglos.
- Die Helden wurden Zeuge des Gesprächs zwischen Arlan und dessen Schwester.
- Sie haben sich bereit erklärt, das Kind zu suchen, auf Eigeninitiative hin oder unter Druck Arlans, mit Ilaen Crumold als bester Spur.
- Faedred nimmt die Verfolgung auf, je nach Herbstwürmchens Erfolg beim Lauschen mit guten oder mageren Voraussetzungen.



Herbstwürmchen

MU 12 KL 13 IN 12 CH 14

FF 13 GE 14 KO 10 KK 12

LeP 24 AsP 20 KaP – INI 12+1W6

SK 3 ZK 1 AW 8 GS 3/13 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 3/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Flugangriff

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 10, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 12, Taschendiebstahl 7, Überreden 11, Verbergen 13, Willenskraft 8

Zauber: Adlerauge 11, Blitz dich find 8, Harmlose Gestalt 8, Visibili 10

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen)

QS 1: Das ist ein echter Drache, ein sogenannter Taschen- oder Meckerdrache.

QS 2: Er ist zwar nicht besonders gefährlich, dafür aber so intelligent wie ein Mensch.

QS 3+: Ein Taschendrache beherrscht Magie, vor allem aus den Gebieten Illusion und Hellsicht. Sein Feueratem ist nicht sonderlich gefährlich, er ist aber durch Feuer schlechter verwundbar.

Sonderregeln:

***) Flammenodem:** Bis zu 5 Mal am Tag kann ein Taschendrache einen kleinen Flammenstrahl auf ein bis zu 3 Schritt entferntes Ziel richten. Man kann dem Strahl wie einem Fernkampfangriff ausweichen. Er verursacht 1 SP. Das Ziel erhält dabei nicht den Status *Brennend*.

Resistenz gegen Feuer: Feuerschaden wird bei einem Taschendrachen halbiert (erst werden die TP ausgewürfelt, dann halbiert und dann der RS abgezogen).



Durch das Abagund

Die Helden werden von Arlan und seiner Schwester auf die Reise geschickt. Der Abschied fällt je nach bisherigem Verlauf kühl oder freundschaftlich aus. Ziel ist es, bei Ilaen Crumold mehr über Finn zu erfahren, ihn zu finden und zurückzubringen. Die Route führt über Jannendoch, Otterntal und Traviarim bis nach Rodaschmund.

Die Heckenlande

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vom Bredenhager Land aus haltet ihr euch südlich. Das Heide-land hier ist geprägt von dornigem Bewuchs, steinigen Hügeln und dunklen Hainen, von denen einige noch zum Reich Farindels gehören. Die Heckenlande sind wahrlich kein Ort für eine mühelose Reise. Das Vorankommen auf Ochsenkarrenwegen und besseren Trampelpfaden ist beschwerlich, aber immer noch besser, als sich einen Weg durch die gaudiüsteren Bruchsteine bahnen zu müssen, zwischen denen dorniges Grün wächst.



Faedreds Schergen II: Soldvolk und Heckenritter

Faedred bricht vor den Helden per Pferd auf und will schneller als sie gen Süden vorankommen. Er nutzt Gelder seiner Familie und des Distelritter-Ordens, um auf die Schnelle einige Söldner und herrenlose Heckenritter anzuwerben, die den Helden Steine in den Weg legen sollen. Noch schreckt er vor ehrlosem Mord zurück und setzt auf Sabotage und Einschüchterung. Er hat 1W6+1 Schergen anwerben können.

Beispielhafte Schergen

1 Thure Trolskeson (32, 2,10 Schritt, erfahrener Söldner, blonder Vollbart, sehr kurzes Kopfhaar, stämmig wie ein Baumstamm, tätowiert mit Kampfszenen aus seiner eigenen Laufbahn, ruchlos, loyal gegenüber Geldgebern) ist eine thorwalstämmige Mietklinge, die sich in den Kriegen Albarnias mal auf dieser, mal auf jener Seite verdingte.

1 Efferlill Cernain (26, 1,55 Schritt, erfahrene Ritterin, verfilztes braunes Haar, drahtig, trotz ihrem Schicksal voller Stolz,

Scherge Faedreds

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11

FF 13 GE 14 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 10 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Streitkolben: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Langschwert: AT 12 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 11 LZ 1 Aktion TP 1W6+4 RW 10/50/80
RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: eine Auswahl aus Schlechten Eigenschaften (z. B. Aberglaube, Goldgier, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die Schergen greifen gerne in Überzahl einzelne Helden an und geben nur wenig auf einen ehrenhaften Kampf. Dabei setzen sie bevorzugt Wuchtschläge ein.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

verbittert, Ehrenkodex ersetzt durch eine bessere Gaunerehre) wurde wegen einer Machtintrige aus ihrer Familie ausgestoßen und verdingt sich als herrenlose Heckenreiterin.

👤 **Gun Gorbas** (40, 1,65 Schritt, erfahrener Wegelagerer, schmutzig, faule Zähne, stinkt aus dem Mund, dreckige Lache, hat sogar seine Mutter für Geld verkauft) ist ein Schurke, der sich nicht zu schade dafür ist, als scheinbar Ortskundiger Menschen in Moore zu führen und auszurauben.

Sabotage

Finger weg von meiner Frau!

In Jannendoch oder Otterntal zetteln die Schergen in einer der thorwalsch geprägten Tavernen Streit an: Eine der ihren (z. B. Efferlill) macht einem Helden schöne Augen, was dem hinzukommenden, angeblichen Gatten (z. B. Thure) gar nicht passt. Die örtlichen Kneipenbesucher stehen auf Seiten des vermeintlich Gehörnten. Ein weiterer Scherge (z. B. Gun) ruft derweil die Männer des Barons.



Die Helden werden als vermeintliche Verursacher des Ärgers ins Verlies der Burg eskortiert und erst nach 1-2 Tagen vor den Baron geführt. Je nach QS einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) werden sie früher (1 Tag) oder bei Misserfolg später (3-4 Tage) frei gelassen.



Die Helden können sich noch bei den Männern des Barons mit einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (öffentliche Rede) herausreden und werden nicht verhaftet.

Brücke? Welche Brücke?

An einigen Stellen haben die Schergen an Seilen aufgehängte Holzstege über einen breiten Bach oder ein Moorgebiet gekappt und zwingen die Helden somit zu Umwegen von je 2 Stunden.



Eine erfolgreiche Probe auf *Klettern* (Baumklettern) oder *Körperbeherrschung* (Balance) verhindert den Zeitverzug, da die Brücken eilig gekappt wurden.



Die Probe muss wegen sorgfältiger Arbeit beim Zerstören der Brücke auf *Klettern* (Baumklettern) abgelegt werden und ist um -2 erschwert.

Gerüchteküche

In mehreren Weilern haben Faedreds Schergen Gerüchte über die Helden gestreut: Sie seien prügelfreudige Piraten, Geldeintreiber des Grafen von Bredenhag oder gesuchte Verbrecher, die dem Baron Knallfaust entwischt sind. Beim mürrischen Menschenschlag stoßen die Helden deshalb auf verschlossene Türen, werden mit Gemüse beworfen und vertrieben.

Falls es ihnen nicht gelingt, in einem Weiler durch eine gelungene Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (öffentliche Rede) -2 mit den Gerüchten aufzuräumen, müssen sie vornehmlich in der Wildnis übernachten, und es kann bereits zu ersten Begegnungen mit den Feenwesen kommen, die sich dem Roten Wurm angeschlossen haben. Gelingt die Probe, lässt man die Helden ein und sie können in warmen Stuben schon einige **Abagunder Feengeschichten** (Seite 19) hören.

Jannendoch

Bis **Jannendoch** (540 Ew.) braucht man zu Fuß eine gute Tagesreise (25 Meilen) entlang eines unbefestigten Ochsenweges. Eine uralte, aus Koschsandstein errichtete Burg thront über dem idyllisch wirkenden Ort in der kargen, hügeligen Heide, auf der Schafherden grasen. Die Stadt wird vom thorwalstämmigen Baron Kjaskar Knallfaust regiert. Die Sitten sind thorwalsch rau. Neben kleinen Tempeln für Travia und Peraine gibt es einen Swafnirschrein.

Otterntal

Ein bis zwei Tagesreisen (knapp 30 Meilen) sind es zum Marktflecken **Otterntal** (750 Ew.), wo die Helden die Reichslandstraße nach Havena queren. Der Ort fällt durch seine Thorwaler Langhäuser rund um einen palisadenbewehrten Hügel auf. Auch hier herrscht raue, thorwalsch geprägte Stimmung. Es gibt Tempel von Efferd, Travia und Peraine sowie mehrere Gasthöfe. Die Stadt liegt am Übergang der Heckenlande ins fruchtbare Abagund.

Die Abagunder Heide

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Heckenlande gehen in die von sanften Hügeln voller Heidekraut geprägte Abagunder Heide über. Am Morgen und Abend wird sie von Nebeln beherrscht und zwischen den Tageszeiten pfeift ein steter Wind. Große Schafherden sind zwischen den Weilern oft die einzigen Spuren von Zivilisation, sieht man einmal von den vielen Mauerresten der Gehöfte ab, die in vergangenen Kriegen verwüstet oder bei Hungersnöten aufgegeben wurden. Ihr zählt auf eurem Weg mehr Burgen als Weiler, die wenigsten einladend, die meisten düster dräuend mit windumtosten Zinnen. Einige sind sogar mehr Ruinen, bei denen ihr euch dennoch nicht sicher seid, ob vielleicht doch noch jemand sie bewohnt.



Faedreds Schergen III: Das ungesehene Volk

Die Nebel der Abagunder Heide sind vom Wirken der Anderswelt durchdrungen. Einigen der unter **Abagunder Feengeschichten** auf Seite 19 beschriebenen Wesen werden den Helden begegnen, denn der Rote Wurm konnte sie auf seine Seite ziehen. Im Hintergrund deuten sich so bereits Ereignisse an, die dem **Feenkrieg** (RSH Seite 181) geschuldet sind. Viele andersweltliche Wesen der Abagunder Heide fürchten um ihre Existenz, sodass die schwächsten unter ihnen im Roten Wurm einen möglichen Verbündeten sehen. Er trägt ihnen auf, die Helden aufzuhalten.

Die Ialtag

Diese kleinen, flugunfähigen Fledermausbiestinger sind scheue Wesen von schwarzer Fellfarbe, die sich nur selten Sterblichen zeigen. Durch die Heidenebel gelangen sie im Zwilicht in unsere Welt und beobachten neugierig. Ein eigentümliches Zirpen begleitet sie, das nur

Ialtag

MU 10 KL 11 IN 12 CH 12

FF 13 GE 14 KO 10 KK 8

LeP 12 AsP 20 KaP – INI 12+1W6

SK 2 ZK 0 AW 8 GS 6/12 (am Boden / in der Luft)

Waffenlos: AT 10 TP 1W3* RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Einschüchtern 3, Fährtensuchen 8, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 0, Menschenkenntnis 4, Orientierung 10, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 15, Taschendiebstahl 10, Überreden 8, Verbergen 14, Willenskraft 5

Zauber: Oculus Illusionis 12, Visibili 12

Kampfverhalten: versuchen Gegner anzuspringen und zu beißen

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 9 LeP, 6 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger

Sphärenkunde

☛ **QS 1:** Diese Wesen sind Biestinger und werden Ialtag genannt.

☛ **QS 2:** Sie sehen zwar aus wie Fledermäuse, können aber nicht fliegen.

☛ **QS 3+:** Sie können wie Vampirfledermäuse Blut saugen.

Sonderregeln:

*) **Blutsauger:** Ein Ialtag kann eine um 2 erschwerte AT würfeln. Gelingt diese und wird nicht verteidigt, so saugt er Blut. Jede KR kann er automatisch mittels 1 Aktion 1W3 SP verursachen, ohne eine Attacke würfeln zu müssen. Sein AW sinkt dann aber auf 0.

Feen-Regeln: Für Ialtag gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe RSH Seite 111).



☛ **Schauerlichter:** Die Ialtag leiten die Helden mit ihren leuchtenden Augen vom Weg ab in die Irre. Helden mit dem Nachteil *Neugier* sind bei Misslingen der Probe anfällig. Bei Misslingen einer Probe auf *Orientierung* verirren sie sich, sodass sie mehrere Stunden Zeit verlieren.

bei genauem Hinhören als ihre fiependen Stimmen erkennbar wird. Ihre leuchtenden Augen sind die Quelle einiger der Geschichten über Heidelichter, mit ihren Ärmchen und Beinchen mit kümmerlichen Flügel daran springen und klettern sie über Steine und Büsche der Heide. Die gekrallten Händchen können zupacken und Dinge greifen. Einige Ialtag sind nur neugierig, andere gierig nach Blut, das sie schlafenden Opfern aussaugen.

☛ **Dingeschwund:** Einige Ialtag lauern den Helden auf und versuchen, in Herbergszimmern, an Lagerfeuern oder beim Reisen Dinge von Wert und Nutzen zu stibitzen. Eine Vergleichsprobe auf *Taschendiebstahl* (Gegenstand entwenden) gegen *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) der Helden entscheidet, ob sie Erfolg haben oder der Held schneller ist und sie auch kurzzeitig wahrnimmt, als eine winzige Krallenhand aus einem dunklen Spalt im Holz, eine blitzschnelle Bewegung, ein Schatten oder ein Flattern im Wind.

☛ **Bruchsteinzeichen:** Nachdem sie die Helden eine Weile beobachtet haben, legen die Ialtag warnende Zeichen zur Umkehr aus, beispielsweise aus Bruchsteinen gelegte Symbole oder Wörter. Helden mit der Schlechten Eigenschaft *Aberglaube* weigern sich bei misslungener Probe, weiterzugehen, was Zeit kostet.

Echos aus der Anderswelt

Diese Wesen können sich nicht zur Gänze manifestieren. Sie sind Schlafende, deren Essenz in der Anderswelt liegt und die ihre derische Existenz bislang eher träumen als bewusst erleben. Sie dringen als schwache Echos und kurze Manifestationen in die dritte Sphäre: ein kalter Windhauch, rasselnde Atemgeräusche, ferne Stimmen im Nebel, ein nasser Händegriff auf der Schulter. Sie haben keinen Körper und sind eine kaum greifbare Gefahr. Zum Ende des Abenteuers haben die Helden Gelegenheit, in **Die schlafende Nebelwelt** dieser Wesen vorzudringen (Seite 41). Während der Reise durch die Abagunder Heide konzentriert sich ihre Präsenz zunehmend um die Helden und manifestiert sich als nasskalter Nebel voller schauriger Phänomene:

Kalter Nebel

Was wie Heidenebel beginnt, wird binnen der Reise so dicht, dass die Helden kaum mehr etwas sehen. Pro halbem Tag steigt der Sichtmodifikator um 1 Stufe, bis Stufe 4 (siehe **Grundregelwerk** Seite 239). Wer den Nachteil *Raumangst* oder *Aberglaube* gewählt hat, erleidet bei Misslingen der Proben beklemmende Zustände.

Aus dem Nebel greifen immer wieder kalte Hände nach den Helden, triefend nasses Haar legt sich auf sie und ähnliches mehr. Die Berührung hält stets nur wenige Augenblicke an, wirkt aber beängstigend real.



In Weilern und überall, wo andere Menschen anwesend sind, löst sich der Nebel auf und formiert sich erst bei Verlassen wieder neu.

Klammerholz

Von den Echos kurzzeitig belebte Wurzeln und Hölzer packen aus dem nebligen Boden heraus die Beine der Helden oder klemmen sie ein. Die Hölzer greifen Ziele mit AT 14 und 1W6+1 TP an. Ziele von maximal mittlerer Größe werden mit der SF *Haltegriff* festgehalten (Kraftakt 6 auf 13/13/13). Sie haben je 12 Strukturpunkte.

Stimmen im Wind

Den Nebel begleiten Stimmen unterschiedlicher Intensität und Lautstärke. Mal schweigen sie, dann wieder gellt ein Schrei, der das Blut in den Adern gefrieren lässt. Weit entfernte Echos flüstern scheinbar direkt in die Ohren der Helden und wirken doch wie aus einer anderen Welt. Sie werden immer zermürend, drohen und mahnen zur Umkehr. Regeltechnisch wirken die Echos täglich 1W3 Proben auf *Einschüchtern* (*Drohung*) mit FW 10 (13/14/12) gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden, bei deren Gelingen das Opfer je QS eine Stufe *Furcht* erhält und nicht weitergehen möchten.



Wenn du den Helden das Vorankommen noch weiter erschweren möchtest, kann ihnen der Warzenbirkerich (Seite 19, Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 166) auflauern. An einem See oder auf morastigerem Gebiet könnten auch Irrlichter (**RSH** Seite 88) auftauchen und versuchen, sie ins Verderben zu locken.

Otterntal – Traviarim

Das Wegstück von Otterntal bis Traviarim ist mit knapp 50 Meilen fast doppelt so lang wie die bisherigen Etappen und zu Fuß nur unter Mühen an zwei Tagen zu bewältigen. Eine Unterkunft in einem der drei Weiler auf dem Weg würde sich anbieten.

Traviarim

Der Ort **Traviarim** (850 Ew.) wirkt offen, sauber und freundlich mit seinem Schloss und den Fachwerkhäusern. Statt einer Stadtmauer sind außerhalb des Ortes Apfelbäume aufgereiht, die die Grundlage des berühmten Traviarimmer Apfelmestes bilden. Es gibt eine Dorfschule neben dem Hesindetempel und eine Stofffärberei.

Traviarim – Rodaschmund

Dank der gut ausgebauten Reichsstraße 3 werden die letzten 47 Meilen für die Helden zum komfortabelsten Teil ihrer Reise. Erfreulicherweise sind Gasthöfe und Weiler hier keine Seltenheit.

Rodaschmund

Rodaschmund (Ew. 450) liegt an der Reichsstraße, etwa sechs Meilen vor der Einmündung des Rodasch in den



Großen Fluss. Eine Straße zweigt hier von der Reichsstraße ab gen Süden zur Fährstation Kronau. Das Ortsbild ist geprägt von den vielen Heimsuchungen der letzten Jahrzehnte: Orks lagerten hier während des Orkensturms und der Konflikt zwischen Albernien und den Nordmarken war im Grenzgebiet besonders zeichnend. Die reetgedeckten Häuser sind entweder neu aufgebaut oder nur mehr verlassene Ruinen. Eine einzelne Taverne liegt im Ortskern am Marktplatz. Über dem Ort erhebt sich Burg Crumold auf einem Hügel. Der Ort liegt bei Ankunft der Helden in dichtem Nebel und kann, ebenso wie die Burg, kaum ausgemacht werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Nebel verschlingt euch. Seid ihr noch in dieser Welt oder ist das wabernde Grau um euch bereits der Limbus zwischen

Abagunder Feengeschichten

Die folgenden Geschichten sollten die Helden ab Ottern-tal begleiten. Man kann sie in Tavernen, Wohnstuben oder von anderen Reisenden hören.

Vom ungesehenen Volk des Abagund

Die albernischen Feen hüten ihre Reiche, und ein jeder flüstert Namen wie Farindel oder Gunderiel mit Ehrfurcht. Im Abagund strebt das Alte Volk nicht nach derlei Ruhm. Es ist ruhig, schläft und zeigt sich nicht. Sein Atem liegt als Nebel über der Heide wie der eines Schlafenden in kalter Nacht: sanft und regelmäßig, kraftvoll und alles durchdringend. Scheu ist das ungesehene Volk des Abagund, doch es heißt, einst wird es erwachen und sich zeigen. Dann färben sich die Nebel scharlachrot und es nimmt sich sein Land zurück.

Der Warzenbirkerich

In der Abagunder Heide gibt es einen Überlebenden des alten Volkes der Waldschräte. Er stammt aus der Zeit, in der die Heide durch Kahlschlag entstand. Damals schlief er, während die Menschen um ihn rodeten und ihre Schafe über die Heiden trieben. Als er erwachte, fand er seine Anverwandten von den Äxten gefällt. Seitdem wandert er nachts über die Heide, die knochenweiße Rinde voller knotiger Alterswarzen, die mächtige Krone mit ihren hängenden Zweigen in Trauer in den Bodennebel gesenkt. Manchmal ruht er für Tage, Wochen oder Götterläufe und hält über den Wind in seinen Blättern Zwiesprache

mit dem Feenvolk. Dann wieder zieht er getrieben von Rachegehlüsten weiter. Wenn dann ein argloser Wanderer unter ihm eindöst, greift der Warzenbirkerich sich das Menschlein und lässt ihn nachfühlen, was sein Volk unter den Äxten der Menschen erleiden musste. Also nächtigt nie in der Heide unter einer Weide.

Heidelichter

Nachts sieht man in den Weiten der Heide springende und tanzende Lichter über Boden und Himmel huschen. So verlockend und spielerisch funkeln sie, dass sie Kinder, die nicht brav schlafen wollen, in ihren Bann ziehen. Manche findet man nie wieder, und langsam verblasst die Erinnerung an sie, als hätte es sie nie gegeben. Andere findet man friedlich schlafend am Heiderand. Der Abagunder legt dann kleine Opfergaben an die Fundstelle, um sich beim Feenvolk der Nacht zu bedanken.

Das Krummholz

Tief im geisterhaften Gundelwald liegt eine düstere Lichtung. Dort steht ein alter, krummer Baum, der aussieht, als wäre er aus zwei Stämmen zusammengewachsen, die sich in einigen Schritt Höhe zu einem Baum vereinen und so ein Tor bilden. Es wird von der mächtigen Krone überschattet, sodass es in ewigem Schatten liegt. Doch ein Ritter aus dem Hause Crumold hält dort ewige Wacht. Und ein Mann mit Hirschgeweih und Hufen ist der feeische Wächter auf der anderen Seite des Tores.

den Welten? Die Stimmen in euren Ohren sind kaum mehr erträglich, scheuchen euch auf, treiben euch vor sich her. Doch da, Licht! Sonnenschein, der durch die Nebelschwaden dringt, und vor euch eine Gestalt, stofflich, menschlich. Eine Stimme ruft zu euch mit harschen Worten: „Hierher, Recken! Und ihr vom Ungesehenen Volk, wisset, dass dies das angestammte Land des Geschlechtes derer von Crumold ist, treuen Dienern Gunderiels, unter deren Schutze diese Reisenden nun stehen. Weichet, ihr habt keine Macht hier!“



Mit diesen Worten hat der Spuk der letzten Tage abrupt ein Ende: Die Nebel ziehen sich zurück, die Stimmen und manifestierten Glieder verblassen, und vor euch werden

die Umrisse des Örtchens Rodaschmund sowie die Mauern der Burg sichtbar. Ebenso erblicken die Helden nun einen hochgewachsenen Mann: Ritter Ilaen Crumold, Baron von Crumold.

