



DIE WILDNIS JENSEITS DES HEXENLICHTS

EIN FEYWILD-ABENTEUER

DUNGEONS & DRAGONS

Ein schräges, skurrielles Abenteuer für
DAS GRÖSSTE ROLLENSPIEL DER WELT

DIE WILDNIS JENSEITS DES HEXENLICHTS

EIN FEYWILD-ABENTEUER



IMPRESSUM

12+

Projektleitung: Christopher Perkins

Künstlerische Leitung: Kate Irwin

Texte: Stacey Allan, Will Doyle, Ari Levitch, Christopher Perkins

Weitere Texte: Julien Camaraza, Belle Farmer, Adam Lee,
Taymoor Rehman, Morrigan Robbins

Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Ben Petrisor, Taymoor Rehman

Redaktion: Judy Bauer, Kim Mohan, Hannah Rose

Grafikdesign: Trish Yochum

Story-Beratung: Patrick Rothfuss

Kulturelle Beratung: Shiao-Ling Lai

Titelbild: Hydro74, Tyler Jacobson

Kartografie: Stacey Allan, Will Doyle

Grafiken: Helder Almeida, Tom Babbey, Mark Behm, Zoltan Boros,
Filip Burburan, Christopher Burdett, Paul Scott Canavan, Dawn
Carlos, Kai Carpenter, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, David
René Christensen, Daarken, Alayna Danner, Nikki Dawes, Axel
Defois, Olga Drebas, Wayne England, Caroline Gariba, Lars Grant-
West, Ralph Horsley, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Olly
Lawson, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Brynn
Metheney, Robson Michel, Christopher Moeller, Scott Murphy,
Irina Nordsol, Robin Olausson, Claudio Pozas, April Prime, Jason
Rainville, Chris Rallis, Ned Rogers, Craig J. Spearing, Matt Stewart,
Cory Trego-Erdner, Brian Valeza, Anna Veltkamp, Magali Villeneuve,
Richard Whitters, Mark Winters, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk,
Kieran Yanner, Trish Yochum

Leitung Konzeptgrafik: Shawn Wood

Konzeptgrafiken: Jedd Chevier, Daarken, Toma Feizo Gas,
Titus Lunter, April Prime, Ilya Shkipin, Cory Trego-Erdner,
Shawn Wood, Kieran Yanner

Projekttechnik: Cynda Callaway

Bildgebende Technik: Kevin Yee

Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

D&D-STUDIO

Ausführender Produzent: Ray Winninger

Chefdesigner: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Designmanager: Steve Scott

Designabteilung: Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas,
Dan Dillon, Amanda Hamon, Ari Levitch, Ben Petrisor,
Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Leitung Grafikteam: Richard Whitters

Grafikabteilung: Trystan Falcone, Kate Irwin, Emi Tanji, Shawn Wood,
Trish Yochum

Leitender Produzent: Dan Tovar

Produktion: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis

Direktor Produktmanagement: Liz Schuh

Produktmanagement: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross,
Chris Tulach

MARKETING

Leitung Globales Markenmarketing: Brian Perry

Globales Markenmanagement: Shelly Mazzanoble

Leitung Marketingkommunikation: Greg Tito

Community-Management: Brandy Camel

LOKALISIERUNG

Wizards of the Coast

Künstlerische Leitung: Emi Tanji

Lokalisierungsspezialist: José Teixeira

Produzent: Andy Smith

Produktmanagement: Hilary Ross

Alpha CRC

Projektmanager: Felipe Montez

Übersetzung: Ole Johan Christiansen, Thomas Christiansen,
Sonja Kroll

Lektorat: Roland Austinat

Design und Layout: Aliaksandra Darvina, Anastasiia Spektor



AUF DEM TITELBILD

Der Hexenlichtjahrmarkt ist in der Stadt! Rückseite: Eine Täuschungs-
bestie findet den achtjährigen Tyler Jacobson und bringt ihn zurück
zum Jahrmarkt, wo er hingehört.

620C9276100001 DE

ISBN: 978-0-7869-6887-9

Erste Auflage auf Englisch: August 2021

Erste Auflage: Februar 2023

9 8 7 6 5 4 3 2 1



Haftungsausschluss: Du willst einen Schritt in die Dunkelheit wagen, in den Abgrund der Zeit? Dann wisse, dass Wizards of the Coast keine Verantwortung für das übernimmt, was geschieht, wenn sich jemand freiwillig ins Feywild begibt. Im Feywild ist die Zeit verheddert und verknötet. Vielleicht dauert es Monate oder Jahre, ehe du in die reale Welt zurückkehrst. Genieße das Abenteuer, solange es währt, und sei nicht überrascht, wenn du im Feywild einigen Freunden und Feinden aus früheren D&D-Editionen begegnest.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, alle anderen Produktnamen von Wizards of the Coast und ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium. © 2023 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung: Ins Feywild	4	Die Kinder von Prismeer	58	Eine Tragödie bahnt sich an	151
Zusammenfassung des Abenteuers	4	Die Verwandlung der Domäne	60	Das Mutterhorn: Orte	152
Struktur des Abenteuers	4	Tod in Prismeer	60	Anderswo verlassen	169
Charakterentwicklung	4	Nahrungssuche in Prismeer	61	Kapitel 5: Palast Herzbegehrt	171
Das Abenteuer leiten	5	Merkmale von Hüben	61	Ausführen dieses Kapitels	171
Karten verwenden	5	Ankunft in Hüben	62	Ankunft beim Palast	172
Handlungsfaden verwenden	5	Zufallsbegegnungen in Hüben	64	Freunde und Gefolgsleute	173
Tipps für neue Spielleiter	6	Orte in Hüben	67	Erkunden des Palasts	173
Feywild-Requisiten	7	Schiefturm	68	Merkmale des Palasts	173
Tabelle: Feywild-Requisiten	7	Telemy-Bühl	70	Zeitstase	174
Hintergründe	10	Brigantenmautweg	71	Palast: Orte	174
Feenlost	10	Agdon Langschal (Spielwerte)	73	Glaswerkgolem (Spielwerte)	193
Hexenlichthelfer	11	Niedergang	74	Das Ende der Geschichte	204
Völker	12	Wo ist Bavlorna?	74	Zybilna wird lebendig	204
Fee	12	Der Triefhof	74	Iggwilv die Hexenkönigin	
Harengon	13	Niedergang: Orte	76	(Spielwerte)	205
Charaktermerkmale	14	Klapperklaue die Vogelscheuche		Zybilnas Geschenke	207
Das Abenteuer beginnen	15	(Spielwerte)	78	Anhang A: Magische Gegenstände	208
Verlorene Dinge	15	Baumplage (Spielwerte)	84	Anhang B: Fraktionen	215
Quest des Hexenmeisters	17	Bavlornas Landhaus	86	Liga der Bosheit	215
Leitfaden zur Aussprache	21	Landhaus: Orte	87	Kelek	215
Kapitel 1: Hexenlichtjahrmarkt	23	Von Hüben nach Drüben	97	Kriegsherrzog	216
Ausführen dieses Kapitels	23	Kapitel 3: Drüben	99	Skylla	217
Jahrmarktbesitzer	24	Ausführen dieses Kapitels	99	Zarak	218
Herr Hex (Spielwerte)	25	Merkmale von Drüben	99	Zargash	219
Herr Licht (Spielwerte)	26	Feenringe	99	Ruf der Tapferkeit	220
Hexenlichthelfer	27	Steckbriefe	101	Elchhorn	220
Hexenlichthelfer (Spielwerte)	27	Ankunft in Drüben	102	Mercion	221
Jahrmarkt: Überblick	28	Zufallsbegegnungen in Drüben	102	Molliver	222
Den Jahrmarkt lebendig		Orte in Drüben	106	Ringelrun	223
werden lassen	28	Nibs Höhle	106	Starkherz	224
Außenseiter auf Wanderschaft	28	Kleineich	107	Stundenglaszirkel	225
Jahrmarkt: Orte	31	Täuschungsbestien-Kätzchen		Bavlorna Blatternstroh	225
Eintrittskartenbude	31	(Spielwerte)	108	Endelyn Mondgrab	227
Blubberkanne	32	Spritzer die Ölkanne (Spielwerte)	110	Skabatha Nachtschatten	228
Dampforgel	32	Der Wankelteich	110	Anhang C: Kreaturen	229
Fundsachen	33	Drummeldräu	112	Boggel	229
Gondelschwäne	34	Ankunft in Drummeldräu	113	Brigganock	230
Halle der Illusionen	34	Wo ist Skabatha?	113	Bullywug	231
Karussell	36	Skabathas Schergen	114	Bullywug-Ritter	231
Kleine Stände	37	Vermisste Kinder	115	Königlicher Bullywug	231
Baumhirtenschössling (Spielwerte)	40	Drummeldräu: Orte	115	Campestri	232
Libellenflüge	41	Fliegendes Schaukelpferd		Campestri (Spielwerte)	232
Mine der Mysterien	41	(Spielwerte)	121	Campestri-Schwarm (Spielwerte)	232
Personalbereich	42	Von Drüben nach Anderswo	130	Düsterling	233
Pixiekönigreich	43	Kapitel 4: Anderswo	133	Düsterling	233
Schlemmergarten	44	Ausführen dieses Kapitels	133	Düsterling-Ältester	233
Schneckenrennen	45	Merkmale von Anderswo	133	Flinkling	234
Silbersang-See	47	Blitzableiter	133	Harengon	235
Zirkuszelt	48	Ankunft in Anderswo	134	Harengon-Brigant	235
Ereignisse auf dem Jahrmarkt	49	Amidor und Glimmer	134	Harengon-Scharfschütze	235
Begegnung mit Hex und Licht	49	Pollenella die Honigbiene		Jammerwoch	236
Dudels Plan	50	(Spielwerte)	135	Korred	237
Kesseldampf fangen	51	Amidor der Löwenzahn (Spielwerte)	135	Lebende Puppe	238
Kesseldampf die Kenku (Spielwerte)	52	Zufallsbegegnungen in Anderswo	136	Riesenlibelle	239
Zeitliche Ereignisse	53	Orte in Anderswo	140	Riesenschnecke	239
Durch den Spiegel	54	Lockwehr-Henge	141	Rotkappe	240
Kapitel 2: Hüben	57	Feenleuchttürme	142	Selenelion-Zwilling	241
Ausführen dieses Kapitels	57	Brigganock-Mine	144	Anhang D: Rollenspielkarten	242
Prismeer: Überblick	57	Das Mutterhorn	148	Anhang E: Lampenfieberzeiten	250
Eine geteilte Domäne	58	Betreten des Mutterhorns	148	Handlungsfaden	253
Freundliche Führer	58	Ankunft am Mutterhorn	149		
Verhaltensregeln	58	Wo ist Endelyn?	149		

EINFÜHRUNG INS FEYWILD

DIESES ABENTEUER VON DUNGEONS & DRAGONS beginnt in einer Welt deiner Wahl – vielleicht eine Welt, die du selbst erfunden hast – und setzt sich dann im Feywild fort. Diese Ebene der Feen ist eine wundersame, drollige Welt voller ungezügelter Emotionen. Ehe du dieses Abenteuer leitest, lies den Abschnitt „Feywild“ im *Spielleiterhandbuch*, da er nützliche Informationen über diese so rätselhaft wie fantastische Existenzebene enthält.

Die Informationen im vorliegenden Buch richten sich ausschließlich an den Spielleiter. Wenn du das Abenteuer mit jemand anderem als Spielleiter erleben möchtest, lies nicht weiter!

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Die Hauptantagonisten dieser Geschichte sind drei Vetteln, die zusammen den Stundenglaszirkel bilden, beschrieben in Anhang B. Diese Vetteln sind die Adoptivschwestern von Iggywilv, einer mächtigen Gestalt aus der Vergangenheit von D&D und der Schlüsselfigur im sich entspinnenden Drama dieses Abenteuers. Mithilfe eines Artefakts namens *Iggywilvs Kessel* haben die Vetteln eine Erzfee namens Zybilna gefangen, in eine Zeitstase versetzt und ihre Feendomäne unter sich aufgeteilt. Diese Domäne heißt Prismeer. Um sie zu betreten, müssen die Charaktere zunächst den Hexenlichtjahrmarkt besuchen, der durch die materielle Ebene reist und einmal alle acht Jahre in der Welt der Charaktere erscheint. Die Besitzer des Jahrmarkts sind zwei Schattenfeen – Elfen aus dem Schattenfell – namens Herr Hex und Herr Licht. Sie können sich bei den Anstrengungen der Charaktere, Prismeer zu erreichen, als hilfreich oder hinderlich erweisen.

Zu den zahlreichen Neuheiten dieses Abenteuers gehört, dass die Charaktere ihre Ziele erreichen können, ohne Gewalt anzuwenden – aber nur, wenn sie clever sind. Sie können sich auch durchs Abenteuer hindurchkämpfen, aber ihre Chancen stehen nicht immer gut.

STRUKTUR DES ABENTEUERS

Die Charaktere werden über eine von zwei Abenteuerideen ins Abenteuer gezogen. Du entscheidest, welche du verwendest. Beide sind unter „Das Abenteuer beginnen“ weiter hinten in dieser Einführung beschrieben.

Kapitel 1 beschreibt den Hexenlichtjahrmarkt. Irgendwo auf dem Jahrmarkt ist eine Feenkreuzung in die Domäne Prismeer verborgen, aber nur die Schattenfeen, die den Jahrmarkt besitzen, wissen, wie man das Portal öffnet: Herr Hex und Herr Licht.

Kapitel 2, 3, und 4 beschreiben die zerteilte Domäne Prismeer, die die Vetteln des Stundenglaszirkels erobert und unter sich aufgeteilt haben. Die Charaktere können sich zwischen diesen Splitterreichen nur bewegen, wenn ihnen die richtigen Feenwesen zur Seite stehen.

Kapitel 5 beschreibt den Palast Herzbegehrt, wo die Erzfee Zybilna und ihr Hof durch die Magie von *Iggywilvs Kessel* in der Zeit eingefroren sind. In diesen Palast müssen sich die Charaktere begeben, wenn sie die Pläne des Stundenglaszirkels durchkreuzen wollen, indem sie Zybilna befreien oder den Kessel zerstören.

Das Buch wird durch mehrere Anhänge mit Regeln für neue magische Gegenstände, Spielwerten für neue Kreaturen und weiteren nützlichen Informationen ergänzt. Am Ende des Buchs findest du einen Handlungsfaden, mit dem du die Entwicklungen der Geschichte festhalten kannst. Weiter hinten in dieser Einführung erfährst du, wie du ihn verwendest.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Beim Abenteuer wird angenommen, dass die Charaktere auf der 1. Stufe beginnen. Wenn deine Spieler eher an Erkundungen und sozialer Interaktion als an Kampf interessiert sind oder du ihren Ausflug ins Feywild weniger gefährlich gestalten willst, lass sie stattdessen auf der 3. Stufe beginnen. Die Charakterentwicklung ist davon nicht betroffen.

In diesem Abenteuer erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte eher dafür, Meilensteine der Geschichte zu erreichen, als dafür, Monster zu besiegen.

Das Reich einer Vettel betreten: Wann immer die Charaktere erstmals das Reich einer Vettel (Hüben, Drüben oder Anderswo) betreten, erhält jeder in der Abenteurergruppe genügend EP, um eine Stufe aufzusteigen. Beispiel: Wenn die Charaktere den Hexenlichtjahrmarkt verlassen und erstmals in Hüben eintreffen, steigen sie um eine Stufe auf.

Einer Vettel begegnen: Wenn die Charaktere erstmals einer Vettel aus dem Stundenglaszirkel begegnen, erhält jeder in der Abenteurergruppe, der die Begegnung überlebt, genügend EP, um eine Stufe aufzusteigen.

Zybilna befreien: Wenn die Charaktere Zybilna aus ihrer Zeitstase befreien oder *Iggywilvs Kessel* zerstören, erhält jeder in der Abenteurergruppe genügend EP, um eine Stufe aufzusteigen.

Wenn du diese Charakterentwicklungsmethode verwendest, können Charaktere, die das Abenteuer auf der 1. Stufe beginnen, am Ende die 8. Stufe erreicht haben.

DAS ABENTEUER LEITEN

Um das Abenteuer zu leiten, brauchst du die Regelbücher (*Spielerhandbuch*, *Spielleiterhandbuch* und *Monsterhandbuch*) in der fünften Edition.

Texte in einem Kasten wie diesem sollen den Spielern vorgelesen oder erzählt werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal an einem bestimmten Ort eintreffen oder einen bestimmten Umstand vorfinden, so wie im Text beschrieben.

Das *Monsterhandbuch* enthält Spielwerte für die meisten Kreaturen, die in diesem Abenteuer erscheinen. Wenn ein Kreaturenname **fettgedruckt** ist, so ist dies ein Hinweis auf ihre Spielwerte, die du als Spielleiter besser bereithältst, weil du sie brauchen wirst. Wenn die Spielwerte nicht im *Monsterhandbuch* enthalten sind, so ist im Abenteuertext angegeben, wo du sie findest.

Zauber und Ausrüstungsgegenstände, die im Abenteuer erwähnt werden, sind im *Spielerhandbuch* beschrieben. Magische Gegenstände sind im *Spielleiterhandbuch* beschrieben, sofern du im Abenteuertext nicht auf Anhang A verwiesen wirst.

KARTEN VERWENDEN

Dieses Buch enthält eine doppelseitige Posterkarte zum Ausfalten sowie mehrere Innenkarten. Diese Elemente werden in den folgenden Abschnitten näher beschrieben.

POSTERKARTE

Das Abenteuer teilt dir mit, wann du deinen Spielern eine der Seiten der doppelseitigen Posterkarte zeigen darfst.

Eine Seite der Posterkarte zeigt den Hexenlichtjahrmarkt und einen Zeittracker, damit du die Zeit mitverfolgen kannst, während die Charaktere den Jahrmarkt erkunden. Bestimmte Ereignisse auf dem Jahrmarkt treten auf, wenn der Zeittracker gewisse Punkte erreicht. Optional kann deine Gruppe auch Marken oder Figürchen auf der Karte platzieren, um mitzuverfolgen, wo auf dem Jahrmarkt sich die Charaktere jeweils aufhalten.

Auf der Rückseite der Posterkarte befindet sich die Feywild-Domäne Prismeer, nun in die drei Splitterreiche Hüben, Drüben und Anderswo zerschlagen. Zwischen den Teilen befindet sich der Palast Herzbegehrt – das Zuhause der Erzfee Zybilna, Herrscherin von Prismeer. Diese Kartenseite zeigst du den Spielern, sobald sie den Palast erreichen und von dort aus die gesamte Domäne überblicken können. Spielleiterversionen dieser Karte findest du in den Kapiteln 2, 3 und 4, damit du den Weg der Abenteurergruppe durch die Splitterreiche Prismeeers mitverfolgen kannst.

ACHT UND DREI

Wenn ihr *Die Wildnis jenseits des Hexenlichts* spielt, binde möglichst oft die Zahlen Acht und Drei ein. Beispiel: Charaktere, die in der Feendomäne Prismeer eine lange Rast einlegen, werden stets um Punkt acht von drei Singvögeln geweckt.

Die Zahl Acht ist symbolisch wichtig, da das Abenteuer mit Zeit und Nostalgie spielt. Die Ziffer ähnelt einer Sanduhr, die den Lauf der Zeit misst. Liegend ist sie das Symbol für Unendlichkeit (∞). In ihr steckt zugleich die Zahl Drei verborgen. Im D&D-Multiversum gilt die Dreierregel: Ereignisse mit kosmischen Konsequenzen ereignen sich oftmals in Dreierserien. Beispiel: Zeit besteht aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Der Stundenglaszirkel hat drei Mitglieder. Die Feendomäne Prismeer wurde in drei Splitterreiche zerteilt. Die Abenteurer erkunden sie mithilfe von drei Führern.

Die Zahlen Acht und Drei sind an diversen Stellen im Abenteuer versteckt. Findest du sie alle?

KARTEN IM BUCH

Die Karten in diesem Buch sind nur für die Augen des Spielleiters bestimmt. Wenn die Charaktere die Orte dieser Karten erforschen, kannst du Teile davon auf Millimeterpapier, einer abwischbaren Oberfläche oder Ähnlichem skizzieren, damit die Spieler sich besondere Merkmale der Orte besser vorstellen können. Deine Kartenskizzen müssen nicht originalgetreu sein, und du kannst die Merkmale beliebig anpassen. Die Skizzen müssen auch nicht mit künstlerischem Anspruch ausgearbeitet sein. Lass die Details weg, die nicht sofort erkennbar sind, bis die Charaktere sie entdecken und mit ihnen interagieren – beispielsweise Geheimgänge und andere verborgene Merkmale.

Abhänge und Treppen: Pfeile auf Abhängen und Treppen weisen immer in die aufsteigende Richtung.

WAHRZEICHEN NICHT MASSSTABSGETREU

Die Posterkarte von Prismeer und die Innenkarten von Hüben, Drüben und Anderswo enthalten wichtige Wahrzeichen, die im Text beschrieben werden. Diese Wahrzeichen sind nicht maßstabsgetreu dargestellt.

HANDLUNGSFADEN VERWENDEN

Dieses Abenteuer nutzt einen Handlungsfaden. Eine Kopie davon befindet sich am Buchende. Dieser Handlungsfaden ist eine Notizhilfe, mit der du wichtige Informationen zu den Charakteren und ihren Erfolgen festhalten kannst.

Du wirst zu verschiedenen Zeitpunkten im Abenteuer aufgefordert, Informationen mit dem Handlungsfaden festzuhalten, da Ereignisse aus früheren Kapiteln den Charakteren in späteren Kapiteln von Vorteil sein können. Auch wichtige Details kannst du auf diese Weise festhalten. Beispiel: Wenn ein Charakter verflucht wird, können Notizen zu den Flucheigenschaften im Handlungsfaden helfen, dich an den Effekt zu erinnern.



EINHORN-HORN

In diesem Abenteuer spielt ein verlorenes Einhorn-Horn eine wichtige Rolle. Wo es sich befindet, wird mithilfe eines Wurfs anhand der Tabelle „Ort des Einhorn-Horns“ zufällig bestimmt. Sobald der Ort bestimmt ist, notiere ihn im Handlungsfaden.

Das Horn gehört einem Einhorn namens Elidon, das der Stundenglaszirkel gefangen und in ein Schaukelpferd verwandelt hat. Weitere Informationen zu Elidon findest du im Bereich D6 in Kapitel 3.

ORT DES EINHORN-HORNS

W8 Ort

- 1 Feilgeboten bei „Tand, Geschmeide und Zauber“ in Niedergang (siehe Kapitel 2, Bereich N10)
- 2 Verborgen in den Kohlen unter Bavlornas Kessel (siehe Kapitel 2, Bereich N18)
- 3 Von Will aus dem Feywild gestohlen und in Kleineich versteckt (siehe „Kleineich“ in Kapitel 3)
- 4 Verborgen in einem der Schränke in Drummeldräu (siehe Kapitel 3, Bereich D10)
- 5 Im Besitz von Archillus dem Peryton (siehe Kapitel 4, „Feenleuchttürme“)
- 6 Im Besitz von Skylla der Hexenmeisterin (siehe Kapitel 4, Bereich M11)
- 7 Im Besitz von Shon dem Archivar (siehe Kapitel 5, Bereich P28)
- 8 Verborgen in der Holztruhe von Iggrik dem Quasiten (siehe Kapitel 5, Bereich P51)

TIPPS FÜR NEUE SPIELLEITER

Dieses Buch ist fast ausschließlich für die Augen des Spielers bestimmt. Es enthält viele Geheimnisse, die die Spieler erst im Abenteuerverlauf lüften sollen. Allerdings enthält das Abenteuer viele Informationen, die zu bestimmten Zeitpunkten mit den Spielern geteilt werden können, so wie unten beschrieben.

NEUE CHARAKTEROPTIONEN

Während der Charaktererstellung dürfen die Spieler die neuen Hintergründe und Volksoptionen in dieser Einführung lesen, sofern du diese Optionen in deinem Spiel zulassen möchtest.

BESCHREIBUNGEN DER MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

Wenn die Charaktere einen neuen magischen Gegenstand erhalten und herausfinden, was er kann (siehe „Magische Gegenstände identifizieren“ im *Spielleiterhandbuch*), lies den Spielern die Gegenstandsbeschreibung vor.

WERTE

Spielwerte von Kreaturen sollten den Spielern vorenthalten werden, sofern die Umstände nichts anderes verlangen (siehe unten).

Rüstungsklasse: Wenn die Charaktere eine Kreatur angreifen, vergleichst du die Angriffe mit der Rüstungsklasse (RK) der Kreatur, um zu bestimmen, ob sie treffen. Nach einer bestimmten Anzahl von Treffern und Fehlschlägen können die Spieler die RK der Kreatur meist selbst erfassen. Um Kämpfe zu beschleunigen, kannst du die RK jedoch auch preisgeben, sobald die Charaktere die Kreatur mindestens einmal getroffen haben, damit sie nicht fragen müssen, ob sie getroffen haben.

Trefferpunkte: Du solltest den Spielern nicht mitteilen, wie viele Trefferpunkte eine Kreatur hat. Stelle lieber dar, wie sie sich gegen die Kreatur schlagen, indem du beschreibst, wie verletzt die Kreatur ist. Beispiel: Wenn weniger als die Hälfte der Trefferpunkte verbleibt, kannst du die Kreatur als schwer verwundet oder in ernsten Schwierigkeiten beschreiben. Solche Informationen vermitteln den Spielern, dass sie vorwärtskommen, und verleihen ihnen möglicherweise die Kraft zu einer letzten Anstrengung. Richten sie hingegen wenig aus, weil die Kreatur viele Trefferpunkte oder Merkmale wie Regeneration besitzt, kannst du ihnen mitteilen, dass die Kreatur offenbar noch viel mehr einstecken kann. Diese Information könnte die Spieler bewegen, ihren Plan zu ändern und einen taktischen Rückzug zu beschließen.

Schaden: Teile den Spielern mit, wie viel und welche Art von Schaden ihre Charaktere erleiden. Wann immer im Abenteuer variabler Schaden auftritt, ist zuerst der Schadensdurchschnitt angegeben, dann ein Würfelausdruck in Klammern, zum Beispiel: 10 (3W6). Du als Spielleiter entscheidest, ob der Durchschnitt oder der Würfelausdruck verwendet wird. Der Schadensdurchschnitt beschleunigt zwar das Spiel, jedoch möglicherweise auf Kosten der Spannung, und die Vorhersehbarkeit kann zu einem ungewollten Vorteil für die Spieler werden. Würfeln dauert zwar länger, aber die Ergebnisse sind vielfältiger.

Aus Gründen der Fairness solltet ihr euch für die Dauer einer Begegnung oder Spielesitzung jeweils für das Eine oder das Andere entscheiden.

Fähigkeiten, Schwächen und Stärken: Wenn die Charaktere gegen Kreaturen kämpfen, erwarten die Spieler, mehr über die Stärken, Schwächen und Fähigkeiten der Kreatur zu erfahren. Du kannst ihnen solche Informationen geben, sobald sie offenkundig werden. Beispiel: Beschreibe, wie sich die Wunden der Kreatur schließen, wenn sie sich regeneriert.

Die Charaktere müssen nicht unbedingt gegen Kreaturen kämpfen, um bestimmte Tatsachen über sie zu erfahren. Beispiel: Ein Charakter, der den Hintergrund Hexenlichthelfer hat und einen Feengeist als Jahrmarktgefährten wählt, weiß viel über Feengeister sowie um ihre Fähigkeit, unsichtbar zu werden. Wenn ein Charakter alternativ mutmaßt, dass Baumhirten anfällig für Feuerschaden sind, da sie aus Holz bestehen, kannst du milde lächelnd anmerken: „Das ist eine vernünftige Hypothese.“ Wenn ein Baumhirte durch den Zauber *Feuerball* doppelten Schaden erleidet, teile den Spielern mit, wie schwer das Feuer ihn verwundet hat.

Teile Charakteren mit entsprechendem Wissen ruhig die passenden Informationen mit. Wenn du nicht sicher bist, ob die Charaktere über das Wissen verfügen, lass sie einen Intelligenzwurf ausführen und teile die Informationen mit, wenn mindestens ein Charakter den Wurf besteht. Im *Spieleleiterhandbuch* findest du nähere Informationen zu Attributswürfen.

WÜRFELWÜRFE

Viele Spieleleiter würfeln gerne offen und für alle Spieler sichtbar, um transparent zu sein. Andere ziehen verdeckte Würfe vor, um die Spannung zu steigern. Beide Herangehensweisen sind praktikabel.

Auch Spieleleiter, die ihre Würfe geheim halten, enthüllen bestimmte Ergebnisse. Beispiel: Wenn eine Kreatur einen kritischen Treffer gegen einen Charakter landet, ist es üblich, dem Spieler mitzuteilen, dass sein Charakter soeben einen besonders schlimmen Treffer einstecken musste, bevor der konkrete Schaden mitgeteilt wird.

Du kannst auch einen der Spieler bitten, für dich zu würfeln. Beispiel: Wenn du eine der Zufallsbegegnungen dieses Abenteuers nutzen möchtest, kann statt dir einer der Spieler auswürfeln, wem die Charaktere begegnen.

INFORMATIONEN ZUR GESCHICHTE

Wichtige Informationen, die nicht in Textkästen enthalten sind, werden den Spielern üblicherweise durch Rollenspiel vermittelt. Als Spieleleiter (SL) spielst du die Kreaturen, denen die Charaktere im Abenteuer begegnen. Viele Kreaturen in diesem Abenteuer, die vom SL gespielt werden – auch Nichtspielercharaktere oder NSC genannt –, besitzen Informationen, die die Charaktere bei Nachfrage erfahren können. Das Abenteuer umreißt die Umstände, unter denen eine Kreatur am wahrscheinlichsten ihr Wissen teilt.

Wichtige Kreaturen werden ausführlich beschrieben, solche mit wenig Einfluss nur in Stichpunkten umrissen. So hast du genug Informationen, um zentrale Kreaturen lebendig werden zu lassen, aber nicht so viele, dass du dir die Details nicht mehr merken kannst.

FEHLER MACHEN

Spieleleiter sind so fehlbar wie jeder andere Mensch. Auch die erfahrensten Spieleleiter machen Fehler. Wenn du etwas übersiehst, vergisst oder missverstehst, korrigiere dich einfach und fahre fort. Dies ist ein großes Abenteuer mit vielen verwobenen Elementen. Niemand erwartet, dass du alle Elemente verinnerlicht hast oder auswendig weißt. Solange deine Spieler sich amüsieren, ist alles in bester Ordnung.

Selten wird beschrieben, wie Kreaturen klingen oder was sie alles sagen oder tun könnten. Du wirst improvisieren und den Kreaturen nach Kräften Leben einhauchen. Beispiel: Der Hexenlichtjahrmarktsbesitzer Herr Licht wird als extravagante Person beschrieben. Auf dieser Basis ist es dir überlassen, wie seine Stimme klingt und wie er in verschiedenen Situationen reagiert. Du kannst auch ignorieren, was im Text steht, und Herrn Licht oder andere Kreaturen ganz nach deinen Vorstellungen spielen.

Rollenspielhilfen: In Anhang B findest du Informationen, die dir beim Rollenspiel einiger wichtiger von dir kontrollierter Charaktere helfen, deren Aktionen das Abenteuer formen und vorantreiben. Die Karten in Anhang D dienen dem gleichen Zweck, sind jedoch optional. Sie enthalten Notizen zum Rollenspiel weiterer schillernder Charaktere, die allerdings nicht so wichtig sind. Du kannst die Karten kopieren, ausschneiden und alphabetisch oder nach Kapitel sortiert als praktischen Stapel hinter dem Spielleiterschirm parat halten. (Die Sortierung nach Kapiteln funktioniert besser, wenn du dich bei der aktuellen Spielesitzung nur auf ein einzelnes Kapitel des Abenteuers konzentrierst.)

FEYWILD-REQUISITEN

Die folgende Tabelle „Feywild-Requisiten“ enthält eine Sammlung passender Requisiten für ein Feywild-Abenteuer wie das vorliegende. Spieler, deren Charaktere die Hintergründe Feenlost oder Hexenlichthelfer haben, können anhand dieser Tabelle statt der Requisitentabelle im *Spielehandbuch* würfeln, um die Requisiten des Charakters zu bestimmen. Das Abenteuer enthält einige Begegnungen, die einen Tabellenwurf erfordern, um zu ermitteln, welche Zufallsrequisiten die Charaktere an den zentralen Orten finden können.

FEYWILD-REQUISITEN

W100 Objekt

- | | |
|---|---|
| 1 | Keksausstecher in Einhornform |
| 2 | Zwei ineinandergreifende Eibenringe |
| 3 | Silberner Handspiegel mit Griff in Form einer Nympe |
| 4 | Bemalter Holzschlüssel, dessen Bart zu jeder Morgendämmerung die Form ändert |
| 5 | Zarte Silberkamee mit dem Bildnis von Zwillingsskindern, die einander gegenüberstehen |
| 6 | Goldener Glücksbringer in Form eines Leprechauns |

W100 Objekt

- 7 Holzkästchen mit einer winzigen Krocket-Ausrüstung für Pixies oder Feengeister
- 8 Kleine scharfe Eisenschere
- 9 Schachfigur in Form eines tanzenden Satyrn mit Bischofshut und Knotenstock
- 10 Salzstreuer in Form eines Magierturms
- 11 Kristallkugel, mit dem ein Elf, der ihn hält, einschlafen kann
- 12 Anhänger, der die Mondphasen zeigt
- 13 Großer eiserner Fingerring
- 14 Winzige Elektrumpfeife, die nur Feenwesen hören können
- 15 Puzzlestück aus Holz, groß wie eine Untertasse, mit dem Bildnis eines Krugs darauf
- 16 Spule glänzenden Silberdrahts
- 17 Notenblatt mit einem Lied, das Goblins verstört, die hören, wie es gespielt oder gesungen wird
- 18 Verrottender Ogerzahn, in den die Elfenrune für „Mond“ eingeschnitzt ist
- 19 Glasaugen einer Täuschungsbestie
- 20 Winziger Sarg aus Dunkelholz mit der Asche eines Trolls
- 21 Alte Einladung zu einem Bankett am Sommerhof, in Sylvanisch mit Tinte auf Pergament verfasst
- 22 Zartes Halstuch, das im Mondlicht schwach leuchtet
- 23 Spielzeug mit Ball und Becher, das kurz, aber triumphal klingelt, sobald der Ball im Becher landet
- 24 Schädel eines Feengeists mit tintigen Fingerabdrücken
- 25 Silbergabel, deren äußere Zinken zur Seite gebogen sind
- 26 Rußige Socke, in der sich jeden Morgen ein Kohlestück magisch materialisiert
- 27 Winziger Holzschemel (passend für Pixies oder Feengeister), der jedem Splitter verpasst, der ihn hält
- 28 Winzige Uhrwerk-Libelle, die aufgezogen langsam mit den Flügeln schlägt (aber nicht fliegen kann)
- 29 Leuchtend buntes Spielzeueinhorn aus Holz
- 30 Plüsch-Pixie, die singt, wenn man sie drückt
- 31 Daumengroßes Bildnis eines schlafenden Elfen
- 32 Fingerhut, der beim Tagträumen hilft, wenn er getragen wird
- 33 Kürbistörtchen, das jeden Morgen magisch neu in seinem Behälter entsteht
- 34 Gefälschte Drei-Drachen-Ante-Karte, die einen Feendrachen zeigt

W100 Objekt

- 35 Teetasse aus einer lackierten Pilzkappe, die flüssigen Inhalt magisch lauwarm hält
- 36 Schwebender Stein, klein genug, um in einer Faust verborgen zu werden
- 37 Winzige Flasche mit Regenwasser aus dem Feywild
- 38 Schillernde Muschelschale, die lacht, wenn man in sie hineinhört
- 39 Phiole mit viskoser Flüssigkeit und der Aufschrift „Fomorianerspucke – nicht trinken!“
- 40 Wachskerze, die knistert und knackt wie ein Lagerfeuer, wenn sie brennt
- 41 Narzisse im Topf, die nickt, wenn Musik erklingt
- 42 Weinflasche aus Glas, fasst etwa 0,25 Liter. Wird sie zerschlagen, repariert sie sich nach einer Minute magisch selbst
- 43 Winzige Nymphen-Galionsfigur aus Holz von einem Modellschiff
- 44 Kürbisförmiger Kessel, aus Sumpfeichenholz geschnitzt
- 45 Seifenstück, dessen Geruch dich an etwas Denkwürdiges aus deiner Kindheit erinnert
- 46 Orangefarbenes Pergamentstück, zu einem Ritter auf einem Einhorn gefaltet
- 47 Farbige Glas, so dunkel, dass es nicht mehr durchsichtig ist
- 48 Gläserne Ameisenfigur, etwa 20 cm lang
- 49 Pergamentstück mit der Kinderzeichnung eines Oni
- 50 Winzige Sanduhr ohne Sand
- 51 Leere Phiole, oben sowie unten verkorkt
- 52 Grüne Leprechaun-Stiefel, mit den Senkeln zusammengeknotet
- 53 Pfeife aus einer Baumwurzel
- 54 Rote Kappe, die einem bis auf die Schultern sinkt, wenn sie getragen wird
- 55 Maske, die beim Erinnern an Träume hilft, wenn sie im Schlaf getragen wird
- 56 Notizbuch, das seinen Inhalt nur zeigt, wenn es verkehrtherum gehalten wird
- 57 Vierseitiger Holzaufsatz mit Bildern, auf denen je ein Kind eine andere Jahreszeit genießt
- 58 Winzige Hochfrisurperücke, passend für Feengeister oder Pixies
- 59 Hölzerne Mäusefigur, die fiept, wenn man sie in der Hand hält

W100 Objekt

- 60 Oni-Stoffpuppe mit gruseligem Lächeln und fehlendem Auge
- 61 Leere Tasche mit der Aufschrift „Bonbons“
- 62 Farbiges Glasmonokel, das alles grün aussehen lässt
- 63 Winzige Henkersmütze, passend für Pixies oder Feengeister
- 64 Klavierschlüssel, aus Satyrhorn geschnitzt
- 65 Winzige hölzerne Laute mit Katzenhaaren als Saiten
- 66 Eiserne Nadel mit Ohr, das keinen Faden durchlässt
- 67 Winzige Sonnenuhr, die nur bei Mondlicht einen Schatten wirft
- 68 Hölzerne Panflöte, die harmlose Tiere anlockt, wenn sie gespielt wird
- 69 Silberner Pinienzapfen
- 70 Flasche mit geisterhaften Glühwürmchen, die ihre Farbe der Stimmung dessen anpassen, der die Flasche hält
- 71 Hölzerner Apfel, blau angemalt
- 72 Stimmgabel, auf F gestimmt
- 73 Winziger Nunchaku, passend für Pixies oder Feengeister

W100 Objekt

- 74 Kupfermünze mit lächelndem Satyr-Gesicht auf der einen und einem Satyr-Schädel auf der anderen Seite
- 75 Abgetrennter Hühnerfuß am Lederband
- 76 Milchzahnsammlung in einem winzigen Holzkästchen
- 77 Windrädchen, das sich auch ohne Wind dreht
- 78 Kindersonnenschirm voller Moos und Blätter
- 79 Hölzerne Lupe ohne Linse
- 80 Glänzender Pilz mit rotem glockenförmigem Kopf, der bei Bewegung klingelt
- 81 Samenbeutel, der nach Zuhause riecht
- 82 Versteinertes Rotkehlchen-Ei
- 83 Holzlöffel mit Loch in der Mitte
- 84 Papierwespennest im Glas
- 85 Rosmarinzwig mit Band an einem Ende
- 86 Winziges leeres Puppenhaus, passend für Pixiekinder
- 87 Keramik-Pinsel – selbst die Borsten sind daraus gemacht
- 88 Kerze, deren Flamme einer winzigen tanzenden Fee gleicht
- 89 Brillenfassung in Schmetterlingsform
- 90 Falsches Gebiss aus Holz
- 91 Winziges Märchenbuch
- 92 Rucksack, in dem sich jeden Morgen eine Kartoffel magisch materialisiert
- 93 Pixie-Wintermantel, mit Fuchsfell gefüttert
- 94 Weinglasmarkierer mit Quaste und in Form eines Feengeistes
- 95 Schwach magnetischer Zauberstab
- 96 100-seitiger pflaumengroßer Würfel aus Kohle
- 97 Einzelner Glaspantoffel
- 98 Winziger Traumfänger
- 99 Winzige Hantel, passend für Pixies oder Feengeister
- 100 Spieluhr mit lebhafter Melodie, die du aus Kindertagen kennst



HINTERGRÜNDE

Dieser Abschnitt beschreibt zwei Hintergründe, die Charaktere in diesem Abenteuer nutzen können: Feenlost und Hexenlichthelfer.

FEENLOST

Du bist als Kind aus deiner Heimatebene verschwunden und im Feywild aufgewachsen. Womöglich wurdest du von freundlichen Feenwesen geholt, die dich für zu Höherem bestimmt hielten. Oder du bist bei einem nächtlichen Waldspaziergang zufällig durch eine Feenkreuzung gestolpert. Es kann auch sein, dass du von einem bösen Feenwesen entführt wurdest, jedoch entkommen konntest. Wie auch immer du hergekommen bist, du bist allmählich unter den Bann des Feywilds geraten und hast manches über die lebhaften Trickster erfahren, die hier leben.

Als du schließlich in deine Heimatebene zurückgekehrt bist, warst du durch deine Zeit in Feywild verändert. Nun treibt dich die Tatsache um, dass das Feywild als Spiegelwelt, verborgen nur durch veränderte Wahrnehmung, eigentlich zum Greifen nahe ist. Deine Erinnerungen an das Feywild verblassen zwar mit jedem Tag, doch dein Herz ist erfüllt von einer Mischung aus Freude darauf und Furcht davor, eines Tages dorthin zurückzukehren – in deine zweite Heimat.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Täuschen, Überlebenskunst

Übung mit Werkzeugen: Eine Art von Musikinstrumenten

Sprachen: Eine Sprache deiner Wahl: Elfisch, Gnomisch, Goblinisch oder Sylvanisch

Ausrüstung: Ein Musikinstrument deiner Wahl, ein Satz Reisekleidung, drei Requisiten (jeweils durch einen Wurf anhand der Tabelle „Feywild-Requisiten“ bestimmt), ein Beutel mit 8 GM

FEENZEICHEN

Deine Zeit im Feywild hat dich ein wenig verändert, und du trägst ein Feenzeichen, das durch einen Wurf anhand der Tabelle „Feenzeichen“ bestimmt wird.

FEENZEICHEN

W8 Feenzeichen

- 1 In deinen Augen wirbeln schillernde Farben.
- 2 Du verbreitest einen süßen Duft nach Nektar oder Honig.
- 3 Du hast lange Schnurrhaare wie eine Katze.
- 4 Deine Ohren sind mit weichem Fell bedeckt.
- 5 Deine Haut glitzert im Mondlicht.
- 6 Blumen blühen auf oder verwelken (deine Wahl) in deiner Nähe.
- 7 Deine Haare bestehen aus Ranken oder Gestrüpp und wachsen binnen einer Stunde auf ihre ursprüngliche Länge nach, wenn sie geschnitten werden.
- 8 Du hast einen Schwanz wie ein Hund oder ein anderes Tier.



FEYWILD-BESUCHER

Wann immer du während einer langen Rast schläfst oder dich in tiefer Trance befindest, kann dir nach Ermessen des Spielleiters ein Wesen aus dem Feywild einen Besuch abstatten. Bestimme die Form des Wesens durch einem Wurf anhand der Tabelle „Feywild-Besucher“. Solcher Besuch kann Minuten bis Stunden andauern. Er fügt dir niemals Schaden zu, und du erinnerst dich an ihn, wenn du aufwachst. Gespräche mit dem Besucher können nach Ermessen des Spielleiters alles Mögliche betreffen, es kann sich um Botschaften und Erkenntnisse, aber auch um blanken Unsinn und Finten handeln. Sie finden stets in einer Sprache statt, die du verstehen kannst, selbst wenn der Feywild-Besucher sie normalerweise nicht spricht.

FEYWILD-BESUCHER

W8 Besucher

- 1 Erweckte Kreatur (Tiere oder gewöhnliche Pflanzen, auf die der Zauber *Erwecken* gewirkt wurde)
- 2 Zentaur
- 3 Dryade
- 4 Feendrache
- 5 Pixie
- 6 Satyr
- 7 Feengeist
- 8 Einhorn

MERKMAL: FEYWILD-VERBINDUNG

Deine Eigenheiten und dein Wissen über die Feenbräuche werden von Feywild-Bewohnern erkannt, und sie betrachten dich als ihnen zugehörig. Deshalb neigen freundlich gesinnte Feenwesen dazu, dir zur Seite zu stehen, wenn du dich im Feywild verirrt hast oder Hilfe brauchst.

HEXENLICHTHELFER

Als du jung warst, hast du dich auf den Hexenlichtjahrmarkt geschlichen und bist nie zurückgekehrt. Du hast dir einen Platz bei den Arbeitern hinter den Kulissen des Jahrmarkts verschafft. Als Helfer arbeitest du so hart, wie du feierst. Der Jahrmarkt hat dich in viele fantastische Welten gebracht, alle acht Jahre war auch deine Heimatwelt dabei, doch da du die ganze Zeit auf dem Jahrmarkt verbringst, weißt du nicht viel über diese Welten. Du kennst die anderen Helfer gut. Die Jahrmarktbesitzer Herr Hex und Herr Licht bleiben dir hingegen auch nach all den Jahren ein Mysterium.

Vielleicht wolltest du auf dem Jahrmarkt einem trostlosen Leben entkommen, oder dich hat die Idee fasziniert, immer wieder neue Orte zu sehen. Vielleicht hattest du auch den Traum, eines Tages selbst die Hauptattraktion des Jahrmarkts zu sein. Jetzt bist du älter, und das Jahrmarktleben hat einen Teil seines Reizes eingebüßt. Der Alltag ist anstrengend, die zyklische Natur der Jahrmarktreise eintönig geworden. Der Jahrmarkt bezaubert dich nicht mehr. Gut möglich, dass dich außerhalb des Jahrmarkts größere Abenteuer erwarten.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Auftreten, Fingerfertigkeit

Übung mit Werkzeugen: Verkleidungsausrüstung oder eine Musikinstrumentenart

Sprachen: Eine Sprache deiner Wahl

Ausrüstung: Eine Verkleidungsausrüstung oder eine Musikinstrumentenart deiner Wahl, ein Kartendeck, eine Jahrmarktuniform oder ein Kostüm, eine Requisite (durch einen Wurf anhand der Tabelle „Feywild-Requisiten“ bestimmt), ein Beutel mit 8 GM

JAHRMARKT-GEFÄHRTE

Im Lauf der Jahre hast du dich mit jemandem vom Jahrmarkt angefreundet. Würfle mit N8 anhand der Tabelle „Jahrmarkt-Gefährte“, um zu bestimmen, mit wem oder was du dich angefreundet hast.

Du kannst dir auch aussuchen, welcher Gefährte dir am besten gefällt. Arbeite mit dem Spielleiter die Einzelheiten der Freundschaft heraus. Der Gefährte leistet dir auf dem Jahrmarkt Gesellschaft, verlässt ihn aber nicht freiwillig.

Der Spielleiter kann die Spielwerte der **Hexenlichthelfer** in Kapitel 1 nutzen, um die Helfer, Schausteller und Tiertrainer zu repräsentieren, die als Jahrmarkt-Gefährten dienen. Die Werte der anderen Gefährten findest du im *Monsterhandbuch*.

JAHRMARKT-GEFÄHRTE

W8 Gefährte

- 1 Alter, mürrischer Hexenlichthelfer
- 2 Junger, naiver Hexenlichthelfer
- 3 Schausteller (Akrobat, Clown oder Musiker)
- 4 Pensionierter Schausteller
- 5 Erfahrener Dompteur
- 6 Alter **Flimmerhund**
- 7 Quirliger **Feengeist**
- 8 Harmloses magisches Irrlicht (keine Spielwerte erforderlich) mit Flugbewegungsrate von neun Metern, das schweben kann und in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht spendet.





MERKMAL: JAHRMARKT-ZUGEHÖRIGKEIT

Der Hexenlichtjahrmarkt bietet dir gratis eine bescheidene Unterkunft mit Verpflegung. Außerdem kannst du dich kostenlos auf dem Jahrmarkt bewegen und seine vielen Wunder genießen, sofern du die Darbietungen nicht störst oder anderweitig Ärger machst.

VÖLKER

Alle Charaktervölker im *Spielerhandbuch* sind für dieses Abenteuer gut geeignet, ebenso Feen und Harengon (siehe unten).

Wenn du den Spielern gestattest, Feen- oder Harengon-Charaktere für dieses Abenteuer zu erstellen, sollten diese Charaktere aus derselben Welt wie die anderen Spielercharaktere stammen und trotz ihres Feenerbes noch nie einen Fuß ins Feywild gesetzt haben.

ERSTELLEN DEINES CHARAKTERS

Auf der 1. Stufe wählst du aus, ob dein Charakter ein Mitglied des menschlichen oder eines fantastischen Volks ist. Entscheidest du dich für einen fantastischen Charakter wie eine Fee oder einen Harengon, so beachte bei der Charaktererstellung die folgenden zusätzlichen Regeln.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNGEN

Wenn du die Attributswerte deines Charakters bestimmst, erhöhst du einen der Werte um 2 und einen anderen um 1, oder du erhöhst drei Werte um je 1. Beachte diese Regel unabhängig davon, wie du die Werte bestimmst (Würfeln oder Punktekauf). Im Abschnitt „Schnellerstellung“ bei der Klasse deines Charakters findest du Vorschläge, welche Werte du erhöhen könntest. Du kannst diese Vorschläge nutzen oder ignorieren, jedoch keinen der Werte auf mehr als 20 erhöhen.

SPRACHEN

Deine Charakter kann sprechen und in der Gemeinsprache sowie einer anderen Sprache lesen und schreiben, die du und der Spielleiter für passend zum Charakter haltet. Im *Spielerhandbuch* findest du eine Liste möglicher Sprachen. Der Spielleiter kann die Liste für eine Kampagne anpassen.

KREATURENTYP

Jede Kreatur in D&D einschließlich der Spielercharaktere weist in den Regeln einen besonderen Zusatz auf, der ihren Kreaturentyp bezeichnet. Die meisten Spielercharaktere sind von humanoider Art. Das Volk in diesem Kapitel sagt dir, was für ein Kreaturentyp dein Charakter ist.

Es folgt eine Liste der Kreaturentypen des Spiels in alphabetischer Reihenfolge: Aberration, Celestisch, Drache, Elementar, Fee, Humanoider, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schlick, Tier, Unhold, Untoter. Diese Typen haben keine eigenen Regeln, doch manche Regeln im Spiel beeinflussen bestimmte Kreaturentypen anders als andere Typen. Beispiel: Der Zauber *Wunden heilen* wirkt nicht bei Konstrukten und Untoten.

LEBENSSPANNE

Die übliche Lebensspanne eines Spielercharakters im D&D-Multiversum beträgt etwa ein Jahrhundert, vorausgesetzt, dass der Charakter im Rahmen eines Abenteuers kein vorzeitiges Ende findet. Die Mitglieder mancher Völker können sogar mehrere Jahrhunderte alt werden, beispielsweise Zwerge und Elfen. Feen und Harengon werden allerdings nur etwa hundert Jahre alt.

GRÖSSE UND GEWICHT

Spielercharaktere weisen unabhängig von ihrer Volkszugehörigkeit meist menschenähnliche Größen und Gewichte auf. Wenn du Größe und Gewicht deines Charakters zufällig bestimmen möchtest, nutze die „Zufallstabelle Größe und Gewicht“ im *Spielerhandbuch* und wähle die Zeile der Tabelle aus, die deinem Charakter am nächsten kommt.

FEE

Viele fantastische Völker leben im Feywild, auch die Feen. Sie sind ein schwaches Volk, aber doch stärker als ihre Freunde, die Pixies und Feengeister. Die ersten Feen sprachen Elfish, Goblinisch oder Sylvanisch, und Begegnungen mit menschlichen Besuchern brachten viele dazu, auch die Gemeinsprache zu erlernen.

Dank der Magie des Feywilds sehen die meisten Feen aus wie Elfen mit Insektenflügeln, aber jede Fee hat ein bestimmtes körperliches Merkmal,

das für sie charakteristisch ist. Würfle für deine Fee anhand der Tabelle „Physische Merkmale von Feen“ oder wähle eine der Optionen aus. Du kannst dir auch selbst ein Merkmal ausdenken, wenn die aufgeführten nicht zu deinem Charakter passen.

PHYSISCHE MERKMALE VON FEENWESEN

W8 Physisches Merkmal

- 1 Du hast Vogelflügel.
- 2 Du hast bunt schimmernde Haut.
- 3 Du hast besonders große Ohren.
- 4 Du bist stets von einem glitzernden Nebel umgeben.
- 5 Du hast ein kleines Geisterhorn auf der Stirn wie ein Einhorn.
- 6 Du hast Insektenbeine.
- 7 Du riechst nach frisch gebackenem Schokoladenkuchen.
- 8 Du bist von einer merklich kühlen, jedoch harmlosen Wolke umgeben.

FEENMERKMALE

Als Fee hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Feenwesen.

Größe: Du bist klein.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Feenmagie: Du kennst den Zaubertrick *Druidenkunst*.

Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauber *Feenfeuer* wirken. Ab der 5. Stufe kannst du außerdem den Zauber *Vergrößern/Verkleinern* wirken. Wenn du *Feenfeuer* oder *Vergrößern/Verkleinern* mit diesem Merkmal wirkst, kannst dies erst nach einer langen Rast erneut tun. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Flug: Du hast Flügel, daher entspricht deine Flugbewegungsrate deiner Schrittbewegungsrate. Du kannst deine Flugbewegungsrate nicht nutzen, wenn du eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägst.

HARENGON

Harengon stammen aus dem Feywild, wo sie Sylvanisch sprachen und den Geist von Freiheit und Reise verkörperten. Im Lauf der Zeit hüpfen diese Hasenwesen auch in andere Welten, brachten den Überfluss der Feenwelt mit sich und erlernten neue Sprachen.

Harengon sind Zweibeiner mit den charakteristisch langen Füßen der Hasen, denen sie ähnlich sehen. Ihr Fell kann diverse Färbungen haben. Sie haben wie alle hasenartigen Kreaturen scharfe Sinne und starke Beine und sind voller Energie – wie eine Sprungfeder. Harengon sind mit ein wenig Feenglück gesegnet und stehen bei Abenteuern oft den entscheidenden Schritt von Gefahren entfernt.

HARENGON-MERKMALE

Als Harengon hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Hasenelan: Du kannst deinen Initiativwürfen deinen Übungsbonus hinzufügen.

Hasensinne: Du bist in der Wahrnehmungsfähigkeit geübt.

Gute Beinarbeit: Wenn du bei einem Geschicklichkeitsrettungswurf scheiterst, kannst du deine Reaktion verwenden, um mit einem W4 zu würfeln und das Ergebnis dem Rettungswurf hinzuzufügen. Manche Niederlage lässt sich damit abwenden. Du kannst diese Reaktion nicht einsetzen, wenn du liegst oder deine Bewegungsrate aufgebraucht ist.

Hasensprung: Du kannst als Bonusaktion die Strecke von Übungsbonus mal 1,5 Metern springend überwinden, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Du kannst dieses Merkmal nur einsetzen, wenn deine Bewegungsrate größer als 0 ist. Die Häufigkeit, mit der du es einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



CHARAKTERMERKMALE

Wenn die Spieler Hintergründe für ihre Charaktere auswählen, können sie die entsprechenden Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Bindungen und Makel anhand der folgenden Tabellen bestimmen. Sie können diese Tabellen statt denen im *Spielerhandbuch* nutzen oder die Tabellen frei kombinieren. Wenn das Würfergebnis für einen Charakter keinen Sinn ergibt, kann der Spieler erneut würfeln oder anhand der Tabelle eine passendere Wahl treffen.

Diese Tabellen sind optional, jedoch gut für ein Feywild-Abenteuer geeignet und ideal für alle Charaktere mit den Hintergründen Feenlost oder Hexenlichthelfer.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

W8 Merkmal

- 1 Du wirst von Feengelächter verfolgt, das nur du hören kannst, wobei dir klar ist, dass dein Verstand dir Streiche spielt.
- 2 Wie ein Nomade kannst du nicht lange an einem Ort verweilen.
- 3 Bei guter Musik musst du weinen wie ein Schlosshund.
- 4 Wo auch immer du hingehst, du versuchst, die Wärme und Friedlichkeit von daheim mitzunehmen.
- 5 Du hast niemals verlernt, zu staunen wie ein Kind.
- 6 Bei jeder Idee, die dir kommt, gerätst du aus der Fassung, bis dir die nächste, noch bessere Idee einfällt.
- 7 Du lebst nach deinen eigenen merkwürdigen und wundersamen Regeln.
- 8 Du traust fast keinem Erwachsenen.

IDEALE

W8 Ideal

- 1 **Freundschaft:** Du würdest nie einen Freund im Stich lassen. (Gut)
- 2 **Einfühlungsvermögen:** Keine Kreatur sollte leiden müssen. (Gut)
- 3 **Wanderlust:** Du bevorzugst die Wege, auf denen nicht viel los ist. (Chaotisch)
- 4 **Veränderlichkeit:** Veränderungen sind gut, und du lebst nach wechselnden Regeln. (Chaotisch)
- 5 **Ehre:** Ein Wort ist ein Wort. Du würdest deins nie brechen. (Rechtschaffen)
- 6 **Dreierregel:** Aller guten Dinge im Multiversum sind drei. Diese „Dreierregel“ siehst du überall am Werk. (Rechtschaffen)
- 7 **Besessenheit:** Du kannst nicht vergeben. (Böse)
- 8 **Gier:** Du tust alles, um zu kriegen, was du begehrt, koste es, was es wolle. (Böse)

BINDUNGEN

W8 Bindung

- 1 Du würdest nie dein Wort brechen.
- 2 Magie fasziniert dich in allen Formen. Je magischer ein Ort, desto anziehender wirkt er auf dich.
- 3 Du tust, was du kannst, um die Natur zu beschützen.
- 4 Zuverlässige Freunde sind für dich das Wichtigste im Multiversum.
- 5 Du kannst Feenwesen nichts zuleide tun, weil du dich entweder zu ihnen zählst oder die Folgen fürchtest.
- 6 Auf dem Hexenlichtjahrmart fühlst du dich wie zu Hause.
- 7 Das Feywild ruft nach dir, du möchtest dorthin zurückkehren, sei es auch kurz.
- 8 Du fühlst dich Herrn Hex und Herrn Licht verpflichtet, weil sie dir ein Zuhause und eine Aufgabe gegeben haben.

MAKEL

W8 Makel

- 1 Du verlierst schnell das Zeitgefühl. Deshalb kommst du ständig zu spät.
- 2 Du glaubst dich vom gesamten Multiversum verfolgt.
- 3 Du arbeitest stets mit strikten Zeitvorgaben und bist besessen davon, dass alles nach Plan läuft.
- 4 Du bist kleptomanisch veranlagt und verrückt nach Glitzerkram.
- 5 Du bist vergesslich. Manchmal kannst du dich nicht an die einfachsten Sachen erinnern.
- 6 Du verschenkst nie etwas und erwartest immer eine Gegenleistung.
- 7 Du hast zahlreiche Laster und neigst dazu, ihnen nachzugeben.
- 8 Du überlegst es dir ständig anders – fast immer.





DAS ABENTEUER BEGINNEN

Der Einstieg der Charaktere ins Abenteuer hängt davon ab, welche Abenteueridee du aussuchst, um sie darin zu involvieren. Wähle eine der beiden Abenteuerideen „Verlorene Dinge“ oder „Quest des Hexenmeisters“ aus. Bei beiden Varianten kommen alle Charaktere aus derselben Welt, auch dann, wenn sie keine gemeinsame Vergangenheit haben.

Im Abenteuer wird angenommen, dass die Charaktere – auch solche mit dem Hintergrund Hexenlichthelfer – nichts von Zybilna, der Feywild-Domäne Prismeer und dem Stundenglaszirkel wissen. Keiner dieser Namen sollte ihnen anfangs bekannt sein.

VERLORENE DINGE

Nutze diese Abenteueridee, wenn die Charaktere eine starke persönliche Verbindung mit der Geschichte haben sollen. Wähle eine Siedlung in der Welt der Charaktere aus, in deren Nähe der Hexenlichtjahrmarkt erscheinen wird.

Alle Charaktere in der Abenteurergruppe haben den Hexenlichtjahrmarkt als Kind besucht – genauer: sich ohne Eintrittskarte hineingeschlichen –, und allen wurde etwas gestohlen. Nun führt das Schicksal die Erwachsenen zusammen, da sie alle wiederhaben wollen, was ihnen gestohlen wurde.

Das Abenteuer beginnt kurz nachdem der Hexenlichtjahrmarkt nach acht Jahren wieder in der Welt der Charaktere erschienen ist. Mindestens ein Charakter könnte als Hexenlichthelfer oder Barde jahrelang mit dem Jahrmarkt gereist sein. Die anderen sind lediglich Besucher, die sich seit ihren Kindertagen an den Jahrmarkt erinnern. Möglicherweise kennen die Charaktere einander, weil sie zusammen auf dem Jahrmarkt gearbeitet haben oder aus derselben Siedlung stammen.

Um ihrer verlorenen Dinge Willen werden die Charaktere sich in die Feywild-Regionen Hüben, Drüben und Anderswo (siehe Kapitel 2, 3 und 4) begeben und die Vetteln des Stundenglaszirkels konfrontieren müssen. Auch der Palast Herzbegehrt (siehe Kapitel 5) könnte attraktiv für die Charaktere sein, aber sie können ihre Ziele auch erfüllen, ohne diesen Ort besucht zu haben.

KAMPAGNENWELT VORBEREITEN

Wenn die Spieler ihre Charaktere erschaffen haben, lies den folgenden Textkasten vor, um ins Abenteuer aufzubrechen:

Das Wanderspektakel namens Hexenlichtjahrmarkt besucht deine Welt nur alle acht Jahre. Du erinnerst dich düster, dich als Kind auf den Jahrmarkt geschlichen zu haben. Die schwache Erinnerung weckt immer noch ein merkwürdiges Gemisch von Gefühlen in dir – Staunen und Ehrfurcht einerseits, Verlust und Reue andererseits. Beim Besuch in deiner Kindheit hast du etwas verloren. Du hast versucht, es wiederzubekommen, aber die Jahrmarktbesitzer – zwei Elfen namens Herr Hex und Herr Licht – waren überhaupt keine Hilfe.

„Alberner kleiner Schreihals“, meinte Herr Hex.

„Du hast die Eintrittskarte vergessen.“

„Der Jahrmarkt dreht sich weiter“, merkte Herr Licht an.

„Das Multiversum ist unser Spielplatz. Nichts ist je umsonst, nichts ist je verloren. Und jeder Besuch hat seinen Preis.“

Mit der Zeit war dein Herz nicht mehr so schwer, und dachtest immer seltener an diese Ereignisse. Doch nun – du weißt selbst nicht, wieso – sehnst du dich wieder nach dem Verlorenen, als wäre ein alter Zauber verfliegen, und du spürst den Verlust wieder so stark wie damals.

Der Hexenlichtjahrmarkt ist zurück und öffnet die Pforten, und du findest dich in der Abenddämmerung bei der Eintrittskartenbude wieder. Es sind noch andere da, die deine Sorgen zu teilen scheinen. Wie aus dem Nichts ist dir klar, dass auch sie etwas verloren haben. Ob euer Treffen Schicksal ist?

Arbeite mit den Spielern ihre Verbindungen zueinander heraus, sofern sie welche haben. Beispiel: Manche oder alle Charaktere könnten aus einem nahen Dorf stammen und sich seit Jahren kennen.

Charaktere mit dem Hintergrund Hexenlichthelfer kennen einander ebenfalls, da sie schon vor dem Abenteuer zusammengearbeitet haben. Auch sie befinden sich zu Beginn des Abenteuers außerhalb des Jahrmarkts.

Sofern noch nicht geschehen, lege jetzt die Posterkarte vom Hexenlichtjahrmarkt für die Spieler aus.

BESTIMMEN, WAS VERLOREN WURDE

Die Charaktere sind aufgrund des Verlusts nicht in der Lage, Inspiration zu erhalten (siehe *Spielerhandbuch*), bis sie wiederhaben, was ihnen genommen wurde. Der Zauber *Fluch brechen* reicht nicht aus, um diesen Effekt aufzuheben, der Zauber *Wunsch* hingegen schon. Dies mag kein großer Nachteil sein, denn die Charaktere können auch gut zurechtkommen, ohne je Inspiration zu erhalten. Der Effekt ist wie ein Splitter unter dem

Fingernagel – ein steter leichter Schmerz, der das Wohlbefinden schmälert. (Vetteln können durch ihre grausamen Taten auf alle Arten Kummer und Leid im Multiversum verbreiten.)

Die Spieler wissen es noch nicht, aber auf dem Hexenlichtjahrmarkt gelten ganz eigene Regeln. Durch ihr Betreten des Jahrmarkts ohne Eintrittskarten als Kinder haben die Charaktere unfreiwillig den Raub an ihnen herbeigeführt. Was ihnen genommen wurde, verschwand plötzlich, während sie von der Magie des Jahrmarkts gebannt waren. Alle solchen Diebstähle lassen sich zu den Vetteln von Prismeer zurückverfolgen. Sie senden Diebe aus, um alle möglichen merkwürdigen Dinge zu stehlen. Die Jahrmarktbesitzer sind ihnen verpflichtet.

Würfle für jeden Charakter in der Abenteurergruppe mit einem W8 und bestimme anhand der Tabelle „Verlorene Dinge“, was dem Charakter gestohlen wurde. Wenn einem Spieler das Ergebnis nicht zusagt, lass ihn eine Option auswählen, die ihm besser gefällt. Du kannst auch Elemente der Tabelle „Verlorene Dinge“ gegen andere austauschen, die du oder die Spieler erfunden haben, wobei ihr die unten beschriebenen als Modelle nutzen könnt.

Verwende den Handlungsfaden des Abenteuers, um festzuhalten, was die Charaktere jeweils verloren haben.

VERLORENE DINGE

W8	Ding
1	Fähigkeit zu lächeln
2	Fähigkeit, Geheimnisse zu hüten
3	Geliebte Puppe, geliebtes Stofftier
4	Handschrift
5	Künstlerische Kreativität
6	Orientierungssinn
7	Sinn für Stil
8	Zehn Zentimeter Körpergröße

Die Vetteln haben aus den verlorenen Dingen der Charaktere jeweils einen magischen Gegenstand hergestellt. Durch eine bestimmte Interaktion mit dem magischen Gegenstand (siehe unten) erhalten die Charaktere zurück, was sie verloren haben. Abgesehen davon funktioniert der magische Gegenstand normal.

Fähigkeit zu lächeln: Der Charakter kann nicht lächeln. Eine der Vetteln hat diesen Preis für sich beansprucht und einen *Zauberstab des Lächelns* (siehe Anhang A) daraus gemacht. Der Charakter kann wieder lächeln, wenn er diesen Zauberstab erstmals in der Hand hält.

Fähigkeit, Geheimnisse zu hüten: Der Charakter kann kein Geheimnis für sich behalten. Eine der Vetteln hat diesen Preis für sich beansprucht und einen *Zauberstab der Geheimnisse* daraus gemacht. Der Charakter kann wieder Geheimnisse hüten, wenn er diesen Zauberstab erstmals in der Hand hält.

Geliebte Puppe oder geliebtes Stofftier: Der Charakter hat eine Puppe oder ein Stofftier (nach Wahl des Spielers) verloren. Eine der Vetteln hat diesen Preis für sich beansprucht und eine *Sprechende Puppe* (siehe Anhang A) oder ein sprechendes Stofftier mit vergleichbaren Eigenschaften daraus gemacht.

Handschrift: Die Handschrift des Charakters ist für alle anderen Kreaturen unleserlich und kann nur mit dem Zauber *Sprachen verstehen* oder ähnlicher Magie entziffert werden. Eine der Vetteln hat diesen Preis für sich beansprucht und ein *Instrument des Schreibens* (siehe Anhang A) daraus gemacht. Der Spielleiter wählt die Art des Instruments aus. Wenn der Charakter dieses Instrument erstmals spielt, wird seine Handschrift leserlich.

Künstlerische Kreativität: Der Charakter hat seine Kreativität in mindestens einer künstlerischen Disziplin verloren. Beispiel: Er ist nicht imstande zu zeichnen, zu malen oder Musik zu komponieren. Eine der Vetteln hat diesen Preis für sich beansprucht und eine *Pfeife der Rauchmonster* (siehe Anhang A) daraus gemacht. Der Charakter erhält seine Kreativität zurück, wenn er erstmals an der Pfeife zieht.

Orientierungssinn: Der Charakter hat Schwierigkeiten zu bestimmen, wo Norden ist und wo er sich geografisch befindet. Eine der Vetteln hat diesen Preis für sich beansprucht und eine *Kugel der Ausrichtung* (siehe Anhang A) daraus gemacht. Der Charakter erhält seinen Orientierungssinn zurück, wenn er diese Kugel erstmals in der Hand hält.

Sinn für Stil: Der Charakter hat keinen Sinn für Stil. Eine der Vetteln hat diesen Preis für sich beansprucht und eine *Umhang der vielen Moden* (siehe Anhang A) daraus gemacht. Der Charakter erhält seinen Sinn für Stil zurück, wenn er diesen Umhang erstmals anzieht.

Zehn Zentimeter Körpergröße: Der Charakter ist zehn Zentimeter kleiner, als er sein sollte, und weiß es. Eine der Vetteln hat diesen Preis für sich beansprucht und eine *Stange des Schrumpfens* (siehe Anhang A) daraus gemacht. Der Charakter wächst um zehn Zentimeter, wenn er diese Stange erstmals in der Hand hält.

HÜTER DER VERLORENEN DINGE

Wenn klar ist, was einem Charakter gestohlen wurde, würfle anhand der Tabelle „Hüter der verlorenen Dinge“, um zu bestimmen, welche Vettel sich des Dings bemächtigt hat. Nutze den Handlungsfaden des Abenteuers, um diese Informationen festzuhalten.

HÜTER DER VERLORENEN DINGE

W8 Vettel

- 1–3 Bavlorna Blatternstroh
- 4–6 Skabatha Nachtschatten
- 7–8 Endelyn Mondgrab

EINFACHE FLÜCHE

Nach deinem Ermessen kann jeder Charakter, der als Kind etwas verloren hat, auch mit einem einfachen Fluch belegt sein. Anders als die Unfähigkeit, Inspiration zu erhalten, kann dieser mit dem Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie entfernt werden. Die Art des Fluchs hängt davon ab, welche Vettel was genommen hat, das der jeweilige Charakter verloren hat. Würfle für jeden Charakter anhand der Tabelle „Hüter der verlorenen Dinge“ und sieh dann in der Tabelle „Einfache Flüche“ nach, welcher Fluch den Charakter plagt.

EIN ABENTEURER
OHNE SINN FÜR STIL.



Nutze den Handlungsfaden des Abenteuers, um diese Informationen festzuhalten, und fordere auch die Spieler auf, an die Verfluchung ihres Charakters zu denken.

EINFACHE FLÜCHE

Vettel	Fluch
Bavlorna	Du kannst keine nichtmagischen Feuer entfachen.
Skabatha	Du kannst keine nichtmagischen Knoten knüpfen und lösen.
Endelyn	Du kannst keine Tür öffnen, ohne zunächst zu klopfen.

QUEST DES HEXENMEISTERS

Nutze diese Abenteueridee, wenn du oder deine Spieler keinen Gefallen an der Idee finden, dass die Charaktere Dinge finden müssen, die sie als Kinder verloren haben, und einen traditionelleren Einstieg ins Abenteuer bevorzugen. Diese Idee erfordert, dass mindestens ein Charakter einen Hintergrund hat, der nichts mit dem Hexenlichtjahrmarkt zu tun hat.

Wenn du den Handlungsfaden des Abenteuers nutzt, musst du den Abschnitt „Verlorene Dinge“ nicht ausfüllen. Lass ihn einfach leer.

Bei diesem Einstieg erzählt ein alternder Hexenmeister namens Madryck Roslof den Charakteren, die nicht auf dem Hexenlichtjahrmarkt arbeiten, von einem Feenreich namens Prismeer, das nur über eine Feenkreuzung auf dem Jahrmarkt erreicht werden kann. Madryck sagt, dass seine Schutzherrin, die Erzfee Zybilna, Prismeer regiert. Er bittet die Charaktere, in diese Domäne zu reisen und in Erfahrung zu bringen, was Zybilna zugestoßen ist, da sein Kontakt zu ihr abgerissen ist.

Wenn du willst, kannst du Madryck Roslof durch einen anderen NSC ersetzen, der besser zu deiner Kampagne passt. Ob Madryck oder jemand anders die Aufgabe erteilt, die Charaktere müssen durch Prismeer reisen, um den Palast Herzbegehrt (siehe Kapitel 5) zu erreichen, wo Zybilna in der Zeit eingefroren wurde. Diese Quest ist schwieriger als die der Abenteueridee „Verlorene Dinge“. Deswegen sind die möglichen Belohnungen größer.

KAMPAGNENWELT VORBEREITEN

Bestimme, welche Spieler sich für den Hintergrund Hexenlichthelfer entschieden haben, und trenne diese Charaktere von der Gruppe – vorerst. Sie werden zu den anderen stoßen, wenn sich alle auf dem Hexenlichtjahrmarkt versammelt haben.