Zwischenergebnisse

- Burg Crumold wurde trotz aller Hindernisse erreicht.
- Die Helden wissen noch nichts von Faedred.
- Sie könnten etwas über den Roten Wyrn als Drahtzieher ahnen.
- Die Helden sind mehr oder weniger schnell vorangekommen, davon abhängig sind Faedreds Schergen in Kyndoch schlechter oder besser organisiert.



Burg Crumold

Wenn die Helden sich als Gesandte des Grafen Arlan Stepahan (Ilaens Schwager) zu erkennen geben, werden sie als Gäste des Barons auf dessen Burg eingeladen und können hier für einige Tage rasten. Der Baron, seine Frau und die Bediensteten kümmern sich fürsorglich um die Helden, weisen ihnen warme und bequeme Quartiere zu und geben ihnen die Gelegenheit, ihre Wunden zu versorgen und sich von den Strapazen der Reise auszuruhen. Sie erkundigen sich mit Sorge nach den Ereignissen der Reise von Bredenhag bis hierher und lassen sich am warmen Kaminfeuer bei Wildbret und Suppe berichten.

In der Burg

Burg Crumold ist seit über einem Jahrtausend Stammsitz der Familie Crumold. Die trutzige Hauptburg liegt auf einem Hügel, wobei einige Teile (wie der Palas) uralt scheinen, andere dagegen (wie der hohe, vierstöckige Bergfried) neueren Datums sind. Sie wurde kontinuierlich ausgebaut, sodass sich hinter allem Neuen immer auch das Alte erahnen lässt und so die Familiengeschichte der Crumolds enthüllt. Die Burg ist klein, militärisch zweckmäßig und mit Türmen und Mauern gut befestigt, dazu verfügt sie über einen Stall und einen

eigenen Brunnen im Hof. Umgeben wird sie von einer großen Vorburg, die früher eine nie benutzte Kaserne beherbergte. Hier befinden sich die Stallungen der Crumoldschen Pferdezucht, die Gesindehäuser und Gärten.

■ Baron Ilaen Crumold

Kurzcharakteristik: 45 Jahre, 1,92 Schritt, strahlender Ritter mit hehren, fast schon unmenschlichen Idealen, exzellenter Schwertkämpfer, grau-braune Haare, blaue Augen, langer Bart, feines Gesicht, grünlich-silberne Gesteckrüstung, weise, überlegt manchmal geistesabwesend und ist aufbrausend, wenn es um den Verrat an seinen Idealen geht

Funktion: Helfer und Informationsgeber

Hintergrund: Als alter albernischer Adel reichen die Wurzeln der Familie Crumold bis in die Dunklen Zeiten zurück. Seit jeher ist das Haus eng mit den Feen des Gundelwalds verbunden. Kaum jemand weiß, dass in jeder Generation ein Kind aus seinen Reihen geholt wird, das in der Feenwelt zum Torhüter des Krummholzes ausgebildet wird. Zuletzt war dies Ilaen, der erstgeborene Sohn des Barons Conaill Crumold.

Das Haus hatte unter Jast Irian Crumold im Konflikt mit den Nordmarken zunächst auf Seiten des nordmärkischen Herzogs gestritten, während Ilaen das Tor als einsamer Ritter beschützte. Nach Jast Irians Missbrauch des Feentors 1028 BF sagten sich die meisten Crumolds jedoch vom Grafen los und schlossen sich dem albernischen Widerstand an. Ilaen fand damals Unterschlupf im Gundelwald und galt nach außen hin als verschollen. 1032 BF kehrte er auf Burg Crumold zurück und wurde 1033 BF Baron. Seit der verhasste Jast Irian 1034 BF fiel, ist Ilaen das Oberhaupt der Familie. Er nutzte sein Amt als Baron, das ihm kaum Erfüllung brachte und ihm schlicht zu weltlich ist, um 1035 BF den Ritterorden von Crumolds Wacht zu gründen, der den Gundelwald und das Krummholz hütet. Ilaen ist mit Ilaine vom Draustein aus dem Hause Stephan verheiratet.

Feindbilder: Verrat am Bund mit den Feen, Raubbau am Gundelwald, sinnlose Gewalt, derisches Machtstreben

Darstellung: Ilaen ist wahrhaft nicht ganz von dieser Welt. Blicke bei eher unwichtigen Themen (alles Profane betreffend) minutenlang ins Leere und sprich wie geistesabwesend und nebenbei mit den Spielern, dann wieder konzentriere dich voll auf wichtige Punkte (alles die Feenwelt betreffende) und rede mit glühendem Eifer. Lass dir mit deinen Antworten Zeit und versuche, sie weise, manchmal rätselhaft zu formulieren. Du weißt, dass jene, die keinen Kontakt zu den Feenwelten haben, deine Gedanken ohnehin nicht begreifen.

Besonderheiten: Feenpakt III (Gunderiel); Paktgeschenke: Im Schatten der Bäume, Macht der Pflanzen, Ruf des Waldes

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 7 (15/11/14), Einschüchtern 9 (15/13/14), Menschenkenntnis 6 (11/13/14), Selbstbeherrschung 14 (14/14/15), Willenskraft 13 (15/13/14), SK 2

»Unsere Familie hütet seit Menschengedenken den Gundelwald. Hier fällt kein Blatt vom Baume, von dem wir nicht wüssten.«

■ Ilaine vom Draustein

Ilaen Crumolds Gattin Ilaine (29, gepflegtes rotbraunes Haar, wunderschön leuchtende grüne Augen, anmutige Bewegungen, gutherzig, mildtätig, intelligent; Betören 12 (12/14/14), Heilkunde Wunden 11 (15/14/14), Menschenkenntnis 11 (15/14/14), Singen 8 (15/14/10), Willenskraft 10 (12/14/14); SK 1) ist die jüngste Schwester Arlan Stephan's. Sie kümmert sich mit Hingabe um Haus und Hof und steht mit ihrem sanftmütigen Wesen in Kontrast zu ihrer restlichen Familie, die als harsch und rondrianisch gilt.

Informationen von Ilaen

Wenn die Helden in Ruhe berichtet haben, schildert auch Ilaen bereitwillig, was er weiß.

Über den Baron selbst

Ilaen fasst seinen Hintergrund zusammen und erzählt ausgiebig über seine (jüngere) Familiengeschichte: über seinen Vater Conaill, der 1022 BF bei einem Turnier starb, über seine vier Geschwister, von denen die Jüngste, Neelke, mit Graf Bragon Fenwasian verheiratet ist und von seinem ältesten Bruder Annlair, der als Ritter in Tobrien gekämpft hat. Aber er verschweigt auch seinen kaltherzigen Urgroßvater Cuill nicht, der noch in hohem Alter den späteren Grafen Jast Irian zeugte und voller Härte erzog.

Über die Ausbildung in der Anderswelt

Die Aufgabe der Crumolds ist es seit jeher, das Krummholz zu bewachen. Stets wird dazu ein neugeborenes Kind an Gunderiels Hof geholt und kehrt zum Ritter ausgebildet als diesseitiger Hüter des Krummholzes zurück. Als auserwähltes Kind wuchs Ilaen in einer Umgebung auf, in der das Vergehen der Zeit keine Rolle spielte. Er war fester Teil einer Welt, in der jeder Tag gleich war und doch alles im Wandel: immer neue Besucher, die ihn Ritterlichkeit lehrten oder auf seine Aufgabe vorbereiteten, dann wieder Tage (oder Jahre?), in denen er als Kind ohne Sorgen spielte und spielte. Essen, Krankheit, Müdigkeit – diese Begriffe kannte er nicht, doch gab es Prüfungen seines Willens und Charakters, als sich das Ende seiner Zeit in der Feenwelt näherte. Dere kannte er nur aus Erzählungen. Die Feenwesen zeigten ihm geheime Fähigkeiten, wiesen ihn ein in alte Riten zur Aufrechterhaltung des Paktes. Ilaen geht kaum ins Detail, gibt aber insgesamt ein gleichzeitig forderndes und prüfendes wie auch sorgloses und verspieltes Bild der Ausbildung wider. Er vermutet, Finn müsste Ähnliches erlebt haben, jedoch könnte die Bürde der Aufgabe, derer man sich in der Feenwelt bewusst wird, zu belastend gewesen sein. Er selbst hatte auch zeitweise solche Gefühle.

Über die Aufgabe als Hüter

Neben der Aufgabe, das Tor vor dem Betreten Unbefugter zu schützen, wird alles andere zur Nebensache. Ilaen weiß selbst, dass seine Frau Ilaine mit ihm eine große Bürde trägt, wird er ihr doch nie seine volle

Aufmerksamkeit schenken können. Ilaen tut auf Dere als Teil seines Amtes, was er tun muss, doch dies vor allem in Hinsicht auf seine eigentliche Aufgabe als Hüter des Krummholzes.

Die Verantwortung, die ein Hüter trägt, ist groß, denn es ist nur zu leicht, sowohl Feen als auch Sterbliche zu enttäuschen oder zu verärgern. Manche Hüter zerbrechen an ihrer Aufgabe, und es gab bereits einige, die diese Verantwortung nicht tragen wollten. Möglicherweise gilt dies auch für Finn.

Die Zeit nach Verlassen der Feenwelt war für Ilaen zudem ein großer Bruch mit allem, was er kannte. Alle Sehnsucht, alles Wirken ist zurück auf die Feenwelt, das Tor dorthin und seinen Schutz gerichtet.

Über die Fähigkeiten eines Feenpakts

Farindel ist nicht irgendein Wesen im Farindelwald, sie ist der Wald, dessen Stimme, sein Lied. Sie wird ihren Hüter mit Fähigkeiten ausgestattet haben, damit er ihre Welt und sie selbst schützen kann. Finn mag vielleicht das Wachstum der Pflanzen verändern können oder ihm begegnen wilde Tiere des Waldes friedlich und gehorchen seinen Befehlen. Vielleicht kann er sich sogar die Kraft der Pflanzen zu Eigen machen: die Schärfe der Dornen, die Härte der Borken, die heilende Kraft der Kräuter. Über welche Gabe Finn jedoch genau verfügt, darüber kann Ilaen nur Vermutungen anstellen.

Zum Roten Wurm und der Feenwelt

Ilaen spürt auch im Gundelwald eine gewisse Unruhe. Noch ist es eher eine Ahnung, aber etwas bewegt sich in der Feenwelt Albernias, alte Mächte erwachen und legen ihr Augenmerk verstärkt auf die Menschenwelt. Auch beäugen sie sich gegenseitig misstrauisch. Die Wesen des Gundelwalds sind zwar zurückhaltend, doch das mag sich bald ändern.

Sein Blick verfinstert sich vor allem bei der Beschreibung des Abagunder Ungesehenen Volkes. Noch viel mehr beunruhigt ihn die Sichtung eines Herbstwürmchens oder Hinweise auf den Roten Wurm. Er weiß, dass der Rote Wurm versucht, in die menschliche Welt zu gelangen, Farindel ihn aber bislang daran hindern konnte.

Über das Krummholz

Das Krummholz ist ein beständiges Tor in die Anderswelt. Es führt zur Fee Gunderiel. Über eine magische

Kraftlinie, den sogenannten Torweg, ist es auch mit der Holdenhöhe am Farindelwald verbunden. Gunderiel ist verbündet mit Farindel, und so ist es nur dem Verhandlungsgeschick Ilaens und seiner Bindung an den feischen Wächter des Portals zu verdanken – einem Mann mit prächtigem Hirschgeweih, Hufen und Speer, der stets nur im Nebel erscheint, und im Fall einer Flucht als Hirsch davonspringt –, dass das Krummholz nicht das gleiche Schicksal ereilte.

Über Finn Beaghan

Der Baron kennt Finn nicht persönlich, jedoch weiß er dank guter Kontakte zu diversen Feenwesen, dass der junge Mann seine Ausbildung in der Feenwelt offenbar nicht vollendete. Er floh aus dem Farindelwald, noch bevor er das Amt als Torhüter antreten konnte.

Ilaen weiß zu berichten, dass Finn einen Freund hat, einen Grenzgänger namens Streifbart, der aussieht wie ein aufrecht gehender Dachs. Er half Finn sicherlich beim Verlassen des Waldes, denn er kann für kurze Zeit Tore zwischen Anderswelt und Wirklichkeit öffnen.

Hier auf Burg Crumold, so nahe an der Grenze zum Windhag und der Stadt Kyndoch, macht der Name aber derzeit in ganz anderem Zusammenhang die Runde: In Kyndoch heißt es, ein Brigant mache unter diesem Namen das Alte Land unsicher – eine wilde Gegend im nördlichen Windhag. Zwar wäre Finn erst 10 Jahre alt, doch für ihn könnten im Farindelwald mehr Jahre vergangen sein als auf Dere. Der Brigant jedenfalls soll ein stattlicher Mann mit bernsteinfarbenen Augen sein.

Zwischenergebnisse

- Die Helden haben erfahren, dass Ilaen Crumold mit dem Krummholz ein Tor zur Feenwelt bewacht, auch damit Feenwesen nicht ungehindert in unsere Welt dringen.
- Sie haben eine grobe Vorstellung von den Fähigkeiten und der Wichtigkeit eines Torwächters so wie Finn Beaghan.
- Mit dem Wissen um sein höheres Alter und seine auffällige Augenfarbe können sie Finns Spur in Kyndoch aufnehmen. Statt einem fortgelaufenen Kind suchen sie jetzt offenbar einen gewitzten Banditen.



IN RÄUBERWÄLDERN



Von Rodaschmund sind es 6 Meilen bis zur Fährstation Kronau, danach 3 Meilen bis Kyndoch; etwa eine halbe Tagesreise. Schon hier kannst du die Helden auf den **Steckbrief** (siehe hinterer Buchumschlag) stoßen lassen, auf dem eine Belohnung für die Ergreifung von Finn und seiner Bande ausgesetzt ist.

Die Recherchen über den Gesuchten **In Kyndoch** werden gefährlich, denn Faedred hat Schergen ausgesandt und Menschen bestochen, die die Helden in Fallen locken. Dennoch erhalten die sie Informationen, die in die Wildnis der Windhagberge ins **Alte Land** führen. Dort spüren sie Finns Bande auf.

Unter Räubern gilt es, Finn von seinem Schicksal zu überzeugen. Er ist zerrissen zwischen Loyalität zu seinen Gefolgsleuten und Freiheitsliebe auf der einen Seite, und dem Wunsch nach Erfüllung, dem Nachspüren nach seiner Herkunft sowie der Rückkehr in seine Heimat auf der anderen. Doch vorher kommt es zum **Raub der Feengabe**. Faedred greift Finn an und offenbart sich als Diener des Roten Wyrms. Die Helden können ihn zwar zurückschlagen, doch dank seines eigenen Feenpakts kann Faedred Finns Paktgeschenk kopieren. Plötzlich ist auch er in der Lage, das Feentor bei Bredenhag zu öffnen.

In Kyndoch

Eine detailliertere Beschreibung der Stadt findest du in der **RSH** auf Seite 46, einen **Stadtplan** im vorderen Umschlag dieses Buchs. Die Helden sollten vor Ort Hinweise sammeln, um Finn und seine Bande in der Windhager Wildnis aufspüren zu können. Dabei werden sie von Faedreds Schergen behindert.

Faedreds Schergen IV: Gerfins und korrupte Kyndocher

In Kyndoch greift Faedred erneut auf die Dienste seiner im Abschnitt **Faedreds Schergen II** (Seite 15) beschriebenen Söldner zu. Diesmal sollen sie durch Anwerbung von lokalem Gesindel dafür sorgen, dass die Helden die Stadt auf absehbare Zeit nicht verlassen, sondern weggesperrt oder ausgeschaltet werden. Tatsächlich können Faedreds Söldner einige Herumtreiber aus der Windhager Sippe Gerfin für ihre Zwecke anheuern. Diese sind in Kyndoch gut vernetzt und nehmen die Sabotage durch Bestechungen und erpresste Gefallen gerne in die Hand.

Gerfinsche Messerstecher



Die Helden können bei einem Patzer oder einer misslungenen Probe beim *Herumfragen* auf einen Gerfin treffen, der eine Schlägerei anzettelt. Er versteht



Messerstecher

MU 12 KL 10 IN 12 CH 10

FF 13 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: eine Auswahl aus Schlechten Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 6, Fesseln 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Messerstecher gehen im Kampf recht planlos vor.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Südthag, Osthagen und Salzsteige sowie Reichsland Wettershag aus, ebenso das nördliche Küstengebiet mit der Landmark Rondbirge.

Ort: Rathaus (02)

Aussage: In Kyndoch ist zwar ein Kopfgeld auf Finn wegen Bedrohung des freien Handels ausgesetzt, aber in der Stadt selbst hat ihn noch niemand gesehen. (+)

In Widdernhall hängen ähnliche Steckbriefe (+). Dort ist er zwar nie gesichtet worden (+/-), aber seine Umtriebe kosten die Stadt wohl wertvolle Zolleinnahmen (+).

Ort: Phextempel (T01)

Aussage: Finn sucht in Widdernhall bisweilen unentdeckt einen Kontakt auf und ist so den dortigen Soldaten stets einen Schritt voraus. (+)

Ort: Rolinas Schänke (G04), Flussschiffer

Aussage: Am Großen Fluss und dessen Ufern hat man noch nie von Übergriffen durch Finns Bande gehört (+), denn der Flussvater selbst hasse angeblich Strauchdiebe (+/-, Finn hält sich vom Reich des Flussvaters fern).

Ort: Zeughaus der Flussgarde (10), Soldaten

Aussage: Finns Bande meidet offenbar das Umland der Pfalz Weißengau und wurde auch westlich zum Fluss hin im östlichen Weißengau und Richtung Elenvina nie gesichtet. (+)

Ort: Gasthäuser (G02, G03, A01), Gerfinhaus (13)

Aussage: Wir kennen die Pfade nördlich der Sarpe sehr gut, und dort hat man keine Angst vor Finns Spießgesellen (+). Der ist wohl ein Albernier und wird dort oben als Verbrecher gesucht (-). Vielleicht hat er auch Angst vor dem Gundelwald jenseits des Flusses (+/-, Finn meidet den Gundelwald).

Ort: Zur Wilden Sau (A02), Schmuggler

Aussage: Über Markgräflisch Greifenklamm hin nach Kellun an der Küste hat man leichtes Spiel, wenn man Waren schmuggeln will (+/-, man muss die Bergpfade gut kennen). Hier operieren dutzende Banden (+/-, etwas übertrieben), aber von Finns Leuten hat man noch nichts gehört. (+). Wahrscheinlich traut sich der Feigling nicht, uns Konkurrenz zu machen (-).

etwas absichtlich falsch und rückt die Helden lautstark in ein schlechtes Licht. Schnell sind weitere Sippenmitglieder zur Stelle, die eine Beleidigung gegen einen der ihren gar nicht gerne sehen, und es kann leicht zu einer Auseinandersetzung kommen.

Erkundigungen

Die folgenden Informationen können die Helden durch Interaktion erspielen, oder du lässt sie ihnen nach erfolgreichem *Herumfragen* zukommen. Sie stellen die Summe des Wissens dar, das in Kyndoch verfügbar ist, und sind zur besseren Übersicht in **Entwarnungen** und **Sichtungen** unterteilt. Das Gebiet, in dem Finns Bande operiert, kann mit jeder Information weiter eingeschränkt werden.

Entwarnungen

Dies sind Berichte über Orte und Gebiete, in denen man noch nicht von Finns Bande bedroht wurde. Der Wahrheitsgehalt der Gerüchte ist jeweils gekennzeichnet.

Ort: Öffentlicher Steckbrief, überall in der Stadt ausgehängt

Aussage: Der Aushang grenzt das Wirkungsgebiet grob auf das „Alte Land bis zum Schattengrundpass“ ein. Er schließt aber den Süden des Windhag mit den Baronien

Herumfragen

Die Suche in Kyndoch nach Hinweisen auf Finn Beaghans Bande kann über die folgende Regel abgehandelt werden. Du findest sie auch im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 45 beschrieben.

Die **Herumfragen-Probe** umfasst eine gezielte Informationssuche nach einer bestimmten Fragestellung (beispielsweise „Wo hat Finns Bande zugeschlagen?“) inklusive dem Befragen diverser Personen, der Wahl der richtigen Worte und dem Einsatz kleiner Bestechungen.

Es handelt sich um eine Sammelprobe oder Gruppensammelprobe. Ein Teilerfolg ist wie üblich bei 6 QS gegeben, ein Erfolg bei 10 QS. Teilerfolge ergeben in diesem Zusammenhang eines der aufgezählten Gerüchte, volle Erfolge drei. Die Probe wird auf *Gassenwissen* (Informationssuche) abgelegt. Eine einzelne der Proben (außer der allerersten)

darf auf Wunsch der Spieler durch ein anderes Gesellschaftstalent wie *Einschüchtern*, *Betören* oder *Überreden* ersetzt werden.

Das **Zeitintervall** beträgt im Falle Kyndochs 3 Stunden. Weitgefaste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu +3 erleichtern, enggefaste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu -3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister.

Es versteht sich von selbst, dass die Helden die passende Sprache (Garethi) kennen sollten. Sie müssen sie mindestens auf Stufe II beherrschen (Erschwernis von -1), besser noch auf Stufe III (keine Erschwernis).

Kritische Erfolge beenden die Recherche sofort erfolgreich, **Patzer** lassen die Helden mit den Befragten aneinandergeraten, bevor es Informationen gibt.

Burgvogt Udilbert von Hardt, der auf Burg Grötzenhall am Nordpass sitzt, hat nicht einmal ein Kopfgeld auf den Bur-schen ausgesetzt. Auf einige von uns aber sehr wohl! (+)

Ort: Efferdtempel (T03), Seefahrer und Küstenbewohner

Aussage: Von dem erzählt man sich in den Bergen. An die Küste wagt er sich aber offenbar nicht. (+)

Ort: Gasthaus Flussvater (G01), Weitgereiste

Aussage: Die Salzsteige ist ein wichtiger Pass über den Windhag, weit im Süden in der gleichnamigen Baronie. Dort wurde zum Glück noch niemand von Finns Bande behelligt. (+)

Sichtungen

Dies sind Berichte über Orte und Gebiete, in denen man mit Finns Bande bereits Erfahrungen gesammelt hat.



Wenn du den Helden weitere Details zur Suche nach Finn verfügbar machen willst, greife auf die Sichtungen durch Händler aus dem zeitlichen Überblick zurück (Seite 29).

Ort: Fährhaus (09), diverse Gasthäuser, Händler

Aussage: Am Schattengrundpass haben sie zugeschlagen! Grausame Mörder sind das! (-) So schlimm war der Überfall nicht, sie haben uns mehr als nur das Nötigste gelassen und waren sogar recht freundlich (+/-, etwas romantisch verklärt).

Ort: Phextempel (T01)

Voraussetzung: erfolgreiche Probe auf *Gassenwissen* -3

Aussage: Finn hat in Bruchsee, am Ostende des Schattengrundpasses, einige Verbündete, die ihm berichten, wenn lohnenswerte Beute oder Gefahr im Anmarsch ist (+). Das sind ganz arme Seelen, die den Zorn des vor einigen Jahren hier wütenden Wurm des Windhag überlebt haben (+). Die Bande gibt ihnen wohl im Gegenzug von ihrer Beute ab. (+)

Ort: Traviatempel (T02), Gasthäuser (G02, G03, A01)

Aussage: Durch das Alte Land verlaufen noch die Reste uralter Straßen, teilweise noch aus der Siedlerzeit. Die folgen bestimmt uralten Feenwegen! (-, aber Futter für Spekulationen der Spieler). Die Bande hat an unterschiedlichen Stellen dieser Straße schon zugeschlagen: sowohl in den Tälern südlich der Sarpe als auch in den Wäldern der Baronie Widdernhall und Weißenstein (+). Händlern stehlen sie ihre Waren, aber sie haben auch schon mal Häftlinge befreit, die zu den Kalksteinbrüchen gebracht wurden (+).

Ort: Stadttore (05, 08, 11), Soldaten

Aussage: In den westlichen Wäldern der Baronie Widdernhall verlaufen Wege und Pfade, die auch weiter gen Norden in die Pfalz Weißengau führen. Der zwergische Baron Gringulf Sohn des Gromosch von Widdernhall hat seine Garde nach der Bande ausgeschickt, aber die haben sich eine blutige Nase geholt. Sie sind wohl in den Wäldern auf erstaunlich gut vorbereitete und gerüstete Banditen getroffen und kehrten geschlagen, gedemütigt (+) und völlig nackt (-) zurück. Der Zwergenbaron hat so sehr getobt (+), dass er über seinen eigenen Bart (+/-) in einen Wasserkübel (-) gestolpert ist. War vielleicht einfach Zeit für ein Bad, haha! (+/-)

Ort: Gebrüder Kartenhausen (12), Söldner

Aussage: Die haben in den Wäldern und Bergen Weißengaus Steinbrüche überfallen. An Beute ist da wohl nicht viel abgefallen außer den Waffen der Wächter und Nahrungsvorräten. Aber sie haben Sträflinge befreit, um die eigenen Reihen zu verstärken (+/- die Befreiung steht im Vordergrund).

Informationen in der Kaserne

In der **Kaserne der Stadtwache (03)** wurden alle bis hierhin beschriebenen Sichtungen gesammelt, aufgeschrieben und werden von Hauptfrau *Aneire Hallarson* (Ende 30, kompetente Gardistin, langer grau-blonder Zopf, trinkfest, hart aber gerecht, nimmt ihre Position sehr ernst, gereizt wegen des ständigen Ehestreits mit ihrem Gatten; Einschüchtern 10 (14/14/13), Menschenkenntnis 9 (12/14/13), Sinnesschärfe 9 (12/14/14), Willenskraft 8 (14/14/13) SK2) unter Verschluss gehalten. Sie kann Zugang gewähren, tut dies aber nur aus triftigem Grund, etwa die Fürsprache eines Ratsherren oder als Wiedergutmachung nach einer Festnahme bei der Razzia (Seite 25).

Ort: Gerfinhaus (13), Angehörige der Windhagsippen

Aussage: Am oberen Flusslauf der Sarpe, hinter dem Wasserfall, ab dem das Flüsschen nicht mehr schiffbar ist, liegen gleich mehrere alte Naturheiligtümer (+). Hier verkehren nicht nur Druiden und Hexen (+/-, selten besuchen Haindruiden den Ort), sondern auch Finn (+). Der paktiert nämlich mit Orkgötzen (-) oder den alten Göttern des Landes (+/-, er hat Kontakte zur Feenwelt), jawohl!

Im Mohagonibaum (A01)

Das Gasthaus, in dem sich die Eheleute **Frumul** (Mitte 40, schütteres Haar, athletisch, aber schmal gebaut, liebt Reiseberichte) und **Sergiane** (Ende 40, brauner Zopfkrantz, viele weibliche Rundungen, lacht gerne) liebevoll um ihre Gäste kümmern, ist voller Mitbringsel aus aller Welt.

Hier zeigt man den Helden, wenn das Gespräch auf Räuber kommt, unter den vielen Andenken gerne eines, das ein Händler mitgebracht hat. Er hielt das schneckenförmige Gebilde für Gold, das ihm von Händlern zwischen Weißenstein und Widdernhall für seine Waren bezahlt wurde. In Kyndoch erklärte man ihm jedoch, dass es nur wertloses Katzensgold (Pyrit) ist, das man in den Windhager Bergen bisweilen findet. Er wurde offenbar übers Ohr gehauen, weshalb die Wirtsleute ihm aus Mitleid zumindest Verpflegung und Unterkunft für das wertlose Metall gaben.

Eine Analyse mittels Probe auf *Alchimie* (*profane Alchimie*) zeigt, dass die Goldschnecken-Form des Pyrits daher stammt, dass es schneckenartige Versteinerungen von Meereslebewesen ausgefüllt hat. Gelingt mit diesem Wissen eine Probe auf *Geographie* (*Windhag*), weiß ein Held, dass zwei Gegenden in der Region solche Fossilien hervorbringen: der Schneckenkamm, eine Bergformation nördlich des Schattengrundpasses in der Baronie Schattengrund, und der Muschelgrund im Harbener Hinterland. •○.....

Ort: Phextempel (T01), Händler

Aussage: Die Berichte sind teilweise widersprüchlich, aber sollten sie tatsächlich alle stimmen, dann kann das nicht mit rechten Dingen zugehen! (+) Die Bande muss mit den

Wesen der Berge im Bunde stehen, ob Orkgötzen (–), Druiden (+/–) oder Feenwesen (+/–). Sonst kann Finn wohl kaum an mehreren Orten gleichzeitig gewesen sein (+/–, durch die Feentore kann er große Entfernungen überwinden).

Ort: Beerenschüttler (G02)

Aussage: Der stadtbekannte Geisteraustreiber *Grufol der Unausweichliche* (Seite 30) soll sich in die Berge aufgemacht haben, um sich an die Spuren der Banditen zu heften. (+) Warum? Das wissen wohl nur die Götter! Aber man sagt, er arbeite an einer Gespensterfibel und sieht da irgendeinen Zusammenhang zu diesem Finn. (+)

Hindernisse

Optionalen Inhalt

Die folgenden Hindernisse kannst du einsetzen, um die Spurensuche zu erschweren.

Schollbechersche Gerüchte

Die Helden sollen durch glaubhafte Informationen auf eine falsche Fährte geführt werden. *Elwene Schollbecher* ♀ (50, kompetente Händlerin und Schmugglerin, rothaarig, gesellig, trinkfreudig, gewitzt; Handel 11 (13/13/13), Überreden 7 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13), Zechen 8 (13/13/13), SK 2) lässt ihren Mann Egion zu Hause die Geschäfte führen. Sie handelt mit Wein, Trockenobst, Schnäpsen und Piratenbeute und war im Albernia-Nordmarken-Konflikt eine der besten Beschafferinnen von seltenen Gegenständen. Nach dem Bürgerkrieg, der so gut für das Geschäft war, ging es jedoch stetig bergab, und sie ist bei den Gerfin verschuldet. Als ihr angeboten wird, einen Teil ihrer Schulden zu begleichen, indem sie ihre gute Reputation in die Waagschale wirft und Gerüchte verbreitet, sagt sie ohne Zögern zu.

Von **Rolinas Schänke (G04)** in der Lagerstadt ausgehend erzählen sich die Kahnschiffer seit wenigen Tagen (seit Ankunft der Schergen Faedreds), dass Finn Beaghan und seine Bande auch den Großen Fluss unsicher machen.

- Südlich von Kyndoch auf dem Flussstück bis Elenvina hat er in den letzten Tagen mehrfach zugeschlagen. (–)
- Einen Lastkahn der Schollbecher voller Waffen haben sie geplündert, gleich hinter Elenvina auf dem Weg nach Kyndoch. (–; Die Besatzung bestätigt die Geschichte zwar pflichtbewusst, widerspricht sich

aber in Details. Sie kamen aus Elenvina, hatten aber nie Waffen geladen, nur Werkzeuge, die in Kyndoch auch wie geplant abgeladen wurden.)

- Eine Kutsche mit noblen Gästen aus Grangor auf der Phecadistraße haben sie ausgeraubt! (–)

• Tatsächlich hat Finns Bande den gierigen Händler übertölpelt und das Stück Pyrit stammt vom Schneckenkamm. Dies ist ein Hinweis darauf, dass Finns Bande die Berghöhlen dort als Rückzugsorte bewohnt. Am Muschelgrund hingen wurden Finns Leute noch nie gesehen (siehe **Entwarnungen** auf Seite 23).

Option A: So ein Unsinn!

Die Helden können die oben genannten Ungereimtheiten erkennen, wenn sie gezielt danach *Herumfragen* (Seite 23) und zumindest einen Teilerfolg erzielen.

Bei vollem Erfolg kann als Ursprung der Gerüchte Elwene Schollbecher ausgemacht und aufgespürt werden. Sie trinkt derzeit ausgiebig auf den Erlass ihrer Schulden. Dabei häuft sie zwar den nächsten Schuldenberg an, aber sie ist ja schließlich kein Grangorer Erbsenzähler. Wenn man sie betrunken genug macht (gelungene Vergleichsprobe auf *Zechen*) oder unter Druck setzt (Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft*), gesteht sie, dass irgendein Gerfin ihre Schulden übernommen hat für das Verbreiten der Gerüchte. Diese sollten Neugierige möglichst weit weg vom Alten Land führen.

Option B: Auf dorthin!

Falls die Helden den falschen Gerüchten nicht nachgehen, lass sie ruhig gen Elenvina oder gar Albenhus oder Grangor aufbrechen, wahrscheinlich per teurer Schiffspassage. Erst vor Ort sollten sie versichert bekommen, dass es keine derartigen Vorfälle gab und man Finn Beaghan höchstens als irgendeinen Wegelagerer in den Windhagbergen kennt, wenn überhaupt. Der Umweg wird die Helden einige Tage Zeit kosten und klarmachen, dass sie auf eine falsche Fährte gelockt wurden. Durch anschließendes *Herumfragen* können sie nun immer noch Elwene Schollbecher als Quelle der Gerüchte ausmachen, wie bei Option A.

Die Hallarsonsche Razzia

Stadtmeister *Efferdan Windock* (RSH Seite 121) ist sehr darauf bedacht, dass seine Stadt nach außen einen ordentlichen, gesetzestreuenden Eindruck macht. Um dies zu demonstrieren, ordnet er hartes Durchgreifen gegen Verbrecher an, was heißt, dass er die Stadtgarde jenen Händlern auf den Hals hetzt, die sich seinen Erpressungen nicht beugen oder seinen korrupten Ratsherren ein Dorn im Auge sind. Einer der Gerfin lässt ihm durch verschlungene Kanäle ein Ziel für eine Razzia von Hehlerware zukommen: Beim Mittagmahl im **Beerenschüttler (G02)** platziert er sich mit einer Komplizin am Nebentisch eines pflichtbewussten Stadtschreibers und streut falsche Informationen. Der Schreiber hört mit, wann, wo und zwischen wem eine Übergabe von „du weißt schon, Südlandware“ (im Kyndocher Füchsisch „Gift“) stattfinden soll. Das Ganze ist frei erfunden, doch der Stadtschreiber informiert eine Ratsherrin und diese Stadtmeister Windock. Da die Übergabe von ortsfremden Abenteurern an den albernsicheren Händler ♀ *Glennir Gathris* (55, beleibt, prahlerisch, trinkfest; Handel 10 (13/13/13), Willenskraft 6 (13/13/13), SK 2) erfolgen soll, der sich Windocks Zwängen bislang widersetzt, kommt dem Stadtmeister die Information gerade recht. Er ordnet für den Zeitpunkt der Übergabe eine Razzia an, in welche auch die Helden hineingeraten. Bei ihren Erkundigungen werden die Helden früher oder später an ein Mitglied der Gerfin-Sippe oder jemand in deren Diensten geraten. Dieser hat den Auftrag, ihnen folgendes zu berichten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Finn Beaghan, der Strauchdieb? Ich hab' ihn nicht gesehen, nur dies und das gehört. Aber ein Freund von mir – ein Händler aus Albarnia, ein ziemlich dicker Kerl, den könnt ihr nicht übersehen ... der wurde mal von Finn überfallen, höchstpersönlich! Ich glaube, das war irgendwo im Alten Land, aber am besten, er berichtet euch das selbst. Ich arrangiere gerne ein Treffen. Heute Abend, eine Stunde nach Einbruch der Dunkelheit in der Kneipe ‚Zur Wilden Sau‘? Ich werd es persönlich in die Hand nehmen, dass er da ist. Aber sagt, habt ihr vielleicht ein paar Heller, ich muss dazu die ein oder andere Mühe auf mich nehmen.“



Option A: Wir werden da sein!

In der **Wilden Sau (A03)** ist es schmutzig, schäbig und voller zwielichtiger Gestalten. Auch der Händler Glenir Gathris wurde durch einen Vorwand in die Kneipe gelockt. Er weiß allerdings von keinem Treffen mit den Helden, sodass es zu verwirrenden Szenen kommen kann. Diese werden gewissermaßen aufgeklärt, als Gardisten der Stadtwache plötzlich die Kneipe stürmen, alle Ausgänge versperren und jeden durchsuchen.

Durch besondere Vorsicht und kluge Maßnahmen im Vorfeld (im Zweifel eine um -2 erschwerte Vergleichsprobe auf Verbergen gegen Sinnesschärfe der Gardisten)



können die Helden der Verhaftung entgehen. Fliehen sie hingegen später aus dem Gewahrsam der Garde, werden sie zu Gesuchten und müssen voraussichtlich die Stadt verlassen, da sie überall erkannt werden.

Wer sich widersetzt, wird ohne Umschweife in den Kerker der **Kaserne der Stadtwache (03)** gebracht, ebenso verdächtige Personen wie der Händler Gathris und die Leute in seinem Umfeld einschließlich der Helden. Angeführt wird die Aktion von der thorwalstämmigen Hauptfrau Aneire Hallarson (Seite 24), die die Festgenommenen in der Kaserne persönlich verhört.

Um sie von der eigenen Unschuld oder einem Komplott zu überzeugen, sind handfeste Beweise in Verbindung mit Vergleichsprobe auf **Bekehren & Überzeugen** gegen **Willenskraft** (**Bekehren & Überzeugen widerstehen**) notwendig. Zu Gunsten der Helden kann das gräfliche Schreiben Arlan Stepahans gewertet werden, ebenso ein eventuell vorhandener Adelsstand. Auch Informationen über den Gerfin, der das Treffen arrangiert haben soll, und die Tatsache, dass bei den Helden kein verbotenes Handelsgut gefunden wurde, können helfen.

Es wird aber einige Zeit verloren gehen, da die Belange der reichen Stadtbürger stets Vorrang genießen. So müssen die Helden zwischen Verhören oft lange warten. Kooperieren sie und können die Hauptfrau von ihrer Unschuld überzeugen, gibt diese als Wiedergutmachung alle unter Verschluss gehaltenen Informationen heraus, die in der Kaserne über Finn Beaghan gesammelt wurden (**Sichtungen** auf Seite 24).

Option B: Da ist doch was faul!

Wenn die Helden misstrauisch sind, können sie sich im Vorfeld nach dem albernischen Händler oder der Kneipe umhören.



Gardisten

MU 12 KL 10 IN 12 CH 10

FF 12 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 34 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 Aktionen

TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: eine Auswahl aus Schlechten Eigenschaften (Aberglaube, Autoritätsglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 6, Fesseln 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Überreden 4, Willenskraft 5

Kampfverhalten: gehen wenige Risiken ein und kämpfen möglichst in Überzahl; wechseln häufig bei Angriffen zwischen Finten und Wuchtschlägen

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

- Beim *Herumfragen* nach der *Wilden Sau* und zumindest einem Teilerfolg erfahren sie vom schlechten Ruf der Kneipe. Brave Händler treffen sich dort für gewöhnlich nicht, und es ist kein Ort für einen netten Plausch.
- Beim *Herumfragen* nach albernischen Händlern gelangen sie zu Glennir Gathris, auf den die Beschreibung passt. Dieser weiß nichts von der Begegnung, soll aber seltsamerweise tatsächlich heute Abend einen noch unbekannten Geschäftspartner in der Schänke treffen. Lassen sie den Termin verstreichen, hören sie später Gerüchte von der Razzia. Ins Gespräch mit der Hauptfrau Aneire können sie dann nur als Zeugen kommen, falls sie sich melden.

Zwischenergebnisse

- Die Helden konnten anhand ihrer Informationssuche das von Finns Bande aufgesuchte Gebiet im Windhag mehr oder weniger gut einschränken, wodurch sich die folgende Suche kürzer oder länger gestalten kann.
- Falls sie ihren Aufenthalt in Kyndoch abbrechen mussten, etwa weil die Garde sie sucht, müssen sie mit dem, was sie an Informationen haben, zurechtkommen.



Durch das Alte Land

Mit den Hinweisen, die die Helden in Kyndoch sammeln konnten, können sie sich nun im Windhag im Alten Land auf die Suche nach Finns Bande machen. Gestalte diesen Abschnitt sehr frei und greife auf die Beschreibungen aus **RSH** Seite 22 zurück.

Den Großen Fluss hinauf?



Falls deine Gruppe von Turehall, Klippag, Elenvina oder Widdernhall aus die Suche beginnen möchte oder durch **Schollbechersche Gerüchte** (Seite 25) einer falschen Spur folgt, kann sie eine Schiffspassage buchen (pro Person und Tag 3 S flussauf, 1 S flussab) und an einem beliebigen Ort von Bord gehen. Beginne dann einfach dort die weitere Suche.

Faedreds Schergen V: Windhager Wesen

Nachdem Faedred seinen Schergen befahl, die Helden in Kyndoch aufzuhalten, hat er sich selbst auf die Suche nach Finn gemacht. Wieder stehen ihm Wesen zur Seite, die der Rote Wurm für ihn gewinnen konnte. Wie in den Mysterien der **RSH** ab Seite 175 nachzulesen ist, verlor der Windhag einst den größten Teil seiner wertvollen Erze. Einige magische Orte konnten diesem Entzug widerstehen, darunter Menhire und Steinkreise, die als Ankerpunkte in der Feenwelt wie gewaltige, farbenfrohe Teiche erscheinen. Im Laufe der Zeit überlebten aber immer weniger Ankerpunkte, sodass der Feenwelt die Farbe und der Sinn entchwanden.

Wo ist Finns Bande?

Im hinteren Umschlag des Buches findest du eine Übersichtskarte. Der darauf markierte Bereich gibt dir Auskunft über das Gebiet, Rückzugsmöglichkeiten und Orte, an denen Finns Bande zugeschlagen hat. Es liegt an dir, wo du deine Spieler auf sie stoßen lässt. Allerdings solltest du es ihnen nicht zu leicht machen, sondern etwas Spurensuche voraussetzen. Sichtungen durch Bergbewohner, das Absuchen überfallener Orte, eine Fährtenuche im Wald oder auch eine List zum Anlocken der Bande sind Möglichkeiten. Lass deine Spieler entscheiden, wohin sie sich wenden und welches Vorgehen sie zum Aufspüren der Bande wählen, und entscheide du, wann und wo dies zum Erfolg führt. Im Abschnitt **Unter Räubern** ab Seite 33 können die Helden dann auf Finn und seine Leute treffen.

Der Wurm beauftragte Faedred, die verbleibenden Ankerpunkte mit ganz weltlichen Mitteln zu vernichten, sodass die Existenz der Feenwesen weiter bedroht wird und sie den Einflüsterungen und Versprechen des Wurms, ihnen zu helfen, letztendlich nachgeben. Die Helden haben später die Gelegenheit, durch **Die Erbleibende Welt** (Seite 42) zu reisen.

Die Losgann

Dieses Volk von Frosch-Biestingern, das als Spiegelbild der Windhager Sippen in Sippenverbänden zusammenlebt, dringt an der Sarpe und anderen Flüssen auch in die Welt der Menschen vor. Sie sind zu bleichen Schatten ihrer selbst geworden, die als Späher für Faedred und den Roten Wurm Ausschau nach Finn Beaghans Bande halten und durch ein meilenweit hörbares, dröhnendes Quaken auf eine Sichtung aufmerksam machen.

Die Laghairt

Diese Wesen waren einst farbenfrohe Reptilien, die zu Grottenolm-Biestingern wurden, welche farblos und erblindet in Höhlen, an Menhiren und Gebirgshängen anzutreffen sind. Auch sie sind Späher, denn obwohl ihre Augen erblindet sind, so können sie doch über ihre bleiche Haut auffallende Farben wahrnehmen. Wenn sich bunt gekleidete Abenteurer oder Räuber in der sonst kalkig-grauen Gebirgslandschaft auf eine Meile annähern, spüren diese Wesen es. Schnell verschwinden sie dann in Felsspalten und bahnen sich über Feenwege ihren Weg zu Faedred, um ihm zu berichten.

An der Sarpe

Das Gebiet südlich Kyndochs gehört zum Reichsland Flachstein und bildet den Übergang von der flachen Au in walddreichere, gebirgigere Regionen des Alten Landes. Der untere Flusslauf der Sarpe durch Hügelland und Weinberge ist seicht, aber sumpfig und bei Nacht oder Nebel tückisch. Am Oberlauf wird er unschiffbar, die Wege sind steil und eng, sodass nur noch Esel und Kiepenkerle sie passieren können. Die Landschaft geht in zerklüftete Hochheide über.



Du kannst bei misslungenen Proben auf **Wildnisleben (Lagersuche)** eine brenzlige Situation am sumpfigen Ufer oder am Oberlauf einen Steinschlag ausspielen.

Weinorte

Am Flüsschen unter Weinterrassen liegen einige Orte mit weniger als 200 Einwohnern. So ist einer von tobischen Flüchtlingen bewohnt, ein weiterer (*Winkel*) an einer Furt und Straße gen Süden gelegen. Er dient als Umschlagshafen für Kreidequader und Waren aus den Bergen, die hier auf Flöße verladen werden. Finn Beaghan ist nur dem Namen nach bekannt, Überfälle gab es hier nicht, von jenen südlich der Sarpe weiß man aber zu berichten (#11 und #17, siehe **Zeitplan** auf Seite 28).