MADRYCK ROSLOF

Lies den Spielern, deren Charaktere nicht Teil des Jahrmarkts sind, den folgenden Textkasten vor, um ins Abenteuer aufzubrechen:

Ein humanoider Hexenmeister namens Madryck Roslof hat euch zu sich bestellt. Er lebt auf einer Riesenkürbisfarm und teilt sein uriges Bauernhaus mit Pixies und Nagetieren. Seine Abenteuer Tage hat er hinter sich. Er wirkt alt und hinfällig. Nichtsdestotrotz ist er hoch erfreut, eure Bekanntschaft zu machen.

„Ich habe in meiner langen Abenteuerlaufbahn viele Schätze gesammelt und wichtige Kontakte geknüpft“, sagt Madryck. „Ich möchte Euch gerne meine Schätze zueignen und auch die Gefallen, die man mir schuldet. Dafür bitte ich Euch, nach Prismeer zu reisen, einer Domäne im Feywild, und herauszufinden, was der Erzfee zugestoßen ist, die dort regiert. Sie heißt Zybilna und ist meine Schutzherrin und Inspiration – die Quelle meiner Kraft.“

Seit fast einem Jahr konnte ich keinen Kontakt zu Zybilna aufnehmen und fürchte, dass etwas Schreckliches geschehen ist. Für mich sind die Zeiten der Abenteuer vorbei, doch Zybilna war gut zu mir, und ich wüsste gerne, dass sie wohlauf ist, ehe ich gehe.

Alle acht Jahre wird unsere Welt vom Hexenlichtjahrmarkt besucht, einem Spektakel, das durch alle Welten zieht. Neulich ist er zurückgekehrt. Ihr findet ihn drei Tagesreisen von hier entfernt. Ich bitte Euch jetzt, weil der Jahrmarkt in ein, zwei Wochen weiterziehen wird, und er stellt die einzige Möglichkeit dar, nach Prismeer zu kommen – er ist eine Feenkreuzung, wenn man so will.

Sucht Zybilna in Prismeer, helft Ihr, wenn ihr könnt, und kehrt mit einem Beweis dafür zurück, dass sie lebt und wohlauf ist. Dafür sollen Euch all die hart erkämpften Trophäen meiner Abenteuerkarriere gehören.“

Die Spieler wollen zweifellos mehr über die Belohnungen wissen, die Madryck in Aussicht stellt. Eine Zusammenfassung findest du unter „Madrycks Schätze“ weiter hinten in diesem Abschnitt. (Wenn du den Spielern gestattest, Wunschlisten magischer Gegenstände für ihre Charaktere zu erstellen, kannst du einen oder mehrere von Madrycks magischen Gegenständen mit Elementen aus diesen Listen ersetzen.)

Es ist nicht erforderlich, dass Madryck schon Charaktere kennt, aber wenn die Spieler Madryck enger mit den Hintergrundgeschichten ihrer Charaktere verbinden wollen, so gestatte es. Madryck ist ein **Magier** (neutral gut), der Gemeinsprache, Sylvanisch und zwei weitere Sprachen deiner Wahl spricht. Er hat zwar schon fast



MADRYCK ROSLOFS KÜRBISFARM.

ein Jahr nichts mehr von Zybilna gehört, doch er weiß, dass die Zeit in Teilen des Feywilds einschließlich Zybilnas Reich Prismeer anders läuft. Madryck kann nicht vorhersagen, wie lange die Charaktere brauchen werden, um ihre Aufgabe zu erfüllen. Vielleicht sind sie in ein paar Tagen zurück, vielleicht werden auf der materiellen Ebene aber auch Jahre vergangen sein. Er will die Charaktere nicht beunruhigen und weicht Gesprächen über Probleme rund um Zeit aus, wenn die Charaktere etwas davon erwähnen.

WAS MADRYCK WEISS

Wenn die Charaktere nach weiteren Informationen zum Hexenlichtjahrmarkt fragen, sagt Madryck, dass er den Jahrmarkt seit vierundsechzig Jahren nicht besucht hat, und räumt ein, dass sich in dieser Zeit vieles ändern kann. Er rät den Charakteren, den Jahrmarkt selbst gründlich zu erkunden. Dazu sagt er, dass er nicht weiß, die Form die Feenkreuzung derzeit hat und wie gut versteckt und geschützt sie ist. Folgende zuverlässige Informationen gibt er den Charakteren:

- Zybilna ist eine Feenpatin für Sterbliche. Sie hat den Jahrmarkt als Möglichkeit für Sterbliche geschaffen, ihr Reich zu betreten und sie um Hilfe zu bitten.
- Als Madryck den Jahrmarkt zuletzt besucht hat, wurde er von zwei Schattenfeen – Elfen aus dem Schattenfell – geleitet: Herr Hex und Herr Licht. Er nimmt an, dass sie es immer noch tun.

- Düster entsinnt er sich, dass Hex und Licht den Jahrmarkt vor über hundert Jahren von einer Eladrin erworben haben, einer Elfe aus dem Feywild. Wie die Eladrin hieß, weiß er nicht mehr.

Wenn die Charaktere nach weiteren Informationen zu Zybilna und Prismeer fragen, gibt Madryck ihnen folgende Beschreibungen auf Basis von Wissen aus erster Hand, das leicht veraltet ist:

- Prismeer ist eine Domäne der Freude, regiert von Zybilna im Palast Herzbegehrt, einem herrlichen Bauwerk im Herzen der Domäne.
- Zybilna kann viele Formen annehmen und ist genial, geheimnisvoll und weise. (Madryck kennt Zybilnas geheime Identität nicht, die in Kapitel 5 enthüllt wird.)
- Wenn sie sich Sterblichen zeigt, nimmt Zybilna üblicherweise die Gestalt einer Frau von klassischer Schönheit an. Sie hat langes weißes Haar und eine kleine Tätowierung in Form eines Hühnerfußes unter einem Auge.

Jeder Charakter, der Madrycks Beschreibung von Zybilna hört, erinnert sich plötzlich daran, ihr in seiner Kindheit begegnet zu sein. Lass den Spieler dazu anhand der Tabelle „Kindheitserinnerungen“ würfeln.

KINDHEITSERINNERUNGEN

W8 Erinnerung

- 1 Als du klein warst, hat eine Frau, auf die Zybilas Beschreibung passt, dir ein verlorenes Haustier wiedergebracht.
- 2 Eine Frau, auf die Zybilas Beschreibung passt, hat dich einst besucht, als du als Kind krank warst. Daraufhin ging es dir besser.
- 3 Eine Frau, auf die Zybilas Beschreibung passt, hat einen Halunken verschuecht, der dich als Kind tyrannisiert hat.
- 4 Du erinnerst dich, dass ein älteres Familienmitglied von einer Frau mit langem weißem Haar erzählt hat, die bei deiner Geburt geholfen hat.
- 5 Eine Frau, auf die Zybilas Beschreibung passt, hat deiner Familie Geld gegeben, sodass du als Kind nie Mangel leiden musstest.
- 6 Du hattest als Kind Schwierigkeiten zu sprechen, bis eine Frau, auf die Zybilas Beschreibung passt, dir ihre Hand auf den Kopf gelegt hat.
- 7 Du bist als Kind in einen zugefrorenen Teich eingebrochen und wärest wohl gestorben, wenn dich nicht eine Frau, auf die Zybilas Beschreibung passt, aus dem Eiswasser gefischt und in eine Decke gewickelt hätte.
- 8 Du erinnerst dich, wie du als Kind auf den Hexenlichtjahrmarkt geschlichen und auf eine Frau gestoßen bist, auf die Zybilas Beschreibung passt. Sie hat dir ein Törtchen gegeben, du hast es gegessen und dich ganz besonders gefühlt.

EINTRITTSKARTE FÜR DEN
HEXENLICHTJAHRMARKT



ZUM JAHRMARKT

Wenn die Charaktere Madrycks Quest annehmen, können sie sich auf den ereignislosen Weg zum Jahrmarkt machen, der sich in der Nähe einer Siedlung deiner Wahl befindet. Die Charaktere treffen kurz vor der Abenddämmerung dort ein. Sind sie angekommen, lege die Posterkarte vom Jahrmarkt für die Spieler aus.

Lies dann allen Spielern, deren Charaktere den Hexenlichthelfer-Hintergrund haben, den folgenden Textkasten vor (oder lass ihn weg, wenn Charakter diesen Hintergrund hat):

Vor drei Tagen kam ein freundlich gesinnter Feendrache in den Diensten eines Hexenmeisters namens Madryck Roslof auf dich zu. Der Drache hat die Ankunft von Abenteurern vorausgesagt, die über den Jahrmarkt einen Weg ins Feywild suchen. Du hast zwar gehört, dass es auf dem Jahrmarkt eine Feenkreuzung gibt, hast dich aber nie bemüht, sie zu finden. Der Feendrache wollte dir vorschlagen, diesen Abenteurern zu helfen. Er deutete sogar an, dass das Schicksal des Hexenlichtjahrmarkts vom Erfolg ihrer Unternehmung abhängt.

Als die Dämmerung hereinbricht, hat sich vor dem Jahrmarkt eine große Menge versammelt, die Eintrittskarten kaufen und die Attraktionen genießen will. Als du auf die Menge blickst, fällt dir mindestens einer der Besucher ins Auge. Irgendwas sagt dir, dass es sich um ungewöhnliche Leute handelt.

Gestatte den Charakteren mit dem Hexenlichthelfer-Hintergrund, nach eigenem Ermessen mit den Charakteren zu interagieren, die Madryck Roslof getroffen haben. Diese Interaktionen können stattfinden, bevor oder nachdem der Jahrmarkt für Besucher öffnet.

MADRYCKS SCHATZ

Madryck bewahrt die Schätze seiner Abenteurerzeit in einer verschlossenen Holztruhe auf, die an einem geheimen Ort fern seiner bescheidenen Behausung vergraben liegt. Er trägt den einzigen Schlüssel der Truhe bei sich, dessen Reite aus violetter Glas besteht und wie ein Feendrache geformt ist.

Wenn die Charaktere die Quest annehmen und mit dem Beweis zurückkehren, dass Zybilna lebt und wohlauf ist, gibt Madryck ihnen den Schlüssel und sagt ihnen, wo die Truhe vergraben liegt. Sie enthält folgende Schätze:

- Einen *Bohnenbeutel*
- Einen *Umhang der Verlagerung*
- Eine *Lederrüstung +2*
- Einen *Zauberstab des Kriegsmagiers +2*
- Ein Seidenbeutel mit acht Edelsteinen, die je 500 GM wert sind
- Drei gefaltete Briefe (siehe unten)

1. Brief: Dieser Brief trägt das offizielle Siegel einer großen Feenansiedlung (wähle einen passenden Ort oder eine Stadt, die in deiner Kampagnenwelt existieren). Er enthält folgenden Text: „Der Inhaber dieses Briefs ist berechtigt, im Gegenzug für zuvor erbrachte Dienste heldenhafter Art einen Gefallen zu erhalten.“ Der Brief kann den Oberen der Stadt vorgelegt werden, die dem Inhaber dann den Gefallen gewähren. Es kann sich um Kost und Logis für bis zu ein Jahr, ein kleines Anwesen oder eine Landparzelle, eine Audienz mit einer einflussreichen Person (König oder Königin) oder einen anderen Nutzen deiner Wahl handeln.

2. Brief: Der Text des Briefs ist dem des ersten ähnlich. Der Brief trägt das Symbol einer Gottheit, die in deiner Kampagnenwelt verehrt wird (wähle eine passende Gottheit aus). Er kann in jedem Tempel, in dem die Gottheit verehrt wird, dem Hohepriester vorgelegt werden. Dieser gewährt dem Inhaber des Briefs dann einen Gefallen. Beispiel: Ein angemessener Gefallen wäre das einmalige Wirken eines Zaubers des maximal 5. Grades von der Kleriker-Zauberliste wie *Heiliges Gespräch* oder *Tote erwecken*.

3. Brief: Dieser Brief trägt die Unterschrift und das arkane Siegel von Saya Kalternax, einem im ganzen Land bekannten Magier. (Du kannst ihn durch jeden anderen Magier ersetzen, der besser zu deiner Kampagne passt.) Er beschreibt die Verbindung zwischen dem Magier und der Abenteurergruppe, zu der Madryck einst gehörte. Zum Schluss heißt es: „Nach den Bedingungen einer magisch bindenden Vereinbarung hat der Inhaber dieses Briefs Anrecht auf einen Gefallen von Saya Kalternax oder im Falle seines unzeitigen Ablebens von Sayas ergebene Lehrlingen.“ Saya ist zwar vor einigen Jahren gestorben, doch dieser Brief kann einem seiner Lehrlinge – die nach deinem Ermessen schwierig zu finden sein können – vorgelegt werden. Beispiele: Brauen eines seltenen oder ungewöhnlichen Tranks, Verfassen einer seltenen oder ungewöhnlichen Schriftrolle, Leihgabe eines Zauberbuchs mit einer Auswahl von Magierzaubern des maximal 5. Grades. Wenn du für Werte für diesen Zauberkleriker brauchst, verwende die Spielwerte des **Magiers**. Versieh den Magier nach deinem Ermessen mit einer Gesinnung und Sprachen.

Wenn Madryck stirbt, bevor die Charaktere aus dem Feywild zurückkehren (dies ist nur dann wahrscheinlich, wenn die Charaktere erst nach einem Jahr zurückkehren), hinterlässt er einen Vertrauten, der den Charakteren den Schlüssel gibt und ihnen sagt, wo der Schatz vergraben liegt.

HEXENMEISTER DER ERZFEE

Wenn ein Hexenmeister mit einer Erzfee als andersweltlichem Schutzherrn Teil der Abenteurergruppe ist, erwäge, den Spieler Zybilna als Schutzherrin auswählen zu lassen. Hexenmeister, die mit Zybilna Pakte schließen, erleben sie als gutherzige Feenpatin.

Es kann sich um einen freundlich gesinnten Pixie oder einen Feendrachen handeln, ein erwecktes Eichhörnchen (Ziel des Druidenzaubers *Erwecken*) oder eine andere vertrauenswürdige Kreatur, die mit Madryck bekannt ist.

LEITFADEN ZUR AUSSPRACHE

In der Tabelle „Aussprache“ findest du die korrekte Aussprache vieler ungewöhnlicher Namen in diesem Abenteuer.

AUSSPRACHE

Name	Aussprache
Amidor	Wie geschrieben, „A“ betont
Bavlorna	Wie geschrieben, „lor“ betont
Campestri	Wie geschrieben, „pes“ betont
Dirlagraun	Wie geschrieben, „Dir“ betont
Dubhforgail	„Davergehl“, „Da“ betont
Endelyn	Wie geschrieben, „En“ betont
Harengon	„Härengon“, „Här“ betont
Iggrik	„Iggrikk“, „Igg“ betont
Iggwilv	„Iggwilf“, „Igg“ betont
Kalimanzaros	„Kalimansaaros“, „saa“ betont
Madryck Roslof	„Madrick Rosloff“, „Ma“ und „Ro“ betont
Mercion	„Merßion“, „Mer“ betont
Naeryx Krumple	„Näriks Krumpull“, „Nä“ und „Krum“ betont
Peaugh	„Piag“, „Pi“ betont
Raezil Uthemar	„Rehsil Utemar“, „Reh“ und „U“ betont
Ringelrun	„Ringelran“, „Rin“ betont
Skabatha	„Skabata“, „Ska“ betont
Skylla	„Skilla“, „Ski“ betont
Teaugh	„Tiag“, „Ti“ betont
Urmus Umbrage	„Ermus Ambredsch“, „Er“ und „Am“ betont
Weaugh	„Wiog“, „Wi“ betont
Xinipax	„Zinipax“, „Zi“ betont
Zybilna	„Söbillna“, „bill“ betont



DER MEKENLICHTJAHRMARKT BESUCHT JEDE WELT NUR EINMAL IN ACHT JAHREN
UND BEREICHERT DIE MATERIELLE EBENE MIT SEINEN DROLLIGEN WUNDERN.

HEXENLICHTJAHRMARKT

DER HEXENLICHTJAHRMARKT IST EIN JAHRMARKT voller kunterbunter Zelte und Wagen und wundersamer Wesen, darunter viele aus dem Feywild. Es ist kein gewöhnlicher Jahrmarkt. Magisch reist er durch die materielle Ebene von Welt zu Welt, lässt sich nur einmal alle acht Jahre blicken und öffnet seine Pforten am Rande bewohnter Gebiete. An jedem Ort verbringt er ein paar Tage und zieht dann in derselben Welt an andere Orte, bis schließlich die Entscheidung fällt, die nächste Welt aufzusuchen. Auf dem Jahrmarkt gibt es eine Feenkreuzung, über die sich die Feywild-Domäne Prismeer erreichen lässt.

Es steht den Charakteren frei, den Jahrmarkt nach Herzenslust zu erkunden. Durch dieses Kapitel führen viele verschiedene Wege, und es kann jedes Mal anders verlaufen.

AUSFÜHREN DIESES KAPITELS

Geh vor eurer ersten Spielsitzung auf dem Hexenlichtjahrmarkt die folgenden Schritte durch, um das Erlebnis für die Spieler so unterhaltsam wie möglich zu gestalten:

- Mach dich mit der Karte des Hexenlichtjahrmarkts vertraut. In diesem Kapitel ist eine kleinere Version der Jahrmarkt-Posterkarte enthalten.
- Lies das Kapitel und mach dich mit den Attraktionen des Jahrmarkts vertraut. Die Charaktere können sich jederzeit frei bewegen, weshalb du auf alles vorbereitet sein solltest.
- Bereite die Hilfen zur Mitverfolgung vor, die unter „Jahrmarktkarte“ beschrieben sind. Du benötigst einen W8, um den Zeitverlauf zu messen, und eine Marke auf der Posterkarte zum Mitverfolgen der Jahrmarktstimmung.

Wenn die Charaktere den Jahrmarkt erkunden, kannst du wichtige Ereignisse mit dem Abenteuer-Handlungsfaden festhalten.

MYSTERIÖSE WOHLTÄTERIN

Die Charaktere haben eine Verbündete auf dem Jahrmarkt: die ebenenwandelnde Gnomenbardin Ellywick Taumelschrumm. Die Charaktere kennen sie nicht, aber sie kennt die Charaktere, da die magischen Saiten ihrer Laute ihr beim Zupfen Geheimnisse zuwispern. Die Saiten haben Taumelschrumm enthüllt, dass das Schicksal der Charaktere mit dem von Prismeer verflochten ist, und die Gnomenbardin zum Jahrmarkt geführt. Sie hat jedem Charakter, der kein Jahrmarktangestellter ist, eine Eintrittskarte besorgt. (Die Eintrittskarten warten in der Eintrittskartenbude beim Eingang.)

Taumelschrumm befindet sich im Schlemmergarten (siehe weiter hinten im Kapitel) und dient als hilfreiche Führerin, wenn die Charaktere einen Wegweiser brauchen.

JAHRMARKTKARTE

Nutze Figürchen oder andere Marken auf der Posterkarte vom Jahrmarkt, um den Aufenthaltsort jedes Charakters zu jedem Zeitpunkt zu markieren. Wenn die Gruppe sich trennt, helfen die Marken zu verfolgen, wo sich jeder Charakter befindet.

Mit der Posterkarte lassen sich zwei wichtige Elemente nachverfolgen: Zeitverlauf und Jahrmarktstimmung.

MITVERFOLGEN DER ZEIT

Der Hexenlichtjahrmarkt öffnet in der Abenddämmerung für acht Stunden und schließt in der Morgendämmerung. Wenn die Charaktere den Jahrmarkt betreten, platziere einen W8 auf der Sanduhr der ersten Stunde oben links auf der Posterkarte. Die 1 weist nach oben. Schiebe ihn am Ende der ersten Stunde im Spiel auf das nächste Feld. Nun weist die 2 nach oben und zeigt die aktuelle Stunde an. Es kommt nicht darauf an, alles auf die Minute genau handzuhaben. Wenn die Spieler (und ihre Charaktere) sich amüsieren, kannst du den Zeitverlauf verlangsamen, damit sie die Attraktionen genießen können. Beginnt das Spiel zu stocken, oder die Charaktere verbringen eine Menge Zeit damit, dasselbe zu machen, rücke den Würfel auf das nächste Feld.

Drei Ereignisse finden nächtlich zu bestimmten Stunden statt:

- 1. Stunde: Willkommensgeschenke:** Unter den Besuchern gibt es ein paar Glückspilze, die kleine Geschenke erhalten.
- 4. Stunde: Zirkuszeltspektakel:** Bei diesem mitternächtlichen Spektakel haben die Charaktere die Gelegenheit, die Zuschauer sowie den Zirkusdirektor zu beeindruckern.
- 8. Stunde: Krönung des Hexenlicht-Monarchen:** Bei diesem Höhepunkt des Jahrmarkts können die Charaktere die mysteriösen Jahrmarktbesitzer kennenlernen.

Jedes Ereignis wird im Abschnitt „Zeitliche Ereignisse“ am Ende des Kapitels ausführlich beschrieben.

MITVERFOLGEN DER STIMMUNG

Die Aktionen der Charaktere auf dem Hexenlichtjahrmarkt können die allgemeine Stimmung dort beeinflussen. Platziere unten rechts auf der Posterkarte eine Marke auf dem mittleren (neutralen) Feld, wenn die Charaktere auf dem Jahrmarkt eintreffen. Bewege die Marke nach rechts oder links, um mitzuverfolgen, wie die Jahrmarktstimmung sich verbessert oder verschlechtert.

STUNDENGLASPAKT VON HEX UND LICHT

Als die Vetteln des Stundenglaszirkels die Herrschaft über Prismeer an sich rissen, hatten sie Herrn Hex und Herrn Licht in der Hand. Die Vetteln wissen, dass Hex und Licht nicht die eigentlichen Besitzer des Jahrmarkts sind, und drohen ihnen mit einem Wiedersehen des Hexenlichtjahrmarkts mit seinem Gegenstück im Schattenfell – Hex und Licht wären dann gezwungen, die Jahrmärkte wieder zu tauschen.

Die beiden Schattenfeen wollen keinesfalls ihren Feywild-Jahrmarkt einbüßen und gestatten seither dem Zirkel, Jahrmarktbesucher ohne Eintrittskarte zu bestehlen. Hex und Licht haben versucht, die Situation zu entschärfen, indem sie alle Besucher sorgfältig auf deren Eintrittskarten überprüfen, aber es gibt immer wieder ein paar arme Tropfe, die zum Ziel der Vettel- diebe (siehe „Diebe des Hexenzirkels“) werden.

Der Text sagt dir, wann sich die Stimmung verändert. Befindet sich die Marke rechts vom Anfangsfeld, ist die Stimmung gut: Farben erscheinen strahlender, Blumen blühen, Sternschuppen zischen über den klaren Nachthimmel. Befindet sich die Marke links vom Anfangsfeld, wird die Stimmung düsterer: Die Dampforgel spielt schief, die Angestellten sind angespannt, ein Unwetter braut sich zusammen.

Die Jahrmarktstimmung dient dazu, ein wichtiges Treffen zwischen Charakteren und Jahrmarktbesitzern auszulösen. Erreicht sie eines der Extreme, so laden die Besitzer die Charaktere zu einem Gespräch in ihren Wagen ein (siehe „Begegnung mit Hex und Licht“ am Ende des Kapitels). Charaktere, die beim Zirkuszeltsspektakel waren, können auch dann eingeladen werden, wenn die Jahrmarktstimmung keine Extreme erreicht.

JAHRMARKTBESITZER

Die Besitzer des Hexenlichtjahrmarkts sind zwei Schattenfeen – Elfen aus dem Schattenfell – namens Herr Hex und Herr Licht. Herr Hex ist bodenständig und aufrichtig, Herr Licht dagegen extravagant und kokett.

Es ist erzählenswert, wie Herr Hex und Herr Licht in den Besitz des Jahrmarkts kamen. Sie hatten unter anderen Namen schon einmal einen Jahrmarkt besessen, der an den Rändern des Schattenfells gastierte. Die Wege der beiden Jahrmärkte kreuzten sich vor vielen Jahren, und nach Genuss von reichlich Wein stritten die Besitzer sich, welcher Jahrmarkt der bessere sei. Schließlich kamen sie überein, die Jahrmärkte zu tauschen. Isolde, die Eladrin mit dem Feenjahrmarkt, tauschte mit den Schattenfeen und ihrem Schattenfell-Jahrmarkt. Diese Vereinbarung ist gültig, bis die Jahrmärkte einander wieder begegnen, was bisher noch nicht geschehen ist.

Als die beiden Schattenfeen ihren düsteren Jahrmarkt gegen den heiteren eingetauscht hatten, nannten sie sich Herr Hex und Herr Licht. Waren sie bisher verdrossen und emotional eingeschränkt gewesen, so wurden sie nun zu vergnügten Freigeistern und fingen an, die erneute Begegnung der Jahrmärkte zu fürchten. Sie haben kein Interesse mehr an ihrem finsternen alten Jahrmarkt, der in *Van Richtens Ratgeber zu Ravenloft* genauer beschrieben ist.

Die Schattenfeen wissen, dass der Stundenglaszirkel sich der Domäne Zybilnas im Feywild bemächtigt hat. Sie wissen nicht, wie dem Zirkel dieser Coup gelungen ist, wünschen jedoch nichts sehnlicher, als die Vetteln besiegt und Zybilna wieder an der Macht zu sehen. Allerdings wagen sie nicht, selbst einzugreifen, um ihren Wunsch zu erfüllen. Wenn der Zirkel nur einen Hauch von Widerstand von Hex und Licht bemerken würde, so würden die Vetteln die Schattenfeen für ihre Impertinenz bestrafen (siehe Textkasten „Stundenglas-Pakt von Hex und Licht“). Hex und Licht tun also, was sie können, um die Vetteln zufriedenzustellen, während sie heimlich auf Zybilnas Rückkehr hoffen. Sie kennen Zybilnas wahre Identität, wagen aber nicht, sie preiszugeben.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Herrn Hex und Herrn Licht.

HERR HEX

Herr Hex, der früher Naeryx Krumple hieß, war einst ein obdachloser Weise, der seine karge, trostlose Existenz auf den nebligen Straßen von Dusterwirk führte, einer Stadt im Schattenfell. Er verdiente sich als Zeitungsjunge ein paar Groschen, später als Straßenfeger. Dann stellte ein alter Uhrturmwärter ihn als Gehilfen ein. Die Turmuhr war in so schlechtem Zustand, dass sie häufig versagte. Naeryx half bei den Reparaturen und fand ein wenig Vergnügen an der Arbeit. Als der Wärter Jahre später starb, ersetzte Naeryx ihn.

Der Uhrturm gehörte einer wohlhabenden Familie, die Naeryx zwar nicht viel zahlte, ihn jedoch gelegentlich zum Abendessen einlud. Er besaß einen einzigen feinen Anzug, den er bei diesen Gelegenheiten trug. Aus den Eltern machte er sich nicht viel, doch er genoss die Gesellschaft des ältesten Sohnes Urmus Umbrage – dieser war eine düstere Schattenfee, ein Tunichtgut mit grausamem Sinn für Humor. Naeryx und Urmus waren gleich alt und verstanden sich in jeder Hinsicht großartig. Einige Jahre später kaufte Urmus ohne Rücksprache mit seiner Familie einen heruntergekommenen Jahrmarkt und überredete Naeryx, ihn gemeinsam zu betreiben. Naeryx und Urmus, die sich heute Herr Hex und Herr Licht nennen, sind seitdem Partner und arbeiten zusammen.

BESCHREIBUNG VON HERRN HEX

Herr Hex ist stets schick gekleidet und sieht aus wie ein feiner Herr. Besonders gerne trägt er Zylinder und Stock, und niemals fehlt seine *Hexenlicht-Uhr*, die die Vorbesitzerin des Jahrmarkts ihm geschenkt hat. Dieser einmalige magische Gegenstand ist im Folgenden beschrieben.

HEXENLICHT-UHR

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch Herrn Hex oder dessen designierten Nachfolger)

Diese verzierte Taschenuhr ist an einer goldenen Kette befestigt. Wird sie geöffnet, leuchtet sie schwach golden und tickt leise, nur für die Kreatur hörbar, die sie hält. Auf dem Zifferblatt ist eine Miniatur des Hexenlichtjahrmarkts dargestellt, umgeben von einem kleinen Steinkreis, der nachts von einem winzigen Funken umkreist wird, klein genug, um durch ein Nadelöhr zu passen.

Der Funke lässt den Steinkreis Schatten werfen, an denen der Besitzer der Uhr wiederum die Zeit ablesen kann.

Auf- und Abbau des Jahrmarkts: Die auf die Uhr eingestimmte Kreatur kann eine Aktion verwenden, um den Auf- oder Abbau des Hexenlichtjahrmarkts einzuleiten, sofern die Kreatur und der Jahrmarkt sich auf derselben Existenzebene befinden. Binnen einer Stunde werden alle Objekte, die Elemente des Jahrmarkts sind, magisch bewegt, bis entweder alles gepackt und reisebereit oder aber ausgepackt und aufgebaut ist. Die Uhr wirkt nicht auf Kreaturen. Diese können sich frei und sicher über den Jahrmarkt bewegen, während er auf- oder abgebaut wird. Wird der Auf- oder Abbau einmal in Gang gesetzt, kann er nicht mehr beendet werden, bis er abgeschlossen ist. Wird die Uhr eingesetzt, um den Jahrmarkt auf- oder abzubauen, so kann diese Eigenschaft erst wieder verwendet werden, wenn acht Stunden vergangen sind.

Weitere Eigenschaften: Die Taschenuhr hat die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

- Wenn die auf sie eingestimmte Kreatur die Uhr trägt, kann sie als Aktion die Zauber *Botschaft*, *Feuerpfeil* oder *Unsichtbarkeit* wirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen. Das Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz. Wurde der Zauber *Unsichtbarkeit* mit der Uhr gewirkt, würfle mit W8. Würfelst du eine 3 oder 8, kann der Zauber erst in der nächsten Morgendämmerung wieder mit der Uhr gewirkt werden.
- Die auf die Uhr eingestimmte Kreatur wird um 15 Kilogramm schwerer. Das Extragewicht verschwindet, wenn die Einstimmung endet.
- Die eingestimmte Kreatur muss jeden Tag das Achtfache des Üblichen essen und trinken.



HERR HEX.

HERR HEX

Mittelgroßer Humanoide (Elf, Schattenfee), chaotisch gut

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 82 (11W8+33)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Int +5, Wei +3

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Täuschen +4, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Nekrotisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP) Übungsbonus +2

Besondere Ausrüstung: Hex trägt die *Hexenlicht-Uhr* und ist auf sie eingestimmt.

Feenblut: Hex ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Hex führt zwei Angriffe mit dem Stock aus.

Stock: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Wuchtschaden plus 6 (1W12) nekrotischen Schaden.

Zauberwirken: Wenn er die *Hexenlicht-Uhr* trägt, wirkt Hex einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Botschaft*, *Feuerpfeil*, *Unsichtbarkeit* (würfle nach dem Wirken mit einem W8 – bei einer 3 oder 8 kann Hex den Zauber erst in der nächsten Morgendämmerung erneut wirken)

BONUSAKTIONEN

Segen der Rabenkönigin (1-mal täglich): Hex teleportiert magisch mit jeglicher Ausrüstung, die er trägt oder bei sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Bis zum Beginn seines nächsten Zugs erscheint er geisterhaft und ist gegen alle Schadensarten resistent.



HERR LICHT.

HERR LICHT

Herr Licht, der einst Urmus Umbrage hieß, gehörte einer schwerreichen Schattenfeenfamilie an, die in einem heruntergekommenen Anwesen in Dusterwirk residierte. Er litt zwar keinen physischen Mangel, doch seine Familienmitglieder, Bediensteten und Lehrer erwiesen ihm nichts als Herzlosigkeit, Kälte und Bosheit. Urmus war es schnell leid, nicht mehr als der Erbe der Umbrages zu sein, und tat, was er konnte, um seinem Umfeld das Leben schwer zu machen, besonders seinen Eltern. Ehrgeiz schien er nicht zu haben und verbrachte die meiste Zeit in seinem Zimmer, wo er alleine spielte. Er sammelte Kostüme. Am liebsten stolzierte er in merkwürdiger Aufmachung und absurd geschminkt um das Umbrage-Anwesen.

Urmus lernte bei einem Familienessen Naeryx Krumple kennen und bemerkte den Gehilfen des Uhrtmwärters zunächst kaum. Doch dann staunte er darüber, dass Naeryx seinem Beruf tatsächlich etwas abzugewinnen schien. Er wollte ihn näher kennenlernen. Naeryx brauchte allerdings eine Weile, um Vertrauen zu Urmus zu fassen. Urmus kam an Geld und kaufte einen tristen kleinen Jahrmarkt, der am Rande von Dusterwirk gastierte. Dann schlug er Naeryx vor, ihn zusammen zu betreiben. Für ihn war der Jahrmarkt die Gelegenheit, aus dem Schatten seiner Familie zu treten und sein Schicksal in die Hand zu nehmen. Aber er musste sein Erbe ausschlagen, um sein Bedürfnis zu erfüllen, sein Leben, seine Aufmachung und seine Freundschaften unkonventionell zu gestalten.

BESCHREIBUNG VON HERRN LICHT

Herr Licht ist groß und dünn. Er ist stets kostümiert und lässt sich selten ungeschminkt in der Öffentlichkeit sehen. Die kunstvolle Wetterfahne, die er bei sich führt, hat ihm die ehemalige Jahrmarktbesitzerin gegeben.

HERR LICHT

Mittelgroßer Humanoide (Elf, Schattenfee), chaotisch gut

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 77 (14W8+14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Cha +5

Fertigkeiten Auftreten +5, Fingerfertigkeit +5, Wahrnehmung +3

Schadensanfälligkeiten Blitz

Schadensresistenzen Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Betäubt, Blind, Taub, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus +2**

Besondere Ausrüstung: Licht trägt die *Hexenlicht-Wetterfahne* und ist auf sie eingestimmt. In Lichts Händen ist die Wetterfahne eine Finesse-Waffe.

Feenblut: Licht ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Licht führt zwei Angriffe mit der *Hexenlicht-Wetterfahne* aus.

Hexenlicht-Wetterfahne: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden plus 4 (1W8) gleißenden Schaden.

Zauberwirken: Wenn er die *Hexenlicht-Wetterfahne* trägt, wirkt Licht einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Kältestrahl*, *Tanzende Lichter*, *Verwandlung* (würfle nach dem Wirken mit einem W8 – bei einer 3 oder 8 kann Hex den Zauber erst in der nächsten Morgendämmerung erneut wirken)

BONUSAKTIONEN

Segen der Rabenkönigin (1-mal täglich): Licht teleportiert magisch mit jeglicher Ausrüstung, die er trägt oder bei sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Bis zum Beginn seines nächsten Zugs erscheint er geisterhaft und ist gegen alle Schadensarten resistent.

Er wirbelt und wedelt mit ihr herum wie mit einem Narrenzepter, aber ihre Macht ist weitaus größer, als er zugibt. Die Wetterfahne kann die Stimmung jeder Kreatur auf dem Hexenlichtjahrmarkt beeinflussen.

HEXENLICHT-WETTERFAHNE

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch Herrn Licht oder dessen designierten Nachfolger)

Dieser kunstvolle Stab trägt rote Glasstücke im Schaft und Schmetterlingsflügel am oberen Ende. Er wiegt 1,5 Kilogramm.

Magische Waffe: In den Händen einer auf sie eingestimmten Kreatur kann die Wetterfahne als magischer Streitkolben geführt werden, der einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht. Außerdem bewirkt sie bei einem Treffer zusätzlich 1W8 gleißenden Schaden.

Stimmung spüren: Befindet die Wetterfahne sich auf dem Hexenlichtjahrmarkt, kann sie die Stimmung jeder Kreatur auf dem Jahrmarkt mit einer Intelligenz von mindestens 4 erspüren. Als Aktion kann eine auf die Wetterfahne eingestimmte Kreatur sie nutzen, um den Aufenthaltsort der glücklichsten Kreatur auf dem Jahrmarkt zu bestimmen.

Die Schmetterlingsflügel an der Wetterfahne drehen sich langsam im Uhrzeigersinn, wenn die Stimmung auf dem Jahrmarkt gut ist. Wenn sie schlecht ist, drehen sie sich langsam gegen den Uhrzeigersinn.

Intelligenz: Die Wetterfahne ist ein intelligenter, chaotisch guter wundersamer Gegenstand mit dem Intelligenzwert 11, dem Weisheitswert 14 und dem Charismawert 14. Sie verfügt über Gehör und normale Sicht mit einer Reichweite von neun Metern und kommuniziert mit der auf sie eingestimmten Kreatur, indem sie Emotionen überträgt. Sie dient als Werkzeug, um zu gewährleisten, dass sich alle auf dem Hexenlichtjahrmarkt amüsieren.

Weitere Eigenschaften: Die Wetterfahne hat die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

- Eine Kreatur, die die Wetterfahne hält, ist anfällig für Blitzschaden.
- Eine auf sie eingestimmte Kreatur kann nicht betäubt, blind, taub oder versteinert werden.
- Wenn sie die Wetterfahne trägt, kann sie als Aktion die Zauber *Kältestrahl*, *Tanzende Lichter* oder *Verwandlung* wirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen. Das Attribut zum Zaubern ist Charisma. Wurde der Zauber *Verwandlung* mit der Wetterfahne gewirkt, würfle mit W8. Würfelst du eine 3 oder 8, kann der Zauber erst in der nächsten Morgendämmerung wieder mit der Wetterfahne gewirkt werden.

HEXENLICHTHELPER

Die Hexenlichthelfer sind das Rückgrat des Hexenlichtjahrmarkts. Dieser bunte Haufen betreibt die Buden, führt Reparaturen aus, dressiert und füttert die Tiere, hält die Augen nach Diebstählen und anderen Scherereien offen und führt nach Anordnung von Herrn Hex diverse weitere

Aufgaben aus. Einige arbeiten außerdem noch als Artisten und Attraktionen. Die Hexenlichthelfer bereisen zwar viele Welten der materiellen Ebene, verlassen jedoch nur selten den Jahrmarkt. Dieser ist die einzige Welt, die sie kennen und schätzen.

Es gibt insgesamt 124 Hexenlichthelfer auf dem Jahrmarkt. Alle von ihnen haben sich beim Beitritt zum Jahrmarkt zu Folgendem verpflichtet: Sie tun nie einem Kollegen etwas zuleide und verlassen den Jahrmarkt nie länger als einen Tag. (Längere Abwesenheiten wertet Herr Hex als Kündigung.) Helfer im Dienst müssen Schmetterlingsflügel aus Stoff auf dem Rücken tragen. Herr Hex und Herr Licht versehen sie außerdem mit einer kleinen Menge *Pixiestaub* (siehe Anhang A).

Hexenlichthelfer erhalten nur einen kleinen Teil vom Jahrmarktprofit, aber der reicht aus, um sie zu nähren, zu kleiden und unterzubringen. Manche von ihnen arbeiten mehr oder länger, um Darlehen und Schulden abzubauen.

Die meisten Helfer erlernen kleine Zauberkünste, mit denen sie sich amüsieren und das Publikum unterhalten können. (Charaktere mit Hexenlichthelfer-Hintergrund haben Magie nicht in ihrer Vergangenheit erlernt, können stattdessen aber eine zauberwirkende Klasse auswählen.)

HEXENLICHTHELPER

Mittelgroßer oder kleiner Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 9 (2W8), wenn mittelgroß, 7 (2W6), wenn klein

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +6, siehe auch *Geheime Expertise* unten

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache sowie eine beliebige Sprache

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

Geheime Expertise: Der Helfer hat eine dieser zusätzlichen Fertigkeiten: Akrobatik +6, Arkane Kunde +5, Athletik +4, Auftreten +5, Heilkunde +5 oder Mit Tieren umgehen +5.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.
Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden.

Pixiestaub (1-mal täglich): Der Helfer streut eine Prise *Pixiestaub* auf sich oder eine andere Kreatur innerhalb von 1,5 Metern, die er sehen kann. Das Ziel erhält eine Minute lang eine Flugbewegungsrate von drei Metern. Befindet die Kreatur sich in der Luft, wenn dieser Effekt endet, so fällt sie gefahrlos zu Boden, landet auf den Füßen und erleidet keinen Schaden.

Zauberwirken: Der Helfer wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zaubern:

Beliebig oft: *Botschaft*, *Tanzende Lichter*, *Taschenspielerie*

JAHRMARKT: ÜBERBLICK

Lies den folgenden Textkasten vor, um den Neankömmlingen den Jahrmarkt zu beschreiben:

Aprikosenfarben geht die Sonne unter, die ersten Sterne funkeln schon. Riesige Libellen schwirren über eure Köpfe. Sie ziehen bunte Bänder hinter sich her. Auf dem Boden kringeln sich Nebelschwaden. Durch einen Blumenbogen erhascht ihr die ersten Blicke auf wundersame bunte Kreaturen: Elfen auf Stelzen, tanzende Feen, geschminkte Artisten. Die Luft ist voller Gelächter, Pixiestaub und Seifenblasen, und der wehmütige Klang einer Dampforgel erreicht euch.

Der Hexenlichtjahrmarkt reist als Wagenkolonne. Jeder Wagen wird je nach Größe von Pferden oder Füchsen gezogen. Bei Reisen zwischen den Welten wachsen sowohl Wagen als auch Zugtieren Schmetterlingsflügel, und sie steigen den Sternenhimmel empor. Nach der Landung entfalten sich die Attraktionen magisch aus den Wagen. Dies wird von Herrn Hex' *Hexenlicht-Uhr* bewirkt.

An jedem neuen Ziel setzt ein Baumhirtenschössling namens Nordwind sein Bäume-beleben-Attribut ein, um Bäume im Weg schadlos umzusetzen und den entpackten Wagen Platz zu schaffen. Ein langes blaues Band wird in einen gemächlichen, glitzernden Fluss verwandelt, der den Jahrmarkt umschließt. Er ist sechs Meter breit und in der Mitte drei Meter tief.

JAHRMARKT-KNIGGE

Es gibt keine Benimmregeln für die Gäste des Hexenlichtjahrmarkts. Manche Aktionen werden toleriert, andere rufen Verstimmung hervor. Höflichkeit zahlt sich aus: bei Ansprache zuhören, bei Scherzen lachen, an Spielen teilnehmen, in Gesänge einstimmen. Hin und wieder kannst du die Jahrmarktstimmung um einen Schritt aufhellen (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel), wenn die Abenteurergruppe durchweg höflich zu den Angestellten und anderen Gästen ist.

Umgekehrt beeinträchtigt unhöfliches Verhalten die Stimmung, etwa Redner zu unterbrechen, Leute zu beleidigen oder Aufforderungen zum Tanz grob auszuschlagen. Senke die Jahrmarktstimmung um einen Schritt, wenn die Charaktere irgendwen aktiv düpierten.

DIEBSTAHL UND GEWALT

Charaktere, die beim Stehlen oder Kämpfen erwischt werden, müssen den Jahrmarkt verlassen. Die Jahrmarktstimmung sinkt um einen Schritt, und 1W6 **Hexenlichthelfer** (chaotisch gut, siehe Spielwerte am Anfang des Kapitels) eskortieren den Störenfried zum Ausgang.

DEN JAHRMARKT LEBENDIG WERDEN LASSEN

Würfle anhand der Tabelle „Jahrmarktszenen“, um den Jahrmarkt lebendig werden zu lassen, während die Spieler ihn erkunden.

JAHRMARKTSZENEN

W8 Ereignis

- 1 Zwei Mädchen mit bemalten Gesichtern (Löwe und Hirsch) zanken sich um eine Holzkrone, die ihre Mutter an einem Stand gewonnen hat.
- 2 Ein Satyr mit rot-weiß gestreiften Hörnern führt Flöte spielend eine Prozession aus tanzenden Nagetieren an.
- 3 Ein Elf auf Stelzen wirft bunte Bonbons zu vorbeikommenden Kindern herunter.
- 4 Ein Schild, auf das ein Elf mit Narrenmütze gemalt ist, wird lebendig und ruft: „Wir wünschen einen herrlichen Abend!“
- 5 Eine riesige Libelle schwirrt durch die Lüfte, und ihr Reiter verschüttet ein Getränk über eine Gruppe Hexenlichthelfer.
- 6 Plötzlich steigt eine glitzernde Wolke auf, und zum Gaudium einer aufgedrehten Gruppe von Pixies trägt ein Mann jetzt einen Eselskopf und ruft I-ah.
- 7 Singende Riesenblumen sprießen aus der Erde und bringen den Passanten ein Ständchen.
- 8 Ein lebhafter Tanz bricht los, angeführt von einer Gruppe gnomischer Clowns.

AUSSENSEITER AUF WANDERSCHAFT

Es sind den ganzen Abend über Begegnungen mit verschiedenen Außenseitern möglich, welche Schwierigkeiten machen können.

KESSELDAMPF

Kesseldampf ist eine Kenku-Hexenmeisterin, deren Schutzherrin die Erzfee Zybilna aus Prismeer ist. Sie hat gespürt, dass mit ihrer geliebten Patronin etwas nicht stimmt, und ist auf der Suche nach Antworten zum Jahrmarkt gekommen. Die Jahrmarktbesitzer weigern sich, mit ihr zu sprechen – und solange macht sie Ärger. Kesseldampf setzt *Selbstverkleidung* ein, um die Form anzunehmen, die sie am besten mit der Menge verschmelzen lässt.

Die Charaktere können Kesseldampf an mehr als einem Ort begegnen. Treiben sie sie in die Enge, gibt sie ihnen wertvolle Hinweise zu Prismeer. Einzelheiten findest du unter „Kesseldampf fangen“ weiter hinten in diesem Kapitel.



WILKOMMEN AUF DEM

HEXENTLICHTJAHRMART

HEXENLICHT
DES
KRONUNG

SPASS DES FEY WILDS
FÜR DIE GANZE FAMILIE

ZIRKUSZEIT
SPEKTAKEL

WILKOMMEN
GESCHENKE

HALLE DER
ILLUSIONEN

SCHNACKENRENNEN

DIXIE
KONIGREICH

BLUBBER-
KANNE

ENTRITTSKARTEN
BUDE

DAMPFORCEL

FUND
SACHEN

KARUSSEL

SCHLIMMERGARTEN

LIBELLEN-
FLUGE

GONDEL-
SCHWANE

SILBERSANG-
SEE

PERSONAL-
BEREICH

MINE DER MYSTERIEN

HABE EINE WUNDERVOLLE ZEIT

ZUTRITT OHNE KARTE STRENG VERBOTEN

MONARCHEN?
HEXENLICHT
SEID IHR UNSER
MONARCH?

DIEBE DES ZIRKELS

Jedes Mitglied des Stundenglaszirkels hat einen Dieb auf dem Jahrmarkt, der Leute ohne Eintrittskarte bestiehlt. Diese Diebe kommen und gehen durch die Halle der Illusionen, die sie als Tor nach Hüben, Drüben und Anderswo nutzen, den Splitterreichen ihrer Herrinnen. Die Angestellten des Jahrmarkts wurden von Herrn Hex und Herrn Licht angewiesen, sie zu ignorieren.

Die Diebe wissen übernatürlich genau, wer auf dem Jahrmarkt Angestellter und wer Besucher mit Eintrittskarte ist. Jede Nacht treiben sie auf dem Jahrmarkt in den Schatten zwischen Wagen und Attraktionen ihr Unwesen und suchen nach Leuten ohne Eintrittskarte. Charaktere mit Eintrittskarten und solche, die auf dem Jahrmarkt arbeiten, sind nicht das Ziel dieser Diebe. Manchen Charakteren könnten diese unheimlichen Gestalten als Spiegelreflexionen, Schatten in Durchgängen oder deplatziert wirkende Leute auffallen, die reglos in der bewegten Menge stehen. Nutze diese Diebe nach Belieben, um den Jahrmarktvergnügungen einen geheimnisvollen oder bedrohlichen Unterton zu geben.

Die drei Diebe sind ihren Vettel-Herrinnen gegenüber vollkommen loyal. Werden sie gefangen, geben sie freiwillig keinerlei Informationen preis. Es handelt sich um die folgenden Personen:

- Bavlorna Blatternstrohs Diebin ist eine ihrer Lornlinge – eine Miniaturausgabe ihrer selbst. Verwende die Spielwerte des **Flinklings** in Anhang C, um diese krötenartige Kreatur zu verkörpern.
- Skabatha Nachtschattens Dieb heißt Sauschwein und ist ein kleiner **Ghul** mit 17 (5W6) Trefferpunkten. Sie erscheint als kleines Mädchen mit grauer Haut, das eine Schweinemaske trägt und einen überdimensionierten Lutscher hält.

- Endelyn Mondgrabs Dieb ist der abgelöste Schatten von Glimmer, einer Hochelfe und Akrobatin mit einer Sichelmondmaske. (Glimmer selbst ist vom Jahrmarkt verschwunden. Die Charaktere begegnen ihr nicht vor Kapitel 4.) Glimmers abgelöster Schatten nutzt die Spielwerte eines **Schattens**, ist allerdings ein Feenwesen und kein Untoter. Eine Kreatur, deren Stärke durch den Stärke-Entzugsangriff dieses Schattens auf 0 verringert wird, stirbt nicht, sondern wird bewusstlos. Sie kommt nach einer kurzen oder langen Rast bei voller Stärke wieder zu sich.

Jeder Dieb hat folgende zusätzliche Handlungsoptionen, um seine Ziele zu erreichen:

Keine Eintrittskarte: Der Dieb zielt auf einen Jahrmarktsgast innerhalb von 1,5 Metern von ihm, den er sehen kann. Wenn das Ziel keine Eintrittskarte hat, muss es einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang betäubt. Später erinnert es sich an nichts, was während seiner Betäubung geschah. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Gelingt der Rettungswurf, so ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen die Keine-Eintrittskarte-Fähigkeit des betreffenden Diebs immun.

Langfinger: Der Dieb zielt auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern, die er sehen kann, und stiehlt ihr einen Gegenstand von maximal 5 Kilogramm. Der gestohlene Gegenstand verschwindet und erscheint im Bereich der Vettel, zu welcher der Dieb gehört.

DIES SIND DIE DIEBE DES STUNDENGLASZIRKELS:
EIN LORNLING, SAUSCHWEIN DER GHUL
UND GLIMMERS SCHATTEN.



JAHRMARKT: ORTE

Die folgenden Orte sind auf der Karte des Hexenlichtjahrmarkts eingezeichnet. Zunächst wird die Eintrittskartenbude beschrieben, da sie sich beim Eingang befindet. Die anderen Orte werden alphabetisch aufgeführt.

EINTRITTSKARTENBUDE

Die Eintrittskartenbude befindet sich beim Haupteingang.

Auf dem Dach der Eintrittskartenbude ist die silberne Statue einer tanzenden, von Schmetterlingen umgebenen Fee montiert. Die Bude selbst ist mit einer animierten Darstellung des Nachthimmels verziert, auf dem Sternschnuppen ihre Bahnen ziehen.

Ein alter Goblin hockt hinter dem Tresen und schaut euch fragend durch ein Fernrohr entgegen. Dann senkt er das Fernrohr und ruft euch zu: „Seid begrüßt, liebe Jahrmarktbesucher!“

Es wird erwartet, dass jeder Besucher sich hier eine Eintrittskarte kauft. Für Erwachsene kosten Eintrittskarten 8 SM, für Kinder 3 SM. Statt den Preis zu bezahlen, kann man mit dem Verkäufer Nikolas Mittnacht, einem runzligen **Goblin**, auch darum feilschen (siehe „Um Eintrittskarten feilschen“ unten). Weitere Informationen zu Nikolas Mittnacht findest du unten unter „Rollenspiel: Nikolas“.

Unter dem Tresen der Eintrittskartenbude befindet sich ein verziertes Holzkästchen mit Silberbeschlag und dem Monogramm „N. M.“ Es enthält jeweils eine bereits bezahlte Eintrittskarte für jeden Charakter. Diese Karten wurden von Ellywick Taumelschrumm gekauft, die Nikolas jedoch gebeten hat, diese Tatsache zu verschweigen. Nikolas behauptet, die Karten seien von „einem anonymen Wohltäter“.

Wenn er den Charakteren ihre Eintrittskarten gegeben hat, überreicht Nikolas der Gruppe noch eine Karte des Jahrmarkts und jedem Charakter ein Paar bunte Schmetterlingsflügel aus Stoff zum Anziehen. Dazu erklärt er, dass die Flügel getragen werden müssen, um den Angestellten zu zeigen, dass die Charaktere Eintritt gezahlt haben. Nun können sie den Jahrmarkt nach Belieben erkunden.

SO FUNKTIONIEREN DIE EINTRITTSKARTEN

Nikolas erklärt, dass jede Eintrittskarte zum Nutzen von acht Attraktionen berechtigt. Wer mehr Angebote des Jahrmarkts wahrnehmen will, muss noch eine Karte kaufen. Die meisten Attraktionen des Jahrmarkts kosten ein Kartenloch. Mit dem achten Loch wird die Karte zu einem wertlosen Andenken.

HINEINSCHLEICHEN

Der Jahrmarkt vergibt Schmetterlingsflügel aus Stoff an alle Besucher, die eine Eintrittskarte kaufen. Es wird erwartet, dass die Flügel auf dem Jahrmarkt getragen oder wenigstens mitgeführt werden. Die Besucher dürfen Eintrittskarte und Schmetterlingsflügel behalten.

Charaktere, die versuchen, sich ohne Schmetterlingsflügel auf den Jahrmarkt zu schleichen, müssen einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen, oder sie werden von 1W3 **Hexenlichthelfern** jeder Gesinnung (siehe Spielwerte weiter vorne im Kapitel) entdeckt und eingekreist. Die Helfer wollen die Eintrittskarten der betreffenden Charaktere sehen. Wer keine hat, wird zur Eintrittskartenbude beim Haupteingang eskortiert. Läuft ein Charakter den Hexenlichthelfern davon, so wird er nicht verfolgt, aber die Jahrmarktstimmung sinkt um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel). Ein Charakter ohne Schmetterlingsflügel, der sich erfolgreich auf den Jahrmarkt geschlichen hat, muss den Wurf am Ende jede Stunde wiederholen.

UM EINTRITTSKARTEN FEILSCHEN

Wer sich keine Eintrittskarte leisten kann oder nicht dafür zahlen will, kann stattdessen einen Feenpakt mit Nikolas schließen. Der Pakt gilt nur für eine Nacht und endet, wenn der Hexenlicht-Monarch gekrönt wird (siehe „Zeitliche Ereignisse“ am Ende des Kapitels). Wenn ein Charakter sich für einen solchen Pakt entscheidet, würfle anhand der Tabelle „Pakte für Eintrittskarten“, um die Bedingungen zu ermitteln. Es ist auch möglich, mehrere Pakte für mehrere Eintrittskarten zu schließen. Wiederholen die Bedingungen aus der Tabelle sich dabei, so wähle ein anderes Ergebnis aus.

Wenn ein Charakter die Bedingungen des Pakts erfüllt, steigen seine Chancen auf den Titel des Hexenlicht-Monarchen. Wird ein Pakt dagegen nicht eingehalten, so geht die Eintrittskarte verloren, indem sie sich in eine gewöhnliche Fledermaus verwandelt und davonflattert. Außerdem sinkt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel).

PAKTE FÜR EINTRITTSKARTEN

W8 Pakt

- 1 Du darfst nicht bewusst die Unwahrheit sagen.
- 2 Du musst eine Blumenkrone tragen und stündlich gießen, ohne sie abzunehmen.
- 3 Du musst ein kurzes Tänzchen hinlegen, wann immer du jemanden deinen Namen sagen hörst.
- 4 Du darfst nicht über dein Lieblingsthema reden.
- 5 Du musst einen kleinen Kürbis mit dir wie ein kostbares Ei herumtragen.
- 6 Du musst alle Bäume ehrerbietig grüßen.
- 7 Du musst jedem, den du triffst, ein Kompliment machen.
- 8 Du musst bei jeder Gelegenheit deine Liebe zu Einhörnern erklären.

ROLLENSPIEL: NIKOLAS

Nikolas (rechtschaffen neutral) hat ein Fernrohr und ein Hörrohr, welches er einsetzt, wenn er mit Gästen redet. Er kokettiert mit seinem Alter, wenn er diese Gegenstände verwendet, aber das ist nur Schau. Tatsächlich ist er wunderbar in Schuss, und seine Instrumente dienen nur dazu, die Gäste einzuschätzen. In seinen Händen gewähren Fern- und Hörrohr Nikolas einen Vorteil bei Weisheitswürfen (Motiv erkennen), um Lügen und wahre Absichten zu erkennen. Charaktere, die Nikolas täuschen wollen, müssen einen Charismawurf (Täuschen) gegen den Weisheitswurf (Motiv erkennen) des Goblins bestehen.

Wenn mindestens ein Charakter den Jahrmarkt stören will, kritzelt Nikolas eine kurze entsprechende Notiz und gibt sie einem unsichtbaren **Pixie**, der unter dem Eintrittskartentresen wartet. Der Pixie bringt Nikolas' Botschaft zu Herrn Hex, der die Jahrmarkthelfer informiert, die Gruppe im Auge zu behalten. Außerdem sinkt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel).

BLUBBERKANNE

Auf einer hölzernen Plattform steht eine sechs Meter hohe Teekanne. Auf ihrer Oberfläche wirbeln bewegte Bilder von Drachen, die Ströme von Blasen ausatmen. Eine Tür an der Kannenbasis erlaubt den Zutritt und den Aufstieg in die Tülle. Von dort aus gelangen die Gäste in eine Blase, die sich von der Kanne löst und mit ihnen über den Jahrmarkt schwebt. Sieben Goblins sitzen auf der Plattform und trinken Tee aus Porzellantassen, die nicht zueinander passen.

Diese Attraktion kostet ein Kartenloch. Ein freundlicher Goblin und Nichtkämpfer namens Melassus (chaotisch gut) beaufsichtigt sie. Er trägt strahlend gelbe Schmetterlingsflügel und am Gürtel eine Kette aus Teelöffeln. Sieben weitere freundliche Goblins sitzen schwatzend und Tee trinkend um die Riesenteekanne. Wenn die Charaktere sich nähern, deutet Melassus auf ein Schild auf seinem Tisch, auf dem steht:

*Sprich nicht das gedachte Wort,
reime lieber, nur zum Sport.*

Melassus ersetzt gerne alltägliche Wörter durch unsinnige Wörter, die sich darauf reimen. Wenn er erklärt, wie die Teekannenfahrt funktioniert, könnte er sich ausdrücken wie folgt:

- „Rübennase“ statt „Blase“
- „Bratpfanne“ statt „Teekanne“
- „Schweineschwarte“ statt „Eintrittskarte“

Wenn ein Charakter wie gewünscht in Reimen mit Melassus spricht, kichert dieser und schenkt dem Charakter einen Beutel Streuseltee.

Streuseltee: Eine Kreatur kann diese Teeblätter als Aktion im Kreis mit Radius von 1,5 Metern um sich herum verstreuen und damit den Effekt des Zaubers *Schutz vor*

Gut und Böse verdoppeln, welcher zehn Minuten lang wirkt. Dazu muss die Kreatur im Kreis der Teeblätter stehen. Außerdem erscheint magisch eine Tasse heißen, köstlichen Tees in der Hand der Kreatur. Ein Beutel enthält genügend Teeblätter für eine Anwendung.

EINEN BLASENRUNDFLUG UNTERNEHMEN

Jede höchstens große Kreatur, die die Teekanne betritt, wird in eine magische Blase gehüllt, die sich mit ihr durch die Tülle in den Himmel erhebt und ihr wunderbare Ausblicke auf den Jahrmarkt ermöglicht. Wenn die Blase nach einer Minute platzt, schwebt der Passagier sanft zu Boden. In jede Blase passt nur eine Kreatur (je kleiner sie ist, desto kleiner ist auch die Blase) samt allem, was die Kreatur trägt und hält.

Ein Charakter in der Blase kann einen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) ausführen. Bei einem Erfolg erlangt er die Kontrolle über die Blase. In diesem Fall kann er sie steuern und über einem beliebigen Ort des Jahrmarkts zum Platzen bringen. Scheitert der Wurf, hat der Charakter keine Kontrolle über die Blase, und sie platzt an einem zufälligen Ort. Wenn ein Charakter versucht, die Blase vom Jahrmarkt fortzusteuern, platzt sie an der Jahrmarktgrenze.

DAMPFORGEL

Das Instrument auf der Rückseite eines bunt bemalten Wagens spielt eine lustige Melodie. Ein Affe in einem knopfbedeckten Umhang dreht eine Kurbel auf der Rückseite, und aus den goldenen Pfeifenreihen kommt Musik. Als ihr hinseht, kommt ein Goblin, der als Marienkäfer verkleidet ist, zu euch herübergewatschelt und klappert mit einer Blechtasse.

Die Dampforgel ist auf dem gesamten Jahrmarkt zu hören und magisch mit der Jahrmarktstimmung verbunden. Wenn die Leute fröhlich sind, spielt sie lustige Melodien. Ist die Stimmung schlecht, klingt sie disharmonisch. Die Pfeifen der Dampforgel sind mit magischem Wind gefüllt, sodass sie endlos spielen kann.

Ernst der Affe dreht die Kurbel der Klavierwalze, deren Löcher die Melodie hervorrufen. Ernst hat den Verstand eines Menschen mittleren Alters und ist das Ergebnis eines Streichs, welcher mit dem Dampforgelmann, seinem Affen, einem Leprechaun und einer Menge Brombeerwein zu tun hatte. Dabei wurde der Verstand des Dampforgelmanns mit dem des Affen vertauscht, und die Sache entgleiste, als der Orgelmann mit dem Affenverstand auf Nimmerwiedersehen davonlief. Ernst nutzt die Spielwerte eines **Pavians**, jedoch mit Intelligenz- und Charismawerten von 10. Er spricht die Gemeinsprache. Seine Gesinnung ist neutral gut.

Ernst sammelt gerne Knöpfe von den Jahrmarktsgästen, die er sich dann an den Umhang näht. Mit folgendem Vers bittet er darum:

*Gebt ein Knöpflein bitteschön,
hierhin würde ich's mir näh'n.
Dass ich zahle, wird nicht gehen,
doch Ihr könnt mich lächeln sehen.*

Marigold (chaotisch gut), der als Marienkäfer verkleidete Goblin, sammelt die angebotenen Knöpfe ein und bringt sie Ernst. Marigold ist quirlig und überredet die Umstehenden gerne zu einem Tänzchen.

Vermerke im Handlungsfaden die Namen der Charaktere, die Ernst mindestens einen Knopf geben. Wenn einer oder mehrere dieser Charaktere irgendwo in Prismeer gefangen werden oder in eine Falle geraten, hören sie die Dampforgel aus der Ferne und können der Musik folgen, bis sie in Sicherheit sind. Alle Barrieren oder Hindernisse in ihrem Weg werden magisch entfernt. Beispiel: Das Schloss einer Zellentür könnte sich von alleine öffnen, eine Wache könnte einschlafen oder ein stummer Geisteraffe, der aussieht wie Ernst, könnte erscheinen und den kürzesten Weg in die Freiheit weisen. Dieses Werkzeug dient dazu, den Charakteren aus der Klemme zu helfen. Es kann nur einmal pro Gruppe eingesetzt werden.

FUNDSACHEN

Vor dem Fundsachenwagen befindet sich eine große katzenhafte Kreatur mit nachtblauem Fell. Aus den Schultern ragen ihr zwei Tentakel. Sie trägt Schmetterlingsflügel aus Stoff. Ein kleines Holzfass hängt ihr um den Hals. Die Kreatur tobt mit zwei Jungen herum. Einer davon ruft „Noch mal, Dirla, noch mal!“, der andere hängt der Kreatur um den Hals.

Dirlagraun ist eine **Täuschungsbestie** mit grauem Schnurrhaar, die auf Kinder aufpasst, bis deren Eltern wiederkommen. Das Fass an seinem Halsband ist mit Liebesapfelsaft gefüllt und mit einem praktischen Zapfhahn ausgerüstet. Der Saft tröstet jedes verstörte Kind.

Wenn die Charaktere eintreffen, passt die Täuschungsbestie auf zwei Jungen namens Viro und Allowin auf, deren Mutter gerade etwas zu essen und zu trinken besorgt. Die Täuschungsbestie ist sowohl hinsichtlich ihrer Wesensart als auch der Tatsache ungewöhnlich, dass sie Elfish und Sylvanisch spricht. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Dirlagraun.

VERLORENES KIND

Wenn die Charaktere Dirlagraun befragen, weist er sie leise darauf hin, dass manches vom Hexenlichtjahrmarkt verschwindet und nie mehr gesehen wird. Ehe er mehr sagen kann, hebt Viro, der ältere Junge, einen Spiegelball vom Fundsachenwagen auf. In einem seltenen Augenblick des Zorns schnappt Dirlagraun sich den Ball, faucht und hebt ein Tentakel, worauf Viro erschrocken davonläuft.

Dirlagraun kann den jüngeren Allowin nicht alleine lassen und bittet die Charaktere, Viro nachzulaufen. Jeder Charakter, der nach Viro sucht, kann einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg findet er ihn bei einem Süßigkeitenstand in der Nähe. Wird Viro nicht gefunden, kann der Charakter den Wurf nach weiteren zehn Minuten der Suche wiederholen. Wenn Viro nach einer Stunde immer noch nicht gefunden ist,



DIRLAGRAUN.

sinkt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel).

Kehren die Charaktere mit Viro zurück, ist Dirlagraun dankbar und enthüllt ihnen, dass sein eigenes Junges vor vielen Jahren spurlos vom Jahrmarkt verschwunden ist. Der Kleine hieß Stern, und Dirlagraun hat nur noch dessen Lieblingsspielzeug – den kleinen Spiegelball, den Viro sich geschnappt hat. Wenn mindestens ein Charakter erklärt, nach Stern suchen zu wollen, gibt Dirlagraun ihm den Spiegelball.

Niemand, der auf dem Jahrmarkt arbeitet, weiß es, aber Stern ist Sauschwein (siehe „Diebe des Zirkels“ weiter vorne im Kapitel) durch ein Spiegelportal in der Halle der Illusionen gefolgt. Die Charaktere können ihm in Kapitel 3 begegnen (siehe „Kleineich“).

HARTE ZEITEN

Dirlagraun ist besorgt, da Herr Hex und Herr Licht so angespannt wirken. Wenn die Charaktere bereit sind, der Sache nachzugehen, rät Dirlagraun davon ab, die Jahrmarktbesitzer direkt zu fragen. Vielmehr empfiehlt er ihnen, in den Personalbereich hinter dem Zirkuszelt zu schleichen und sie zu beobachten.

Hier gleiten riesige Schwäne durch das Wasser und ziehen hölzerne Gondeln, die mit Blumen und Schnitzereien geschmückt sind. Die Schwäne verschwinden in den silbrigen Nebelschwaden, wenn sie gemächlich ihre Runde auf dem Fluss drehen. Vor euch liegt ein Steg, an dessen Ende eine Schwanendame wartet und sich dabei die Federn putzt.

Eine Gondelfahrt kostet ein Kartenloch. Jede Fahrt dauert eine Stunde. Sie beginnt und endet am Steg, die Gondeln fahren auf dem Fluss, der die Grenze markiert, um den Jahrmarkt.

Jede Gondel wird von einem Riesenschwan gezogen, der die Werte eines **Riesenadlers**, jedoch nicht dessen Klauen hat. Er kann als Aktion zweimal mit dem Schnabel angreifen, spricht die Gemeinsprache sowie Aural. Wenn die Charaktere sich der Schwanendame am Ende des Stegs nähern, so verneigt sich diese, stellt sich als Federine vor und erklärt, dass sie die Charaktere auf dem Fluss um den Jahrmarkt ziehen kann. In jeder Gondel finden bis zu acht mittelgroße Kreaturen Platz.

Federine ist gebildet und stolz. Sie stellt den Charakteren während der Fahrt mehrere metaphysische Fragen wie die folgenden:

- „Was ist Freude?“
- „Woher weiß ich, dass Ihr existiert?“
- „Ist Zeit in Welten so voller Magie eine Illusion?“

Wenn die Charaktere Federines Fragen ignorieren oder sich darüber lustig machen, schaukelt sie die Gondel und versucht, die Passagiere ins Wasser zu kippen. Jeder Passagier muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um im Boot zu bleiben.

Charaktere, die Federine mit ihren Antworten beeindrucken, verdienen sich ihren Respekt. Wird sie dann zum Jahrmarkt befragt, kommt ihre geschwätzige Art durch, und sie teilt folgende Informationen mit:

- Federine hat gesehen, wie der Pantomime Kerzenfuß (siehe „Halle der Illusionen“) der Nixe Palasha einen Antrag gemacht und ihn katastrophal verweigert hat. „Er wollte ihr in aller Öffentlichkeit seine Liebe erklären, doch dann keuchte er nur und bekam kein Wort heraus! Es war höchst ungewöhnlich, und seitdem ist er stumm wie ein Fisch. Palasha war völlig verstört.“
- Federine debattiert gerne bis spät in die Nacht mit dem Grottenschrat Dudel (siehe „Personalbereich“ weiter hinten im Kapitel). „Er ist ein tiefer Denker. Dass er die Wagen der Angestellten bewacht, ist die reinste Verschwendung. Seinen Bruder vermisst er schrecklich. Niemand weiß, was Hudel passiert ist, aber er war immer ein Außenseiter.“ (Hudel hält sich derzeit im Bereich M5 in Kapitel 4 auf.)

Notiere die Namen aller Charaktere, die Federine im Gespräch beeindrucken, im Handlungsfaden. Diese Charaktere erhalten Debattierttalente, die sich in Kapitel 5 (siehe Bereich P41) als nützlich erweisen können.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere Federine verstimmen, ist sie für den Rest des Abends gereizt, und die Jahrmarktstimmung sinkt um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel). Imponieren sie ihr, bleibt sie bei bester Laune, und die Jahrmarktstimmung steigt um einen Schritt.

HALLE DER ILLUSIONEN

In der Nähe des Zelteingangs steht eine Glasvitrine. Wenn die Charaktere sich ihr nähern, lies den folgenden Textkasten vor. Wenn sie zuerst das Zelt untersuchen, fahre bei „Sich der Halle der Illusionen nähern“ fort.

In einer Glasvitrine schwebt die Holzfigur einer grinsenden schwarzhäarigen jungen Frau im Hexenkostüm und grünem fließendem Umhang. Auf einem Schild oben an der Vitrine steht „Tasha die Magierin – bekannt für ihr grässliches Gelächter.“

Ein Halblingpärchen nähert sich der Vitrine. Sein Gesicht ist als Schmetterling bemalt. Als er auf ein Knie sinkt und eine kleine braune Schatulle aus der Tasche zieht, bricht sie plötzlich in schallendes Gelächter aus und rollt sich auf dem Boden. Der Halbling mit dem bemalten Gesicht bricht in Tränen aus und stürzt in das nahe Zelt, ohne sich die Eintrittskarte lochen zu lassen.

Die Charaktere, die einen SG-15-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, erinnern sich, dass Tasha einer der Namen war, die von der legendären Erzmagierin und Hexenkönigin Iggwilf geführt wurden. Jede Kreatur, die sich der Figur auf höchstens drei Meter nähert, muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder der Zauber *Tashas fürchterlicher Lachanfall* wirkt auf sie. Ob der Rettungswurf gelingt oder nicht, die Kreatur kann nicht noch einmal von der Figur beeinflusst werden.

Der Halbling mit bemaltem Gesicht heißt Rubin Süßholz, seine Freundin heißt Wina Sonnenscheck. Beide sind **Gemeine** (rechtschaffen gut). Wina ist der Vitrine zu nahe gekommen und ihrem Zauber zum Opfer gefallen. Wenn mindestens ein Charakter Rubin in die Halle der Illusionen folgt, geht es bei „Hinter Rubin her“ unten weiter.

Als Wina sich vom Zauber der Vitrine erholt hat, bleibt sie vor dem Zelt und ruft nach Rubin in der Hoffnung, dass er zurückkehrt.

SICH DER HALLE DER ILLUSIONEN NÄHERN

Dieses große Zelt ist mit beweglichen Bildern bemalt: Grinsende Feen stürzen sich in Farbtümpel. Die spiraligen Streifen auf den drei Zeltspitzen rotieren gemächlich, und das Gesamtwerk scheint geschaffen, um den Betrachter zu verwirren. Ein Clown in dezenter Kleidung steht beim Eingang und blinzelt euch entgegen.

Der Eintritt in das Zelt kostet ein Kartenloch.

In dieser Halle magischer Spiegel ist der Schleier der materiellen Ebene und dem Feywild am dünnsten, und im Inneren liegt der Weg nach Prismeer. Die Diebe des Stundenglaszirkels gehen hier nach Belieben ein und aus, wohingegen die meisten Jahrmarkthelfer die Attraktion für verflucht oder verhext halten und einen großen Bogen um sie machen.

KERZENFUSS DER PANTOMIME

Kerzenfuß ist **Hexenlichthelfer** (neutral gut, siehe Spielwerte weiter vorne im Kapitel) und der widerwillige Eintrittskartenlocher bei der Halle der Illusionen. Er tut alles, um das Zelt nicht betreten zu müssen. Alle Farbe ist ihm aus Haut, Haar, Augen und Kleidung gewichen, sodass er merkwürdig monochromatisch wirkt. Aber er hat noch mehr Probleme.

Die Kenku Kesseldampf hat Kerzenfuß die Stimme gestohlen, deswegen kommuniziert er pantomimisch. Wenn die Charaktere ihn mit Schreibzeug versorgen, kann er seine Gedanken auch schriftlich formulieren.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Kerzenfuß.

Eine Feenromanze: Als die Nixe Palasha (siehe „Silbersang-See“ weiter hinten im Kapitel) zum Hexenlichtjahrmarkt stieß, entdeckte Kerzenfuß, dass ihre Lieder die Macht hatten, seine Farben wiederherzustellen. (Diese Änderung wirkt nur, solange er sie singen hört.) Sie waren beide überrascht und verliebten sich im Handumdrehen. Unlängst wollte Kerzenfuß Palasha einen Antrag machen, da wurde seine Stimme von Kesseldampf gestohlen. Auf Nachfrage versucht Kerzenfuß, seine traurigen Umstände pantomimisch zu vermitteln, und bittet die Charaktere, ihm zu helfen, seine Stimme von Kesseldampf zurückzubekommen, damit er endlich seinen Antrag machen kann.

Dies ist die Gelegenheit, dein verborgenes pantomimisches Talent zu entdecken. Um zu zeigen, dass er seine Stimme verloren hat, könnte Kerzenfuß die Lippen bewegen und dann den Kopf schütteln, während er sich eine Hand ans Ohr hält. Er könnte mit dem Kopf wackeln und die Arme wie Flügel bewegen, um zu zeigen, dass Kesseldampf die Übeltäterin ist. Er weiß nicht, wo die Kenku ist, aber er weiß, dass sie auf dem ganzen Jahrmarkt Unfug treibt und manchmal Magie einsetzt, um ihre wahre Form zu verschleiern.

Wenn die Charaktere einwilligen, Kerzenfuß zu helfen, bedankt er sich mit einigen hübschen magischen Darbietungen mithilfe seines Zaubertricks *Taschenspielerei*, den er ohne verbale Komponente wirken kann.



KERZENFUSS.

IN DER HALLE DER ILLUSIONEN

Die Innenseiten der Zeltwände sind mit hohen Spiegeln verkleidet. Der Spiegel beim Eingang zeigt die Betrachter in ihrer Jugend. Dann werden die Reflexionen graduell älter, bis der Spiegel am tiefsten in der Halle die Betrachter im Lebensabend zeigt. Wenn die Charaktere ihre Spiegelbilder betrachten, fordere die Spieler auf, ihre Charaktere als Kinder und als alte Leute zu beschreiben.

Wenn die richtige Beschwörungsformel laut vor einem der Spiegel ausgesprochen wird, verwandelt sich der Spiegel in ein Portal zur Feywild-Domäne Prismeer (siehe „Durch den Spiegel“ am Ende des Kapitels).

HINTER RUBIN HER

Wenn die Charaktere Rubin ins Zelt folgen, ist Kerzenfuß zwar schockiert, geht ihnen jedoch nicht nach.

Jeder Charakter, der eine Minute damit verbringt, nach Rubin zu suchen, findet ihn mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung). Der Halbling blickt bedrückt in einen der Spiegel, in dem nicht nur sein jugendliches Spiegelbild, sondern auch ein kleines Mädchen mit Schweinemaske zu sehen ist, das dem Spiegelbild etwas zuflüstert. Sobald das Mädchen die Charaktere sieht, dreht es sich um und verschwindet. Das Mädchen ist Sauschwein (siehe „Diebe des Zirkels“ weiter vorne im Kapitel) und versucht, den Halbling nach Drüben zu locken, damit Skabatha Nachtschatten ihn zu einem ruchlosen Pakt überreden kann. Rubin berichtet,



DIANA GALOPPEL.

das Mädchen mit der Schweinemaske habe ihn gefragt, ob er Kummer hätte. Sie würde jemanden kennen, der ihm helfen könne – er müsse ihr nur folgen.

Wenn die Charaktere Rubin nach drei Minuten noch nicht gefunden haben, stoßen sie auf ihn, als er gerade durch den Spiegel zum Mädchen mit der Schweinemaske geht. Drüben nimmt sein jugendliches Spiegelbild ihre Hand und geht mit ihr davon. Der Ring für seine Freundin fällt in der Halle der Illusionen zu Boden, als er verschwindet. Wenn die Charaktere versuchen, Rubin zu folgen, können sie nicht wie er durch den Spiegel gehen.

ENTWICKLUNG

Halte im Handlungsfaden die Namen aller Charaktere fest, die dank eines gelungenen Intelligenzwurfs (Geschichte) erkennen, dass Tasha und Iggwilv ein und dieselbe Person sind. Diese Information wird sich in Kapitel 5 als nützlich erweisen. Notiere außerdem, falls Rubin mit Sauschwein fortgegangen ist, da die Charaktere ihm in Kapitel 3 erneut begegnen könnten (siehe Bereich D13).

Wenn die Charaktere das Halblingpaar wieder zusammenführen, nimmt Wina Rubins Antrag an, und die Jahrmarktstimmung steigt um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel). Werden Rubin und Wina nicht wiedervereint, sinkt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt, da sich Rubins Verschwinden herumspricht.

Auf einer runden hölzernen Plattform steht eine reglose Prozession von Einhörnern aus Holz im Kreis. Die Fahrgäste klettern den Einhörnern auf den Rücken, und eine Zentaurin setzt die Attraktion in Gang: Die Einhörner erwachen knarzend zum Leben, schütteln die Mähnen und galoppieren dann zum Vergnügen ihrer Reiter um das Karussell.

Eine Fahrt mit dem Karussell kostet ein Kartenloch.

DIANA GALOPPEL

Die Zentaurin, die die Eintrittskarten entwertet und das Karussell betreibt, heißt Diana Galoppel. Sie war einst ein Mensch. Im Kampf hatte sie ihr Schlachtross verloren, und die Verzweiflung trieb sie zu Oma Nachtschatten vom Stundenglaszirkel, weil Diana ihr Pferd unbedingt wiederhaben wollte. Die grausame Vettel ließ die Körper von Diana und ihrem Pferd magisch verschmelzen und machte Diana zur Zentaurin. Diese floh aus Prismeer und machte die Bekanntschaft von Herrn Hex und Herrn Licht, welche ihr ein neues Zuhause auf ihrem Jahrmarkt anboten.

Diana ist sehr freundlich zu den Gästen, doch in ihren Augen liegt eine gewisse Trauer. Wenn sie als Zentaurin bezeichnet wird, korrigiert sie: „Ich bin ein Mensch, der sich auf einen schlechten Handel eingelassen hat.“ Wenn Diana herausfindet, dass die Charaktere aus eigenen Gründen den Jahrmarkt untersuchen, erzählt sie ihnen, wie die Vettel ihr Versprechen erfüllt hat, Diana mit ihrem Pferd wiederzuvereinigen. Aufgrund ihres Pakts mit der Vettel kann Diana über einiges jedoch nicht reden:

- Über den Stundenglaszirkel,
- über Zybilnas derzeitige schlimme Lage,
- über Prismeeers aktuellen Zustand.

Wenn sie versucht, über diese verbotenen Themen zu sprechen oder zu schreiben, muss sie entweder unter Schmerzen braunes Baumharz aushusten, oder es wachsen ihr Pilze an den Fingern, bis sie ihre Versuche aufgibt. Die hölzernen Einhörner des Karussells können den Charaktere jedoch Hinweise zu den Vetteln geben (siehe „Rätsel des Karussells“ unten). Diana sagt ihnen, dass sie „mit den Einhörnern sprechen“ sollen. Dazu müssen sie jedoch die Namen aller acht Einhörner lernen, um deren Vertrauen zu erringen. Diana gibt einem der Charaktere einen Tontopf mit Goldfarbe und einige Pinsel. Sie sagt, dass sie das Karussell kurz schließen kann, während „wichtige Reparaturen“ ausgeführt werden.

RÄTSEL DES KARUSSELLS

Die acht Einhörner des Karussells laufen in Paaren. Jedes Einhorn trägt ein Namensschild am Zaumzeug. Einige Namen sind lesbar, andere Schilder sind zu verschlissen und daher unleserlich.

Die Namen der Einhörner sind Schlüsselwörter aus jeweils einem bekannten Sprichwort pro Einhornpaar.

Die Einhörner teilen ihren Reitern erst dann Geheimnisse mit, wenn allen ihr korrekter Name aufs Schild geschrieben wurde. Jeweils einem Einhorn pro Paar fehlen einige Buchstaben im Namen. Spieler, denen das Sprichwort geläufig ist, können diese ergänzen.

Erstes Paar: Die ersten beiden Einhörner heißen Glück und Mut, nach dem Sprichwort: „Das Glück ist mit den Mutigen.“ Glücks Namensschild ist vollständig, doch bei Mut steht „M _ _“.

Zweites Paar: Diese Einhörner heißen Hochmut und Fall, nach dem Sprichwort: „Hochmut kommt vor dem Fall.“ Falls Namensschild ist vollständig, doch bei Hochmut steht „H _ _ _ _ _“.

Drittes Paar: Diese Einhörner heißen Stein und Moos, nach dem Sprichwort: „Ein rollender Stein setzt kein Moos an.“ Steins Namensschild ist vollständig, doch bei Moos steht „M _ _ _“.

Viertes Paar: Die letzten beiden Einhörner heißen Vorsicht und Nachsicht, nach dem Sprichwort: „Vorsicht ist besser als Nachsicht.“ Vorsichts Namensschild ist vollständig, doch bei Nachsicht steht „N _ _ _ _ _“.

Wenn du dieses Abenteuer für Spieler ausführt, die sich nicht mit Sprichwörtern auskennen, verwende andere Wortpaare, die sie einfacher erschließen können. Beispiel: Jedes Einhornpaar könnte Antonyme als Namen haben wie Oben und Unten („U _ _ _“), Heiß und Kalt („K _ _“), Anfang und Ende („E _ _“), Morgen und Abend („A _ _ _“). Du kannst auch Sprichwörter auswählen, von denen du weißt, dass deine Spieler sie kennen.

Wenn die Charaktere die Namensschilder der Einhörner vervollständigt haben, bietet Diana ihnen einen Gratisritt auf der Attraktion an. Einhörner mit nicht korrekten Namen wiehern verdrossen, und die Charaktere erfahren von keinem der Einhörner etwas, wenn sie auf ihnen reiten. Wenn alle Namen der Einhörner korrekt sind, teilt jedes Einhorn seinem Reiter telepathisch drei Geheimnisse über Prismeer oder den Stundenglaszirkel mit. Diese Geheimnisse können preisgegeben werden, wenn der jeweilige Charakter Fragen stellt, oder auch ohne Aufforderung, falls der Charakter nicht weiß, was er fragen soll.

Geheimnisse bei Verlorene Dinge: Wenn du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast, teilt eines der Einhörner seinem Reiter Folgendes mit:

- Der Charakter erfährt, welche Vettel (Bavlorna Blatternstroh, Skabatha Nachtschatten oder Endelyn Mondgrab) das verlorene Ding hat, nach dem er sucht.
- Ihm wird mitgeteilt, dass Bavlornas Lager eine auffällige Hütte auf Stelzen im Feensumpf, Skabathas Lager ein toter hohler Baumstamm im sylvanischen Wald und Endelyns Lager ein Theater auf einem Berggipfel ist.
- Der Charakter erfährt ein nützliches Geheimnis über die fragliche Vettel: „Die Vettel, die du suchst, erträgt es nicht, wenn jemand gegen den Uhrzeigersinn im Kreis läuft.“ (Bavlorna), „Die Vettel, die du suchst, schläft in einem Puppenhaus und vergisst die erste Kreatur, die sie nach dem Erwachen sieht.“ (Skabatha) oder „Die Vettel, die du suchst, hat ihren Tod vorausgesehen, der bei einer Sonnenfinsternis eintritt.“ (Endelyn).

Geheimnisse bei der Quest des Hexenmeisters:

Wenn du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast, teilt eines der Einhörner seinem Reiter telepathisch Folgendes mit:

- Zybilna von Prismeer ist in der Zeit eingefroren.
- Drei Vetteln haben sich der Domäne Zybilnas bemächtigt und sie unter sich aufgeteilt. Zusammen bilden diese Vetteln den Stundenglaszirkel.
- Sie heißen Bavlorna Blatternstroh, Skabatha Nachtschatten und Endelyn Mondgrab, und ihre Splitterreiche heißen Hüben, Drüben und Anderswo. Der Zirkel ist von Misstrauen zerfressen, und jede Vettel ist überzeugt, dass ihre Schwestern gegen sie intrigieren.

KLEINE STÄNDE

Es gibt diverse kleine Stände auf dem Jahrmarkt, die von je einem **Hexenlichthelfer** (verschiedene Gesinnungen, siehe Spielwerte weiter vorne im Kapitel) betrieben werden. An einigen Ständen gibt es Süßigkeiten und Getränke. Für ein Kartenloch können Gäste einen Imbiss auf einem großen Blütenblatt oder aber ein Getränk in einem faustgroßen Schneckenhaus kaufen. Zu den Angeboten gehören:

- Küchlein mit blauem Guss
- Kandierte Äpfel
- Euphoreo-Kekse (untertassengroße Kekse mit Partikeln des Euphorie-Odems von Feendrachern)
- Abendbeerwein (süß und ohne Alkohol)
- Feenglockennektar (aus Feenglockenblumen)
- Pixietörtchen (mit Puderzucker in kleinen Bechern)
- Knopfpilze mit Zuckerguss
- Baumharzlollis

Die übrigen Stände bieten Spiele und Wettbewerbe an, die jeweils ein Kartenloch kosten. Einige der Spiele werden in der Tabelle „Jahrmarktspiele“ unten beschrieben. Du kannst sie auch als Inspiration nutzen und dir eigene Spiele ausdenken, die du passend findest.

JAHRMARKTSPIELE

Spiel	Hauptattribut
Almiraj-Ringwurf	Geschicklichkeit
Gnomengedicht-Wettbewerb	Charisma
Goblin-Ringkampf	Stärke
Packt den Drachenschwanz	Weisheit
Wie viele Federn sind es?	Intelligenz
Zyklopen-Wettstarren	Konstitution

Wenn ein Charakter bei den Spielen einen Preis gewinnt, wirf einen W8 anhand der Tabelle „Jahrmarktpreise“, um zu ermitteln, um welchen Preis es sich handelt.



ALMIRAJ-RINGWURF

W8 Preis

- 7 Plüschspinne: Du kannst als Aktion die Spinne streicheln und den Effekt des Zaubers *Spinnenklettern* nutzen, der eine Stunde lang wirkt (nach diesem Einsatz verwandelt sich die Plüschspinne in eine echte und krabbelt davon).
- 8 Handpuppe in Form eines Magiers: Du kannst als Aktion die Arme der Puppe bewegen und den Zaubertrick *Einfache Illusion* wirken (nach drei Einsätzen verschwindet die Handpuppe in einer Rauchwolke).

ALMIRAJ-RINGWURF

„Dieser Almiraj ist kein Trugbild. Verziert sein Horn mit zwei oder drei Ringen, um Preise zu gewinnen!“

Bei diesem Spiel wird versucht, Ringe über das Horn einer hölzernen Almiraj-Statue zu werfen – eine niedliche hasenartige Kreatur mit einhornartigem Horn. Der Almiraj teleportiert sich auf einer Tischplatte umher, was die Sache nicht leichter macht. Jeder Teilnehmer bekommt drei Ringe. Es erfordert einen erfolgreichen SG-17-Geschicklichkeitswurf, einen Ring über das Horn des Almiraj zu werfen. Zwei erfolgreiche Würfe bedeuten einen Jahrmarktpreis (würfle anhand der entsprechenden Tabelle), drei erfolgreiche Würfe bedeuten zwei Preise.

JAHRMARKTPREISE

W8 Preis

- 1 Requisite (anhand der Tabelle „Feywild-Requisiten“ in der Einführung ermittelt).
- 2 Holzzauberstab mit acht Ladungen: Du kannst als Aktion eine Ladung des Zauberstabs verwenden, um den Zaubertrick *Taschenspielerei* zu wirken. (der Zauberstab kann nicht wieder aufgeladen werden)
- 3 Päckchen *Pixiestaub* (siehe Anhang A).
- 4 Flasche mit Hexenlichtwein: Wird die Flasche entkorkt, spielt sie Dampforgelmusik, bis kein Wein mehr in der Flasche ist.
- 5 Falsches Einhorn-Horn mit Bonbons.
- 6 Magische Schminke (genug für eine Anwendung): Du kannst als Aktion dich selbst oder eine andere Kreatur schminken (auf die geschminkte Kreatur wirkt eine Stunde lang oder bis zu dem Zeitpunkt, da die Kreatur ihn nicht mehr wünscht, der Effekt des Zaubers *Selbstverkleidung*).

GNOMENGEDICHT-WETTBEWERB



GNOMENGEDICHT-WETTBEWERB

„Macht Euch bereit! Es ist Dichterzeit! Ihr bringt das Gedicht! Am Gnom scheitert's nicht!“

Die Teilnehmer müssen einen Gnom bei einem Gedichtwettbewerb mit fünf Durchgängen schlagen. Dazu sind drei erfolgreiche SG-15-Charismawürfe (Auftreten) bei höchstens fünf Versuchen erforderlich. Wer den Wettbewerb gewinnt, bekommt einen Jahrmarktpreis oder sogar zwei, wenn ihm drei Würfe nacheinander gelungen sind.

GOBLIN-RINGKAMPF

„Kraftprotze und Muskelpakete! Beweist Euch beim Goblin-Ringkampf!“

Kleine Teilnehmer müssen einen unbewaffneten **Goblin** (rechtschaffen gut) niederdrücken. Mittelgroße Teilnehmer müssen gegen zwei Goblins kämpfen und einen davon niederdrücken. Zum Sieg ist ein erfolgreicher vergleichender Stärkewurf (Athletik) gegen den Goblin erforderlich. Kämpfen zwei Goblins gegen den Teilnehmer,



WIE VIELE FEDERN SIND ES?

PACKT DEN DRACHENSCHWANZ.

führen sie zusammen einen Wurf aus und sind dabei im Vorteil. Bei einem Unentschieden wird erneut gewürfelt. Siegreiche Teilnehmer erhalten einen Jahrmarktpreis.

PACKT DEN DRACHENSCHWANZ

„Preise! Preise! Preise! Packt den Feendrachen beim Schwanz und gewinnt einen Teil seines Schatzes!“

Die Teilnehmer stehen mit verbundenen Augen in einer Bude und müssen versuchen, einen schwer fassbaren, kichernden roten **Feendrachen**, der sie umflattert, beim Schwanz zu packen. Sie haben drei Chancen, dies mit einem SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) zu schaffen. Bei einem Erfolg packen sie den Drachen beim Schwanz und gewinnen einen Jahrmarktpreis, sogar zwei, wenn sie es beim ersten Versuch schaffen.

WIE VIELE FEDERN SIND ES?

„Federvieh? Wie viele Federn hat das Vieh denn?
Kommt her und erratet, wie viele Federn an diesen
famosen Flattermännern zu finden sind!“

Die Teilnehmer haben drei Versuche, die Anzahl von Federn von einem Exemplar in einer Gruppe **Schreckhähne** im Käfig zu erraten. Wer einen SG-18-Intelligenzwurf besteht, rät richtig und gewinnt einen Jahrmarktpreis oder sogar zwei, wenn er beim ersten Versuch richtig lag.

ZYKLOPEN-WETTSTARREN

„Was, wenn der Blick des Zyklopen auf Euch fällt?
Starrt einfach zurück, wenn Ihr die Ausdauer habt!“

Bei diesem Spiel gilt es, einen illusionären Zyklopen anzustarren, bis er blinzelt. Blinzelt der Teilnehmer zuerst, hat er verloren. Zum Gewinnen muss der Teilnehmer einen SG-14-Konstitutionswurf bestehen. Wer gewinnt, bekommt einen Jahrmarktpreis, zu bestimmen durch einen Wurf anhand der Tabelle „Jahrmarktpreise“.

ZYKLOPEN-WETTSTARREN.



BAUMHIRTENSCHÖSSLING

Große Pflanze, normalerweise chaotisch gut

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensresistenzen Stichschaden, Wuchtschaden

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Druidisch, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Baumhirte am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur zudem nicht gesehen, dass der Baumhirte handelt oder sich bewegt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Baumhirte lebt ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Baumhirte führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W10+3) Wuchtschaden.

Felsblock: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W10+3) Wuchtschaden.

Bäume beleben (1-mal täglich): Der Baumhirte belebt magisch einen bis zwei Bäume innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Diese Bäume haben die Werte eines **Erwachten Baums** (siehe *Monsterhandbuch*), können allerdings nicht sprechen. Belebte Bäume agieren als Verbündete des Baumhirten. Sie bleiben einen Tag lang belebt oder bis sie sterben, der Baumhirte stirbt, er sich weiter als 36 Meter von ihnen entfernt oder sie als Bonusaktion wieder in normale Bäume verwandelt. In diesem Fall versuchen sie, sich wieder zu verwurzeln.

Auf einem Teich, in dem phosphoreszierende Algen glitzern, schwimmen riesige Seerosenblätter. Laut brummende Riesenlibellen mit Flügeln, die wie Buntglas strahlen, nutzen sie als Landeplattformen, um aufgeregte Passagiere aufzunehmen oder abzusetzen.

Beim Eingang lächelt euch ein kleiner Baum entgegen und winkt euch heran. Ein rotes Eichhörnchen turnt durch sein Laub und beäugt euch misstrauisch.

Nordwind ist ein sorgloser **Baumhirtenschössling** (siehe entsprechende Spielwerte), der aus Prismeer stammt. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Nordwind. Nordwinds Eichhörnchengefährte Rot schätzt die Gäste ein, lässt aber auch Nordwinds Eicheln nicht aus dem Auge. Rot ist Nutznießer des Druidenzaubers *Erwecken*. Er verwendet die Spielwerte eines **Wiesels**, hat aber einen Intelligenzwert von 10 und spricht die Gemeinsprache.

LIBELLENFLUG

Ein Libellenflug kostet ein Kartenloch. Hier gibt es acht **Riesenlibellen** (siehe Anhang C), die trainiert sind, ihre Reiter in etwa sechs Metern Höhe in gemächlichen Achten über den Hauptweg des Jahrmarkts zu fliegen. Ein Charakter, der seine Libelle auf einen anderen Kurs bringen will, muss dazu einen SG-12-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) bestehen. Halte im Handlungsfaden die Namen aller Charaktere fest, denen der Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) zum Umlenken einer Riesenlibelle gelingt. Diese Charaktere haben ein Talent, das ihnen in Kapitel 4 von Nutzen sein kann (siehe Bereich M20).

Wenn der erste Flug der Charaktere beginnt, werden von einem nahen Seerosenblatt aufgeregte Schreie laut. Eine Riesenlibelle ist zu früh mit einem Gast abgehoben: Ein Zwerg mittleren Alters mit strahlend blauem Bart ist noch nicht richtig am Träger befestigt. Kesseldampf, eine Kenku-Hexenmeisterin, hat die Libelle mit dem Zauber *Mit Tieren sprechen* in Panik versetzt. Die Charaktere können Kesseldampf sehen, ehe sie verschwindet, wenn sie sich mit einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen ihren Charismawurf (Täuschen) durchsetzen. Siehe „Kesseldampf fangen“ weiter hinten in diesem Kapitel, wenn die Charaktere versuchen, sie zu stellen.

Ein Charakter kann die panische Libelle beruhigen und zurück zu einem Seerosenblatt führen, wenn ihm ein SG-14-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) gelingt. In diesem Fall steigt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel). Wenn die Charaktere den Zwerg nicht retten, stürzt er vom Rücken der Libelle. Zum Glück wird sein Fall von einer Zeltmarkise gebremst, und er wird nicht schwer verletzt. Dennoch sinkt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt.

NORDWIND BEFRAGEN

Nordwind ist ganz schlecht darin, Geheimnisse zu hüten. Wird er zum Jahrmarkt befragt, flüstert er laut die

folgenden Informationen, die er jeweils mit „Ich darf eigentlich nicht darüber reden, aber ...“ einleitet.

- „Herr Hex und Herr Licht sind übrigens nicht die ersten Besitzer des Jahrmarkts, wisst Ihr? Sie stammen nicht mal aus dem Feywild! Aber was spielt das schon für eine Rolle? Wir sind hier alle eine große, glückliche Familie!“
- „Der Jahrmarkt kann nicht ohne Herrn Hex' Taschenuhr laufen – hoffentlich verliert er sie nie!“
- „Nichts mag Herr Licht lieber als ein Meer aus strahlenden Gesichtern – wenn der Jahrmarkt glücklich ist, ist auch er glücklich!“

Nordwind weiß nichts vom Stundenglaszirkel, von Prismeeers Schicksal oder dem seiner Erzfee-Regentin. Er glaubt, dass die Domäne weiterhin unter Zybilnas Herrschaft steht.

MINE DER MYSTERIEN

Minenwagen fahren magisch angetrieben mit ihren Passagieren in einen Eingang, der als Drachenmaul gestaltet ist. Kurz darauf tauchen sie am anderen Ende der Attraktion wieder auf. Die Insassen zeigen eine Mischung aus Verblüffung, Angst und Aufregung.

Beim Eingang steht ein Zwerg in Magierkleidung. Er ruft: „Entdeckt die Mysterien Eures Verstands – in der Mine der Mysterien!“ Er hat buschige Augenbrauen, trägt einen spitzen Hut und hält einen großen Uhrwerkapparat in Form eines Riesenauges in der Hand

Diese Attraktion kostet ein Kartenloch.

Diese Mine wurde von einem exzentrischen Zwerg namens Zephixio entworfen – demselben, der davor steht. Er nutzt die Spielwerte des **Magiers** mit folgenden Änderungen:

- Zephixio (chaotisch gut) spricht Gemeinsprache, Zwergisch, Gnomisch und Sylvanisch.
- Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern, Resistenz gegen Giftschaden und ist bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil.

Zephixio zeigt den Zuschauern seine Erfindung namens Allsichtiges Auge. Wenn die Charaktere in das Auge blicken, fordere jeden Spieler auf, den Namen seines Charakters neben den einer Kreatur zu notieren, die der Charakter fürchtet. Sammle die Notizen ein und nutze sie, wenn die Charaktere die Minenfahrt antreten. Charaktere, die nicht ins Allsichtige Auge blicken, können die Minenfahrt zwar antreten, bringen sich aber um einen Großteil des Spaßes.

FAHRT IN DER MINE DER MYSTERIEN

In jeden Minenwagen passen bis zu acht mittelgroße Kreaturen. Wenn die Charaktere das Drachenmaul passieren, gelangen sie in eine Halbebene der Illusionen voller wogender Hügel und sich schlängelnder Bäume unter einem prismatischen Himmel.



DUDEL

Wenn die Charaktere in der Mine unterwegs sind, lies die Notizen der Spieler. Illusionäre Formen der größten Ängste der Charaktere stürzen sich auf den Minenwagen, und es ist an dir zu beschreiben, wie sie sich manifestieren. Die Anzahl der illusionären Formen entspricht der Anzahl der Passagiere. Jeder Charakter wird nur einmal mit seiner größten Angst konfrontiert.

Bei jeder Illusion, die erscheint, muss jeder Passagier einen SG-12-Weisheitsrettungswurf ausführen. Wenn die Illusion die größte Angst eines Charakters ist, so ist dieser beim Rettungswurf im Nachteil. Bei einem Fehlschlag muss der Charakter aufschreiben, da die Illusion ihn bis ins Mark erschüttert. Bei einem Erfolg lacht der Charakter über die Illusion, und sie rauscht harmlos vorbei. Fordere die Spieler auf festzuhalten, wie viele dieser Rettungswürfe ihren Charakteren fehlgehen.

Wenn ein Charakter sämtliche Rettungswürfe besteht, ist er bei allen Attributwürfen auf dem Jahrmarkt im Vorteil, die auf Charisma basieren. Der Effekt bleibt bis zur Krönung des Hexenlicht-Monarchen (siehe „Zeitliche Ereignisse“ am Ende des Kapitels) bestehen.

Wenn ein Charakter bei mindestens drei der Rettungswürfe scheitert, so wird er 1W8 Tage lang von Albträumen geplagt. Bis die Albträume enden, muss der Charakter nach jeder langen Rast einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder er erhält 1W3 Erschöpfungsstufen.

Notiere im Handlungsfaden den Namen des Charakters und die verbleibende Anzahl von Tagen, bis die Albträume enden. Verringere diese Anzahl nach jeder langen Rast um 1. Jeder Zauber, der einen Fluch beendet, befreit den Charakter von den Albträumen, jedoch nicht von den Erschöpfungsstufen durch die Albträume.

PERSONALBEREICH

Eine von Laternen beleuchtete Wagenburg ist von einer dichten Dornenwand umgeben. Die Wagen sind durch das Dickicht hindurch kaum auszumachen.

Die Jahrmarktwagen befinden sich hinter dem Zirkuszelt, geschützt von einer sechs Meter hohen und 1,5 Meter dicken Dornenhecke. Wenn ein Jahrmarkthelfer sich der Heck auf 30 Zentimeter nähert, teilt sie sich vor ihm und schafft eine drei Meter hohe und einen Meter breite Lücke. Der Durchgang bleibt zehn Sekunden lang geöffnet und verschwindet dann, indem die Dornenranken sich wieder schließen. Die Heck ist magisch und gegen Schaden unempfindlich. Sie bietet allen Kreaturen dahinter Dreivierteldeckung.

Es ist möglich, durch die Dornenwand zu kriechen, jedoch nur langsam und unter Schmerzen. Es kostet acht Meter Bewegung, sich durch einen Meter Dornenwand zu bewegen. Wenn eine Kreatur in einem Zug die Dornenwand erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, muss sie einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 4 (1W8) Stichschaden, anderenfalls die Hälfte. Wann immer eine Kreatur ihren Zug in der Dornenwand beendet, erscheinen trompetenförmige Blüten an den umgebenden Zweigen und geben einen Alarmton von sich, der bis zu 15 Meter weit zu hören ist.

WAGENBURG

Von der Dornenwand sind acht bunt bemalte Wagen umgeben, von denen einer einen gläsernen Wassertank für die Nixe Palasha enthält. Der schickste der Wagen gehört Herrn Hex und Herrn Licht.

Zwischen Dornenwand und Wagenburg patrouilliert ein **Grottenschrat** namens Dudel (neutral gut), der seinen Posten einmal pro Abend verlässt, um am Zirkuszeltsspektakel (siehe „Zeitliche Ereignisse“ weiter hinten im Kapitel) teilzunehmen. Auf Patrouille trägt Dudel zusätzlich zu seiner Arbeitshose und den Stoff-Schmetterlingsflügeln noch eine Kürbislaterne wie einen Helm auf dem Kopf.

Der zentrale Bereich in der Wagenburg wird von Etwo dem Clown bewacht, einem menschlichen **Hexenlichthelfer** (chaotisch neutral, siehe Spielwerte weiter vorne im Kapitel), der nur Herrn Hex gegenüber loyal ist. Er sitzt üblicherweise vor der Tür des Wagens von Herrn Hex und Herrn Licht und bläst mit einer Pfeife Seifenblasen.

Dudel und Etwo mögen einander nicht und verbringen ihre Wache nicht zusammen. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielermerkungen zu den beiden.

Werden Charaktere ohne Begleitung bei den Wagen erwischt, so werden sie vom Jahrmarkt geworfen und müssen zusehen, wie sie wieder reinschleichen oder sich reinverhandeln.

WAGEN VON HERRN HEX UND HERRN LICHT

Herr Hex und **Herr Licht** (siehe Spielwerte weiter vorne im Kapitel) halten sich den ganzen Abend über in ihrem Wagen auf. Ausnahmen sind nur das Zirkuszeltspektakel – an welchem Licht teilnimmt, nicht aber Hex – und die Krönung des Hexenlicht-Monarchen, an der beide teilnehmen. Unter „Zeitliche Ereignisse“ weiter hinten im Kapitel findest du weitere Informationen.

Im Abschnitt „Jahrmarktbesitzer“ findest du weitere Informationen zu Hex und Licht. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu den beiden.

Wenn sich Charaktere zum Wagen schleichen, während dieser belegt ist, können sie folgendes Gespräch zwischen Hex und Licht mitanhören:

Zwei sehr unterschiedliche Stimmen dringen aus dem Wagen.

Herr Hex spricht mit tiefer, harscher Stimme:

„Du musst dich irgendwie beruhigen.“

Herr Licht dagegen klingt hoch und schrill: „Ich beruhige mich, wenn diese Kenku-Zumutung weg ist.“

Hex: „Sie weiß doch nichts. Bald macht sie sich frustriert davon.“

Licht: „Hoffentlich hast du recht.“

Hex: „Vertrau mir.“

Danach geht es um die aktuelle Jahrmarktstimmung und um Ideen für neue Jahrmarktauftritte und Attraktionen („Das mit dem Katoplebas war nichts, aber wir könnten ja eine Giraffe kaufen und blau anmalen. Oder wir könnten Nordwind beibringen, wie man Geige spielt.“) Dann geht es um das rätselhafte Verschwinden von Dudels renitentem Bruder Hudel. Der gedämpfte Tonfall legt nahe, dass Hex oder Licht etwas damit zu tun haben, wobei nichts derartiges ausgesprochen wird. Hudels Schicksal wird in Kapitel 4 (siehe Bereich M5) deutlich.

Wenn die Charaktere Hex und Licht uneingeladen in ihrem Wagen stören, fahre mit „Begegnung mit Hex und Licht“ weiter hinten im Kapitel fort und überspringe den Auftakt mit Dudel und Etwo.

Den Wagen durchsuchen: Das Bett von Herrn Hex ist ordentlich und schmucklos. Auf dem kitschigen Bett von Herrn Licht herrscht ein Chaos aus Kostümen. Charaktere, die das Chaos durchsuchen, finden in einer Hutschachtel die Krone des Hexenlicht-Monarchen. Diese herrliche Krone aus goldenen Schmetterlingen wird bei der Krönung des Monarchen (siehe „Zeitliche Ereignisse“ weiter hinten im Kapitel) feierlich aus der Schachtel genommen und teleportiert am Ende eines jeden Abends wieder in die Schachtel zurück.

Ein Charakter, der den Wagen nach Geheimverstecken durchsucht, findet eins mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen). Das Versteck



befindet sich in einer Bank und enthält ein winziges juwelenbesetztes Kästchen, das 50 GM wert ist. Dieses Kästchen ist eine Replik einer viel größeren Truhe, die auf der Ätherebene verborgen ist (mithilfe des Zaubers *Leomunds geheime Truhe*). Wenn er die winzige Replik hält, kann Herr Hex mit einer Aktion die große Truhe beschwören. Er kann mit einer Aktion die große Truhe auf die Ätherebene zurückschicken, indem er sie und die Replik gleichzeitig berührt.

Schätze: Die auf der Ätherebene versteckte Truhe (die 5.000 GM wert ist) enthält die jüngsten Einnahmen (210 SM und 70 GM), einen *Trank der Verkleinerung*, einen *Trank des Wachstums* und einen *Trank des Vorteils* (siehe Anhang A). Die Tränke sind nicht beschriftet, aber Herr Hex weiß, welcher welcher ist.

PIXIEKÖNIGREICH

Ihr seht einen Jahrmarkt in Miniaturformat, der von einem Eichenhain umgeben ist. Auf dem Mini-Jahrmarkt läuft ein Hamster in einem winzigen Riesenrad, umgeben von Miniaturbuden und winzigen Süßigkeitenständen. Ein Pixie sitzt mit übereinandergeschlagenen Beinen in einem hohlen Baum am Eingang des Pixiekönigreichs.

Der **Pixie** stellt sich als Jeremias Pflaum vor und will die Charaktere überzeugen, dass das Pixiekönigreich die beste Attraktion des Jahrmarkts ist. Diese Attraktion kostet ein Kartenloch.

Jeremy ermutigt die Charaktere, sich Pixienamen zu geben, bevor sie die Attraktion betreten (in der Tabelle unten finden sich Inspirationen). Die Jahrmarktstimmung steigt um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel), wenn alle Charaktere ihre Pixienamen verwenden, solange sie sich in der Attraktion aufhalten.

PIXIENAMEN

W8	Name	W8	Name
1	Funkelfitz	5	Spinnweb
2	Grübchen	6	Suppenstern
3	Kröthops	7	Zuckerwatt
4	Schlammputz	8	Zwickelfeld

Ob die Charaktere Pixienamen annehmen oder nicht, Jeremias versteht sie mit *Pixiestaub* (siehe Anhang A). Jeremias schenkt außerdem jedem Charakter einen Trank, der innerhalb des Pixiekönigreichs konsumiert werden kann. Der Trank lässt den Konsumenten eine Stunde lang – oder bis dieser den Effekt nicht mehr wünscht – auf winzige Größe schrumpfen. Bis der Effekt endet, ist der winzige Charakter bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Nachteil, und seine Waffen bewirken 2W4 weniger Schaden (der Schaden kann allerdings nicht unter 1 sinken).

ERKUNDEN DES KÖNIGREICHS

Im Vergleich zum Jahrmarkttrubel ist das Pixiekönigreich eine Oase der Ruhe. Düfte nach Brombeerwein und Blumen liegen in der Luft. Acht bunte Türen befinden sich unten in den Stämmen der umgebenden Bäume.

Zwölf **Pixies** halten sich hier auf, wenn der Jahrmarkt geöffnet ist. Sie sind freundlich, neugierig und wild darauf, Neuankömmlingen alle möglichen Fragen zu stellen. Die Charaktere können das Königreich frei erkunden und die folgenden Wunder erleben:

- Es kann jeweils ein Charakter auf Pinienzapf reiten, einem quirligen Mops, der nur auf Pixies hört.
- Herzstück des Königreichs ist ein Pixiepalast aus alten Seidenkokons, die hübsch miteinander verwoben sind.
- In einem der Pixie-Bauernhäuser können die Charaktere sich an Gurken-Sandwiches und Himbeertörtchen laben.
- Sie können im Riesenrad fahren, das von einem geschwätzigen Hamster namens Keks angetrieben wird. Ein *Erwecken*-Zauber wurde auf ihn gewirkt, sodass er einen Intelligenzwert von 10 sowie die Fähigkeit hat, die Gemeinsprache zu sprechen.

Charaktere, die mit den Pixies oder mit Keks reden, erfahren folgende Gerüchte:

- „Alle suchen nach dieser Kenku-Halunkin, aber sie tarnt sich mit Magie.“

- „Kerzenfuß der Pantomime und Palasha die Nixe lieben einander. Dazu hat Kerzenfuß seine Stimme verloren. Ist das Teil seiner Rolle?“
- „Dudel der Grottenschrat führt oft philosophische Gespräche mit einem der Gondelschwäne. Er hat nicht nur Muckis, sondern auch Hirn.“

VERSTECKEN SPIELEN

Nicht lange, und die Charaktere werden zum Versteckspiel eingeladen, organisiert von zwei **Pixies**: Die freundliche Honigminz ist Schiedsrichterin, Sternkäfer ist der Sucher. Vermerke im Handlungsfaden die Namen der Charaktere, die mit den Pixies Verstecken spielen. Das Erlebnis kann sich in Kapitel 3 noch als nützlich erweisen (siehe Bereich D5).

Jeder Charakter, der mitspielt, führt einen Weisheitswurf (Heimlichkeit) aus, um sich zu verstecken (im *Spielerhandbuch* findest du die Regeln zu Fertigkeiten mit verschiedenen Attributen). Sternkäfer findet den Charakter mit dem niedrigsten Würfelerggebnis, und die übrigen Charaktere suchen sich neue Verstecke und wiederholen den Wurf. Das Spiel geht weiter, bis nur noch ein Charakter versteckt und nicht gefunden ist. Dieser wird zum Sieger erklärt und erhält ein Päckchen *Pixiestaub* (siehe Anhang A) mit zwei Blättern als Propeller. Kein Charakter kann diesen Preis öfter als einmal gewinnen.

Die Charaktere können sich überall im Pixiekönigreich verstecken. Honigminz weist vor dem Spiel auf die folgenden möglichen Verstecke hin:

Blumenbeet: In diesem Bereich wohnen mehrere sprechende Wildblumen. Sie sind ziemlich eingebildet und streiten sich darüber, wer die seidigsten Blütenblätter hat und den besten Duft verströmt. Man kann ihren Disput beenden, indem man ihnen schmeichelt.

Reihernest: Eine erweckte Reiherdame namens Beatrice, die gerne über das Wetter redet, wohnt in einem Nest aus langen Gräsern und erlaubt den Charakteren, sich dort zu verstecken, wenn sie freundlich darum gebeten wird.

Riesenrad: Dieses hölzerne Riesenrad verfügt über acht Gondeln aus Weidengeflecht. Keks, der Hamster, der das Riesenrad bewegt, ist überaus geschwätzig. Eine Möglichkeit, ihn zum Schweigen zu bringen, besteht darin, ihm Nahrung anzubieten.

Jeder Charakter, der sich an einem dieser Orte verstecken will, muss einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) bestehen, damit die jeweiligen Kreaturen still sind. Bei einem Erfolg ist er bei Weisheitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil, die ausgeführt werden, um sich am jeweiligen Ort zu verstecken.

SCHLEMMERGARTEN

Musik und Gelächter schallen euch aus dem Schlemmergarten entgegen. Die Luft mit den Düften von Blumen und Vanille, Met und Obstkuchen gefüllt. Stelzenläufer pflücken Obst von den Bäumen. Musiker spielen auf Pfeifen, Lauten und Trommeln, und allenthalben wird gesungen und getanzt.

Im Schlemmergarten herrscht die ganze Nacht reger Betrieb von Geschichtenerzählern, Musikern und Akrobaten. An den Tischen schmausen die Leute, falls sie nicht aufspringen und tanzen, was häufig geschieht.

FEENKÜCHLEIN-WETTESSEN

Dieses Wettessen findet den gesamten Abend über statt. Die Teilnahme kostet ein Kartenloch. Der Teilnehmertisch biegt sich unter einem Haufen kleiner glasierter Küchlein, die mit Beerenmarmelade gefüllt sind. Die Regeln sind einfach: Die Teilnehmer haben 60 Sekunden Zeit, um so viele Küchlein wie möglich zu essen.

Ein Küchlein lässt sich in etwa drei Sekunden essen. Sicher konsumieren lassen sich so viele Küchlein wie der jeweilige Konstitutionsmodifikator +3. Jedes weitere Küchlein erfordert einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 1W8 Völlereischaden. Zieh den Völlereischaden wie üblich von den Trefferpunkten des Teilnehmers ab. Wessen Trefferpunkte durch Völlereischaden auf 0 sinken, der kann nicht weiteressen, verliert den Wettbewerb und ist über und über mit Marmelade besudelt. Am Ende des Wettbewerbs erhalten alle Teilnehmer die durch Völlereischaden verlorenen Trefferpunkte zurück.

Schätze: Der Sieger des Wettbewerbs bekommt ein Küchlein, das wie ein *Trank der Unsichtbarkeit* funktioniert. Um den Effekt zu nutzen, muss das ganze Küchlein verzehrt werden.

ELLYWICK TAUMELSCHRUMM

Diese Gnomenbardin („Taumelschrumm“ für ihre Freunde) hält sich im Schlemmergarten auf, wenn die Charaktere dort erstmals eintreffen. Sie sitzt auf einer Schaukel unter einem Birnbaum, zupft die Saiten ihrer Laute und beobachtet die Charaktere. Wenn diese zufällig ihre Gratis-Eintrittskarten erwähnen, enthüllt sie, dass sie dafür bezahlt hat. Wollen die Charaktere weitere Informationen, versichert Ellywick ihnen rätselhaft, dass sie genau zur richtigen Zeit am richtigen Ort sind, sagt ihnen aber sonst nichts.

Im Verlauf der Nacht kann Taumelschrumm weitere Male auftauchen und Hinweise darauf geben, was die Gruppe tun muss. Sie kann den Charakteren sogar den Weg nach Prismeer weisen, wenn deren Pläne sich allesamt zerschlagen (siehe „Taumelschrumms Intervention“ im Abschnitt „Zeitliche Ereignisse“ weiter hinten im Kapitel). Wenn sie bedroht wird, verschwindet sie in einem eindrucksvollen, doch harmlosen pyrotechnischen Schauspiel. Für Taumelschrumm sind keine Spielwerte erforderlich, da sie die Charaktere nicht behindert, ihnen keinen Schaden zufügt und auch keinen ernsthaften Schaden durch diese erleiden kann. Ihre Gedanken sind ebenfalls verborgen und können nicht magisch ausgelesen werden.

Taumelschrumm soll den Charakteren ein Rätsel bleiben. Tatsächlich ist sie eine beschlagene Reisende zwischen den Ebenen, hat schon zahllose Welten besucht und dort die Leute unterhalten. In manchen Ecken des Multiversums sind ihresgleichen als Ebenenwandler bekannt – extrem unabhängige und mächtige Wesenheiten, die nicht zu unterschätzen sind. Taumelschrumm ist von der Grausamkeit des Stundenglaszirkels abgestoßen und will den Vetteln ihre wohlverdiente Strafe verpassen.

Sie betrachtet die Charaktere als Akteure des Wandels, die einigen Schaden des Zirkels ungeschehen machen könnten, und sie ahnt, dass die Charaktere in diesem Fall zu Helden werden könnten, von denen die Barden noch lange singen werden.

SCHNECKENRENNEN

Die Tribünen neben der Rennstrecke sind voll mit jubelnden Jahrmarktsgästen besetzt, die Glocken läuten, mit Rasseln lärmern und Flaggen schwingen. An der Startlinie lassen sich acht Riesenschnecken ihre Häuser von Pixies polieren.

Über der ringförmigen Strecke hängt ein Holzgerüst von den Ästen eines in ihrer Mitte stehenden Baums. Darin sitzen zwei Goblins und kommentieren das Rennen.

Schneckenrennen sind rasante Wettkämpfe und ziehen große Zuschauermengen an. Die Charaktere können als Jockeys teilnehmen, aber das kostet ein Kartenloch. Vermerke im Handlungsfaden die Namen der Charaktere, die am Schneckenrennen teilnehmen. Das Erlebnis kann sich in Kapitel 2 noch als nützlich erweisen (siehe „Den Boden erreichen“).

Wenn mindestens die Hälfte der Charaktere am Schneckenrennen teilnimmt, steigt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel). Wenn einer von ihnen die Regeln bricht, sinkt die Stimmung um einen Schritt.

ELLYWICK TAUMELSCHRUMM





DAS RIESENSCHNECKENRENNEN GEHÖRT ZU DEN
BELIEBTESTEN ATTRAKTIONEN DES JAHRMARKTS.

SCHNECKEN UND PIXIES

Jeder der acht **Riesenschnecken** (siehe Anhang C) sind drei **Pixies** zugewiesen, die sie auf das Rennen vorbereiten. Die Schnecken sind ungewöhnlich schnell, tragen farbige Schabracken und nummerierte Sättel auf den Häusern. Ihre Renn-Nummern, Namen und Teamfarben lassen sich der Tabelle „Riesenschnecken“ entnehmen.

RIESENSCHNECKEN

Nummer	Name	Teamfarbe
1	Hausimuh	Rosa
2	Flinkfuß	Blau
3	Hohe Straße	Violett
4	Flitzblatt	Grün
5	Blumenblitz	Gelb
6	Zisch	Orange
7	Halsbrech	Rot
8	Majestät der Königin	Schwarz

REGELN BEIM SCHNECKENRENNEN

Jede Schnecke braucht einen Jockey. Wenn kein Charakter den Sattel besetzt, tut es ein anderer Jahrmarktsgast (verwende die Spielwerte des **Gemeinen**, um diese NSCs zu repräsentieren). Alle Schnecken und ihre

Reiter beginnen an der Startlinie. Ein Böller fungiert als Startsignal, woraufhin die Schnecken mit ihren Jockeys zur Ziellinie rasen.

Halte die Riesenschnecken, ihre Nummern und Jockeys auf einem Whiteboard oder Notizblock fest. Schreibe neben die Namen fortlaufend die Strecke in Metern, die jede Schnecke beim Rennen zurücklegt. Die Strecke ist 150 Meter lang.

Rennregeln: Das Rennen ist in Runden zu je sechs Sekunden unterteilt. Zu Beginn bewegen die Schnecken sich mit bemerkenswertem Tempo über die Strecke, jede legt pro Runde 25 Meter zurück. Ohne Reiter sind alle Schnecken gleich schnell, doch die Jockeys können versuchen, die Schnecke anzutreiben, indem sie ihr Haus tätscheln oder sie mit Worten ermutigen.

Es sind keine Initiativwürfe erforderlich. Jeder Jockey kann einmal pro Runde einen SG-12-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) ausführen. Bei einem Erfolg legt die Schnecke des Jockeys in dieser Runde zusätzlich drei Meter zurück, sogar sechs, wenn der Wurf mit mindestens 5 Augen mehr gelingt. Bei einem Misserfolg legt die Schnecke des Jockeys in dieser Runde drei Meter weniger zurück, sogar sechs, wenn der Wurf um mindestens 5 Augen scheitert. Das Rennen ist vorbei, wenn mindestens eine Schnecke die 150 Meter zurückgelegt hat und die Ziellinie überquert.

Wenn mindestens zwei Schnecken die Ziellinie in der gleichen Runde überqueren, ermittle den Gewinner des Rennens, indem du die Jockeys der betreffenden

Schnecken einen W20 werfen lässt. Das höhere Ergebnis bestimmt den Gewinner, und eine Schnecke hat knapp gesiegt. Wird unentschieden um den ersten Platz gewürfelt, so endet auch das Rennen mit einem Unentschieden, und jeder der siegreichen Jockeys erhält den Siegerpreis (siehe „Preise“ unten).

Schilder an den Tribünen und an der Rennstrecke weisen darauf hin, dass weder Jockeys noch Zuschauer das Ergebnis magisch beeinflussen oder anderen Jockeys und deren Schnecken Schaden zufügen dürfen. Wenn ein Jockey sich offenkundig nicht daran hält, wird er disqualifiziert, seine Schnecke ebenfalls. Zuschauer, die beim Brechen dieser Regeln erwischt werden, werden von 1W4 **Goblins** (rechtschaffen gut), die die Menge beobachten und nach Querulanten suchen, vom Jahrmarktgelände eskortiert.

Überraschungen: Würfle zu Beginn jeder Rennrunde nach der ersten mit einem W8 und ziehe die Tabelle „Überraschungen beim Schneckenrennen“ zurate, um zu bestimmen, ob in dieser Runde etwas Unerwartetes geschieht. Wenn es eine Überraschung gibt, ermittle mit einem W8, welche Schnecke betroffen ist.

ÜBERRASCHUNGEN BEIM SCHNECKENRENNEN

W8 Überraschung

- 1–3 Keine Überraschung.
- 4 Eine zufällig ausgewählte Schnecke kriegt Seitenstechen, ihre Bewegungsrate ist in dieser Runde um 12,5 Meter verringert.
- 5 Ein Zuschauer wirft einer zufällig ausgewählten Schnecke einen Salatkopf zu, die Schnecke hält an, frisst den Salat und bewegt sich in dieser Runde gar nicht.
- 6–7 Eine zufällig ausgewählte Schnecke fühlt sich vom Applaus bestärkt und bewegt sich in dieser Runde zusätzlich sechs Meter.
- 8 Der Sattel einer zufällig ausgewählten Schnecke löst sich und fällt ab – ihr Jockey muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um auf der Schnecke zu bleiben (scheitert der Wurf, fällt der Jockey runter, und die Schnecke setzt das Rennen ohne ihn fort).

Preise: Der Jockey, dessen Schnecke das Rennen gewinnt, erhält einen *Trank des Vorteils* (siehe Anhang A). Der Jockey, dessen Schnecke das Ziel zuletzt erreicht, bekommt einen Trostpreis, sofern weder er noch seine Schnecke disqualifiziert wurde. Der Trostpreis ist ein magischer Zauberstab, mit dem der Besitzer einmal den Zaubertrick *Tanzende Lichter* wirken kann. Wurde der Zaubertrick gewirkt, verwandelt der Zauberstab sich in eine Tulpe.

SILBERSANG-SEE

Nebel sammelt sich an den Gestaden eines schimmernden Sees. In dessen Mitte befindet sich eine Nixe in einem gigantischen runden Glas. Sie singt ein herrliches, betörendes Lied, das die Zuschauer am Ufer in den Bann zieht. Das Seewasser formt dazu magische Skulpturen, von denen sie umwirbelt wird, während sie singt.

Es kostet nichts, den See zu besuchen und dessen Hauptattraktion zu betrachten: die Nixe Palasha (chaotisch gut), die zum **Meervolk** gehört. Das Publikum steht in Scharen am Ufer, um ihre Schönheit zu sehen und ihren Gesang zu hören.

Palasha ist keine gewöhnliche Nixe. Ihr Gesang hat die Macht, die Effekte des Zaubers *Wasser kontrollieren* hervorzurufen. Einmal täglich kann sie als Aktion einen **Schwarm von Quipern** beschwören, der ihren Befehlen gehorcht, ehe er nach einer Minute verschwindet.

Palasha ist in Kerzenfuß verliebt (siehe „Halle der Illusionen“), erträgt es jedoch nicht, dass er seine Stimme verloren hat. Sie kann ihm nicht mehr entgegentreten, seit sein öffentlicher Antrag so schiefgegangen ist.

PALASHA.



Außerdem liebt Palasha den Jahrmarkt. „Wir sind eine Unmöglichkeit in einem unmöglichen Universum“, teilt sie mit großem Stolz Kollegen sowie Fremden mit. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Palasha.

GEFIEDERTER ZWISCHENRUFER

Dieser Vorfall ereignet sich, wenn die Charaktere Palashas Auftritt zum ersten Mal erleben. Kesseldampf, die Kenku-Hexenmeisterin, schlängelt sich durch die Menge und nutzt *Selbstverkleidung* und Stimmen nachahmen, um verschiedene Zwischenrufer zu imitieren. Nach drei ihrer gemeinen Spottrufe hält die Nixe mitten im Lied inne, springt aus dem Glas und verschwindet den Fluss hinunter. Ihr abruptes Verschwinden senkt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel).

Charaktere, die versuchen, die Zwischenrufer zu identifizieren, entdecken Kesseldampf in ihrer aktuellen Tarnung, wenn sie sich mit einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen ihren Charismawurf (Täuschen) durchsetzen. Siehe „Kesseldampf fangen“ weiter hinten in diesem Kapitel, wenn die Charaktere versuchen, sie zu stellen.

PALASHA HELFEN

Wenn Palasha vor den Zwischenrufern aus dem Silbersang-See flieht, versteckt sie sich im Fluss bei der Halle der Illusionen. Um sie zu überreden, zum See zurückzukehren, müssen die Charaktere einen Akt des Edelmuts vollbringen, etwa Kerzenfuß helfen, seine Stimme wiederzufinden.

Wenn die Charaktere Palasha überreden können, zum See zurückzukehren und ihre Darbietung fortzusetzen, steigt die Jahrmarktstimmung um zwei Schritte (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel). Palasha bietet allen Charakteren, die ihr geholfen haben, eine Gesangsstunde an. Vermerke im Handlungsfaden die Namen der Charaktere, die eine Gesangsstunde von der Nixe erhalten haben. Ihr Talent kann ihnen in Kapitel 3 nützlich sein (siehe „Unverdorbene Feenringe“).

ZIRKUSZELT

Das große Zirkuszelt ragt in drei Spitzen mit sich drehenden goldenen Sternen in den Nachthimmel auf. Die Zeltwände sind mit bemalten Brettern verkleidet, auf denen farbenfrohe, lebhaftes Zirkusszenen dargestellt sind. Von drinnen sind Musik und Gelächter zu hören.

Gäste können das Zirkuszelt gratis betreten.

Das Zirkuszelt ist die Bühne für zwei wichtige Ereignisse: das Zirkuszeltspektakel und die Krönung des Hexenlicht-Monarchen, die beide im Abschnitt „Zeitliche Ereignisse“ am Ende des Kapitels beschrieben werden. In den Stunden vor Mitternacht rufen Jahrmarktschreier auf dem ganzen Platz: „Zirkuszeltspektakel heute um Mitternacht! Macht Euch auf Entzücken gefasst!“ Nach Mitternacht rufen sie: „Wer wird zu unserem Hexenlicht-Monarchen gekrönt? Kommt vor der Morgendämmerung ins Zirkuszelt und erfahrt es!“

Neben diesen planmäßigen Ereignissen treten noch eine Reihe von Unterhaltungskünstlern im Zirkuszelt auf. Bunte Lichtkugeln tanzen unter dem Zeltdach, und magisches Rampenlicht strahlt die Artisten an. Die Zuschauer sitzen auf Holzstühlen in gestuften Rängen um die Manege. Du kannst zufällig anhand der Tabelle „Darbietungen im Zirkuszelt“ eine Darbietung ermitteln oder dir eigene Darbietungen ausdenken und dabei die Tabelleneinträge als Inspiration nutzen.

DARBETUNGEN IM ZIRKUSZELT

W8 Darbietung

- 1 Glühwürmchenballett unter der Leitung eines Ogers, der als Dschinni verkleidet ist
- 2 Halbling und Kontorsionist, der in eine Hutschachtel passt
- 3 Pixierennen in Streitwagen, die von Wiesel gezogen werden (acht Pixies, sechzehn Wiesel)
- 4 Geigender Satyr, dessen Musik Pflanzen aus dem Boden schießen und tanzen lässt
- 5 Truppe aus acht Clowns, die sich aus einer magischen Kanone abfeuern
- 6 Tiefling-Feuerspucker, der Magma- und Rauchmephiten beschwört, welche eine Minute lang umhertollen und dann verschwinden
- 7 Goblinjongleurin, die alle winzigen Objekte, welche ihr das Publikum zuwirft, fangen und damit jonglieren kann (bis zu acht Objekte gleichzeitig)
- 8 Elfenballerina, die mit animierten Kostümen aus einem magischen Kleiderschrank tanzt

GARDEROBE

Der Bereich hinter den Kulissen ist ein kleineres rundes Zelt, das mit dem Zirkuszelt verbunden ist. Die Verbindungstür zwischen Zirkuszelt und Garderobe ist mit einem Vorhang versehen und wird von zwei **Hexenlichthelfern** (chaotisch gut, siehe Spielwerte weiter vorne im Kapitel) bewacht, die sich über die Qualität der Darbietungen zanken und sich eine Flasche Birnenwein teilen. Sie lassen nur Artisten und andere Hexenlichthelfer durch den Vorhang, sind jedoch so mit ihrem Streit beschäftigt, dass jeder Charakter mit einem erfolgreichen SG-12-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) unbemerkt an ihnen vorbeikommt.

In der Garderobe herrscht ein buntes Durcheinander: Auf den Tischen liegen Schminksachen und Glasmuscheln verstreut, die Spiegel sind mit leuchtenden Kugeln versehen, aus den Schubladen der Kommoden und Kleiderschränke quellen die Kostüme.

Wenn ein Charakter die Garderobe nach etwas Lustigem durchsucht, würfle anhand der Tabelle „Kostüme und Zubehör“, um zu ermitteln, was er findet.



EIN TIEFLING-FEUESPUCKER UNTERHÄLT
DIE MENGE IM ZIRKUSZELT.

KOSTÜME UND ZUBEHÖR

W8 Kostüm oder Zubehör

- 1 Funkelndes Einhorn-Horn aus Papier, das mit Draht am Kopf befestigt wird
- 2 Weste mit einer Kette aus hundert verknoteten Seidentaschentüchern in einer der Taschen
- 3 Schatulle mit Kostümschmuck
- 4 Vorder- und Hinterteil eines Einhornkostüms für zwei Personen
- 5 Theaterdolch (harmlos)
- 6 Stelzenpaar und entsprechend lange, leuchtend violette Hose
- 7 Animierte Schminke für fünf Anwendungen, mit welchen sich jeweils eine Stunde lang wirbelnde Muster auf der Haut erzeugen lassen
- 8 Clownskostüm mit falschen Schmetterlingsflügeln

EREIGNISSE AUF DEM JAHRMARKT

In diesem Abschnitt werden besondere Ereignisse während des Jahrmarktbesuchs der Charaktere beschrieben.

BEGEGNUNG MIT HEX UND LICHT

Die Charaktere werden zu einem privaten Treffen mit Herrn Hex und Herrn Licht eingeladen, wenn die Jahrmarktstimmung eins der beiden Extreme erreicht (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel) oder wenn die Charaktere Herrn Licht beim Zirkuszeltsspektakel (siehe „Zeitliche Ereignisse“ weiter hinten im Kapitel) beeindrucken.

Hex und Licht schicken Dudel den **Grottenschrat** (neutral gut), um die Charaktere zu holen:

Ein Grottenschrat in Blaumann und Schmetterlingsflügeln aus Stoff kommt auf euch zu. Er trägt eine Kürbislaterne als Helm. „Kommt mit“, grollt er. „Die Geschäftsführung will Euch sprechen.“

Dudel teilt mit einer Handbewegung die Dornenwand, von welcher die Personalwagen umgeben sind (siehe „Personalbereich“ oben), und führt die Charaktere hindurch. Wenn er nach der Art des Treffens gefragt wird, unterstreicht Dudel, dass es keinen Grund zur Sorge gibt. Wenn die Jahrmarktstimmung gut ist, fügt er hinzu, dass seine Chefs guter Dinge sind. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Dudel.

Wenn die Charaktere Dudel folgen, lies diesen Text vor:

Der Grottenschrat führt euch zu einer Wagenburg. Ein alternder Clown mit aufgemaltem Grinsen lehnt an einem besonders schicken Wagen. Er lässt Seifenblasen aus einer Pfeife aufsteigen und funkelt euch an. Der Grottenschrat ignoriert den Clown, öffnet die Wagentür und führt euch nach drinnen.

Der Clown ist Etwo, menschlicher **Hexenlichthelfer** (chaotisch neutral, siehe Spielwerte weiter vorne im Kapitel) und abgehalfterte Jahrmarktattraktion. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Etwo.

IM WAGEN

Ein extravaganter Elf grinst von Ohr zu Ohr und heißt euch mit theatralischer Verbeugung im Wagen willkommen. „Bitte kommt doch herein! Welch eine Freude, Euch zu treffen! Ich bin Herr Licht, und dies ist mein Geschäftspartner Herr Hex.“

Er weist auf einen gedrunghenen Elf, der auf einem Bett hockt. Herr Hex nickt euch zu und lüpf seinen Zylinderhut.

Die Spielwerte für **Herrn Hex** und **Herrn Licht** findest du weiter vorne im Kapitel.

Herr Licht deutet auf sein Zepter – die *Hexenlicht-Wetterfahne* – und erklärt, dass sie jede emotionale Nuance auf dem Jahrmarkt aufnimmt. Wenn die Jahrmarktstimmung gut ist, drückt Licht den Charakteren seine Dankbarkeit für ihre Aufmunterung des Jahrmarkts aus. Ist die Jahrmarktstimmung schlecht, drückt er sein Bedauern aus, dass die Charaktere keinen schönen Abend haben, und stellt fest, dass sie auch allen anderen den Abend verderben.

Hex und Licht sind begierig, die Gründe der Charaktere für ihren Jahrmarktbesuch zu erfahren. Wenn die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ die Charaktere motiviert, erinnern Hex und Licht sich düster an deren Jahrmarktbesuch als Kinder.

Sollten die Charaktere die Jahrmarktbesitzer angreifen, werden sie umgehend von Dudel und Etwo festgesetzt, welche versuchen, sie bewusstlos zu schlagen und vom Jahrmarkt zu werfen. Falls die Charaktere die Jahrmarktbesitzer sowie deren Wächter überwinden, wird ihnen widerwillig die geheime Beschwörungsformel mitgeteilt, mit der sie Prismeer erreichen (siehe „Durch den Spiegel“ am Ende des Kapitels).

FRAGEN AN HEX UND LICHT

Wenn die Charaktere auf der Suche nach verlorenen Dingen auf den Jahrmarkt gekommen sind, drücken Hex und Licht zwar ihr Bedauern aus, stellen aber auch klar, dass sie für diese Verluste nicht verantwortlich sind, da „auf der anderen Seite Kräfte am Werk sind, die sich ganz und gar unserer Kontrolle entziehen.“ Herr Hex fügt hinzu: „Das Rad der Zeit dreht sich weiter ... Was verloren ist, ist verloren, was fort ist, ist fort.“

Werden Hex und Licht zu Gesprächen befragt, die die Charaktere mit angehört haben (siehe „Wagen von Hex und Licht“ oben und „Kesseldampf fangen“ unten), räumen sie ein, dass sie nicht die ursprünglichen Besitzer des Jahrmarkts sind, sondern diesen durch einen ehrlichen Pakt mit der Geschäftsleitung eines anderen Jahrmarkts übernommen haben.

Werden sie nach Kesseldampf gefragt, sagen Hex und Licht, es handle sich um „einen verstimmten Gast und Unruhestifter – ihre Feenschutzherrin Zybilna lebt in der Feywild-Domäne Prismeer“. Sie fügen hinzu, dass Zybilna auch die Schutzherrin des Hexenlichtjahrmarkts ist, sie jedoch schon länger keinen Kontakt mehr zu ihr hatten. Der Stundenglaszirkel wird von Hex und Licht im gesamten Gespräch nicht erwähnt.

ENDE DER BEGEGNUNG

Um die Begegnung zu beenden, wirft Herr Hex einen raschen Blick auf seine *Hexenlicht-Uhr* und nickt dann Dudel zu, damit dieser die Charaktere aus dem Wagen eskortiert. Wenn die Jahrmarktstimmung gut ist, gibt Herr Licht jedem Charakter ein Geschenk zum Abschied: ein Luftballontier ihrer Wahl, das Etwo hergestellt hat – „ein Clown von wenigen Worten, doch vielen Talenten“. Etwo gestaltet jede Kreatur, die gewünscht ist. Jedes Ballontier ist an eine Schnur geknüpft und schwebt magisch in der Luft.

DUDELS PLAN

Wenn die Charaktere Herrn Hex und Herrn Licht begegnet sind, zieht Dudel sie zu einem vertraulichen Gespräch beiseite:

Dudel nimmt seinen Kürbischelm ab und enthüllt eine besorgte Miene. „Auf dem Jahrmarkt geht es schon länger nicht mit rechten Dingen zu. Leute verschwinden, Sachen verschwinden. Die Chefs wissen mehr, als sie sagen, aber irgendwie sind ihnen die Hände gebunden. Ihr seid die ersten Leute, die ich treffe, die vielleicht wirklich helfen können. Hex und Licht sind nicht verkehrt, aber Ihr müsst womöglich sehr nachdrücklich werden, ehe sie Farbe bekennen.“

Dudel empfiehlt den Charaktere, die *Hexenlicht-Uhr* von Herrn Hex (ohne die der Jahrmarkt nicht weiterreisen kann) zu stehlen und Hex und Licht damit zu Antworten zu zwingen. Er sagt, dass die beste Gelegenheit dazu das Zirkuszeltspektakel ist, da Hex und Licht nur zu dieser Zeit getrennt sind. Dudel hält zwar nichts von Diebstahl, hat sich aber selbst überzeugt, dass es eigentlich kein



HERR HEX UND HERR LICHT SCHÄTZEN ES NICHT,
WENN FREMDE IHRE GESPRÄCHE BELAUSCHEN.

Diebstahl ist, wenn die Charaktere die Uhr hinterher zurückgeben. Dudel bietet seine Hilfe an, will aber vermeiden, dass Hex und Licht von seiner Intrige erfahren, weil er sonst Heimat und Arbeit verliert. Außerdem bekräftigt er, dass Hex und Licht kein Leid geschehen dürfe: So unvollkommen sie seien, ohne sie würde der Jahrmarkt auseinanderfallen.

Im Gesprächsverlauf teilt Dudel noch folgende Informationen mit:

- „Der Hexenlicht-Monarch wird von Herrn Lichts *Hexenlicht-Wetterfahne* ausgewählt. Hex und Licht haben die Wahl nicht in der Hand. Die Wetterfahne wählt stets den Gast aus, der am meisten zur guten Stimmung auf dem Jahrmarkt beigetragen hat. Der erwählte Monarch bekommt auch einen Glücksbringer, mit dem er fliegen kann.“
- „Die *Hexenlicht-Uhr* von Herrn Hex ist mit einer Kette an seiner Weste befestigt. Wer sie stehlen will, muss die Kette irgendwie auf- oder kaputtkriegen.“
- „Dirlagraun, Kerzenfuß und Palasha sind in Ordnung und können Euch helfen. Aber haltet Euch von Etwo fern – dem ist nicht zu trauen.“

Wenn die Charaktere vorschlagen, die *Hexenlicht-Wetterfahne* statt der *Hexenlicht-Uhr* zu stehlen, schätzt Dudel, dass die Uhr einfacher zu stehlen ist, weil sie kleiner und meist in Herrn Hex' Westentasche verstaut ist, während Herr Licht nur selten ohne die Wetterfahne in der Hand zu sehen ist. Dudel schätzt jedoch auch, dass die Wetterfahne als Verhandlungsmasse ebenso überzeugend ist. Allerdings hat er zu deren Diebstahl keinen Plan entwickelt.

DER COUP

Unter „Zeitliche Ereignisse“ weiter hinten im Kapitel findest du Details zur Krönung. Es ist an den Charakteren, sich einfallen zu lassen, wie man Herrn Hex nahe genug kommt, um seine Taschenuhr zu stehlen. Wenn sie bereits Verbündete haben, so spielen diese zwar mit, tun den Jahrmarktbesitzern und anderen Jahrmarktangehörigen jedoch unter keinen Umständen etwas zuleide.

Herr Hex bewahrt die Uhr in seiner Westentasche auf. Sie ist über eine Kette mit der Kleidung verbunden. Ein Charakter kann als Aktion und mit einem erfolgreichen SG-13-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) versuchen, sie zu stehlen. Er ist beim Wurf im Vorteil, wenn Hex beim Diebstahlversuch abgelenkt ist. Um die Kette zu durchtrennen oder von der Kleidung zu lösen ist Diebeswerkzeug, ein Dolch oder eine Schere erforderlich.

Wenn die Charaktere die Uhr von Herrn Hex gestohlen haben, wollen er und Licht sie verzweifelt zurückbekommen. Sie ziehen es vor, die Angelegenheit hinter den Kulissen zu regeln, und versprechen, den Charakteren den Weg nach Prismeer zu zeigen, sobald sie die Uhr zurückhaben. Hex und Licht halten Wort (siehe „Durch den Spiegel“ am Ende des Kapitels).

KESSELDAMPF FANGEN

Kesseldampf die Kenku (siehe entsprechende Spielwerte) schnüffelt getarnt mit dem Zauber *Selbstverkleidung* auf dem Jahrmarkt herum und versucht, Ärger zu machen. Die Kenku hat die Stimme eines menschlichen Pantomimen namens Kerzenfuß gestohlen (siehe „Halle

der Illusionen“ weiter vorne im Kapitel). Solange Kesseldampf darüber verfügt, spricht sie mit Kerzenfuß' sanfter, seidiger Stimme.

Wenn Kesseldampf noch nicht gestellt wurde, kann ein Charakter, der eine Stunde lang nach der getarnten Kenku sucht, mit einem erfolgreichen SG-13-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ihre Tarnung durchschauen, wenn er sich durch die Menge bewegt und auf verdächtig wirkende Gestalten achtet. Wird Kesseldampf entdeckt, so verlässt sie den Hauptweg und nutzt Zelte und andere Jahrmarktelemente, um außer Sicht zu geraten. Sie ist bereit, vorsichtig mit Charakteren zu verhandeln, die geltend machen, dass sie den Jahrmarkt aus eigenen Gründen untersuchen.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Kesseldampf.

MIT KESSELDAMPF REDEN

Wenn die Charaktere Kesseldampf in die Enge treiben, erzählt sie ihre Geschichte mit der Stimme von Kerzenfuß:

KESSELDAMPF DIE KENKU

Mittelgroße Humanoide (Hexenmeister), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +2, Cha +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +2, Heimlichkeit +5, Nachforschungen +2, Täuschen +5, Überzeugen +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht Aural und Gemeinsprache, spricht aber nur durch das Merkmal Stimmen nachahmen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP) **Übungsbonus** +2

Stimmen nachahmen: Kesseldampf kann alle Geräusche imitieren, die sie gehört hat, auch Stimmen. Eine Kreatur, die diese Laute hört, erkennt sie nur dann als Imitation, wenn sie einen SG-13-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Kesseldampf führt zwei Dolchangriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.
Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden.

Dämmerschlaf (2-mal täglich): Kesseldampf zielt auf eine Kreatur innerhalb von drei Metern, die sie sehen kann. Das Ziel wird von magischem Schlafgas umhüllt und muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang bewusstlos. Vom Gas bewusstlose Kreaturen erwachen sofort, wenn sie Schaden erleiden oder jemand eine Aktion verwendet, um sie zu schütteln oder zu ohrfeigen.

Zauberwirken: Kesseldampf wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Freunde, Magierhand, Selbstverkleidung*

Je 1-mal täglich: *Feenfeuer, Fluch, Mit Tieren sprechen*

- Vor vielen Jahren hat sie einen Feenpakt mit Zybilna der Erzfee geschlossen, die die Feywild-Domäne Prismeer regiert. Nun hat Kesseldampf Grund zur Annahme, dass ihrer Schutzherrin etwas zugestoßen ist. Als Hexenmeisterin spürt sie, dass ihre Verbindung mit Zybilna abgerissen ist – ein überaus verstörender Gedanke!
- Kesseldampf will die Jahrmarktbesitzer über Prismeer befragen, aber sie zeigen ihr die kalte Schulter. Sie ist gewiss, dass die Besitzer mehr wissen, als sie zugeben.
- Bei ihrem letzten Besuch konnte Kesseldampf Herrn Hex und Herrn Licht in deren Wagen belauschen. Sie wiederholt das Gespräch mit ihrem Merkmal Stimmen nachahmen, um Lichts aufgeregten Tonfall – „Das wird herauskommen! Wir werden schließen müssen!“ – und Hex' ruhige, doch strenge Antwort wiederzugeben: „Wir haben diesen Pakt geschlossen. Unsere Hände waren gebunden, doch unsere Augen offen. Wir lassen dem Stundenglaszirkel, was er will, und im Gegenzug bleiben wir im Geschäft. Das wolltest du doch, nicht wahr?“
- Kesseldampf will auf dem Jahrmarkt Ärger machen, bis Hex und Licht endlich enthüllen, was sie über Zybilna und Prismeer wissen.
- Aufgrund der Bedingungen des Feenpakts kann Kesseldampf Prismeer nicht betreten. Sie drängt die Charaktere, in Erfahrung zu bringen, was Zybilna zugestoßen ist.