Der Irre Künstler

Ein Maler arbeitet derzeit am Sarpeufer. ⚔ *Der Verrückte Polter* (etwa 50, zerzaustes Haar, dürr, gehetzter Blick; Willenskraft 5 (12/11/12), SK 1) ist für seine schauerlichen Gemälde alptraumhafter Szenen mit lauernden Schrecken und halbmenschlichen Gruselwesen bekannt. Sein neuestes Werk zeigt das sumpfige und neblige Stück Sarpe vor ihm, aus dem totenbleiche frosch- und fischartige Wesen kriechen. Er glaubt fest daran, er habe sie im Morgengrauen noch gesehen. Polter kann zwar selbst nicht mehr beurteilen, was echt ist und was ein Produkt seiner Phantasie, die Wesen auf seinen Bildern sind aber in der Tat Losgann (Seite 27), die sich als Späher an der Sarpe herumtreiben.

Der Wasserfall

Hinter einem Wasserfall ist eine natürliche Höhle entstanden, die mit einer gelungenen Probe auf *Sinneschärfe* (*Suchen*) zu finden ist. Hier finden sich die Reste eines Lagers, aber auch kleine, kunstvoll aufgeschichtete Opfergaben aus der Natur. Die Höhle diente Finn als Rückzugsort, heute meidet er sie aber aufgrund der hohen Präsenz der Losgann an der Sarpe. Unter den Opfergaben liegt eine versteinerte Muschel. Sie stammt wie jenes mit Pyrit versetzte Stück (Seite 24) aus dem Schneckenkamm und wurde von Finn hinterlegt.

Tierskulpturen

An mehreren der weißen und grauen Felsen wurden Tierköpfe oder -körper unterschiedlicher Größe

herausgearbeitet: Widder, Adler, Eber und andere Bergtiere. Viele der Gesichter beginnen zu bröckeln.

Der Steinkreis

Weiter oben am Flusslauf liegt ein Steinkreis aus weißem Kreidestein, der verwittert und brüchig wirkt. Man kann Gestein mit bloßer Hand abbrechen. Die Erde ist ungewöhnlich umgegraben. Der Steinkreis war einer der Ankerpunkte der Erbleichenden Welt, die Faedred zerstörte. Auch die damit verbundenen Tierskulpturen am weiteren Flusslauf sind vom Verfall betroffen. Die Grabspuren stammen von Streifbarts Tor, durch das Finns Bande hier auftauchte. Eine gelungene Probe auf *Tierkunde* (*Wildtiere*) verrät die Grabungen als etwas zu große Dachsspuren. Finn hatte die Zerstörung des Steinkreises bemerkt und wollte ihr auf den Grund gehen.

Garanoch

Das abgelegene kleine Dorf (80 Ew.) liegt in einem Gebirgstal, das bereits zu Markgräflisch Greifenklamm gehört. Junkerin ⚔ *Beregis Wilimai von Erlenwald* (Anfang 50, herbe blonde Schönheit; Willenskraft 7 (13/12/14), SK 2) waltet in ihrem Lehen nach eigenem Gutdünken. Die Bevölkerung wird größtenteils von der alten Windhager Garan-Sippe gestellt, die hier ihren Stammsitz hat und im Norden des Windhags bis hin nach Albernias siedelt.

Der Steinbruch

Zum Lehen der Junkerin gehört auch ein Steinbruch weiter oben in den Bergen, in dem Sträflinge schufteten. Nach einer Sichtung Finns (#2) verstärkte sie die Wachen durch Sippenangehörige der Garans. • ○

Gerfin-Siedlungen

Die Täler und Bergausläufer südlich der Sarpe werden von Weilern der Gerfin-Sippe geprägt. Sie reagieren mit Misstrauen auf Fremde, wissen aber nichts von den Ränken ihrer Sippenmitglieder in Kyndoch. Je höher im Bergwald die Siedlungen liegen, desto misstrauischer und wortkarger werden die Bewohner. Die Weiler sind dort oft die einzigen



Zeitplan der Sichtungen

Wähle als Ausgangspunkt den Tag, an dem die Helden Kyndoch verlassen haben.

#	Zeit	Sichtung in/bei	Sichtung von	Beschreibung
1	-30 Tage	Schattengrundpass	Händler	Überfall
2	-25 Tage	Garanoch	Garan-Sippe	eine echte, danach beliebige erfundene Sichtungen
3	-22 Tage	Sarpetal	Gerfin-Sippe	Anwerbung bei den Gerfins
4	-20 Tage	Windhagberge	Udaman-Sippe	Anwerbung bei den Udamans
5	-18 Tage	Schattengrundpass	Händler	Überfall
6	-14 Tage	Baronie Widdernhall	Reisende	Überfall
7	-13 Tage	Alte Straße in Weißengau	Händler	Überfall (Raub u. a. des bunten Wolltuchs)
8	-13 Tage	Windhagberge	Udaman-Sippe	Handel mit den Udamans (erwerben buntes Wolltuch)
9	-12 Tage	Windhagberge	Udaman-Sippe	Anwerbung bei den Udamans
10	-11 Tage	Kalksteinbruch Schildhöhe	Wachen / Gefangene	Gefangenenbefreiung
11	-8 Tage	Alte Straße im Sarpetal	Gerfin-Sippe / Händler	Überfall
12	-8 Tage	Schattengrundpass	Händler	Überfall
13	-7 Tage	Kalksteinbruch in Weißengau	Wachen / Gefangene	Gefangenenbefreiung
14	-7 Tage	Windhagberge	Udaman-Sippe	Handel mit den Udamans
15	-5 Tage	Wälder bei Widdernhall	Widdernhaller Büttel	Büttel spüren Finns Bande nach, unterliegen und blamieren sich.
16	-3 Tage	Kalksteinbruch in Widdernhall	Wachen / Gefangene	Gefangenenbefreiung
17	-2 Tage	Sarpetal	Gerfin-Sippe / Händler	Überfall
18	-2 Tage	Straße am Dunkelgrund	Händler	Überfall
-	heute	-	-	Helden verlassen Kyndoch
-	Zukunft	beliebig	beliebig	Ab Beginn der Suche kannst du beliebig weitere Sichtungen platzieren.

Den Helden sollte irgendwann auffallen, dass mehrere Sichtungen räumlich so weit und zeitlich so nah liegen, dass sie unmöglich von einer durch Wald und Berge reisenden Gruppe stammen können. Entweder hat sich die Bande geteilt, oder sie kann große Strecken binnen kürzester Zeit überwinden. Tatsächlich hat Finn die Fähigkeiten

seines Freundes Streifbart zum Öffnen von Feentoren genutzt, um nach Überfällen wieder zurück in die schützenden Berge zu gelangen.



Du kannst beliebig Falschmeldungen einstreuen, ebenso können sich Beteiligte im Zeitpunkt irren oder widersprechen.

Flecken Zivilisation in den dichten Wäldern und an den hohen Bergflanken, ihre Bewohner Hirten und Jäger mit wenig Kontakt zur Außenwelt. Mit Geduld und gelungenen Proben auf *Überreden* kann man erfahren, dass sie schlecht auf Finn zu sprechen sind, weil sich einige Sippenmitglieder seiner Bande angeschlossen haben (#3). Man weiß von den Sichtungen #11 und #17 zu berichten.

Pfalzgrafschaft Weißengau

• Einige Sippler aus Garanoch haben Finns Bande vor einiger Zeit gesichtet (#2). Als sich dies herumsprach, reagierte die Junkerin und bezahlt die Sippler als zusätzliche Wachen. Die findigen Garans berichten seitdem immer wieder von (erfundenen) Sichtungen, um das leicht verdiente Geld weiterhin zu erhalten.

Hier prägen bewaldete Bergausläufer die Landschaft. Das Vorgebirgsland ist zerklüftet und der stete Anstieg macht das Reisen mühsam. Die alten Straßen sind verschlungen und ähneln eher Karrenwegen, die sich durch das Vorgebirge ziehen.

Weißenstein

Die Pfalz (200 Ew.) ist relativ komfortabel erreichbar. Der Marktflecken verfügt über Schreine

Peraines und Firuns sowie ein kleines Gasthaus. Er ist bekannt für seine Zeltmanufaktur, die die Kaiserin beliefert. Die Bürger sind stolz und haben kein gutes Wort für irgendwelche Räuberbanden übrig. Hier ist zu erfahren, dass Finns Bande das Gebiet um die Kaiserpfalz meidet. Gerüchte aus anderen Gebieten werden aber umso hitziger diskutiert: Die Straße aus dem Süden sei kaum mehr sicher und Finn unterhalte Verstecke in den Bergen, die Sichtungen #7 und #11 sind gerüchteweise bekannt. In der Baronie Widdernhall sei es ganz schlimm. Da fühle sich niemand mehr sicher und der Zwergenbaron werde zum Gespött seiner Untertanen (man kennt grob die Sichtungen #6, #15 und #18, aber ohne Details zu Zeitpunkten). Die Pfalzburg Weißenstein liegt über dem Dorf, dort gewährt man den Helden jedoch keinen Einfluss.

Siedlungen

In hiesigen Weilern, teils von Mitgliedern der Gerfin-Sippe bewohnt, können die Sichtungen #3, #7 und #13 bekannt sein.

Waldversteck

Leicht verwischte Zeichnungen im Waldboden können durch eine gelungene Probe auf *Geographie* (Windhag) als



Straßenverläufe, Berggipfel und Siedlungen erkannt werden. Sie liefern Hinweise auf einen Ort, an dem die Bande zuge schlagen hat oder es bald tun wird. Mittels gelungener Probe auf *Wildnisleben (Lageraufbau)* können die Größe der Bande und Details zu einigen Mitgliedern abgeschätzt werden (Seite 33).

Burgruinen

Eine der Ruinen, die noch aus Zeiten der Theaterritter stammt, wurde zeitweilig von Finns Bande als Lager genutzt. Noch immer lassen sich Lagerfeuerreste und auch Grabs Spuren finden, denn Streifbart öffnet auf diese Weise Feentore. Nach den Überfällen #7 und #13 machte sich die Bande von hier aus auf ins Gebirge.

Der Waldschrat

In den Wäldern und Hainen lebt der Waldschrat *Knollenbrecht* (uralt, knarzt bei jeder Bewegung und ächzt ausgedehnt vor Schmerz, hat einen Befall von pustelartigen Pilzen, die auch Knollen bilden und ihn unbeweglich machen), der mit Finn befreundet ist. Er hat Finn beim Kommen und Gehen bei den beiden Überfällen beobachtet. Der Schrat weiß um das Versteck in der Burgruine, die Fähigkeiten Streifbarts sowie Finns „Baumfreund“, den Druiden *Walram* (Seite 31). Er verrät dies, wenn sich die Helden als Freunde Finns zeigen und ihm helfen, seine Knollen und Pusteln bildende Flechte zurückzuschneiden. Dazu muss den Helden eine Sammelprobe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*, 1 Stunde, 7 Versuche, gelingen. Danach ist eine weitere Sammelprobe auf *Holzbearbeitung (Schlagen & Schneiden)*, 2 Stunden, 7 Versuche, erforderlich.

Grufol der Unausweichliche

Falls deine Helden noch über den zeitlichen Zusammenhang der Sichtungen grübeln, können sie hier auf *Grufol den Unausweichlichen* (über 80, kompetenter Antimagier und Geisteraustreiber aus Kyndoch, belehrend, arbeitet an einer Gespensterfibel; Magiekunde 16 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/14), SK 3) treffen. Er hat die Sichtungen der Bande erforscht und liebt es, seine Ergebnisse im Detail darzulegen. Er zieht jedoch den falschen Schluss: Finn sei kein Mensch, sondern ein Geist, der sich entweder in Windeseile bewegen kann oder die Kunst der Bilokation beherrsche, also an mehreren Orten gleichzeitig sein kann. Er will Finn aufspüren, um Erkenntnisse für seine bald vollendete Gespensterfibel zu gewinnen.



Grufol kann sich den Helden anschließen. Er wird sich zwar aus Gefechten heraushalten, kann hier und da aber mit einem Zauber wie *ANALYS*, *OCULUS ILLUSIONIS* oder *SILENTIUM* aushelfen (FW 6+1W6 auf 14/14/14).

Windhagberge

Falls die Helden sich in die ausgedehnte Wald- und Bergwildnis des Windhags mit Bergen von bis zu 2.500 Schritt Höhe wagen, treffen sie immer seltener auf Weiler der Sippen. Im Norden siedeln die Gerfins und die Udamans bevölkern als Bergbauern und Viehhirten die Berge. Manchmal müssen sie sich gegen die Ramuchai-Orks und Goblins zur Wehr setzen – wenn sie nicht gerade mit ihnen Handel treiben.

Udaman-Weiler

Die wenigen Sippler hier handeln mit den merkwürdigsten Wesen: Orks, Goblins und Grolme werden als

Wildnis und Gebirgspfade

Außer einigen Sipplern sind die Gebirgspfade und Waldwege kaum jemandem bekannt. Die Reisegeschwindigkeit beträgt wegen der Steigungen und Windungen nur etwa 10 Meilen am Tag. Gelungene Proben auf *Orientierung* verhindern, dass man einen halben Tagesmarsch herumirrt. Suchen die Helden hier mit Waldläufersmethoden nach Finns Bande, kannst du folgenden Mechanismus anwenden:

- Die Suche wird als Sammelprobe auf *Fährten-suchen (humanoide Spuren)*, 1 Tag, dargestellt, zieht sich also über mehrere Tage hin. Dies solltest du zumindest in Teilen ausspielen und deinen Spielern den zurückgelegten Weg und die Spuren auf Finns Bande beschreiben.
- Die Anzahl erlaubter Proben solltest du daran festmachen, wie viele Informationen die Helden bisher über Finn und seine Bande erlangt haben. Ab der Sarpe ist sie *schwer* (5 Proben), nahe einem Rückzugspunkt kann sie *leicht* (10 Proben) sein.
- Ein Teilerfolg sollte die Helden an einen Rückzugsort führen, an dem die Bande kürzlich war. Von dort können sie mit einer *leichten* Sammelprobe weitersuchen.
- Ein voller Erfolg führt sie zum Versteck der Bande.

natürliche Bewohner der Bergwelt angesehen, von denen man Plündergut, Kräuter und Metalle kauft. Auch Beute von Finns Bande wird eingetauscht, sodass die Sippler Informationen darüber haben, ob und wann Finns Leute bei ihnen waren (#8 und #14). Allgemein verortet man sie in den Berge Schattengrunds und den südlichen Bergwäldern Weißensteins. Einige Udamans haben sich seiner Bande angeschlossen (#4 und #9), was die übrigen mit Windhager Gelassenheit sehen: Sie werden schon zurückkommen, und dann hoffentlich mit reicher Beute. Die Udamans haben am Abend eines Handelstags (#8) ein buntes Wolltuch ertauscht. Der Überfall, bei dem die Wolle erbeutet wurde (#7), fand nach Angaben der beraubten Händler am Vormittag im Tal Weißengaus statt – eine Strecke, die unmöglich in dieser Zeit zu Fuß zurückzulegen ist. Finn hat Streifbarts Fähigkeiten genutzt, um von der Straße ins Gebirge zu gelangen und konnte so mit den Udamans am selben Tag handeln. Ähnliches ist bei #13 (Überfall) und #14 (Handel mit Udamans) der Fall.

Das Nebeltal

Die Helden stoßen auf ein Tal, das dauerhaft in Nebel gehüllt liegt. Von drei zerklüfteten Bergen her fließen eiskalte Gebirgsbäche hinab und sammeln sich in einem See, bevor das Wasser weiter abfließt.

Das Tal bildet nicht nur einen der Rückzugspunkte Finns, die Nebel hier sind zudem eine Verbindung in die Welt der Feen. Die Helden können hier nach dem **Raub der Feengabe** (Seite 37) oder bereits jetzt in die **Nebel der Anderswelt** (Seite 39) gelangen.

Der Tiefe See

Ein Gebirgssee, der über der Baumgrenze liegt, ist von solcher Klarheit, dass man bis zum 40 Schritt tiefen Grund blicken kann, von wo aus Quellen ihn speisen.

Der See bildet einen von Finns Rückzugsorten. Im klaren Wasser sind bei erfolgreicher Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 Laghairt (Seite 27) zu sehen, die sich bei Entdeckung in einen Höhlenspalt tief im See zurückziehen – einem Übergang in die **Erbleichende Welt** (Seite 42), eine Feenwelt. Dieser kann nur mit einer Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* –3 erreicht werden. Später spielt dieser Ort eine Rolle, weil hier Faedred Finn angreifen und sich zurückziehen wird. Die Helden können ihm dann in die Globule folgen.

Vogelfrauen



Unweit der Helden haben sich mehrere Vogelfrauen – wie man hier Harpyien nennt – niedergelassen. Sie unterhalten sich in einem von Wahn geprägten, verwirrenden Gespräch. Du kannst darin Hinweise auf den Aufenthaltsort von Finns Bande einstreuen, eingebettet in allerlei Unsinn. Werte der Vogelfrauen findest du in der **RSH** auf Seite 85.

Baronie Widdernhall

Die Baronie Widdernhall leidet mit dem Schattengrund am meisten unter Finns Umtrieben. Die Gerüchte um

überfallene Händler häufen sich, sodass der zwergische Baron mittlerweile sehr energisch nach der Bande fahndet.

Die Büttel des Zwergenbarons



Wenn die Helden in Widdernhall nach Finn fragen, belustigte Bemerkungen von sich geben oder einfach nur auffallen, könnte es sein, dass sie mit den Bütteln des Barons aneinandergeraten. Womöglich folgen diese den Helden oder versuchen sogar, sie festzunehmen (Werte wie Gardisten, Seite 26).

Widdernhall

Eine ausführlichere Beschreibung des Ortes (400 Ew.) findest du in der **RSH** auf Seite 51. Ein Doppeltempel von Peraine und Tsa, Schmieden, Stellmacher, eine Wassermühle und ein Fuhrhof mit vielen Schlafplätzen sowie die Burg Widdernhall prägen das Bild einer geschäftigen Siedlung. Man kann hier in den Kneipen, von Handwerkern und Händlern bei einem Widdernhaller Kräuterling alles über die Überfälle der Umgebung bis hin zum Schattengrundpass erfahren.

Überhaupt keinen Spaß verstehen die Bewohner allerdings, wenn es um die Blamage der Büttel (#15) geht. Das Thema kratzt arg am Stolz der Widdernhaller.

Finn selbst wurde nie in der Stadt gesehen, aber es gibt Quellen, die darauf hindeuten, er habe einen Informanten, den er bisweilen verkleidet aufsuche. Der Haindruide **Walram** 1 (Ende 50, brauner Rauschbart, robust und groß mit regelrechter Bärenstatur, friedlich, naturliebend; Heilkunde Wunden 12 (14/13/13), Sagen & Legenden 12 (14/14/14), Sinnesschärfe (14/14/14), Willenskraft 9 (13/14/14), SK 2) lebt außerhalb des Ortes und ist als Heiler und Mysterienkundiger im Volk recht angesehen. Der Druide unterstützt Finn und gibt ihm Informationen über drohende Gefahren, darunter Warnungen vor den Bütteln (wie bei #15). Gerüchte über einen Kollaborateur in Widdernhall sind über den Phextempel zu Kyndoch, den Baumschrat Knollenbrecht (Seite 30) oder *Herumfragen* in Widdernhall (Seite 23, *Zeitintervall 1 Stunde*) herauszufinden.

Über Walram können die Helden in Kontakt mit Finn kommen, wenn sie ihm die Situation schildern und eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* –2 bestehen. Alternativ können sie ihn auch beschatten, bis 1W3+1 Tage später der verummte oder verkleidete Finn bei ihm auftaucht. Erkennen können sie den Gesuchten mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen Finns *Verbergen*.

Waldverstecke

Auch hier können ehemalige Waldverstecke gefunden werden, die wie in der **Pfalzgrafschaft Weißengau** (Seite 29) Rückschlüsse auf Finns Bande zulassen.

Am Dunkelgrund entlang

Das Wegstück von Widdernhall bis zum Schattengrund ist über 20 Meilen lang, was wegen des Anstiegs bis zu zwei Tage Fußmarsch bedeuten kann. Es führt am Fluss Dunkelgrund entlang und ist von dichtem Wald umgeben. Hier kam es zu mehreren Überfällen (#16 und #18), über die viel geredet wird.

Opferlichtung

Etwa auf halbem Weg liegt eine Lichtung mit einem großen Menhir aus Granit. Hier wurden dem Wurm vom Windhag vor Jahren Gegenstände aus Metall geopfert, aber auch Tiere. Noch heute finden sich Rüstungsteile, zu Pyramiden gestellte, verbogene und rostige Waffen und gesplitterte Schilde. Nach wie vor dient die Lichtung als Opferaltar, an dem kleine metallene Gaben dargebracht werden, um für eine heile Überquerung des Passes zu bitten. Man legt sie nach altem Brauch auf eine Decke, damit sie den Boden nicht berühren und sich die Berge das Erz nicht wieder einverleiben. Auch Finn hat hier erneut eine Goldschnecke (Seite 24) geopfert.

Bruchsee

Der Grenzort (30 Ew.) zur Baronie Schattengrund liegt am Eingang des PASSES an einem eiskalten Bergsee und besteht aus einer Schmiede, der Herberge *Schattentor* und weniger als 10 Hütten. Die Einwohner leben von Reisenden und vom Kreideabbau. Vor Jahren wütete hier der Wurm vom Windhag, wobei erverbrannte Erde, Leichen und verbitterte Überlebende hinterließ.

Wirt **Karon** ♀ (Ende 40, dürr, reserviert, wenig zuverlässig; Willenskraft 8 (14/13/11), SK 1) fehlt seit damals die halbe linke Hand.

Karon und andere Bewohner helfen Finn gegen Anteil an dessen Beute und aus Dankbarkeit. Bei lohnendem Ziel und Gefahr befeuern sie die Kamine ihrer Hütten auf unterschiedliche Weise, woraufhin der Rauch durch nasses Holz stark und dunkel (Gefahr!) oder durch Beigabe von Talaschinflechte gelblich (lohnende Beute) wird.

Die Helden können von diesem Umstand durch Gerüchte der Händler erfahren oder die Rauchzeichen selbst durchschauen, wenn sie darauf achten. Unter Zwang oder wenn die Helden glaubhaft versichern, Freunde von Finn zu sein (*Einschüchtern* oder *Bekehren & Überzeugen*) färben die Dörfler das Feuer wie von den Helden gewünscht ein.

Zollstation

Oberhalb Bruchsees, an der durch eine gemeißelte Inschrift gekennzeichneten Baroniegrenze, liegt die aus Bruchstein gebaute, mit Holzschranke versehene Station am Eingang zum Schattengrundpass. Zöllnerin *Desiderya* ♀ (alternd, braun-graue Haare, behäbig, kräftig gebaut, mürrisch, knurrige Sprache; Willenskraft 6 (13/12/11), SK 1) und ihre zwei Gehilfen erheben Zoll von 1 Kreuzer pro Bein und 1 Heller pro Rad.

Baronie Schattengrund

Die Berge der Baronie dienen der Bande als Rückzugsort, während die Passstraße für reichlich Beute sorgt.