Wenn mindestens ein Charakter für Madryck arbeitet (siehe Abenteueridee „Quest des Hexenmeisters“ in der Einführung) und die Charaktere Madryck namentlich erwähnen, sträubt die Kenku ihre Federn,



krächzt und räumt ein, dass Madryck und sie Rivalen sind, die in Zybilna dieselbe Schutzherrin haben. Die Rivalen trauen einander nicht.

Wenn sie nach der gestohlenen Stimme von Kerzenfuß gefragt wird, zieht Kesseldampf eine Maispuppe mit einem Dornenzweig um den Hals hervor. Die Puppe stellt Kerzenfuß dar, welcher seine Stimme zurückbekommt, wenn der Dornenzweig entfernt wird. Ein Charakter, dem ein SG-12-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) gelingt, kann Kesseldampf überreden, die Puppe herauszurücken.

KESSELDAMPFS HILFE

Charaktere, die sich mit Kesseldampf anfreunden, gewinnen eine wertvolle Verbündete auf dem Jahrmarkt. Die Kenku weiß Rat und kann sogar helfen, Herrn Hex' Taschenuhr zu stehlen (siehe „Dudels Plan“ weiter vorne im Kapitel).

Wenn die Charaktere die Gelegenheit zur Begegnung mit Herrn Hex und Herrn Licht versäumen, stellt Kesseldampf ihnen einen Plan vor, der dem von Dudel ähnelt: Die Charaktere sollen Herrn Lichts *Hexenlicht-Wetterfahne* stehlen und so die Jahrmarktbesitzer zwingen, ihnen den Weg nach Prismeer zu weisen. Wie die Charaktere die Wetterfahne an sich bringen, ist ihnen überlassen, aber Kesseldampf hilft gerne mit.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere Kerzenfuß seine Stimme wiedergeben, vermerke diesen Erfolg im Handlungsfaden. Der dankbare Kerzenfuß gibt den Charakteren bei der nächsten Gelegenheit eine Pantomimenstunde und damit ein Talent, das ihnen in Kapitel 4 (siehe Abschnitt „Feenleuchttürme“) nützlich sein kann.

Hat Kerzenfuß seine Stimme wieder, geht er zu Palasha und hält um ihre Hand an. Ist das Paar wiedervereint, so steigt die Jahrmarktstimmung um zwei Schritte (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel). Ab diesem Punkt behandeln Palasha und Kerzenfuß die Charaktere als zuverlässige Verbündete, was sich bei der Krönung des Hexenlicht-Monarchen, bei der sie beide eine Rolle spielen, als nützlich erweisen kann.

ZEITLICHE EREIGNISSE

Die folgenden Ereignisse treten im Verlauf des Abends zu bestimmten Zeiten auf.

1. STUNDE: WILKOMMENSGESCHENKE

Wenn der Jahrmarkt die Pforten eröffnet hat, lies diesen Text vor:

Ein vier Meter hoher wandelnder Baum mit goldenen Girlanden marschiert den Hauptweg entlang. Über ihm wirbeln smaragdgrüne Wolken, aus denen goldene Ahornsamen herausfallen. Die Gäste versuchen, die Samen zu fangen, ehe diese zu Boden fallen. Unterdessen hüpfen geschwätzige Eichhörnchen durch die Äste des Baums und überreicht manchen Passanten eine Pustelblume.

Der Baum ist Nordwind, ein **Baumbhirtenschössling** (siehe Spielwerte weiter vorne im Kapitel), und das Eichhörnchen ist sein zuverlässiger Gefährte namens Rot (siehe „Libellenflüge“ weiter vorne im Kapitel). Während Nordwind die Besucher ermutigt, die fallenden Samen zu fangen, ehe sie den Boden berühren, gibt Rot den Charakteren je eine Pustelblume, damit sie sich etwas wünschen und dann die Löwenzahnsamen fortblasen.

Ahornsamen: Eine Kreatur kann versuchen, einen Ahornsamen zu fangen, ehe er den Boden berührt, indem sie einen SG-10-Geschicklichkeitswurf ausführt. Wer es schafft, bekommt ein Geschenk, das mit einem W8 anhand der Tabelle „Willkommensgeschenke“ bestimmt wird. Hat eine Kreatur ein solches Geschenk erhalten, kann sie 24 Stunden lang kein weiteres erhalten.

Löwenzahnsamen: Charaktere können sich etwas wünschen und die Löwenzahnsamen fortputzen. Lass die Spieler den Wunsch ihres Charakters vertraulich aufschreiben, sammle die Notizen ein und verfare sie sicher. Vermerke im Handlungsfaden die Namen der Charaktere, welche sich etwas gewünscht haben. Die Wünsche werden in Kapitel 4 (siehe „Wunschsteine“ im Abschnitt „Brigganock-Mine“) relevant.

WILKOMMENSGESCHENKE

W8 Geschenk

- 1–3 Die Kreatur erhält bis zur Morgendämmerung folgendes Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin einfach zu amüsieren.“ (Charaktermerkmale, die dem entgegenstehen, werden solange unterdrückt)
- 4 Die Kreatur bekommt einen Würfel, einen W4, den sie vor der nächsten Morgendämmerung einem Attributwurf hinzufügen kann.
- 5–7 Der Same verwandelt sich in eine Goldmünze.
- 8 Die Kreatur bekommt einen Würfel, einen W8, den sie vor der nächsten Morgendämmerung einem Attributwurf hinzufügen kann.

4. STUNDE: ZIRKUSZELTSPEKTAKEL

Die Besucher strömen ins Zirkuszelt und füllen die Ränge. Wenn die Charaktere sich ihnen anschließen, lies folgenden Text vor:

Das Licht wird schwächer, die Menge wird still. Einen Augenblick später fällt Scheinwerferlicht auf eine geschmeidige Elfenfigur, die hoch über der Manege in einem Silberreifen an Seidenbändern sitzt. Der Elf trägt einen funkelnden Anzug aus Spiegelrauten sowie Schmetterlingsflügel aus Stoff. Als Zepter trägt er eine Wetterfahne, die sich träge dreht.

„Willkommen, Ihr Leute, zum Spektakel dieses Abends! Ich bin Herr Licht. Macht Euch auf Entzücken gefasst!“

Am Spektakel nehmen die besten Artisten und berühmtesten Attraktionen des Jahrmarkts teil, und Herr Licht ist der Zirkusdirektor. Im Verlauf einer Stunde führt Dudel der Grottenschrat seine Stärke vor, Palasha die Nixe singt aus einem Muschelbecken für das Publikum, Kerzenfuß der Pantomime spielt mit Gästen stumme Spiele, und Feendrachen mit bunten Flatterbändern führen atemberaubende Synchronflugnummern vor, während eine Truppe aus Akrobaten, Clowns und Feuerspuckern paradiert. Wenn die Charaktere versuchen, die Darbietung zu stören, bringt Herr Licht sie mit Scherzen davon ab und bleibt jovial. Hartnäckige Störungen senken die Jahrmarktstimmung um einen Schritt (siehe „Mitverfolgen der Stimmung“ weiter vorne im Kapitel).

Am Ende der Veranstaltung fragt Herr Licht, ob auch noch Gäste dem Publikum etwas vorführen wollen. Wenn ein Charakter darauf eingeht und das Publikum mit einem erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Auftreten) in den Bann zieht, steigt die Jahrmarktstimmung um einen Schritt. Treten mehrere Charaktere gemeinsam auf, müssen sie zwar einen Gruppenwurf ausführen, doch bei Erfolg steigt die Jahrmarktstimmung um drei Schritte. Jeder Charakter kann die Jahrmarktstimmung bei diesem Spektakel nur einmal heben.

Am Ende der Darbietung lädt Dudel alle Charaktere, die auf der Bühne die Menge beeindruckt haben, zu einem Treffen mit Herrn Hex und Herrn Licht ein (siehe „Begegnung mit Hex und Licht“ weiter vorne im Kapitel).

8. STUNDE: KRÖNUNG DES HEXENLICHT-MONARCHEN

Die meisten Berühmtheiten des Jahrmarkts spielen bei der Krönung eine Rolle, bei der der freudige Eifer eines einzelnen Gasts gefeiert wird. Das Ereignis gestaltet sich wie folgt:

- Während die Zuschauer die Ränge des Zirkuszelt besetzen, eskortiert Dirlagraun die Täuschungsbestie Herrn Hex von seinem Wagen zur Krönung. Nur Etwo der Clown bleibt zurück, um den Personalbereich zu bewachen.
- Herr Hex und Dirlagraun stehen an der Seite neben Kerzenfuß, wenn Herr Licht die Eröffnungsrede hält und der Monarch ausgewählt wird (siehe „Auswahl des Monarchen“ unten). Kerzenfuß hält die Hutschachtel mit der Krone aus goldenen Schmetterlingen bereit.
- Herr Hex nimmt sie heraus und platziert sie auf dem Monarchenhaupt, Herr Licht gibt dem Monarchen mit der *Hexenlicht-Wetterfahne* den Ritterschlag. Fröhliche Clowns werfen Glitter über alle drei.
- Hex und Licht eskortieren den Monarchen auf der Bühne im Kreis, während Palasha die Nixe, von Pixies umflattert, ein freudiges Lied anstimmt.
- Wenn Palashas Lied endet, führt Herr Licht den Monarchen in einer Parade über den Jahrmarkt. Die anderen Gäste folgen ihnen, und Dudel der Grottenschrat zündet ein Feuerwerk. Unterdessen eskortiert Dirlagraun Herrn Hex zu seinem Wagen zurück.

Auswahl des Monarchen: Herr Lichts *Hexenlicht-Wetterfahne* wählt den Monarchen unter den Jahrmarktsgästen aus. Ein goldener Lichtfaden geht von ihr aus

und findet den Weg zur betreffenden Person. Wenn die Jahrmarktstimmung positiv ist, wähle den Charakter aus, der sie am stärksten verbessert hat, oder fordere die Spieler auf, sich zu einigen, welcher ihrer Charaktere gekrönt werden sollte. Ist es nicht angebracht, dass einer der Charaktere gekrönt wird, so wird ein jubelnder, blumenbedeckter Halbling ausgewählt. Herr Licht führt die Zeremonie freudig durch, egal, wer gekrönt wird.

Am Ende der Feier, wenn der Jahrmarkt langsam zur Ruhe kommt, teleportiert die Zeremonienkrone wieder in die Hutschachtel. Kerzenfuß bringt die Schachtel in den Personalbereich zurück und übergibt sie Etwo dem Clown, der sie im Wagen von Herrn Hex und Herrn Licht verstaut.

Taumelschrumms Intervention: Wenn die Charaktere am Ende des Abends noch keinen Weg nach Prismeer gefunden haben, kommt Ellywick Taumelschrumm (siehe „Schlemmergarten“ weiter vorne im Kapitel) ihnen zur Hilfe. Die Gnomenbardin taucht neben den Charakteren auf. Sie ruft, es sei „Höchste Zeit, dass Ihr woanders hingeht!“, und bringt sie rasch zur Halle der Illusionen. Sie führt sie hinein und flüstert ihnen folgende Beschwörungsformel zu: „Hüben, drüben, hier und dort! Spiegel, Spiegel, lass mich fort.“ Mit dieser Beschwörungsformel können die Charaktere nach Prismeer reisen (siehe „Durch den Spiegel“ unten). Wird die Gruppe verfolgt, lenkt Taumelschrumm die Verfolger mit einem Lied ab, ehe sie so geheimnisvoll verschwindet, wie sie aufgetaucht ist.

ENTWICKLUNG

Der Hexenlicht-Monarch erhält folgenden Glücksbringer (unter „Übernatürliche Geschenke“ im *Spielleiterhandbuch* findest du weitere Informationen) und kann die Vorteile sofort nutzen:

Glücksbringer des Monarchen: Du kannst dir ein schönes Paar Schmetterlingsflügel wachsen lassen. Solange du die Flügel hast, erhältst du eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Schrittbewegungsrate sowie einen Bonus von +5 auf alle charismabasierten Attributswürfe. Der Effekt hält eine Stunde lang an. Wenn der Glücksbringer dreimal verwendet wurde, verschwindet er.

Wenn einer der Charaktere zum Hexenlicht-Monarchen gekrönt wird, notiere dies im Handlungsfaden. Der Charakter behält den Titel des Hexenlicht-Monarchen für immer, auch wenn der Glücksbringer verschwunden ist. Der Titel hat in Prismeer großes Gewicht. Feenwesen in der Domäne greifen einen Hexenlicht-Monarchen nicht an, sofern der Monarch nicht zuerst angreift. Außerdem behandeln Feenwesen in Prismeer einen Hexenlicht-Monarchen mit großem Respekt und sprechen ihn mit „Eure Majestät“ oder „Eure Hoheit“ an. Die Charaktere wissen von diesen Vorteilen nichts, bis sie in Prismeer eintreffen und mit den Bewohnern interagieren.

DURCH DEN SPIEGEL

Wenn die Charaktere Macht über Herrn Hex und Herrn Licht gewinnen, indem sie die *Hexenlicht-Uhr* stehlen oder einen anderen Plan verwirklichen, führen die Jahrmarktbesitzer sie zur Halle der Illusionen und bringen sie hinein:



DAS FEYWILD WARTET!

Als Hex und Licht durch die Halle der Illusionen gehen, zeigen ihre Spiegelbilder sie als verdrossene Schattenfeenkinder, denen eure eigenen jugendlichen Spiegelbilder folgen. Nicht lange, und Hex und Licht machen Halt. Die Spiegelbilder zeigen nun das tatsächliche Alter.

Herr Hex spricht leise zu euch: „Hinter diesem Spiegel liegt alles, was Ihr sucht, und mehr. Wenn Ihr hindurchgehen wollt, stellt Euch davor und sagt diesen Spruch: „Hüben, drüben, hier und dort! Spiegel, Spiegel, lass mich fort.“

Hex und Licht erwähnen weder den Stundenglaszirkel noch die Zerschlagung von Prismeer, geben jedoch unter Druck folgende Informationen preis:

- Das Land hinter dem Spiegel heißt Prismeer, und dort lebt die geheime Schutzherrin des Jahrmarkts, die Erzfee Zybilna.
- Wer sich ohne Eintrittskarte auf den Jahrmarkt schleicht, dem wird etwas genommen, was ihm wichtig ist. Was es auch sein mag, es gelangt nach Prismeer.
- Der Spiegel ist ein Portal, das nur in eine Richtung funktioniert. Wenn sie in Prismeer eintreffen, müssen die Charaktere den Rückweg in ihre Welt selbst finden.

DER SCHRITT HINDURCH

Wenn ein Charakter Hex' Beschwörungsformel vor dem Spiegel in der Halle der Illusionen aufsagt, der sein gegenwärtiges Spiegelbild zeigt, lies folgenden Text vor:

Nebel wirbelt im Spiegel, und ihr seht eure Spiegelbilder nicht mehr.

Eine Kreatur, die die Oberfläche des Spiegels mit dem Nebel berührt, wird hindurch gezogen und gelangt nach Hüben, eines von Prismeers drei Splitterreichen (siehe Kapitel 2). Wenn ein Charakter versucht, die *Hexenlicht-Uhr* oder die *Hexenlicht-Wetterfahne* mit durch den Spiegel zu nehmen, fällt der Gegenstand zu Boden, sobald der Charakter die Schwelle überschreitet. Keiner der Gegenstände kann mit nach Prismeer genommen werden.

Wenn Herr Hex und Herr Licht beide anwesend sind, warten sie, bis nur noch ein Charakter durch den Spiegel gehen will, und teilen diesem die folgenden Informationen mit:

Hex: „Beachtet die Dreierregel: Zukunft, Gegenwart, Vergangenheit.“

Licht: „Findet das Alicorn und befreit die schlafende Königin.“

Fahre mit Kapitel 2 fort, wenn die Charaktere durch den Zauberspiegel gegangen sind.



DIE ABENTEURER ENTKOMMEN IN EINEM VON
BAYLORNA BLATTENSTROHS SUMPFKASBALLONS.

HÜBEN



ALS DIE VETTELN DES STUNDENGLASZIRKELS die Domäne Prismeer unter sich aufteilten, verwandelte Bavlorna Blatternstroh ihren Teil in jenen Sumpf, der nun als Hübén bekannt ist. Er ist ein düsterer Ort, an dem das Tageslicht nie vollständig den klammen Nebel durchdringt, der das Land verhüllt, und an dem grausame und hinterhältige Banditen Jagd auf gestrandete und verirrte Reisende machen. Hübén ist das Reich des Gegenwärtigen, wo Leben und Verfall Hand in Hand gehen und wo Kreaturen ganz im Hier und Jetzt leben, ohne sich um Vergangenes oder die Folgen ihres Handelns zu scheren.

Tief in Hübén liegt Niedergang, eine behelfsmäßige Siedlung, die um einen uralten Brunnen herum entstanden ist. Bullywugs hausen in dieser Siedlung, die Bavlornas gespenstisches Landhaus umgibt.

AUSFÜHREN DIESES KAPITELS

Treten die Charaktere durch den magischen Spiegel in der Halle der Illusionen des Hexenlichtjahrmärkts, kommen sie in Hübén an.

Geh vor eurer ersten Spielsitzung in Hübén die folgenden Schritte durch, um das Erlebnis für die Spieler so unterhaltsam wie möglich zu gestalten:

- Über Hübén herrscht eine Vettel namens Bavlorna Blatternstroh, die auch als Klaffmaul-Lorna bekannt ist. Lies dir ihre Beschreibung durch und überfliege ihre Spielwerte in Anhang B.
- Lies dieses Kapitel komplett durch.
- Sieh dir die Karte von Hübén an. Auf der Karte markierte Orte werden später in diesem Kapitel beschrieben.

VERLORENE DINGE IN HÜBÉN

Falls du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast, sieh im Handlungsfaden nach, ob Bavlorna Blatternstroh etwas hat, was die Charaktere zurückfordern möchten. Sobald die Charaktere Hübén betreten, beschleicht jeden, dem etwas von Bavlorna gestohlen wurde, das bohrende Gefühl, dass es sich irgendwo in diesem Reich befindet – auch wenn der Charakter nicht weiß, wo. Das Gefühl verfliegt, wenn der Charakter entweder das Verlorene wiedererlangt oder Hübén verlässt, ohne es zurückzubekommen. Die Vettel bewahrt ihr schickes Diebesgut im Schlund einer bronzenen Froschstatue in ihrem Landhaus auf (siehe Bereich B19).

Sobald die Spieler und du bereit sind, diesen Teil des Abenteuers in Angriff zu nehmen, beginnst du deine Erzählung mit dem Abschnitt „Ankunft in Hübén“ und fährst von dort aus fort.

ORIENTIERUNG IN HÜBÉN

Benutze die Karte von Hübén als Referenz, beschreibe die Wahrzeichen, die die Charaktere sehen können, und lass die Spieler ihre eigenen Ziele auswählen. Auf der Karte markierte Orte werden später in diesem Kapitel beschrieben.

Nachdem sie im Hexenlichtjahrmärkt durch den Spiegel gestiegen sind, erscheinen die Charaktere auf einer ramponierten Brücke, die der Königinnenweg genannt wird. Sie überblickt den großen Sumpf von Hübén. Nachdem sie unten angelangt sind, werden sie Zeuge eines Ballonabsturzes und treffen auf eine Bande singender Briganten.

Charaktere, die nach dem abgestürzten Ballon suchen, finden ihn an der Spitze eines schiefen Turms hängend. Im Korb des Ballons ist ein eingesperrter Feendrachenritter namens Sir Talavar, der die Charaktere um Hilfe anfleht. Um Sir Talavar aus seinem magischen Käfig zu befreien, müssen die Charaktere womöglich Telemý-Bühl erreichen, um eine Goblinfrau zu suchen, die den Schlüssel zum Käfig besitzt. Im Verlauf ihrer Reisen finden sie sich womöglich auf dem Brigantenmautweg wieder, wo sie ein berühmter Brigant namens Agdon Langschal bedrängt.

Beim Durchqueren des Sumpfs warten eventuell eine oder mehrere Zufallsbegegnungen (wie im Abschnitt „Zufallsbegegnungen in Hübén“ beschrieben) auf die Spieler.

FÜHRER VON HÜBÉN NACH DRÜBÉN

Falls die Charaktere einen Führer nach Drübén brauchen, finden sie einen in Niedergang – der Heimat von Bavlorna Blatternstroh und den Bullywugs des Triefehofs. Dieser Führer ist eine belebte Vogelscheuche namens Klapperklaue, die die Charaktere von Hübén nach Drübén und zurück nach Hübén führen kann. Klapperklaue hält sich im Bereich N5 auf, doch du kannst die Vogelscheuche auch verlegen, falls die Charaktere diesen Ort nicht besuchen.

PRISMEER: ÜBERBLICK

Prismeer war eine geeinte Feywild-Domäne, bis der Stundenglaszirkel sie in drei Splitterreiche aufteilte: Hübén (ein riesiger Sumpf), Drübén (ein uralter Wald) und Anderswo (eine sturmumtoste Gebirgslandschaft). Die einzige Möglichkeit, um Prismeer in seinen früheren Zustand zurückzusetzen, besteht darin, die Erzfee Zybilna zu befreien, die in der Zeit eingefroren und in ihrem Palast gefangen ist. Dieser steht an genau jenem Ort, wo Hübén, Drübén und Anderswo einst verbunden waren.

Dieses Kapitel bietet allgemeine Informationen über Prismeer, da Hübén der Ort ist, an dem die Charaktere ihre ersten Schritte in dieser zersplitterten Feywild-Domäne unternehmen.

EINE GETEILTE DOMÄNE

Die Posterkarte von Prismeer zeigt die Feywild-Domäne in vier Abschnitte unterteilt: die Splitterreiche Hüben, Drüben und Anderswo sowie den Palast Herzbegehrt. Wände aus schimmerndem, silbrigem Nebel trennen diese Fragmente voneinander und vom Rest des Feywilds.

Die Vetteln des Stundenglaszirkels und ihre Schergen können sich frei zwischen Hüben, Drüben, Anderswo und dem Palast Herzbegehrt bewegen. Sie gehen einfach in den Grenznebel oder fliegen über ihn hinweg, woraufhin sie sofort an die Grenze jenes Teils von Prismeer befördert werden, den sie aufsuchen wollen. Den meisten anderen Kreaturen – einschließlich der Charaktere – bleibt es verwehrt, einen Teil von Prismeer einfach so zu verlassen und einen anderen zu betreten. Erreichen sie den Rand von Hüben, Drüben, Anderswo oder des Palasts, versperrt ihnen der Nebel den Weg: Er leitet sie in die Irre und führt sie dorthin zurück, woher sie kamen. Wer versucht, den Nebel zu überfliegen, kommt nie an seinem Ziel an. Stattdessen scheint dieses stets meilenweit entfernt zu bleiben.

Ähnliche Nebelwände, die keine Kreatur ohne Zybilnas Einwilligung durchqueren kann, versperren die Außengrenzen von Prismeer. Solange die Erzfee eingefroren ist, kann sie diese Einwilligung natürlich nicht geben. Selbst die Vetteln des Stundenglaszirkels sind an diese Einschränkung gebunden: Sie müssen den Zauber *Ebenenverschiebung* verwenden, um Prismeer zu verlassen und wieder zu erreichen. Andere Kreaturen, die diesen Zauber wirken können, können dies allerdings auch.

FREUNDLICHE FÜHRER

In jedem Splitterreich von Prismeer können die Charaktere einen Führer – und abtrünnigen Diener des Stundenglaszirkels – finden, der willens und in der Lage ist, sie von einem Splitterreich zum anderen zu geleiten. In Begleitung eines oder mehrerer dieser Führer können sich die Charaktere durch den Nebel bewegen, der die Splitterreiche von Prismeer trennt, ohne dass dieser Nebel sie in die Irre führt. Es gibt die folgenden Führer:

- Klapperklaue, eine kindsgröße Vogelscheuche, die in Hüben lebt und Kreaturen sicher von Hüben nach Drüben und zurück führen kann. Die Charaktere finden Klapperklaue in Niedergang (das später in diesem Kapitel beschrieben wird).
- Spritzer, eine belebte Ölkanne, die in Drüben lebt und Kreaturen sicher von Drüben nach Anderswo und zurück führen kann. Spritzer wird in Kapitel 3 beschrieben.
- Amidor, ein säbelfechtender Löwenzahn, der in Anderswo lebt und Kreaturen sicher von Anderswo nach Hüben und zurück führen kann. Er kennt zudem eine Route zum Palast Herzbegehrt. Mehr Informationen zu diesem Führer findest du in Kapitel 4.

Flüchtige Blicke durch den Nebel auf den Palast Herzbegehrt lassen sich von bestimmten Aussichtspunkten in allen drei Splitterreichen von Prismeer erhaschen. Um zu Zybilnas Palast zu gelangen, müssen sich die Charaktere die Hilfe des Löwenzahns Amidor oder

anderen Kreaturen in Prismeer sichern. Um Prismeer ganz zu verlassen, brauchen sie die Hilfe von Zybilna selbst, wie in Kapitel 5 besprochen.

VERHALTENSREGELN

Auch wenn Zybilna unpässlich ist, gelten weiterhin drei der Regeln, die sie bei der Gründung ihrer Feywild-Domäne einführt: die Regel der Gastfreundschaft, die Regel des Eigentums und die Regel der Gegenseitigkeit. Diese Regeln sind in Prismeer allgemein bekannt und sowohl Einheimische als auch Besucher sollten sich lieber an sie halten.

Die Regel der Gastfreundschaft: Betritt ein Freund, ein Feind oder ein Fremder dein Heim, wird von dir erwartet, dass du ihm gütig und gefällig entgegentrittst, bis er durch seine Worte oder Taten beweist, dass er eine solche Gastfreundschaft nicht verdient.

Die Regel der Gegenseitigkeit: Bietet ein Freund, ein Feind oder ein Fremder dir ein Geschenk an, bist du verpflichtet, es anzunehmen und im Gegenzug etwas von vergleichbarem Wert anzubieten – sei es ein Geschenk oder eine Dienstleistung. Dies muss allerdings nicht augenblicklich geschehen.

Die Regel des Eigentums: Du darfst weder Freund noch Feind noch Fremde bestehlen. Sich ohne die Erlaubnis des rechtmäßigen Besitzers etwas zu nehmen, was einem nicht gehört, ist ein Verbrechen und ein unverzeihlicher Verstoß gegen die Etikette.

Als Zybilna über Prismeer herrschte, wagten es nur wenige ihrer Untertanen, gegen ihre Regeln zu verstoßen. Wer es dennoch tat, verschwand meist spurlos. Jetzt, da der Stundenglaszirkel das Sagen hat, bleiben die Regeln zwar in Kraft, doch die Umstände haben sich verändert. Die Vetteln glauben fest an Gastfreundschaft und Gegenseitigkeit, aber sie haben eine egozentrische Auffassung von Eigentum: Jede von ihnen beansprucht das Eigentum an allem in ihrem Reich. Beispielsweise sieht sich Bavlorna Blatternstroh als Besitzerin von Hüben und allem darin.

Die Vetteln neigen auch viel seltener als Zybilna dazu, diejenigen zu bestrafen, die gegen die Regeln verstoßen. So wissen nicht einmal die anderen Bewohner von Prismeer mit Gewissheit, wann ein Regelbruch vorliegt. Zum Beispiel können Briganten anderen Leuten wegnehmen, was sie wollen, ohne dafür zu bezahlen – und zwar ohne dass den Briganten dafür etwas Schlimmes zu widerfahren scheint. Dies allein reicht jedoch nicht aus, um andere dazu zu ermutigen, ebenfalls gegen die Regeln zu verstoßen. Sie wissen schlicht nicht, ob die Briganten womöglich im Auftrag der Vetteln handeln.

Gelänge Zybilna zurück an die Macht, würden die Regeln im Nu wieder streng durchgesetzt. Die Briganten wären in diesem Fall gut beraten, ihren Hang zum Regelbruch irgendwo anders auszuleben.

DIE KINDER VON PRISMEER

In diesem und in späteren Kapiteln begegnen die Charaktere möglicherweise Kindern, die der Hexenlichtjahrmarkt nach Prismeer gelockt hat oder die auf andere Weise in Zybilnas Reich hineingestolpert sind. Diese Kinder stecken schon lange genug in Prismeer fest, um die Welten

DIE DOMÄNE PRISMEER

LALETT

ANDERSWO

DRUBEN

HUBEN

STÜCK - 10 KRA

zu vergessen, aus denen sie kamen. Gealtert sind sie allerdings dennoch nicht sonderlich.

Zybilnas Magie schützt sämtliche Kinder in Prismeer – nicht aber Kreaturen, die sich als Kinder verkleidet haben. Die Vetteln des Stundenglaszirkels sind sich dieser Magie bewusst und können sie nicht bannen. Alle Kinder in Prismeer, die infolge der Handlungen einer anderen Kreatur Schaden erleiden würden, verschwinden in einer Explosion aus vielfarbigem Licht. Sie werden in eine sichere Ecke von Prismeer gebracht, wo sie unverletzt und unerreichbar für die Splitterreiche der Domäne oder den Palast sind. Sie bleiben dort, bis Zybilna ihre Rückkehr erlaubt. Auf diese Weise abgesonderte Kinder sind für jeden anderen unerreichbar und können nicht mittels Magie geortet oder ausgespäht werden.

DIE VERWANDLUNG DER DOMÄNE

Wie andere Feywild-Domänen wird Prismeer von den Gefühlen jener Kreaturen geprägt, die es bewohnen. Sogar Kreaturen von geringer Bedeutung können die Domäne geringfügig verändern, solange keine andere, mächtigere Kraft Einfluss ausübt. Blumen könnten beispielsweise in der Nähe eines schrecklich traurigen Goblins zu verwelken beginnen. Ähnliches gilt für das Lachen eines Satyrs, durch das in der Rinde eines nahen Baums ein Lächeln erscheinen könnte. Mächtigere Kreaturen wie Vetteln können dafür sorgen, dass sich auch größere Teile ihrer Domäne verwandeln, um ihre Gefühlswelt widerzuspiegeln. Eine Erzfee ist so sehr auf das Feywild eingestimmt, dass ihre Gefühle eine ganze Domäne durchdringen und so den Gefühlseinfluss aller anderen Kreaturen überlagern. Zybilnas Schlaf sorgt daher dafür, dass andere Kreaturen sich stärker auf Prismeer auswirken wie zu jenen Zeiten, als die Erzfee wach war.

Während sich die Charaktere durch die zersplitterten Reiche von Prismeer bewegen, kann jeder Gefühlsausbruch oder Stimmungswechsel, den sie zeigen, von einer kleinen Veränderung in der Umgebung begleitet sein. Du kannst diese ganz einfach bestimmen, indem du einen Eintrag, der dir gefällt, aus der Tabelle „Domänenverwandlung“ auswählst oder würfelst und ein zufälliges Ergebnis ermittelst. Nicht jedes Gefühl,

das man in Prismeer empfindet, verdient einen Wurf auf dieser Tabelle. Solche Auswirkungen sparst du dir lieber für Gelegenheiten auf, bei denen große Gefühle im Spiel sind. So kannst du die Spieler daran erinnern, dass das Feywild nicht wie die materielle Ebene ist. Da diese Effekte keinen Einfluss auf die Handlung der Geschichte zeigen, kannst du auch ganz auf die Tabelle verzichten, falls dir dies lieber ist.

Sobald Zybilna aus ihrer Zeitstase befreit wird, wird damit die Fähigkeit anderer Kreaturen zur Veränderung der Domäne unterdrückt, bis die Erzfee außer Gefecht gesetzt ist, getötet wird oder sich nicht mehr in Prismeer aufhält.

TOD IN PRISMEER

Immer wenn eine Kreatur – einschließlich eines Spielercharakters – in Prismeer stirbt, kann ihr Tod einen von mehreren magischen Effekten auslösen, die von Zybilna eingeführt wurden. Der Effekt wird mit dem Ergebnis eines W8-Wurfs mithilfe der Tabelle „Todeseffekte“ bestimmt.

TODESEFFEKTE

W8	Effekt
1	Der Leichnam der Kreatur wird zu Stein.
2	Der Leichnam der Kreatur verwest unglaublich schnell, sodass nach einer Minute nur noch Knochen übrig sind.
3–6	Es treten keine weiteren Effekte auf.
7	Der Leichnam der Kreatur wird für zehn Tage konserviert, als würde der Zauber <i>Sanfte Ruhe</i> auf ihn wirken. Während er dergestalt konserviert ist, bleibt der Leichnam in einen schimmernden Film eingeschlossen, der an eine Seifenblase erinnert. Wird dem Leichnam weiterer Schaden zugefügt, bannt dies den Zauber.
8	Die Kreatur wird auf der Stelle mit 1 Trefferpunkt wieder lebendig, als würde der Zauber <i>Wiederbeleben</i> auf sie wirken.

DOMÄNEN-VERWANDLUNG

W8	Reaktion auf positive Gefühle	Reaktion auf negative Gefühle
1	Vögel singen oder Grillen zirpen fröhlich in der Nähe.	Das Holz in der Nähe knarrt und ächzt.
2	Blumen erblühen oder leckere Pilze wachsen in der Nähe.	Hässliches Unkraut oder dornige, blütenlose Ranken sprießen in der Nähe.
3	Glühwürmchen sammeln sich und tanzen in der Nähe.	Fliegen ärgern dich.
4	Ein unbelebter Gegenstand in der Nähe scheint zu lächeln.	Ein unbelebter Gegenstand in der Nähe scheint grimmig dreinzublicken.
5	Am Himmel über dir erscheinen Wolken in Form kleiner Herzen.	Eine Wolke über dir sieht wie das traurige Gesicht einer alten Frau aus.
6	Eine sanfte Brise trägt einen süßen Duft mit sich.	Ein kühler Wind trägt einen fauligen Gestank mit sich.
7	Das Quaken eines Frosches in der Nähe klingt wie ein Liebesschwur.	Ein Rabe in der Nähe scheint dich zu verspotten, indem er einen weinenden Säugling nachahmt.
8	Du findest eine goldene Eichel. Wenn du sie vergräbst, wächst an der Stelle ein erwachter Busch , der dir freundlich gesinnt ist.	Du findest eine goldene Eichel. Wenn du sie vergräbst, wächst an der Stelle eine Zweigplage , die dir feindlich gesinnt ist.

NAHRUNGSSUCHE IN PRISMEER

Jeder Charakter, der mindestens eine Stunde damit verbringt, in der Wildnis von Prismeer nach trinkbarem Wasser zu suchen, kann einen SG-15-Weisheitswurf (Überleben) ausführen. Ist der Wurf erfolgreich, findet der Charakter eine natürliche Quelle, die die Gruppe potenziell mit so viel frischem Wasser versorgt, wie sie tragen kann.

Die Suche nach Nahrung ist sogar noch einfacher. Jeder Charakter, der mindestens eine Stunde damit verbringt, in der Wildnis von Prismeer nach Nahrung zu suchen, kann einen SG-10-Weisheitswurf (Überleben) ausführen. Bei einem Erfolg findet der Charakter genug Nahrung, um die Gruppe einen Tag zu ernähren. Ein Charakter, der den SG um 10 oder mehr übertrifft, findet sogar eine oder mehrere essbare Feywild-Leckereien. Welche es genau sind, lässt sich über die Tabelle „Feywild-Leckereien“ bestimmen.

FEYWILD-LECKEREIEN

W8 Leckereien

- 1 Drei auf einem Holzteller gestapelte Lebkuchen, die die Form von Elfen aufweisen.
- 2 Ein nach Minze schmeckendes, dreiblättriges Kleeblatt: Hat eine Kreatur eines der Blätter abgepflückt und gegessen, kann sie für die nächsten acht Stunden telepathisch mit jeder anderen Kreatur kommunizieren, die ebenfalls ein Kleeblatt gegessen hat und bis zu 30 Meter entfernt ist.
- 3 Eine köstliche orange Blume, die „Iss mich!“ flüstert – die Blüte schmeckt herb, der Stängel hingegen süß.
- 4 Ein weiß-grauer Altenkappenpilz: Das Aussehen jeder Kreatur, die mehr als die Hälfte des Pilzes isst, verändert sich auf magische Weise so, dass sie für die nächsten 24 Stunden wie eine gealterte Fassung ihrer selbst aussieht.
- 5 Ein Büschel aus süßem, kandierteem Nebel (von Geschmack und Konsistenz her erinnert er an Zuckerwatte).
- 6 Eine knallbunte Morgenrotblume: Wird sie gepflückt, verströmt sie acht Stunden lang das Licht einer Laterne (sie schmeckt auch noch nach würzigem Honig).
- 7 Eine kleine, in ein buntes Tuch gewickelte Fleischpastete aus Blätterteig – herzhaft und köstlich.
- 8 Ein Zierkürbis in Form eines kleinen, pummeligen Drachen: Jede Kreatur, die mehr als die Hälfte der Kürbissinnereien isst, erhält 2W4+2 temporäre Trefferpunkte.

MERKMALE VON HÜBEN

Der als Hüben bekannte Teil von Prismeer ist eine gewaltige Sumpflandschaft mit riesigen Knäueln ineinander verwobener Mangrovenwurzeln, ausgedehnten Mooren und sonderbaren, halb im Morast versunkenen Orten. In Hüben sind seltsame und gespenstische Kreaturen

zu Hause. Das Land ist von schlammigem Wasser durchtränkt und von alten Brunnen übersät, die eben jenes Wasser aufschlürfen und hochrülpsen. Im Herzen dieses Reichs hält die Vettel Bavlorna Blatternstroh in Niedergang Hof.

SUMPFWASSERGEZEITEN

Das stinkende Wasser von Hüben steigt und sinkt sporadisch. Die trübe Suppe, die einem sonst bis zum Hals steht, kann sich binnen Minuten zurückziehen und eine matschige Landschaft aus schmatzendem Schlamm und skelettartigen Mangrovenwurzeln enthüllen – doch nur so lange, bis das Wasser in einigen Stunden erneut in den Sumpf sickert und alles einmal mehr überschwemmt. Ebbe und Flut haben hier einen übernatürlichen Ursprung: Hüben ist mit uralten Steinbrunnen übersät, Altbrunnen genannt. Sie schlürfen das Sumpfwasser auf und spucken es wieder aus (weitere Informationen findest du unter dem Eintrag „Altbrunnen“ weiter unten).

Die Bewohner von Hüben sind an den sich ständig ändernden Wasserspiegel gewöhnt, doch Neuankömmlinge dürfte er zunächst beunruhigen und ihnen danach wahrscheinlich lästig sein. Der Wasserstand ändert sich, wann immer du willst, und braucht 1W10 Minuten, um von hoch zu niedrig oder umgekehrt zu wechseln.

MERKMALE BEI HOCHWASSER

Tiefe: Die Wassertiefe liegt bei 1,5 Metern. Kreaturen ohne Schwimmbewegungsrate bewegen sich mit halber Geschwindigkeit durchs Wasser.

Sichtweite: Die Sichtweite unter Wasser liegt bei drei Metern.

MERKMALE BEI NIEDRIGWASSER

Schwieriges Gelände: Der klebrige Schlamm des freigelegten Sumpfbodens ist schwieriges Gelände.

Schlammlöcher: Durch den Schlamm marschierende Charaktere können in sumpfiges Gelände geraten, in dem es Löcher mit hartnäckigem Schlamm gibt. Wann immer du diese Gefahr verwenden willst, lässt du die Charaktere einen SG-10-Weisheitsgruppenwurf (Überleben) ausführen. Ist der Gruppenwurf erfolgreich, entdecken und meiden die Charaktere diese Gefahr. Schlägt der Wurf fehl, versinkt der Charakter mit dem niedrigsten Wurfergebnis in ein Loch mit hartnäckigem Schlamm, das drei Meter tief ist (verwende dafür die Treibsandregeln aus dem *Spielleiterhandbuch*).

ALTBRUNNEN

Diese magischen Brunnen sind überall in Hüben verstreut. Ihre Erbauer und ihr ursprünglicher Zweck sind längst vergessen. In jenen Tagen, als Zybilna noch über ihre Domäne herrschte, dienten die Brunnen als Versammlungsorte, an denen die Feenwesen plauderten und tratschten.

Als der Stundenglaszirkel die Macht übernahm, verdarb Bavlorna die Brunnen mit ihrer Magie. Widerliches Wasser begann aus ihnen hervorzublubbern und Hüben zu tränken, sodass es zu einem fauligen Sumpf wurde. Heute wechseln die Brunnen zwischen dem Ausspucken und dem Aufschlürfen des stinkenden Wassers, sodass sich die Landschaft in unregelmäßigen Abständen von einem überschwemmten Sumpf in einen schlammigen Morast verwandelt.

Jeder Brunnen ist von behauenen Steinen umringt, hat einen Durchmesser von drei Metern und ragt 1W10 Meter aus dem Boden. In jedem Brunnen leben 1W4 **Irrlichter**, die nach oben schweben, um Neuankömmlinge zu begrüßen. Diese Irrlichter sind chaotisch gut statt böse. Sie sind die Geister von Kreaturen, die ertrunken sind, als Bavlorna das Reich überflutete. Folglich fürchten und meiden sie die Vettel. Die Irrlichter bitten die Charaktere, sich ihnen vorzustellen und ihre Absichten preiszugeben. Bringen die Charaktere zum Ausdruck, dass sie den von Bavlorna angerichteten Schaden wiedergutmachen wollen, freuen sich die Irrlichter über die Aussicht auf Bavlornas Untergang. Obwohl sie sich nicht weiter als ein paar hundert Meter von ihrem Brunnen entfernen können, wollen sie Fremden gern helfen, die bereit und in der Lage sind, sie zu rächen. Diese Irrlichter haben die folgende zusätzliche Aktionsmöglichkeit, die sie denen als Gunst gewähren können, die sich Bavlorna entgegenzustellen versprechen:

Magische Gabe (wird nach langer Rast aufgeladen): Das Irrlicht gewährt einer Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern, die es sehen kann und die nicht untot ist, eine Gabe. Der Empfänger der Gabe erhält einen W4. Er kann ihn in den nächsten 24 Stunden würfeln und das Ergebnis zu einem von ihm gemachten Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf hinzuaddieren. Keine Kreatur kann mehr als eine dieser magischen Gaben gleichzeitig besitzen.

ANKUNFT IN HÜBEN

Wenn die Charaktere zum ersten Mal in Hübén ankommen, lies ihnen den folgenden Textkasten vor:

Ihr steht am Rand einer ramponierten, auf einem Damm angelegten Hochstraße unter einem diesigen, düsteren Himmel. Der Damm ist aus bleichweißen Steinen errichtet, die schwach von innen heraus leuchten. Er überragt die umliegende Landschaft, doch große Teile sind weggebrockelt. Zwischen den verbliebenen Abschnitten gibt es große Lücken, in denen ganze Bereiche eingestürzt sind.

Ein nebelverhangener Sumpf erstreckt sich in alle Richtungen um euch herum. Aus der Düsternis steigt euch der Geruch verrottender Pflanzen in die Nase. Aus dem Sumpf erhebt sich jedoch auch die Musik der Natur: eine disharmonische Symphonie aus quakenden Fröschen und singenden Vögeln.

Die Charaktere stehen auf einem isolierten Abschnitt des Königinnenwegs (so wie auf der beiliegenden Karte von Hübén zu sehen). Einst war dies eine Hochstraße, die zum Palast Herzbegehrt führte. Seit Zybilna in der Zeit eingefroren wurde, zerfällt der Königinnenweg langsam, sodass nur noch einige Abschnitte übrig geblieben sind.

Die Überlandstraße ist sechs Meter breit und etwa 30 Meter über dem Sumpf. Der Abschnitt, auf dem die Charaktere stehen, befindet sich auf der Karte westlich des Schiefturms. Große, bunte Schwammpilze in Tellerform wachsen an der unteren Hälfte der Stützpfeiler. Das die Säulen umgebende Sumpfland ist unter einer drei Meter dicken Nebeldecke verborgen, die alle Kreaturen darin komplett verschleiert.

In die Säulen wurden Griff- und Trittlöcher gehauen, die hinunter zu den Pilzen führen. Über die Löcher und die Pilze können die Charaktere sicher an einer Säule herunterklettern. Wahlweise können sie auch eigene Kletterausrüstung verwenden. Ein Attributswurf ist dabei nicht nötig. *Federfall*, *Spinnenklettern* und ähnliche Zauber ermöglichen es den Charakteren ebenfalls, sicher den Boden zu erreichen. Charaktere, die versuchen, ohne die Grifflöcher, Kletterausrüstung oder Magie an den Säulen hinunterzuklettern, müssen einen erfolgreichen SG-13-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Ansonsten stürzen sie ab und erleiden entsprechenden Schaden.

BALLONABSTURZ

Ehe die Charaktere von ihrem Aussichtspunkt auf dem Königinnenweg herabsteigen, bemerkt das Mitglied mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) etwas:

In der Ferne entdeckst du am Himmel einen großen Ballon, der offenbar aus Flickern zusammengenäht ist. Er dreht sich unkontrolliert um die eigene Achse, als wäre er angestochen worden, und der an ihm hängende Weidenkorb pendelt heftig hin und her. Der Ballon stürzt außer Sichtweite hinab und verschwindet etwa 1,5 Kilometer entfernt im Nebel.

Der dem Untergang geweihte Ballon kracht in den Schiefturm, den die Charaktere durch den Nebel und den Dunst jedoch nicht sehen können. Eine Beschreibung des Ballons und seiner Passagiere findest du unter „Die Katastrophenfahrt von Sir Talavar und Wackelwog“ weiter unten in diesem Kapitel.

DEN BODEN ERREICHEN

Der Sumpf unterhalb des Königinnenwegs hat derzeit Niedrigwasser (siehe „Sumpfwassergezeiten“ weiter oben in diesem Kapitel). Als der letzte Charakter den sumpfigen Boden erreicht, taucht ein riesiger, zuvor im Nebel verborgener Kranich auf und erhebt sich in die Luft (verwende die Spielwerte für ein **Pteranodon**). Der Riesenkranich stellt keine Bedrohung dar. Die plötzliche Bewegung alarmiert allerdings eine Brigantenbande, die in der Nähe umherschleicht.

Nachdem der Riesenkranich davongeflogen ist, liest du den folgenden Textkasten laut vor:

Klebriger Schlamm schmatzt unter euren Füßen. Aus Pfützen mit sich kräuselndem Wasser wachsen ineinander verflochtene Mangroven, halb von dichtem Nebel verborgen. Violette Pilze sprießen aus verfaulten Holzstämmen und Stümpfen, die über das Moor verstreut sind. Grillen, die wie Glühwürmchen leuchten, zirpen heiter vor sich hin, bis hungrige Frösche sie mit der Zunge aus der Luft schnappen.

Aus einer Richtung ertönt ein vielstimmiges Marschlied. Der Gesang wird stetig lauter, während sechs auf den Hinterbeinen gehende und Kleidung tragende Kaninchen aus dem Nebel auftauchen. Zwei von ihnen zerren an den Zügeln einer Riesenschnecke, die anderen halten Knüppel und Schleudern in den Händen.



ILLUSTRATION: J. SCHULZ

Das singende Hasenvolk besteht aus sechs **Harengon-Briganten** (siehe Anhang C), die gern stehlen, aber Morde scheuen. Ihr Marschlied ist ihrem berühmten Hauptmann Agdon Langschal gewidmet, dem die Charaktere eventuell später in diesem Kapitel begegnen. Das Lied der Harengon geht folgendermaßen:

*Mit Stöcken und Steinen brechen wir euch die Knochen,
danach wird nur noch nackt herumgekrochen.
Doch ein Hase ist noch besser als wir,
ein schlaues, schnelles und aufrechtes Tier.
Sein Schal ist prächtig, als Dieb ist er famos,
seine Taten sind wahrlich grandios!*

*Wie schlau er ist, zeigt er Euch mit einem Zwinkern,
sein Schal blitzt auf, bald seht Ihr nicht mal mehr
seinen Hintern.
Schnell wie der Wind, sein Schal so lang wie eine Schleppe,
Ihr greift keuchend daneben und seid doch nur die Deppen.
Schmollen und stöhnen, schnaufen und höhnen,
das werdet Ihr sehr,
dank Agdon Langschal, Prinz der Briganten von Prismeer!*

Vier der Briganten haben die Waffen gezogen, die anderen beiden treiben ihr Packtier – eine **Riesenschnecke** – an (siehe Anhang C). Die Schnecke ist ihren Treibern gegenüber feindlich gesinnt und anderen Lebewesen gegenüber gleichgültig. Charaktere, die am Schneckenrennen des Hexenlichtjahrmärkts teilgenommen haben (siehe Kapitel 1), sind bei Würfen auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) im Vorteil, um die Riesenschnecke für sich zu gewinnen und sie zu einem freundlichen Verbündeten zu machen.

ROLLENSPIEL: DIE BRIGANTEN

Sofern die Charaktere nicht augenblicklich angreifen, bringt eine bewaffnete Brigantin die anderen mit einer Geste zum Schweigen. Sie stellt sich als Jebbek vor und sagt zu den Charakteren: „Dies ist ein Raubüberfall. Wenn Ihr Euch wehrt, schlagen wir Euch grün und blau.“

Jebbek hat allerdings kein Interesse an Schätzen. Sie verlangt vielmehr, dass jeder Charakter jenes Gefühl von Freude aufgibt, das er empfand, als er das beste Geschenk seines Lebens erhielt. Dazu zieht Jebbek einen mit einem Stöpsel versehenen Zierkürbis hervor, der diese Erinnerungen in sich aufnehmen kann. Der Stöpsel hat einen goldenen Knauf, und jeder Charakter, der diesen freiwillig berührt, während Jebbek den Zierkürbis hält, verliert die Erinnerung, die sie stehlen will. Die Erinnerung wird ihm entzogen und dann vom Kürbis eingefangen. (Gib den Spielern etwa eine Minute Zeit, um sich zu überlegen, wie die jeweilige Erinnerung aussieht, und sie im Anschluss auf dem eigenen Charakterbogen zu vermerken.) Wird der Stöpsel entfernt, werden alle Erinnerungen aus dem Zierkürbis befreit, sodass sie zu ihren ursprünglichen Besitzern zurückkehren können.

Spielen alle Charaktere mit, ziehen die Harengon mit dem Zierkürbis voller glücklicher Erinnerungen von dannen und verkünden: „Agdon Langschal ist Euch zu Dank verpflichtet.“ Weigern einer oder mehrere Charaktere sich, ihre schönen Erinnerungen aufzugeben, drohen die Briganten den Charakteren Prügel an. Nun können die Charaktere einen SG-13-Gruppenwurf auf Charisma (Einschüchterung) ausführen. Ist der Gruppenwurf erfolgreich, sind die Briganten

von der Entschlossenheit der Charaktere eingeschüchtert und ziehen sich in den Sumpf zurück, anstatt eine Abreibung durch die Gruppe zu riskieren. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf versuchen die Harengon, die Charaktere bewusstlos zu schlagen und ihnen die Waffen zu stehlen. Falls sich das Blatt gegen sie wendet, werden sie jedoch fliehen.

Jebbeks Zierkürbis war ein Geschenk von Bavlorna Blatternstroh an Agdon Langschal. Zwar kann jede Kreatur den Stöpsel des Zierkürbisses herausziehen oder hineinstecken, doch nur Agdon oder eine andere Kreatur, die er bestimmt hat – in diesem Fall Jebbek –, vermag mit dem Kürbis Erinnerungen einzufangen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN HÜBEN

Nutze Zufallsbegegnungen, um den Sumpf lebendig zu machen oder um den Charakteren mehr Möglichkeiten zu geben, mit ihrer Umwelt zu interagieren. Du kannst Zufallsbegegnungen auch verwenden, um Informationen zu übermitteln, die den Spielern in der Geschichte bisher eventuell entgangen sind.

Zufallsbegegnungen finden statt, wann immer du es möchtest. Um herauszufinden, worauf die Charaktere treffen, würfelst du mit einem W8 und siehst in der Tabelle „Zufallsbegegnungen in Hübén“ nach. Falls du mehrfach würfelst, aber das gleiche Tabellenergebnis bekommst, kannst du auch eine andere Begegnung aussuchen, die Spaß machen könnte.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN HÜBEN

W8 Begegnung

- 1 Bach der Visionen
- 2 Durchnässtes Schlachtfeld
- 3 Gasthaus am Ende der Straße
- 4 Schlamm-Mephite
- 5 Sprudelnder Altbrunnen
- 6 Stelzenläufer
- 7 Sumpfgas
- 8 Verlassenes Floß

BACH DER VISIONEN

Ist der Wasserstand im Sumpf niedrig, stolpern die Charaktere womöglich über einen drei Meter breiten Bach. Sie können nicht ahnen, dass dieser Bach aus Niedergang hierher fließt und dass jeder Charakter, der in die spiegelnde Oberfläche des Wassers sieht, einen Blick darauf erhascht, was in Niedergang gerade geschieht. Jeder Charakter, der hineinschaut, sieht unter Umständen etwas anderes. Würfle mit einem W8 und sieh in der Tabelle „Bach der Visionen“ nach, um festzulegen, was die Charaktere sehen. Jeder Charakter kann nur eine dieser Visionen haben.

BACH DER VISIONEN

W8 Szene

- 1 Eine kopflose, kindergroße Vogelscheuche mit hummerartigen Metallscheren statt Händen probiert neue Köpfe aus, einschließlich eines umgedrehten Holzeimers und eines vertrockneten Kohlkopfs. Sie entscheidet sich schließlich für einen großen Zierkürbis.

W8 Szene

- 2 Ein Bullywug, der wie ein Monarch gewandet ist, rückt ständig seine schlecht sitzende Krone aus Seerosenblüten zurecht, während er in einem großen Folianten auf seinem Schoß blättert.
- 3 Eine Vettel mit krötenartigen Zügen entspannt sich in einem Becken, während Miniaturversionen ihrer selbst ihr mit winzigen Kellen Wasser über Kopf und Schultern gießen.
- 4 Eine große, dünne Gestalt mit spitzem Hut und schwarzem Umhang steigt eine klapprige Treppe hinauf, die zu einem großen, baufälligen Haus emporführt, das auf Stelzen errichtet wurde. Als sich die Gestalt dem Haus nähert, scheint sich ihr Schatten vom Körper zu lösen, bewegt sich über die Wände des Hauses und kriecht durch ein offenes Fenster hinein.
- 5 Ein Satyr pfeift vor sich hin, während er in einem Metallkäfig sitzt, der am Ende eines Schwenkarms über einem See hängt.
- 6 Eine kleine, garstig aussehende alte Frau mit einer karmesinroten Kappe, einer Lederschürze und Eisenstiefeln zerhackt in einer tristen Küche Fleisch mit einem Hackbeil.
- 7 Zwei Seeozer schwimmen in trübem Wasser aneinander vorbei.
- 8 Reihen um Reihen abgeschlagener Bullywug-Köpfe, die auf Pfählen aufgespießt sind, plappern miteinander.

DURCHNÄSSTES SCHLACHTFELD

Die Charaktere stoßen auf ein Moor, das vor langer Zeit Schauplatz einer Schlacht zwischen Elfen und Fomorianern war. Das Gebiet ist mit verrosteten und zerbrochenen Waffen sowie den Rüstungen und Gebeinen der Toten übersät. Betreten die Charaktere den Bereich, erheben sich zwei **belebte Rüstungen** aus den Überresten der Schlacht. Die Rüstungen sind eindeutig elfischer Machart, wobei die Helme die Form stilisierter Eulenköpfe aufweisen. Beide Rüstungen sind zu Beginn der Begegnung sechs Meter von der Gruppe entfernt.

Jede belebte Rüstung imitiert die Bewegungen jenes Charakters, der ihr am nächsten steht. Ein Beispiel: Schwingt ein Charakter, der einer Rüstung am nächsten steht, ein Schwert, ahmt die Rüstung die Geste nach, obwohl sie gar kein Schwert bei sich hat. Wirkt der Charakter einen Zauber, nutzt die Rüstung ihre Aktion, um die somatische Komponente des Zauberns im nächsten Zug nachzuahmen, obwohl sie gar keine Zauber wirken kann. Werden eine oder beide Rüstungen angegriffen, ahmen sie die Charaktere nicht mehr nach, sondern verteidigen sich. Ansonsten sind sie harmlos. Sie können das Schlachtfeld nicht verlassen.

Ein Rüstung wird leblos und bricht in sich zusammen, wenn der Helm entfernt, sie auf 0 Trefferpunkte gebracht wird oder die Charaktere das Gebiet verlassen.

Das Entfernen des Helms einer Rüstung, während sie belebt ist, erfordert eine Aktion und einen erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit).

GASTHAUS AM ENDE DER STRASSE

Das Gasthaus am Ende der Straße ist das einzige Gasthaus in Hüben. Es kriecht mit einer Schrittbewegungsrate von neun Metern auf fleischigen Beinen durch den Sumpf. Sumpfiges Gelände oder bis zu drei Meter tiefes Wasser schränken diese Bewegungsrate nicht ein. Während die Charaktere sich durch den Sumpf bewegen, kann es ihnen buchstäblich über den Weg laufen. Einmal alle 1,5 Kilometer hält das Gasthaus für zehn Minuten an und senkt sich ab, damit die Gäste ein- oder aussteigen können, ohne Gefahr zu laufen, sich dabei zu verletzen.

Der Weg des Gasthauses durch den Sumpf ist unberechenbar. Als Prismeer noch unverseht war, konnte das Gasthaus Zybilnas ganzes Reich bereisen. Nach der Zersplitterung von Prismeer kann es Hüben jedoch nicht mehr verlassen.

Das Gasthaus ist ein gedrungenes, dreistöckiges Gebäude. Sein Dach ist mit Schieferplatten gedeckt, seine Wände sind von Holzwürmern zerfressen. Dutzende winziger Kugeln aus fahlem Licht umschwirren es wie Fliegen. Während es in Bewegung ist, schwankt das Bauwerk mächtig hin und her, doch im Innern des Gasthauses lassen sich diese Bewegungen nicht wahrnehmen.

Als das Gasthaus an den Charakteren vorüberzieht, steigt ihnen der Duft von Eintopf in die Nase, der aus den offenen Fenstern herüberweht. Aus dem steinernen Schornstein steigt Rauch wie schwarz gefärbte, fluffige Wolle auf.

Für das Innere des Gasthauses verwendest du die Karte des Gasthauses aus dem Anhang C des *Spilleiterhandbuchs*.

Die Gastwirtin: Tsu Harabax, eine ältere menschliche **Druidin** (neutral), war bereits vor der Übernahme von Prismeer durch den Stundenglaszirkel die alleinige Besitzerin des Gasthauses am Ende der Straße. Sie hat Gerüchte gehört, dass Zybilna in ihrem Palast gefangen sein soll. Einzelheiten kennt sie allerdings nicht. Tsu würde liebend gern Zybilna wieder an die Macht bringen – allein schon deshalb, um dem sumpfigen Morast von Hüben zu entkommen.

Tsu verabscheut Bavlorna. Erwähnen die Charaktere die Vetteln oder den Stundenglaszirkel, spuckt die Druidin aus und murmelt: „Zu Zybilnas Zeiten sprach man in ganz Prismeer über dieses Gasthaus.“ Über Zybilna äußert sie sich ehrfürchtig, auch wenn ihr Ton mürrisch bleibt.

Ein Aufenthalt im Gasthaus: Tsu bietet ihren Gästen kostenlose Betten, warme Mahlzeiten und köstlichen Pflaumenkuchen an, doch die Regel der Gegenseitigkeit schreibt vor, dass die Gäste Tsus Freundlichkeit vergelten müssen (siehe „Verhaltensregeln“ weiter oben in diesem Kapitel). Sind die Charaktere sich nicht sicher, was sie ihr schenken können, sagt Tsu: „Irgendein altes Schmuckstück wird reichen.“ Versprechen die Charaktere, alles zu tun, um Zybilna wieder an die Macht zu bringen, hält Tsu dies ebenfalls für eine ausreichende Vergütung.

SCHLAMM-MEPHITE

Zu dieser Begegnung kann es kommen, wenn der Wasserstand im Sumpf niedrig ist. Fünf **Schlamm-Mephite** tauchen aus dem Schlick um die Charaktere



DAS GASTHAUS AM ENDE DER STRASSE.

herum auf und drohen an, sie in die Tiefe hinabzuziehen, falls es ihnen nicht gelingt, die Leibspeise der Mephite zu erraten. Die Antwort ist natürlich Schlammkuchen. Jeder Charakter darf einmal raten. Rät ein Charakter richtig, gackern die Mephite wie wahnsinnig, tauchen zurück in den Schlick und verschwinden. Rät kein Charakter richtig, platzt ein Mephit mit der Antwort heraus, während sie alle angreifen. Werden zwei oder mehr Mephite beim anschließenden Scharmützel getötet, tauchen die anderen in ihrem nächsten Zug in den Schlick und verschwinden.

SPRUDELNDER ALTBRUNNEN

In der Ferne hören die Charaktere Wasser rauschen. Gehen sie dem Geräusch nach, erreichen sie einen drei Meter hohen Altbrunnen mit einem Durchmesser von 1,5 Metern. Aus dem Brunnen schießt ein stetiger Wassergeysir bis zu neun Meter in die Höhe. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 13 können 1W4 Feywild-Requisiten erkennen, die oben auf dem Geysir hin und her dümpeln. (Würfle mithilfe der Tabelle „Feywild-Requisiten“ in der Einführung, um sie nacheinander festzulegen.) Für jedes Requisit schwebt ein unsichtbares **Irrlicht** im Umkreis von 1,5 Metern um den Geysir.

Der Geysir ist stark genug, um bis zu 150 Kilogramm in die Luft zu heben. Der Zustrom an Wasser lässt sich unterbinden, wenn den Brunnen mit etwas abgedeckt wird, das mehr als 150 Kilogramm wiegt. Wird das Wasser am Ausbruch gehindert, stürzt alles vom Geysir

Hochgetragene in einem Umkreis von 1,5 Metern um den Brunnen zu Boden.

Die Irrlichter sind die Geister von Kreaturen, denen die Requisiten zu Lebzeiten gehörten. Versucht ein Charakter, eines oder mehrere der Requisiten an sich zu nehmen, werden die Irrlichter sichtbar, beschuldigen den Charakter, ein ehrloser Dieb zu sein, und bestehen darauf, dass die gestohlenen Gegenstände sofort zum Brunnen zurückgebracht werden. Die Irrlichter akzeptieren aber auch ein anderes Requisit als Bezahlung für ein „gestohlenes“. Sie greifen an, falls der Charakter die gestohlenen Requisiten nicht zurückgibt oder keinen würdigen Ersatz liefert.

STELZENLÄUFER

Diese Begegnung findet in einem nebelverhangenen Feld aus hohem Sumpfsgras statt, das mit Büscheln von Rohrkolben durchsetzt ist. Alles beginnt damit, dass die Charaktere vor sich ein Rascheln im Gras hören. Dieses Geräusch ist der Vorbote von sechs humanoiden Wesen auf Stelzen. Die Stelzen erlauben es diesen Kreaturen, sich leichter durch den Schlamm zu bewegen und über Wasser zu bleiben. Ihre Schrittbewegungsrate auf Stelzen beträgt neun Meter und sie wird nicht durch Schlamm oder Wasser verringert.

Als die Stelzenläufer sich nähern, erkennen die Charaktere sie als sechs **Hobgoblins** (rechtschaffen neutral), die zusammengeähtes Flickwerk und Felle tragen (RK 12). Jeder Stelzenläufer hat sich einen mit

Stroh gepolsterten Drahtkäfig auf den Rücken geschnallt, der mit 1W20 Eiern in verschiedenen Größen und Farben gefüllt ist. Diese Hobgoblins durchkämmen den Sumpf nach Eiern von Reptilien und Vögeln, die sie entweder verspeisen oder bei den Bullywugs des Triefehofs eintauschen (dieser wird später in diesem Kapitel beschrieben). Fremden gegenüber sind die Hobgoblins nicht gewalttätig.

Werden sie in Ruhe gelassen, ziehen die Stelzenläufer grußlos an den Charakteren vorüber. Versuchen die Charaktere, mit ihnen zu kommunizieren, bleiben die Stelzenläufer stehen und sehen sie einen Moment lang schweigend an, um ihnen dann mit einer Geste zu bedeuten, fortzufahren. Werden sie gefragt, was sie da tun, erklären die Stelzenläufer (in Goblinisch oder wenn nötig der Gemeinsprache), dass sie Eier sammeln, um sie in Niedergang einzutauschen. Sie wissen, in welcher Richtung sich Niedergang befindet, und teilen diese Information auch freimütig. Greifen die Charaktere die Stelzenläufer an, fliehen die Hobgoblins.

SUMPF GAS

Eine der Gefahren von Hübem ist Sumpfgas, das in schillernden Blasen aus dem Schlamm emporsteigt. Berührt eine der Blasen etwas Spitzes wie einen Zweig oder einen Grashalm, platzt sie und gibt ihr Gas mit dem Geräusch eines unterdrückten Lachens frei. Das Gas riecht nach altem Käse.

Beim Durchqueren des Sumpfs treffen die Charaktere auf ein Feld aus Sumpfgasblasen und müssen einen SG-10-Weisheitsgruppenwurf (Überleben) ausführen. Ist der Gruppenwurf erfolgreich, schaffen es die Charaktere, keine der Blasen zum Platzen zu bringen, während sie durch das Feld waten. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf platzt eine Blase im Umkreis von drei Metern um den Charakter mit dem niedrigsten Ergebnis, wobei der Effekt nach deinem Ermessen auch andere Charaktere in der Nähe erwischt.

Jeder im Abstand von bis zu drei Metern von einer platzenden Blase muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen oder leidet für eine Stunde unter der magischen Wirkung des Gases. Bestimme mithilfe der Tabelle „Sumpfgas“ den speziellen Effekt.

SUMPF GAS

W8 Art des Gases

- 1–3 **Sabbelgas:** Immer wenn der Charakter spricht, bringt er nur Kauderwelsch heraus, das allein der Charakter und andere vom Gas Betroffene verstehen. Dieser Effekt beeinträchtigt nicht die Fähigkeit des Charakters, Zauber mit verbalen Komponenten zu wirken.
- 4–5 **Schluckaufgas:** Der Charakter durchlebt einen äußerst lästigen Fall von Schluckauf. Er muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, um einen Zauber mit verbaler Komponente zu wirken. Der Charakter ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil, wenn er sich verstecken will.



W8 Art des Gases

- 6–7 **Warzengas:** Dem Charakter wachsen am ganzen Körper grässliche Warzen. Die Warzen sind unansehnlich, fügen ihm aber keinen Schaden zu.
- 8 **Bitterzungengas:** Der Charakter hat einen ekligen Geschmack im Mund, und alles, was er isst oder trinkt, schmeckt schrecklich. Nur Schnecken bilden die einzige Ausnahme: Sie schmecken wie reife Kirschen.

VERLASSENES FLOSS

Die Charaktere finden ein verlassenes, quadratisches Holzfloß mit einer Seitenlänge von rund 2,5 Metern. Es kann bis zu 600 Kilogramm tragen. Um das Floß zu steuern, brauchen die Charaktere eine drei Meter lange Stange oder ein ähnliches Werkzeug. Ist der Wasserstand des Sumpfes am niedrigsten, bleibt das Floß im Schlamm stecken und rührt sich nicht (es sei denn, es wird getragen oder hinter sich hergezogen). Es wiegt allerdings 150 Kilogramm.

ORTE IN HÜBEN

Die folgenden Begegnungen sind an Orte gebunden, die auf der Karte von Hübem vermerkt sind. Du kannst diese Orte nach Bedarf verschieben, damit die Charaktere auf sie stoßen. Abweichungen von der Karte lassen sich immer durch das wankelmütige Wesen des Feywilds erklären.

(Das Feywild ist dafür bekannt, Reisenden Streiche zu spielen, indem es sie ohne ihr Wissen an Orte führt, an die sie gehen sollen. Folglich könnten die Charaktere denken, dass sie auf einen ganz bestimmten Teil von Hüben zusteuern, nur um dann irgendwo völlig anders anzukommen.) Idealerweise solltest du alle drei Begegnungen in der folgenden Reihenfolge ablaufen lassen, bevor die Charaktere Niedergang erreichen:

Schiefturm: Die Charaktere begegnen einem Einheimischen des Feywilds, der aber nicht aus Prismeer stammt: Sir Talavar, ein wackerer Feendrachen-Ritter im Dienst der Sommerkönigin. Von Sir Talavar erfahren die Charaktere, dass Zybilna von den Vetteln des Stundenglaszirkels gestürzt wurde.

Telemy-Bühl: Diese Begegnung soll als Warnung dienen, damit die Charaktere wissen, was sie erwartet, falls sie sich allzu leichtfertig auf einen Handel mit einer Vettel einlassen. Die Charaktere treffen auf eine Goblinfrau namens Klimperklimper, die davon besessen ist, Schlüssel zu sammeln.

Brigantenmautweg: Bei der letzten dieser Begegnungen mit den Einheimischen von Prismeer stoßen die Charaktere auf jemanden, der sich noch daran erinnert, wie die Domäne aussah, bevor der Stundenglaszirkel sie zersplitterte. Agdon Langschal, ein schändlicher Banditenanführer, kann den Charakteren verraten, wie sie Niedergang erreichen können – sofern es ihnen gelingt, ihn zu übertrumpfen.

SCHIEFTURM

Die Charaktere könnten zum Schiefturm reisen, weil einer von ihnen gesehen hat, wie dort kurz nach ihrer Ankunft der Ballon abgestürzt ist. Ansonsten stolpern sie beim Erkunden über diesen Ort. Der Turm neigt sich stark zur Seite und wird nur durch Magie am Umkippen gehindert. Sobald die Charaktere eintreffen, lies Folgendes vor:

Aus dem Sumpf ragt ein bröckelnder Steinturm, der sich so schief neigt, dass er umzukippen droht. Schwarze Dornensträucher umgeben den Fuß des Turms und kriechen an seiner unteren Hälfte hoch. Von den Zinnen auf der niedrigeren Seite der Turmspitze hängt am Ende eines Gewirrs aus Seilen und zerrissenem Stoff ein großer, geflochtener Korb. Er baumelt in etwa neun Metern Höhe über dem Sumpf.

Der schiefe Turm ist etwa 15 Meter hoch und hat einen Durchmesser von sechs Metern. Gegenüber von der Seite, von der der Korb herabhängt, gibt es eine offene Tür. Das Innere des Turms ist leer, abgesehen von einer Treppe, die sich spiralförmig an der Innenwand zu einer Öffnung in der Decke hinaufwindet und zum Zinnendach führt.

Schwarze Dornensträucher wachsen im Umkreis von neun Metern um den Turm herum, wobei sie um die offene Tür besonders dicht wuchern. Diese Dornensträucher sind schwieriges Gelände. Jeder Bereich mit einer Kantenlänge von 1,5 Metern hat eine RK von 11, 15 Trefferpunkte, ist anfällig für Feuerschaden und ist gegen psychischen Schaden immun.

EINE BITTE UM HILFE

Als sich die Charaktere dem Rand der Dornensträucher nähern, hören sie ein Flüstern in Gemeinschaftsrede: „Pst. Ihr da. Ich brauche eure Hilfe.“ Das Flüstern kommt aus dem Korb, der von der Spitze des Turms baumelt. Antworten die Charaktere mit etwas Lauterem als einem Flüstern, werden sie rasch mit einem „Pst!“ unterbrochen. Die Stimme gehört Sir Talavar, der leise seine missliche Lage erklärt:

„Ich sitze ein bisschen in der Klemme, wie Ihr sehen könnt. Ich, Sir Talavar, bitte als einer der treuen Diener der Sommerkönigin darum, dass Ihr mich befreit. Wisst Ihr, ich war gerade mitten in einer gewagten Flucht vor der abscheulichen Bavlorna Blatternstroh, als ein böser Wind unseren Ballon erfasste und ihn an seinen jetzigen beklagenswerten Standort schleuderte. Mein Pilot, der ehrenwerte Wackelwog, hat nicht überlebt. Ich bin nun schon eine Weile hier oben gefangen. Helft mir. Ich muss meiner Königin vom Fall Prismeers berichten!“

Erhebt ein Charakter die Stimme, bringt Sir Talavar ihn sofort wieder zum Schweigen. Fragt ein Charakter ihn, warum er leise sein soll, sagt er:

„Im Gestrüpp direkt vor der Turmtür schlafen zwei Schlangen. Wenn Ihr sie aufweckt, könnten sie Euch umschlingen oder schlimmer noch: mich verschlingen.“

Weitere Informationen zu den beiden Schlangen findest du unter der Überschrift „Schlangen“.

DIE KATASTROPHENFAHRT VON SIR TALAVAR UND WACKELWOG

Vor den Ereignissen dieses Abenteuers reiste Sir Talavar, ein edler Feendrache und Abgesandter der Sommerkönigin Titania, nach Prismeer, um Zybilna davon zu überzeugen, sich mit dem Sommerhof gegen dessen verhassten Feinde zu verbünden: die Fomorianer. Sir Talavar fand bald heraus, dass Prismeer von den Vetteln des Stundenglaszirkels übernommen worden war. Ehe er mit der Nachricht von ihrem Verrat zurückkehren konnte, fing Bavlorna ihn in einem silbernen Zauberkäfig ein, der seine Magie einschränkt.