Der Schattengrundpass

Von der Zollstation führt der schmale Felspfad wenige 100 Schritt aufwärts und windet sich eng und tief zwischen den Bergen wieder hinab. Dank der hochaufragenden Felswände liegt der Weg stets im Schatten, sodass Fackeln verwendet werden sollten. Die mühsame Durchquerung bis zum Ort Schattengrund dauert etwa zwei Tage, obwohl es nur 12 Meilen sind, danach ist der Westpass weit weniger düster und beklemmend.

Die Borongeweichte

■ **Udha Kalkner** (klein, Ende 30, kahlköpfig, neugierige Augen, charismatisch, schweigsam, aber ausdrucksstark in ihren Bewegungen) wandert stets den Pass ab, bestattet die Toten und segnet die Gräber. Sie weiß zu berichten, dass sie nicht einen Leichnam begraben musste, der durch Finn oder seine Bande gefallen wäre. Sie kennt die Umgebung ein wenig und weiß, wo der Schneckenkamm liegt.

Höhlen

An den Eingängen dieser Höhlen, die oft durch den Berg ins Gebirge führen, lauert Finns Bande, bevor sie zuschlägt. Hier könnte es zu Überfällen auf die Helden kommen.

Schattengrund

Der Ort (300 Ew.) ist in der **RSH** auf Seite 50 beschrieben. Darüber liegt die winzige Burg Silbergreif, das Rasthaus *Zum Schlafenden König* bietet Reisenden Obdach. Wirt **Helgir Greason** (vernarbter Hüne, polternd und rau, aber herzlich und mitteilend; Willenskraft 3 (12/13/14), SK 1) kann über die Überfälle am Schattengrundpass (**#1**, **#5**, **#12** sowie **#10**) berichten und vermutet das Versteck der Bande in den Bergen nördlich des Passes. Südlich davon gab es nie Überfälle. Man kann hier auch den Weg zum Schneckenkamm erfahren, der ebenfalls nördlich des Passes liegt.

Waldbrünnlein

Abseits des PASSES südlich von Schattengrund liegt dieses Dorf (30 Ew.) inmitten eines magisch anmutenden Waldes. Er weist einen kleinen Schrein der Travia, die Schenke *Zum Goldenen König* und ein Noionitenkloster auf und ist wenig frequentiert. Bis vor einigen Jahren lag es verlassen da. Seine Bewohner lagen im Noionitenkloster in einem langen Schlaf. •○

Heute sind sie erwacht und bewohnen wieder einige der Häuser, während andere Gebäude noch immer überwuchert sind. Die Menschen sind freundlich und hilfsbereit, wissen aber wenig von dem, was außerhalb ihres Waldes passiert.

Kalkbruch Schildhöhe

Der Kalkbruch südlich des Schattengrunds und abseits des Passes ist der südlichste Ort, den Finn überfallen hat (#10). Er ließ hier alle Beute liegen und befreite nur ein Dutzend Arbeiter, weshalb die Arbeit derzeit ruht.

Westpass

Hinter einer Zollstation schlängeln sich steile Serpentina an der windigen Wetterseite der Berge hinab. Sie führen bis zum Ort Triveth (**RSH Seite 50**), wo Finns Bande nicht mehr aktiv ist. Am Wegesrand liegen viele, größtenteils ausgeschlachtete Karren, die die Auffahrt nicht geschafft haben.

Bergverstecke

Verlassene Lager in Höhlen und in windgeschützten Winkeln bergen Spuren, die wie in der **Pfalzgrafschaft Weibengau** (Seite 29) Rückschlüsse auf Finns Bande zulassen.

Schneckenkamm

An dieser Bergformation nördlich des Schattengrundpasses liegen die meisten Bergverstecke. Finns Bande hält sich

oft zwischen Beutezügen in der Gegend auf. Von hier stammen die versteinerten Schnecken und Muscheln, die Finn an mehreren Stellen im Windhag hinterlassen hat.

Theaterritter-Festung

Eines der Verstecke ist eine auf halbem Weg zwischen dem Schattengrundpass und dem Sturmhorn liegende kleinere Festung des Theaterritterordens mitten im Gebirge. Mehrere Feuerstellen und Grabungen von Streifbart kennzeichnen die verfallene Ruine eindeutig als Rückzugsort von Finns Bande.

Zwischenergebnisse

- Die Helden haben Finn und seine Bande (egal auf welche Weise) gefunden.
- Die Helden konnten erfahren, dass erneut seltsame Feenwesen im Windhag aktiv und auf Finns Spur sind.
- Die Helden konnten Hinweise auf Einstiege in Feenwelten erhalten.



Unter Räubern

Wenn die Helden Finn und seine Bande aufgespürt haben, wird diese sie zu einem ihrer Rückzugsorte führen. Gib den Spielern etwas Zeit, um Finn und die Bande kennenzulernen.

Finn Beaghan

Kurzcharakteristik: 25 Jahre, 1,86 Schritt, erfahrener Waldläufer, bernsteinfarbene Augen, die neugierig und interessiert blicken, kantiges Kinn, feine, ritterliche Züge, athletisch. Haar und Dreitagebart dunkelblond; Finn trägt erd- und waldfarbene, praktische Kleidung. Er hat eine Tätowierung in Form von grünem Blattwerk auf einer Schulter.

Motivation: Finn genießt seine Freiheit als Anführer seiner Bande. Er entflieht so Farindels Aufgabe, doch macht ihm das Leid der Menschenwelt auch zu schaffen und er sehnt sich innerlich zurück.

Agenda: Finn will weiter sein Leben in Freiheit mit seinem Freund Streifbart und seiner Bande genießen. Doch er will auch wissen, woher er stammt, und benötigt eine Aufgabe im Leben, weshalb er sich schließlich von der Rückkehr zu Farindel überzeugen lässt.

Funktion: Verbündeter

Hintergrund: Finn wurde in

den Wirren des Nordmarken-Albernia-Konfliktes von einem Ritter aus dem Hause Taladan mit Gennofaer, einer Gemeinen aus Wallersrain, gezeugt. Als Farindel ein Kind mit Bernsteinaugen zur Ausbildung als Torwächter wünschte, wurde Finn durch Maelwyn Stepahan von seiner Mutter getrennt. Ihr wurde gesagt, er werde zum Ritter ausgebildet, während er eigentlich im Farindelwald auf seine Aufgabe als Torwächter vorbereitet wurde. Die nächsten 10 Jahre (für ihn vergingen in der Feenwelt über 20) hatte er viele Feenwesen um sich, die ihn unterhielten, lehrten, mit ihm spielten und redeten. Dabei wurden seine Erinnerungen an Mutter und Menschenwelt immer blasser, doch da er nicht als Säugling, sondern als Kleinkind geholt wurde, wichen sie nie ganz. Besonders ein altes Wiegenlied seiner Mutter summt er oft vor sich hin, weiß aber nicht, was es mit diesem Lied auf sich hat.

Die Feen lehrten ihn, was er für seine Aufgabe benötigte, verlassen durfte er den Farindelwald aber nicht. Er tat es aus dem rebellischen Wunsch nach Freiheit schließlich doch, wobei ihm sein Freund Streifbart (Seite 34) half. Farindel zürnte, befahl Finn die Rückkehr und verbannte den Grenzgänger aus ihrem Reich. Finn blieb bei seinem Freund und sie fanden eine neue Heimat im Windhag unter Räubern. Seit über einem Jahr lebt Finn dieses Leben als Gesetzloser. Seine Getreuen verehren und bewundern ihn, seine Feinde fürchten ihn. Doch noch immer weiß er nichts über seine Herkunft, das Lied und die Liebe seiner Mutter.

Feindbilder: Zwang, Hass, Gewalt, Ungerechtigkeit

Darstellung: Sprich und bewege dich voller Leichtigkeit, Begeisterung und Tatendrang. Ziehe charismatisch andere in deinen Bann und begeistere sie. Stelle Fragen, die zeigen, dass du auf dein Gegenüber eingehst, und blicke ihm



Finn

MU 15 KL 11 IN 14 CH 15

FF 12 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8 Schips 2

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 13 PA 8 TP 1W6+4

RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 Aktion TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Pech I, Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Reiten 12, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 9, Verbergen 6, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Finn kämpft nur, wenn er dazu gezwungen ist.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



neugierig in die Augen. Sei offen und positiv eingestellt, etwas weltfremd und lächle bzw. lache viel. Angesprochen auf traurigere Dinge wechsele das Thema so schnell wie möglich. Summe immer wieder eine gleiche Melodie, ein Schlaflied, das Finns Mutter früher sang. Unsere Empfehlung dafür ist die Melodie des *Schlaflieds für Anne* von Fredrik Vahle.

Besonderheiten: Feenpakt I (Farindel); Paktgeschenk: Macht der Pflanzen

»Mir scheint, Ihr habt die Grenze zu meinem Land überschritten, edle Dame. Doch seid getrost, der Wegzoll ist gering.«

»Dies hier ist unsere Welt und unser freies Leben, das wir uns nicht von irgendwem aus der Anderswelt verpfuschen lassen dürfen! Entschuldige, Streifbart, du bist nicht gemeint.«

Streifbart

Kurzcharakteristik: erfahrener Grenzgänger in Gestalt eines aufrecht gehenden Dachs, gekleidet in einen meist tief ins Gesicht gezogenen Kapuzenmantel; treu, aufrecht und loyal zu Finn und seiner Bande, ruhiges und gemütliches Temperament

Funktion: Verbündeter

Hintergrund: Streifbart gehörte zu Farindels Gefolge und kümmerte sich während Finns Ausbildung um den Jungen. Dabei entwickelte er eine väterliche Zuneigung als dessen Mentor. Er lachte, spielte, übte mit ihm und war ihm ein treuer Freund. Aber er erkannte auch Finns Traurigkeit darüber, dass er die Welt der Menschen nur aus blassen Erinnerungen kannte. Aus Mitleid zeigte er sie ihm schließlich und wurde daraufhin aus Zorn von Farindel ausgestoßen. Nun war es Finn, der treu zu ihm hielt. Die beiden zogen in die Wildnis des Windhags, fernab von Farindels Einfluss. Er lebt nun mit Finn das Leben eines Gesetzlosen und hilft ihm treu mit seinen Fähigkeiten als Grenzgänger.

Feindbilder: Treulosigkeit, Gefangenschaft, Gewalt

Darstellung: Kauere dich gemütlich ein und sprich mit tiefer, brummender Stimme und einem etwas

mürrischen Unterton. Wenn du deine Identität verbergen willst, ziehe dir eine imaginäre Kapuze über den Kopf und blicke zu Boden. Mache immer wieder tiertypische Bewegungen wie Pfotenputzen, mit der langen Nase schnüffeln oder Zähne blecken.

Besonderheiten: kann als Grenzgänger durch das Graben eines Dachsbaus Tore in die Feenwelten öffnen

Werte: siehe RSH Seite 87

»Was denn? Noch nie einen sprechenden Dachs gesehen?«

»Weiß nicht, ob das wirklich klug ist, was du vorhast, Finn. Aber du kennst mich ja, ich stehe hinter dir.«

Weitere Mitglieder der Bande

Hier findest du einige beispielhafte Mitglieder von Finns Bande, die insgesamt etwa zwei Dutzend Mitglieder umfasst.

♣ **Gweness „Waldwiesel“** (Ende 20, erfahrene Phexgeweihte, wieselartiges, schmutziges Gesicht, darunter recht hübsch; freiheitsliebend, lässt sich von niemandem etwas befehlen, verliebt in Finn) wurde in Kyndoch ausgebildet. Sie lebte eine Weile unter Schmugglern und ist nun verantwortlich für das gerechte Aufteilen der Beute, geistigen Beistand im Sinne des Schattengleichen und das Schlichten von Streitigkeiten. Sie ist wichtig für den Zusammenhalt der Bande und wäre geeignet, sie nach Finns Ausscheiden weiterzuführen.

♣ **Valpean Widderstein** (Anfang 50, erfahrener Adliger, kugelrunder Bauch, vom Leben im Wald beanspruchte Kleidung eines almadanischen Junkers; lautes Lachen, Lebemann und Genießer, stets in Feierlaune) wurde aus seiner Familie verstoßen, weil er gerne über die Stränge



schlug. Er stieß als überfallenes Opfer zu Finns Bande und wird als Spaßvogel geschätzt.

♣ **Jarluin** (Anfang 40, erfahrener Bergbauer, Vollbart, stämmig, axtschwingend) wirkt sehr griesgrämig, ist in Wahrheit aber ein gutmütiger, wirklich feiner Kerl. Er redet wenig, streitet aber umso häufiger leidenschaftlich mit seiner Frau Scaraleuva.

♣ **Scaraleuva** (Mitte 30, erfahrene Köchin, wallendes kastanienbraunes Haar, drall, nicht auf den Mund gefallen, anzüglich) hat sich in Jarluin verliebt, obwohl sie aus verschiedenen Sippen stammen, und ist nun dank Gwenness sogar vor Phex mit ihm verheiratet. Das Paar streitet und beschimpft sich andauernd und versöhnt sich dann meist lautstark und vermeintlich außer Hörweite der anderen wieder.

♣ **Lothur der Alte** (Anfang 60, kompetenter Haindruide, buschige Augenbrauen, brauner Kapuzenumhang, faltig wie eine Baumborke; diverse Gebrechen, die er so gut es geht ignoriert; weise, überlegt, ausgeglichen) hat sich Finn wegen dessen intuitivem Gespür für die Feenwelt

und die Wildnis angeschlossen. Er unterstützt ihn als Berater und ist von der Wichtigkeit von Finns Aufgabe als Torhüter überzeugt, sobald er davon erfährt.

♣ **Cell Skarlubh** (Ende 20, erfahrene Steinbrecherin, breites Kreuz und muskulöse Arme, sehr direkt und nicht für Gefühlsduseleien zu haben) geriet im Albernia-Nordmarken-Konflikt als stolze und viel zu junge Freiheitskämpferin auf Seiten Albernias in Gefangenschaft und schuftete seitdem in Steinbrüchen. Aus wöchentlichen Ausbruchsversuchen wurden monatliche, dann jährliche, bis Finn sie befreite. Sie ist ihm ergeben bis in den Tod.

♣ **Sidhric Fidian** (Mitte 30, erfahrener Söldner, kantiges Gesicht, goldgierig, stark und grob) ist eine Söldnerseele, die völlig zu Recht zur Schufterei im Steinbruch verurteilt wurde. Nach der Befreiung durch Finn schloss er sich der Bande an und nutzt jede Gelegenheit, um sich Beutestücke und einflussreichere Positionen zu sichern.

Das Überzeugen Finns in Regeln

Wenn du möchtest, kannst du Finns Einstellung zu der für ihn von Farindel vorgesehenen Aufgabe regeltechnisch darstellen, ebenso den Prozess, ihn zu überzeugen:

Stufe	Erklärung
1	Finn hasst die Vorstellung, als Torwächter für Farindel zu fungieren.
2	Finn sieht Farindel und seine Aufgabe als Feindbilder.
3	Finn mag die Aufgabe nicht.
4	Finn ist der Aufgabe eher abgeneigt.
5	Finn steht der Aufgabe neutral gegenüber, geht sie aber nicht aktiv an.
6	Finn fühlt sich der Aufgabe zugeneigt, geht sie aber kaum oder nur zaghaft an.
7	Finn will die Aufgabe annehmen und vertraut auf deren Wichtigkeit und Sinn.
8	Finn unternimmt alle Schritte, um die Aufgabe sobald es geht anzugehen und ist überzeugt von ihrer Wichtigkeit.
9	Finn will nichts mehr, als seine Aufgabe anzutreten. Es ist bereit, dafür bis zum Äußersten zu gehen.

Finn hat anfangs die **Einstellung Stufe 3** (er mag die Aufgabe nicht). Da es um längerfristige Überzeugungsarbeit geht, werden alle Proben auf *Bekehren & Überzeugen* der Helden (aktive Partei) gegen Finns (passive Partei) *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) gewürfelt. Das Intervall zum Ablegen der Proben beträgt 1 Tag.

Diese können vom Meister wie folgt modifiziert werden:

- ♣ Für jede Stufe, die Finns **Einstellung über 5** liegt, erhalten alle Proben einen Bonus von +1.
- ♣ Für jede Stufe, die seine **Einstellung unter 5** liegt, gilt stattdessen ein Malus von -1.
- ♣ Sozialer Stand, Spezies oder Kultur spielen dabei für Finn keine Rolle.

- ♣ Gute oder schlechte Argumente oder die Haltung der Helden bei den unten beschriebenen Ereignissen modifizieren die Probe um +/- 3.

Die Netto-QS beim Beeinflussen der Einstellung bestimmen über den Ausgang:

- ♣ **Erfolgreiche Beeinflussung:** Finns Einstellung wird um die Netto-QS der aktiven Partei erhöht, maximal um 2 Stufen je Probe.
- ♣ **Gleichstand:** keine Veränderung
- ♣ **Misserfolg:** Finn fällt der Beeinflussungsversuch auf. Beim ersten Misserfolg warnt er die Helden noch, es nicht weiter zu versuchen. Bei weiteren Misserfolgen sinkt seine Einstellung um die von ihm erzielten Netto-QS in Stufen, maximal um 2 je Probe.
- ♣ **Kritischer Erfolg der Helden:** Finns Einstellung steigt um 1W3+1 Stufen.
- ♣ **Patzer der Helden:** Finns Einstellung sinkt um 1W3+1 Stufen.

Darüber hinaus können äußere Ereignisse wie der **Raub der Feengabe** (Seite 37) und Finns spätere Konfrontation mit seinen inneren Dämonen in den Feenglobulen die Stufe jederzeit nach Spielleiterentscheid senken oder erhöhen.

Ereignis	Einstellungs-Stufe
Durchschauen der Falle / Sieg gegen Büttel	+1
Anschlag auf Finn findet statt	-2
Anschlag auf Finn kann vereitelt werden	+1
Raub der Feengabe	-3
Aufbruch zur Verfolgung Faedreds	+2

Wenn du möchtest, kannst du diese Stufe am Spieltisch mit einer entsprechenden Anzahl Marker (wie Würfel oder Schicksalspunkte) darstellen und entsprechend bei einem Anstieg oder Abzug Marker verschieben.

Bandenmitglied

MU 13 KL 10 IN 13 CH 11

FF 14 GE 14 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Kurzsword: AT 10 PA 4 TP 1W6+2 RW kurz

Streitax: AT 10 PA 3 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Präziser Schuss/Wurf I, Schnellziehen, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: eine Auswahl aus Schlechten Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 7, Fesseln 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Überreden 4, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Finns Leute versuchen, Gegner vor einem Kampf einzuschüchtern und greifen freiwillig nur in Überzahl an. Dabei halten sie Gegner zunächst mit dem Kurzbogen auf Distanz, im Nahkampf setzen sie auf geschickte Finten und Wuchtschläge. Ergibt sich ein Gegner, wird er üblicherweise verschont.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Besonderheiten: Gweness verfügt über 34 KaP, die Zwölf Segnungen sowie die Liturgien Fall ins Nichts, Lautlos, Mondsicht, Nebelleib, Objektsegen sowie Wieselflink auf 8+

Finn überzeugen

Die Helden sind nun in Finns Bande angekommen – als Gäste oder Gefangene, vielleicht sogar Mitglieder. Sprechen sie ihn auf sein Schicksal als Torwächter an, wird seine Reaktion in etwa ausfallen, wie in der folgenden Szene beschrieben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Finn macht eine wegwerfende Handbewegung. Aber seine Stimme ist freundlich, er legt ein nachsichtiges Lächeln auf, aus dem leichte Enttäuschung spricht: „Lasst ab von derlei Versuchen. Ich werde nicht mehr zurückkehren zu einem Leben in den Scheinwelten der Feen.“ Mit einem ermutigenden Lächeln und Schulterklopfen wechselt er das Thema: „Also, bleibt doch eine Weile unter uns und helft mir, ihr seid willkommen. Aber schlagt euch das mit dem Torwächter aus dem Kopf.“

Für die Helden gilt es nun, Finn doch noch davon zu überzeugen, seiner Aufgabe nachzukommen. Sie können die Bande auf seine Einladung hin begleiten und behutsam auf ihn einwirken. Du kannst dazu den beschriebenen Regelmechanismus zur Beeinflussung seiner Einstellung verwenden oder den Konflikt rollenspielerisch lösen.

Unterwegs mit der Bande

Zurück zum Unterschlupf

Je nach dem Ort, wo die Helden auf die Bande trafen, kann dies eine Reise von 2-5 Tagen sein, was genügend Zeit bietet, um sich mit den Räubern und Finn vertraut zu machen. Es geht mühsam durch Wälder und Gebirge. Von magischen Wegen ist (noch) nichts zu sehen.

Bald kommt ein Gerücht aus Bruchsee auf, dass in Kürze ein Zug mit wertvollen Waren den Schattengrundpass aus Richtung Elenvina passieren soll. Einen Teil der Beute will man in Bruchsee abgeben, weil die Dörfler dort eine große Hilfe waren. Die Helden können sich an der Diskussion beteiligen, ob man sich diese Beute greifen oder entgehen lassen soll, denn manche vermuten eine Falle. Es kommt zum Streit, zumal Sidhric Fidian (Seite 33) und weitere unbedingt den Überfall wagen wollen, während Finn und Gweness eher skeptisch sind. Die Helden können hier durch weise Einsichten, Erfahrungen und Informationen aus den Orten des Windhags Vertrauen bei Finn gewinnen. Finn entscheidet schließlich, Bruchsee (Seite 32) einen Besuch abzustatten und dort zu entscheiden.

Nach Bruchsee

Nun werden die Helden zum ersten Mal die Fähigkeiten Streifbarts (Seite 34) kennenlernen. Der Grenzgänger beginnt, in einem nahen Waldstück den Boden wie wild umzugraben und binnen kürzester Zeit eine Art Tunnel oder Dachsbau anzulegen. Als er fertig ist, fordert er die Helden dazu auf, hinter ihm in den engen Tunnel zu kriechen. Wagen sich die Helden nach Finn und einigen Bandenmitgliedern auf den seltsamen Weg, weitet sich der Tunnel nach wenigen Schritten des Kriechens auf einmal zu einer Lichtung, auf die die Helden regelrecht von oben fallen. Sie befinden sich in einem märchenhaften Wald voller Blütenfeen, sprechender Tier-Biestinger und Pflanzen mit Augen, die sie verfolgen. Die Sicht ist aber stark begrenzt, schon nach wenigen Schritten wallt dichter werdender Nebel auf.