Wackelwog, der Mitleid mit ihm hatte, stahl Sir Talavars Käfig und floh damit in einem von Bavlornas Ballons. Kurz darauf wurde der Ballon von einem böartigen Wind (**Luftelementar**) angegriffen, der ihn in den alten, zerfallenden Turm in der Mitte des Sumpfs von Hüben schleuderte. Der Bullywug starb bei dem Absturz, und Sir Talavar (immer noch in seinem Käfig) ist seitdem im herabbaumelnden Wrack des Ballons gestrandet.

Zwei Schlangen in Bavlornas Diensten haben den Ballon eingeholt, doch sie sind zu faul, um den Turm hochzuklettern und ihn zu erreichen. Stattdessen machen sie am Fuß des Turms ein Nickerchen.

Die Charaktere können Sir Talavar vom Boden aus nicht sehen, da er in dem Korb, der von der Spitze des Turms baumelt, in einem Vogelkäfig eingesperrt ist. Charaktere auf dem Dach des Turms können in den Korb hinunterschauen und die Leiche von Wackelwog erkennen, dem Bullywug-Piloten des Ballons, der bei dem Absturz ums Leben gekommen ist. Am Boden des Korbs liegt ein auf die Seite gekippter, silberner Vogelkäfig mit Sir Talavar darin. Er ist ein violetter **Feendrache** der Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache und Sylvanisch spricht. Sir Talavar führt ein magisches Schwert mit sich und hat die folgende zusätzliche Aktionsmöglichkeit:

Winziges Schwert +1: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W4+6) Stichschaden.

Mit *Magie entdecken* wird eine Aura der Bannmagie um den Vogelkäfig offenbar. Solange Sir Talavar sich in ihm befindet, kann er zwar keine Zauber wirken, doch er kann seinen Euphorieodem einsetzen. Der Käfig ist verschlossen und kann nicht zerstört werden, und sein Schloss lässt sich nicht knacken. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet ihn aber.

ROLLENSPIEL: SIR TALAVAR

Sir Talavar ist ein fahrender Ritter des Sommerhofs und ein treuer Vasall der Sommerkönigin. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Sir Talavar.

Der Feendrache hat eine frohgemute Einstellung und hält sich streng an edle Etikette und Höflichkeit. Er kennt den Weg nach Niedergang und kann die Charaktere in die richtige Richtung schicken. Er kann ihnen zudem die folgenden nützlichen Informationen mitteilen:

- Bavlorna Blatternstroh lebt in einem gruseligen Landhaus auf Stelzen im Herzen von Niedergang, einer Bullywug-Siedlung. Die Bullywugs von Niedergang sind sehr höflich und einladend, vorausgesetzt, sie werden nicht beleidigt.
- Bavlorna hat die Fähigkeit, Schergen zu beschwören, die wie winzige Versionen ihrer selbst aussehen.
- Bavlorna hat zwei Schwestern, die sie verabscheut. Gemeinsam bilden die drei Vetteln den Stundenglaszirkel. Durch ein Artefakt namens *Iggwilvs Kessel* hat der Zirkel die Zeit in Zybilnas Palast eingefroren und so die Erzfee dort eingesperrt.
- Eine Goblinfrau namens Klimperklimper besitzt den Schlüssel zu Sir Talavars Vogelkäfig. Sie lebt auf Telemy-Bühl, nicht weit vom Schiefturm entfernt.

Sir Talavar erklärt, er müsse befreit werden, damit er zu seiner Königin zurückkehren und ihr die Nachricht überbringen kann, dass Zybilna vom Stundenglaszirkel gestürzt wurde.

Können die Charaktere den Vogelkäfig nicht allein öffnen, bittet Sir Talavar sie, den Schlüssel von Klimperklimper zu holen, und bietet ihnen sein magisches Schwert als Gegenleistung für die Freilassung an (siehe „Entwicklung“ unten).

SCHLANGEN

Vor dem Turm, etwa drei Meter von der Tür entfernt, liegen nebeneinander zwei schlafende **Riesenwürgeschlangen**. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 15 oder mehr können sich durch

SIR TALAVAR.



die Dornensträucher bewegen, ohne ihre Bewegungsrate zu verringern.

Durch *Mit Tieren sprechen* oder ähnliche Zauber können Charaktere mit den Schlangen sprechen. Im Verlauf eines solchen Gesprächs kann ein Charakter versuchen, die Haltung der Schlangen von feindlich zu gleichgültig zu ändern. Dafür muss ihm ein erfolgreicher SG-12-Charismawurf (Überzeugen) gelingen. Sobald die Schlangen gleichgültig sind, geben sie ihre Mission auf und kriechen davon.

ENTWICKLUNG

Befreien ihn die Charaktere aus dem Käfig, schenkt Sir Talavar ihnen sein winziges Schwert, das in den Händen einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur als ein *Dolch +1* fungiert. Danach verabschiedet er sich herzlich von ihnen und fügt hinzu: „Eure Tapferkeit wird nicht vergessen werden!“ Dann fliegt er davon. Als Zeichen ihrer Gunst hinterlässt die Sommerkönigin, nachdem sie Sir Talavars Geschichte gehört hat, ein Geschenk für die Charaktere auf der Schwelle des Palastes Herzbegehrt (siehe Kapitel 5). Vermerke dieses Geschenk im Handlungsfaden.

Retten die Charaktere Sir Talavar nicht, reißt nach ein paar Stunden eines der ausgefranzten Seile, an denen der Korb hängt. Selbiger gerät dann so weit in Schiefelage, dass Sir Talavars Vogelkäfig aus ihm heraus und auf den Boden fällt, woraufhin ihn entweder eine der von Bavlorna beschworenen Schlangen frisst oder Harengon-Briganten

ihn finden. In beiden Fällen wird Sir Talavar nach Niedergang zurückgebracht und Bavlorna übergeben. Die Charaktere können ihn dann im Bereich B5 finden, wo er immer noch im silbernen Vogelkäfig eingesperrt ist.

TELEMY-BÜHL

Nach ihrem Treffen mit Sir Talavar könnten die Charaktere hierherkommen, weil sie hoffen, jenen Schlüssel in Besitz zu bringen, der den Feendrachen aus seinem magischen Vogelkäfig befreien kann. Haben die Charaktere Sir Talavar ignoriert oder ihn nicht aus seinem Käfig befreit, ist Telemy-Bühl schlicht die nächste Station auf ihrer Reise.

Telemy-Bühl ist ein uraltes Feenwesen: ein intelligenter Hügel, der durch das Feywild und manchmal sogar bis zur materiellen Ebene reist. Der wandernde Hügel interagiert mit anderen durch die uralten Weiden, die auf seinen Hängen wachsen.

Vor einiger Zeit ließ sich eine schlüsselsammelnde Goblinfrau namens Klimperklimper auf Telemy-Bühl nieder. Die Goblinfrau und der Hügel wurden gute Freunde. Vor drei Tagen wurde Klimperklimper im Sumpf bei der Suche nach Trüffeln von Briganten überfallen und verprügelt. Sie erlitt keine bleibenden Schäden, erholt sich aber seit dem Angriff in ihrem Bau. Telemy-Bühl macht sich Sorgen um seine Freundin und hofft, dass die Charaktere die Goblinfrau aufmuntern können – vielleicht, wenn sie ihr etwas zu essen oder zu trinken bringen.

ANKUNFT BEI TELEMY-BÜHL

Telemy-Bühl ist von Nebel umgeben. Wenn die Charaktere durch den Nebel treten und den Hügel zum ersten Mal sehen, liest du Folgendes vor:

Euch heißt der Geruch von süßen Früchten willkommen. Feuchtes, flaumiges, silbrig-grünes Moos bedeckt einen sanften Anstieg, ehe es einem zerklüfteten Grat Platz macht, der die Spitze des Hügels markiert. Dutzende von riesigen Weidenbäumen säumen den Hang und wiegen sich wie in einer Brise – obwohl es windstill ist.

Die Fläche von Telemy-Bühl beträgt etwa 800 Meter mal 800 Meter. Ein schmaler Wildpfad führt zu Klimperklimpers Bau an der Spitze des Hügels. Die Weiden, die auf dem Hügel wachsen, sind **erwachte Bäume**, die mit leisen, grollenden Stimmen Gemeinsprache sprechen. Telemy-Bühl nutzt die Bäume zur Kommunikation, anstatt selbst zu sprechen.

Bewegen sich die Charaktere den Hügel hinauf, nähern sich ihnen 1W4+1 erwachte Bäume und halten an, sobald die beiden Gruppen drei Meter voneinander entfernt sind. Einer von ihnen heißt die Charaktere auf Telemy-Bühl willkommen und fragt, wie lange sie bleiben wollen.

Werden sie zu Klimperklimper befragt, können die Bäume die folgenden Informationen weitergeben:

- Klimperklimper ist freundlich. Sie sammelt Schlüssel und spricht ohne Unterlass über sie.
- Sie trägt einen Mantel aus Schlüsseln, der bei jedem Schritt klimpert und klimpert – daher stammt auch ihr Name.

- Vor drei Tagen war sie im Sumpf auf der Suche nach Trüffeln und wurde von Briganten angegriffen und ausgeraubt. Seit ihrer Rückkehr hat sie ihren Bau auf der Hügelspitze nicht verlassen und dürfte ziemlich hungrig sein.

Sind die Charaktere feindlich gesinnt, tun die Bäume, was sie können, um sie vom Hügel zu vertreiben. Begegnet sie den Bäumen nicht mit Gewalt, geleiten diese die Charaktere den Hügel hoch zu Klimperklimpers Bau, indem sie sie mit den Ästen weiterwinken. Charaktere, die sich vom Weg entfernen, treffen auf 1W6 zusätzliche erwachte Bäume. Diese Bäume greifen nicht an, helfen aber dabei, sie den Hügel hinauf zu lenken.

Auf der Spitze des Hügels finden die Charaktere Klimperklimpers Bau: eine Höhle, deren Eingang die Form eines Schlüssellochs hat.

DEN SILBERSCHLÜSSEL BESCHAFFEN

Wenn einer oder mehrere Charaktere Klimperklimpers Höhle auf dem Hügel betreten, liest Folgendes vor:

Abgenutzte Steinstufen führen in etwas hinunter, das sich wie ein Keller anfühlt. Es ist kühl hier unten, und ihr bemerkt, dass ein feiner Geruch von Eisen in der Luft liegt. Von einer abseitigen Stelle der Kammer aus beleuchten flackernde Kerzen eine Vielzahl von Schlüsseln, die an straff über die Wände gespannten Schnüren hängen. Auf dem Lehm Boden liegen hunderte weitere Schlüssel verstreut.

Während ihr diese Szenerie noch betrachtet, hört ihr klimpernde Schlüssel, als eine Goblinfrau sich aus der Düsternis schält. Sie trägt einen Mantel, der mit Metallschlüsseln gesäumt ist. In den Händen trägt sie einen Flegel, dessen Dreschköpfe Vorhängeschlösser sind. Sie bringt ein schwaches Lächeln zustande und fragt: „Wie kann Klimperklimper Eurem Leben heute ein wenig Glück erschließen?“

Der ovale Bau ist sechs Meter breit, neun Meter lang und 1,8 Meter hoch. In einer kleineren Kammer am hinteren Ende schläft Klimperklimper.

Klimperklimper ist eine **Goblinfrau** (chaotisch gut), die stets in der dritten Person von sich spricht. Ihre üblichen Waffenangriffe ersetzt du durch folgende Aktionsmöglichkeit:

Flegel der Schlösser: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 7 (3W4) Wuchtschaden.

Einer der Schlüssel in Klimperklimpers Sammlung ist jener silberne Schlüssel, mit dem sich Sir Talavars Vogelkäfig aufschließen lässt. Wollen die Charaktere diesen Schlüssel, bietet Klimperklimper ihn freiwillig an und sagt: „Besser Ihr bekommt ihn als diese langohrigen Briganten. Erst haben sie Klimperklimpers Trüffel gestohlen. Als Nächstes werden sie Klimperklimpers Schlüssel stehlen. Jemand sollte sie einmal ordentlich durchschütteln, damit sie merken, wie sich das anfühlt!“

Klimperklimper's Schlüsselbesessenheit dient als warnendes Beispiel für all jene, die bereit wären, einen Handel mit Bavlorna Blatternstroh einzugehen. Die Goblinfrau suchte einst Hilfe bei der Vettel, weil sie meinte, unter einem schrecklichen Fluch zu leiden: Wo immer Klimperklimper hinging, spürte sie die quälende Angst, auf der falschen Seite einer verschlossenen Tür zu landen. Sie wandte sich hilfeschend an Bavlorna. Die Vettel nahm der Goblinfrau die Fähigkeit, diese Angst zu empfinden, ersetzte sie aber durch ein unersättliches und überwältigendes Bedürfnis, Schlüssel zu sammeln. Diese Besessenheit ist derart heftig, dass Klimperklimper das Gefühl für ihr eigenes Selbst verloren hat und nur noch in der dritten Person von sich spricht.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Klimperklimper.

KLIMPERKLIMPER'S LEIDENSGESCHICHTE

Wirken die Charaktere daran interessiert, mehr über ihre jüngste Auseinandersetzung zu hören, oder bieten sie an, im Gegenzug für den Schlüssel etwas für sie zu tun, kann Klimperklimper ihnen folgende Informationen geben:

„Klimperklimper grub im Sumpf nach Trüffeln, als ein Haufen Harengon aus dem Schilf und den Gebüsch hervorsprang. Sie nahmen Klimperklimper's Trüffeln, warfen Klimperklimper in den Matsch und verprügelten Klimperklimper mit ihren Holzknüppeln.“

Klimperklimper weiß, dass Telemy-Bühl gut verteidigt ist. Daher macht sie sich gerade keine Sorgen um ihr eigenes Wohlergehen. Sie nimmt allerdings gern eines oder alle der folgenden Dinge als Bezahlung für den Schlüssel zu Sir Talavars Käfig an:

- Ein Beutel Trüffel oder ein anderer leckerer Happen
- Ein durstlöschendes Getränk
- Ein feierlicher Schwur, Klimperklimper's Misshandlung durch die Harengon-Briganten zu rächen

Heitern die Charaktere sie auf, indem sie ihr Speisen, Getränke oder einen Racheschwur anbieten, wird ihnen Klimperklimper noch die folgenden nützlichen Informationen mitteilen:

- Agdon Langschal ist der Anführer der Harengon-Räuber. Er trägt einen leuchtend blauen Schal und bewegt sich schnell wie der Blitz. Charaktere, die in Richtung des Brigantenmautwegs gehen, könnten ihm dort begegnen.
- Der Brigantenmautweg ist eine Reihe alter Laufstege aus Holz, die einen riesigen Baumstumpf umrunden. Die Briganten lagern oben auf dem Baumstumpf, weil sie so einen Höhenvorteil haben.
- Der beste Führer in Hüben ist eine Vogelscheuche mit Scherenklauen, die Klapperklaue heißt. Sie treibt sich in Niedergang herum und kennt sich im benachbarten Reich Drüben aus, über das eine Vettel namens Oma Nachtschatten herrscht.



KLIMPERKLIMPER

TELEMY-BÜHL VERLASSEN

Der Ausgang der Interaktion der Charaktere mit Klimperklimper beeinflusst, was Telemy-Bühl von ihnen hält.

Klimperklimper helfen: Verbessern die Charaktere Klimperklimper's Laune, ist Telemy-Bühl begeistert. Die erwachten Bäume tanzen anerkennend um die Charaktere herum, und einer von ihnen gibt den Charakteren einen eisernen Schlüssel, den Klimperklimper in den Dreck hat fallen lassen. Der Baum stellt die mysteriöse Behauptung auf, der Schlüssel werde später noch nützlich sein (siehe Bereich B19 von Bavlornas Landhaus).

Klimperklimper verletzen: Tun die Charaktere Klimperklimper ein Leid an, befiehlt Telemy-Bühl 1W4 **erwachten Bäumen**, die Charaktere anzugreifen, sobald sie aus dem Goblinbau kommen. Jedes Mal, wenn ein Baum umgehauen wird, erscheint ein anderer, um seinen Platz einzunehmen, bis zehn Bäume getötet worden sind – erst dann gibt Telemy-Bühl den Kampf auf.

BRIGANTENMAUTWEG

Der Brigantenmautweg ist das Hauptquartier von Agdon Langschal und seiner Bande von Harengon-Briganten. Hier erheben die Briganten auch Mautgebühren von Reisenden, die versuchen, Niedergang zu erreichen. Der Stützpunkt der Briganten befindet sich auf einem gewaltigen Baumstumpf mit einem Durchmesser von 24 Metern, der sich satte neun Meter über das Moor erhebt. Kreuz und quer verlaufende Knüppeldämme aus Holzplanken kommen am Baumstumpf zusammen und führen so Reisende aus allen Richtungen zu den Räufern.



AGDON LANGSCHAL, DER BERÜCHTIGTSTE BRIGANT IN PRISMEER.

SICH DEM MAUTWEG NÄHERN

Ein nebliges Moor erstreckt sich vor euch. Wacklige Stege aus Holzbohlen bilden ein fast schon netzartiges Geflecht über dem Sumpf. Rund hundert Meter entfernt treffen sich viele dieser Dämme bei einem gewaltigen, mit Efeu bewachsenen Baumstumpf, der sich gut drei Meter über die sechs Meter hohe Nebelbank erhebt, die ihn einhüllt.

Die hölzernen Knüppeldämme sind 1,5 Meter breit und in schlechter Verfassung. Gehen Charaktere über die Bohlen, meiden sie dabei automatisch unsichere Bereiche. Falls ein Charakter jedoch über die Bohlen rennt, würfelst du am Ende seines Zugs einen W8. Bei einer 7 oder 8 bricht ein Teil Stegs unter dem Charakter weg: Er muss einen erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf bestehen, um nicht von der Bohle ins Moor zu fallen. Während er im Schlick liegt, ist der Charakter festgesetzt. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um sich oder eine andere Kreatur mit einem erfolgreichen SG-10-Stärkewurf (Athletik) aus dem Schlick zu befreien.

DER BERÜCHTIGTSTE BRIGANT IN PRISMEER

Während die Charaktere einen der Dämme entlanggehen, bemerkt der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) etwas:

Ein mulmiges Gefühl beschleicht dich, als dir plötzlich auffällt, dass sich eurer Gruppe irgendwann unterwegs eine vornübergebeugte Gestalt in einem Kapuzenmantel angeschlossen hat.

Die Gestalt ist ein berühmter Harengon-Brigant namens **Agdon Langschal** (siehe die nebenstehenden Spielwerte), der sich aus Spaß unter die Charaktere gemischt hat. Mit einer schwungvollen Bewegung wirft er den Mantel ab und enthüllt seinen 4,5 Meter langen, strahlend blauen Schal. In der einen Hand hält er ein glühendes Brandeisen, in der anderen einen kleinen runden Schild.

Als Agdon seinen Umhang abwirft, ertönt von irgendwo weiter vorn der Klang eines Dudelsacks. Nach ein paar Tönen erkennen die Charaktere die Melodie als jenes Lied, das von den Harengon-Räubern gesungen wurde, denen sie zuvor begegnet sind (siehe „Ankunft in Hüben“). Agdon singt das Lied, während er mit einem breiten Grinsen auf seinem Hasengesicht losstürmt und von Bohle zu Bohle im Kreis um die Gruppe herumspringt. Er und seine Harengon-Geschwister kennen die Stege gut genug, um alle Abschnitte meiden zu können, die zu schwach wären, um ihr Gewicht zu tragen.

Agdon wird von zwei Kähnen unterstützt, auf denen sich jeweils drei **Harengon-Briganten** und ein **Harengon-Scharfschütze** befindet (ihre Spielwerte findest du in Anhang C). Die Kähne kommen aus Richtung des

riesigen Baumstumpfs. Sie tauchen aus dem Nebel auf und werden erst sichtbar, wenn sie nur noch sechs Meter entfernt sind. Jeder Kahn hat zwei Ruderer, einen Ausguck – den Scharfschützen – und einen Dudelsackpfeifer. Die Briganten springen auf Stege in der Nähe, um anschließend in Nahkampfreichweite vorzurücken. Ihr Ziel ist es, die Charaktere kampfunfähig zu schlagen, ohne jemanden zu töten, während die Scharfschützen in den Kähnen bleiben. Jeder Charakter, der von den Briganten bewusstlos geschlagen wurde, ist bei 0 Trefferpunkten stabil.

DER UMGANG MIT AGDON

In längst vergangenen Zeiten erwarb Agdon Langschal sich einen gewissen Ruf, indem er und seine Bande von Schurken den Reisenden in verschiedenen Feywild-Domänen das Leben schwer machten. Doch in Prismeer fanden Agdons Eskapaden durch Zybilnas Hand ein Ende. Zur Strafe für seine Vergehen forderte die Erzfee Agdon auf, seinen geliebten Schal abzugeben. Als er sich weigerte, verfluchte Zybilna ihn, sodass er ihn niemals entfernen kann. Danach befestigte sie den Schal mit einem magischen Nagel aus Gold und Eisen an einem kleinen Schössling und trug dem Baum auf, solange zu wachsen, bis seine Äste an den Wolken kratzen. Agdon wurde hinauf in den Himmel getragen, wo er lange Zeit gestrandet war.

Mit der Ankunft des Stundenglaszirkels wendete sich sein Glück. Da Zybilna in einer Zeitstase gefangen war, konnte Agdons treue Bande sein Baumgefängnis fällen. Doch sein Schal blieb an dem gefälltten Baumstamm geheftet – und damit auch er. Bis Bavlorna einen Handel mit ihm einging: Sie willigte ein, den Nagel zu entfernen und den Schal zu befreien, im Austausch für die beste Beute von jedem seiner anschließenden Überfälle.

Agdons Schal ist ein langes, strahlend blaues Stück Stoff, von dem er behauptet, es wäre aus Blitzen gewebt, die er unter einer dunklen Wolke gestohlen haben will. Der Schal lässt sich nicht entfernen, selbst wenn Agdon stirbt. Sein Brandeisen funktioniert nur für ihn. Sobald es seine Hand verlässt, ist es nicht mehr heiß. Das Mal, das es hinterlässt, sind drei springende Kaninchen, die an Nase und Schwanz so miteinander verbunden sind, dass sie ein Dreieck bilden.

Der Brigantenführer ist großspurig und prahlerisch. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Agdon Langschal.

Unterstützt durch die Magie seines Schals flitzt er zwischen den Charakteren hin und her und setzt „Flinkfinger“ ein, um Dinge zu stehen. Seine Schnelligkeit und Wendigkeit machen es schwer, ihn zu treffen – packt ein Charakter stattdessen den Schal, den er hinter sich herzieht, kann er ihn loswerden.

Als Aktion kann ein Charakter versuchen, Agdons Schal zu greifen. Dazu muss er einen SG-17-Stärkewurf (Athletik) bestehen. Solange ein Charakter seinen Schal festhält, hat Agdon eine Schrittbewegungsrate von 10,5 Metern und kann sich nicht weiter als 4,5 Meter vom betreffenden Charakter entfernen. Agdon kann mit einer Aktion versuchen, seinen Schal zu befreien – dieser Versuch wird durch einen Vergleich der Stärke (Athletik) entschieden. Gelingt es ihm nach einem Versuch nicht, sich zu befreien, ergibt er sich sofort und fleht und jammert wie ein Feigling um sein Leben.

ENTWICKLUNG

Entweder besiegen die Charaktere Agdon Langschal oder er und seine Briganten schlagen die Gruppe nieder, um sie gefangen zu nehmen.

Agdon ist besiegt: Wird Agdon getötet, zerstreuen sich seine am Boden zerstörten Anhänger. Überlebt Agdon, meiden seine ehemaligen Anhänger ihn. Sie sind von den Charakteren schwer beeindruckt und bieten eifrig an,

AGDON LANGSCHAL

Mittelgroßes Feenwesen (Harengon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (beschlagenes Leder, Schild)

Trefferpunkte 36 (8W8)

Bewegungsrate 10,5 m oder 21 m, während er seinen Schal trägt

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +7, Wei +4

Fertigkeiten Akrobatik +7, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Entrinnen: Kann Agdon bei einem Effekt einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, um nur den halben Schaden zu erleiden, so erleidet er stattdessen bei einem Erfolg gar keinen Schaden und bei einem Fehlschlag nur den halben, sofern er nicht kampfunfähig ist.

Sprung aus dem Stand: Agdon kann mit oder ohne Anlauf bis zu sechs Meter weit und bis zu drei Meter hoch springen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Agdon führt zwei Brandeisen- oder Dolch-Angriffe aus.

Brandeisen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (3W6) Feuerschaden und das Ziel wird magisch gebrandmarkt. Agdon ist für Kreaturen unsichtbar, die auf diese Weise gebrandmarkt sind. Das Brandmal verschwindet nach 24 Stunden. Alternativ kann es durch einen beliebigen Zauber einer Kreatur oder eines Gegenstands entfernt werden, der Flüche bannen kann.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W4+5) Stichschaden.

BONUSAKTIONEN

Flinkfinger: Agdon zielt auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um ihn herum, die er sehen kann, und führt einen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) mit einem SG von 1 + die passive Weisheit (Wahrnehmung) des Ziels durch. Bei einem erfolgreichen Wurf stiehlt Agdon einen Gegenstand mit einem Gewicht von höchstens 500 Gramm, den das Ziel in seinem Besitz hat, aber gerade nicht festhält, ohne dass das Ziel den Diebstahl bemerkt.

REAKTIONEN

Unglaubliches Ausweichen: Agdon halbiert den Schaden, den er durch einen Treffer erleidet. Er muss den Angreifer sehen können.

ihnen den Weg nach Niedergang zu zeigen. Dafür stellen sie ihnen sogar einen Kahn zur Verfügung, falls dies gewünscht ist.

Werden sie nach Bavlorna Blatternstroh oder Niedergang befragt, teilen die Harengon die folgenden Informationen mit:

- Agdon ist einen Pakt mit Klaffmaul-Lorna eingegangen, durch den er verpflichtet ist, ihr einen Gegenstand von jeder Beute abzutreten, die er einem Opfer stiehlt.
- Obwohl Agdon so etwas niemals zugeben würde, vermuten die Harengon, dass ihrem Anführer vor lauter Angst vor Klaffmaul-Lorna, die auf einem umherkriechenden Seerosenblatt unterwegs ist, die Knie schlottern.
- Niedergang ist die Heimat des Triefehofs, einer Gesellschaft von Bullywugs, die an sonderbaren adligen Bräuchen und Etiketteregeln festhält.

Die Charaktere sind festgesetzt: Werden die Charaktere bewusstlos geschlagen, landen sie Niedergang und dort in Käfigen, die vor Bavlornas Landhaus hängen (Bereich B14).

GROSSER STUMPF

Die Harengon haben ihr Lager auf dem neun Meter hohen und 24 Meter breiten Baumstumpf aufgeschlagen. Zwischen den Rohrkolben und Gräsern, die aus dem Wasser rund um den uralten Baumstumpf hervorragen, sind Holzkähne vertäut. Strickleitern hängen vom Rand des Baumstamms herunter, sodass eintreffende Kreaturen auf den Baumstumpf klettern können, ohne dafür Attributswürfe ausführen zu müssen.

Das Lager der Briganten ist ein Kreis aus zwölf Flickwerkzelten, die einen geschnitzten Holzthron umringen, auf dem Agdon Langschal Hof hält. Um Agdons Thron herum stapeln sich unzählige wertlose Requisiten, die Reisenden gestohlen wurden. Möchten die Charaktere die Requisiten untersuchen, beschreibst du ein paar von ihnen, wobei du dich von Einträgen in der Tabelle „Feywild-Requisiten“ in der Einführung inspirieren lassen kannst. Zwischen den Requisiten liegt ein kleiner Beutel mit Trüffeln (eben jene, die Klimperklimper von den Briganten gestohlen wurden).

Es sind immer 1W4 **Harengon-Briganten** und 1W4 **Harengon-Scharfschützen** im Lager (ihre Spielwerte stehen in Anhang C). Diese Harengon verteidigen ihr Revier nur, wenn sie den Eindringlingen zahlenmäßig überlegen sind – andernfalls zerstreuen und verstecken sie sich.

NIEDERGANG

Niedergang ist Bavlornas Zuhause im trüben Sumpf von Hüben. Die Siedlung besteht aus einer Ansammlung von Hütten und Ruinen, die rund um das monströse Landhaus der Vettel stehen. Höfische Bullywugs, die alle Bavlorna verpflichtet sind, leben in Niedergang. Bavlorna verlässt nur selten ihr Landhaus, in dem sich ihr Konservierungsbecken sowie ihre Schätze und ihre Chimärenpräparate befinden.

Der Wasserstand um Niedergang herum ist immer hoch (siehe „Sumpfwassergezeiten“ weiter oben in diesem Kapitel). Dichter Nebel hängt über allen Außenbereichen und schränkt die Sichtweite auf sechs Meter ein.

WO IST BAVLORNA?

Die Charaktere begegnen der Vettel zum ersten Mal in deren Arbeitszimmer (Bereich B10). Anschließend kann sie sich frei bewegen, wird aber ihr Landhaus nur aus gutem Grund verlassen.

DER TRIEFEHOF

Der Triefehof ist eine Gemeinde neutraler Bullywugs mit einem übergroßen Hang zur Protzsucht. Sie beschäftigen sich nur mit Prunk und Höflichkeiten – und besitzen einen unstillbaren Durst nach höfischen Intrigen. Ein Monarch steht der Gruppe vor, doch Regimewechsel geschehen häufig und verlaufen oft blutig. Der derzeitige Anführer ist Gullop XIX., der den Thron errang, indem er seinen Vorgänger Molubb XVI. in Öl kochte.

Die Gemeinde ist klein, doch Ränke gibt es zuhauf. Ständig scheint ein gewaltsamer Putsch vor der Tür zu stehen. Wann immer es irgendwo in Niedergang Aufregungen gibt, drängen Bullywug-Höflinge herbei, um herauszufinden, was da vor sich geht. Bei jedem lauten Geräusch wie beispielsweise Kampflärm oder erhobenen Stimmen sammeln sich 1W6+1 **Bullywugs** an seiner Quelle. Diese Bullywugs sehnen sich nach Klatsch, nicht nach Gewalt, und sie sind Fremden gegenüber gleichgültig. Sie werden sich und Niedergang jedoch verteidigen, falls sie es für nötig oder politisch opportun halten.

Bullywugs des Triefehofs sprechen Bullywug, die Gemeinsprache und Sylvanisch.

Verwende die Tabellen „Bullywug-Namen“ und „Triefehof-Ehrentitel“, um die Mitglieder des Hofes nach Bedarf unverwechselbar zu machen.

BULLYWUG-NAMEN

W8	Name
1	Augluth
2	Bloff
3	Bultis
4	Grumpel
5	Mundelmatsch
6	Splop
7	Uffschmier
8	Wells

TRIEFEHOF-EHRENTITEL

W8	Name
1	Freiherr zu Stinkwasser
2	Graf von Moorgrund
3	Grüner Baron
4	Herzog von Dreistein
5	Mooskronenritter
6	Ritter zur eingelegten Fliege
7	Teichpflanzenritter
8	Weiser Quaker



NIEDERGANG: ORTE

Die folgenden Orte sind auf der Karte von Niedergang eingezeichnet.

N1: KANAL

Die Charaktere kommen wahrscheinlich über diesen Kanal mit einem Kahn, Ruderboot oder Floß hier an. Dieser Wasserweg mündet in den Trübsee (Bereich N7).

Dichter Nebel hängt schwer in der Luft und verbirgt die Umgebung, sodass die Welt in alle Richtungen auf nur wenige Meter geschrumpft zu sein scheint. Vor euch verbreitert sich der Wasserweg, während die Strömung sich verlangsamt, sodass der Eindruck entsteht, auf einen See hinauszufahren. Quakende Stimmen durchdringen den Nebel, und langsam tauchen dunkle Schemen auf, die zu zwei Ruderbooten werden. Bemannt sind sie von je zwei Bullywugs.

Vier **Bullywugs** (neutral) genießen gerade eine Bootsrundfahrt auf dem See. Alle vier tragen verschmutzte Gewänder, wie sie typisch für Mitglieder des Triefehofs sind. In gequaktem Sylvanisch sagen sie: „Willkommen in Niedergang, Reisende.“

Greifen die Charaktere nicht sofort an, erklären die Bullywugs, dass ihr König Gullop XIX. sich geehrt fühlen würde, ihre Bekanntschaft zu machen. Die Bullywugs

SUMPFGASBALLONS

Ein Sumpfgasballon besteht aus zwei getrennten Teilen:

- Der Weidenkorb kann bis zu 375 Kilogramm tragen, ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 11, 27 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.
- Der Ballon, der das Sumpfgas enthält und für den Auftrieb sorgt, ist ein riesiger Gegenstand, besitzt eine RK von 11, 15 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Fällt der Ballon auf 0 Trefferpunkte, platzt er und das Fahrzeug verliert die Fähigkeit zu fliegen.

Um in die Luft aufzusteigen, muss der Ballon mit Sumpfgas gefüllt sein. Durch eine Lasche am unteren Ende des Ballons lässt man das Gas in den Ballon, und es dauert zehn Minuten, um ihn zu füllen, wenn er leer ist. Sobald er gefüllt ist, steigt der Ballon in die Luft. Der Ballon kann zum Landen gebracht werden, indem man eine Lasche an seiner Oberseite öffnet, durch die das Sumpfgas entweicht. Um diese Lasche zu erreichen, muss man zur Oberseite des Ballons fliegen oder klettern, die sechs Meter über dem Korb liegt. Die Takelage des Ballons erlaubt einen solchen Aufstieg.

Das Fahrzeug hat keinen Antrieb. Stattdessen verlässt es sich auf das Geschick des Fahrers beim Ausnutzen von Luftströmungen.

Solange der Ballon mindestens einen Trefferpunkt hat, kann er repariert werden. Das Reparieren von 1 Trefferpunkt Schaden an den beiden Teilen des Fahrzeugs erfordert einen Tag und entsprechende Vorräte, die aus dem Bereich N4 geborgen oder aus dem Bereich B3 geholt werden können.

schlagen vor, dass die Charaktere zum kleinen Anleger in der Nähe fahren (neben Bereich N2), um dann über die Trittsteine (Bereich N3), durch die Ballonfabrik (Bereich N4) und über die Brücke der schnatternden Köpfe (Bereich N5) zum Pavillon gehen, wo Gullop XIX. Hof hält (Bereich N6). Fragen die Charaktere nach Bavlorna, bestehen die Bullywugs darauf, dass die Gäste zunächst den König aufsuchen. Ihrer Meinung nach weiß er sicher einen Rat, um ihnen zu helfen.

Greifen die Charaktere die Bullywugs an, quaken sie so laut, dass die beiden Wachen auf dem Wachturm (Bereich N19) alarmiert werden. Diese Wachen schlagen ihrerseits mit lautem Quaken Alarm. Eine Minute später sammeln sich sechs bewaffnete **Bullywugs** (neutral) am Fuß des Wachturms, ehe sie losziehen, um die Charaktere zu überwältigen und sie zwecks einer Befragung Gullop XIX. vorzuführen.

N2: BESCHÄDIGTER BALLON

Über einem auffälligen Holzanleger erhebt sich ein Ballon, der an vier dicken Seilen verankert ist, die um tief in den Sumpf getriebene Holzpfosten gebunden wurden. In unregelmäßigen Abständen dehnt die Ballonhülle sich aus und sackt in sich zusammen, wenn Sumpfgas sie kurz füllt, ehe dieses durch zahlreiche Risse im zusammengeflochtenen Stoff wieder entweicht. Ein Bullywug steht auf einer Leiter und vernäht eines der Löcher mit einer langen Silbernadel und einer Spule Katzendarm. Ein zweiter Bullywug steht am Fuß der Leiter, um sie festzuhalten. In der Nähe kauern drei Riesenfrösche, deren lange Zungen sich vorüberfliegende Insekten schnappen.

Die zwei **Bullywugs** (neutral) mustern die Charaktere misstrauisch, stellen aber keine Gefahr dar. Die drei **Riesenfrösche** sind hier, um zu verhindern, dass jemand den Ballon stiehlt. (Bavlorna wurde erst kürzlich ein anderer Ballon gestohlen. Was davon noch übrig war, haben die Charaktere schon zuvor am Schiefturm gesehen.)

Beginnen die Charaktere ein Gespräch mit den Bullywugs, antwortet der am Boden auf Sylvanisch: „Hmmm. Ihr solltet wohl lieber zum König gehen.“ Dies geschieht unabhängig davon, was die Charaktere sagen.

Sumpfgasballon: Dieses Fahrzeug ist betriebsbereit, wenn auch beschädigt. Der Ballon hat noch 10 von maximal 15 Trefferpunkten und die Bullywugs sind dabei, ihn zu reparieren. Der Korb und die Seile, mit denen der Korb am Ballon befestigt ist, sind intakt und unbeschädigt. Weitere Informationen zu den Ballons von Niedergang findest du im Textkasten „Sumpfgasballons“.

N3: TRITTSTEINKREUZUNG

Eine Reihe von Felsbrocken im Abstand von etwa sechzig Zentimetern durchbricht die Oberfläche des Sees und bildet einen gangbaren Weg über eine zwölf Meter breite Wasserstraße.

Das Wasser um die Trittsteine ist nur 1,2 Meter tief, doch in der Trübnis ist der Grund nicht sichtbar.

Vier der fünf Trittsteine sind Felsbrocken, die tief im Schlick versenkt wurden. Der mittlere Trittstein ist jedoch eigentlich die Oberseite eines **Galeb Duhrs**. Tritt jemand auf ihn, ist der Galeb Duhr beleidigt und grummelt etwas „von wegen Undankbarkeit“. Eine Entschuldigung, begleitet von einem erfolgreichen SG-12-Charismawurf (Überzeugung), besänftigt den Galeb Duhr. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf gibt der Galeb Duhr dem Charakter, der ihn gekränkt hat, noch eine zweite Chance und erlaubt ihm, den Wurf zu wiederholen, sofern die Entschuldigung mit viel Gefühl gesungen wird. Bei einem zweiten misslungenen Wurf oder falls der Charakter sich weigert, für den Galeb Duhr zu singen, nutzt dieser seine Aktion Felsbrocken beleben bei den beiden Felsbrocken, die ihm am nächsten sind. Die drei Steinwesen bewegen sich dann 4,5 Meter nach Westen und hinterlassen eine Lücke von sechs Metern im Trittsteinpfad. Jeder Charakter, der auf einem der belebten Steine stand, wird ins Wasser geworfen.

Räuber aus der Tiefe: Zwei **Seeoeger** lauern im Wasser östlich der Kreuzung. Ihnen schmecken die Bullywugs nicht, weshalb sie sie ignorieren, doch sie greifen jeden Nicht-Bullywug an, der das Wasser betritt. Finden sich die Charaktere im Kampf mit den Seeoegern wieder, treffen 1W4+1 **Bullywugs** (neutral) ein, sobald jeder der beiden Seeoeger zwei Züge gemacht hat. Die Bullywugs werfen Speere nach den Seeoegern und verscheuchen sie (zumindest für eine Weile). Diese Bullywugs freuen sich, helfen zu können, und weisen den Charakteren gern den Weg zu ihrem König Gullop XIX. (in Bereich N6). Bieten die Charaktere den Bullywugs nichts als Gegenleistung für ihre Hilfe an, stören sich die Bullywugs nicht daran. Sie erwarten gar nicht, dass Fremde die Regel der Gegenseitigkeit einhalten (siehe „Verhaltensregeln“ weiter oben in diesem Kapitel).

N4: AUSGEBRANNT BALLONFABRIK

Diese Holzbauwerk steht auf Stelzen über dem See. Es wird von einem steilen, kegelförmigen Reetdach gekrönt. Aus einem Loch an dessen Spitze kräuselt sich Rauch empor. Die Fenster sind verdunkelt und die Luft trägt den Geruch von verbranntem Holz mit sich. Eine Wäscheleine ist an einer Ecke der Außenfassade des Gebäudes befestigt. An ihr hängt ein Sammelsurium ausgefranster Flickwerk-Kleidungsstücke.

Die Kleidung auf der Wäscheleine ist nicht besonders gut gefertigt oder wertvoll. Die Leine führt zu Bavlornas Landhaus (Bereich N12), das vom dichten Nebel komplett verschleiert wird. Die Leine kann bis zu 100 Kilogramm zusätzliches Gewicht tragen.

Das Gebäude ist über Rampen aus den Bereichen N3 und N5 sowie über Treppen zugänglich, die sich aus dem See emporheben. Ein klappriges Holzdeck hängt 1,8 Meter über dem Wasser an der Außenseite des Bauwerks. Lies den folgenden Textkasten vor, um das Innere des Gebäudes zu beschreiben:

In diesem Raum herrscht ein verrußtes Chaos. Dunstiger Rauch hängt über verstreuten Haufen verbrannter und zerbrochener Regale, zwischen denen liegt, was einst in ihnen untergebracht war. Rauchschwaden schlängeln sich noch an mehreren Orten in die Luft, an denen schwelende Trümmer drohen, erneut zu entflammen.

Ein verzweifelter Bullywug in einem Lederkittel huscht mit einem Eimer voller Wasser durch den Raum, dessen Inhalt ob der Eile über die Seiten schwappt.

Hier werden Bavlornas Sumpfgasballons hergestellt. Zwei Bullywugs haben das Haus vor Kurzem angezündet und so den Großteil der Vorräte vernichtet. Einer der Schuldigen war Wackelwog, Sir Talavars Pilot, der inzwischen verstorben ist. Der andere war Morgort, die ehemalige Warzenritterin, die gefangen genommen wurde, ehe sie entkommen konnte, und die nun im Bereich N9 festgehalten wird.

Ein **Bullywug** (neutral) namens Herzog Ickrind überwacht die Instandsetzung der Fabrik, doch es kommt immer wieder zu neuen Bränden: Die belebten Kohlen, mit denen das Feuer ursprünglich gelegt wurde, sind wirklich sehr beharrlich. Betreten die Charaktere diesen Ort, ruft Herzog Ickrind auf Sylvanisch herüber: „Schnappt Euch einen Eimer! Wir müssen dafür sorgen, dass wirklich alle Feuer gelöscht sind!“

Auf einer niedrigen Werkbank – dem einzigen unbeschädigten Möbelstück im Raum – stehen drei Holzseimer. Zwei davon sind mit Wasser gefüllt.

Helfen die Charaktere Herzog Ickrind, die Kohlen zu löschen, gibt er ihnen eine Messingbrosche in Form einer Fliege, die mit den Flügeln schlägt. Er rät ihnen zudem, die Brosche zu tragen, wenn sie sich Gullop XIX. vorstellen, denn so gewinnen sie angeblich leichter das Vertrauen des Königs.

Belebte Kohlen: Üblicherweise werden diese Kohlen zum Erhitzen von Bavlornas Kessel im Bereich N18 verwendet, doch Saboteure brachten sechs von ihnen in die Ballonfabrik, weil sie diese niederbrennen wollten. Die Kohlen sind winzige belebte Objekte, die durch die Gegend springen und hüpfen. Sie haben jeweils eine RK von 18, 6 Trefferpunkte, eine Bewegungsrate von neun Metern und sind gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden immun. Die Geschicklichkeit einer Kohle beträgt 20 und ihre Konstitution 10. Alle anderen Attributswerte liegen bei 1. Um das Wasser aus einem Eimer auf eine Kohle zu schütten, ist ein erfolgreicher Fernkampfangriff erforderlich, wobei der Eimer als improvisierte Waffe gilt. Ein Eimer Wasser fügt einer Kohle 1W6 Schaden zu. Eine belebte Kohle, die unter Wasser ist, erleidet diesen Schaden zu Beginn jedes ihrer Züge erneut, bis sie nicht länger untergetaucht ist. Eine Kohle, die auf 0 Trefferpunkte gebracht wurde, ist nicht mehr belebt und harmlos.

Jede Kohle kann in ihrem Zug eine der folgenden Aktionen ausführen:

Entzünden: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Feuerschaden und das Ziel fängt Feuer, wenn es brennbar ist. Bis eine Kreatur sich eine Runde Zeit nimmt, um das Feuer zu löschen, erleidet es zu Beginn jedes seiner Züge 2 (1W4) Feuerschaden.



KLAPPERKLAUE DIE VOGELSCHEUHE

Kleines Konstrukt, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 14 (4W6)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Überlebenskunst +2

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) **Übungsbonus** +2

Ungewöhnliche Natur: Klapperklaue muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4+2) Hiebsschaden.

Füllung: Klapperklaue stopft Stroh oder anderes totes Pflanzenmaterial in sich hinein und gewinnt 2W4+4 Trefferpunkte zurück. Würfle mit einem W6: Bei 1 oder 2 geht Klapperklaue die Füllung aus und sie muss acht Stunden damit zubringen, nach mehr Material zu suchen, ehe sie diese Aktion erneut verwenden kann.

BONUSAKTIONEN

Beunruhigende Präsenz (Aufladung 6): Klapperklaue zielt auf eine Kreatur innerhalb von 4,5 Metern, die sie sehen kann. Das Ziel muss einen erfolgreichen SG-11-Weisheitsrettungswurf ausführen oder es ist bis zum Ende von Klapperklaues nächstem Zug magisch verängstigt.

Diese flache Holzbohlenbrücke, die einen Arm des Sees überspannt, wird auf einer Seite von Reihen von Bullywug-Köpfen auf Holzpfehlen gesäumt.

In der Mitte der Brücke sitzt eine kleine Gestalt, deren Füße an einer Seite der Brücke herunterbaumeln. Die Figur scheint in klagendem Tonfall mit sich selbst zu sprechen. Doch dann erklingt eine Kakophonie von Stimmen aus den abgeschlagenen Köpfen – einige empört, andere mitfühlend. Aus einer Reihe weiter hinten ruft einer: „Was? Ich habe nicht verstanden, was da gesagt wurde!“

Die Brücke ist in ordentlichem Zustand und sicher zu überqueren.

Geköpfte Bullywugs: Abgesetzte Bullywug-Monarchen des Triefehofs verlieren bei den gewaltsamen Führungswechseln oft den Kopf. Die abgetrennten Häupter wurden auf Reihen von Pfählen nördlich der Brücke aufgespießt. Jeder, der die Brücke betritt, wird sofort von ihnen angepöbelt, wobei sie stets von ihrer glorreichen Herrschaft sprechen und davon, wie der Triefehof seit dem Ende ihrer Herrschaft zum Gespött aller geworden ist. Im Gespräch kann ein Kopf eine oder mehrere der folgenden Informationen mitteilen:

- All diese Köpfe gehören ehemaligen Monarchen, die von Usurpatoren abgesetzt und getötet wurden. Viele der ehemaligen Monarchen wurden von anderen verraten, deren verrottete Köpfe nun ebenfalls auf einem Pfahl sitzen.
- Der derzeitige Monarch ist König Gullop XIX. Alle Köpfe sind sich einig, dass er ein ganz schwacher Herrscher ist. Sie haben Gerüchte gehört, dass ein weiterer Staatsstreich im Gange sei.
- Sir Talavar, Bavlornas entfloher Gefangener, hatte Hilfe von einigen Bullywugs des Triefehofs. Einer seiner Komplizen sitzt im Gefängnis und wartet auf seinen Prozess.
- Bavlorna ist eine misstrauische Einsiedlerin, die kaum ihr Haus verlässt und ihre Schwestern verabscheut – insbesondere Skabatha Nachtschatten.
- Bavlorna hat ein Becken in ihrem Landhaus, das ihr sehr wichtig ist. Sie verbringt viel Zeit damit, darin zu baden.

Auf der Suche nach einem Schädel: Die Gestalt, die mit den abgetrennten Köpfen plaudert, ist die **Vogelscheuche Klapperklaue** (siehe nebenstehende Spielwerte), die gerade einmal 90 Zentimeter groß ist. Sie wurde von Oma Nachtschatten aus einer gequälten Kinderseele erschaffen, die sie in Gehenna fand. Doch nun ist die Vogelscheuche von zu Hause weggelaufen, damit sie keine bösen Aufgaben ausführen muss. Nach der Flucht aus Drüben wurde Klapperklaue von Agdon Langschal und seinen Harengon-Briganten überfallen, die der Vogelscheuche den Kopf stahlen. Sie beschreibt ihn als äußerst prachtvollen Hirschschädel. Sie will ihren Kopf unbedingt zurück und ist wegen ihres Ersatzkopfs ein bisschen verlegen: einem hohlen Zierkürbis, der ihr ganz schief auf den Schultern sitzt. Acht Kupfermünzen sind im Inneren des Zierkürbisses verwahrt, was dazu führt,

dass der Kopf rasselt, wenn Klapperklaue nickt, sich umdreht oder den Kopf schüttelt.

Klapperklaue kennt den Weg von Hübén nach Drüben und würde die Charaktere auch führen, sofern sie ihr dabei helfen, ihren Kopf zu bergen. Gehen die Charaktere auf dieses Angebot ein, tut die Vogelscheuche ihr Bestes, sich nicht in Gefahr zu begeben, während die Charaktere Hübén weiter erkunden. Sie hat zu viel Angst, das Landhaus von Bavlorna Blatternstroh zu betreten, wird aber geduldig draußen auf sie warten, falls die Charaktere sich entscheiden, hineinzugehen. Die Vogelscheuche hat eine ähnliche Abneigung gegenüber den anderen Vetteln des Stundenglaszirkels.

Als die Charaktere dazukommen, erzählt Klapperklaue den abgetrennten Bullywug-Köpfen gerade, wie Agdon Langschal ihren eigentlichen Kopf gestohlen hat und dass ihr derzeitiger Kopf nur ein schaler Ersatz ist. Klapperklaue weiß aber nicht, dass Agdon den Schädel Bavlorna gegeben hat, die ihn nun in der Schatzkammer ihres Landhauses (Bereich B19) verwahrt.

Klapperklaue hat einen Segeltuchsack bei sich, der mit schimmeligem Stroh gefüllt ist. Falls die Vogelscheuche beschädigt wird, heilt sie sich selbst, indem sie sich mit Ersatzstroh oder ähnlichem pflanzlichen Material wieder ausstopft.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Klapperklaue.

N6: SEINE KÖNIGLICHE MAJESTÄT GULLOP XIX.

Ein prächtiger Marmorpavillon steht auf einem durchnässten Erdhügel. Der weiße Stein ist von Algen grüngestreift. Die Stützpfeiler sind ungleichmäßig tief in den Schlick eingesunken, sodass das Kuppeldach schief sitzt.

Kurze Stufen umrunden den Pavillon und führen zu einer erhöhten Ebene, wo in schäbige Kleidung gekleidete Bullywugs auf Kissen herumlümmeln. Ein Harfenspieler unter ihnen gibt zarte Töne von sich, die sich mit dem gemurmelten Quaken der versammelten Adligen vermischen. Auf einem Podest sitzt auf einem reich verzierten Thron ein schwabbeliger Bullywug im Schneidersitz, der eine Krone aus geflochtenen Seerosenblüten trägt. Auf seinem Schoß hat er ein großes, in Leder gebundenes Buch aufgeschlagen, und er murmelt die Worte, die er auf den Seiten liest. Ohne aufzusehen, sagt er: „Habt Ihr keinen Herold, der König Gullop dem Neunzehnten Eure Anwesenheit ankündigt?“ Er knallt das Buch zu, als wolle er seine Frage unterstreichen, und sieht euch zum ersten Mal an.

Verschlafene Bullywug-Wachen, die um ihren Monarchen herumstehen, nehmen Haltung an und machen ihre Waffen bereit.

König Gullop XIX., ein **königlicher Bullywug** (neutral), wird von einem Babykrokodil (einem kleinen Nichtkämpfer) namens Schnauzel begleitet und von fünf **Bullywug-Rittern**

beschützt (neutral, siehe Anhang C für ihre Spielwerte). Die Ritter haben am inneren Rand des Pavillons Posten bezogen. Acht unbewaffnete Bullywugs (Nichtkämpfer) räkeln sich zu Füßen des Königs und essen Insekten von Servierplatten, während sie miteinander tratschen. Der König behandelt Besucher gemäß der Regel der Gastfreundschaft als Ehrengäste (siehe „Verhaltensregeln“ weiter oben in diesem Kapitel), doch er erwartet im Gegenzug ein gewisses Maß an Freundlichkeit. Bricht ein Kampf aus, flieht Gullop XIX. in den Bereich N11 und tritt dort zum letzten Gefecht an, wobei er sich darauf verlässt, dass die Bullywug-Ritter seine Flucht decken. Flieht der König, springen Schnauzel und die unbewaffneten Bullywugs in den See und schwimmen in Sicherheit.

Der intrigante König: Der König ist erst vor Kurzem in sein Amt gekommen, doch seine Regierungszeit ist schon jetzt unruhig. Sir Talavars jüngste Flucht mit einem gestohlenen, kostbaren Ballon von Bavlorna sorgte dafür, dass viele der Untertanen des Königs seine Fähigkeit infrage stellen, eine Krise zu bewältigen. Angesichts der Aussicht, den Zorn der Vettel auf sich zu ziehen, ist er paranoid geworden. Dieser Verdacht wird durch den Inhalt des Buchs auf seinem Schoß – dem *Großen Buch des bösen Blutes* von Bavlorna – nur bestätigt. Darin wird nämlich genau beschrieben, welchen Groll die Vettel gegen ihre Feinde hegt. Ein Dusterling-Händler (siehe Bereich B10) verkaufte es ihm, nachdem dieser es wenige Stunden zuvor Bavlorna gestohlen hatte.

König Gullop sucht nach einem Weg, Bavlornas Zorn zu entgehen, und die Charaktere könnten genau dieser Ausweg sein. Er will, dass sie Bavlorna das Buch zurückgeben und ihr versichern, dass Gullop es nicht gestohlen, sondern nur sicher verwahrt hat.

Stellen sich die Charaktere als Verbündete dar (vielleicht indem sie die Brosche präsentieren, die sie von Herzog Ickrind im Bereich N4 erhalten haben), erklärt Gullop, dass nur Mitglieder des Triefehofs mit Bavlorna sprechen dürfen – eine Unwahrheit, derer er sich durchaus bewusst ist. Daher lädt er die Charaktere dazu ein, sich der Gruppe anzuschließen. Falls sie akzeptieren, weist er sie an, zum Palast im Bereich N11 zu gehen, um sich angemessen einkleiden zu lassen. Sobald sie passend gekleidet sind, gibt Gullop den Charakteren das *Große Buch des bösen Blutes* und ermutigt sie, es als ordnungsgemäß ernannte Abgesandte des Triefehofs der Vettel möglichst bald zurückzugeben.

Zeigen die Charaktere sich feindselig oder verweigern sie einen Beitritt zum Triefehof, befiehlt Gullop seinen Wachen, sie zu ergreifen. Gefangene Charaktere werden in die Arrestzelle im Bereich N8 gebracht.

Die Geheimnotiz: Während der König mit den Charakteren spricht, reicht einer der Bullywug-Nichtkämpfer einem zufällig bestimmten Charakter einen Weinkelch. Darin befindet sich ein Stück Pergament, auf dem Worte in Sylvanisch geschrieben wurden. Die Nachricht lautet: „Sucht sofort nach Illig, dem Baron von Schlickstumpf. Die Revolution lebt!“ Illig ist ein ehrgeiziger Adliger, der versucht, Gullop die Krone mit Gewalt zu entreißen. Er und seine Verschwörer versammeln sich in seinem Haus im Bereich N16. Immer wenn ein Charakter einen freundlichen Bullywug des Triefehofs nach Illigs Aufenthaltsort fragt, würfelst du mit einem W8.



KÖNIG GULLOP XIX. UND FREUNDE.

Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 weiß der Bullywug nicht, wo Illig ist. Bei einem Ergebnis von 4 bis 6 geht der Bullywug (fälschlicherweise) davon aus, Illig wäre irgendwo im Versinkenden Palast (Bereich N11). Bei einem Ergebnis von 7 oder 8 weiß der Bullywug, wo Illig wirklich ist und teilt dies auch mit.

N7: TRÜBSEE

Niedergang ist um ein sechs Meter tiefes stehendes Gewässer namens Trübsee errichtet. Eine Decke aus dichtem Nebel und eine Schicht aus Entengrütze verbergen die Oberfläche des Sees. Vom Nebel komplett verschleiert sind 2W6 Bullywugs (Nichtkämpfer), die sich über mehrere große Seerosenblätter verteilen oder in Ruderbooten entspannen. Manche lesen sich gegenseitig etwas vor, andere halten ein Nickerchen oder machen Musik. Sobald sie die Charaktere sehen, winken sie freundlich. Fragen die Charaktere sie nach dem Weg, versucht einer der Bullywugs, hilfreich zu sein, wohingegen die anderen lustlos ins Leere starren. Brauchen die Charaktere weitere Hilfe oder Informationen, schlägt der hilfreiche Bullywug vor, dass sie mit König Gullop XIX. sprechen, und weist ihnen den Weg zu Seiner königlichen Majestät (Bereich N6). Jedes Seerosenblatt kann problemlos bis zu 125 Kilogramm Gewicht tragen.

Bavloras Landhaus: Das Landhaus der Vettel (Bereich N12) ragt auf dicken Holzpfehl mitten aus dem See heraus. Es ist von dichtem Nebel komplett verschleiert, doch wenn die Charaktere auf sechs Meter herankommen, lässt sich seine Form erahnen.

N8: ARRESTZELLEN

Auf dem durchtränkten Grund steht eine stabile Holzhütte, auf deren einer Seite sich eine offene Tür befindet. Am hinteren Ende der Hütte sind zwei Arrestzellen. Dicke Mangrovenwurzeln dienen als Gitter, wobei jede Zelle durch eine kleine runde Tür verschlossen wird. Der Boden der einen Zelle ist mehrere Zentimeter hoch mit stinkendem Wasser bedeckt. In der anderen Zelle sitzt eine Gestalt in Lumpen zusammengesunken an der hinteren Wand.

Diese runde Hütte hat einen Durchmesser von 3,6 Metern mit einem kegelförmigen Reetdach, das an der Spitze 5,4 Meter hoch ist. Gefangene des Triefhofs werden hier festgehalten, während sie darauf warten, ihre Unschuld durch einen Kampf im Bereich N9 beweisen zu können. Charaktere, die als Gefangene hierhergebracht wurden, werden in die nördliche Zelle geworfen. Die Wachen gehen wieder, nachdem sie die Charaktere eingesperrt haben.

Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um sich mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf (Athletik) durch die Wurzelschwämme zu arbeiten, um so die Zelle zu betreten oder zu verlassen. Das Schloss einer Zellentür lässt sich in einer Minute mit einem erfolgreichen SG-12-Geschicklichkeitswurf knacken, sofern der durchführende Charakter Diebeswerkzeuge hat.

Gefangene: Die Gefangene in der Südzelle ist eine unbewaffnete **Bullywug-Ritterin** (siehe Anhang C) namens Morgort die Warzenritterin. Sie war zusammen mit Wackelwog eine von Sir Talavars Komplizinnen und wartet nun auf ihre „Verhandlung“. Sie bereut es nicht, dem Feendrachen geholfen zu haben, und betrachtet Bavlorna als erbitterte Feindin. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Morgort.

Morgort stellt sich den Charakteren mit einer ritterlichen Verbeugung vor, sobald die Wachen gegangen sind. Sie trägt die zerrissenen und fleckigen Überreste eines orangenen Wappenrocks, der ein Siegel eines großen Helms in Form eines Froschkopfs aufweist.

Im Gespräch fragt sie die Charaktere nach dem Grund ihrer Festnahme und gibt folgende Informationen preis:

- Morgort ist eine versierte Ballonpilotin. Sie und ihr Freund Wackelwog halfen dem ehrenwerten Sir Talavar bei dessen Flucht. Um ihre Verfolger lange genug aufzuhalten, damit Wackelwog und Sir Talavar einen Ballon stehlen konnten, musste sie zurückbleiben und wurde daraufhin gefangen genommen.
- Es ist wahrscheinlich, dass sie im Zuge einer Kampfprüfung gegen einen der Charaktere antreten muss (weitere Details unter Bereich N9).
- Bavlorna ist eine Einsiedlerin, die ihr Landhaus selten verlässt. Sie geht allzu gern schlechte Handel mit Besuchern ein.

Teilen die Charaktere ihr mit, dass Wackelwog sein Leben gab, als er Sir Talavar half, wird dies Morgort sehr betrüben. Müssen die Charaktere Niedergang eilig verlassen, schlägt Morgort vor, dass sie den Ballon im Bereich N2 stehlen und damit in Sicherheit fliegen. (Der Ballon kann die Charaktere auch sicher nach Drüben bringen, falls sie dorthin wollen, wie am Ende dieses Kapitels umrissen.) Sie hält sich ansonsten an die Anweisungen der Gruppe und gibt ihr Bestes, um hilfreich zu sein. Sobald sie merkt, dass die Charaktere wichtige Dinge zu tun haben, versucht sie nicht mehr, sie in die Bullywug-Politik zu verwickeln. Auf jeden Fall wird sie stets ehrenvoll und höflich handeln.

N9: PRÜFUNGSGELÄNDE

Ein Mangrovenbaum steht inmitten eines Flecks aus stark aufgewühltem Schlamm, auf dem rostende und verrotten Stücke von Rüstungen und Waffen verstreut sind. An den gegenüberliegenden Seiten des Baumstamms sind zwei Ketten mit je einer eisernen Schelle an ihrem Ende angebracht.

Der Gerechtigkeit wird am Trüffhof durch Kampfprüfungen Genüge getan. Wer gefangen ist, kämpft hier um seine Freiheit, ebenso wie diejenigen, die den Monarchen herausfordern wollen, um selbst zu herrschen.

Das Gelände hat einen Durchmesser von sechs Metern. Die Kämpfer werden mit einem Hand- oder Fußgelenk an eine drei Meter lange Kette gefesselt, die am Baum befestigt ist. Jede Kette besitzt eine RK von 19, 11 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um eine Kette mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf (Athletik) vom Baum loszureißen.

Die Regeln des Kampfes: Ein Kampfprüfung ist das übliche Verfahren am Trüffhof, wenn es darum geht, Streitfälle und Verbrechen zu klären. Sie kann auch als Misstrauensvotum gegen den derzeitigen Monarchen genutzt werden. Bei einer Prüfung gibt es immer zwei Kämpfer: den Angeklagten und den Ankläger oder deren Sekundanten. Sobald sie festgekettet sind, kämpfen beide, bis einer von ihnen tot ist und damit der Gerechtigkeit Genüge getan wurde.

Entwicklung: Eine Stunde nachdem die Charaktere im Bereich N9 eingesperrt wurden, kommen vier bewaffnete **Bullywugs** (neutral), um sie und Morgort zu holen. Die Wachen weisen die Charaktere an, einen Champion aus ihrer Mitte auszuwählen, der die Gruppe bei der Prüfung vertritt. Die Wachen benennen jemanden, falls die Charaktere keinen Champion auswählen. Der Champion und Morgort werden beide an den Baum gekettet und bekommen einen Knüppel. Die anderen Charaktere werden am Rand des Prüfungsgeländes mit Speeren in Schach gehalten, damit sie sich nicht einmischen.

König Gullop XIX. steht der Prüfung vor und weist die Kämpfer an, für ihre Unschuld zu kämpfen. Nach einem erfolgreichen Angriff tut Morgort so, als wäre sie getötet worden. Das macht sie außerordentlich dramatisch, während sie sich in den Schlamm fallen lässt. Der Champion der Charaktere wird zum Sieger erklärt. Die Charaktere sind also unschuldig.

Die Charaktere versuchen womöglich, sich aus dieser Situation freizukämpfen oder einfach abzuhausen. Haben sie dabei Erfolg, raten ihnen die Bullywugs, die dem König entgegenstehen, bei Illig, dem Baron von Schlickstumpf, Zuflucht zu suchen. Er lebt auf der anderen Seite des Sees (siehe Bereich N16). Illig ist Gullops größter politischer Rivale.

Werden die Charaktere für unschuldig erklärt, haben sie ihre Freiheit zurückgewonnen. Jeder von ihnen erhält den wertlosen Ehrentitel „Wahrer Freund von Gullop XIX.“ sowie die Erlaubnis, den Palast des Königs (Gebiet N11) zu nutzen, um zu rasten. Morgorts scheinbar lebloser Körper wird in den Trübsee geworfen, woraufhin sie zum Bereich N2 schwimmt und dort den Sumpfgasballon stiehlt.

N10: REQUISITE, TAND UND GLÜCKSBINGER

Ein großer, schwarzer Ballon schwebt über dem See und zerrt an seinen Halteleinen. Darunter hängt ein schwarzer Korb aus Weidengeflecht und Holz, der als Händlerstand dient. Eine große graue Glasscheibe verschließt eine Öffnung über dem Tresen. Über dem Fenster ist ein Schild angebracht. Darauf steht: „Wundersame Waren & faire Preise!“

Der Ballon besteht nicht aus Stoff, sondern wirkt eher wie eine aufgewühlte, dunkle Regenwolke, die irgendwie mit Leinen und Netzen vertäut wurde.

Zwei **Düsterlinge** (siehe Anhang C), die Requisite und Tand heißen, passen auf den Ballon auf und treiben sich in ihrem beengten Händlerstand herum, der für Kunden geöffnet ist. Ihre Chefin Glücksbringer, eine Düsterling-Älteste (siehe Anhang C), besucht gerade Bavlorna Blatternstroh in deren Landhaus.

Glücksbringer reist in ihrem „Regenwolkenballon“ durch Prismeer und gibt sich dabei als Händlerin aus. In Wahrheit ist sie eine Einbrecherin, die für Bavlornas Schwester Endelyn Mondgrab arbeitet. Glücksbringer ist nach Niedergang gekommen, um Bavlorna ihre Schätze direkt unter der Nase wegzustehlen. Requisite und Tand bewachen den Stand, während Glücksbringer sich um die Durchführung des Raubzugs kümmert (der später in diesem Kapitel beschrieben wird).

Requisite und Tand begrüßen ihre Kunden auf recht freche Art und Weise. Da ihr Geschäft ohnehin nur eine Fassade ist, ist es ihnen ganz egal, ob sie etwas verkaufen oder nicht.

Wundersame Waren: Ein Schild, das unter dem Tresen hängt, listet die folgenden Artikel zum Verkauf auf:

NUR KURZE ZEIT VERFÜGBAR:

Sehr guter Fingerhut (Fingerkuppe nicht enthalten)
Humpen mit Hummelbier (danach brummt einem der Schädel)
Düsterspeckpastete (mit dekorativen Biss Spuren)
Bündel trockenes Holz (ideal zum Legen von Bränden)
Tintenporträts (nur ein Spiegelbild ist lebensechter)
Mondlichtmonokel (kein Umherstolpern mehr im Dunkeln)

Die meisten der zum Verkauf stehenden Gegenstände sind nichtmagische Stücke von geringem oder ohne jeden Wert. Die Ausnahme bildet das Mondlichtmonokel, ein unlängst von Glücksbringer erworbenes magisches Okular. Es hat dieselben Eigenschaften wie eine *Nachtbrille*.

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass sich das Einhorn-Horn hier befindet, steht es ebenfalls zum Verkauf. Scheinen die Charaktere an einem Geschäft interessiert, holt Requisite das Einhornhorn hervor und sagt: „Sehr schwer zu bekommen, diese Einhorn-Hörner, und man weiß nie, wann eines nützlich sein könnte. Dieses hier ist kürzlich in meinen Besitz gekommen.“

Die Bezahlung: Die Düsterlinge stellen eine der folgenden Forderungen als Bezahlung für jeden Gegenstand, den die Charaktere gern hätten:

- Requisite verlangt die Farbe aus den Augen eines Käufers. Stimmt der Käufer dem Handel zu, holt Requisite eine kleine Murmel heraus, die den Augen des Käufers die Farbe entzieht, wenn sie den Satz „Farbton sei mein!“ spricht. Ihrer Farbe beraubt werden die Iris des Käufers transparent. Wird die Murmel zerstört, bildet sich die ursprüngliche Augenfarbe des Käufers wieder zurück.
- Tand fordert das Rhythmusgefühl des Käufers. Stimmt der Käufer dem Handel zu, holt Tand eine kleine bewegliche Holzmarionette heraus und lässt sie auf dem Tresen tanzen, während er „Eins, zwei, drei. Eins, zwei, drei.“ sagt. Ohne sein Rhythmusgefühl verliert der Käufer jegliches Talent fürs Tanzen. Die Zerstörung der Marionette stellt die Tanzfähigkeit des Käufers wieder her, doch Tand wird die Marionette nicht kampflös herausrücken.

Regenwolkenballon: Stehlen die Charaktere diesen Ballon, bringt er sie zum Bereich M16 von Mutterhorn (siehe Kapitel 4), es sei denn, sie haben einen ausgebildeten Piloten, der ihn anderswo hinfliegen kann. Der Ballon nutzt die Kraft einer Regenwolke, um in der Luft zu bleiben. Um den Ballon zu verwenden, muss die Wolke mit elektrischer Energie aufgeladen werden. Dies wird erreicht, indem die Wolke mindestens 21 Blitzschaden aus einer einzigen Quelle erleidet oder sie zehn Minuten lang von elektrisch aufgeladenen Sturmwolken umgeben ist. Nach dem Aufladen kann der Ballon acht Stunden lang in der Luft bleiben und sich mit bis zu 12,8 Kilometern pro Stunde bewegen. Geht dem Ballon in der Luft die Ladung aus, stürzt er zu Boden.

Das Fahrzeug besteht aus zwei separaten Teilen: dem Korb, der gleichzeitig als Händlerstand dient, und dem Ballon, der aus der Regenwolke sowie aus einem Netz und Leinen besteht, die ihn an Ort und Stelle halten und am Korb befestigen. Jeder Teil hat seine eigenen Werte:

Korb: Der Korb, der bis zu 375 Kilogramm tragen kann, besitzt eine RK von 13, 27 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaten und psychischen Schaden immun.

Ballon: Der Ballon besitzt eine RK von 11, 50 Trefferpunkte und ist gegen Blitz-, Donner-, Gift- und psychischen Schaden immun. Fällt der Ballon auf 0 Trefferpunkte, löst sich die Wolke auf und das Fahrzeug verliert die Fähigkeit zu fliegen.

Das Reparieren von 1 Trefferpunkt Schaden am Korb erfordert einen Tag und entsprechende Vorräte, die aus dem Bereich N4 geborgen oder aus dem Bereich B3 geholt werden können. Der Ballon kann nicht repariert werden, doch solange er mindestens 1 Trefferpunkt hat, erhält er alle verlorenen Trefferpunkte zurück, wenn er wieder komplett gefüllt ist.

N11: VERSINKENDER PALAST

Dieser Palast hat zwei Eingänge: einen auf erhöhtem Gelände im Nordwesten, den zweiten mit Ausblick über die Anleger. Jeder Eingang wird von zwei **Bullywugs** (neutral) und einem **Krokodil** bewacht. Diese Wächter verweigern jedem den Zutritt, der keine Einladung vom Bullywug-König hat.



REGENWOLKENBALLON VON REQUISITE, TAND UND GLÜCKSBINGER

Diese baufällige Halle ist um einen großen Baum herum gebaut. Zwei Äste des Baums ragen wie riesige, einladende Arme durch die Wände. Das Innere der Halle ist geräumig, mit einem offenen Grundriss, der es den Bewohnern der oberen Etage ermöglicht, auf die untere zu blicken. Bullywug-Höflinge drängen sich in dem Raum und füllen ihn mit ihrem kehligen Quaken. Ihre Kleidung ist verblasst und mit Schlamm befleckt.

Der Palast hat zwei Ebenen:

Obere Ebene: Die obere Ebene ist um den Stamm des Baums herum gebaut. Hier sind zu jeder Zeit 2W4 unbewaffnete und ungerüstete Bullywug-Höflinge versammelt, von denen manche auf Kissen liegen. Unter diesen Nichtkämpfern sind drei **Bullywugs** (neutral), die ihre Ehre verteidigen würden, wenn sie glaubten, diese sei von feindlichen Eindringlingen befleckt worden.

Untere Ebene: Auf der unteren Ebene steht 7,5 Zentimeter hoch Sumpfwasser. Weitere Bullywug-Höflinge füllen diesen Raum, während ein Trio von Bullywug-Musikern eine fröhliche Melodie auf Saiteninstrumenten spielt. Diese Bullywugs sind ebenfalls Nichtkämpfer.

Wäscheleine: Eine Wäscheleine ist an der südwestlichen Ecke der Außenfassade des Gebäudes befestigt. An ihr hängt ein Sammelsurium ausgefranster

Flickwerk-Kleidungsstücke. Die Leine führt zu Bavlornas Landhaus, das vom dichten Nebel komplett verschleiert wird. Die Leine kann bis zu 100 Kilogramm zusätzliches Gewicht tragen.

N12: BAVLORNAS LANDHAUS

Vier hölzerne Treppenfluchten erheben sich aus dem Sumpf und enden an einer Falltür an der Unterseite von Bavlornas Landhaus, das auf hohen, dicken Holzpfehlern thront und von dichtem Nebel umgeben ist. Einzelheiten finden sich unter „Bavlornas Landhaus“ weiter unten in diesem Kapitel.

N13: DER GROSSE RINDENFRASS

Im Stamm eines knorrigen alten Baumes, der am Ufer des Sees steht, seht ihr mehrere Löcher oder Höhlen. Der Baum hat seine gesamte Rinde verloren, und an den Enden seiner verdrehten, knotigen Äste hängen nur noch einige verdorrte Blätter. An einem hohen Ast an der Nordwestseite des Baums ist eine Wäscheleine befestigt. Mehrere alte Kleidungsstücke hängen an ihr. Das andere Ende verschwindet im Nebel über dem See.