Für die Bande scheint dies alles nicht der Rede wert, stattdessen folgen sie Streifbart, der schnüffelnd im Zickzack-Kurs einen Weg durch die Feenwelt sucht. An einem Baum hält er plötzlich an und beginnt zu buddeln. Hinter dem Tunnel liegt diesmal ein Gebirgswald nahe Bruchsee. Noch ist der Handelszug unterwegs von Elenvina, man hat also etwas Zeit für einen Aufenthalt. Im Dorf tauscht man Neuigkeiten und Gerüchte aus, Finn verteilt auch kleine Geschenke.

Hier können die Helden punkten, indem sie erkennen, dass etwas faul ist. Eine Probe auf Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) –2 lässt sie ahnen, dass die Dörfler etwas verbergen. Sie wurden bedroht, um eine lohnende Beute anzukündigen. Stattdessen aber sind Büttel aus Widderhall mit Unterstützung durch Söldner unterwegs. Je nach Höhe der QS (bei Erfolg) bleibt mehr oder weniger Zeit, um sich vorzubereiten. Auch hier können sich die Helden erneut hervortun, indem sie bei den Vorbereitungen ihr Wissen einbringen.

Die Falle der Büttel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Knarrend und scheppernd rollt das erste Fuhrwerk gut bewacht die Passstraße entlang den Berg hinauf. Das gebrumpte

Lied eines der Händler dringt an eure Ohren. Die Männer und Frauen auf den Wagen sind in dicke Wolle gegen die Gebirgskälte gehüllt, ihre Ladung ist abgedeckt und fest verschnürt.



Die Widdernhaller Büttel wollen Finns Bande nach der vergangenen Schmach nun endlich ergreifen. Sie befahren den Schattengrundpass getarnt als Händler. Falls sie nicht als Büttel und Söldner (darunter eventuell auch Schergen Faedreds, Seite 14) erkannt werden, zücken sie bei Annäherung an Finns Bande Armbrüste (Werte siehe Seite 15). Die Helden können sich hierbei erneut hervortun – diesmal als Kämpfer.



Anschlag auf Finn: Sidhric Fidian (Seite 35) hat vom Kopfgeld auf Finn gehört und will ihn hintergehen. Während des Kampfes versuchen er und 2-4 weitere ihm hörige Bandenmitglieder, Finn zu ergreifen und diesen zu töten und/oder an die Büttel auszuliefern.

Der Raub der Feengabe

Nach dem abgewehrten Überfall zieht sich die Bande an einen ihrer Rückzugsorte, den Tiefen See (Seite 31), zurück. An dessen Ufer wird ausgiebig gefeiert, auch die Helden werden für ihre Erfolge beglückwünscht. Finn sollte sich nun entscheiden, den Helden zu folgen. Doch die Feier wird jäh unterbrochen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Feiern wie ein Windhager Vogelfreier“ sollte nach diesem Abend zum geflügelten Wort werden. Ihr habt nicht nur eine große Gefahr für Finns Bande abgewehrt, ihr habt auch sein Vertrauen gewonnen. So viele Schulterklopper wie heute Abend habt ihr lange nicht mehr bekommen, und dieses Räuberleben in der Freiheit der Wälder hat durchaus seinen Reiz. Während ihr noch nach Finn Ausschau haltet und die vielleicht bald folgende Rückreise plant, hört ihr plötzlich Geräusche am See. Wasser platscht, ein Schmerzensschrei ertönt. Was ist da los?



Der Talkessel wird von den Räufern nach außen gut bewacht, doch der Feind kommt unerwartet aus dem Wasser. Der Ritter Faedred aus dem Haus Fenwasian (Seite 6) hat mittels seiner Biestinger-Späher und anderer Schergen die Position der Bande ausfindig machen können. Er nutzt den Feenpfad im Tiefen See, um Finn überraschend zu stellen.

Sein Ziel ist es, seine durch den Pakt mit dem Roten Wyrn verliehene Feengabe zu nutzen, um die Fähigkeit Finns aus dessen Pakt mit Farindel nachzuahmen und sogleich wieder mit der Hilfe der Laghairt zu entkommen.

- Finn hält sich meist nah am Wasser auf. Er lacht, feiert, freut sich über die Treue seiner Bande und

verkündet womöglich irgendwann seine getroffene Entscheidung. Er entfernt sich auch immer wieder am Abend von den Helden.

- In solch einem Moment schlägt Faedred aus dem Wasser heraus zu. Er taucht plötzlich daraus auf, was wie ein Hinterhalt gehandhabt wird (**Regelwerk** Seite 237): Die Helden machen eine Vergleichsprobe **Sinneschärfe** (*Hinterhalt entdecken*) –3 (–5 für Finn) gegen **Verbergen** von Faedred, bei deren Misslingen ein Held den Zustand **Überrascht** erhält. Finn ist höchstwahrscheinlich **überrascht**, sodass Faedred gegen ihn eine Attacke ausführen darf, ohne dass Finn sich wehren kann.
- Faedred wählt als ersten Angriff sein Paktgeschenk **Dunkles Abbild der Bündnisgabe I**, um Finns Feengabe zu kopieren und fortan selbst nutzen zu können. Der Überfall erfolgt so schnell, dass dieser Vorgang von den Helden nicht verhindert werden kann. Faedred sollte Finn dafür in jedem Fall 5 KR lang berühren können. Du musst die Helden also idealerweise so lange anderweitig beschäftigen.
- Faedred versucht danach, Finn zu töten. Dies wiederum sollten die Helden unbedingt verhindern und Faedred in die Flucht schlagen können.
- Faedreds Flucht erfolgt durch das Feentor im See, das er mithilfe der Laghairt tauchend erreicht. Etwa ein halbes Dutzend der Wesen ziehen ihn dorthin und in den Spalt hinein.
- Falls die Helden ihm hinterher tauchen, behandle dies wie eine Verfolgungsjagd laut **Regelwerk** Seite 349 mit **Schwimmen** (*Tauchen*). Sie werden von zwei Laghairt pro Verfolger behindert, weshalb ihre Proben um –3 erschwert werden.
- Nachdem Faedred durch den Spalt getaucht ist, schließt sich dieser umgehend wieder. Ist dies erst einmal geschehen, verfügen die Helden wahrscheinlich nicht selbst über das Wissen, das Tor erneut zu öffnen. Weiter geht es in diesem Fall mit **Option B: Streifbarts Tunnel** (Seite 38) oder **Option C: Ein anderes Feentor** (Seite 39).
- Ist die Verfolgung erfolgreich, sind die Helden schnell genug, um Faedred direkt in die Feenwelt zu folgen. In diesem Fall kannst du direkt bei Option A: Faedreds Verfolgung (Seite 38) in der Anderswelt beginnen.

Zwischenergebnisse

- Die Helden konnten Finn möglicherweise davon überzeugen, seine Aufgabe als Torhüter anzunehmen. Eventuell hadert er aber auch noch oder ist weiterhin abgeneigt.
- Faedreds Hinterhalt ist soweit gelungen, dass er Finns Gabe kopieren konnte.
- Die Helden haben aber verhindert, dass Finn von Faedred getötet wird.
- Faedred konnte in die Anderswelt entkommen.
- Die Helden konnten Faedred entweder in die Anderswelt folgen oder werden es später durch Streifbarts Fähigkeiten schaffen.



AUF FEENPFADEN



Die Helden folgen zusammen mit Finn und Streifbart dem Schurken Faedred bei ihrer **Rückkehr durch die Anderswelt**. Dabei spüren sie auch Finns Vergangenheit nach, und können nach dem Durchqueren mehrerer Feenglobulen seinen Wunsch festigen, die Aufgabe als Hüter anzunehmen. Sie erreichen schließlich das Bogenstein-Feentor in Gräfflich Bredenhag. Dort wartet **Die Erfüllung der Feenqueste** auf sie, bei der sie Finn tatkräftig gegen Faedred und Geschöpfe des Roten Wyrms unterstützen können. Im **Ausklang** erfahren sie, was aus Faedred, Finn und den anderen wird.

Option A: Faedreds Verfolgung

Falls die Helden Faedred direkt hinterher getaucht sind und bei der Verfolgung erfolgreich waren, gelangen sie durch den Spalt im Tiefen See in **Die Erbleichende Welt** (Seite 42). Beginne die Reise durch die Anderswelt entsprechend dort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr taucht und taucht. Vor euch ist Faedred in einem Spalt im Fels verschwunden, aber ihr folgt ihm ins Dunkel. Ein letzter Blick über euch durch das klare Wasser lässt erkennen, dass auch Streifbart und Finn bei euch sind, während die restliche Bande am Ufer steht. Um euch herum ist es plötzlich stockfinster, ihr taucht nach vorne, denn ihr spürt, wie das kalte Gebirgswasser wärmer wird, aber auch schlammig und trübe. Dann taucht euer Kopf aus dem Wasser auf – mitten in einem Tümpel!

Option B: Streifbarts Tunnel

Falls die Helden Faedred nicht gefolgt sind, können sie sich beraten. Streifbart wird ihnen dank seiner Fähigkeiten als Grenzgänger einen Weg in eine Feenwelt graben. Beginne die Reise mit dem Eintritt in einer der beschriebenen Globulen deiner Wahl.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In Windeseile gräbt Streifbart seinen Tunnel. Tierhaftes Schnaufen und weggeschleuderte Erde begleiten seine Arbeit. Dann aber ist der Weg bereitet: „Da hindurch, dann knöpfen wir uns diesen ruchlosen Dieb vor.“ Als Finn und seine Diebesbande ihn schmunzelnd anblicken, fügt er hinzu: „Kommt schon, eine Feengabe ist ja wohl etwas anderes als ein paar Ballen Elenviner Wolle.“



Option C: Ein anderes Feentor

Es ist denkbar, dass die Helden einen Zugang zu einer Feenglobule aufsuchen wollen, von der sie im Lauf ihrer

Suche nach Finn gehört oder zu der sie einen Eingang gefunden haben. Zur Wahl steht an dieser Stelle der Weg zu den **Nebeln der Anderswelt** (siehe Kasten unten) über das Nebeltal (Seite 31).

Rückkehr durch die Anderswelt

Sobald die Helden den Weg in eine Feenwelt gefunden haben, kannst du sie mit den Eigenheiten dieser Welt konfrontieren, bevor sie zu weiteren Globulen gelangen. Der genaue Reiseweg bleibt dir überlassen. Mehrere Globulen sind optional, sodass du entscheiden kannst, ob du einen kurzen Weg (zu Daryans Haus, in die Welt der Erinnerungen und zu Farindel) oder eine ausgedehnte Globulenreise gestaltest. Der **Nebelatlas** dient als Übersicht und die folgenden Elemente sollen dir dabei einen roten Faden an die Hand geben. Du kannst die Optionen auch miteinander vermischen. Eine Übersichtskarte findest du im hinteren Umschlag dieses Buches.

Option A: Spuren Faedreds

In den Globulen können die Helden auf Spuren stoßen, die zeigen, dass Faedred kürzlich hier war, denn auch er muss einen Weg durch die Feenglobulen suchen, um Bredenhag zu erreichen.

- Ein Bewohner einer Globule fragt, ob die Helden den „eiligen Reisenden“ suchen, der vorhin hier vorbeikam. Was *vorhin* in den Augen des Feenwesens bedeutet und ob es Faedred meint und nicht einen Bauern, der vor drei Jahrzehnten einmal in diese Welt fand, kann auch durch Nachfragen nur mäßig befriedigend beantwortet werden.
- Im Nebel der Anderswelt taucht Faedred auf, doch bei der Verfolgung landen die Helden versehentlich in einer der anderen beschriebenen Feenwelten.
- Die Umgebung einer Globule hilft den Helden. So geben Nebel einen Weg frei oder alle Pflanzen strecken sich in dieselbe Richtung aus. Sie verhalten sich in ihren Gesten wie freundliche, stumme Passanten, die nach dem Weg gefragt werden.
- Die Helden finden ganz weltlich Spuren von Faedred, seien es sich langsam schließende Fußstapfen im Morast, umgeknickte Äste oder Ähnliches. Sie können ihnen durch eine Probe auf *Fährten suchen* (*humanoide Spuren*) bis zur nächsten Globule folgen.

Die Helden sind bei dieser Option Faedred stets auf der Spur und können ihn auch zu Gesicht bekommen. Du kannst sie dabei beliebig durch Feenwelten deiner Wahl führen.

Option B: Die Melodie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich zögert Finn und bleibt stehen. Er scheint etwas bemerkt zu haben und deutet euch an, leise zu sein. „Hört ihr das auch?“ fragt

er. „Die Musik, das Lied! Es kommt von dort. Oder doch von da drüben?“ Begeistert winkt er euch, mit ihm dieser Musik zu folgen.



In der ersten Globule, die die Helden betreten, hört Finn eine Musik, die mal fast greifbar nah wirkt, dann wieder unendlich weit entfernt, wie aus einer anderen Sphäre. Durch das Hören der an- und abschwellenden Melodie zögert Finn, sich seiner Aufgabe direkt zu stellen. Seine Einstellung ändert sich um –2 Stufen. Er will erst der Musik nachgehen.

Bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 können auch die Helden die Musik für einige Minuten hören und mittels einer Probe zur Einschätzung auf *Singen* als ein mittelreichisches Kinderlied erkennen.

Die Melodie bildet einen Wegweiser, der mit Finns Aufgabe und seiner Vergangenheit auf mystische Weise verbunden ist. Sie kann die Helden durch die Nebel der Anderswelt wie auch innerhalb der Globulen lenken. Wenn sich die Helden einem Übergang zu einer Feenwelt nähern, in der ein Teil von Finns Vergangenheit liegt, etwa zu Daryans Haus und zur Welt der Erinnerungen, wird die Musik etwas lauter.

Die Nebel der Anderswelt

Es heißt, dass manchmal nur eine Nebelbank die Welt der Menschen von der der Feen trennt. So stellen die Nebel der Anderswelt keine eigene Globule dar, sondern sind ein mystisches, verbindendes Medium zwischen den hier vorgestellten Feenwelten untereinander und dem Menschenreich. Zugänge liegen oft an natürlichen Grenzen und Übergängen: zwischen zwei elementar stark ausgeprägten Orten wie Seeufern, Waldrändern oder Wasserfällen, aber auch zwischen Bruchmauern auf Feldern, Türschwellen oder im morgendlichen Dunst des Zwilichts. Die meisten Zugänge sind nur schwer zu finden und stehen vielfach auch nur zu bestimmten Zeiten offen. Einige öffnen sich im Nebeltal (Seite 31) oder auch an bestimmten Orten in den Abagunder Heidenebeln zur Dämmerung.

Die Nebel der Anderswelt erscheinen als eintönige, graue Umgebung, deren Betreten man als Sterblicher nicht einmal unbedingt bemerkt. Der Boden bleibt fest unter den Füßen, der Landschaftstyp bleibt der gleiche (z. B. Wald, Heide, Moor) oder verändert sich nur subtil und scheinbar natürlich. Auch die dichten Nebel kann man für natürliche Wettererscheinungen halten.

Den Reisenden kann aber ein Gefühl dafür beschleichen, dass die Welt um ihn herum fremd wird: Die Nebel sind zu dicht, die Umgebung zu leise, die Landschaft zu eintönig. Ein Verirren in den Nebeln ist möglich, aber letztlich führt der Weg stets zu einer Feenwelt oder in die Welt der Sterblichen zurück. Begegnungen gibt es hier für gewöhnlich keine, aber Faedreds Spuren und die Melodie sind wahrnehmbar.

Sie wird schwächer, wenn sich die Helden und Finn vom Ziel ihrer Reise entfernen, weil beispielsweise seine Einstellungs-Stufe durch verschiedene Ereignisse sinkt. Ist die Probe zum Wahrnehmen der Musik gelungen, können die Helden mit einer Sammelprobe auf *Orientierung, 10 Minuten, 5 Versuche*, den Übergang zu einer weiteren Feenwelt finden.

Option C: Finns Hadern

Bei dieser Option wird Finn in allen Globulen mit den Geistern seiner Vergangenheit konfrontiert. Die Helden müssen ihm beistehen, mit den daraus resultierenden Zweifeln umzugehen und sie aufzulösen. Seine Einstellungs-Stufe ändert sich jeweils bei der Konfrontation mit den Ereignissen. Finn kann bei dieser Option nicht zu Farindel finden, bevor er wieder den festen Wunsch hat, seine Aufgabe anzutreten (Einstellungs-Stufe 7+).

Globule	Ereignis	Einstellungs-Stufe
Beliebig	erstes Hören der Melodie	-2
Daryans Haus	Ablenkungen vom Wunsch	-1 bis -3
Daryans Haus	Ergründung des innersten Wunsches	+2
Erbleichende Welt	Abdriften in farblose Bereiche	-1 bis -3
Schlafende Nebelwelt	Schrecken der Nebelwesen	-2
Schlafende Nebelwelt	erfolgreiche Bekämpfung der Nebelwesen	+1
Welt der Erinnerungen	Gespräch mit Finns Mutter	+3

Daryans Haus

Zweck: In dieser Feenwelt erkennt Finn, dass es sein Herzenswunsch ist, mehr über seine Herkunft zu erfahren. Erst dann kann er seine zukünftige Aufgabe mit vollem Herzen angehen. Er erhält einen Schlüssel, der ihm den Zugang zur Welt der Erinnerungen ermöglicht.

Hintergrund

Die Globule ist sehr klein und besteht nur aus einem unscheinbaren Haus auf einem Hügel, der von den Nebeln der Anderswelt umschlossen ist. Innen wirkt das Haus weitaus größer, offenbart sich jedem Besucher anders und verändert sich während eines Besuchs. Stets ist es aber ein Labyrinth aus Räumen, verwirrenden Stockwerken und Fluren.

Zu- / Ausgänge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Überall dieser endlose, trübe Nebel. Seit Stunden - oder sind es bereits Tage oder Wochen? - wandert ihr schon über den

erdigen Boden, der nicht weniger eintönig wirkt als die graue Brühe vor euren Augen. Aber teilen sich dort die Schwaden? Ist das ein Hügel? Und ein Haus darauf?



Daryans Haus wird sichtbar, wenn die Helden aus den Nebeln der Anderswelt treten. Sie befinden sich am Fuß des Hügels und können hinauf zum Haus gehen. Der Weg zurück in die Nebel kann sie wieder in die Zwischenwelt der Nebel der Anderswelt schicken oder sie an anderer Stelle am Hügel zurück zum Haus führen.

Wenn Hausherr Daryan entscheidet, einen Gast ziehen zu lassen (weil ihm geholfen werden konnte oder nicht zu helfen ist), öffnet sich ein Ausgang aus dem Haus. Finn und die Helden wird er ziehen lassen, wenn Finn sich bewusst geworden ist, welchen Herzenswunsch er hegt.

Die Ergründung von Finns Herzenswunsch

Diese Begegnung soll Finn dabei helfen, seinen eigentlichen Herzenswunsch zu ergründen. Er spürt, dass er zwar im Grunde die Aufgabe Farindels angehen will, ihm aber ein Puzzlestück dazu fehlt. Daryan macht es sich zur Aufgabe, Finn dieses Puzzlestück zu zeigen und führt ihn durch ein Labyrinth aus Rätseln und Entscheidungen, die ihm seinen Wunsch offenbaren.



Begegnungen

Stets gelangen die Helden in Räume mit zwei oder mehr Wahlmöglichkeiten. Manche davon führen zu Finns Herzenswunsch, andere von diesem weg. Eine physische Karte ist nicht anzufertigen, da diese Welt keinen derischen Gesetzen folgt. Du kannst die Räumlichkeiten also beliebig anordnen.

- Ein **Treppenhaus** reicht ein Stockwerk weit nach oben und weist dort eine leicht zu erreichende Tür auf. Nach unten aber wirkt es schwindelerregend steil. In der Tiefe sieht man Ausgänge in gemütlich wirkende Räume, die ein Gefühl von Sehnsucht auslösen, doch der Weg dorthin ist weit. Er deutet die Vergangenheit und Erinnerungen an, nach denen Finn sich sehnt, die aber erst mühsam erkundet werden müssen. Der vermeintlich leichtere Weg nach oben führt dagegen direkt in die Zukunft.
- Die Helden erblicken **Faedred**, er ist zum Greifen nah und flieht durch eine Tür. Doch aus einem anderen Zugang heraus dringen wimmernde, herzerreißende Stimmen, die die Helden schnell als jene von Feenwesen erkennen, denen sie schon begegnet sind und die vom Roten Wurm beeinflusst wurden (z. B. Laghairt, Echos aus der Nebelwelt). Folgt man ihnen statt Faedred, beklagen sie, welches Leid er hinterlässt.
- In einem horasischen **Spiegelsaal** ist hinter jedem Spiegel ein anderer Raum zu sehen. Der größte Spiegel zeigt direkt die Ruine Bogenstein und präsentiert sich als einfacher Weg zum Ziel. Die anderen sind oft eng und klein und zeigen Dinge, die Finn wichtig sind: eines seiner Räuberverstecke mit

seiner Bande, eine aus Bäumen geformte Halle im Farindelwald, in der Finn von Streifbart unterrichtet wird, aber auch andere Räume, die für Freiheit, Freundschaft und andere Werte Finns stehen.

- Ein langer **Flur** ist voller Türen. Die vorderste steht offen und scheint leicht begehbar, jene weiter hinten wirken zunehmend ungemütlicher. Sie tragen Warnungen, klemmen, sind verschlossen, verbarrikadiert, zu klein oder ähnliches. Je weiter man den Flur entlang geht, desto lauter wird die Melodie, die Finn hört. Jede schwierige zu öffnende Tür führt die Helden dem Ziel näher.

Der Rätselraum

Ein leerer Raum ist über und über mit Schriftzeichen in vielen aventurischen Sprachen versehen. Am besten platzierst du darunter auch einige Schriften, die ein Held beherrscht, während andere z. B. auch durch Liturgien übersetzt werden könnten.

Alle Schriften stellen Rätselsprüche dar, die auf die Antwort *Erinnerungen* oder *Vergangenheit* verweisen. Das Haus will die Gedanken Finns auf dieses Thema richten. Das Aussprechen einer der Lösungen öffnet eine Geheimtür in der Mauer. Rätseln die Helden zu lange, öffnet sich eine Tür an der gleichen Stelle, aus sie kamen.