Der Große Rindenfraß ist eine **Baumplage** – eine fleischfressende, sich bewegende Pflanze mit bedrohlicher Laune (siehe die dazugehörigen Spielwerte). Solange sie

bewegungslos bleibt, erscheint sie leicht wie ein abgestorbener Baum. Vier **Feengeister** leben in Hohlräumen in ihrem Stamm. Ihre Namen sind Bitzi, Geck, Minzblatt und Timpella. Die Feengeister sind ein verbitterter Haufen und überziehen jeden, der sich ihnen nähert, mit Beleidigungen und winzigen Pfeilen. Sie hoffen, die Charaktere dazu zu bringen, dem Großer Rindenfraß Schaden zuzufügen und so die Plage zu einem Angriff zu verleiten. Während sie die Charakteren aus ihren Astlöchern heraus verhöhnen, haben die Feengeister Dreivierteldeckung.

Der Große Rindenfraß bleibt an Ort und Stelle angewurzelt, bis er sich verteidigen muss. In diesem Fall entwirzelt er sich und greift alle Kreaturen an, die er als bedrohlich wahrnimmt. Die Feengeister gehören nicht dazu, auch wenn sie den Streit provoziert haben. Die Plage verfolgt ihre Beute nicht ins Wasser des Sees, kann sich an Land aber frei bewegen.

BAUMLAGE

Riesige Pflanze, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 138 (12W12+60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Zustandsimmunitäten Blind, Taub

Sinne Blindsight 18 m (blind außerhalb des Radius),
Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Druidisch und Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Belagerungsmonster: Die Plage fügt Objekten und Bauwerken doppelten Schaden zu.

Falsches Erscheinungsbild: Wenn die Plage am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, ist sie beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur zudem nicht gesehen, dass sich die Plage bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass die Plage belebt ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Plage führt einen Ast-Angriff und einen Umschlingende-Wurzeln-Angriff durch.

Ast: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W6+6) Wuchtschaden.

Umschlingende Wurzeln: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine Kreatur, die noch nicht von der Plage gepackt wurde. *Treffer:* Das Ziel wird gepackt (SG-15-Rettungswurf). Ein gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 9 (1W6+6) Wuchtschaden. Die Wurzel hat RK 15 und kann durchtrennt werden, indem ihr bei einem Angriff 6 oder mehr Hiebschaden zugefügt wird. Das Abschlagen der Wurzel verletzt die Plage nicht, beendet aber das Ringen.

BONUSAKTIONEN

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 19 (3W8+6)

Erleiden die Feengeister Schaden, ziehen sie sich tief in die Baumplage zurück und erhalten dann vollständige Deckung. Die Feengeister verstreuen sich und flüchten in den Sumpf, wenn die Baumplage auf 0 Trefferpunkte gebracht wird.

Wäscheleine: An einer Wäscheleine, die am Großen Rindenfraß befestigt ist, hängen ausgefranzte Flickwerk-Kleidungsstücke. Die Leine führt zu Bavlornas Landhaus. Entfernt sich die Baumplage mehr als 1,5 Meter weit vom Landhaus, reißt die Wäscheleine in der Mitte durch und die Kleidungsstücke fallen in den See. Die Leine kann bis zu 100 Kilogramm zusätzliches Gewicht tragen.

N14: PILZFELD

Eure Herzen fühlen sich plötzlich kalt an und sind von einem Gefühl der Einsamkeit erfüllt, das an Verzweigung grenzt. Eine eindringliche, wehmütige Flötenmelodie dringt von irgendwo aus dem Feld übergroßer Pilze zu euch herüber.

Falls die Charaktere der Musik bis zu ihrem Ursprung folgen, lies Folgendes vor:

Ein schlanker Elf mit blassblauer Haut und schwarzem Haar sitzt zusammengekauert im Schatten eines grauen, zwei Meter hohen Pilzes und spielt eine düstere Melodie auf einer Doppelflöte.

Der Flötenspieler ist ein Waldelf namens Octavian Meliamne, der auf der Suche nach einer Magie, die ihn seine verlorenen Liebschaften vergessen macht, zu Bavlorna kam. Die beiden gingen einen Handel ein, doch als es ans Bezahlen ging, weigerte sich Octavian, Bavlorna zu geben, was sie im Gegenzug wollte: Octavians schlagendes Herz. Zur Strafe nahm Bavlorna sich mit Gewalt, was sie wollte, und tauschte Octavians Herz gegen das einer Ziege aus, damit er nicht stirbt. Dieser Austausch sorgte dafür, dass der Elf Gefühle weder empfinden noch zeigen kann.

Octavian erzählt den Charakteren ehrlich, was mit ihm geschehen ist. Dass Bavlornas Taten falsch waren, weiß er, und doch kann er sich nicht darüber aufregen. Er vermutet, dass die Vettel sein Herz als Trophäe aufbewahrt. Octavian ahnt nicht, dass Bavlorna sein Herz verwendet, um ihren Kühlraum kalt zu halten (siehe Bereich B12).

Verwende die **Späher**-Spielwerte mit den folgenden Änderungen zur Darstellung von Octavian:

- Octavian ist ein Waldelf (chaotisch gut), der die Gemeinsprache und Elfish spricht. Seine Dunkelsicht hat eine Reichweite von 18 Metern.
- Er ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Schätze: Geben die Charaktere ihm sein ursprüngliches Herz zurück, revanchiert sich Octavian, indem er ihnen seine *Flöte des Unheimlichen* gibt.

Solange Octavian und sein wahres Herz höchstens 1,5 Meter voneinander entfernt sind, kann jeder Zauber, der einen Fluch beendet, das Ziegenherz in Octavians Brust gegen sein immer noch schlagendes, wahres Herz austauschen. Sobald Octavian sein wahres Herz wiedererlangt, taucht das Herz der Ziege als toter, ausgetrockneter Gewebeklumpen zu seinen Füßen auf. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Bannmagie um das Ziegenherz, nachdem es aus Octavians Körper entfernt wurde. Mithilfe des Zaubers *Identifizieren* oder ähnlicher Magie wird auch seine Wirkung offenbart. Eine Kreatur, die mehr als die Hälfte des Ziegenherzens isst, erhält alle Vorzüge eines *Tranks der Unverwundbarkeit*.

Entwicklung: Sobald Octavian sein wahres Herz und seine Fähigkeit, Gefühle zu empfinden, zurückbekommen hat, hüpfte er fröhlich in den Sumpf und trifft schließlich auf das Gasthaus am Ende der Straße (siehe „Zufallsbegegnungen in Hüben“), wo er auf absehbare Zeit bleibt. Seine fröhliche Präsenz muntert sogar Tsu Harabax auf, die mürrische Wirtin des Gasthauses.

N15: BULLYWUG-HÜTTE

Die Holztür zu dieser Wohnstatt ist ge-, aber nicht verschlossen.

Diese Hütte hat ein steiles Reetdach. Eine kleine Holztruhe steht mitten im Raum. Um sie herum liegen sechs ausgefranzte Seidenkissen verstreut.

Die Luft hier drinnen stinkt nach fauligem Fisch. An einem Dachsparren hängt ein entzündetes Kohlebecken, das als einzige Lichtquelle dient.

Es sind keine Bullywugs zugegen.

Schätze: Die kleine Holzkiste enthält Kochgeschirr, Gewürze, alte Fischgräten und eine mumifizierte Kröte. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Hervorrufungsmagie um die Kröte, und ein *Identifizieren*-Zauber oder ähnliche Magie offenbart auch ihre Wirkung.

Wird die mumifizierte Kröte in einen Topf oder Kessel mit Wasser geworfen, verschwindet sie und erzeugt den Zauber *Dunkelheit*, der vom Behälter ausgeht und zehn Minuten anhält.

N16: BULLYWUG-HÜTTE

Die Holztür zu dieser Wohnstatt ist von innen verriegelt. Klopfen die Charaktere an die Tür oder zeigen auf andere Weise, dass sie da sind, quakt ein Bullywug von drinnen erst in Bullywug, dann in der Gemeinsprache: „Schiebt die Nachricht unter der Tür durch.“ Der Bullywug bezieht sich auf die geheime Nachricht, die die Charaktere im Bereich N6 erhielten. Leisten die Charaktere der Order Folge, wird der Riegel entfernt und sie finden Einlass. Halten die Charaktere sich nicht an die Anweisung oder haben sie die Nachricht nicht, überzeugt ein erfolgreicher SG-15-Charismawurf (Überzeugung) den Bullywug, die Tür zu öffnen und sie hereinzulassen. Ansonsten kann ein Charakter auch eine Aktion verwenden, um die Tür mit einem erfolgreichen SG-13-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen.

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere hineinlugen:

Direkt hinter der Tür steht ein nervöser Bullywug mit einem Speer, und hinter dieser Wache befindet sich eine Holzkiste mit darauf gestapelter Jagdausrüstung. Im hinteren Teil der Hütte hocken zusammengekauert vier weitere Bullywugs. Die Stimmung hier ist angespannt, als einer der zusammengekauerten Bullywugs euch bedeutet, näherzukommen und euch dem Gespräch anzuschließen.

Dieses Haus dient einer Gruppe von Bullywugs als Unterschlupf. Sie planen, König Gullop XIX. abzusetzen. Ihr Anführer ist ein **Bullywug-Ritter** (neutral böse, siehe Anhang C) namens Illig, Baron von Schlickstumpf. Die anderen vier **Bullywugs** (neutral böse) sind Illig-Loyalisten namens Glorig, Grundelkrantz, Gullibek und Vulp.

Illig betrachtet Gullop XIX. als einen der Krone unwürdigen Hanswurst und plant, sich selbst zum rechtmäßigen König auszurufen. Er zeigt stolz eine Zeichnung auf dem Lehmbooden, die ein grobes Bild von Gullop XIX. mit einem Dolch im Auge zeigt. Illigs Plan ist simpel: Er beabsichtigt, sich Gullop XIX. zu nähern, während der König auf seinem Thron sitzt, um dann so zu tun, als würde er stolpern, und ihm dann „aus Versehen“ einen Dolch ins Auge zu rammen. Sieht Illig die Charaktere als Mitverschwörer an, will er gern hören, was sie von seinem listigen Plan halten. Haben sie einen besseren, möchte er von ihm erfahren.

Wollen die Charaktere gehen, bevor Illig bereit ist, seinen Putschversuch durchzuführen, werden Illig und seine Verbündeten ihnen gegenüber misstrauisch – es sei denn, die Gruppe besteht einen SG-13-Charisma-Gruppenwurf (Täuschung oder Überzeugung). Scheitert der Wurf, greifen die Bullywugs die Charaktere an, um zu verhindern, dass sie Illig an Gullop XIX. verraten.

Verschaffen einer oder mehrere Charaktere sich gewaltsam Zutritt, halten Illigs Verbündete die Eindringlinge lange genug auf, damit Illig eine Aktion verwenden kann, um die auf dem Boden gezeichneten Pläne eilig wegzuwischen. Gelingt ihm dies, gibt sich Illig unschuldig und fordert die Charaktere auf, die Hütte umgehend zu verlassen.

Kiste: Auf die Holzkiste wurde Bavlornas Name in Sylvanisch gekritzelt. Die darauf gestapelte Jagdausrüstung umfasst eine schwere Armbrust, sechs Armbrustbolzen, eine Jagdfalle sowie einen zusammengerollten Moosumhang. In der Kiste befinden sich sieben Waldtierkadaver, die die Bullywugs an Bavlorna liefern wollen (die Vettel ist eine Hobby-Präparatorin), sobald Illig als neuer König des Triefehofs eingesetzt worden ist.

Entwicklung: Werden die Bullywug-Verschwörer nicht aufgehalten oder wird der König nicht gewarnt, hat der Staatsstreich Erfolg und Illig wird König Illig I. Warnen die Charaktere Gullop XIX. oder halten sie die Verschwörer auf, schlägt der Putsch fehl.

Wird der Putsch durch das Handeln der Charaktere vereitelt, verleiht Gullop XIX. ihnen Illigs ehemaligen Titel und ernennt jeden von ihnen zum „Baron von Schlickstumpf“. Diese Titel gehen nicht mit Ländereien oder Besitztümern einher, doch andere Mitglieder des Triefehofs sind neidisch darauf und gieren danach, sich mit dem neuen Adel anzufreunden.

N17: KÖNIGLICHES REITTIER

Die Holztür zu dieser Wohnstatt ist ge-, aber nicht verschlossen.

Ein ausgefranztes Seil fesselt eine riesige Kröte an einen Holzpfosten in der Mitte dieser Hütte. Die Kröte sieht etwas unpässlich aus, als sich zwei klebrige Hände mit Schwimmhäuten aus ihrem Maul schieben. Die Kiefer der Kröte öffnen sich weit, während sie einen Bullywug hochwürgt, der klatschend zu Boden fällt.

Die **Riesenkröte** ist das Reittier von Gullop XIX. Der hochgewürzte **Bullywug** (neutral) ist Vlonk, der Pfleger der Kröte. „Verschluck die Wache“ ist ein Spiel, das die Kröte gern spielt, und Gullop hat Vlonk befohlen, sich verschlucken zu lassen, wann immer die Kröte „spielen“ will.

Vlonk und die Kröte sind den Charakteren gegenüber gleichgültig. Wirken die Charaktere freundlich, bittet Vlonk sie, auf die Kröte aufzupassen, während er schwimmen geht, um sich den Speichelschleim der Kröte von der Haut zu waschen. Sind die Charaktere bereit, auf die Kröte aufzupassen, kehrt Vlonk zehn Minuten später zurück, um seine Pflichten wiederaufzunehmen. Während Vlonks Abwesenheit versucht die Kröte, mindestens einen der Charaktere zu verschlucken. Sie kann allerdings niemanden erreichen, der mehr als 1,5 Meter von jenem Holzpfosten entfernt ist, an den sie festgebunden ist.

N18: BAVLORNAS KESSEL

Ein bauchiger, grünscharzer Kessel mit dickem Deckel steht auf sechs stabilen Eisenbeinen über einem Bett aus heißen Kohlen. Die herausragenden Beinchen erinnern irgendwie an die Extremitäten einer Krabbe. Eine hölzerne Schöpfkelle hängt an einem Band, das um den Knauf des Deckels geschlungen wurde.

Bavlorndas Kessel hat einen Durchmesser von 1,2 Metern und ist 90 Zentimeter hoch. Der Kessel fühlt sich heiß an, weil er durch Kohlen erhitzt wird. Der Zauber *Arkane Schloss* hält den Deckel des Kessels geschlossen. Das Passwort dafür ist „Speichelspucke“. Versucht jemand, den Deckel zu entfernen, ohne vorher das Passwort zu sprechen, krabbelt der Kessel davon. Er hat eine Schrittbewegungsrate von neun Metern und kehrt nach zehn Minuten auf seinen Platz über den Kohlen zurück.

Huscht der Kessel davon, taucht ein **Magmin** aus dem Haufen heißer Kohlen auf. Er stellt sich als Kohlenhüter vor und fragt die Charaktere in Ignal: „Wollt Ihr in den Kessel?“ Er bietet ihnen an, das Passwort im Austausch gegen etwas trockenes Holz zu verraten (er liebt das Geräusch, das trockenes Holz macht, wenn es verbrennt). Geben die Charaktere ihm ein Bündel trockenes Holz (das es bei den Düsterlingen im Bereich N10 gibt), teilt der Magmin ihnen das Passwort mit. Der Magmin verweilt noch, bis der Kessel zurückkehrt. Danach taucht er wieder in die Kohlen und verschwindet.

Belebte Kohlen: Greifen die Charaktere den Magmin an, erwachen acht der Kohlen aus dem Bett zum Leben und kommen dem Magmin zu Hilfe. „Belebten Kohlen“ werden in Beschreibung von Bereich N4 eingehend beschrieben.

Was kocht denn da? Im Kessel blubbert eine schaumige, grau-schwarze Flüssigkeit, die eine Aura von Verwandlungsmagie ausstrahlt, wenn sie mit dem Magie-entdecken-Zauber untersucht wird. Jede Kreatur, die mindestens einen halben Liter der Flüssigkeit trinkt, wird zum Ziel des Zaubers *Verwandlung* (Zauberrettungswurf-SG 14), der eine Stunde anhält. Die Kreatur verwandelt sich entweder in einen **Riesenfrosch** (75-prozentige Wahrscheinlichkeit) oder eine **Riesenlibelle** (25-prozentige Wahrscheinlichkeit, siehe Anhang C).

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass sich das Einhorn-Horn hier befindet, können die Spieler es inmitten der Kohlen finden. (Bavlorndas hat es versehentlich in die Kohlen getreten, nachdem es einer ihrer tollpatschigen Lornlinge hat fallen lassen.) Das rußbefleckte Horn ist leicht zu erkennen, sobald der Kessel aus dem Weg gekrabbelt ist: Durch den auftauchenden Magmin fällt es der Gruppe geradezu vor die Füße.

N19: WACHTURM

Ein Pfad aus Holzbohlen führt von den Häusern in der Nähe (Bereiche N16 und N17) zu diesem Ort.

Eine drei Meter hohe, erhöhte Holzplattform steht auf einem Wall aus moosiger Erde und Schlamm. Zwei Bullywugs faulenzten auf ihrem Wachposten oben auf der Plattform und spähen gelegentlich durch ein langes Fernglas, das an einem Drehgelenk befestigt wurde.

Eine ausgefranzte Wäscheleine, die an einer Ecke des Wachturms befestigt ist, ist mit Flickwerk-Kleidungsstücken behängt. Die Leine erstreckt sich in Richtung des nahen Sees, bevor sie im Nebel verschwindet.

Der Erdwall, auf dem die Plattform errichtet wurde, ragt etwa drei Meter über den Wasserspiegel zu dessen höchstem Stand. Der rutschige Hang rund um die Plattform ist schwieriges Gelände. Es führen keine Leitern oder Seile zur Plattform hinauf, da die Bullywugs einfach auf den Wall hinaufspringen können. Die zwei **Bullywugs** (neutral), die auf der Plattform stationiert wurden, verwenden ein drehbares Fernrohr, um nach Gefahren Ausschau zu halten. Gegen den dichten Nebel hilft es ihnen allerdings nicht.

Wäscheleine: Die Wäscheleine, die am Wachturm befestigt ist, führt zu Bavlorndas Landhaus (Bereich N12). An ihr hängt ein Sammelsurium ausgefranzter Flickwerk-Kleidungsstücke. Die Leine kann zusätzliche 100 Kilogramm tragen, bevor sie reißt.

BAVLORNAS LANDHAUS

Bavlorndas Landhaus ist für jeden, der sechs Meter oder mehr von ihr entfernt ist, komplett von dichtem Nebel verschleiert. Wäscheleinen hängen an den vier Ecken

des Landhauses und erstrecken sich über den Trübsee bis zu ihren Ankerpunkten in den Bereichen N4, N11, N13 und N19. Jede Leine kann 100 Kilogramm zusätzliches Gewicht tragen, bevor sie reißt.

Das Landhaus ist ein massives Holzgebäude auf Stelzen, dessen Boden 10,5 Meter über dem See liegt. Es erhebt sich über einem Brunnen, der sich durch den Boden bis in den Bereich B1 erstreckt. Eine wacklige Holzterrasse ohne Geländer ragt aus dem See und windet sich um den Brunnen herum, während sie zu einer hölzernen Falltür im Boden von Bereich B1 hinaufsteigt.

Das Landhaus hat folgende Merkmale:

Böden und Treppen: Fußböden und Treppen bestehen aus bemoosten Holzbrettern, die unter den Füßen knarren, ächzen und sich durchbiegen. Um den Boden zu überqueren oder eine Treppe zu besteigen, ohne Lärm zu machen, ist ein erfolgreicher SG-15-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) erforderlich.

Decken und Dächer: Sofern nicht anders angegeben, sind die Decken auf den unteren Ebenen drei Meter sowie auf der obersten Etage sechs Meter hoch. Das Schindeldach hat einen steilen Winkel, ist mit Moos bedeckt und zu rutschig, um es ohne Magie oder Kletterausrüstung zu erklimmen.

Licht: Hat ein Ort Lichtquellen, werden diese im Text erwähnt. Ansonsten ist der Bereich unbeleuchtet.

Türen und Falltüren: Alle Türen im Landhaus sind geschlossen, aber nicht verschlossen, mit Ausnahme der Tür zum Bereich B19. Die Türen und Falltüren des Landhauses bestehen aus schimmeligen Holzbohlen, von denen viele mit Wasser vollgesogen und verzogen sind. Folglich klemmen sie oft in ihren Rahmen oder lassen sich nicht richtig schließen, was jedoch keinen Einfluss auf das Spiel hat.

Wände und Fenster: Die Wände des Landhauses bestehen aus weichem, moosigem Holz und brennen aufgrund der darin eingeschlossenen Feuchtigkeit nur schwerlich. Die Fenster besitzen Scharniere zum Öffnen, sind aber von innen verriegelt und so verdeckt, dass sie undurchsichtig sind. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um ein verriegeltes Fenster mit einem erfolgreichen SG-8-Stärkewurf aufzubrechen. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um ein Diebeswerkzeug einzusetzen, und auf diese Weise ein verriegeltes Fenster von außen mit einem erfolgreichen SG-13-Geschicklichkeitswurf zu öffnen.

LANDHAUS: ORTE

Die folgenden Orte gehören zu den Beschriftungen auf der Karte von Bavlornas Landhaus.

B1: KONSERVIERUNGSBECKEN

Dieser Ort ist durch den Falltüreingang der Hütte zugänglich, der vom Trübsee nach oben führt.

BAVLORNAS LORNLINGE

Bavlornas Verfolgungswahn führt dazu, dass sie sich hauptsächlich auf Diener verlässt, die sie selbst erschaffen hat. Ihre häufigsten Dinner sind ihre Lornlinge (verwende die Spielwerte des **Flinklings** in Anhang C). Diese winzigen Kreaturen sehen aus wie Miniaturversionen von Bavlorna. Sie sind schnell und flitzen auf ihr Geheiß durch das Landhaus.

Ein im Boden eingelassenes Becken, das mit verschimmelten Tonfliesen ausgekleidet ist, nimmt den Großteil dieses weitläufigen, quadratischen Raums ein. Stilles Wasser füllt die Vertiefung bis zu einer Tiefe von 30 Zentimetern. Aus der Mitte des Beckens erhebt sich der Rand eines Steinbrunnens, der einen unangenehmen, stechenden Geruch verströmt. In einer Ecke des Beckens steht ein großer, schmutziger Spiegel in einem ovalen Rahmen. Auf dem Wasser schwimmt ein großes Seerosenblatt.

Knarrende Holzdielen sind als drei Meter breiter, erhöhter Steg um das Becken herum angeordnet. Dieser Steg ist mit Regalen, Tischen und Hockern in allen möglichen Formen und Stilen vollgestellt. Fast alle verfügbaren Flächen sind mit Stapeln von schmutzigen Tellern, Essensresten und altem Kram übersät. In einer Ecke sind Kleiderpuppen zusammengeschoben, in einer anderen Ecke windet sich eine Holzterrasse nach oben. Fünf geschlossene Türen führen aus dem Raum.

Ankleidepuppen: In der Ecke stehen sieben menschenähnliche Kleiderpuppen – vier mittelgroße und drei kleine. Sechs von ihnen sind mit Bavlornas minderwertigen, selbstgenähten Gewändern bekleidet. Die letzte ist bis auf einen hässlichen, schwarzen Spitzhut, der eigentlich ein **Düstermantel** ist, unbekleidet. Dieser Hut greift jeden an, der ihn berührt, Bavlorna ausgenommen. Führt er einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur mit Helm, Hut oder anderer Kopfbedeckung durch, greift sich der Düstermantel die Kopfbedeckung, entfernt sie und flieht damit, anstatt dem Ziel Schaden zuzufügen oder seinen Kopf einzuhüllen.

Magischer Spiegel: Mit *Magie entdecken* offenbart sich eine Aura der Beschwörungsmagie um den frei stehenden Spiegel, der als Portal dient. Berührt ein Charakter die reflektierende Oberfläche des Spiegels und spricht dabei das Befehlswort „Banderschnatz“ aus, wird die Oberfläche zu einem wirbelnden Nebelstrudel. Eine Kreatur, die in diesen Strudel tritt, wird sofort in die Halle der Illusionen des Hexenlichtjahrmärkts transportiert (siehe Kapitel 1). In der Halle der Illusionen ähnelt das Portal einer ovalen Türöffnung aus wirbelndem Nebel, die eine Minute lang aktiv bleibt. Solange das Portal aktiv ist, kann eine Kreatur in der Halle der Illusionen hindurchtreten und vor dem Spiegel oder dem nächsten unbesetzten Feld wieder erscheinen. Sobald das Portal geschlossen ist, kann es nicht wieder geöffnet werden, außer durch ein Berühren der Oberfläche des Spiegels und ein erneutes Aussprechen des Passworts.

Wird der Spiegel zerschlagen, macht ihn dies nicht-magisch und schließt sofort das Portal. Der Spiegel ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 4 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Becken: Stufen führen von einer Ecke der umgebenden Stege hinunter in das Becken. Bavlorna versucht, einmal am Tag im Becken zu baden, damit ihre Haut nicht austrocknet und reißt. Doch der Brunnen, der das Wasser liefert, funktioniert nicht mehr. Charaktere, die in den

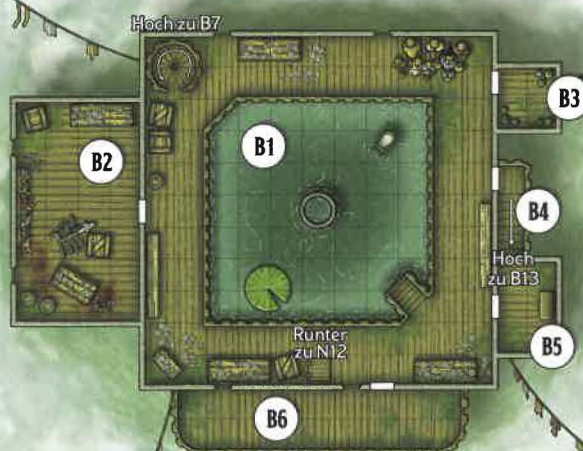
BAYLORNAS LANDHAUS



ZWEITER STOCK



ERSTER STOCK



ERDGESCHOSS



1 QUADRAT = 15 METER

Brunnen blicken, können sehen, dass er fast bis zum Rand mit stillem Wasser gefüllt ist. Bavlorna ahnt nicht, dass die Ursache ihres scheinbar defekten Brunnens ein drei Meter hoher Gallertzylinder ist (verwende die Spielwerte eines **Gallertwürfels**), der den regulären Wasserfluss blockiert. Die Anwesenheit der Kreatur hat auch das Wasser darüber kontaminiert, sodass es leicht säurehaltig ist – nicht genug, um Schaden anzurichten, aber ausreichend, um die Haut unangenehm kribbeln zu lassen. Ein Charakter, der dieses Kribbeln spürt, kann mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) feststellen, dass sich so etwas wie ein Gallertwürfel im Brunnen festgesetzt zu haben scheint.

Der Gallertzylinder lauert drei Meter tief im Brunnen und ist im Wasser unsichtbar. Er greift jede Kreatur an und löst jedes organische Material auf, das mit ihm in Kontakt kommt. Begibt sich eine Kreatur ins Wasser, um den Schlick von oben anzugreifen und danach den Brunnen wieder zu verlassen, windet sich der Gallertzylinder den Schacht hinauf, um sie zu verfolgen. Er kommt dann sogar aus dem Brunnen und „entkorkt“ ihn dadurch. Der Zylinder ist drei Meter hoch und hat einen Durchmesser von drei Metern. Wurde der Zylinder aus dem Brunnen gelockt oder getötet, setzt der Zustrom sturzbachartig wieder ein und füllt das Becken binnen einer Minute bis zu einem Wasserstand von 90 Zentimetern.

Schätze: Das Seerosenblatt, das auf dem Wasser schwimmt, ist ein magischer Gegenstand: ein *treibendes Seerosenblatt* (siehe Anhang A). Bavlorna ist derzeit darauf eingestimmt.

B2: PRÄPARATORENWERKSTATT

Ein Pferdekopf starrt euch aus trüben Augen an, die Lippen von den spitzen, gelben Zähnen zurückgezogen. Der Kopf ist auf einer großen, achthedrigen Armatur aus Weidenruten und Draht angebracht, die in Richtung der Tür blickt, durch die ihr gekommen seid. Daneben steht eine Holzkiste.

Fliegen schwirren durch den unordentlichen Raum und landen gelegentlich auf Tierkadavern, die zu kleinen Haufen aufgetürmt überall herumliegen. Auf einem niedrigen Tisch ruht ein Sammelsurium von Werkzeugen: Sägen, Messer, Schaber, ein Bohrer mit Handkurbel, Nähgarn, Nadeln und Ahlen. Es liegt um mehrere Tierpräparate in verschiedenen Stadien der Fertigstellung herum. Ein Regal, das kurz vor dem Zusammenbruch zu stehen scheint, lehnt zwischen zwei Fenstern an der Wand und trägt das Gewicht dutzender ausgestopfter Monstren. Ein jedes von ihnen ist eine uninspirierte Kombination aus zwei oder mehr Tieren.

In diesem Bereich stopft Bavlorna tote Kreaturen aus und näht sie zusammen, um chimärische Schrecken zu erschaffen.

Kiste: Bavlornas Name ist auf eine Seite der Kiste gekritzelt. Beim Anheben des Deckels wird ein harmloser Fliegenschwarm freigesetzt. Die Kiste enthält den Kadaver eines zusammengerollten, achtbeinigen Reptils mit Stacheln, die über seinen Rücken laufen. Mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) stellt ein Charakter fest, dass es sich um den Kadaver eines Basilisken handelt.

Arbeits-tisch: Neben den Werkzeugen und Proben steht auch eine kleine Kiste mit Schubladen auf dem Tisch, in denen Glasaugen liegen. Eines der Augen ist allerdings aus Holz und gehört Bavlornas Schwester Skabatha Nachtschatten (siehe Kapitel 4).

B3: STOFFLAGERRAUM

In diesem kleinen Raum stapeln sich Stoffetzen und Garnbündel.

Dies ist Bavlornas Stofflagerkammer, in die sie verlorene und vergessene Kleidungsstücke bringt und Stoffbahnen aus ihnen herausschneidet, aus denen ihre eigene Kleidung geschneidert wird. Charaktere, die den Raum durchsuchen, finden zwei 30 Zentimeter hohe Nadelkissen, die eine menschenähnliche Form haben. Eines der Nadelkissen sitzt auf einem winzigen Schaukelpferd aus Holz, das andere hat ein Paar Holzflügel. Die Nadelkissen stellen Bavlornas Schwestern Skabatha und Endelyn dar.

B4: KLAPPRIGE TREPPE

An der Außenwand des Landhauses verläuft eine Treppe, an deren oberem und unterem Ende sich Holztüren befinden. Ein wackliges Geländer schmiegt sich an den Rand der Treppe, die über den nebligen See aufragt. Ein beständiges Summen kommt aus einer schattigen Ecke über der Tür am oberen Ende der Treppe.

Diese Außentreppe verbindet den Bereich B1 im Erdgeschoss mit dem Bereich B13 auf der ersten Etage. Die Stufen sind jedoch in wirklich schlechter Verfassung. Ein Charakter, der die Treppe untersucht und einen erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) durchführt, stellt fest, dass die zweite und dritte Stufe von unten verrotten sind und nicht viel Gewicht tragen. Lasten mehr als 20 Kilogramm Gewicht auf ihnen, geben die morschen Stufen nach. Falls dies geschieht, muss die auf ihnen stehende Kreatur einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur es vermeiden, durch den Spalt zu fallen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf stürzt die Kreatur 10,5 Meter in den sechs Meter tiefen See, der das Landhaus umgibt. Schaden nimmt sie dabei nicht. Ein Charakter, der mit schwerer Rüstung in den See fällt, sinkt zu Boden, kann aber in seinem Zug mit einem erfolgreichen SG-10-Stärkewurf (Athletik) an die Oberfläche schwimmen.

Wespennest: Ein 2,1 Meter langes und 1,5 Meter breites Wespennest klemmt in einer schattigen Ecke über der Tür am oberen Ende der Treppe, direkt vor

Bereich B13. Das Nest ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 11, 12 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Es enthält einen **Insektenschwarm** (Wespen), der kampfunfähig ist und das auch bleibt, bis das Nest gestört oder beschädigt wird. Ein Teil des Nests hängt über der Tür: Das Öffnen der Tür stört daher das Nest.

Solange sich die Wespen im Nest befinden, wirkt sich jeder Schaden, der dem Nest zugefügt wird, auch auf den Schwarm aus. Sobald er jedoch aus dem Nest kommt, ist der Schwarm allen anderen Kreaturen auf der Treppe feindlich gesinnt. Der Schwarm verfolgt Kreaturen, die in das Landhaus fliehen, aber keine Kreaturen, die in den See springen oder fallen.

B5: FUNDGRUBE DER KLEINEREN KOSTBARKEITEN

Die Tür zu diesem Raum knarrt laut, wenn sie geöffnet wird.

In diesem dunklen Zimmer steht ein einsamer Schrank. Feine Verzierungen umrahmen seine beiden Türen, die durch ein kreisförmiges Paneel aus dunklem Holz verbunden sind. In das Paneel ist ein silbernes Sanduhr-Siegel eingelegt.

Wurde Sir Talavar, der Feendrache, wieder eingefangen und hierhergebracht, bleibt er in seinem Käfig gefangen, der an einem Haken an einer der Wände neben dem Schrank hängt.

Der Schrank ist verschlossen, kann aber entriegelt werden, indem das runde Paneel so gedreht wird, dass das Sanduhr-Siegel auf dem Kopf steht. Charaktere, die das Siegel untersuchen, stellen mit einem erfolgreichen SG-10-Intelligenzwurf (Nachforschungen) fest, dass es sich irgendwie bewegen lässt.

Das Innere des Schanks ist in Reihen kleiner Fächer unterteilt, in die jemand jeweils Beutel oder andere winzige Behälter gestopft hat. Einer der Behälter ist ein teetassengroßer Keramikessel, in dessen Inneren sich ein Stück Papier mit dem Wort „Speichelspucke“ in Gemeinschaft befindet. (Dies ist das Passwort zum Öffnen des Kessels in Bereich N18.)

Bavlorna bewahrt verschiedene Erinnerungsstücke und Requisiten im Schrank auf. Hierzu zählen:

- Lose Knöpfe in diversen Formen, Farben und Materialien
- Verschiedenes Besteck (aus unterschiedlichen Sätzen)
- Ungeöffnete Liebesbriefe (nicht an Bavlorna gerichtet oder adressiert, sondern an längst verstorbene Menschen, mit denen Bavlorna zu tun hatte)
- Alte, ausgefranzte, aufgerollte Gürtel
- Gepresste Blumen und lose getrocknete Blütenblätter
- Ein Hufeisen
- Federn verschiedener Vögel
- Eine angeschlagene Teetasse

B6: BALKON

Dieser drei Meter breite Balkon erstreckt sich fast über die ganze Seite des Hauses und ist von einem Ende zum anderen mit lebenden Fröschen bedeckt. An jedem Ende wurden an den Ecken des Landhauses gerade außer Griffweite Wäscheleinen angebracht, an denen Flickwerk-Kleidung hängt. Die beiden Leinen erstrecken sich über den See und verschwinden im dichten Nebel.

Tritt jemand auf den Balkon hinaus, quaken dort Hunderte von harmlosen **Fröschen** im Einklang und alarmieren damit Bavlorna, wo auch immer sie im Landhaus sein mag. Werden einer oder mehrere der Frösche getötet, springen die anderen hinunter in den See.

Hört sie die Frösche quaken, schickt Bavlorna drei ihrer Lornlinge (benutze die Spielwerte für **Flinklinge** in Anhang C), um dem nachzugehen und ihr Bericht zu erstatten. Sie versuchen, einen Kampf zu vermeiden.

B7: FLUR

Die Wendeltreppe im Bereich B1 führt hinauf zu diesem Flur auf der zweiten Etage.

Die Wände dieses feuchten Flurs sind mit Dutzenden von Porträts bedeckt, die mürrische, traurige, verängstigte und wütende Personen zeigen. Die Gestalten darauf sind unter anderem Menschen, Elfen, Halblinge, Bullywugs und Goblins. Die Porträts wurden in einer Vielzahl von Techniken angefertigt, darunter Gemälde, Radierungen und Skizzen. Alle sind in protzigen, vergoldeten Rahmen ausgestellt.

Ein gerahmter ovaler Spiegel – 60 Zentimeter breit und 1,5 Meter hoch – hängt in der Mitte einer Wand.

Im Flur gibt es geschlossene Türen zu den Bereichen B8, B10 und B16.

Ovaler Spiegel und Geheimtür: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Verwandlungsmagie um diesen Spiegel. Der Rahmen des Spiegels wurde mittels *Ewiger Leim* an die Wand geklebt, und der Spiegel lässt sich nicht entfernen, ohne ihn zu zerstören. Der Spiegel verändert das Spiegelbild jeder Kreatur, die hineinblickt – es sei denn, ein Lebewesen lächelt in den Spiegel. In diesem Fall lächelt auch das Spiegelbild der Kreatur, eine Geheimtür in der Wand mit dem Spiegel schwenkt nach innen und gibt einen verborgenen Durchgang frei (Bereich B9).

Jeder Charakter, der die Wand hinter dem Spiegel untersucht und einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, sieht den Rand der Geheimtür, die sich auch mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie öffnen lässt. Bavlorna kann die Geheimtür öffnen, ohne zu lächeln oder zu zaubern.

B8: GÄSTEZIMMER

Dies ist ein staubiger, aber ordentlicher Raum. Zu beiden Seiten eines bescheidenen Bettes mit vermodernder Bettwäsche hängen mehrere Schaukästen an der Wand. Die meisten Schaukästen enthalten mumifizierte Pixies, die wie eine Schmetterlingssammlung arrangiert wurden. Das Glas eines der Schaukästen ist zerbrochen und sein Inhalt fehlt.

B9: GEHEIMGANG

Bavlorna hat diesen Geheimgang vergessen, der die Bereiche B7 und B10 verbindet.

Ein schimmlicher Geruch liegt in diesem L-förmigen Flur in der Luft.

Die Geheimtür, die vom Bereich B7 hierherführt, ist leicht zu entdecken, aber erfordert zum Öffnen den Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie. Nur Bavlorna kann die Geheimtür ohne Einsatz von Magie öffnen.

Schrumpfeffekt: Kreaturen und Objekte im Flur schrumpfen auf magische Weise, je näher sie dem Bereich B10 kommen. Am Ende der Halle nahe Bereich B7 haben sie ihre normale Größe, an der Kurve im Flur die Hälfte ihrer üblichen Größe und am Ende der Halle, die dem Bereich B10 am nächsten liegt, ein Zwanzigstel ihrer üblichen Größe. Geschrumpfte Kreaturen sind bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Nachteil. Ihre Waffen verursachen bei einer Größe von der Hälfte bis zu einem Zehntel ihrer ursprünglichen Größe 1W4 weniger Schaden beziehungsweise bei einer Größe von weniger als einem Zehntel ihrer ursprünglichen Größe 2W6 weniger Schaden. Der Mindestschaden beträgt in jedem Fall 1.

Eine Minute, nachdem eine Kreatur oder ein Objekt den Tunnel verlassen hat, endet der Schrumpfeffekt, woraufhin sie wieder ihre übliche Größe annimmt.

Winzige Tür: Eine feste Wand scheint den Zugang zum Bereich B10 zu versperren, doch bei näherer Betrachtung zeigt sich ein fünf Zentimeter breites und zehn Zentimeter hohes Mauselloch am Fuß der Wand. Dieses Mauselloch ist von einer winzigen Holztür blockiert, die auf dieser Seite mit einer Stahlnadel verriegelt wurde. Durch ein Anheben der Nadel lässt sich die winzige Tür leicht öffnen, wodurch ein verschimmeltes Stück Boden unter dem Zaubertrankschrank sichtbar wird, der im Bereich B10 an der Wand steht.

Entwicklung: Geschrumpfte Kreaturen, die durch die winzige Tür gehen, haben eine Minute Zeit, um sich unter dem Schrank heraus in den Bereich B10 zu bewegen, bevor sie wieder ihre übliche Größe annehmen. Befindet sich eine Kreatur unter dem Schrank, wenn sie sich auf kleine oder mittlere Größe vergrößert, wird sie unter dem Schrank festgeklemt. Während sie derart festgeklemt ist, ist die Kreatur zudem liegend und festgesetzt. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um sich oder eine andere Kreatur mit einem erfolgreichen SG-16-Stärkewurf (Athletik) zu befreien.

B10: STUDIERZIMMER

In der Mitte des Raums plaudern zwei Kreaturen beim Tee. Die eine Gestalt sitzt in einem abgewetzten Sessel. Es handelt sich um eine große, schlanke Frau mit grauer Hautfarbe, die ganz in Schwarz gekleidet ist und einen Hut mit breiter Krempe trägt, deren Schatten ihre Augen verbirgt. Die andere Gestalt ist eine krötenähnliche Kreatur mit hervorquellenden Augen und rissiger Haut. Sie ist in ein formloses Gewand gehüllt, sitzt an einem Ende eines kleinen Sofas und hat die Beine untergeschlagen. Fliegen schwirren ihr aus dem Mund heraus und wieder hinein. Er steht offen, wenn sie gerade nicht spricht. Zwei winzige Versionen ihrer selbst hängen wie Haustiere an ihr.

Der Raum ist arg verdreckt. Schmutziges Geschirr und Essenreste liegen herum. Die Möbel waren vielleicht einst von guter Qualität, doch nun gibt es überall mysteriöse Flecken und die Polsterung wurde vielfach geflickt. An der hinteren Wand steht in einer Ecke ein hoch aufragender Kabinettsschrank aus Holz. Stabile Beine halten das Kabinett 15 Zentimeter über dem Boden. Eine ramponierte Holzterrasse führt in einer anderen Ecke die Wand hinauf.

Die krötenartige Kreatur ist **Bavlorna Blatternstroh** (siehe Anhang B), die von zwei ihrer Lornlinge begleitet wird (verwende die Spielwerte des **Flinklings** in Anhang C). Bavlorna ist seit einiger Zeit nicht mehr in ihr Konservierungsbecken getaucht, weswegen ihre Haut spröde und rissig ist. Wurde sie vor Eindringlingen gewarnt, fixiert Bavlorna den Blick ihrer hervorquellenden Augen auf die Charaktere, sobald sie zu sehen sind:

Die krötenartige Kreatur spricht euch mit einer leisen, quakenden Stimme an. „Welche Verzweiflungstat hat Euch dazu gebracht, mein Heim zu betreten, Ihr kleinen Lieblinge?“

Weiter unten unter „Der Umgang mit Bavlorna“ findest du Ratschläge dazu, wie die Begegnung mit der Vettel ablaufen kann. Beachte auch die Regeln von Gastfreundschaft, Besitz und Gegenseitigkeit, an die sie sich hält (siehe „Verhaltensregeln“ weiter oben in diesem Kapitel).

Bavlorna hat einen eisernen Schlüssel in einer der Taschen ihres Gewandes – dieser Schlüssel öffnet die Tür zum Bereich B19.

Die große, schlanke Gestalt ist Glücksbringer, eine **Düsterling-Älteste** (siehe Anhang C), die für Endelyn Mondgrab als Diebin arbeitet, sich aber als reisende Händlerin ausgibt. Als die Charaktere eintreffen, tratscht Glücksbringer gerade mit Bavlorna über ihre Vettelschwestern Endelyn und Skabatha. Das Gespräch dient als Ablenkung und verschafft Glücksbringers Schatten Zeit, um einen Raubzug im Bereich B19 zu verüben. Charakteren mit einem passiven Weisheitswert



GLÜCKSBINGER, EINE DÜSTERLING-ÄLTESTE,
TRINKT TEE IN BAVLORNAS LANDHAUS.

(Wahrnehmung) von 13 oder mehr fällt auf, dass die schwarzgewandete Gestalt keinen Schatten wirft. Dies ist aber kein Merkmal, das Dusterlinge allgemein haben, sondern rührt daher, dass Endelyn ihre *Schattenschneideschere* (siehe Anhang A) verwendet hat, um Glücksbringers Schatten loszuschneiden und in eine separate Kreatur zu verwandeln. Siehe Kapitel 4 für weitere Informationen zu Endelyn und ihrer magischen Schere.

Der Umgang mit Bavlorna: Ehe sie einwilligt, den Charakteren in irgendeiner Weise zu helfen, verlangt Bavlorna, dass sie die folgenden drei Aufgaben erledigen:

Repariert das Konservierungsbecken: Bavlornas Konservierungsbecken (siehe Bereich B1) lässt sich nicht mehr mit Wasser füllen. Offenbar ist der Brunnen, der es versorgt, verstopft. Bavlorna möchte, dass die Charaktere dieses Problem beheben. (Haben die Charaktere die Kreatur, die den Brunnen verstopft hatte, bereits besiegt, betrachtet sie diese Aufgabe als erledigt.)

Findet das verschwundene Buch: Bavlornas *Großes Buch des bösen Blutes* ist verschwunden. Es enthält zahlreiche Notizen über alle, die ihr Unrecht getan haben. Sie geht davon aus, dass das Buch nicht weit weg gebracht wurde und möchte, dass die Charaktere Niedergang danach absuchen. (Das Buch befindet sich derzeit in den Händen von Gullop XIX., dem Bullywug-König im Bereich N6. Sollten die Charaktere bereits mit Gullop zu tun gehabt haben und Bavlorna nun das Buch zurückbringen, betrachtet sie diese Aufgabe als erledigt.)

Holt das Paket ab: Bavlorna hält sich für eine Expertin in Sachen Tierpräparation, und ein Bullywug-Jäger hat eine Kiste mit Tierkadavern gefüllt, die Bavlorna ausstopfen soll. Die Kiste befindet sich in einer der Bullywug-Behausungen (Bereich N16), und Bavlorna möchte, dass sie ihr gebracht wird.

Sobald alle drei Aufgaben erledigt sind, besteht Bavlorna darauf, sich kurz in ihrem Konservierungsbecken auszuruhen, um ihre Haut zu befeuchten. Erst dann wird sie mit den Charakteren verhandeln.

Während die Charaktere damit beschäftigt sind, eine oder mehrere von Bavlornas offenen Aufgaben zu erledigen, finden die Dusterling-Älteste und ihr schwer zu erweisender Schatten, wonach sie gesucht haben, und kehren zu ihrem Ballon zurück (Bereich N10). Die Dusterlinge machen dann ihren Ballon los und treiben in Richtung Anderswo davon. Entkommen die Dusterlinge, können die Charaktere ihnen eventuell in Kapitel 4 wiederbegegnen.

Wenn du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast und der Handlungsfaden anzeigt, dass Bavlorna eines oder mehrere Dinge in ihrem Besitz hat, nach denen die Charaktere suchen, willigt sie ein, diese Gegenstände unter einer Bedingung aufzugeben: Sie möchte, dass die Charaktere ein Porträt ihrer älteren Schwester Skabatha stehlen und es innerhalb von acht Tagen zu Bavlornas Landhaus bringen. Bavlorna gibt ihnen drei Informationen, bevor sie sich in die Hand spuckt und

die Charaktere auffordert, sie zu schütteln, um den Handel zu besiegeln:

- Drummeldräu ist ein riesiger, ausgehöhlter Baum tief im Wald von Drüben. Skabatha hat dort ihr Versteck.
- Skabathas Porträt wird in einem runden Raum im Herzen von Drummeldräu neben Porträts ihrer drei Schwestern ausgestellt: Bavlorna, Endelyn und Tasha. (Bavlorna wird nicht mehr zu Tasha sagen, selbst wenn die Charaktere mehr über sie wissen wollen.)
- Um nach Drüben zu gelangen, brauchen die Charaktere einen Führer. In Niedergang gibt es eine Vogelscheuche, die den Weg kennt – Bavlorna kann sich aber nicht an den Namen der Vogelscheuche erinnern.

Wird Skabathas Porträt rechtzeitig zu Bavlorna gebracht, erfüllt die Vettel ihren Teil der Abmachung. Liefern die Charaktere Skabathas Porträt nicht innerhalb der vereinbarten Zeit, muss jeder Charakter, der dem Handel zugestimmt hat, einen SG-19-Charisma-Rettungswurf bestehen. Ansonsten wird er verflucht. Solange er auf diese Weise verflucht ist, verliert der Charakter einen geliebten Besitz (den du auswählst). Dieser Besitz verschwindet ganz und kann erst wiedererlangt werden, wenn der Fluch endet. Bavlorna kann den Fluch auf einem Charakter bannen (keine Aktion erforderlich), wozu auch jeder andere Zauber in der Lage ist, mit dem sich Flüche bannen lassen.

Wurden die Charaktere durch die Abenteueridee „Quest des Hexenmeisters“ nach Prismeer gezogen, können sie auch einen anderen Handel mit Bavlorna eingehen. Sie wird sich jedoch mit niemandem abgeben, der einräumt, nach einer Möglichkeit zu suchen, Zybilna zu helfen und dadurch den Stundenglaszirkel zu schwächen. In erster Linie will Bavlorna Skabathas Porträt (mit denselben Fristen wie beim Handel durch „Verlorene Dinge“ oben), und sie ist bereit, etwas anderes dafür preiszugeben. Sobald sie das Porträt hat, kann sich ihre Gier nach deinem Ermessen auch auf etwas anderes in Skabathas Besitz verlagern.

Fühlt sich Bavlorna bedroht oder wendet sich ein Kampf gegen sie, flieht sie mit ihrem *treibenden Seerosenblatt* (im Bereich B1) nach Drüben und sucht widerwillig Obdach bei ihrer älteren Schwester Skabatha (siehe Kapitel 3 für Einzelheiten).

Hat sie keine andere Wahl, als sich auf einen Kampf einzulassen, zögert Bavlorna nicht, einen der Charaktere zu verschlucken. Ist sie später gezwungen, den Charakter hochzuwürgen, kommt auch ein kleiner Eisenschlüssel mit hoch. Der Schlüssel öffnet den Zaubertrankschrank in diesem Raum.

Zaubertrankschrank: Der Kabinettschrank in der Ecke ist aus Holz, das noch mit Rinde und Moosflecken bedeckt ist. In der Mitte des rechten Panels gibt es ein Schlüsselloch, das jedoch von herabhängendem Moos verdeckt wird. (Bavlorna hat den Schlüssel zur Aufbewahrung verschluckt, kann ihn aber bei Bedarf hochwürgen.) Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um Diebeswerkzeug einzusetzen und dann damit das Schloss mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf zu knacken.

Im Schrank gibt es zwei Regale:

- Auf dem unteren Regal stehen drei Zaubertränke, deren Etiketten in Elfish beschriftet sind: ein *Trank der Verkleinerung* mit der Aufschrift „Schrumpfen“, ein *Trank des Wachstums* mit der Aufschrift „Wachsen“ und ein *Trank der Unsichtbarkeit* mit der Aufschrift „Verschwinden“.
- Auf dem oberen Regal steht eine ausgestopfte Katze, die beim Öffnen des Schranks zum Leben erwacht. Die Katze gehörte einmal Bavlornas Schwester Endelyn. (Sie vermutet, dass Bavlorna die Katze gestohlen hat, hat aber keine Beweise dafür.) Dämmer die Katze ist allen Kreaturen außer Bavlorna feindlich gesinnt. Sie verwendet die Spielwerte für eine **Katze**, nur dass sie untot und damit gegen Giftschaden, Erschöpfung und den Zustand „Vergiftet“ immun ist. In ihrem ersten Zug im Kampf oder wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, stößt die Katze eine Staubwolke aus, die wie ein *Staub des Niesens und Erstickens* wirkt.

Winzige Tür: Charaktere, die unter den Trankschrank sehen, erspähen eine winzige Tür, die in ein fünf Zentimeter breites und zehn Zentimeter hohes Mauselloch am Fuß der Wand eingebaut ist. Die Tür ist von der anderen Seite verriegelt, doch ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um die Tür mit einem erfolgreichen SG-10-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen. Die Tür führt in einen Geheimgang (Bereich B9).

B11: VOLIERE

Lichtstrahlen dringen durch Ritzen in den Fensterläden, die drei hohe Fenster verdecken. Das Licht offenbart die Umrisse mehrerer Sockel. Auf jedem ruht ein Gegenstand, über den ein Flickwerk-Tuch drapiert wurde. Verwelkte Farne in bröckelnden Tontöpfen geben diesem Raum seinen erdigen Geruch. Der Boden ist mit einer Strohschicht bedeckt.

Dies ist Bavlornas Voliere, wo sie ihre präparierten Vögel einsetzt, um Nachrichten von ihren Zirkelschwestern zu erhalten und zu versenden. Vor den beiden Fenstern des Zimmers gibt es kleine Holzbalkone, die jeweils einer Schwester entsprechen. Über das Fenster zum Ostbalkon ist das Wort „Drüben“ gekritzelt, über das zum Nordbalkon „Anderswo“. Nachrichten, die für eine bestimmte Schwester gedacht sind, werden vom entsprechenden Balkon verschickt.

Auf den Sockeln stehen Käfige mit sieben Vögeln, von denen jeder den Kopf einer Vogelart und den Körper einer anderen hat. Sie kreischen und flattern ängstlich herum, wenn die Abdeckungen auf ihren Käfigen entfernt werden. Für die Vögel verwendest du die Spielwerte eines **Falken**, nur dass sie untot und damit gegen Giftschaden, Erschöpfung und den Zustand „Vergiftet“ immun sind.

B12: KÜHLRAUM

Die Tür zu diesem Raum ist geschlossen und fühlt sich kalt an.

Dieser Raum ist eiskalt. An Haken und von Ketten baumeln gefrorene Fleischstücke von der Decke. Entlang der Wände stapelt sich weiteres Fleisch auf Metallregalen.

In der Mitte des Bodens steht eine kleine, von Reif überzogene Holzkassette. Von ihr scheint die Kälte auszugehen.

Die Kälte fügt den Charakteren keinen Schaden zu, sofern sie nicht eine Stunde oder länger in diesem Raum verbringen. Dann gelten die Regeln für extreme Kälte (siehe *Spielleiterhandbuch*).

Die Holzkassette ist zugefroren, lässt sich aber mit einem erfolgreichen SG-10-Stärkewurf (Athletik) aufbrechen. Dieser Wurf wird mit Vorteil durchgeführt, wenn ein Brecheisen oder ähnliches Werkzeug verwendet wird. Die Kassette enthält das noch schlagende Herz eines Elfen namens Octavian Melianne (siehe Bereich N14). Wird das Herz aus der Kassette oder dem Raum entfernt, bricht dies den Kühlungszauber und alles beginnt aufzutauen, während sich die Kammer langsam erwärmt.

B13: KÜCHE

Jeder Charakter, der an einer der Türen lauscht, hört von drinnen lautes Rumoren.

In dieser blutverschmierten Küche jagt eine stämmige Gestalt mit fleckiger Schürze, Eisenstiefeln, einer karmesinroten Mütze und einem blutigen Fleischerbeil zwei Geier um einen Hackblock, während sich die kreischenden Vögel um ein Stück Fleisch streiten.

Der Hackklotz ist ein Stück blutverkrustetes Holz, das in der Mitte der Küche steht. Schmutziges Besteck und bunt zusammengewürfelte Teller und Töpfe balancieren in wackligen Stapeln in und um einen hölzernen Waschtrog.

Die kleine Gestalt ist eine weibliche **Rotkappe** (siehe Anhang C) namens Blutzeh. Sie war gerade im Begriff, etwas Fleisch zu tranchieren, als zwei **Geier** durch die Tür vom Balkon (Bereich B14) hereingeflogen kamen. Die Anwesenheit der Charaktere beunruhigt oder stört sie nicht. Sie bittet die Charaktere sogar um Hilfe bei der Beseitigung dieser Geier.

Blutzeh dient Bavlorna als Köchin und Metzgerin. Die Vettel hat der Rotkappe verboten, Gäste anzugreifen oder zu ermorden, weswegen Blutzeh nur zur Selbstverteidigung kämpft. Die Rotkappe verachtet alles und jeden, doch am meisten hasst sie Bavlorna. Behaupten die Charaktere, im Clinch mit Bavlorna zu liegen, offenbart die Rotkappe, dass die Vettel eine Schwäche hat: Sie reagiert allergisch darauf, wenn jemand in ihrer Nähe gegen den Uhrzeigersinn enge Kreise dreht. Ein solcher Anblick lässt die Vettel unbeherrscht niesen.

B14: KÄFIGE

Werden die Charaktere Bavlorna als Gefangene dargebracht, werden sie hier eingesperrt.

Drei große Eisenkäfige hängen an Holzbalken, die von diesem Balkon über den See unten herausragen. In einem der Käfige ist ein lächelnder Satyr gefangen. „Hallo!“, sagt er.

In diesen Eisenkäfigen wird alles eingelagert, was bald geschlachtet werden soll. In jedem Käfig haben bis zu zwei mittelgroße Kreaturen Platz. Die Balken lassen sich mit einer Kurbel hochziehen und dann über den Balkon schwenken. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um die Stangen des Käfigs zu verbiegen, wenn ihm ein SG-25-Stärkewurf (Athletik) gelingt. Wahlweise lässt sich das Schloss eines Käfigs auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf knacken.

Vansel, der **Satyr**, trägt keine Kleidung. Harengon-Räuber haben sie ihm gestohlen, während er badete. Als er sie verfolgte, landete er in einem Netz und wurde zu Bavlorna gebracht. Trotz seiner derzeitigen Lage ist er bester Dinge und glaubt, dass alles gut wird und er hinterher eine ziemlich aufregende Geschichte zu erzählen hat. Lassen die Charaktere ihn frei, durchsucht er die Küche (Bereich B13) nach etwas zum Anziehen und findet eine fettverschmierte Tischdecke, die er als Robe verwenden kann. Er findet auch eine Flasche Wein und koppt sie hinunter. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Vansel.

Schätze: Vansel bleibt in der Nähe seiner Retter, bis er aus Bavlornas Landhaus entkommen ist. Danach dankt er den Charakteren und verabschiedet sich. Dann erinnert sich plötzlich an die Regel der Gegenseitigkeit (siehe „Verhaltensregeln“ weiter oben in diesem Kapitel): Rasch hebt er einen Stock auf, flüstert ihm etwas zu und überreicht ihn einem der Charaktere. Nimmt ein Charakter das Geschenk an, erblüht eine kleine Blume an einem Ende des Stocks. Bis diese Blume verwelkt und 24 Stunden später abfällt, hat der Stock die Eigenschaften eines *Stein des Glücks*, der keine Einstimmung erfordert.

B15: SPEISEKAMMER

Dieser Raum enthält Dutzende von Einmachgläsern auf Holzregalen. Die meisten Gläser sind mit Schweinschnauzen, Kröten, kleinen Vögeln, Zwiebeln, Pilzen und anderen Kochzutaten gefüllt. Eines der Gläser enthält einen **Campestri** (siehe Anhang C), der zu singen anfängt, wenn das Glas geöffnet wird.

B16: ESSZIMMER

Dieser Raum hat zwei Ausgänge. Über jeder Tür ist ein auf einer Holzplatte befestigter abgetrennter Goblkopf mit offenem Mund angebracht. Zu den Einrichtungsgegenständen gehören eine Anrichte, zwei Geschirrschränke mit Glastüren und eine große Banketttafel, die mit halb leer gegessenen Tellern und einem Fliegenschwarm bedeckt ist, der sich über die Reste hermacht. Von der Decke hängt ein Kerzenleuchter, dessen Talgkerzen das Zimmer in ein dämmriges, flackerndes Licht tauchen. Sechs nicht zusammenpassende Stühle flankieren den Tisch – drei auf jeder Seite.

Zwei von Bavlornas Lornlingen (verwende die Spielwerte des **Flinklings** in Anhang C) verstecken sich in den Mündern der beiden abgeschlagenen Goblköpfe, die über den Türen angebracht sind. Jeder Charakter, der in eines dieser klaffenden Münder schaut, entdeckt den darin versteckten Lornling. Der Lornling starrt den Charakter an, greift ihn jedoch nicht an.

Diese Lornlinge wissen, dass Bavlorna einen magischen Spiegel (im Bereich B1) besitzt, der Kreaturen zum Hexenlichtjahrmart transportieren kann. Diese Information tauschen sie dafür ein, am Leben gelassen zu werden. Sie haben zwar Bavlorna das Befehlswort für den Spiegel sagen hören („Banderschnatz“), doch sie können sich nicht mehr richtig an seine Aussprache erinnern. Stattdessen sagen sie Worte wie „Blanderkratz“, „Bandsalat“, „Bankschatz“, „Pantherschmatz“, „Bandarasnatz“ und „Bunderschnutz“.

B17: SCHNAPSBRENNEREI

Eine Vorrichtung aus verschlungenen Kupferrohren ist mit einem bauchigen Kessel und einem Dutzend zylindrischer Behälter verbunden, aus denen wiederum noch mehr Rohre kommen, die in Eimer münden. In der südöstlichen Ecke stehen Fässer. Auf einem Arbeitstisch in einer Ecke des Raums sind Kupferstücke und Werkzeuge zur Metallbearbeitung verstreut. Licht fällt durch die grünen, rautenförmigen Glasscheiben, die in das Fenster eingelassen sind.

Bavlorna brennt hier ihren eigenen Alkohol auf Pilz-Basis. Das komplexe Netzwerk aus Kupferrohren nimmt den Großteil des Raums ein. Sechs Eimer sammeln den stinkenden Alkohol. Die Fässer sind mit diesem hausgemachten Gebräu gefüllt und wiegen jeweils 125 Kilogramm.

Die strukturelle Integrität der Destille steht kurz vor dem Versagen. Jede Kreatur, die sich an der Destille zu schaffen macht, muss einen erfolgreichen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Ansonsten löst oder verschiebt sich etwas. Scheitert der Rettungswurf, würfelst du mit einem W8. Bei einer 1 explodiert der Destillierapparat und das Glasfenster wird herausgesprengt – die Fässer bleiben aber intakt. Kommt es zur Explosion, müssen alle Kreaturen im Raum

einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 10 (3W6) Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel.

B18: BAVLORNAS SCHLAFZIMMER

Die Treppe im Bereich B10 führt hinauf in diesen Raum.

Eine Lichtkugel schwebt über den Deckenbalken und lässt Schatten durch diesen Raum tanzen, der nur allzu deutlich zeigt, wie unordentlich seine Besitzerin ist. Wellige und vermoderte Teppiche teilen sich den Boden mit Essensresten, Stapeln von schmutzigem Geschirr und umgekippten Tonblumentöpfen, deren Pflanzen längst abgestorben sind.

Ein Bett, das eine Ecke des Zimmers einnimmt, besitzt anstelle einer Matratze einen Strohaufen. In der gegenüberliegenden Ecke befindet sich eine gedrungene Kommode, auf der eine Gießkanne steht. Der einzige andere erwähnenswerte Einrichtungsgegenstand ist eine stämmige Holztruhe mit einem robusten eisernen Vorhängeschloss. Sie steht in der anderen Ecke zwischen zwei geschlossenen Türen.

Die Lichtkugel unter der sechs Meter hohen Decke ist ein **Irrlicht**, das zu den Charakteren herunterschwebt, wenn sie den Raum betreten. Es greift allerdings nur an, falls sie versuchen, die Truhe oder einen Teil ihres Inhalts aus dem Raum zu entfernen, ohne die Truhe zuerst mit dem richtigen Schlüssel zu öffnen (siehe „Durstige Pflanzen“ und „Schätze“ weiter unten). Wird es auf 10 Trefferpunkte oder weniger gebracht, macht sich das Irrlicht unsichtbar und will fliehen. Falls es entkommt, fliegt es zu Bavlorna und warnt sie vor den Eindringlingen in ihrem Schlafzimmer.

Kommode: Diese Kommode enthält gefaltete Kleider und andere Kleidungsstücke, die Bavlorna gelegentlich trägt. Keines von ihnen wurde für sie angefertigt, doch sie hat sie an ihre krötenartige Gestalt angepasst. Alle Kleidungsstücke sind durch Alter und Vernachlässigung verfärbt.

Die Gießkanne auf der Kommode ist rostig und enthält rund vier Liter Wasser.

Osttür: Diese Tür führt zu Bavlornas Fundgrube größerer Leckereien (Bereich B19), wo sie ihre wertvollsten Gegenstände aufbewahrt.

Südtür: Diese Tür führt zu einem kleinen leeren Balkon mit Blick auf den Trübsee (Bereich N7).

Durstige Pflanzen: In vier umgekippten Töpfen gibt es ebenso viele Pflanzen. Jede von ihnen ist eine **Zweigplage** mit einer Bewegungsrate von 0 Metern, weil sie in ihrem Topf verwurzelt ist. Die Zweigplagen sind durstig, kommen aber nicht an die Gießkanne, die auf der Kommode steht. Helfen die Charaktere den Zweigplagen, indem sie sie aufrecht hinstellen und gießen, zieht eine von ihnen einen schwarz emaillierten Eisenschlüssel aus der Erde in ihrem Topf und gibt ihn den Charakteren. Dieser Schlüssel öffnet die Holztruhe in diesem Raum (siehe „Schätze“ weiter unten).

Schätze: Die Truhe mit Vorhängeschloss besitzt eiserne Krallenfüße. In den Deckel wurden grob die Initialen „B. B.“ geritzt. Man braucht eine Minute und

einen erfolgreichen SG-14-Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug, um das Vorhängeschloss zu knacken. Misslingt der Wurf um mindestens 5 oder wird das Schloss zertrümmert, verwandelt sich die Truhe in ein kleines belebtes Objekt und greift jeden an, der versucht, sie zu öffnen (siehe den Zauber *Gegenstände beleben* für die Werte).

Die Truhe enthält folgende Gegenstände:

- Eine 30 Zentimeter große Marionette, die Bavlorna ihrer Schwester Endelyn gestohlen hat. Diese hat Gesichter auf beiden Seiten ihres Kopfes. Das eine ist ein Mond, das andere eine Sonne. Als Kunstgegenstand ist die Marionette 25 GM wert.
- Eine ungelochte Eintrittskarte zum Hexenlichtjahrmarkt. Die Eintrittskarte wurde von Isolde unterschrieben, der ursprünglichen Besitzerin des Jahrmarkts.
- Drei *Zauberrollen* mit *Identifizieren*, zusammengebunden mit einer Lautensaite.

B19: BAVLORNAS HORT

Die Tür zu diesem Raum ist abgeschlossen und Bavlorna trägt den Schlüssel bei sich. Die Charaktere könnten aber auch einen Schlüssel besitzen, falls sie einen vom erwachten Baum auf Telemy-Bühl oder von Bavlorna bekommen haben. Als Aktion kann ein Charakter Diebeswerkzeug einzusetzen, um das Schloss mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf zu knacken. Ansonsten kann ein Charakter auch eine Aktion verwenden, um die Tür mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen.

Dieses muffige Zimmer sieht aus wie der Dachboden eines Geizhalses. Es gibt große Haufen aus weggeworfenen Decken, Laken, Kissen und Kleidung in allen Formen und Größen, ganz zu schweigen von Musikinstrumenten, Spielzeug, Puppen, Schmuckkästchen, Blumenvasen, Särgen in Kindergröße und kaputten Möbeln.

Unter all dem Müll finden sich auch ein paar Kuriositäten, darunter ein Hirschschädel, der an einer Wand hängt, ein weißes Porzellangefäß mit Hühnerbeinen, das auf einem Tisch steht, ein schicker Helm, der auf dem gesichtslosen Kopf einer hölzernen Schneiderpuppe sitzt, sowie eine 1,5 Meter lange Bronzestatue eines riesigen Frosches, die in einer Ecke hockt, das Maul offen und von undurchdringlicher Dunkelheit erfüllt. Ein schwaches Quaken lenkt eure Aufmerksamkeit auf eine winzige, verschrumpelte Gestalt, die auf dem Boden liegt. Sie stößt ein letztes Ächzen aus, ehe sie dahinscheidet.

Die winzige Gestalt ist einer von Bavlornas Lornlingen. Er wurde vom **Schatten** der Dusterling-Ältesten im Bereich B10 getötet. Der Schatten hat sich von dem Dusterling gelöst und streift frei umher. Kommen die Charaktere hierher, während die Dusterling-Älteste bei Bavlorna zu Besuch ist, stören sie den Raubzug, den der Schatten gerade durchführt:

Ein Schemen bewegt sich in der Dunkelheit: eine dunkle humanoide Gestalt, die zwischen dem Müll lauert.

Mit einer Hand umklammert sie eine große Garnrolle und will gerade zur Tür hasten.

Der Schatten ist ein Feenwesen und kein Untoter. Er versucht, an den Charakteren vorbei in den Bereich B18 zu schlüpfen, indem er sein Amorph-Merkmal nutzt, um unter der Tür durchzuhuschen, wenn ein Charakter sie schließt. Er bewegt sich dann auf den Balkon in diesem Bereich und springt in den See, wo er darauf wartet, sich wieder der Dusterling-Ältesten anschließen zu können. Der Schatten greift nicht an und lässt die Garnrolle fallen, wenn er damit nicht entkommen kann. Die Garnrolle ist im Gegensatz zum Schatten zu dick, um unter der Tür durchzupassen.

Endelyn Mondgrab, Bavlornas Schwester, begehrt die Garnrolle und hat Glücksbringer losgeschickt, um sie zu stehlen. Der Faden hat die Farbe des Verdrusses und des Selbstzweifels, wie sie der jeweilige Betrachter wahrnehmen würde (was bedeutet, dass jede Kreatur die Farbe des Fadens in dem Farbton sieht, den sie am meisten mit solchen Gefühlen verknüpft). Wer ein damit genähtes Kleidungsstück trägt, wird von diesen Empfindungen überwältigt. Allein schon das Berühren des Fadens ruft diese negativen Emotionen hervor.

Müll: Bavlornas „Schatzhort“ besteht aus wertlosem Schrott und den folgenden besonderen Gegenständen:

- Der Schädel eines Hirsches hängt an einem Wandhaken 1,5 Meter über dem Boden. Dieser Schädel ist Klapperklaues fehlender Kopf (unter dem Bereich N5 findest du mehr Einzelheiten).
- Auf einem Holztisch steht ein Porzellankrug aus weiß lackiertem Ton. Die Beine des Kruges wurden so bemalt, dass sie wie die Beine eines Huhns aussehen. Im Inneren des Krugs befinden sich zwei zerbrochene Teile eines Gabelbeins. Lassen die Charaktere die beiden Teile einander berühren, hören sie Bavlornas Stimme in ihrem Kopf sagen: „Skabatha vergisst die erste Kreatur, die sie sieht, wenn sie aufwacht, obwohl ihre Erinnerung daran jede Nacht zurückkehrt, wenn sie schläft. Eine Kreatur, die Skabatha auf diese Weise vergessen hat, ist für sie unsichtbar.“
- Eine hölzerne Schneiderpuppe trägt einen *Helm der Telepathie*. Wird der Helm von der Schneiderpuppe entfernt, wird sie belebt und versucht, den Helm durch Angriffe auf diejenigen zurückzubekommen, der ihn nun hat. Die Schneiderpuppe verwendet die Spielwerte einer **belebten Rüstung**, hat aber RK 15. Erlangt sie den Helm zurück, setzt die Schneiderpuppe ihn wieder auf und kehrt in ihren unbelebten Zustand zurück, bis der Helm erneut entfernt wird. Setzt man eine andere Kopfbedeckung auf den unbedeckten Kopf, wird die Schneiderpuppe dauerhaft unbelebt.

Bronzefroschstatue: Magische Dunkelheit erfüllt das Innere des klaffenden Mauls dieser Statue und lässt kein Licht herein. Das Maul führt in einen extradimensionalen Raum. Greift ein Charakter in das Maul der Statue, liest du den folgenden Textkasten vor, der sich an den Spieler dieses Charakters richtet:



WELCHE SCHÄTZE VERBERGEN SICH IM MAUL DES BRONZEFROSCHES?
ES GIBT NUR EINEN WEG, ES HERAUSZUFINDEN!

Deine Gliedmaße verschwindet in der Finsternis und es fühlt sich an, als würden sich deine Finger durch kühlen Schlamm schieben, durch den Aale schwimmen.

Um etwas zu ergreifen und aus dem Froschmaul zu ziehen, muss der Charakter den Namen dessen aussprechen, was er haben will. Befindet sich das gewünschte Ding im extradimensionalen Raum, materialisiert es sich in der Hand des Charakters. Wenn du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendest und Bavlorna eines oder mehrere der längst verlorenen Besitztümer der Charaktere in magische Gegenstände verwandelt hat, können diese Gegenstände aus dem extradimensionalen Raum der Statue geborgen werden.

Der Bronzefrosch wiegt 375 Kilogramm und ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 19, 32 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Wird die Statue zerstört, bricht der extradimensionale Raum zusammen und alles, was sich dort einmal befand, geht auf der Astralebene verloren.

Entwicklung: Folgen die Charaktere Glücksbringers Schatten bei dessen Fluchtversuch, führt er sie zur Treppe unter Bavlornas Hütte, wo er kurz wartet. Verlässt Glücksbringer Bavlornas Landhaus, machen sich die Dusterling-Älteste und ihr Schatten auf den Weg zu ihrem Ballon (Bereich N10) und reisen in aller Eile aus Niedergang ab, unabhängig davon, ob der Einbruch des Schattens erfolgreich war oder nicht.

Entkommt Glücksbringer mit der Garnrolle, können die Charaktere dies als Verhandlungsbasis bei Bavlorna verwenden und anbieten, die Rolle zurückzuholen, um dafür eine andere Gegenleistung zu erhalten.

Halten die Charaktere Glücksbringers Schatten auf und verhindern die Flucht der Dusterling-Ältesten, greift Bavlorna diese an und versucht, sie zu verschlucken. Entsprechend der Regel der Gegenseitigkeit (siehe „Verhaltensregeln“ weiter oben in diesem Kapitel) willigt Bavlorna ein, schon jetzt mit den Charakteren zu verhandeln, obwohl diese noch keine Aufgaben für sie erledigt haben.

VON HÜBEN NACH DRÜBEN

Die Charaktere könnten nach Drüben reisen, um die Bedingungen eines Handels zu erfüllen, den sie mit Bavlorna eingegangen sind. In diesem Fall gewährt ihnen die Vettel die Erlaubnis, den Ballon im Bereich N2 zu benutzen. (Wurde dieser Ballon zerstört, landet ein unbeschädigter in Niedergang, der von einem **Bullywug-Ritter** namens Dumphrey Frogart gesteuert wird.) Dumphrey oder Morgort dienen zwar gern als Ballonpiloten, doch die Bullywugs verabschieden sich von den Charakteren, sobald diese sicher in Drüben abgeliefert wurden.

Um nach Drüben zu gelangen, brauchen die Charaktere die Vogelscheuche Klapperklaue (siehe Bereich N5), um sie zu führen. Kann oder will Klapperklaue nicht helfen, kannst du sie durch eine andere hilfreiche Kreatur wie die Bullywug-Ritterin Morgort oder den Satyr Vansel ersetzen.



DIE WALDFESTUNG DER AUSREISSERBANDE IST EIN BAUMHAUS, DAS SICH IN DIE ÄSTE EINES BAUMHIRTEN NAMENS KLEINEICH SCHMIEGT.

KAPITEL 3

DRÜBEN

DRÜBEN IST EIN WEITLÄUFIGER FEENWALD mit einem verrottenden Kern. Mit jedem Tag, der vergeht, nagt die Anwesenheit von Oma Nachtschatten an den Bäumen des Waldes und verdirbt seine Bewohner. Die Fäulnis verschlimmert sich, je näher man Drummeldräu kommt, dem Unterschlupf von Oma Nachtschatten.

AUSFÜHREN DIESES KAPITELS

In diesem Kapitel erkunden die Charaktere die Wälder von Drüben. Sie könnten nach ihren verlorenen Dingen suchen oder nach Wegen, um den Stundenglaszirkel zu stürzen. Tief im Wald können sie Oma Nachtschatten in ihrem Versteck stellen.

Geh vor eurer ersten Spielsitzung in Drüben die folgenden Schritte durch, um das Erlebnis für die Spieler so unterhaltsam wie möglich zu gestalten:

- Über Drüben herrscht Skabatha Nachtschatten, die auch als Oma Nachtschatten bekannt ist. Lies dir ihre Beschreibung durch und überfliege ihre Spielwerte in Anhang B.
- Lies dieses Kapitel komplett durch und mach dich noch einmal mit „Prismeer: Überblick“ in Kapitel 2 vertraut.
- Sieh dir die Karte von Drüben an. Auf der Karte markierte Orte werden später in diesem Kapitel beschrieben.

VERLORENE DINGE IN DRÜBEN

Falls du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast, sieh im Handlungsfaden nach, ob Skabatha Nachtschatten etwas hat, was die Charaktere zurückfordern möchten. Sobald die Charaktere Drüben betreten, beschleicht jeden, dem etwas von Skabatha gestohlen wurde, das bohrende Gefühl, dass es sich irgendwo in diesem Reich befindet – auch wenn der Charakter nicht weiß, wo. Das Gefühl verfliegt, wenn der Charakter entweder das Verlorene wiedererlangt oder Drüben verlässt, ohne es zurückzubekommen. Um zu finden, was sie verloren haben, müssen die Charaktere nach Drummeldräu reisen. Objekte, die Oma Nachtschatten aus gestohlenen Gegenständen der Charaktere erschaffen hat, befinden sich in ihrem Puppenhaus (siehe Bereich D16).

ORIENTIERUNG IN DRÜBEN

Benutze die Karte von Drüben als Referenz und beschreibe die Wahrzeichen, die die Charaktere sehen, während sie sich durch das Splitterreich bewegen. Auf der Karte markierte Orte werden später in diesem Kapitel beschrieben.

Kurz nach ihrer Ankunft in Drüben stoßen die Charaktere auf eine Höhle, die die Heimat eines Geizhalses ist, der Gold in magische Gegenstände verwandelt. Der Geizhals

Nib kann Wegbeschreibungen zu anderen Orten in Drüben geben. Auf ihrem Weg durch den uralten Wald von Drüben finden die Charaktere möglicherweise einen Feenring oder einen Steckbrief (siehe „Merkmale von Drüben“) oder haben eine Zufallsbegegnung (siehe „Ankunft in Drüben“).

Bei Kleineich treffen die Charaktere auf die Ausreißerbande, eine Horde verllorener Kinder, angeführt von einem Tunichtgut namens Will vom Feywild. Die Ausreißerbande kann den Charakteren beibringen, wie sie den Wankelteich erreichen, einen idyllischen See, der vom Einhorn Lamorna geschützt wird. Es hat wichtige Informationen über Zybilas Sturz und erklärt, warum das Horn gefunden werden muss, das ihrem verlorenen Gefährten Elidon gehört.

Charaktere, die mit der perfiden Oma Nachtschatten noch etwas zu klären haben, können sich nach Drummeldräu wagen – ein riesiger, ausgehöhlter Baum, der die Werkstatt der Vettel beherbergt – und sie dort aufsuchen. Auch ein Handel, den sie in Kapitel 2 mit Bavlorina Blatternstroh geschlossen haben, könnte erfordern, dass die Charaktere Drummeldräu einen Besuch abstatten.

FÜHRER VON DRÜBEN NACH ANDERSWO

Spritzer, eine belebte Ölkanne, kann die Charaktere von Drüben nach Anderswo und zurück nach Drüben führen. Spritzer lebt bei Kleineich (siehe „Orte in Drüben“). Falls du die Kleineich-Begegnung nicht verwenden möchtest, kannst du Spritzer an einem anderen Ort auftauchen lassen, den die Charaktere wahrscheinlich besuchen werden.

MERKMALE VON DRÜBEN

Das Reich Drüben besitzt die folgenden physischen Merkmale.

FEENRINGE

Als Zybila Prismeer regierte, bargen die Wälder von Drüben eine Vielzahl von Feenringen, die als Feenkreuzungen zu verschiedenen Welten in der materiellen Ebene dienten. Oma Nachtschatten hat so viele Ringe verdorben, wie sie nur finden konnte, was sie für Besucher gefährlich macht.

Feenringe sind auf der Karte von Drüben eingezeichnet. Jeder Ring ist ein Kreis mit einem Durchmesser von sechs Metern aus bunten, etwa fünfzehn Zentimeter hohen Pilzen. Sie befinden sich auf kleinen Lichtungen, die durch das dichte Blätterdach geschützt werden. Sie verstrahlen eine Aura der Beschwörungsmagie, wenn sie mit dem Zauber *Magie entdecken* untersucht werden.

Um festzustellen, ob ein Feenring unverdorben oder verdorben ist, wirfle mit einem W8. Bei einem Ergebnis von mindestens 3 ist der Feenring unverdorben. Ansonsten wurde er verdorben.

UNVERDORBENE FEENRINGE

Würfle mit einem W8, wenn die Charaktere auf einen unverdorbenen Feenring stoßen. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 sind keine Kreaturen in der Nähe des Rings. Bei einem Wurf von mindestens einer 3 besitzt dieser Ring einen **Campestrischwarm** (siehe Anhang C), dessen Mitglieder darin singen und tanzen. Mit ihrer Körpersprache fordern diese putzigen, pilzartigen Kreaturen die Charaktere auf, sich ihrer Feier anzuschließen. Jeder Charakter, der dies tut, kann einen SG-12-Charismawurf (Auftreten) ausführen und so in den Genuss der Vorzüge des Zaubers *Wahrer Blick* kommen, der bei einem erfolgreichen Wurf 24 Stunden lang anhält (bei einem Misserfolg zeigt sich kein Effekt). Die Campestri sind nicht klug genug, um komplexe Fragen über Drüben zu beantworten oder verlässliche Wegbeschreibungen zu geben. Sie sprechen auch nur, indem sie Wörter nachahmen, die sie hören können.

Die Liebe der Campestri zum Gesang ist offensichtlich. Jeder Charakter, der versucht, ihnen ein neues Lied beizubringen, führt einen SG-13-Charismawurf (Auftreten) durch. Bei einem erfolgreichen Wurf übernehmen die Campestri das Lied in ihr Repertoire und verleihen dem verantwortlichen Charakter eine *Bezauberung des Heldenmuts* (siehe „Übernatürliche Geschenke“ im *Spielleiterhandbuch*). Die Campestri eines Feenrings können diese Bezauberung nur ein einziges Mal verleihen. Überprüfe den Handlungsfaden: Jeder Charakter, der in Kapitel 1 Gesangsunterricht von der Meerjungfrau Palasha erhielt, ist bei diesem Wurf im Vorteil.

Aktivierung der Feenkreuzungen: Um einen unverdorbenen Feenring als Feenkreuzung zu nutzen, muss sich eine Kreatur einen Zauberstab oder einen Holzstab über den Kopf halten und gegen den Uhrzeigersinn im Kreis rennen, während sie sagt: „Drei Runden gegen den Uhrzeigersinn, und schon sind wir fort!“ Ist die Kreatur, die diese Handlung ausführt, ein Feenwesen oder hat sie Feenvorfahren, werden durch ihre Anstrengungen alle Kreaturen innerhalb des Feenrings an einen fernen Ort auf einer Welt der materiellen Ebene deiner Wahl transportiert. Sie könnten beispielsweise in einem ähnlichen Feenring ankommen, der in einem Elfengrab verborgen ist, oder in der eingestürzten Ruine eines alten Turms. Ist die Kreatur, die den Zauberstab hält und gegen den Uhrzeigersinn rennt, weder ein Feenwesen ist noch Feenvorfahren hat, wird die Feenkreuzung nur aktiviert, falls sich genau acht Kreaturen im Ring befinden.

Feenkreuzungen funktionieren in beide Richtungen und ermöglichen Reisen nach und aus Drüben. Die Rückkehr nach Drüben erfordert unter Umständen jedoch die Erfüllung anderer Bedingungen. Die Feenkreuzung könnte auf der materiellen Ebene zum Beispiel nur bei Dämmerung oder in Vollmondnächten funktionieren und braucht möglicherweise eine Kugel anstelle eines Zauberstabs oder eines Stocks.

Charaktere können die Tiefen ihrer Erinnerungen ausloten und sich mit einem erfolgreichen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) an genug Sagen über Feenringe erinnern, um zu wissen, was getan werden muss, um diese speziellen Feenkreuzungen zu aktivieren.

VERDORBENE FEENRINGE

In einem verdorbenen Feenring singen und tanzen keine Campestri. Stattdessen hat Oma Nachtschatten den Zauber *Erwecken* auf die 3W8+60 Pilze gewirkt, die den Ring bilden, wodurch sie die Fähigkeit erhalten haben,



die Gemeinsprache zu sprechen. Diese erwachten Pilze sind höhnisch und unhöflich gegenüber Besuchern, die nicht in Begleitung von Oma Nachtschatten kommen. Sie bewegen sich auch voneinander weg und lösen so den Ring auf, falls jemand anderes als die Vettel versucht, ihn als Feenkreuzung zu benutzen – durch dieses Verhalten ihrerseits wird der Ring unbrauchbar. Jeder erwachte Pilz besitzt eine RK von 7, 1 Trefferpunkt, keine effektiven Angriffe, einen Intelligenzwert von 10 und andere Attributswerte von 1. Werden mehr als die Hälfte der Pilze eines Rings getötet, ist er unbrauchbar.

STECKBRIEFE

W8 Angebot

- 1 „Dieser bemitleidenswerte Kerl hat mich bestohlen! Bringt ihn lebend und unverseht zu mir, und ich gebe Euch zehn Jahre Eurer Jugend zurück.“
- 2 „Dieser kleine Unruhestifter gehört mir. Bringt ihn lebend und unverseht nach Hause und Ihr werdet das Herz einer Person gewinnen, die Ihr liebt.“
- 3 „Bringt mir dieses Teufelchen lebend und unverseht und ich begrabe Euch bis zum Hals in Silber.“
- 4 „Bringt mir dieses Irrlicht von einem Dieb lebend und unverletzt. Dann Sorge ich dafür, dass kein Schwert Eure Haut durchdringen kann.“
- 5 „Übergebt mir diesen Schlingel lebend und unverletzt. Als Bezahlung biete ich Euch die Macht, die Toten wieder zum Leben zu erwecken.“
- 6 „Dieser Tunichtgut ist mir lästig. Bringt ihn lebend und unverseht zu mir, und ich verfluche eine Kreatur, die Ihr benennt.“
- 7 „Wie kann dieses Gassenkind es wagen, sich mir zu widersetzen? Bringt es lebend und unverseht zu mir, und ich gewähre Euch einen treuen Diener.“
- 8 „Sonderangebot! Bringt dieses ungestüme Götter zu mir und Ihr könnt Euch einen Gegenstand Eurer Wahl aus meiner Werkstatt aussuchen.“

Belohnung

- Oma Nachtschatten übergibt dem Charakter eine gelbe Rose. Solange diese Rose unverwelkt und im Besitz des Charakters bleibt, durchlebt dieser noch einmal die ersten zehn Jahre seines Lebens wie einen besonders lebhaften Traum, wann immer er eine lange Rast abschließt. Nach acht Tagen verwelkt die Rose und verliert diese magische Eigenschaft.
- Oma Nachtschatten übergibt dem Charakter einen Kasten, in dem das herausgeschnittene Herz von jemandem liegt, den er liebt. Dieser besondere Jemand kann kein anderes Gruppenmitglied sein, doch es könnte sich um einen Familienangehörigen oder eine alte Flamme handeln. Die Identität dieser Person ist Oma Nachtschatten bekannt, doch sie zieht es vor, sie nicht preiszugeben.
- Oma Nachtschatten übergibt dem Charakter einen Silberring, der verschwindet, wenn der Charakter ihn berührt. Sobald der Ring verschwindet, wird der Charakter von einem Silberbarren umhüllt (kein Rettungswurf erlaubt), wobei nur der Kopf des Charakters frei bleibt. Der Charakter kann sich vom Hals abwärts nicht bewegen, während er in dem Barren eingeschlossen ist. Mit zwölf Stunden Arbeit kann eine Kreatur mit Steinmetzwerkzeug den Charakter aus dem Barren befreien. Der Charakter kann auch den Zauber *Nebelschritt* (oder eine andere Magie, die keine materiellen oder somatischen Komponenten erfordert) einsetzen, um sich aus dem Barren herauszuteleportieren. Das Silber verschwindet, sobald der Charakter nicht mehr darin gefangen ist.
- Oma Nachtschatten übergibt dem Charakter einen Steinring, der verschwindet, wenn der Charakter ihn berührt. Sobald der Ring verschwindet, wird der Charakter versteinert (kein Rettungswurf erlaubt).
- Oma Nachtschatten übergibt dem Charakter einen knapp 30 Zentimeter langen Knochenzauberstab. Berührt der Charakter mit dem Zauberstab die Leiche eines toten Humanoiden, zerfällt der Stab zu Staub und die Leiche wird in einen **Zombie** verwandelt, der sich vage an sein vorheriges Leben erinnern kann.
- Sobald der Charakter das Ziel des Fluchs benennt, trifft die Kreatur der Zauber *Fluch* (kein Rettungswurf erlaubt). Oma Nachtschatten muss das Ziel nicht sehen oder berühren, damit der Zauber wirkt, und das Ziel kann jede Kreatur sein, einschließlich Oma Nachtschatten selbst.
- Oma Nachtschatten verleiht dem Charakter einen freundlichen **Frosch-Gefährten** mit einer Intelligenz von 10 und der Fähigkeit, die Gemeinsprache zu sprechen und zu verstehen.
- Oma Nachtschatten steht zu ihrem Wort: Der Charakter kann jeden Gegenstand aus ihrer Werkstatt beanspruchen, den er sehen oder mittels seines Namens identifizieren kann. Die Hexe holt den Gegenstand entweder selbst oder befiehlt einem Diener, dies zu tun.

STECKBRIEFE

Überall in Drüben hat Oma Nachtschatten Steckbriefe an Bäumen angebracht. Darauf wird eine Belohnung für die Gefangennahme ihres Erzfeindes Will vom Feywild versprochen (siehe „Orte in Drüben“). Auf jedem Plakat prangt das mit Tinte gezeichnete Bild eines Jungen, über dem die folgenden Worte in elfischer Schrift stehen:

Gesucht: Will vom Feywild!

Jedes Plakat verspricht eine andere Belohnung für Wills Gefangennahme. Immer wenn die Charaktere ein solches Plakat finden (weil du es möchtest oder der Text es so vorsieht), würfelst du mithilfe der Tabelle „Steckbriefe“, um festzulegen, welches Plakat die Charaktere genau entdeckt haben und was es als Belohnung verspricht. Würfelst du ein bereits entdecktes Ergebnis erneut, kannst du einfach noch einmal würfeln oder dir einen bisher unbenutzten Eintrag aus der Tabelle aussuchen.

Hat einer der Charaktere Will Oma Nachtschatten ausgeliefert, kann er eines dieser Plakate einlösen und die Vettel muss ihm dann die darauf versprochene Belohnung geben. Ein Charakter muss die Belohnung aber nicht sofort einfordern: Ein Plakat kann jederzeit eingelöst werden, solange Will in der Obhut der Vettel bleibt. Ein Plakat gegen die versprochene Belohnung einzutauschen, stellt einen Feenpakt dar, dessen Bedingungen ihre Durchsetzung durch die Magie des Feywilds erfahren. Ein Charakter kann zwar mehrere Plakate sammeln, aber pro Charakter ist nur ein Plakat einlösbar. Oma Nachtschatten ist nicht verpflichtet, einem Charakter, der ihr kein Plakat überreicht, eine Belohnung zu geben. Sie muss aber umgekehrt jedes Plakat annehmen, das ihr überreicht wird. Sobald sie dies tut, verschwindet das Plakat in einer Rauchwolke und die Vettel muss dem Charakter sofort die versprochene Belohnung anbieten. In den meisten Fällen ist die Belohnung eine Kreatur oder ein Objekt, das in diesem Moment auf magische Weise in Oma Nachtschattens Obhut gebracht wird. (Ausnahmen sind in der Spalte „Belohnungen“ der Tabelle „Steckbriefe“ angegeben.) Ob der Charakter zu diesem Zeitpunkt die Belohnung annimmt, steht ihm frei – doch allein das Anbieten der Belohnung reicht aus, um Oma Nachtschatten von ihrer Verpflichtung zu entbinden.

Oma Nachtschatten hat kein Verständnis für Charaktere, denen die von ihr verliehenen Belohnungen nicht gefallen. Daher bietet sie auch keine Möglichkeit an, die magischen Effekte der Belohnungen rückgängig zu machen.

ANKUNFT IN DRÜBEN

Wenn die Charaktere zum ersten Mal in Drüben ankommen, lies das Folgende vor:

Der Nebel teilt sich und enthüllt einen urtümlichen Wald. Eine duftende Brise weht zwischen den riesigen Bäumen hindurch und lässt Pollen in der Luft tanzen. Flecken von Sonnenlicht küssen den Waldboden und die süße Melodie von Vogelgezwitscher hallt von überall wider.

Ihr Führer bringt sie zu Nibs Höhle, einem auf der Karte von Drüben vermerkten Ort. Unterwegs können die Charaktere eine Zufallsbegegnung haben, wenn du möchtest (siehe dazu „Zufallsbegegnungen in Drüben“ weiter unten).

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DRÜBEN

Würfle eine Zufallsbegegnung aus, wann immer es dir passend erscheint. Beispielsweise könntest du dich für eine Zufallsbegegnung entscheiden, wenn die Charaktere auf

dem Weg zu einem auf der Karte markierten Ort in Drüben sind oder an einem bestimmten Wahrzeichen ankommen.

Um herauszufinden, worauf die Charaktere treffen, würfelst du mit einem W8 und siehst in der Tabelle „Zufallsbegegnungen in Drüben“ nach. Einige der unten beschriebenen Zufallsbegegnungen finden mit besonderen Kreaturen statt und werden sich daher wahrscheinlich nicht mehr als einmal ereignen, es sei denn, die Charaktere suchen bereits bekannte Orte erneut auf. Falls du mehrfach würfelst, aber das gleiche Tabellenergebnis bekommst, kannst du auch eine andere Begegnung aussuchen, die Spaß machen könnte.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DRÜBEN

W8	Begegnung
1	Eulenbär und Streitwagen
2	Flimmerhunde
3	Gebutterter Campestri
4	Großvater Baum
5	Jammerwochs Fährte
6	Pixies
7	Verdammte Dryade
8	Zentaur

EULENBÄR UND STREITWAGEN

Die Charaktere begegnen einer gezähmten **Eulenbärin**, die vor einen auffälligen, elfischen Streitwagen gespannt wurde. Sie flüchtete in den Wald, nachdem ihr elfischer Fahrer vom Jammerwoch, der häufig in Zybilas Palast verkehrt, vom Streitwagen gerissen wurde (siehe Kapitel 5). In die Schließe des Zaumzeugs ist ein Zweig jenes Baums graviert, nach dem die Bärin benannt wurde: Wacholder. Der Streitwagen ist groß genug für zwei mittelgroße Charaktere und deren Ausrüstung.

Mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) kann ein Charakter Wacholder beruhigen und als Reittier verwenden. Die Eulenbärin muss jeden Tag mit mindestens vier Kilogramm Fleisch gefüttert werden, um fügsam zu bleiben. Muss sie nur einen einzigen Tag ohne eine richtige Mahlzeit auskommen, wendet sich Wacholder gegen ihren neuen Besitzer und versucht, ihn zu fressen.

FLIMMERHUNDE

Die Charaktere entdecken 1W6+2 **Flimmerhunde** 18 Meter vor sich. Charakteren mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 13 oder mehr fällt auf, dass die Hunde um ein krude gegrabenes Loch im Boden herumstehen. Die Charaktere müssen sich dem Loch auf 1,5 Meter nähern, um zu sehen, dass es sich um ein flaches Grab handelt, in dem sich der Leichnam eines toten Flimmerhundes auf einer Bahre aus Schilf befindet. Die Hunde heulen traurig, während sie feierlich Geschenke für ihren verstorbenen Gefährten niederlegen, damit er sich im Jenseits daran erfreuen kann. Wird die Zeremonie nicht gestört, endet das Heulen und das Überreichen der Beigaben eine Minute später, woraufhin die Flimmerhunde das Loch mit loser Erde füllen und so den toten Hund begraben. Danach springen die trauernden Hunde davon.



Die Flimmerhunde halten nichts von Unterbrechungen, doch Charaktere, die sich respektvoll nähern, können nach der Zeremonie mit ihnen sprechen, sofern sie die Sprache der Hunde beherrschen. Die Flimmerhunde verraten, dass ihr Gefährte getötet wurde, als er Drummeldräu und dessen Umgebung auskundschaftete. Charakteren, die auf dem Weg zum Unterschlupf der Vettel sind, raten sie zur Vorsicht. Die Flimmerhunde können die folgenden Informationen über die Vettel und deren Versteck preisgeben:

- Neben Drummeldräu gibt es einen Goblin-Markt, auf dem alle möglichen Süßigkeiten verkauft werden.
- Die in Oma Nachtschattens Garten gepflanzten Vogelscheuchen schreien laut, wenn sie Eindringlinge entdecken.
- Oma Nachtschatten benutzt Aufziehspatzen, um mit ihren bösen Schwestern zu kommunizieren.

GEBUTTERTER CAMPESTRI

Die Charaktere stoßen im Wald auf ein Lagerfeuer. Über den Flammen blubbert ein Wasserkessel, und auf einem Felsen in der Nähe steht eine Bratpfanne mit geschmolzener Butter. Ein einzelner **Campestri** (siehe Anhang C) singt fröhlich, während er seine Kappe in die Butter taucht. Auf Nachfrage sagt der Campestri, sein Freund Kro'ah habe ihn gebeten, sich mit geschmolzener Butter einzureiben, und ihm vor dem Abendessen ein heißes Bad versprochen. Kro'ah sammelt gerade Feuerholz, sollte aber bald zurück sein! Es braucht einen erfolgreichen SG-15-Charismawurf (Überzeugung), damit der Campestri den Lagerplatz verlässt. 1W4+2 Minuten später kommt der **Goblin** Kro'ah (chaotisch neutral) zurück, um zu Abend zu essen. Neben einem Armvoll Brennholz hat der Goblin auch eine Entdeckerausrüstung.

Obschon für Kro'ah das Leben der Campestri nichts zählt und er sie köstlich findet, wird er sich nicht mit einer Gruppe gut bewaffneter Abenteurer anlegen. Lassen die Charaktere ihn in Ruhe, gibt er ihnen einige nützliche Informationen:

- In Drummeldräu gibt es einen Markt, auf dem alle möglichen Arten von Süßigkeiten verkauft werden. (Kro'ah bietet jedem Charakter als Beweis eine Zuckerstange an.) Der Markt wird von einem Goblin beaufsichtigt, dessen Kopf ein Liebesapfel ist.
- Oma Nachtschatten lässt Kinder in ihrer Spielzeugwerkstatt arbeiten. Aus dem Rücken der Vettel ragt ein großer Schlüssel, fast so als wäre sie selbst ein großes Aufziehspielzeug.

GROSSVATER BAUM

Die Charaktere treffen auf folgende Szene:

Eine riesige, knorrige Eiche kommt in Sicht. Im Gegensatz zu anderen Eichen im Wald sieht dieser Baum krank aus und hat goldbraune Blätter. Ein dicker Teppich aus totem Laub umgibt ihn, und zwischen den Blättern liegen drei rostige Sichel. Neben jeder dieser Waffen steht eine meckernde Ziege.

Acht winzige Häuschen aus geflochtenen Zweigen schmiegen sich zwischen die Äste des Baumes. Eichhörnchen flitzen nervös zwischen diesen kleinen Behausungen umher.

JEMAND HAT VERGESSEN, WO DER
EULENBÄRRINNENSTREITWAGEN GEPARKT WAR.



Durch die Anwesenheit der bösen Vettel stirbt der Baum: Ihn hat einfach der Lebenswille verlassen. Der Baum beherbergt vierundzwanzig **Pixies**, die alle unsichtbar sind, wenn die Charaktere zum ersten Mal hier ankommen. Die Pixies teilen sich ihre Zweighäuser mit drei Eichhörnchenfamilien. Vor weniger als einer Stunde kamen drei **Rotkappen** aus dem Wald und fingen an, Steine auf die Pixiehäuser zu werfen und zu versuchen, sie aus reiner Boshaftigkeit zu zerstören. Die Pixies revanchierten sich, indem sie die Rotkappen in Ziegen verwandelten. Sobald der Zauber *Verwandlung* in etwa zehn Minuten abklingt, haben die Pixies vor, die Rotkappen erneut zu verwandeln, sofern sie nicht sofort verschwinden. Die Pixies sind den Umgang mit Rotkappen nicht gewohnt und wissen nicht, was sie sonst tun sollen.

Nähern sich die Charaktere dem Baum und wirken dabei nicht bedrohlich, werden drei Pixies namens Amaryllis, Calluna und Zinnia sichtbar und warnen die Charaktere, die Ziegen nicht zu töten, damit diese sich nicht wieder in Rotkappen verwandeln. Die Pixies sind nicht gewalttätig und würden die Hilfe der Charaktere zu schätzen wissen. Die Charaktere können zum Beispiel die Sicheln der Rotkappen einsammeln (sie haben sie fallen gelassen, als sie mit Steinen auf den Baum warfen). Die Beschlagnahmung ihrer Waffen bringt die Ziegen zum Angreifen.

Werden sie ihrer Waffen beraubt und in ihre übliche Gestalt zurückversetzt, stampfen die Rotkappen mit den Eisenstiefeln auf und verlangen, dass sie ihre Sicheln wiederbekommen. Weigern sich die Charaktere, schreien die Rotkappen wütend herum und fluchen laut, stapfen aber davon. Ohne ihre Sicheln sind diese Rotkappen nur noch harmlose Großmäuler. Bekommen sie ihre Waffen zurück, greifen die Rotkappen die Charaktere an, um ihre Mützen in deren Blut zu tauchen. Scheinen die Charaktere nicht allein mit den Rotkappen fertigzuwerden, helfen ihnen die Pixies mit ihrer Magie.

Sobald die Rotkappen keine Bedrohung mehr darstellen, teilen die Pixies die folgenden Informationen mit den Charakteren:

- Die Rotkappen tauchten auf, als Oma Nachtschatten den Wald übernahm. Wie ihre Schöpferin scheinen die Rotkappen keinen Funken Gutes in sich tragen.
- Die Vettel züchtet die Rotkappen in einem Garten in der Nähe ihres Verstecks. Dieses befindet sich in einem umgestürzten Baum, der sich über eine Schlucht erstreckt. (Die Pixies können sich nicht auf die Entfernung oder Richtung zum Versteck der Vettel einigen.)
- Die Großvatereiche, auf der die Pixies ihr Dorf errichtet haben, ist durch die Anwesenheit der Vettel krank geworden. Nur wenn Drüben von Oma Nachtschatten befreit wird, könnte der Baum wieder genesen.

Entwicklung: Kommen die Charaktere nach dem Sieg über die Vettel wieder hier entlang, sind die Zweige des alten Baums mit frischen grünen Knospen bedeckt – ein Zeichen dafür, dass die Großvatereiche wieder gesundet.

JAMMERWOCHS FÄHRTE

Die Charaktere finden eine Fährte aus monströsen Krallenspuren im Waldboden. Welche Kreatur diese Spur auch hinterlassen haben mag: Sie muss auf jeden Fall gewaltig groß sein, denn jeder Abdruck misst von Hacke

bis Zehe einen Meter. Ein Charakter, der die Abdrücke untersucht und einen erfolgreichen SG-20-Intelligenzwurf (Naturkunde) durchführt, erkennt, dass sie zu einer drachenartigen Kreatur gehören müssen. Nach ein paar Kilometern endet die Fährte abrupt. Ein Charakter, der die Abdrücke am Ende der Spur untersucht, stellt fest, dass sie ungewöhnlich tief sind. Mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Überlebenskunst) kommt er zu dem Schluss, dass die Kreatur an diesem Ort in die Luft abgehoben ist. Wahrscheinlich kann sie also fliegen.

PIXIES

Drei **Pixies** sitzen um einen winzigen Tisch herum, trinken Tee und knabbern an Küchlein. Ein 12,5 Zentimeter langer Holzkeil liegt in der Nähe auf dem Boden. Die Pixies haben dieses Stück Holz (einen Türstopper) bei einem ihrer letzten Streifzüge in der materiellen Ebene gefunden und streiten nun darüber, was es sein könnte. Schönhäutchen hält es für ein Stück Baumhirtenkuchen, Schlüsselblume nimmt an, es sei eine Turnbank für Mäuse, und Maibaum ist überzeugt, es wäre der Zahnstocher eines Trolls.

Die Pixies flehen die Charaktere an, ihren Streit zu schlichten. Sie sind zutiefst enttäuscht, wenn sie vom alltäglichen Zweck des Türstoppers erfahren, und kichern vor Freude, falls jemand ihnen eine überzeugende Lüge präsentiert. Auf jeden Fall überreichen sie dem Charakter, der sie am meisten beeindruckt, eine Schilfrohrpfeife. Vor Ende dieses Abenteuers kann dieser Charakter sie einmal blasen, um drei Pixies zu beschwören. Dieser Effekt funktioniert wie der Zauber *Wesen des Waldes beschwören*. Es werden aber nur die drei Pixies beschworen und es ist keine Konzentration nötig. Die Pixies fliegen davon, sobald der Zauber nach einer Stunde endet.

VERDAMMTE DRYADE

Ein feindlich gesinnte **Dryade** und sieben **erwachte Sträucher** tauchen aus dem Unterholz auf und umzingeln die Charaktere. Jeder Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 13 oder mehr bemerkt die Dryade und die Sträucher, bevor er umzingelt ist. Alle anderen Charaktere sind überrascht.

Die Dryade Wiesenblatt war an einen verzauberten Baum gebunden, den Oma Nachtschatten gefällt und zur Herstellung von Holzspielzeug verwendet hat. In dem Glauben, die Charaktere seien von Oma Nachtschatten angeheuerte Söldner, die Will vom Feywild und die Ausreißerbande fangen sollen, zeigt Wiesenblatt mit einem anklagenden Finger auf die Charaktere und befiehlt den erwachten Büschen: „Zeigt diesen Schurken, was Rache wirklich bedeutet!“

Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um einen SG-13-Charismawurf (Überzeugung) durchzuführen, um die Auseinandersetzung zu beenden. Bei einem erfolgreichen Wurf überzeugt der Charakter Wiesenblatt (und damit auch die Sträucher), in ihrem nächsten Zug nicht anzugreifen. So haben die Charaktere kurz Zeit, um die falschen Verdächtigungen der Dryade in Sachen Absichten und Loyalitäten der Gruppe zu entkräften. Bringen die Charaktere stichhaltige Argumente zu ihrer Verteidigung vor oder werden im folgenden Kampf vier oder mehr Sträucher getötet, bricht Wiesenblatt den Angriff ab.

Die Dryade ist zu verbittert und wütend, um sich für etwaige Fehleinschätzungen ihrerseits zu entschuldigen. Sie an die Regel der Gastfreundschaft zu erinnern (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) reicht aus, um sie davon zu überzeugen, dass sie netter zu Reisenden sein sollte, die durch den Wald unterwegs sind. Nach dem Tod ihres geliebten Baums kommt dieser ihrem Heim schließlich noch am nächsten.

Ohne ihren Baum ist Wiesenblatt dazu verdammt, immer tiefer in Verzweiflung zu versinken. Endet ihre Begegnung mit den Charakteren friedlich, drängt sie die Gruppe, Zybilna wieder an die Macht zu bringen, damit andere Dryaden kein ähnliches Schicksal erleiden. Sie gibt den Charakteren auch drei Platanensamen. Eine Kreatur, die einen dieser Samen isst, erhält für eine Stunde die Wirkung des Zaubers *Spurloses Gehen*.

ZENTAUR

Ein alter **Zentaur** namens Winterbogen nähert sich den Charakteren und warnt sie, dass dieses Reich dahinschwindet. Sie sollten lieber in ihre eigene Welt zurückkehren, ehe sich Prismeer vollkommen auflöst. Winterbogen offenbart, dass die anderen Mitglieder seines Klans davongaloppierten, als die Nebel Prismeer einhüllten, doch er war zu alt, um mit ihnen mitzuhalten. Der Zentaur kennt die Ursache der bevorstehenden Vernichtung des Reiches nicht. Wirken die Charaktere freundlich, fordert er sie auf, das Einhorn am Wankelteich aufzusuchen, um Antworten zu bekommen.

Winterbogens Schrittbewegungsrate beträgt 7,5 Meter und seine Sichtweite ist auf 18 Meter begrenzt. Er kennt die Wälder von Drüben gut genug, um Charakteren zu sagen, in welche Richtung Drummeldräu liegt, falls sie dort hinwollen.

ORTE IN DRÜBEN

Die folgenden Begegnungen sind an Orte gebunden, die auf der Karte von Drüben vermerkt sind. Während die Charaktere Drüben bereisen, kannst du diese Orte nach Bedarf so verlegen, dass die Charaktere auf sie stoßen. Idealerweise solltest du alle drei Begegnungen in der folgenden Reihenfolge ablaufen lassen, bevor die Charaktere Drummeldräu erreichen oder nach Anderswo reisen:

Nibs Höhle: Die Charaktere treffen einen alten Mann, der ihnen Geschenke aus gesponnenem Gold anbietet und weiß, wo die Charaktere Will vom Feywild finden, einen anstrengenden Jungen mit einer Vorliebe dafür, Oma Nachtschatten Kummer zu bereiten.

Kleineich: Will vom Feywild führt die Ausreißerbande von einem Baumhaus aus an, das in den Zweigen eines freundlichen Baumhirten errichtet wurde. Will kennt ein Geheimnis, das den Untergang des Stundenglaszirkels besiegeln könnte, und schlägt vor, dass die Charaktere mit Lamorna sprechen, einem Einhorn am Wankelteich.

Wankelteich: Das Einhorn Lamorna hat ihren Gefährten verloren und glaubt, dass die Magie, die Zybilna im Palast gefangen hält, mit dessen Horn gewirkt wurde. Das Horn des Einhorns zu finden könnte der einzige Weg sein, um Zybilna zu befreien und Prismeer vom Stundenglaszirkel zu erlösen.

NIBS HÖHLE

Ein Geizhals schuftet in einer Höhle und verspinnt sein Gold zu Geschenken für diejenigen, die ihn besuchen. Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere auf Nibs Höhle stoßen:

Gemütliches Fackellicht strahlt aus einer Höhle in einem bewaldeten Hang. Sechs Meter von der Höhle entfernt steht ein Baum, an dessen Stamm ein verwittertes Stück Pergament genagelt wurde.

Das an den Baum genagelte Pergament ist einer von Oma Nachtschattens Steckbriefen (siehe „Steckbriefe“ weiter oben im Kapitel). Würfle mithilfe der Tabelle „Steckbriefe“, um festzulegen, welches Plakat hier hängt, und notiere diese Information im Handlungsfaden.

Kündigen die Charaktere ihre Ankunft an, hören sie, wie ein alter Mann sie in die Höhle einlädt. Lies Folgendes vor, falls sie eintreten:

In der Höhle sitzt ein runzeliger alter Mann mit verbundenen Augen an einem Spinnrad, umgeben von Goldhaufen. Beim Spinnen greift er sich immer wieder eine Handvoll Münzen, die sich ob seiner Berührung in glänzende Goldfasern verwandeln.

Nib ist ein unbewaffneter menschlicher **Gemeiner** (neutral) aus einer Stadt namens Tiefwasser in einer Welt namens Toril. Er ist blind, aber nur solange er seine Augenbinde trägt. Seine Höhle enthält insgesamt 27.213 GM, die in Haufen auf dem Boden liegen – sie sind das, was von Nibs einst erlangtem Reichtum noch übrig ist. Wird das Gold mit dem Zauber *Magie entdecken* untersucht, verstrahlt es eine Aura der Beschwörungsmagie. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Nib.

Erkundigen sich die Charaktere nach Nibs misslicher Lage, erzählt er seine traurige Geschichte:

„Ich habe ein grausames und herzloses Leben geführt. Diese Reichtümer erwarb ich, indem ich das Elend meiner Mieter ausnutzte, heruntergekommene Häuser aufkaufte und sie für völlig überzogene Summen vermietete. Oma Nachtschatten hilft mir, Wiedergutmachung zu leisten. Ich sagte ihr, ich wolle meine schlechten Taten hinter mir lassen und meine unrechtmäßig erworbenen Gewinne sinnvoll verwenden. Sie hat mich verflucht, für immer in dieser Höhle zu verweilen und mein Gold zu nützlichen Gegenständen für jeden zu verarbeiten, der zu mir kommt.“

Entsprechend der Regel der Gegenseitigkeit (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) bietet Nib an, für jeden Charakter ein Geschenk zu erschaffen. Er nimmt ein

Paar Stricknadeln und strickt sein Goldgarn schnell zu einem Gegenstand, der einen goldenen Glanz oder einen gewissen Anteil an goldener Färbung in seinem Äußeren aufweist. Würfle mit einem W8 und nutze die Tabelle „Goldgesponnene Geschenke“, um den Gegenstand zu bestimmen. (Alle in der Tabelle aufgeführten Gegenstände sind ungewöhnliche magische Gegenstände.) Bittet ein Charakter Nib, etwas Bestimmtes herzustellen, erfüllt Nib diese Bitte, sofern das Gewünschte ein nichtmagischer Gegenstand im Wert von nicht mehr als 1.000 GM oder ein magischer Gegenstand von gewöhnlicher oder ungewöhnlicher Seltenheit ist. Nib kann nur ein Geschenk für jeden Charakter herstellen, und sein Spinnrad entfaltet seine Magie nicht in fremden Händen. Nibs Vorrat an Goldmünzen verringert sich um den Wert des Gegenstands, den er herstellt (mindestens um 1 GM). Ein gewöhnlicher magischer Gegenstand verringert seinen Vorrat um 100 GM, ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand hingegen um 500 GM.

Ein Charakter könnte sich verpflichtet fühlen, die Regel der Gegenseitigkeit einzuhalten (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) und Nib etwas als Gegenleistung für seine Gaben anzubieten. Nib nimmt alles freundlich an, was Charaktere ihm anbieten – er braucht aber vor allem Hilfe, um seinen Fluch zu brechen. Denn solange Oma Nachtschatten die Kontrolle über Drüben hat, sieht er keine Hoffnung auf eine Flucht.

GOLDGESPONNENE GESCHENKE

W8 Geschenk

- | | |
|---|--|
| 1 | <i>Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung</i> |
| 2 | <i>Nimmervoller Beutel</i> |
| 3 | <i>Stiefel der Elfen</i> |
| 4 | <i>Armschienen des Bogenschützen</i> |
| 5 | <i>Umhang des Schutzes</i> |
| 6 | <i>Handschuhe des Diebstahls</i> |
| 7 | <i>Zauberstab der Geheimnisse</i> |
| 8 | Ein winziges Stundenglas, das wie ein <i>Elementarer Edelstein</i> von der Art eines blauen Saphirs (Luftelementar) funktioniert |

NIBS UNTERSCHLUFF

Während Nib arbeitet, erhaschen Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 11 oder mehr Blicke auf eine oder mehrere Erscheinungen, die hinter ihm lauern. Diese Erscheinungen nehmen verschiedene Formen an: von einem schmutzigen Kind, das über Nibs Schulter späht, bis hin zu einem hageren Kutscher, der in den Schatten im hinteren Teil der Höhle auftaucht. Andere mögliche Erscheinungen sind eine langgesichtige Frau, die sich mit einem Taschentuch Tränen abtupft, und eine völlig abgemagerte Waise, die eine Augenklappe trägt. So schnell wie das Flackern einer Kerze verschwindet die eine Erscheinung und eine andere taucht auf. Fragen die Charaktere Nib nach den Erscheinungen, erklärt er das Wesen seines Fluchs:

„Meine eigenen Worten suchen mich heim: Solange meine unrechtmäßig erworbenen Gewinne für gute Zwecke verwendet werden, liegen meine schlechten Taten weiter hinter mir. Ihr seht die ruhelosen Erscheinungen derer, denen ich Leid zufügte. Sie lauern hinter mir und quälen mich mit Piksen in die Rippen und Geflüster in meinen Ohren. Ich ertrage es nicht, ihnen in die Augen zu blicken. Nicht nach dem, was ich ihnen angetan habe!“

Nib trägt eine Augenbinde, damit er nicht aus Versehen über die Schulter schaut oder einen Blick auf die Erscheinungen erhascht, die sich in seinen Goldhaufen spiegeln.

Nib warnt die Charaktere, nichts von seinem Gold zu nehmen, damit sie nicht wie er verflucht werden. Jeder Charakter, der Gold aus Nibs Höhle stiehlt, wird von 1W4 Erscheinungen heimgesucht, die jenen ähneln, die Nib plagen. Infolge dieser Spukerscheinungen erhält der Charakter eine Erschöpfungsstufe, nachdem er eine lange Rast abgeschlossen hat. Durch diesen Effekt erhaltene Erschöpfungsstufen können nicht entfernt werden, bis der Charakter die Heimsuchung beendet, indem er das Gold zurückgibt. Der Zauber *Wunsch* beendet die Heimsuchung und bringt das gestohlene Gold automatisch in die Höhle zurück. Die Zauber *Fluch entfernen* oder *Vollständige Genesung* unterdrücken die Wirkung nur für 24 Stunden, wenn sie auf den Übeltäter gewirkt werden.

Nib war in Drummeldräu und hat den Goblin-Naschmarkt (Bereich D2), Oma Nachtschattens Salon (Bereich D3) und die Werkstatt (Bereich D4) besucht. Fragen die Charaktere Nib nach weiteren Informationen zu Oma Nachtschatten und Drummeldräu, teilt er ihnen die folgenden Einzelheiten mit:

- Oma Nachtschatten hat einen Schlüssel, der aus ihrem Rücken herausragt. Ihre Stimmung lässt sich daran ablesen, wie schnell er sich dreht. Ist sie glücklich, dreht sich der Schlüssel schnell. Ist sie verärgert, dreht sich der Schlüssel langsam. Verliert sie die Beherrschung, bleibt der Schlüssel ganz stehen.
- Viele Kinder schufteten in Oma Nachtschattens Werkstatt und stellen Spielzeug her. Oma Nachtschatten bringt Kinder auf anderen Welten die gruseligsten Spielzeuge – vermutlich um ihre Köpfe mit Albträumen zu füllen. Die Vettel macht ihre Lieferungen auf dem Rücken eines fliegenden Schaukelpferds.
- Oma Nachtschatten ist besessen davon, Will vom Feywild zu fangen, einen Jungen, der einer Handvoll jüngerer Kinder zur Flucht aus Drummeldräu verhalf. Wills bunt zusammengewürfelte Gruppe von Schlingeln ist als Ausreißerbande bekannt. Die Bande wird von einem Baumhirten namens Kleineich geschützt. (Nibs Fluch hindert ihn daran, seine Höhle zu verlassen, doch er kann Charakteren die Richtung zu Kleineichs Lieblingslichtung weisen.)

KLEINEICH

Bei dieser Begegnung geht es um eine zerlumpete Gruppe von Kindern, die die Ausreißerbande genannt wird. Nib kann die Richtung zu jenem Baumhirten weisen,

der sich um die Kinder kümmert. Wahlweise können die Charaktere auch auf ihren Reisen über die Lichtung des Baumhirten stolpern.

Vor euch tummelt sich eine kleine Gruppe von Kindern um eine belaubte Eiche. Fröhliches Johlen schallt durch den Wald. Bemalte Schaukeln baumeln an den Ästen des Baumes. Eingebettet in seine Krone ist ein wild zusammengezwimmertes Baumhaus.

Der Baum ist ein **Baumhirte** namens Kleineich. Sehen sie Fremde, klettern die Kinder rasch Strickleitern hinauf und gehen im Baumhaus in Deckung. Ihr Anführer Will vom Feywild fährt die Abenteurer an: „Stehen bleiben! Sonst machen wir Euch die Hölle heiß!“ Kleineich bietet dieser Bande von Schlingeln ein Zuhause. Sie sind alle mit Wills Hilfe aus der Gefangenschaft in Drummeldräu entkommen.

Abenteurer, die die Kinder bedrohen, ziehen sich den Zorn von Kleineich zu, der sich entwurzelt und zur Verteidigung der Kinder herbeidonnert. Bringt der Baumhirte oder einer seiner belebten Bäume einen Charakter mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte, wird der Charakter bewusstlos, statt eine tödliche Wunde zu erleiden. Bewusstlose Charaktere werden entweder gefesselt und von Will verhört oder in einen anderen Teil des Waldes fernab von Kleineich geschleppt.

Fällt Kleineich auf 0 Trefferpunkte, kippt der Baumhirte um, zerstört das Baumhaus der Ausreißerbande und fügt allen Kreaturen darin 10 (3W6) Wuchtschaden zu.

WILL VOM FEYWILD

Will vom Feywild ist nicht der dürre Elfjährling, der er zu sein scheint. Er ist ein **Oni**, der menschliche Gestalt angenommen hat. Sein wahrer Name ist Mugan, und er arbeitete als Kinderentführer für Skabatha Nachtschatten – bis ihn die Schwestern der Vettel mit einem Fluch belegten, der sein Herz erwärmte und seine Gesinnung von rechtschaffen böse zu chaotisch gut änderte. Nun versucht er, Kindern bei der Flucht aus Skabathas Fängen zu helfen. Skabatha geht davon aus, dass Mugan einfach seine Anstellung bei ihr aufgegeben hat. Von dem Fluch, mit dem ihre Schwestern den Oni belegt haben, ahnt sie nichts – und sie weiß auch nicht, dass Will vom Feywild kein Menschenjunge ist. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Will vom Feywild.

Wird der Oni von einem Zauber betroffen, der Flüche bannt, erlangt er seine böse Gesinnung zurück und greift denjenigen an, der für die Aufhebung des Fluchs verantwortlich ist. Dabei schreit er „Wie konntest du nur?“ und kämpft bis zum Tod.

Der Oni hält sich ein **Täuschungsbestien-Kätzchen** namens Sternchen als Haustier (siehe den nebenstehenden Werteblock), das er jedoch zurücklässt, falls der Fluch gebrochen wird. Charaktere, die Dirlagraun beim Hexenlichtjahrmart geholfen haben (siehe Kapitel 1), könnten vermuten, dass Sternchen ein Nachkomme der älteren Täuschungsbestie ist. Zeigen sie Sternchen den Spiegelball, springt es aufgeregt herum. Hört er von Dirlagraun, erklärt sich Will vom Feywild widerwillig bereit, Sternchen seinen Eltern zurückzugeben – doch nur wenn die Charaktere ihm helfen, die verbleibenden Kinder zu befreien, die in Drummeldräu gefangen sind.



TÄUSCHUNGSBESTIEN-KÄTZCHEN

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 9 (2W6+2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

Täuschung: Die Täuschungsbestie projiziert eine magische Illusion, die es so aussehen lässt, als würde sie neben ihrem tatsächlichen Standort stehen. Angriffswürfe gegen sie sind daher im Nachteil. Wird sie doch getroffen, ist diese Eigenschaft bis zum Ende ihres nächsten Zugs gestört. Diese Eigenschaft wird auch gestört, wenn die Täuschungsbestie außer Gefecht gesetzt ist oder eine Bewegungsrate von 0 Metern hat.

AKTIONEN

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 Wuchtschaden plus 2 Stichschaden.

DIE AUSREISSERBANDE

Die Ausreißerbande hat vier Mitglieder:

- Will vom Feywild, den Anführer der Bande (unten beschrieben)
- Bobi, ein ausgelassener männlicher Zwerg, dem sein erster Schnurrbart wächst
- Sloane, eine sarkastische, rothaarige Waldelfin
- Zennor, ein zähes Ork-Mädchen

Bobi, Sloane und Zennor sind Nichtkämpfer (behandle sie als unbewaffnete chaotisch gute **Gemeine**), die etwa acht Jahre alt zu sein scheinen, aber in Wahrheit einige Jahre älter und klüger sind, als sie aussehen. Die Magie des Feywilds hat sie jung gehalten.

Wer mit der Ausreißerbande über Drummeldräu spricht, erhält folgende Informationen:

- Ein Trupp Zinnsoldaten verteidigt Drummeldräu, doch sie lassen sich leicht durch Ablenkungen weglocken.
- Die in der Werkstatt gefangen gehaltenen Kinder werden von Boggels heimgesucht: öligen Kreaturen, die aus dem Elend der Kinder entstehen.
- Oma Nachtschatten sperrt ihre verhasstesten Feinde in einer Zelle in ihrer Küche ein.

Das Geheimnis des Wankelteichs: Bobi, Sloane und Zennor sind sich einig, dass die Charaktere dem Wankelteich einen Besuch abstatten und das Einhorn Lamorna aufsuchen sollten, bevor sie nach Drummeldräu aufbrechen. Will ist skeptisch, weil er das Einhorn für ein „nichtsnutziges Wohltätervieh“ hält, das zu viel Angst hat, um Oma Nachtschatten selbst herauszufordern.

Die Ausreißerbande teilt die folgenden Informationen über den Wankelteich, falls die Charaktere Interesse zeigen, dort hinzugehen:

- Nur Einhörner können das Ufer des Wankelteichs erreichen, doch die schützende Magie des Sees kann nicht zwischen einem echten Einhorn und einem vorgetäuschten Einhorn unterscheiden. Um den See erreichen zu können, haben sich die Kinder ein krudes Einhorn-Kostüm gebastelt, unter dem sie sich verstecken können. (Sie bewahren das Kostüm in ihrem Baumhaus auf und können es den Charakteren leihen – es ist aber nur groß genug für zwei Erwachsene.)
- Es reicht schon, sich ein Holzhorn auf die Stirn zu binden, um den magischen Schutz des Sees zu umgehen.
- Auf einer kleinen Insel mitten im See finden die Charaktere eine mit frischen Kohlen gefüllte Eisenschale. Das Einhorn lässt sich herbeirufen, indem in dieser Schale ein Feuer entzündet wird.

Führer nach Anderswo: Suchen die Charaktere einen Führer nach Anderswo, bittet Will eines der anderen Kinder, Spritzer zu holen, der derzeit in Kleineichs Baumhaus versteckt ist.

KLEINEICHS BAUMHAUS

Das Baumhaus der Ausreißerbande ist groß genug, um bis zu zwölf Kinder bequem unterzubringen. Strickleitern reichen zu zwei Falltüren im Boden hinauf. Lies Folgendes vor, sobald die Charaktere in das Baumhaus hineinsehen können:

Der Boden des Baumhauses ist mit Decken, Kissen und Strohhaufen ausgelegt. Von der zwei Meter hohen Decke hängt an einem Seil ein Korb mit Äpfeln, Beeren, Zuckerrohr und ein paar zerknüllten Pergamentblättern. In einer Ecke liegt auf einem Kissen eine rostige Ölkanne, die irgendwie fehl am Platz wirkt. In einer anderen Ecke aufgehäuft befindet sich ein krudes Einhorn-Kostüm aus gepunkteten Steppdecken und einem hölzernen Pferdekopf, an dem MAN ein hölzernes Horn befestigt hat.

Die zerknüllten Pergamentblätter im Korb sind drei von Oma Nachtschattens Steckbriefen (siehe „Steckbriefe“ weiter oben in diesem Kapitel). Würfle mithilfe der Tabelle „Steckbriefe“, um festzulegen, welche Steckbriefe genau im Korb liegen (diesmal sind auch Duplikate möglich).

Ölkanne: Die Ölkanne ist ein belebtes Konstrukt namens **Spritzer** (siehe die nebenstehenden Spielwerte). Spritzers Exzesse und Zügellosigkeit haben dazu geführt, dass er sich innerlich buchstäblich leer fühlt und derzeit nicht genug Öl hat, um seine Aktion „Boggel-Öl“ einzusetzen. Füllen die Charaktere Spritzer mit mehr Boggel-Öl auf, bietet er an, sie von Drüben nach Anderswo zu führen. Spritzer weiß, dass in Oma Nachtschattens Werkstatt Boggels beschäftigt sind, und er kann die Gruppe dorthin führen. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Spritzer.

Einhorn-Kostüm: Die Ausreißerbande hat ein Einhorn-Kostüm gebastelt, damit sie das Wasser des Wankelteichs erreichen und darin baden kann. Dieses Kostüm ist groß genug, um von zwei Erwachsenen oder vier Kindern getragen zu werden, die im Gänsemarsch gehen. Der hölzerne Pferdekopf ist auf einem Stock befestigt, den der Anführer hochhält, und die Kinder haben ein hölzernes Horn auf die Stirn des Kopfs geklebt. Durch kleine Löcher im Stoff sehen die Träger des Kostüms, wohin sie unter der Abdeckung laufen.

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass sich das Einhorn-Horn hier befindet, ersetzt es das Holzhorn beim Einhorn-Kostüm der Kinder. Die Kinder wissen nicht, dass das Horn von einem echten Einhorn stammt.

ÜBERFALL DER AUSREISSERBANDE

Will vom Feywild hat sich einen gewagten Plan überlegt, um die Kinder zu befreien, die immer noch in Drummeldräu gefangen gehalten werden. Entscheiden sich die Charaktere, ihm dabei zu helfen, erläutert er ihnen sein Vorhaben. Mit einem Stock skizziert Will eine grobe Karte des Unterschlupfs der Vettel im Dreck und umreißt den Plan wie folgt:

Die Ankunft: Bobi, Sloane, Zennor und Sternchen kriechen durch den Wald westlich des Baums und verstecken sich gerade außerhalb der Sichtweite der kreischenden Vogelscheuchen (Bereich D5). In der Zwischenzeit schleicht Will sich zum Eingang der Küche (Bereich D13) auf der Ostseite des Baums.

Die Ablenkung: Die Charaktere gehen auf den Goblin-Markt (Bereich D2), geben sich als Reisende aus, kaufen ein paar Süßigkeiten und arrangieren ein Treffen mit



SPRITZER DIE ÖLKANNE

Winziges Konstrukt, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 17 (3W6)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Gelähmt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch, Zwergisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP) **Übungsbonus** +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn Spritzer am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur zudem nicht gesehen, dass Spritzer sich bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass Spritzer belebt ist.

Ungewöhnliche Natur: Spritzer muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Boggel-Öl: (Drei Anwendungen): Spritzer verbraucht eine Anwendung Boggel-Öl, um ein Quadrat mit einer Seitenlänge von drei Metern aus schlüpfrigem, nicht brennbarem Öl auf dem Boden in einer Entfernung von bis zu 1,5 Metern von sich zu erzeugen. Die Lache ist schwieriges Gelände und hat eine Stunde lang Bestand. Alle Kreaturen, die in den Bereich der Lache geraten oder ihren Zug darin beginnen, müssen einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder sie rutschen aus und sind liegend. Boggels werden durch das Öl nicht beeinträchtigt. Nachdem er alle drei Anwendungen verbraucht hat, kann Spritzer diese Aktion nicht erneut verwenden, bis sein Vorrat an Boggel-Öl wieder aufgefüllt ist.

der Vettel. Während des Treffens alarmieren die Kinder die schreienden Vogelscheuchen und locken so die Zinnsoldaten in den Garten.

Die Flucht: Da alle abgelenkt sind, können die Charaktere die Gefangenen in der Werkstatt (Bereich D4) befreien, während Will in die Tuchfabrik (Bereich D12) klettert, um sich um die Gefangenen dort zu kümmern. Sobald die Kinder frei sind, laufen alle zurück zu Kleineich.

Wills Plan ist grob und lückenhaft, doch er lässt es gern drauf ankommen. Unabhängig davon, wie sich die Ereignisse entwickeln, enthüllt er nie seine wahre Gestalt, da er befürchtet, dass dies die zu rettenden Kinder erschrecken oder die anderen Mitglieder der Ausreißerbande verscheuchen würde. Folglich verzichtet er darauf, seine Oni-Fähigkeiten in Gegenwart der Kinder oder der Charaktere einzusetzen.

DER WANKELTEICH

Charaktere auf dem Weg nach Drummeldräu oder Kleineich kommen wahrscheinlich am Wankelteich vorbei. Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen kleinen See zum ersten Mal sehen:

Nebel treibt über die Oberfläche eines kleinen Sees. Bewaldete Klippen säumen das Ufer auf einer Seite, und moosige Felsen ragen aus den Untiefen heraus. Nahe der Mitte des Sees befindet sich ein felsiges Eiland.

Wer versucht, auf weniger als 300 Meter an das Ufer des Sees heranzukommen, stellt fest, dass jeder Weg ihn zurück in den Wald und an die Stelle führt, von der er losgegangen ist. Fliegende Kreaturen kommen unerklärlicherweise vom Kurs ab. Diese Verzauberung ist das Werk eines Einhorns namens Lamorna, das den Wankelteich als seine Domäne beansprucht. Um das Ufer zu erreichen, muss man ein Einhorn sein oder zumindest die Gestalt eines Einhorns annehmen. Die Ausreißerbande hat ein Einhorn-Kostüm, das Platz für zwei Charaktere bietet. Andere Charaktere können den Schutzauber des Sees zufriedenstellen, indem sie sich falsche Einhorn-Hörner an der Stirn befestigen. Falsche Hörner lassen sich leicht aus Holz zurechthauen oder mithilfe des Zaubers *Lautloses Trugbild* oder ähnlicher Magie erschaffen.

Der Magier Kelek, Gründer der Liga der Bosheit (siehe Anhang B), hat dem Assassinen Zarak befohlen, Lamorna zu jagen und ihr das Horn abzuschlagen. Zarak lauert in den bewaldeten Randgebieten des Sees und versucht, einen Weg zum Ufer zu finden. (Er weiß nichts von der Notwendigkeit, „wie ein Einhorn aussehen“ zu müssen.) Charakteren mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 15 oder mehr haben das Gefühl, beobachtet zu werden. Weitere Informationen findest du unten im Abschnitt „Zarak greift an!“.

REGIONALE EFFEKTE

Solange Lamorna lebt, gelten die folgenden regionalen Effekte innerhalb von 300 Metern um den See:

- Alle nichtmagischen Flammen in der Region werden gelöscht. (Ein Feuer, das in der Kohlenschale auf der Insel in der Mitte des Sees entzündet wird, bildet eine Ausnahme von dieser Regel.)



DAS EINHORN LAMORNA BESCHWÖRT EIN WASSERABBILD
IHRES VERLORENEN GEFÄHRTEN ELIDON HERAUF.

- Tiere und Feen sind bei allen Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) in der Region im Vorteil.
- Jede Kreatur, die mindestens eine Minute im See badet, kann entscheiden, ob sie eine Erschöpfungsstufe oder einen Fluch beenden möchte, die auf sie wirken. Wahlweise kann die Kreatur auch die Einstimmung auf einen verfluchten magischen Gegenstand beenden.

DAS EINHORN RUFEN

Um das kleine Eiland in der Mitte des Sees zu erreichen, muss man 75 Meter stilles Süßwasser überqueren. Der See ist neun Meter tief, das Eiland etwa neun Meter breit und zwölf Meter lang.

Auf dem höchsten Punkt der Insel – neun Meter über der Wasseroberfläche – steht eine mit Kohlen gefüllte Eisenschale. Entzündet eine Kreatur mit den Kohlen ein Feuer in der Schale, erscheint das **Einhorn** Lamorna eine Minute später am Seeufer und wartet dort auf die Charaktere. Andernfalls bleibt es verborgen.

Lies Folgendes vor, sobald Lamorna erscheint:

Der Nebel am Seeufer lichtet sich und enthüllt ein weißes Ross mit einem einzelnen funkelnden Horn auf der Stirn. Es steht vollkommen still und beobachtet euch schweigend.

Lamorna galoppiert in den Wald, wenn die Abenteurer sich irgendwie bedrohlich verhalten. Andernfalls wartet sie, bis sich einer oder mehrere Charaktere ihr bis auf 18 Meter nähern, ehe sie telepathischen Kontakt mit ihnen aufnimmt. Lamorna ist neugierig darauf, zu erfahren, warum die Gruppe nach Drüben gekommen ist, und sie hat Verständnis für jeden, der etwas gegen den Stundenglaszirkel hat.

Lamorna kann die folgenden Informationen preisgeben. Während sie spricht, belebt sich das Wasser des Sees, um flüssige Darstellungen jener Dinge zu formen, die sie beschreibt:

- Die Domäne von Prismeer gehörte einst der Erzfee Zybilna, wurde aber von deren grausamen Vettel-Stiefschwestern an sich gerissen: Skabatha Nachtschatten, Bavlorna Blatternstroh und Endelyn Mondgrab.
- Zybilna war manchmal prahlerisch und hinterlistig, doch ihre Magie hielt Prismeer sicher und abgeschieden. Das endete, als die Vetteln des Stundenglaszirkels Lamornas Gefährten Elidon gefangen nahmen, sein Horn stahlen und dessen Magie einsetzten, um Zybilna in ihrer Festung, dem Palast Herzbegehrt, einzusperren.
- Elidons Horn könnte nötig sein, um Zybilna zu befreien, doch Lamorna kennt weder den Verbleib von Elidon noch seines Horns. Sie glaubt, dass er der Gefangene der Vetteln ist. (Wenn Elidon gestorben wäre, glaubt Lamorna, dass sie dies gespürt hätte.)

Lamorna ermahnt die Charaktere, Zybilna zu befreien und Prismeer vor den bösen Vetteln zu retten. Sie erzählt ihnen, dass einer der Bewohner von Anderswo, der Löwenzahn Amidor, die Gruppe sicher zum Palast Herzbegehrt führen kann. Sie bietet den Wankelteich als sicheren Ort zum Rasten an, falls die Charaktere ihn brauchen. Sie kann auch die magischen Eigenschaften des Sees beschreiben (siehe „Regionale Effekte“ oben).

Befragen die Charaktere Lamorna nach dem Palast Herzbegehrt, enthüllt sie die folgenden Informationen:

- Solange Zybilna Prismeer regierte, konnte niemand ihren Palast ohne Einladung betreten. Es ist unwahrscheinlich, dass der Stundenglaszirkel in der Lage ist, ähnliche Beschränkungen für den Palast durchzusetzen.
- Eine Bibliothek im zweiten Stock des Palastes enthält Zybilnas wertvollste Bücher.
- Eine drachenähnliche Kreatur namens Jammerwoch lebt in Zybilnas Palast und streift häufig durch den Wald. Der Jammerwoch versucht, den Wankelteich zu erreichen, wird aber stets von der schützenden Magie des Sees abgewiesen. Lamorna betont, dass die Charaktere gut daran täten, den Jammerwoch zu meiden, denn sobald er seinen feurigen Blick auf Beute richtet, gibt er die Jagd auf sie nur selten auf.

ZARAK GREIFT AN!

Zarak (siehe Anhang B) folgt den Charakteren zum Seeufer und vermeidet es dabei die ganze Zeit, entdeckt zu werden. Nachdem er gesehen hat, wie die Charaktere eine oder mehrere Einhornverkleidungen anlegen, um das Ufer zu erreichen, fertigt er sich ein eigenes falsches Einhornhorn aus Holz an, das er sich mit einem Ledergürtelriemen am Kopf befestigt und bei der Ankunft am Seeufer abnimmt. Er greift an, wenn das Gespräch der Charaktere mit Lamorna zu Ende geht, und nutzt die Ablenkung durch die Charaktere, um das Einhorn zu überraschen:

Eine verhüllte Gestalt springt aus dem Wald, stürmt heran und greift mit blitzenden Klingen das Einhorn an. Unter der Kapuze des Assassinen blitzt ein breites Grinsen mit vielen Zähnen hervor.

Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 17 oder mehr werden nicht von Zarak überrascht. Alle anderen Kreaturen im Bereich (einschließlich Lamorna) sind überrascht.

In Lamornas erstem Zug nach der Überraschungsrunde teleportiert sie sich weg, verweigert Zarak so seinen Preis und überlässt ihn allein den Charakteren. Zarak ist angewidert von sich selbst, weil er das Einhorn nicht sofort niedergestreckt hat. „Ich wusste nicht, dass Einhornner das können“, murmelt er, als Lamorna sich wegteleportiert. Er ist jedoch schlau genug, die Charaktere nicht noch mehr zu verärgern, als er es bereits getan hat. Sind die Charaktere nicht auf einen Kampf aus, gibt sich Zarak damit zufrieden, die Waffe sinken zu lassen und sich in den Wald zurückzuziehen.

Zarak ist bereit, seine Jagd im Austausch für Gold aufzugeben – oder wenn es so aussieht, als würden die Charaktere ihn wahrscheinlich töten. Charaktere,

die Zarak von den Reichtümern in Nibs Höhle erzählen (siehe „Nibs Höhle“ weiter oben in diesem Kapitel), stacheln seine Gier an. Wird er dort hingeführt, nimmt er sich alles Gold, das er tragen kann, und fällt Nibs Fluch zum Opfer.

Die Charaktere können versuchen, Zarak einzufangen, doch er würde lieber sterben, als seine Waffen und seine Freiheit aufzugeben. Als Geisel ist er nicht zu gebrauchen, da sich kein anderes Mitglied der Liga der Bosheit darum kümmert, was ihm zustößt, und er sich weigert, die geheimen Wege zum und vom Palast Herzbegehrt preiszugeben. Wird jedoch den Zauber *Person bezaubern* oder ähnliche Magie auf ihn angewendet, um ihn gegenüber einem oder mehreren der Charaktere freundlich zu stimmen, lässt er sich überreden, die folgenden Informationen zu teilen:

- Die meisten Kreaturen in Zybilnas Palast, darunter auch Zybilna selbst, sind in der Zeit eingefroren. Die Vetteln des Stundenglaszirkels nutzen ein Artefakt namens *Iggwilvs Kessel*, um für diesen Effekt zu sorgen. Zarak weiß nicht genau, wie der Kessel oder seine Magie funktioniert.
- Der selbsternannte Anführer der Liga der Bosheit ist ein menschlicher Zauberer namens Kelek. Er will einen Zauberstab in seinen Besitz bringen, der seinem verhassten Rivalen, dem Zauberer Ringelrun, gehört. Dieser gehört jedoch zu den in Zybilnas Palast eingefrorenen. Anscheinend wird das Horn eines Einhorns benötigt, um Ringelrun aus der Zeitstase zu befreien. Erst dann könnte Kelek Ringelruns Stab an sich nehmen.
- Zargash, ein menschlicher Priester von Orkus, ist ein weiteres Mitglied der Liga der Bosheit. Zargash hofft zwar, eines Tages Kelek die Führung streitig zu machen, doch er wird nichts unternehmen, solange Kelek vom Kriegsherzog beschützt wird, einem Söldner, der ein *Flammenzungen*-Langschwert führt.
- Das fünfte Mitglied der Liga der Bosheit ist eine menschliche Hexenmeisterin namens Skylla, die ihre Magie von einer Erzfee namens Baba Yaga erhielt. Skylla weiß mehr über *Iggwilvs Kessel* und die Vetteln des Stundenglaszirkels als jeder andere (soweit Zarak weiß). Doch sie ist verschwunden und keines der anderen Mitglieder der Liga weiß, wo sie zu finden ist.

ÜBERFALL DER AUSREISSERBANDE

Lamornas Gefährte Elidon wurde in ein fliegendes Schaukelpferd verwandelt, das Oma Nachtschatten als Reittier dient. Ist der Zauber auf Elidon gebrochen und wird er mit Lamorna wiedervereint, belohnt sie jeden der Charaktere mit einer *Bezauberung des Heldenmuts* (siehe „Übernatürliche Geschenke“ im *Spielleiterhandbuch*).

DRUMMELDRÄU

Oma Nachtschattens Versteck wurde um eine pervertierte Werkstatt herum gebaut, die ins Innere einer gigantischen umgestürzten Eiche gehauen wurde.

Die Werkstatt wird von entführten Kindern betrieben, die gerade genug Freiheit besitzen, um unter den wachsamen Augen der Schergen der Vettel zu schuften.

Drummeldräu hat die folgenden physischen Merkmale:

Böden, Wände und Treppen: Böden, Wände und Treppen wurden aus dem Holz des Baumriesen gehauen.

Decken: Sofern nicht anders angegeben, sind die Decken in ganz Drummeldräu 2,4 Meter hoch.

Fenster: Die Fenster von Drummeldräu lassen sich öffnen, sind aber von innen verriegelt.

Türen: Die Türen von Drummeldräu bestehen aus stabilem Eichenholz, die Klinken und Scharniere aus Eisen. Alle Türen sind entriegelt, es sei denn, im Text steht etwas anderes. Als Aktion kann ein Charakter Diebeswerkzeug einsetzen, um eine verschlossene Tür mit einem erfolgreichen SG-14-Geschicklichkeitswurf zu knacken. Wahlweise kann ein Charakter auch versuchen, eine Tür mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen.

ANKUNFT IN DRUMMELDRÄU

Beschreibe den Spielern Drummeldräu wie folgt, wenn ihre Charaktere das erste Mal in Sichtweite kommen:

Der Wald ist hier am dunkelsten. Vor euch liegt eine gewaltige tote Eiche auf der Seite. Drei lebende Bäume wachsen ganz natürlich auf ihren umgestürzten Überresten. Ihre Form erinnert an Türme mit kerzenbeleuchteten Fenstern, die in der Dunkelheit funkeln, und Holzbalkonen, die um knorrige Äste verlaufen. Auf der einen Seite des umgestürzten Baums fällt Feuerschein aus zwei malerischen Schaufenstern und beleuchtet eine Lichtung voller Verkaufsstände.

Die Charaktere kommen in der Nähe der Wurzelbrücken (Bereich D1) an. Wer die Werkstatt (Bereich D4) beobachtet, sieht darin winzige Gestalten herumschleichen: entführte Kinder und Boggels.

Bevor die Gruppe Drummeldräu betritt, umreißt Will vom Feywild – falls er anwesend ist – seinen Plan zur Rettung der von Oma Nachtschatten gefangenen Kinder (siehe „Überfall der Ausreißerbande“). Charaktere, die sich Wills Hilfe nicht verdient haben, müssen einen eigenen Plan entwickeln, um hineinzugelangen.

WO IST SKABATHA?

Alle Bewohner von Drummeldräu kennen den Tagesablauf von Oma Nachtschatten, der wie folgt aussieht:

- Sie erwacht von einer langen Rast und werkelt dann 1W3 Stunden lang in ihrem Garten (Bereich D5).
- Den Großteil ihres Tages verbringt sie in der Küche (Bereich D13) und mit gelegentlichen Besuchen im Studierzimmer (Bereich D14).
- Vor dem Schlafengehen verbringt die Vettel eine Stunde damit, die Nähstube (Bereich D9), die Tuchfabrik (Bereich D12) und die Werkstatt (Bereich D4) zu inspizieren. Nach der Inspektion zieht Oma Nachtschatten sich in ihr Schlafzimmer (Bereich D16) zurück, verkleinert sich und macht dann eine lange Rast im Puppenhaus.

Besucher können ein Treffen mit Skabatha vereinbaren, indem sie sich an den Goblin-Boss Hohlkopf (im Bereich D2) oder die belebte Puppe Nadelkissen (im Bereich D9) wenden. Das eigentliche Treffen mit der Vettel findet im Salon (Bereich D3) statt.