- »Was kennt die Vergangenheit, was die Zukunft noch nicht weiß?« (Erinnerungen)
- »Drei Brüder gab es im selben Haus: Wir suchen nicht jenen, der erst noch herbeieilt, auch nicht den kleinsten, den es nur gibt, weil er sich in den Gesuchten verwandelt. Nein jener ist gefragt, der schon hinaus ist aus dem Haus.« (Vergangenheit, die anderen sind Zukunft und Gegenwart)
- »Niemals wird es mich geben, nicht in einer Million Äonen, und doch gab es mich stets, und man findet mich überall, ob in verstaubten Archiven oder den Geschichten der Großmütter.« (Vergangenheit)
- »Wie ein Schlinger an der Leine eines Dreizehngehörnten fresse und verschlinge ich alles und bewahre es doch.« (Vergangenheit / Lauf der Zeit; eine Probe auf *Sphärenkunde* kann Satinav, den Hüter der Zeit, als den Dreizehngehörnten identifizieren)
- »Ich existiere in deinem Kopfund in dem eines jeden hier, doch in keinem davon zweimal auf dieselbe Weise. Ich ändere mich, verblasse oder erstarke. Und wer mich nicht beachtet, wird niemals weise werden.« (Erinnerungen)

Daryan und der Raum des Herzenswunsches

Im letzten Raum erscheint Daryan. Der Hausherr ist ein Holder in Gestalt eines freundlichen, diplomatischen Elfen unbekannten Alters, der geduldig alle Fragen der Helden beantwortet. Dann fragt er offen, was Finn sich wünscht. Er könne ihm ohne Umschweife den direkten Weg zum Bogenstein öffnen und deutet auf eine fein gearbeitete Tür.

Stellen Finn und die Helden hingegen Fragen, verweisen auf die Melodie und deren Bedeutung oder fassen zusammen, was sie wissen und erklären den Wunsch, dass Finn mehr darüber erfahren muss, dann lächelt er

und gibt den Weg frei auf eine bis dato nicht sichtbare Tür hinter ihm: Finn weiß nun, dass er vor Antreten seiner Aufgabe noch sehen muss, woher er stammt.

Im geöffneten Raum liegt auf einem Pult ein goldener, großer Schlüssel zum Greifen nah, zudem ist ein Tresor zwergischer Bauart in eine Wand eingelassen. Bei dieser letzten Prüfung ist der einfach zu greifende Schlüssel nicht der gewünschte, sondern geeignetes Werkzeug und eine Probe auf *Schlösserknacken* (*Kombinationsschlösser*) –3 sind nötig, um den wahren, unscheinbaren Schlüssel der Erinnerungen im Tresor zu erhalten. • ○

• Der Schlüssel auf dem Pult ist per magischer Analyse als nicht magisch erkennbar, der im Tresor hingegen schon. Er öffnet von den Nebeln der Anderswelt aus das Tor in die Welt der Erinnerungen (Seite 43) und wieder aus ihr heraus.

Daryans Haus in Regeln

- Jede Entscheidung im Haus führt in einen neuen Raum. Eine Rückkehr oder ein Testen ist nicht möglich. Einzige Ausnahme ist der Raum des Herzenswunsches, zu dem die Helden immer Zugang haben sollten.
- Die schwierigen Entscheidungen hin zum Herzenswunsch erfordern eine gelungene Probe auf *Willenskraft*. Je nachdem, wie die Helden in solchen Situationen auf Finn einwirken, kannst du diese um bis zu 3 Punkte erleichtern oder gegebenenfalls sogar erschweren.
- Jede Entscheidung, die vom Herzenswunsch wegführt, senkt die Einstellungs-Stufe Finns um –1 (maximal –3).
- Durch das Herausfinden von Finns Herzenswunsch steigt seine Einstellungs-Stufe um +2.

Die schlafende Nebelwelt

Zweck: Diese Globule soll die Helden mit Feinden aus dem ersten Teil des Abenteuers konfrontieren und deren Hintergrund etwas weiter beleuchten. Sie soll Spannung und Gefahr bieten.

Hintergrund

In dieser Welt herrscht ständiger Nebel, sodass sie sich nur wenig von den Nebeln der Anderswelt abhebt. Eine Sonne gibt es nicht, nur diffuse Nebelschwaden, aus denen Echos, Bilderfetzen und Gerüche dringen. Kein Bewohner wird jemals in voller Gänze sichtbar, stets ist mindestens der halbe Körper von Nebelschleiern verdeckt, meist sind sogar nur Hände, ein Gesicht oder lediglich Schrittgeräusche oder ein Schemen wahrnehmbar. Von diesen Feenwesen, bei denen es sich um Echos aus der Anderswelt (Seite 17) handelt und die den Helden in ungueter Erinnerung sein dürften, werden die Helden mit Neid betrachtet, denn sie verfügen über einen ganzen Körper. Auch die Landschaft ist nie vollkommen. Mal erhascht man einen Blick auf ein Seeufer, das jenseitige liegt

Die schlafende Nebelwelt in Regeln

Drohender Zerfall: Jedes Mal, wenn ein Angriff eines Halbwesens gelingt, droht den Helden, dass sie ihre „Vollkommenheit“ verlieren und nur noch in Teilen vorhanden sind. Bei der nächsten Interaktion, im Kampf oder beim Einsatz von Fertigkeiten entscheidet eine Probe auf *Willenskraft*, ob der Held die Aktion ausführen kann oder ob dies mangels Präsenz der dazu nötigen Körperteile unmöglich ist. Eine misslungene Probe schränkt die Benutzung des entsprechenden Körperteils bis zum Verlassen der Feenwelt ein. So könnten Ohren oder Mund des Helden in einen Geräusche schluckenden Nebel gehüllt werden, ebenso ein Arm unsichtbar und nicht mehr verwendbar werden.

Finden eines Ausgangs: Um Ausgänge zu finden, können die Helden Finns Melodie folgen oder einfach Glück haben. Verlange eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)*, damit die Helden ein sich öffnendes Tor rechtzeitig erreichen, bevor es sich schließt.



Du kannst es vor jedem Ausgang zu Angriffen der Feenwesen kommen lassen, die die Helden in ihrer Welt festzuhalten versuchen. Gelingt ihnen mit AT 14 und 1W6+1 TP ein *Haltegriff*, wird diese Probe um -1 pro Kampfrunde erschwert, die man im Haltegriff war.

Mit Verlassen dieser Welt enden alle Effekte aus dem **Drohenden Zerfall**.

jedoch verborgen, dann sieht man den Stamm eines Baumes, dessen Krone im Nebel verschwindet.

Zu- / Ausgänge

Der Übergang in diese Welt verläuft aus den Nebeln der Anderswelt praktisch nahtlos. Wer die Feenwelt betritt, merkt eventuell nicht einmal den Unterschied. Die meisten Zugänge aus der Menschenwelt gibt es in den Nebeln des Abagunds. Ausgänge sind sich im Nebel öffnende, scharf konturierte Risse, die fehlplatziert wirken. Sie bieten einen abrupten Ausweg.

Begegnungen

Begegnungen sollten gefährlich oder verstörend sein. Nichts ist vollständig, immer fehlt etwas, und die Helden können selbst das Schicksal erleiden, nicht mehr vollständig zu sein.

Im Gespräch mit Si'laar: Eine der Bewohnerinnen dieser Welt war einst eine Blütenfee, jedoch liegen Teile ihres zierlichen Körpers stets im Nebel. Mal nimmt man sie als weit entferntes Flattern wahr, dann sitzt sie womöglich ohne Flügel auf der Schulter eines Helden. Ihr Antlitz hat wenig von der bunten Schmetterlingspracht anderer Blütenfeen, sondern wirkt ausgemergelt und von Schatten und dunklen Farbtönen geprägt. Sie ist den Helden gegenüber wohlgesonnen, warnt sie vor den anderen Wesen dieser Welt und vor allem vor dem Roten Wurm. Dieser versuchte, auch sie auf seine Seite zu ziehen. Die Helden können von ihr noch fehlende

Halbwesen (mindestens Anzahl der Helden +2)

MU 10 KL 8 IN 12 CH 11

FF 13 GE 14 KO 12 KK 12

LeP 16 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 3 ZK 2 AW 8 GS 6

Waffenlos: AT 10 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 10, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 5, Sinnesschärfe 5, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die Halbwesen versuchen, als Meute einen Helden anzugreifen. Allerdings ziehen sie sich zurück, nachdem [Anzahl der Helden] von ihnen besiegt wurden.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 12 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Meute: Halbwesen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Halbwesen in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT)

Feen-Regeln: Für Halbwesen gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe **RSH** Seite 111).

Informationen zu den Aufwiegungen des Roten Wyrms erhalten, die auf Seite 16 unter **Faedreds Schergen III** beschrieben sind.

Angriff der Nebelwesen: Einige Bewohner der Feenwelt rotten sich zusammen und greifen an. Erst häufen sich Sichtungen ihrer halbfertigen Körper, vor Neid triefendes Geflüster rund um die Helden und das stete Gefühl, beobachtet zu werden. Dann beginnt der Angriff.

Die Erbleichende Welt

Optionaler Inhalt

Zweck: Diese Feenwelt bietet wegen ihrer Nähe zu den magischen Orten des Windhags einen möglichen Einstiegspunkt. Sie beleuchtet den Hintergrund der spähenden Biestinger, denen die Helden während ihrer Suche nach Finn begegnen konnten und spiegelt das Schicksal des Windhags wider.

Hintergrund

Manchmal bilden Feenwelten auf ihre eigene Weise die Vorgänge auf Dere ab. Im Falle der erbleichenden Welt gab es einst einen großen, phantastischen Teich voller bunter, großer Seerosen und glitzernder Wasserhöhlen voller Biestinger und Blütenfeen.

Als der Windhag vor langer Zeit seine wertvollen Erze und damit einen Teil seiner Kraft verlor (Mysterien der **RSH** ab Seite 175), begann die Feenwelt zu erbleichen. Die einst bunte, vielfältige Welt verlor schleichend ihre Farbe, und mit ihr ihren Sinn und ihre Fröhlichkeit. Viele Feenwesen verschwanden oder wurden langsam zu farblosen Wesen, die ohne rechten Sinn und Beschäftigung dahinvegetierten. Die Losgann und die Laghairt (Seite 27) sind Beispiele für Bewohner dieser Welt.

Nur dort, wo auf Dere noch zauberkräftige Zugänge zur Feenwelt dem Verfall trotzten, blieben auch in der

erbleichenden Welt noch Farbsprenkel übrig. Wenn ein Wesen zu tief in die Farblosigkeit gerät, die sich auch heute noch immer weiter ausbreitet, verliert es bald jeden Antrieb und Sinn in seinem Dasein und entschließt sich letztendlich, einfach nichts mehr zu tun. Durch Faedred ließ der Rote Wurm die bunten Bereiche weiter zerstören, indem die zauberkräftigen Zugänge (beispielsweise am Oberlauf der Sarpe) vernichtet wurden. So konnte er die Biestinger zur Zusammenarbeit als Späher zwingen.

Zu- / Ausgänge

Der Eingang in die Erbleichende Welt erfolgt von Dere aus über jene Orte im Windhag, denen noch magische Macht innewohnt oder an denen das Element Erz noch stark und präsent ist. Dazu gehören beispielsweise uralte, magische Orte wie Menhire oder massive Steinkreise, die wie eherne Inseln aus dem kalkigen, brüchigen Gebirge ragen. Solche Feentore führen meist in einen noch lebendigen, farbigen Sprenkel der Erbleichenden Welt. Andere typische Zugänge im Windhag sind Felsspalten, Höhlen, hohle Bäume oder auch die gegrabenen Gänge Streifbarts, durch die man kriecht und dadurch mitten in der Farblosigkeit der Erbleichenden Welt landet. Jeder Eingang ähnelt in seiner Beschaffenheit dem Ort, zu dem man in der Globule gelangt. Über die Nebel der Anderswelt gelangt man eher fließend in die farblosen Hochmoore der Welt und tritt vom grauen Nebel in farblores Moor.

Begegnungen

Die Froschsippe: In einem traumhaft bunten Teich lebt eine Sippe von Losgann-Biestingern, die noch immer eine gesunde Farbe hat. Die Froschwesen verhalten sich ähnlich wie die Sippler im Windhag (Seite 30). Die Losgann berichten von Faedreds schändlichen Zerstörungen der letzten Orte im Windhag, die „die Farbe noch beisammen halten“, ebenso von der Absicht des Wurms, sie unter Druck zu setzen.

Die steinerne Schildkröte: In den farblosen Bereichen kann man auf Biestinger treffen, die kaum von Steinen zu unterscheiden sind. Ein Held lässt sich auf oder nahe eines solchen Wesens nieder und merkt dann, wie die Schildkröte ihre Augen öffnet und redet. Unendlich langsam berichtet sie wie unter großen Mühen von ihrem Schicksal. Sie muss uralte sein, hat sogar ihren

Die zunehmende Farblosigkeit

Sinnlosigkeit und Antriebslosigkeit sind die großen Themen dieser Welt. Auch Finn und die Helden können in die farblosen Bereiche geraten und dort einen ähnlichen Prozess wie die Bewohner der Welt durchlaufen, bei dem ihnen Zweifel an ihrem Vorhaben zur Lösung von Farindels Queste, ihrem gesamten Tun und ihrer Existenz zusetzen. Besonders Finn beginnt sich zu fragen, weshalb er seine Aufgabe als Torwächter antreten soll. Nur eine Rückkehr in die bunten Bereiche der Erbleichenden Welt hilft dagegen. Für diese Rückkehr sind sowohl die eigene innere Stärke (Willenskraft) wie auch die Interaktion mit den wenigen verbliebenen Bewohnern der Welt nützlich.



Namen vergessen. Aber sie erinnert sich an die Farben, die sie damals (in Gedanken) gesammelt hat und die kleine Momente des Sinns hervorrufen können. Die Schildkröte kann den Helden eine solche farbliche Erinnerung mitgeben, wodurch sie für eine Weile keine negativen Auswirkungen der Farblosigkeit mehr spüren.

Die Erbleichende Welt in Regeln

- Langsam dringt die Farblosigkeit auch in die farbigen Gebiete vor. Wenn sich die Helden länger an einem bunten Ort aufhalten, kann es geschehen, dass ein kleiner Teil davon farblos wird. Du kannst dies festlegen oder zufällig bestimmen (20 auf 1W20 pro 10 Minuten Untätigkeit). Dabei gerät ein einzelner Reisender in die Farblosigkeit.
- Die farblosen Bereiche ziehen Lebewesen in ihren Sog aus Sinn- und Antriebslosigkeit. Wenn ein Held einen solchen Bereich betritt, muss ersofort und nach jeweils 10 Minuten eine Probe auf *Willenskraft* würfeln, bei deren Misslingen er vorerst nicht wieder in die bunten Bereiche zurück will.
- Bei der Bewegung durch farblose Bereiche würfle alle 10 Minuten auch eine Probe auf *Orientierung*, bei deren Misslingen alle farbigen Bereiche außer Sichtweite geraten. Der Held kann nun nicht mehr zurück.
- Scheitert eine Probe, kann diese nach 10 Minuten erneut abgelegt werden. Sie gilt dann jedoch als *Wiederholungsprobe*, die pro weiterem Versuch um -1 schwerer wird.
- Finns Einstellungs-Stufe sinkt für je 30 Minuten Aufenthalt in der Farblosigkeit um -1 (maximal -3).
- Sollte eine der beteiligten Eigenschaften der Proben effektiv auf 0 sinken, bleibt ein Held bis auf weiteres so träge, dass er sich nicht mehr bewegt. Er kann nur noch durch fremde Hilfe zurück in die Farbe finden.

Die Welt der Erinnerungen

Zweck: Hier erhält Finn Kontakt zu seiner im Sterben liegenden Mutter. Er kommt mit seiner Vergangenheit ins Reine und kann sich seiner Aufgabe widmen.

Hintergrund

Diese Feenwelt gestaltet sich für jeden Besucher neu anhand von dessen Erinnerungen an Personen, Orte und Ereignisse, wobei klarere Erinnerungen auch ein besseres Abbild hervorrufen. Die Bewohner wissen jedoch, dass ihre Existenz an die Anwesenheit ihrer Schöpfer gebunden ist und reagieren auf verschiedene Weise darauf.

Zu- / Ausgänge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch steht ein gewaltiges Tor wie ein Fremdkörper in der Umgebung, so hoch und breit, dass ein Drache erhobenen



Hauptes hindurchgehen könnte. Das Tor ist geschlossen und scheint aus dunklem Holz zu bestehen, das mit feinen Linien übersät ist, die sich farblich kaum abheben. Bei näherem Hinsehen aber offenbaren sie sich als eine Art verwirrendes Spinnennetz. Auf Brusthöhe ist ein Schlüsselloch angebracht, das viel zu winzig für dieses gewaltige Tor wirkt.



Diese Globule wird durch ein mächtiges Holztor verschlossen. Die Helden können es nur über den Schlüssel der Erinnerungen aus Daryans Haus öffnen und später wieder verlassen. Das Tor kann von dir beliebig platziert werden, beispielsweise in den Nebeln der Anderswelt.

Begegnungen

Du solltest hier nicht mehr allzu viele Begegnungen streuen, bevor die Helden und Finn auf dessen Mutter treffen. Einige ablenkende und behindernde Begegnungen können jedoch die Beschaffenheit der Welt verdeutlichen. So kämpfen schwache Erinnerungen der Helden als schemenhafte, gesichtslose Gestalten dagegen an, vergessen zu werden, was lästig sein kann. Andere sind so verzweifelt, dass sie versuchen, die Helden zum Verbleiben in der Globule zu zwingen, indem sie den Torausgang versperren, Gewalt anwenden oder den Schlüssel stehlen. Du kannst Erinnerungen aus Finns Vergangenheit ebenso heranziehen wie solche aus der deiner Helden, beispielsweise aus vergangenen Abenteuern oder deren Hintergrundgeschichte.

Finns Bande: In einem der Räuberverstecke erzählen Finns Kameraden Anekdoten, um sich selbst Finn und den Helden in Erinnerung zu rufen. Sie werden dabei immer eindringlicher, schließlich sogar aggressiv. Es wird klar, dass es sich nicht um die freundliche Bande handelt, die die Helden kennen. Schlimmstenfalls greift sie gar an.
Städtisches Spiegelbild: Die Helden gelangen in ein

Stadtlabyrinth, das wie Kyndoch oder eine andere Stadt aus der Vergangenheit der Helden aussieht. Hinter jeder Ecke warten verschwommen wirkende Gestalten, die wollen, dass man sich ihrer erinnert, und verfolgen die Helden anhänglich. Sie müssen jedoch nicht unbedingt konkret mit dieser Stadt zu tun haben.

Aus diesem Abenteuer könnten die Kyndocher Hauptfrau Aneire Hallarson, Bandenmitglieder Finns oder einprägsame Dorfbewohner auftauchen, welche die Helden auf ihrer Suche befragt haben. Auch Ilaen Crumold oder Arlan Stepahan könnten einen Auftritt haben. Figurenensemble und Stadtbild können dabei durchaus variieren, je nachdem, welche Städte die Helden bisher besucht haben: Hinter einer Gassenecke liegt auf einmal ein Abbild der gewaltigen Stadt des Lichts in Gareth oder das neblige Hafenviertel Havenas. Wenn die Helden sich bewusst auf Stadttore oder anderen Zugänge konzentrieren, öffnet sich ihnen ein Ausweg.

Finns Feenheimat: Die Helden gelangen in eine Szene aus Finns Erinnerungen, die offenbar den Farindelwald abbildet. Sie wirkt mit ihren bunten Farben, den Blütenfeen und der Idylle sehr kitschig, jedoch sind hier alle Erinnerungen fröhlich und fast schon verstörend überfreundlich. Wann immer die Helden sich an etwas erinnern, wird es ihnen quasi auf Silbertellern von den Feen und Biestingern präsentiert.

Finns Mutter

Schließlich gelangen die Helden mit Finn zu einem Raum, der nur durch seinen Schlüssel der Erinnerungen (Seite 41) zu öffnen ist und innen anmutet wie eine albernische Bauernkate. Zunächst scheint es, als stamme er aus den Kindheitserinnerungen Finns.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum wirkt wie das Innere einer kleinen Bauernkate. Die euch begleitende Melodie ist völlig klar und deutlich wahrnehmbar. Ihr

vernehmt nun auch die Stimme hinter dem Lied: eine freundliche, aber schwach und traurig wirkende Frau, so sanft wie nur eine Mutter klingen kann, die für ihr Kind singt. Doch euer Blick fällt nicht auf eine Wiege aus Finns Kindheit. Nein, ein Bett seht ihr zwar, darin aber liegt eine Frau, die krank und fiebrig wirkt. Um sie stehen herum traurige Gestalten, alle klar sichtbar, ganz anders als die Erinnerungen in dieser Welt. Es sind wohl Verwandte, vielleicht ihre Kinder, darunter auch ein gleichsam stämmig wie liebevoll wirkender Bauer, vermutlich ihr Gatte, der ihre Hand hält. Das hier ist kein Kindbett, es ist ein Sterbebett.



Die Helden mögen an dieser Stelle eine Erinnerung Finns erwarten, die ihm Aufschluss über seine Vergangenheit und seine Mutter gibt. Stattdessen aber werden sie von der Gegenwart überrascht. Die Grenze zwischen den Sphären ist hier dünn und so sehen sie genau das, was gerade geschieht, allerdings in einem Bauernhaus in Wallersrain. Finns Mutter, die noch keine 40 Götterläufe alt ist, liegt wegen einer Krankheit im Sterben. Sie ist umringt von einer Familie, welche sie fraglos liebt und von der sie geliebt wird, doch denkt sie in jenen letzten Momenten ihres Lebens daran, was wohl mit ihrem Sohn Finn geschehen ist, der ihr damals von einem Ritter geschenkt wurde und den sie nach so wenigen Jahren fortgab, in der Hoffnung, ihm damit ein gutes Leben zu ermöglichen. Im Schwebezustand zwischen Leben und Tod kann sie (und nur sie) in die Feenwelt zu Finn und den Helden blicken und mit ihnen reden, ebenso wie Finn zu ihr sprechen kann. Beschreibe deshalb, wie ihr Blick langsam auf Finn fällt und sie beginnt, ihn zu erkennen und mit ihm zu sprechen. Die anderen Menschen im Raum nehmen nichts von der Feenwelt wahr und halten die Worte der Mutter daher für Selbstgespräche und Phantastereien an der Schwelle des Todes. Finn ist gerührt, denn er begreift, dass er hier seine Mutter zum ersten Mal seit Jahren wieder vor sich hat – und zum allerletzten Mal.

Lasse Versuche der Helden zu, per Magie oder anderer Mittel irgendetwas im Sterbezimmer zu beeinflussen. Sie wollen vielleicht eine Ferndiagnose anstellen und einem anwesenden Heiler Möglichkeiten zur Heilung kommunizieren, doch hier sei gesagt: Dazu ist es zu spät, und Finns Mutter, die als einzige Finn und die Helden wahrnimmt, wird dazu nicht das Sprachrohr spielen. Magie und Götterwirken oder sonstige Beeinflussungen in die Kate hinein wirken nicht durch die Grenze der Welten hindurch. Es bleibt bei diesem allerletzten Gespräch.

Wenn Finn das erkennt, konzentriert er sich auf das Jetzt und beantwortet die liebevollen Fragen seiner Mutter Gennofaer: Wo er sei? Ob er ein stattlicher Ritter geworden sei? Vor allem aber, wie es ihm gehe und ob er in seinem Leben Freude habe. Aus jedem ihrer Worte sprechen Mutterliebe und Stolz auf ihren Sohn. Sie berichtet auch, dass sie jenes Lied, das Finn dauernd summt, stets an seiner Wiege gesungen habe.

Finn seinerseits nutzt die Möglichkeit, ihr im Nachhinein seinen Segen zu geben, denn er lebt ein Leben, in dem er unvorstellbare Wunder gesehen hat. Er bejaht, dass er glücklich sei und eine Aufgabe, einen Sinn im Leben habe. So dies nicht ohnehin schon geschehen ist, entscheidet er sich nun endgültig für seine Aufgabe als Torhüter (Einstellung +3). Er erfährt, woher er stammt, hört liebevolle Worte über seinen bernsteinäugigen Vater, den Gennofaer damals so geliebt hat, obwohl ihr weiterer Lebensweg nicht gemeinsam verlief. Finn hört auch vom Ehemann seiner Mutter, mit dem sie drei weitere Kinder hatte, obwohl sie stets an Finn dachte und für ihn betete. Schließlich entschlummert Gennofaer in Frieden, denn ihr Herzenswunsch, ihren Sohn noch einmal zu sehen, wurde erfüllt.

Weitere erreichbare Welten

Der Farindelwald

Hierhin gelangen die Helden, wenn Finn seine Vergangenheit ergründet hat. Sie treten vor Farindel in deren lichtdurchfluteten Wald, dessen Schönheit und Atmosphäre im krassen Gegensatz zu allen anderen Feenwelten steht. Das Licht ist unwirklich schön, die Geräusche des Waldes angenehm und das Rauschen der Blätter trägt sanft das Lied der Fee.

- Farindel heißt Finn und die Helden bei Ankunft durch eine im Wind säuselnde Stimme willkommen. Sie selbst spricht dabei immer durch Bewohner ihrer Feenwelt, durch Walddiere, Biestinger oder Blütenfeen.
- Sie warnt eindringlich vor Faedred und dem Wirken des Roten Wyrms, mit dem er im Bunde steht.
- Schließlich fragt sie Finn, ob er seine Aufgabe nun antreten will.

Wenn dessen Antwort positiv ausfällt, teilen sich die Bäume zu einer Ruine auf einem Hügel, die wie der Bogenstein aussieht, allerdings bar aller Dornenhecken. Durchschreiten die Helden das alleinstehende Tor dieser Ruine, so gelangen sie durch eine kurzzeitige Öffnung des Bogensteins zurück in die Wirklichkeit auf die Holdenhöhe und sehen sich im nächsten Moment völlig umringt von dichtem Dornenwerk.

Zwischenergebnisse

- Zusammen mit Finn ist man der Melodie aus seiner Vergangenheit bis zum Ursprung gefolgt.
- Finn traf auf seine Mutter und konnte noch einmal mit ihr reden.
- Finn ist gefestigt im Wunsch, die Aufgabe als Hüter des Feentors anzutreten.
- Die Helden haben den Farindelwald erreicht und ihn nach einem Gespräch mit Farindel wieder über das Feentor Bogenstein verlassen, um Faedred zu stellen.



Die Erfüllung der Feenqueste

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichtes Dornenwerk liegt überall um euch herum. Der schwache, aber dutzendfache Schmerz von kleinen Stacheln wird von einem Augenblick auf den anderen spürbar.

Ihr seid irgendwo am Bogenstein, und so dornig wie es hier geht, seid ihr offenbar auch wieder in eurer Welt.

Die Ausgangssituation

Faedred ist zurückgekehrt. Mit Hilfe des Roten Wyrms gelangte er zur Holdenhöhe und konnte sich dank des Diebstahls von Finns Feengabe bereits an die Arbeit machen. Ein Teil der Dornenranken welkt bereits dahin. Auch Finn kann sich nun ans Werk machen, sodass ein

Heckenabschnitt nach dem nächsten fällt, während man die Außenwelt außerhalb der Hecke vorerst praktisch nicht sieht.

Faedred hat zu diesem Zeitpunkt bereits 3 Heckenabschnitte Vorsprung.



Faedred hat nur 1 oder 2 Abschnitte Vorsprung, wenn die Helden sehr schnell durch die Feenwelten geeilt sind.



Faedred hat bereits 4 oder 5 Abschnitte Vorsprung, wenn die Helden langsam durch die Feenwelten spaziert sind.

Während der Queste

Inmitten des Dickichts hat nun ein Wettlauf mit Faedred begonnen. Während beide Kontrahenten daran arbeiten, einen Pfad zum Bogenstein freizulegen, der Bestand hat (und damit Farindels Queste erfüllen), geschehen verschiedene Ereignisse.

Die Queste in Regeln

- Ab Eintreffen der Helden wird die Zeit in KR gemessen.
- Neben den üblichen Möglichkeiten laut **Grundregelwerk** kann jede KR von Finn sowie Faedred genutzt werden, um durch eine *länger dauernde Handlung* (**Regelwerk** Seite 228) von 1 KR Länge am Zerlegen der Hecke zu arbeiten. Dazu legt die jeweilige Figur eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung*, 1 KR, 5 Versuche ab. Ein Teilerfolg (6 QS) bedeutet die Befreiung 1 Heckenabschnitts, ein voller Erfolg (10 QS) die Befreiung von 3 Abschnitten. Ein Misserfolg lässt die Versuche der Sammelprobe wirkungslos werden, da die Hecke wieder zurückwuchert.
- Optional: Maximal ein Held pro KR kann nach den Regeln einer Gruppensammelprobe (**Regelwerk** Seite 27) Finns Sammelprobe mit FP/2 unterstützen. Mögliche Talente dazu sind *Holzbearbeitung* (*Schlagen & Schneiden*), *Orientierung* (*Sonnenstand*), *Magiekunde* oder *Körperbeherrschung*.
- Die Kontrahenten Finn (und die Helden) sowie Faedred (und Wesen des Roten Wyrms) sind erst in Sichtweite voneinander, wenn beide Gruppen insgesamt 3 Heckenabschnitte befreit haben. Dies ist von Anfang an der Fall, wenn du nicht auf die Option mit dem Heiltrank-Icon zurückgreifst. Die Sichtbehinderung (**Regelwerk** Seite 242) liegt zu diesem Zeitpunkt jedoch noch bei Stufe 4 und sinkt um 1 pro weiterem beseitigtem Heckenabschnitt (0 bei 7 beseitigten Heckenabschnitten). Ab dann sind die beiden Kontrahentengruppen auch in Nahkampfreichweite zueinander.
- Sieger des Wettlaufes ist, wer als erster 10 Heckenabschnitte freigelegt hat. Dann ist der Bogenstein wieder zugänglich.

Eingriffsmöglichkeiten der Helden

Aufgrund seiner Feengabe kann nur Finn die Freilegung aktiv angehen, aber die Helden und Streifbart haben zahlreiche Möglichkeiten, um ihm zu helfen.

- Pro KR kann ein Held gegebenenfalls Finn beim Beseitigen der Hecke unterstützen (siehe Kasten **Die Queste in Regeln**).



Das Überzeugen Faedreds in Regeln

Faedred hat anfangs die **Einstellung Stufe 2** (er sieht Finn und die Helden als Feinde an).

Im Eifer des Gefechts können die Helden Proben auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* (aktive Partei) gegen Faedreds (passive Partei) *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* ablegen. Das Intervall zum Ablegen der Proben beträgt 2 KR.

Die Proben der Spieler können vom Meister wie folgt modifiziert werden:

- Steigt Faedreds **Einstellung über 5**, erhalten die Helden pro weiterer Stufe einen Bonus von +1.
- Liegt Faedreds **Einstellung unter 5**, gilt stattdessen ein Malus von -1 pro Stufe Unterschied.
- Sozialer Stand, Spezies und Kultur können dabei durchaus eine Rolle spielen. Faedred ist eher geneigt, auf Höherstehende zu hören und zieht Albernier Außenstehenden deutlich vor.
- Das brutale Eingreifen der Wesen des Wyrms kann Faedreds Überzeugungen ins Wanken bringen.

Die angreifenden Wesen des Wyrms können bekämpft werden. Sollten sie Finn in einen Kampf verwickeln, muss er sich verteidigen und kann aufgrund der Störung nicht an der Beseitigung der Hecke arbeiten. Die Helden können Finn aber vor den Feenwesen beschützen.

Faedred kann ab 3 beseitigten Heckenabschnitten im Fernkampf (mit Sichtbehinderung) und ab 7 auch im Nahkampf angegriffen werden, was ihn seinerseits vom Beseitigen der Hecke abhält.

Sobald Faedred ab 3 beseitigten Heckenabschnitten auch in Hörweite ist, können die Helden zudem Überzeugungsarbeit leisten. Faedred sucht mit seinem Pakt nach neuer Bedeutung für seine Familie und die Diselritter, was sicherlich verwerflich und egozentrisch ist. Eine komplette Umkehr in kurzer Zeit ist unwahrscheinlich, aber die Helden können zumindest kurzzeitig Zweifel wecken und ihn verlangsamen.

Hilfe durch den Wurm

Sobald Faedred 7 Heckenabschnitte befreit hat, ist der Bogenstein soweit offen, dass der Wurm seine Wesen durch ihn in die Menschenwelt schicken kann.

Es erscheinen [Anzahl der Helden] in rote Rüstungen gekleidete Ritter, dazu aufrecht gehende Wildschweine, Ochsen und Hirsche, um Faedred beizustehen. Mit wutverzerrtem Antlitz greifen sie Finn und die Helden an. Offenbar ist auch Faedred überrascht von der unverhofften Unterstützung. Sie lässt ihn aber auch zweifeln, ob er wirklich auf der richtigen Seite steht.



Der Rote Wurm kann Faedred vor Magie und anderen Effekten durch eine kurzfristige Erhöhung der SK um +3 schützen.

Der Ausgang der Queste

Das Finale um die Erfüllung der Queste kann auf folgende Arten enden:

Finn gewinnt: Finn und die Helden haben als erste die erforderlichen 10 Heckenabschnitte gerodet und damit

Du kannst seine Proben nach Meisterentscheid um bis zu 3 Punkte erschweren, sobald dies der Fall ist. Die **Netto-QS** beim Beeinflussen der Einstellung bestimmen den Ausgang:

- erfolgreiche Beeinflussung:** Faedreds Einstellung wird um die Netto-QS der aktiven Partei erhöht, maximal um 2 Stufen je Probe.
- Gleichstand:** keine Veränderung
- Misserfolg:** Faedreds Einstellung sinkt um die von ihm erzielten Netto-QS (maximal um 2).
- Kritischer Erfolg der Helden:** Faedreds Einstellung steigt um 1W3+1 Stufen.
- Patzer der Helden:** Faedreds Einstellung sinkt um 1W3+1 Stufen.

Bei Erreichen von Stufe 9 gibt Faedred die Queste endgültig auf. Er hilft den Helden beim Besiegen der Wesen des Roten Wyrms und sieht seinen Fehler ein.

den Bogenstein befreit. Finn ist damit nach den Regeln Farindels rechtmäßiger Hüter des Tores. Faedred unterliegt gebrochen und eventuell reuig.

Faedreds wird ausgeschaltet: Die Helden töten Faedred oder machen ihn auf andere Weise unschädlich, wodurch Finn die Queste ohne weitere Konkurrenz absolvieren kann.

Roter Feenritter

MU 14 KL 12 IN 14 CH 13

FF 10 GE 14 KO 15 KK 15

LeP 36 AsP 20 KaP – INI 13+1W6

SK 4 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Langschwert: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 6/2 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beritter Kampf, Finte I, Wuchtschlag I+II

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Reiten 12, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 9, Verbergen 6, Willenskraft 8

Zauber: Bannbaladin 6, Horriphobus 6

Kampfverhalten: Die roten Feenritter verhalten sich zunächst ehrenhaft, doch je schlechter es für ihre Seite steht, desto eher sind sie bereit, ihre Ritterehre zu ignorieren und auch von hinten anzugreifen oder einen gestürzten oder unbewaffneten Gegner zu verletzen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Feen-Regeln: Für die Roten Feenritter gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe RSH Seite 111).

Patt: Finn und Faedred erreichen nahezu gleichzeitig den Bogenstein. Farindel verschließt den Torbogen mit einer plötzlichen wachsenden Dornenwand. Graue Wolken ziehen herauf und der Wind braust zornig. Das Rauschen der Blätter verkündet, dass sich zwei mögliche Hüter bewiesen haben. Nach ritterlicher Tradition muss ein Kampf mit bis zu [Anzahl der Helden+Streifbart] Mitstreitern auf beiden Seiten entscheiden, welcher davon künftig zum Wächter wird. Sofort gesellen sich entsprechend viele rote Feenritter an Faedreds Seite, während die Helden Finn unterstützen können. Im Kampf wird nun ein Sieger ermittelt.

Finn unterliegt: Faedred wird der neue Wächter des Feentors und der Rote Wurm hat einen wichtigen Sieg gegen Farindel errungen.

Endergebnisse

Am Ende des Abenteuers sollten die Helden Folgendes erreicht haben:

- Finn konnte die Feenqueste mit Hilfe der Helden lösen und wird zum Ritter an Arlans Tafelrunde. Er wird zum Hüter des Feentors ernannt.
- Faedred wurde geschlagen und damit der Plan des Roten Wurms vereitelt.



Ausklang

Nachdem die Hecke fällt und das Tor befreit ist, begreifen auch die Anwesenden, darunter **Arlan Stepahan** und seine Schwester sowie Bragon Fenwasian, was hier vor sich ging. Arlan ist glücklich über den Erfolg der Helden und baut die Beziehungen zu seinem Schwager Ilaen Crumold und dessen Familie weiter aus.

Das offizielle Schicksal **Faedreds** ist eine Niederlage, die ihn gebrochen und beschämt zurücklässt. Womöglich wurde er gar von den Helden überzeugt, dass er der falschen Seite gedient hat oder sieht dies selbst ein. Seine Ehre ist verloren, aber möglicherweise durch Buße noch zu retten.

Bragon Fenwasian bittet Arlan sehr bescheiden darum, dass die Fenwasians sich um die Bestrafung Faedreds kümmern dürfen, denn dieser hat Schande über das Haus gebracht. Arlan gewährt dies und Faedred fügt sich. Über sein weiteres Schicksal wird zunächst nichts bekannt. Sollten die Helden Faedred getötet haben, kannst du ihn in späteren Abenteuern durch eine neue Meisterperson ersetzen, die dem Roten Wurm verfallen ist. Die Beziehung zwischen den Häusern Stepahan und Fenwasian werden zwar getrübt, doch bleiben sie stabil, da beide Oberhäupter Faedreds Verhalten gleichermaßen verdammen.

Finn wird ohne Umschweife von Arlan als Sieger anerkannt und in seine Tafelrunde aufgenommen. Außerdem ernannt ihn Farindel zum Wächter der Feenpforte. In Zukunft wird er sowohl seine weltliche Aufgabe als Recke des Waldes wie auch die als Hüter mit vollem Herzen angehen und Farindel alle Ehre machen. Er besucht immer wieder den Farindelwald und erwirkt dabei auch Farindels Vergebung für **Streifbart**, sodass dieser wieder heimkehren kann.

Finns Bande findet in der phexgeweihten Gweness eine talentierte Nachfolgerin. Sie mausert sich zur Anführerin der bald nur noch als Waldwiesel bekannten Bande und führt sie zu neuem Ruhm, auch wenn sie auf die Nutzung der Feenpfade verzichten muss. In phexgefälliger Suche nach Herausforderungen überfallen die Waldwiesel fortan nur noch jene, denen es an nichts fehlt. Gweness verschenkt zwar keine Beute mehr, bedenkt aber zahlreiche Helfer in Windhager Dörfern mit Belohnungen dafür, dass diese Informationen, Unterschlupf und Warnungen bieten.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten die von Arlan Stepahan zugesagte Belohnung und darüber hinaus eine Waffe oder Rüstung ihrer Wahl aus der Waffenkammer mit einem Wert von bis zu 400 Silbertalern. Farindel lässt ihnen zusätzlich in den nächsten Tagen zwei Blätter zuwehen. Eines kann wie ein Artefakt einmalig den Zauber NEBELWAND auflösen, das andere den Zauber SPURLOS, wenn ein Held darüber pustet. Nach dem Einsatz löst es sich im Wind auf.

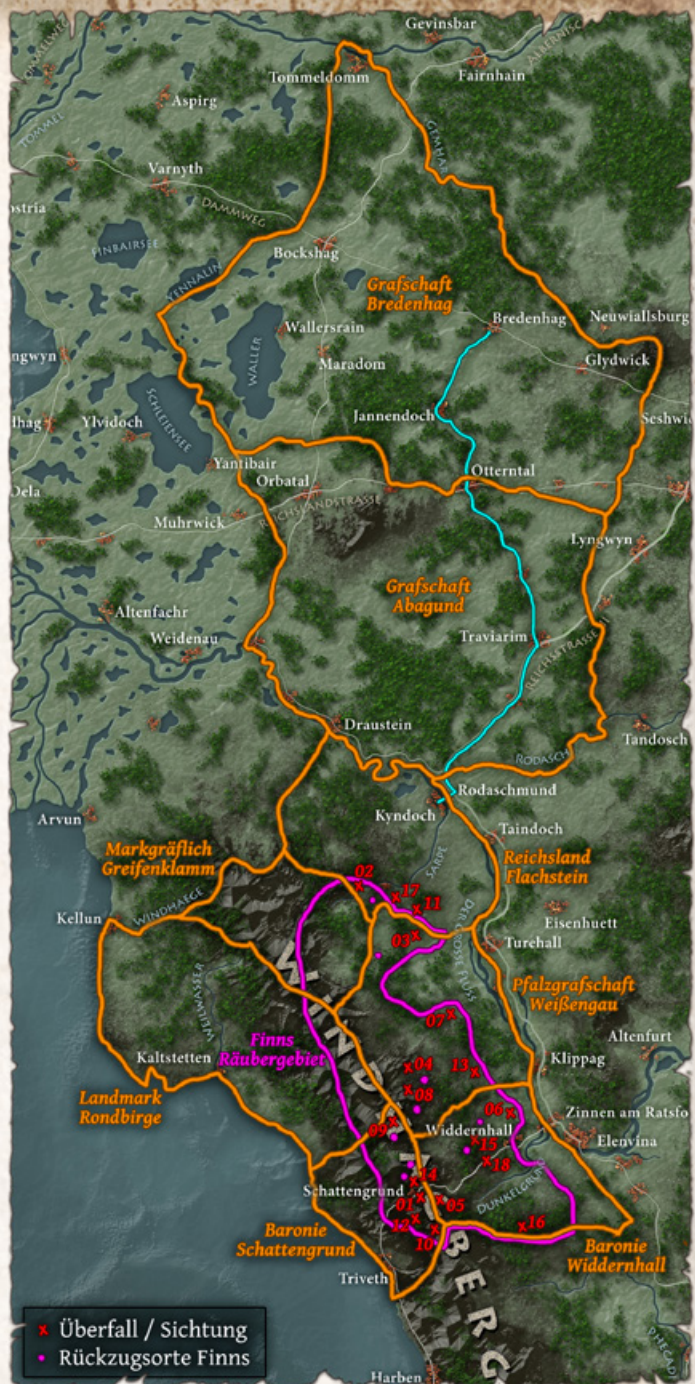
Darüber hinaus erhält sie **25 Abenteuerpunkte**.

DER NEBELATLAS

- 01 Bogenstein
- 02 Hütte von Finns Mutter
- 03 Krummholz
- 04 Das Haus im Nebel
- 05 Laimoras Auenwiese
- 06 Sarpe-Heiligtümer
- 07 Menhirtore
- 08 Nebeltal
- 09 Tiefer See
- 10 Verwünschter Wald von Waldbrünlein



- FA Farindelwald
WE Welt der Erinnerungen
SN Schlafende Nebelwelt
GB Gunderiels Bann
DH Daryans Haus
EW Erbleichende Welt
ZT Zerrissenes Traumreich



- x Überfall / Sichtung
• Rückzugsorte Finns

BESUCH

werden der Aufrührer, Galuncke, Wegelagerer und Vogelfreie, bekannt unter dem Namen Finn Beaghan, sowie seine Bande von Halsabschneidern, die das Alte Landt bis zum Schattengrundspasse hin knebeln!

Sie tragen langes verfilztes Haar und sind gekleidet in stinkend' Lederzeug, wilde Tierfelle und Kaputzen, die ihr Antlitz vor Praios' gerechtem Blicke verbergen. Lasset euch nicht von den bernsteinfarbenen Augen des Räuberhauptmanns ablenken – daran ist nichts praiosgefälligst, nein, dahinter verberget sich ein blutrünstiger Luchs!

Hinweise aller Art werden dankbar am Rathause entgen endgegner entgegengenommen. Für die Ergreifung tot oder lebendiglich werden 250 Silbertaler Belohnung für den Kopf der Bande gezahlt, alswohl 20 Silbertaler für jedes nachweisliche Mitglied!

gezeichnet

Der Stadtrat von Kyndoch im Namen Unserer Kaiserin Rohaja



Wächter der Feenpforte

von Dominic Hladek

Albernia, geheimnisumwobenes Land der Freiheit und der Feenwesen. Im Norden des Fürstentums versperrt seit bald einem Jahrzehnt die mächtige Farindel nach einem Frevel der Menschen ein Tor in ihre Feenwelt. Nun eilt ihr sanfter Ruf wie der Aufruf des Grafen zu Bredenhag gleichermaßen über das Land: Einen Platz an seiner Ritterschiff soll der Recke erhalten, der das Tor zu öffnen vermag.

Die Queste entpuppt sich jedoch als Suche nach dem von der Holden Farindel erwählten Torwächter. Sie führt die Helden vom nebligen Abagund in das raue, urtümliche Bergland des Windhags. Können sie den verlorenen Hüter zwischen eigensinnigen Windhager Sippenangehörigen und Räubern finden und ihn zur Erfüllung seiner Aufgabe bewegen? Eile ist geboten, denn wie die Helden alsbald herausfinden, sind sie nicht die einzigen, die Interesse an seiner Gabe haben.

Dies ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Siebenwindküste**, welche euch das Spielsetting in Albernia und dem Windhag detailliert vorstellt.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 redliche Helden

Genre: Suchqueste, Feengeschichte

Voraussetzungen: das Heldenherz am rechten Fleck, Geschmack an mystischer Feenmagie sowie an der rauen albernischen und Windhager Natur

Ort: Albernia (Abagund), Kyndoch, Windhag (Altes Land), Feenglobulen

Zeit: Frühling 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf	◆◆◆◆◆
Naturtalente	◆◆◆◆◆
Gesellschaftstalente	◆◆◆◆◆
<i>Lebendige Geschichte</i>	◆◆◆◆◆

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach** und die Spielhilfe **Die Siebenwindküste**. Alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25315PDF