DOPPELT PLAGT EUCH, MENGT UND MISCHT

Haben die Charaktere Bavlorna Blatternstroh in Kapitel 2 aus ihrem Zuhause vertrieben, flüchtet die Hexe zu ihrer Schwester Skabatha Nachtschatten und verbringt ihre ganze Zeit im Arbeitszimmer (Bereich D14), wo sie sich selbst bemitleidet oder in Skabathas Ritualbüchern nach einem klugen Zauber sucht, um die Charaktere zu überwältigen. Die beiden Vetteln meiden einander, so gut es geht. Wann immer sie sich streiten, was oft vorkommt, verspottet Skabatha ihre Schwester wegen Bavlornas Versagen durch das Wirken der Charaktere.

In Anhang B findest du eine Beschreibung von Skabatha Nachtschatten sowie eine Zusammenfassung der Rivalitäten mit ihren Schwestern.

VERHANDLUNGEN MIT SKABATHA

Wenn du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast und der Handlungsfaden anzeigt, dass Skabatha eines oder mehrere Dinge in ihrem Besitz hat, nach denen die Charaktere suchen, beansprucht sie das Eigentum daran und versichert, sie „ehrllich und gerecht“ erworben zu haben. Trotzdem ist sie bereit, mit Charakteren über ihren Erwerb zu verhandeln. Sie ist auch gewillt, mit Charakteren eine Abmachung zu treffen, die andere Wünsche haben.

Als Gegenleistung für eine Sache in ihrem Besitz, die ein Charakter verloren hat, fordert Skabatha die Charaktere auf, eine der folgenden Quests abzuschließen:

Will fangen: Fangt den Briganten Will vom Feywild und bringt ihn lebend zu Oma Nachtschatten. Er versteckt sich bestimmt irgendwo im Wald.

Das verlorene Horn finden: Bringt ihr das Einhorn-Horn bringen, das ihre Schwester Bavlorna kürzlich verloren hat. Vielleicht können die einheimischen Bewohner von Prismeer den Charakteren helfen, es zu finden.

Eine Aufführung sabotieren: Sabotiert eine Theateraufführung in Mutterhorn, Endelyn Mondgrabs Burg in Anderswo (siehe Kapitel 4). Skabatha wäre nichts lieber, als zu sehen, wie ihre Schwester die eine oder andere Lektion in Demut lernt. (Um nach Anderswo zu gelangen, brauchen die Charaktere einen Führer. Oma Nachtschatten erwartet, dass sie sich dieses Umstands bewusst sind und bietet keine Hilfe dabei an, einen Führer zu finden oder sicher nach Anderswo zu gelangen.)

Skabatha steht zu ihrem Wort und gibt für jede abgeschlossene Aufgabe ein verlorenes Ding zurück. Sie bietet aber keinerlei Unterstützung bei der Erfüllung dieser Aufgaben. Skabatha verwendete die verlorenen Dinge, um niedere magische Gegenstände herzustellen, die sie alle in ihrem Puppenhaus verwahrt (Bereich D16).

SKABATHAS AUFZIEHSCHLÜSSEL

Der in Skabathas Rücken eingelassene Aufziehschlüssel dreht sich schneller, wenn sie gute Laune hat, und wird langsamer, wenn ihre Laune sich verschlechtert. Ist sie wütend, bleibt der Schlüssel ganz stehen. Dreht sich der Schlüssel nicht mehr, greift Skabatha wahllos Gegenstände oder Kreaturen an, bis etwas ihre Stimmung

hebt und ihre Wut besänftigt – beispielsweise die Niederlage eines Feindes oder ein anderer Sieg –, damit sich der Schlüssel wieder dreht. Immer wenn Skabatha die Beherrschung verliert und gewalttätig wird, sprießen 1W3 Rotkappen in ihrem Garten (siehe Bereich D15 und „Skabathas Schergen“ weiter unten).

Der Schlüssel kann nicht aus Skabathas Rücken entfernt werden, solange sie lebt. Er hat keine andere Funktion im Abenteuer, als ihre jeweils vorherrschende Stimmung widerzuspiegeln.

SKABATHA BESIEGEN

Stehen die Dinge schlecht, flieht Skabatha auf ihrem fliegenden Schaukelpferd aus Drummeldräu (siehe Bereich D6) und zieht sich nach Mutterhorn zurück, dem Versteck ihrer jüngsten Schwester Endelyn (siehe Kapitel 4). Falls Bavlorna Blatternstroh in Drummeldräu ist, flieht sie ebenfalls nach Mutterhorn.

Wird Skabatha erschlagen, kriecht ein Käfer aus ihrem verrotteten Fleisch und flüstert Skabathas Mörder Endelyn Mondgrabs Schwäche zu: „Endelyn fürchtet Sonnenfinsternisse, nicht nur echte, sondern auch symbolische. Wer sie töten will, tut dies am besten während einer Sonnenfinsternis. Sonst bildet sich ihr Körper neu.“

SKABATHAS SCHLÜSSELRING

Besiegen die Charaktere Skabatha oder begehen sie erfolgreich einen Taschendiebstahl bei ihr, können sie einen Ring mit drei eisernen Schlüsseln erlangen, den sie bei sich trägt.

- Der erste Schlüssel schließt und öffnet die Türen, die vom Garten (Bereich D5) zur Werkstatt (Bereich D4) und zur Nähstube (Bereich D9) führen, sowie die Tür zwischen den Bereichen D6 und D11.
- Der zweite Schlüssel schließt und öffnet die Türen zur Küche (Bereich D13) und Mischkas Ketten dort.
- Der dritte Schlüssel schließt und öffnet die Tür zur Zelle in der Küche (Bereich D13).

SKABATHAS SCHERGEN

Oma Nachtschatten vertraut Drummeldräus Verteidigung verschiedenen Kreaturen an (wie unten beschrieben). Die Schergen der Vettel mit Ausnahme der Rotkappen haben den Befehl, Eindringlinge lebend zu fangen und zu ihr zu bringen.

BOGGELS

Die Verzweiflung der Kinder von Drummeldräu hat sechs **Boggels** (siehe Anhang C) erschaffen: drei im Bereich D4 und drei im Bereich D12. Diese feigen Kreaturen sind der Vettel nicht treu ergeben, doch sie werden geduldet, weil sie den Kindern Qualen bereiten.

WIEGENSTURZ

Dieser **grüne Drachennestling** versteckt sich gern in bemalten Holzkisten, von denen es drei Stück gibt: je eine in den Bereichen D3, D6 und D7. Jede Kiste hat eine Seitenlänge von 90 Zentimetern und einen Klappdeckel. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Beschwörungsmagie um die Kisten. Eine Kurbel, die an einer Seite der Kiste herausragt, ist an einer winzigen Metallspieluhr befestigt, die in die Holzkiste eingebaut wurde. Wird sie mit der Kurbel aufgezogen, spielt die Spieluhr eine zehn Sekunden lange Melodie, die an ein Schlaflied für Kinder erinnert. Wenn die letzte Note erklingt, würfelst du mit einem W8. Ergibt der Wurf höchstens 3 und wurde Wiegensturz noch nicht besiegt, bricht der Nestling wie ein Springteufel aus der Kiste hervor und greift die Kreaturen an, die er für seine Feinde hält. Ist der Nestling bereits beseitigt, springt der Deckel auf, doch die Kiste ist leer.

Während Wiegensturz zusammengerollt in einer Kiste mit geschlossenem Deckel liegt, kann er eine Aktion einsetzen, um sich und alles, was er hält, zu einer anderen geschlossenen Kiste in Drummeldräu zu teleportieren. Versteckt er sich gerade nicht in einer Kiste, rollt sich Wiegensturz vor dem Ofen in Oma Nachtschattens Küche (Bereich D13) zusammen. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Wiegensturz.

ROTKAPPEN

Immer wenn Skabathas Aufziehschlüssel zum Stehen kommt, kocht ihre Wut über und 1W3 mörderische **Rotkappen** (siehe Anhang C) sprießen im Bereich D15. Diese Rotkappen sind zu hasserfüllt, um als Wachen dienen zu können, weswegen Skabatha sie ausschickt, um für Chaos in Drüben zu sorgen. Bis sie dies jedoch tut, bleiben die Rotkappen im Bereich D15 und greifen alle anderen Kreaturen an, die sie sehen.



WIEGENSTURZ' SPRINGORACHE.

ZINNSOLDATEN

Diese zehn Automaten wurden gefertigt, um wie stämmige Infanteriesoldaten auszusehen. Skabathas Befehle befolgen sie ohne Zögern. Sechs von ihnen verbleiben in der Kaserne (Bereich D7). Die restlichen vier patrouillieren auf den Balkonen außerhalb der Bereiche D8 und D12. Sie stürmen los, um jede verdächtige Aktivität zu untersuchen, die sie sehen oder hören, was dazu führt, dass sie leicht abzulenken sind. Jeder ist eine kleine (90 Zentimeter hohe) **belebte Rüstung** mit 27 (6W6+6) Trefferpunkten.

VERMISSTE KINDER

Im Lauf der Jahre haben Skabathas Schergen Kinder vom Hexenlichtjahrmart nach Drüben gelockt, damit die Vettel sie in ihrer Werkstatt einsperren kann. Gefangen in einem ewigen Kampf gegen ihre Entbehrungen werden diese unglückseligen Geschöpfe niemals älter und haben keine Hoffnung auf eine Flucht. Die Vettel sorgt für die Sicherheit und die Gesundheit der Kinder, da sie ansonsten verschwinden würden (siehe „Kinder von Prismeer“ in Kapitel 2). Die Schergen der Vettel haben ebenfalls strikte Anweisungen, den Kindern keinen körperlichen Schaden zuzufügen.

Die Tabelle „Vermisste Kinder“ bestimmt, welche Kinder derzeit in Drummeldräu gefangen gehalten werden sowie ihre Standorte bei der Ankunft der Charaktere. Im weiteren Verlauf können sich die Kinder im Versteck bewegen, wie du möchtest. Sie halten sich von Gefahren fern und spielen keine Rolle im Kampf. Sie sind alle chaotisch gut.

Kinder, die von Oma Nachtschattens Tyrannei befreit werden, können nicht einfach nach Hause zurückkehren, doch sie können in Kleineichs Baumhaus Zuflucht suchen oder in der Obhut des Einhorns Lamorna am Wankelteich gelassen werden. Der Zwerg Elchhorn (siehe Bereich D13) besteht darauf, in Drüben zu bleiben, um sich um die Kinder zu kümmern, falls dies niemand sonst tun will. Falls Zybilna aus ihrer Stase befreit wird, bringt sie die Kinder zurück zu ihrem richtigen Zuhause.

DRUMMELDRÄU: ORTE

Die folgenden Beschreibungen gehören zu Orten, die auf der Karte von Drummeldräu eingezeichnet sind.

VERMISSTE KINDER

Kind	Ort	Anmerkungen
Naal (elfjähriger Drow-Junge)	D4	Hat den Schlüssel zur Küchentür gestohlen.
Sung (neunjähriges Menschenmädchen)	D4	—
Philomena (achtjähriges Leichtfuß-Halblingsmädchen)	D4	Wird Drummeldräu nicht ohne das Ferkel Oink verlassen.
Brottor (elfjähriger Hügelzwerge)	D8	Schwer krank geworden, nachdem er Nachtschatten gegessen hat.
Pud (zwölfjähriger Menschenjunge)	D8	Ist in Wahrheit treu gegenüber Oma Nachtschatten.
Wendel (elfjähriger stämmiger Halblingsjunge)	D9	—
Roff (zehnjähriges Grottenschrat-Mädchen)	D9	Hat einen Beutel mit <i>Staub der Korrosion</i> gestohlen.
Yevelda (achtjähriges Goblin-Mädchen)	D12	Kennt einen Geheimzugang zu Oma Nachtschattens Schlafzimmer.
Callybon (elfjähriges Waldgnom-Mädchen)	D12	—
Pogo (neunjähriger Waldgnom-Junge)	D12	—
Mischka (neunjähriges Menschenmädchen)	D13	An einen Arbeitstisch gekettet.

D1: WURZELBRÜCKEN

Diese beiden Brücken haben dieselben Eigenschaften. Lies Folgendes vor, sobald sich die Charaktere zum ersten Mal einer von ihnen nähern:

Eine knorrige Brücke aus verworrenen Baumwurzeln überspannt ein felsiges, ausgetrocknetes Flussbett.

Die Brücken schwanken und knarren, wenn sie jemand überquert. Um keinen Lärm zu verursachen, muss jede Kreatur, die sich über eine Brücke bewegt, einen SG-12-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) ausführen. Bei einem misslungenen Wurf werden die im Goblin-Markt (Bereich D2) positionierten Kreaturen alarmiert. Sie unternehmen zwar nichts, können aber nicht mehr überrascht werden.

D2: GOBLIN-MARKT

Die Charaktere betreten dieses Gebiet von der östlichen Wurzelbrücke aus oder indem sie den angrenzenden Wald durchqueren.

Auf dieser Lichtung befinden sich drei Stände, an denen Süßigkeiten verkauft werden. Fenster in der Seite des riesigen umgestürzten Baums sorgen für Licht. An jedem Stand arbeiten zwei Goblins, und alle Geschäfte werden von einem Goblin überwacht, der einen Liebesapfel statt eines gewöhnlichen Kopfs hat und leise vor sich hinmurmelt.

Der Markt verkauft unterschiedlichste Süßigkeiten, die von Goblins hergestellt wurden. Hier arbeiten sechs **Goblins** (rechtschaffen neutral), zwei pro Stand, unter den wachsamen Blicken ihres **Goblin-Bosses** Hohlkopf (neutral), dessen Kopf durch Feenmagie derart verwandelt wurde, dass er wie ein Liebesapfel aussieht. Die Standbesitzer begrüßen die Besucher herzlich und laden sie ein, ihre köstlichen Waren zu probieren und zu kaufen. Hohlkopf achtet währenddessen auf Diebe.



Hohlkopf: Der Goblin-Boss kann Charaktere in den Salon (Bereich D3) eskortieren, wenn sie um ein Treffen mit Oma Nachtschatten bitten. Wird er in Ruhe gelassen, murmelt er vor sich hin, als hätte er leichte, aber ständige Gewissensbisse. Fragen die Charaktere Hohlkopf, mit wem er da murmelt, sagt er, ihm wäre eine Made in den Kopf gekrochen und fräße ihn langsam von innen heraus auf. Er ist gar nicht traurig über diese Wendung der Ereignisse, denn sie hat seine Sichtweise und seine Einstellung verändert und ihn freundlicher und mitfühlender für die Notlagen anderer gemacht. Er behauptet, er könne mit der Made sprechen und sie spräche mit ihm (das tut sie jedoch nicht wirklich). Die Made im Kopf des Goblins wird ihn binnen 30 Tagen töten, es sei denn, er wird zum Ziel von Magie, die Krankheiten heilen kann. Diese Magie tötet zwar die Made, wird Hohlkopfs Gesinnung aber auch wieder neutral böse machen.

Hohlkopf schützt Mischka (siehe Bereich D13) und will ihr helfen, aus Drummeldräu zu entkommen. Er hat aber zu viel Angst vor Oma Nachtschatten, um Mischka aus den Fängen der Vettel zu befreien. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Hohlkopf.

Verkaufsstände: Die hier verkauften Waren sind köstlich, werden aber aus ekelhaften Zutaten hergestellt. Beispiele hierfür sind Bonbons mit Käfern darin, Lutscher aus gepressten Ameisen und Geleewürmer. Die Standbesitzer berechnen eine Requisite pro Leckerei. Würfle mit einem W8 und sieh in die Tabelle „Bonbon-Leckereien“, um festzulegen, welcher magische Effekt eine Kreatur betrifft, die eine dieser Leckereien isst. Die Effekte halten jeweils eine Stunde lang an.

Isst eine Kreatur mehrere Leckereien und erhält zweimal denselben Effekt, verlängert sich die Dauer des Effekts um eine Stunde. Auf eine Kreatur können bis zu drei verschiedene magische Effekte gleichzeitig wirken. Isst eine Kreatur eine Süßigkeit, während sie bereits von drei anderen betroffen ist, würfelst du nicht mehr mithilfe dieser Tabelle. Stattdessen muss die Kreatur einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf ist die Kreatur acht Stunden lang vergiftet.

BONBON-LECKEREIEN

W8 Effekt

- 1 Deine Schritte geben musikalische Töne von sich, die man im Umkreis von neun Metern hören kann.
- 2 Isst du die Süßigkeit, bekommst du Schaum vor dem Mund, sodass das Sprechen deutlich schwerer wird (aber nicht unmöglich).
- 3 Deine Finger hinterlassen nicht abwischbare Abdrücke an allem, was du berührst.
- 4 Dein Kopf schwillt auf das Doppelte seiner üblichen Größe an.
- 5 Du schrumpfst, als ob der Zauber *Vergrößern/Verkleinern* in der Verkleinern-Version auf dich wirken würde.
- 6 Glühwürmchen werden von dir angelockt und bilden eine dauerhafte Wolke um dich, die in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht verstrahlt und in einem noch einmal 1,5 Meter größeren Radius dämmriges Licht.
- 7 Du wachst, als ob der Zauber *Vergrößern/Verkleinern* in der Vergrößern-Version auf dich gewirkt wirken würde.
- 8 Du wirst von dem Zauber *Verwandlung* betroffen und dein Rettungswurf schlägt automatisch fehl. Deine neue Gestalt ist ein Schmetterling (verwende die Spielwerte einer **Fledermaus**, aber lass ihre Eigenschaften „Dunkelsicht“ und „Echolot“ sowie den Biss-Angriff weg).

D3: SALON

Die Holztür zum Bereich D4 ist ge-, aber nicht verschlossen.

Diese Kammer ist zwischen Wänden aus verdrehten Wurzeln eingebettet. Durch Spalten zwischen ihnen könnt ihr den schaurig-schönen Wald um euch herum sehen. Eine geschlossene Holztür befindet sich gegenüber der Wurzelbrücke, die in diesen Raum führt. In dessen Mitte sind vier Sessel um einen kleinen Tisch arrangiert, auf dem ein Teeservice aufgedeckt wurde. In einer Ecke steht eine bemalte Holzkiste mit einer Seitenlänge von 90 Zentimetern. Aus einer Seite ragt eine Kurbel hervor, wodurch die Kiste einem übergroßen Springteufel ähnelt.



Falls Bavlorna Blatternstroh sich nach Drummeldräu zurückgezogen hat, nachdem sie in Kapitel 2 aus ihrem Zuhause flüchtete, liegt ihr *treibendes Seerosenblatt* (siehe Anhang A) hier neben der Kiste auf dem Boden und erinnert vage an einen blattförmigen Teppich. Bavlorna selbst ist im Bereich D14 zu finden.

Drei der Sessel sind abgerichtete **Mimiks**, die sich getarnt haben. Sie wurden magisch gezwungen, in diesem Raum zu bleiben und sich nur dann an Kreaturen zu klammern, wenn Oma Nachtschatten es ihnen befiehlt. Die Mimiks wurden für den nichttödlichen Kampf ausgebildet: Charaktere, die durch die Mimiks auf 0 Trefferpunkte reduziert wurden, sind stabil, anstatt zu sterben. So kann die Vettel entscheiden, was sie mit den bewusstlosen Opfern tun will.

Springdrache: Die Holzkiste mit der Kurbel ist eine der Kisten, in denen Wiegensturz zu finden sein kann (siehe „Skabathas Schergen“ weiter oben in diesem Kapitel).

Tee mit Oma Nachtschatten: Charaktere, die über Hohlkopf (Bereich D2) oder Nadelkissen (Bereich D9) ein Treffen mit Oma Nachtschatten anberaumen, bleiben eine Weile hier, ehe die Vettel erscheint. Lies das Folgende vor, sobald Oma Nachtschatten eintrifft:

Die Tür öffnet sich quietschend und eine kleine alte Frau wackelt herein. Sie trägt einen schmutzigen, altmodischen Schal und ihre Haut erinnert an knorrige Rinde. Ein großer Eisenschlüssel ragt aus ihrem Rücken und tickt rhythmisch, während er sich dreht.

„Setzt Euch, Kindchen“, sagt sie mit einer Stimme, die an knirschendes Laub gemahnt. „Lasst uns einen Tee trinken.“

Skabatha Nachtschatten (siehe Anhang B) gehorcht der Regel der Gastfreundschaft (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) und gibt sich als freundliche Gastgeberin, die gern erfahren möchte, warum die Charaktere ihr einen Besuch abstatten. Unter „Verhandeln mit Skabatha“ findest du Hinweise für das Führen des Gesprächs, während sie Tee in schmutzige Tassen gießt und die Flüssigkeit mit einem Hühnerknochen umrührt – und natürlich darauf besteht, dass die Charaktere alles austrinken. Gelegentlich greift sie mit einem ihrer Arme nach hinten und zieht ihren Schlüssel wieder auf. Bedrohen oder demütigen die Charaktere sie, befiehlt Oma Nachtschatten ihren Mimiks, ihre Gäste zu umklammern und sie bewusstlos zu schlagen, während sie amüsiert zusieht.

Schätze: Charaktere, die den Salon nach Schätzen durchsuchen, finden die folgenden Gegenstände:

- Eine *Zauberschriftrolle Mit Pflanzen sprechen*, verstaut in einer Beistelltischschublade.
- Ein Set aus vier silbernen Teelöffeln mit eingravierten schmerzzerfüllten Gesichtern (5 GM pro Löffel)
- Ein bronzenener Kerzenhalter in Form eines Vogelbeins (10 GM)

D4: WERKSTATT

Die Türen zu den Bereichen D3 und D7 sind ge-, aber nicht verschlossen. Die Tür zum Bereich D5 ist verschlossen und Oma Nachtschatten hat den einzigen Schlüssel (siehe „Skabathas Schlüsselring“ weiter oben in diesem Kapitel).

Flackernde Laternen beleuchten eine unaufgeräumte Werkstatt, die von einer sanften Umgebungsmusik aus Glocken und Klanghölzern erfüllt ist. Auf den Tischen stapeln sich Spielzeugteile: grinsende Puppenköpfe, halb fertige Schaukelpferde, unbemalte Holzkugeln und die ausgestopften Gliedmaßen von Stofftieren. Ein Ofen im hinteren Teil des Raums hält einen Topf mit geschmolzenem Metall warm. Drei Türen führen aus der Werkstatt, zwei Schaufenster blicken auf den Markt hinaus.

Die Umgebungsmusik ist ein dauerhafter magischer Effekt, der außerhalb der Werkstatt nicht zu hören ist. Falls die Charaktere leise eintreten, füge Folgendes hinzu:

Drei kleine Kinder sind um eine hölzerne Werkbank versammelt. Das älteste, ein Drow-Junge, tanzt mit einem Stück Seife in der Hand auf der Tischplatte herum, während ein Halblingsmädchen und ein Menschenmädchen über seine Keckheit kichern.

Oma Nachtschatten lässt gefangene Kinder in dieser Werkstatt alpträumerisches Spielzeug herstellen. Wenn die Charaktere hier eintreffen, sind drei Kinder anwesend: Naal (ein elfjähriger Drow-Junge), Sung (ein neunjähriges Menschenmädchen) und Philomena (ein achtjähriges Leichtfuß-Halblingsmädchen). Sie sind schon länger Gefangene der Vettel, als sie sich erinnern können, und misstrauisch gegenüber Erwachsenen. Falls die Charaktere in den Raum hineinstürmen, gerät Philomena in Panik und rennt los, um die Zinnsoldaten im Bereich D7 zu Hilfe holen. Alle drei Kinder wollen den Fängen der Vettel entkommen, obwohl Philomena weint, wenn sie ohne ihr geliebtes Ferkel Oink gehen muss, das im Schweinestall gehalten wird (Bereich D5).

Naal stahl Nadelkissen kürzlich den Küchenschlüssel (siehe Bereich D9) und fertigte mit einem Stück Seife einen Abdruck davon an, ehe er den Schlüssel wieder an Nadelkissens Gürtel befestigte. Als die Charaktere eintreffen, erzählt Naal den beiden Mädchen gerade diese heldenhafte Geschichte. Er will eine Kopie des Schlüssels erstellen und sich danach in die Küche schleichen, um Milch zu stehlen. Naal gibt den Charakteren das Stück Seife, sofern sie ihm etwas zurückgeben – zum Beispiel frische Milch oder eine andere Leckerei. „Das ist die Regel der Gegenseitig... Gegenteilig... des Gebens und Nehmens“, sagt er.

Boggels: Drei **Boggels** (siehe Anhang C) lauern im Schatten und beabsichtigen, den Besuchern Streiche zu spielen. Charaktere, die etwa eine Minute in der Werkstatt

verbringen, bemerken beunruhigende Veränderungen: Puppenköpfe drehen sich zu ihnen um, wenn sie nicht hinsehen, Bälle springen plötzlich aus dunklen Ecken oder geschmolzenes Zinn aus dem Schmelztiegel spritzt in der Nähe auf den Boden. Ansonsten kann ein Charakter auch eine Aktion auf den Versuch verwenden, versteckte Kreaturen zu entdecken: Ein erfolgreicher SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) enttarnt alle drei Boggels. Werden sie entdeckt, fliehen die Boggels zur Kiste im Bereich D7 und drehen an ihrer Kurbel, in der Hoffnung, dass Wiegensturz aus der Kiste springt und sie verteidigt. Die Boggels selbst meiden den Kampf.

Begleitet Spritzer die Gruppe, ermutigt er die Charaktere, so viel Boggel-Öl wie möglich zu beschaffen. Doch er will nur schlüpfriges Boggel-Öl (siehe den Textkasten „Boggel-Öl“). Gefangene Boggels stellen das Öl freiwillig zur Verfügung, in der Hoffnung, sich so ihre Freiheit zu verdienen.

Schätze: Charaktere, die die Werkstatt durchsuchen, können die folgenden Wertgegenstände entdecken:

- Ein Krug mit schillernden Glasaugen (10 GM)
- Hammer und Meißel aus Silber an einem Werkzeuggürtel aus grünem Leder (15 GM für den ganzen Satz)
- Eine Eisenzange zur Metallbearbeitung, geformt wie die Kiefer eines zuschnappenden Drachen (15 GM)

Schaufenster: Die folgenden gruseligen Spielzeuge werden im Schaufenster der Werkstatt ausgestellt:

- Eine Reihe von Matroschkas, bei denen jede Puppe ängstlicher aussieht als die nächstgrößere
- Ein ausgestopfter Löwe mit Nadeln anstelle von Zähnen und echten Blutflecken um die Lippen
- Eine Spielzeugwindmühle mit einer Kurbel auf einer Seite, die die Flügel und den Mühlstein dreht
- Ein Satz Spielkarten, die weinende Kinder zeigen
- Die Aufziehpuppe eines Trunkenbolds, der ein paar Schritte vortaumelt und dann umfällt

BOGGELOIL

Ein Boggel gibt Öl durch seine Poren ab und kann dieses entweder schlüpfrig oder klebrig machen. Die Ölfkanne Spritzer braucht schlüpfriges Boggel-Öl, um ihre Aktion „Boggel-Öl“ zu nutzen, und kann bis zu drei Anwendungen des Öls in sich aufnehmen. Boggel-Öl verdunstet üblicherweise nach einer Stunde, doch das Öl in Spritzer bleibt für unbestimmte Zeit erhalten.

Hinterlässt ein Boggel eine Lache aus schlüpfrigem Öl auf dem Boden, kann ein Charakter 1W3 Ölspritzer aus ihr aufsaugen (ein Vorgang, der eine Minute dauert), ehe das Öl verschwindet.

Ein freundlicher Boggel kann drei Anwendungen von Boggel-Öl im Austausch für ein Geschenk vom selben wahrgenommenem Wert herstellen (beispielsweise eine Requisite). Ein gleichgültiger Boggel erwartet für dieselbe Ölmenge ein besseres Geschenk (wie eine Tüte Süßigkeiten, einen Edelstein oder eine Lupe). Ein unfreundlicher oder feindlicher Boggel wird nicht kooperieren, es sei denn, er wird gefangen genommen und gezwungen, Öl herzustellen, um einer Bestrafung zu entgehen.

- Vier Fingerpuppen, die eine streitende Familie darstellen
- Eine 30 Zentimeter hohe Guillotine aus Holz
- Ein winziges Holzkästchen, in dem acht Stücke schwarze Kreide sind

D5: OMA NACHTSCHATTENS GARTEN

Dieser Garten unter freiem Himmel erstreckt sich fast über die gesamte Länge von Drummeldräu. Die Türen zu den Bereichen D4 und D9 sind verschlossen und Oma Nachtschatten hat den einzigen Schlüssel (siehe „Skabathas Schlüsselring“ weiter oben in diesem Kapitel). Drei Balkone überblicken den Garten und sind jeweils mit den Bereichen D8, D9 und D12 verbunden. Der Balkon vor dem Bereich D9 erhebt sich nur 1,5 Meter über dem Boden, die anderen befinden sich in sechs Metern Höhe.

Entlang einer Seite des umgestürzten Baums erstreckt sich eine mit Pflanzen und Pilzen gefüllte Waldsenke. An einem Ende des Gartens befindet sich ein Kürbisbeet neben einem dampfenden Komposthaufen, am gegenüberliegenden Ende ein auffälliges Gehege für Schweine und Ziegen. Zerlumpte Vogelscheuchen hängen an hohen Holzpfehlern am bewaldeten Abhang der Senke. Zwei ebenerdige Türen und drei Balkone bieten Zugang zum Unterschlupf der Vettel.

Skabatha Nachtschatten (siehe Anhang B) nutzt den Garten, um die Zutaten für ihre Tränke und Süßigkeiten anzubauen. Die Vettel verbringt jeden Tag ein paar Stunden bei der Gartenpflege (siehe „Wo ist Skabatha?“ weiter oben in diesem Kapitel). Charaktere, die das Versteckspiel im Pixiekönigreich des Hexenlichtjahrmärkts gewonnen haben, sind bei allen Geschicklichkeitwürfen (Heimlichkeit) im Vorteil, um sich zwischen den Pflanzen zu verstecken.

Tiergehege: In den Gehegen sind sieben **Ziegen**, fünf ausgewachsene Schweine (verwende die Spielwerte für **Eber**) sowie ein kleines Ferkel (Nichtkämpfer) namens Oink, das von Philomena geliebt wird (siehe Bereich D4).

Komposthaufen: Der Komposthaufen ist ein **moderner Schlurfer**, der bewegungslos bleibt, bis er gestört wird oder er zum Angriff übergeht. Falls der Schlurfer am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur außerdem nicht gesehen, dass der Schlurfer sich bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen, um zu erkennen, dass der Schlurfer lebendig ist.

Oma Nachtschatten nahm zuvor einen Ableger vom Wurzelstamm des modernen Schlurfers und zwang diesen so in ihren Dienst. Nutzt ein Charakter den Zauber *Mit Pflanzen sprechen*, um mit dem modernen Schlurfer zu kommunizieren, verrät die Kreatur ihm, dass sie der Vettel gehorchen muss, bis ihre gestohlene Wurzel zu ihr zurückgebracht wird. Verspricht ein Charakter, ihm die Wurzel zurückzugeben, stellt der moderne Schlurfer seinen Angriff ein und wartet hier auf die Rückkehr der Charaktere. Wird die Wurzel zurückgebracht und übergeben, tobt der moderne Schlurfer durch den Garten und zerstört und verschlingt alles, was er kann.

Die Charaktere und deren Verbündete lässt er allerdings unbehelligt. Danach schlurft er in den Wald, um nie wieder zurückzukehren. Der Ableger befindet sich in einem der Kochbücher im Bereich D13.

Pilze aller Art: Oma Nachtschatten züchtet viele Arten von Feywildpilzen, von denen fünf nützliche (und in einigen Fällen magische) Eigenschaften haben. Würfle mit 3W8, um zu bestimmen, wie viele Exemplare von einer bestimmten Pilzart MAN an diesem Ort ernten kann. Ein Charakter, der eine Pilzart näher untersucht, kann mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) ihre Eigenschaften ermitteln:

Altenkappe: Wer einen dieser weißen und grauen Pilze isst, sieht eine Stunde lang viel älter aus. Dieser magische Effekt ist eine Illusion, die mit dem Zauber *Magie bannen* beendet werden kann.

Henkershaube: Jeder dieser Pilze hat eine schwarze, haubenförmige Kappe. Jede Kreatur, die eine Henkershaube verspeist, muss einen erfolgreichen SG-12-Konstitutionsrettungswurf ausführen, um nicht in einen kataleptischen Zustand zu verfallen, der vom Tod nicht zu unterscheiden ist. Dieser magische Effekt ist mit dem des Zaubers *Totstellen* identisch (einschließlich seiner Dauer).

Prickelrübe: Jeder dieser Pilze hat kurze, spitze Stacheln, die aus seiner roten Kappe wachsen. Hüte aus den Kappen von Prickelrüben sind an den Höfen der Feen beliebt und gelten als sehr modisch. Die meisten winzigen Feenwesen wären dankbar, einen als Geschenk zu erhalten.

Schmetterlingssattel: Jeder dieser strahlend gelben Pilze hat eine gekräuselte, sattelförmige Kappe, die so groß ist, dass ein Pixie oder ein Feengeist darauf sitzen kann.

Sie schmecken wie Butter und können in Rezepten als Ersatz für diese Zutat verwendet werden.

Summschirm: Ein Summschirm ist ein farbenfroher Pilz mit einer rüschtigen, sonnenschirmartigen Kappe, von der süßer Nektar tropft und die Kolibris anlockt. Wer einen isst, erfährt dadurch dieselbe Wirkung wie beim Trinken von Gegengift.

Pflanzbeete: Viele Pflanzen wachsen in Oma Nachtschattens Garten: Süßholz, Zuckerrohr, Zuckerspeck und viele andere. Charaktere, die die Pflanzenbeete näher untersuchen, stoßen auf ein dunkles Geheimnis: Jedes Beet wird von den vergrabenen Überresten eines Humanoiden genährt. Schlammverkrustete Schädel ragen aus dem Boden. Aus den offenen Kiefern und Augenhöhlen sprießen Pflanzen. Als Aktion kann Oma Nachtschatten einmal am Tag acht **Skelette** aus der Erde erwecken. Dabei darf sie jedoch nicht weiter als neun Meter von den Pflanzbeeten entfernt sein.

Kürbisbeet und Treppe: An einer Stelle wachsen mehrere große Kürbisse, von dickblättrigen Blättern umrankt. Eine Holzterasse am Rand des Kürbisbeets führt zu einem Holzbalkon in sechs Metern Höhe außerhalb vom Bereich D8.

Betrifft eine andere Kreatur als Oma Nachtschatten oder ein kleiner Humanoid (wie ein menschliches Kind oder ein Halbling) das Kürbisbeet, platzen drei fette Kürbisse auf. Aus ihnen kriecht je eine **Riesengiftschlange** hervor. Oma Nachtschatten hat den Zauber *Erwecken* auf jede dieser Schlangen gewirkt, sodass sie einen Intelligenzwurf von 10 sowie die Fähigkeit besitzen, die Gemeinsprache zu sprechen. Die Schlangen heißen Essavez, Jahassi und Sinius. Sie dienen als Wachhunde, doch sie steigen keine Treppen hoch. Wird eine dieser Schlangen verwundet,

FEYWILD-PILZE VON LINKS NACH RECHTS:
SCHMETTERLINGSSATTEL, ALTENKAPPE,
HENKERSHAUBE, SUMMSCHIRM UND PRICKELRÜBE.



kriecht sie in ihrem nächsten Zug in das Kürbisbeet und verschafft sich vollständige Deckung. In den folgenden Zügen versucht sie, sich zu verstecken und ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil, solange ihr das Kürbisbeet Deckung bietet.

Schreiende Vogelscheuchen: In der Nähe des Kürbisbeets stehen fünf Vogelscheuchen in einer Reihe. Mit dem Zauber *Magie entdecken* wird eine Aura der Bannmagie um sie herum offenbart. Nähert sich ein Eindringling einer von ihnen auf weniger als 15 Meter, schreien alle fünf Vogelscheuchen laut genug, um jeden in Drummeldräu zu alarmieren. Die Vogelscheuchen sind mittelgroße Gegenstände, besitzen eine RK von 11, 5 Trefferpunkte, sind anfällig für Feuerschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

D6: SCHAUKELPFERD

Die Tür zum Bereich D11 ist verschlossen und Oma Nachtschatten hat den einzigen Schlüssel (siehe „Skabathas Schlüsselring“ weiter oben in diesem Kapitel). Falls Skabatha gezwungen wurde, auf ihrem fliegenden Schaukelpferd aus Drummeldräu zu fliehen, entfernst du alle Erwähnungen des Pferdes aus dem folgenden Textkasten:

Leise knarrend bewegt sich ein Schaukelpferd neben der Tür vor und zurück. Abblätternde Farbe bedeckt seine Glieder, und auf seinen Wippen wächst bereits Moos. Sein Gesicht ist zu einem Grinsen verzerrt. Neben einer vorstehenden Wurzel steht eine bemalte Holzkiste mit einer Seitenlänge von 90 Zentimetern. Aus einer Seite ragt eine Kurbel hervor, wodurch die Kiste einem übergroßen Springteufel ähnelt.

Das Schaukelpferd ist eigentlich ein **fliegendes Schaukelpferd** (siehe die nebenstehenden Spielwerte), mit dem Oma Nachtschatten hoch über Prismeer fliegt. Das Pferd ist so positioniert, dass es Eindringlinge angreifen kann, die sich der Tür nähern. Jeder Charakter, der sich dem Schaukelpferd auf 1,5 Meter nähert, bemerkt eine Vertiefung auf dessen Stirn. Ein Charakter, der einen erfolgreichen SG-10-Intelligenzwurf durchführt, erkennt, dass aus dieser Vertiefung eigentlich ein Horn ragen sollte.

Das Schaukelpferd war früher ein Einhorn namens Elidon, bis die Vetteln des Stundenglaszirkels es in ein gehorsames Konstrukt verwandelten. Findet ein Charakter Elidons verlorenes Einhorn-Horn und platziert es auf der Stirn des Schaukelpferds, während das Pferd noch mindestens einen Trefferpunkt hat, so ist der Fluch gebrochen. Das Schaukelpferd verwandelt sich auf magische Weise in das **Einhorn** Elidon, das mit voller Gesundheit erscheint. Elidon revanchiert sich gern für den Heldenmut der Charaktere, will aber ebenso dringend zu seiner Gefährtin Lamorna zurückkehren (siehe „Wankelreich“ weiter oben in diesem Kapitel). Es braucht einen erfolgreichen SG-17-Charismawurf (Überzeugung), um ihn dazu zu bewegen, sich der Gruppe anzuschließen.

Ob er nun bei der Gruppe bleibt oder nicht: Elidon beabsichtigt, die Regel der Gegenseitigkeit zu ehren (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2), und bietet an,



FLIEGENDES SCHAUKELPFERD

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben, wenn jemand darauf reitet)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Paralytisch, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Blindsight 36 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn das Schaukelpferd am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, ist es beim Initiativewurf im Vorteil. Hat eine Kreatur zudem nicht gesehen, dass das Schaukelpferd sich bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass das Schaukelpferd belebt ist.

Fliegendes Reittier: Das Schaukelpferd kann als Reittier für eine mittelgroße oder kleinere Kreatur dienen und kann nur fliegen, wenn es geritten wird.

Ungewöhnliche Natur: Das Schaukelpferd muss nicht atmen, trinken, essen oder schlafen und gewinnt am Ende einer langen Rast keine Trefferpunkte oder Trefferwürfel zurück.

AKTIONEN

Kopfstoß: Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W6) Wuchtschaden.

seine Magie einzusetzen, um den Charakteren auf folgende Weise zu helfen, ehe er sich von ihnen trennt:

- Er kann seine Aktion „Heilende Berührung“ einsetzen, um die Wunden eines Charakters zu behandeln und alle Gifte oder Krankheiten zu heilen, unter denen dieser Charakter leidet.
- Einmal am Tag kann er sich und bis zu drei gewillte Gruppenmitglieder an jeden Ort in Drüben in einer Entfernung von bis zu 1,6 Kilometern teleportieren.
- Er kann nach Belieben den Zauber *Spurloses Gehen* auf sich selbst und die gesamte Gruppe wirken. Der Zauber erfordert Elidons Konzentration und hält bis zu einer Stunde an.

Springdrache: Die Holzkiste mit der Kurbel ist eine der Kisten, in denen Wiegensturz zu finden sein kann (siehe „Skabathas Schergen“ weiter oben in diesem Kapitel).

D7: ZINNSOLDATENKASERNE

Zehn bunt bemalte Gebäude, die an kleine Holzhäuser erinnern, säumen die Wände dieses Raums. Jedes Häuschen hat eine 90 Zentimeter hohe Flügeltür. Vier der Türen sind offen, die anderen sechs geschlossen.

Eine schmale Treppe führt die kreisförmige Wand hinauf. Am Fuß der Treppe steht eine bemalte Holzkiste mit einer Seitenlänge von 90 Zentimetern. Aus einer Seite ragt eine Kurbel hervor, wodurch die Kiste einem übergroßen Springteufel ähnelt.

Die Treppe endet nach sechs Metern vor einem Absatz außerhalb des Bereichs D8.

Jedes kleine Haus ist so konzipiert, dass einer von Oma Nachtschattens Zinnsoldaten hineinpasst. Als die Charaktere eintreffen, patrouillieren vier Soldaten in den Bereichen D8 und D12, während sich die restlichen sechs Zinnsoldaten in ihren Quartieren hinter verschlossenen Türen befinden. Jedes dieser Konstrukte ist eine kleine (90 Zentimeter hohe) **belebte Rüstung** mit 27 (6W6+6) Trefferpunkten.

Die Zinnsoldaten stürmen aus ihren kleinen Häusern und marschieren los, sobald sie Kampflärm in diesem Raum oder einem angrenzenden Bereich hören – oder wenn Skabatha beziehungsweise Nadelkissen nach ihnen rufen. Falls die Charaktere Zeuge des Auftauchens der Soldaten werden, lies ihnen Folgendes vor:

Der Schlag einer Trommel durchdringt all das Holz, als alle sechs kleinen Türen gleichzeitig aufspringen. Ein Trupp fassförmiger Zinnsoldaten marschiert in Sicht. Eine Trommel watschelt auf stämmigen Beinen hinter einem von ihnen her und schlägt sich mit zwei winzigen Trommelstockarmen selbst.

Die sechs Soldaten fungieren als Einheit und marschieren im Takt der Trommel, die ein kleiner belebter Gegenstand mit einer RK von 16, 25 Trefferpunkten, einer Schrittbewegungsrate von neun Metern sowie einer Blindsichtweite von neun Metern ist, aber über keine effektiven Angriffe verfügt. Ihre Attributswerte sind: Stärke 6, Geschicklichkeit 14, Konstitution 10, Intelligenz 3, Weisheit 3 und Charisma 1. Die Trommel kann nicht die Zustände Bezaubert, Blind, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet oder Versteinert annehmen und ist gegen Gift und psychischen Schaden immun. Ihren Trommelschlag ist im Umkreis von 18 Metern zu hören. Alle Zinnsoldaten, die die schlagende Trommel hören, erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Schadenswürfe. Wird die Trommel vernichtet, wird jeder Zinnsoldat im Umkreis von 18 Metern bis zum Ende seines nächsten Zuges betäubt.

Springdrache: Die Holzkiste mit der Kurbel ist eine der Kisten, in denen Wiegensturz zu finden sein kann (siehe „Skabathas Schergen“ weiter oben in diesem Kapitel).

D8: SCHLAFSAAL DES ARBEITSHAUSES

Zwei 90 Zentimeter große Zinnsoldaten patrouillieren auf dem Balkon vor diesem Raum. Jeder Zinnsoldat ist eine kleine **belebte Rüstung** mit 27 (6W6+6) Trefferpunkten. Die Türen, die zu diesem Raum führen, sind ge-, aber nicht verschlossen.



MARSCH DER ZINNSOLDATEN.

Dieser Schlafsaal schmiegt sich in die Äste der Bäume und verfügt über runde Fenster mit Ausblick auf einen Holzbalkon. An den Wänden stehen zehn Kojen in Kindergröße, ausgestattet mit Steppdecken und strohgefüllten Kissen.

Ein Zwergenjunge liegt in einer der Kojen, hustend und schweißgebadet, während ein älterer Bursche ihm mit Wasser aus einem Eimer die Stirn benetzt. Zwei Türen führen aus dem Raum: eine auf einen Balkon, die andere tiefer in den Baum hinein.

In diesen Kojen schlafen Oma Nachtschattens Arbeiter. Wenn die Charaktere hier eintreffen, sind zwei Kinder anwesend: Brottor (ein zehnjähriger Hügelzergjunge) und Pud (ein zwölfjähriger Menschenjunge). Brottor ist vergiftet – er ist schwer krank geworden, nachdem er Nachtschatten aus dem Garten gegessen hat. Pud wurde aufgetragen, sich um ihn zu kümmern, bis die Krankheit abklingt oder Brottor stirbt.

Pud zischt den Charakteren zu, dass sie leise sein sollen, und nickt hinüber zu den Soldaten auf dem Balkon. Halten die Charaktere sich daran, beschreibt Pud leise Oma Nachtschattens Tagesablauf und all ihre Schergen (siehe „Wo ist Skabatha?“ und „Skabathas Schergen“ weiter oben in diesem Kapitel). Charaktere, die Pud gegenüber misstrauisch sind, können einen SG-12-Weisheitswurf (Motiv erkennen) ausführen: Bei einem erfolgreichen Wurf erkennt ein Charakter, dass Pud nicht vertrauenswürdig ist. (Eigentlich überlegt er noch, ob er die Charaktere an die Vettel verraten soll.) Sind einer oder mehrere Charaktere gemein zu ihm, schlüpft Pud bei der ersten Gelegenheit davon, um Skabatha zu warnen, in der Hoffnung, dass sich seine Loyalität zu ihr in Zukunft für ihn auszahlt.

Brottor heilen: Jeder Effekt, der Gift neutralisiert, kann Brottor heilen. Fehlen den Charakteren die Möglichkeiten, Brottor selbst zu heilen, können sie Summschirm-Pilze (aus den Bereichen D5 und D13) verwenden, um das Gift zu neutralisieren.

Bleibt sein Leiden unbehandelt, fällt der Zwerg nach fünf Stunden ins Koma. Ein Charakter, der sich eine Stunde lang um den Zwerg kümmert und einen erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Heilkunde) durchführt, verzögert den Beginn des Komas um weitere 1W4+1 Stunden.

Retten die Charaktere Brottor das Leben, schwört Pud im Stillen, sie nicht an die Vettel zu verraten.

Schätze: Charaktere, die den Schlafsaal durchsuchen, können die folgenden Wertgegenstände entdecken:

- Ein silbernes Lesezeichen in Form einer Feder (5 GM)
- Ein goldener Siegelring, der eine Trauerweide zeigt (25 GM)
- Ein gesprungener Blutstein (25 GM), der in einen Kissenbezug gestopft wurde

D9: NÄHZIMMER

Eine ge-, aber unverschlossene Tür verbindet dieses Zimmer mit einem 1,5 Meter hohen Holzbalkon mit Blick auf Oma Nachtschattens Garten (Bereich D5).

„Schwachkopf!“, schreit eine kratzige Stimme, als ihr diese unordentliche Kammer betretet. „So schäbige Ärmel taugen ja nicht mal als Socken für ein Huhn. Alles noch mall!“

Ein rundlicher Halblingsjunge und ein junges, flauschiges Grottenschrat-Mädchen sitzen an Werkbänken, überwacht von einer belebten, kindergroßen Puppe mit Knopfaugen. Ein belebter Teppich tänzelt um die Kinder herum, die ihn gar nicht zu beachten scheinen. Die Nähstube enthält Stoffrollen, Garnspulen, Stricknadeln und Nadelkissen.

Hier wird Material aus der Werkstatt unter den wachsamen Blicken von Nadelkissen, einer **belebten Puppe**, zusammengenäht (ihre Spielwerte findest du in Anhang C). Der tanzende Teppich ist ein **Teppich des Erstickens**, der Nadelkissen verteidigt und Fremde von den Kindern fernhält. Nadelkissen besitzt einen Schlüssel, der die Tür zur Zelle in der Küche (Bereich D13) öffnet und schließt. Der Schlüssel baumelt an einem Ring an Nadelkissens Taille.

Die belebte Puppe spricht jeden Eindringling an und will wissen, warum er sich unerlaubterweise hier befindet. Um etwas Angemessenes sagen zu können, muss ein Charakter einen SG-10-Charismawurf (Täuschen) bestehen. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf ruft Nadelkissen nach den Zinnsoldaten im Bereich D7. Hört sie etwas Angemessenes, fordert Nadelkissen die Charaktere auf, an Ort und Stelle zu warten, während sie Skabatha über die Anwesenheit der Neuankömmlinge in Kenntnis setzt. Der Teppich bleibt zurück, um dafür zu sorgen, dass die Kinder nicht verschwinden. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Nadelkissen.

Kinder: Zwei Kinder arbeiten hier, wenn die Charaktere eintreffen: Wendel (ein elfjähriger stämmiger Halblingsjunge) und Roff (ein zehnjähriges Grottenschrat-Mädchen). Roff hat kürzlich einen Beutel mit *Staub der Korrosion* (siehe Anhang A) aus dem Vorratsschrank im Bereich D10 gestohlen. Sie verbirgt den Beutel in ihrer Kleidung und bietet ihn ihren Rettern an, wenn sie von der Tyrannei von Nadelkissen und dem Teppich befreit wird.

Schätze: Sobald die belebte Puppe den Raum verlassen hat oder besiegt wurde, können die Charaktere die Nähstube nach Schätzen durchsuchen und die folgenden Wertgegenstände finden:

- Eine Spule stacheliges Goldgarn (15 GM)
- Drei Seidenballen in den Farben Fäulnisgrün und Senkgrubenbraun (jeweils 10 GM)
- Ein Satz aus fünf bemalten Fingerhüten, die giftige Feywildpflanzen darstellen (25 GM für den ganzen Satz)



MAGISCHES PORTRÄT VON TASHA.

D10: SCHRÄNKE

Die Türen in dieser Kammer sind ge-, aber nicht verschlossen. Wenn die Charaktere das erste Mal eintreten, liest du Folgendes vor:

Motten umschwärmen eine Laterne, die von der Decke in der Mitte eines Flurs hängt. Ihre Schatten tanzen über die Wände. Entlang der Wände des Flurs gibt es drei Schiebetüren und eine schwerere Tür mit Scharnier am gegenüberliegenden Ende.

Die drei Schränke, die nach dem Aufschieben der Türen sichtbar sind, enthalten Werkstattbedarf, Kisten mit Müll und anderen alltäglichen Nippes. Verbringen einer oder mehrere Charaktere mindestens 15 Minuten mit dem Durchsuchen der Schränke, finden sie darin 1W4 Requisiten (die du jeweils mit Würfeln mithilfe der Tabelle „Feywild-Requisiten“ in der Einführung ermittelst).

Großer Schrank: Sofern die Charaktere sie nicht in Kapitel 1 beseitigt haben, steht Sauschwein mitten im größten Schrank, stumm und regungslos. Sie ist ein kleiner **Ghul** mit 17 (5W6) Trefferpunkten. Motten, die in diesem Schrank leben, haben Sauschweins Körper in Seide eingesponnen. Das Öffnen der Schranktür setzt einen Mottenschwarm frei, der ungefährlich ist und sich immer

auf die nächste Lichtquelle zubewegt. Jeder Bereich, den die Motten einnehmen, wird leicht verschleiert.

Nachdem der Schwarm freigelassen wurde, taucht Sauschwein aus ihrem Seidenkokon auf, um zu fragen, warum sie gestört wird. Sie nimmt an, dass die Charaktere Oma Nachtschattens Mitarbeiter sind, die geschickt wurden, um sie für eine neue Aufgabe zu holen. Sauschwein hat kein Interesse am Tagesgeschäft von Drummeldräu und greift die Charaktere nur an, falls sie Oma Nachtschatten in ihrer Gegenwart bedrohen oder besonders verdächtig wirken. Sie folgt ihnen durch den Unterschlupf und erzählt gelegentlich Witze, die stets düster und verstörend sind. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Sauschwein.

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass sich das Einhorn-Horn hier befindet, können die Spieler es in Sauschweins Schrank finden, vergraben in einer Kiste voller Schrott.

D11: STAMMBAUM

Die Tür zum Bereich D10 ist ge-, aber nicht verschlossen, wohingegen die Türen zu den Bereichen D6 und D13 verschlossen sind. Oma Nachtschatten hat die Schlüssel zu diesen Türen (siehe „Skabathas Schlüsselring“ weiter oben in diesem Kapitel). Nadelkissen (siehe Bereich D9) besitzt einen Ersatzschlüssel für den Bereich D13. Die Treppe in diesem Raum führt sechs Meter nach oben zu einem Absatz vor dem Bereich D12.

Dieses Zimmer hat drei Türen und eine holzschnitzte Treppe, die auf eine höhere Ebene führt. Die Wände sind ein dichtes Gewirr aus Baumwurzeln und Brombeersträuchern, zwischen denen sich fünf belebte Porträts befinden: Eines zeigt eine schlanke, dunkelhaarige Frau, die anderen zeigen Vetteln.

Beim Eintreffen der Charaktere zeigen die Porträts Bilder von Oma Nachtschatten und deren Familie, doch ohne Beschriftung, um sie zu identifizieren:

- Eine wirklich uralte und furchteinflößende Vettel (Baba Yaga, die Hexenmutter)
- Eine krötenartige Vettel (Bavlorna Blatternstroh wie in Anhang B abgebildet)
- Eine skelettartige Vettel, die eine schwarze, theatralische Vorrichtung trägt, die einem Kleid ähnelt (Endelyn Mondgrab wie in Anhang B abgebildet)
- Eine Vettel mit einem Aufziehschlüssel im Rücken, einer leeren Augenhöhle und einem Holzauge in der Hand (Skabatha Nachtschatten wie in Anhang B abgebildet)
- Eine schlanke, dunkelhaarige Frau mit einer gebieterischen Erscheinung (ihr Aussehen entspricht dem der Tasha-Puppe vor der Halle der Illusionen im Hexenlichtjahrmarkt wie in Kapitel 1 beschrieben)

Die Porträts sind verzaubert: Die letzte Kreatur, die sich an den Dornen der Ranken gestochen hat, wird zusammen mit ihren vier engsten Familienangehörigen dargestellt (sofern sie so viele hat). Diese Familienmitglieder können lebend oder tot sein. (Hat die Kreatur weniger als vier enge Familienmitglieder, sind die restlichen Porträts leer.) Jedes Porträt wird magisch belebt, um den Eindruck zu erwecken, dass sich sein Motiv umsieht und ein wenig bewegt, als wäre ihm die Situation unbehaglich. Die Qualität dieser Animation entspricht in etwa der eines alten Films. Die bewegten Bilder sind stumm.

Stechende Dornen: Jede Kreatur, die nach einem Gemälde greift, muss einen erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Ansonsten sticht sie sich an den dornigen Ranken. Der Stich verursacht keinen Schaden, doch die Porträts verändern sich, um die gestochene Kreatur und bis zu vier ihrer engsten Familienmitglieder zu zeigen.

D12: TUCHFABRIK

Zwei 90 Zentimeter große Zinnsoldaten patrouillieren auf dem Balkon vor diesem Raum und bewachen ihn vor Eindringlingen. Jeder ist eine kleine **belebte Rüstung** mit 27 (6W6+6) Trefferpunkten. Beide Türen zu diesem Raum sind geschlossen, aber nicht verschlossen. Die Zinnsoldaten öffnen die Tür und betreten den Raum, sobald sie drinnen einen Tumult hören.

Drei große, frei stehende Webstühle dominieren dieses Zimmer. Ein junges Goblin-Mädchen und zwei Gnom-Kinder arbeiten an den Maschinen, die den Raum mit lautem, rhythmischem Klappern erfüllen. In der gegenüberliegenden Wand ist eine Tür eingelassen, und ein Torbogen im Osten führt zu einem Lagerraum.

Jeden Abend besucht **Skabatha Nachtschatten** (siehe Anhang B) die Tuchfabrik, um nach ihren Arbeitern zu sehen (siehe „Wo ist Skabatha?“ weiter oben in diesem Kapitel). Auf den Webstühlen werden Stoffe für die Nähstube und die Werkstatt gewebt. Dabei handelt es sich um große, trittbetriebene Maschinen, die einen beträchtlichen Lärm machen. Der Lagerraum enthält Garnrollen.

Boggels: Drei **Boggels** (siehe Anhang C) spielen den Kinderarbeitern Streiche, wenn sonst niemand in der Nähe ist. Die Boggels haben sich in den Ecken des Raums versteckt, wenn die Charaktere eintreffen. Die Kinder werfen den Boggels allerdings ängstliche Blicke zu, in der Hoffnung, dass die Charaktere bemerken, was los ist. Ein Charakter kann auch eine Aktion auf den Versuch verwenden, versteckte Boggels zu entdecken. Dafür braucht es einen erfolgreichen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung). Aufgrund der ängstlichen Blicke der Kindern sind die Charaktere bei diesem Wurf im Vorteil. Die Boggels selbst meiden den Kampf und geben auf, wenn ihnen Verletzungen drohen.

Begleitet Spritzer die Gruppe, ermutigt er die Charaktere, so viel schlüpfriges Boggel-Öl wie möglich zu beschaffen (siehe den Textkasten „Boggel-Öl“ weiter oben in diesem Kapitel). Gefangene Boggels stellen das Öl freiwillig zur Verfügung, in der Hoffnung, sich so ihre Freiheit zu verdienen.

Kinder: Drei Kinder arbeiten hier, wenn die Charaktere eintreffen: Yevelda (ein achtjähriges Goblin-Mädchen), Callybon (ein elfjähriges Waldgnom-Mädchen) und ihr Bruder Pogo (ein neunjähriger Waldgnom-Junge). Die Kinder wollen unbedingt aus Drummeldräu entkommen, unterhalten sich aber nicht mit Fremden, bis der Bereich von Boggels befreit wurde.

Bitten die Charaktere die Kinder um Hilfe dabei, den Unterschlupf der Vettel zu durchqueren, offenbart Yevelda, dass sie einen geheimen Weg zu Skabathas Schlafzimmer (Bereich D16) kennt. Um diesen Weg zu nehmen, muss ein Charakter aus dem Lagerraumfenster steigen, über Äste klettern, die aus den aufrechten Bäumen wachsen, und den Bereich D13 überqueren, um dann auf die Fensterbank des Schlafzimmers der Vettel zu hüpfen. Um die Fensterbank zu erreichen, muss einem Charakter ein SG-13-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gelingen. Bei einem misslungenen Wurf fällt der Charakter sechs Meter auf das Dach des Bereichs D13 und erleidet 7 (2W6) Wuchtschaden.

Bei einem ihrer Streifzüge in den privaten Gemächern der Vettel hat Yevelda gesehen, wie Pud (siehe Bereich D8) ihr Bericht erstattete. Sie hat noch niemandem davon erzählt und ist nicht bereit, ihr Wissen über den geheimen Weg zum Bereich D16 zu teilen, solange Pud anwesend ist.

Schätze: Die Durchsuchung des Lagerraums bringt die folgenden Wertgegenstände zum Vorschein:

- Eine goldene Stopfnadel (2 GM)
- Ein Beutel mit 35 SM (die Prägung der Münzen ist den Charakteren nicht bekannt)
- Ein kleines, in Leder gebundenes Buch mit zarten Skizzen und Aquarellen von Feengeistern, Pixies und anderen Feenwesen (50 GM)

D13: OMA NACHTSCHATTENS KÜCHE

Die Tür zum Bereich D14 ist angelehnt, wohingegen die Türen zu den Bereichen D11 und D15 verschlossen sind. Oma Nachtschatten hat einen Schlüssel, der alle drei Türen öffnen und schließen kann (siehe „Skabathas Schlüsselring“ weiter oben in diesem Kapitel). Nadelkissen besitzt ebenfalls einen (siehe Bereich D9).

Diese schmutzige Küche wurde aus dem Stamm der umgestürzten Eiche geschnitzt. Ein großer Lehmofen steht in der Mitte des Raums, umgeben von überfüllten Regalen voller Waldpilze, Gläsern mit eingelegten Maden, Tierschädeln und verschimmelten Kochbüchern. Aus einem Kessel, der auf dem Ofen steht, steigen widerlich süße Dämpfe auf.

Ein junges, an einen Arbeitstisch gekettetes Menschenmädchen schält gerade Kartoffeln. In der Nähe ist ein mit einem Vorhängeschloss versehenes Eisengitter in den Boden eingelassen, durch das ihr eine schroffe Männerstimme sagen hört: „Sind das Kartoffeln, die ich da rieche?“

Der **grüne Drachennestling** Wiegensturz verbringt den Großteil seiner Zeit damit, vor dem Ofen zu dösen. Sofern die Charaktere dem Nestling noch nicht an anderer Stelle begegnet sind, lies Folgendes vor:

Ein hundegroßer grüner Drache liegt zusammengerollt in der Nähe des Ofens und scheint zu dösen. Dämpfe steigen aus den Nasenlöchern des Nestlings auf.

Jeden Nachmittag verbringt **Skabatha Nachtschatten** (siehe Anhang B) den größten Teil ihrer Zeit in diesem Zimmer, mit gelegentlichen Besuchen in ihrem Studierzimmer (Bereich D14). Sie benutzt die Küche, um Süßigkeiten zuzubereiten und Tränke zu brauen. Die Vettel behandelt Wiegensturz wie ihr geliebtes Haustier – ist Skabatha nicht anwesend, flüchtet sich der Nestling an ihre Seite und meldet, dass Eindringlinge in der Küche sind.

Kinderarbeiter: Mischka (ein neunjähriges Menschenmädchen) dient Oma Nachtschatten als Küchenmagd. Mischka hat es zweimal geschafft, aus Drummeldräu zu fliehen, nur um von Wiegensturz aufgespürt und beide Male wieder eingefangen zu werden – deshalb hat Oma Nachtschatten sie nun an den Arbeitstisch gekettet. Als Aktion kann ein Charakter Diebeswerkzeug einsetzen, um das Schloss von Mischkas Fußkette mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf zu knacken. Jeder Schlüssel, der die Küchentüren aufschließt, öffnet auch Mischkas Ketten.

Ist Skabatha nicht zugegen, beschreibt Mischka Oma Nachtschattens Tagesablauf und all ihre Schergen (siehe „Wo ist Skabatha?“ und „Skabathas Schergen“ weiter oben in diesem Kapitel). Sie schlägt vor, Oma Nachtschatten in den Ofen zu locken und sie dann zu verbrennen.

Ofen: Dieser Ofen ist groß genug, um eine mittelgroße Kreatur im Ganzen zu garen. Eine 1,5 Meter breite Eisentür an der Vorderseite des Ofens ermöglicht es, in dessen Inneres zu gelangen, ohne den blubbernden Kessel zu stören, der auf ihm steht. Die Flammen des Ofens stammen von einem **Feurelementar**, der an die tönernen Einfassung gebunden ist. Seine kohlschwarzen Augen sind in den Flammen für jeden sichtbar, der in den Ofen schaut. Solange er auf diese Weise gefangen ist, kann der Elementar nicht anvisiert oder direkt geschädigt werden.

Jede Kreatur, die den heißen Ofen betritt oder ihren Zug darin beginnt, erleidet 10 (2W6+3) Feuerschaden. Ein Charakter kann versuchen, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur in den Ofen zu stoßen, wenn die Kreatur bis zu 1,5 Meter von der offenen Tür des Ofens entfernt ist (siehe „Stoßen“ im *Spielerhandbuch*). Schaut die Kreatur gerade in den Ofen, wenn sie gestoßen wird, ist der stoßende Charakter beim Wurf auf Stärke (Athletik) im Vorteil.

Der Ofen ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 30 Trefferpunkte, ist anfällig für Kälteschaden und gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden immun. Wird der Ofen auf höchstens 15 Trefferpunkte gebracht, entkommt der Elementar seiner Gefangenschaft und besetzt einen freien Bereich neben dem Ofen. Der Elementar wartet in der Küche auf das Erscheinen von Oma Nachtschatten und greift sie dann an. Er attackiert die Charaktere nur, wenn sie ihm Schaden zufügen.

Falltür und Zelle: Ein quadratisches Eisengitter mit einer Seitenlänge von 90 Zentimetern verschließt eine 1,5 Meter tiefe und 1,5 Meter breite beziehungsweise lange Zelle, die in den Küchenboden eingelassen wurde. Verschlossen wird sie durch ein Vorhängeschloss.

Die Wände der Zelle bestehen aus 30 Zentimeter dicken Ziegeln, die durch Mörtel zusammengehalten werden. Oma Nachtschatten hat den einzigen Schlüssel zum Vorhängeschloss (siehe „Skabathas Schlüsselring“ weiter oben in diesem Kapitel). Als Aktion kann ein Charakter Diebeswerkzeug einsetzen, um das Schloss mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf zu knacken. Als Aktion kann ein Charakter die Falltür auch mit einem erfolgreichen SG-22-Stärkewurf (Athletik) aufreißen, ohne das Vorhängeschloss zu entfernen.

Skabatha sperrt ihre verhasstesten Feinde in der Zelle ein, die bis auf eine Höhe von 90 Zentimetern mit schlammigem Wasser gefüllt ist. Die Zelle enthält derzeit einen mitgenommenen und mürrischen Zwerg namens **Elchhorn** (siehe Anhang B), ein Mitglied einer Abenteurerbande, die als der „Ruf der Tapferkeit“ bekannt ist. Wurde Rubin Süßholz durch den Spiegel in der Halle der Illusionen des Hexenlichtjahrmärkts gelockt, finden ihn die Charaktere ebenfalls in der Zelle, immer noch mit verschmierter Schmetterlingsschminke. Rubin hat die Vettel verärgert, und sie hat versprochen, „ihn in ihren Garten zu pflanzen“, sobald sie ein neues Beet fertiggestellt hat.

Wird Elchhorn befreit, gibt er seinen Rettern die folgenden Informationen:

- Elchhorn und seine vier menschlichen Gefährten kamen nach Prismeer, um sich ihren Erzfeinden zu stellen: der Liga der Bosheit. Zu Elchhorns Gefährten gehörten der Paladin Starkherz, die Klerikerin Mercion, der Magier Ringelrun und Molliver, ein Schurke. Zusammen sind sie als der Ruf der Tapferkeit bekannt.

- Die Liga der Bosheit ist ein Bündnis aus Bösewichten: Zu ihr gehören der Zauberer Kelek, der behelmte Schwertkämpfer Kriegsherzog, die Hexenmeisterin Skylla, ein Priester von Orkus namens Zargash sowie der Assassine Zarak. Der Ruf der Tapferkeit holte die Liga der Bosheit im Palast Herzbegehrt ein, dem Heim der Erzfee Zybilna. Die beiden Gruppen lieferten sich einen gewaltigen Kampf, bei dem Elchhorn meint, bewusstlos geschlagen worden zu sein. Er wachte erst hier in Drummeldräu wieder auf.
- Oma Nachtschatten hat das Interesse an Elchhorn verloren. Ihr ist es sogar egal, wenn er einfach verhungert. Die Kinder werfen ihm allerdings Essensreste zu, um ihn am Leben zu erhalten.

Elchhorn schließt sich den Charakteren gern an, falls er aus der Zelle befreit wird. Er trägt seine Rüstung. Sein Schild und sein Schwert sind in einem Küchenschrank verstaut (siehe „Schätze“ weiter unten). Er weiß das allerdings nicht. Der alte Zwerg ist entschlossen, die Kinder von Drummeldräu aus ihrer Gefangenschaft zu befreien und für ihre Sicherheit zu sorgen, bis sie zu ihren Familien zurückkehren können. In dieser Hinsicht ist sein Pflichtgefühl sogar noch stärker als seine Sehnsucht herauszufinden, was mit seinen Abenteuergefährten geschehen ist. Werden die Kinder gerettet, hält Elchhorn sie zusammen und kümmert sich um sie.

Nach dem Eintreffen von Elchhorn und seinen Freunden in Prismeer reisten sie zum Palast Herzbegehrt, indem sie jenem steinernen Damm folgten, der sich einst vom Palast bis zum Rand der Domäne erstreckte. Diese Route wurde inzwischen zerstört. Er kennt keinen anderen Weg, um den Palast zu erreichen.

Kessel: Der Kessel ist fast bis zum Rand mit heißer geschmolzener Bonbonmasse gefüllt, die leicht blubbert. Als Aktion kann eine Kreatur den Inhalt des Kessels über eine andere Kreatur in einer Entfernung von bis zu 1,5 Metern von ihm kippen. Dem Ziel muss ein SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen. Andernfalls erleidet es 2 (1W4) Feuerschaden und wird mit klebriger, knuspriger Bonbonmasse überzogen, die sich allerdings leicht abwaschen lässt.

Kochbücher: Oma Nachtschatten hat in ihrer Küche mehrere Kochbücher mit Bonbonrezepten. In einem dieser Bücher steckt ein 30 Zentimeter langes Stück einer knorrigen Wurzel als Lesezeichen. Dieser Gegenstand ist der Ableger, den Oma Nachtschatten vom modernsten Schlurfer im Bereich D5 genommen hat.

Charaktere können auch ein Kochbuch finden, das Formeln für gewöhnliche und ungewöhnliche Tränke enthält. Ein Charakter kann dann solche Tränke entsprechend der Regeln für das Herstellen magischer Gegenstände im *Spilleiterhandbuch* brauen.

Schätze: Wer Nachtschattens Küche durchsucht, kann die folgenden Schätze entdecken:

- Sechs Eierbecher aus Messing mit eingepprägten Gesichtern weinender Kinder (je 5 GM)
- Eine verzierte Acht-Minuten-Sanduhr (75 GM)
- Eine verschimmelte Kassette mit der Aufschrift „Pilze“ (in Elfisch), die zwei Schmetterlingssättel und einen Summschirm enthält (siehe Bereich D5 für Beschreibungen dieser Pilze)

Außerdem befinden sich in einem kleinen Schrank Elchhorns Schild und sein *Langschwert +1*.

D14: STUDIERZIMMER

Die Tür zum Bereich D13 ist angelehnt. Die Treppe in diesem Raum führt sechs Meter nach oben zum Bereich D16.

Eine Treppe verläuft entlang der Wand dieses kreisförmigen Raums und führt zu einer oberen Ebene. Hinter Vorhängen aus Moos und Efeu verstecken sich zahlreiche Bücherregale mit alten Folianten. In eines der Bücherregale ist ein hoher ovaler Spiegel in einem Holzrahmen eingelassen. Flackerndes Kerzenlicht strahlt aus den Augenhöhlen eines menschlichen Schädels, der auf einem offenen Sekretär liegt.

Skabatha Nachtschatten verbringt einen Teil ihres Tages hier (siehe „Wo ist Skabatha?“ weiter oben in diesem Kapitel). Ist sie hier, sitzt sie am Schreibtisch und kritzelt Notizen zu Papier, während sie murmelnd verschiedene „undankbare“ Kinderarbeiter verflucht. Ist **Bavlor** **Blatternstroh** in Kapitel 2 aus Niedergang geflohen, hockt sie zusammengesunken unter der Treppe und ist von Selbstmitleid zerfressen. Sie hat keine Lust, zu kämpfen oder sich zu unterhalten. Daher murmelt und flucht sie nur noch vor sich hin. Allein zur Selbstverteidigung greift sie noch an. Die Spielwerte beider Vetteln findest du in Anhang B.

Die Regale bergen Bücher mit Wissen über das Feywild, die alle auf Elfisch verfasst wurden. In ihre Buchrücken wurde jeweils ein vertrockneter Frosch eingenäht. Wird der Frosch geküsst oder mit einem angefeuchteten Finger gestreichelt, quakt er auf Elfisch den Titel des Buches. Zu den bemerkenswerten Folianten gehören die folgenden:

Alles Klebrige, Glitschige und Süße wurde für Kinder geschrieben und illustriert und beschreibt Substanzen, die sie faszinieren würden, etwa Boggel-Öl, Trollspeichel und verschiedene Geschmacksrichtungen von Baumharzen. *Fantasma Dementos Zusammenfassung der Zwickmühlen* ist ein reich illustriertes Buch voller Feenrätsel und Denkspiele. Die Antworten auf die Rätsel und Denkspiele wurden mit unsichtbarer Tinte geschrieben.

nilboG sed rehcaL etztel reD ist ein dünnes, illustriertes Buch, das Nilbogs beschreibt, eine Art von launischen Feenwesen, die von Goblins Besitz ergreifen und Chaos in der goblinoiden Gesellschaft stiften und ihre Magie einsetzen, um andere dazu zu bringen, das Gegenteil von dem zu tun, was sie wollen. Das Buch ist komplett rückwärts geschrieben.

Schade, dass er ein Elf ist ist eine Sammlung illustrierter Kurzgeschichten über einen elfischen Abenteurer namens Aethyn Undenglas, der das Feywild bereist und sich auf überraschende Weise mit gefährlichen Wesen anfreundet.

Die Kleider der Königin zeigt und beschreibt berühmte Kleider, die von der Sommerkönigin getragen wurden, mit Anmerkungen, die von den nicht minder berühmten Schneidern dieser Kleider stammen.

Geschichten vom Dämmerungshof ist eine Reihe von elf dicken, illustrierten Büchern mit grünem Umschlag. Sie sind voller Geschichten und Illustrationen zu Feywild-Intrigen, die Licht auf Sommer- und Winterhof werfen. (Die Bände 3 und 8 fehlen in Skabathas Sammlung und sind in Kapitel 4 zu finden.)

Drei Regeln zum Regeln ist ein dünnes Buch mit Eselsohren, das die Regeln der Gastfreundschaft, des Eigentums und der Gegenseitigkeit im Detail beschreibt (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2).

Dämmergezeiten ist ein dickes, zerknittertes Buch über das Navigieren auf den Ozeanen des Feywilds.

Nachdem zwei Bücher aus ihrer Sammlung gestohlen wurden (die Bände 3 und 8 von *Geschichten vom Dämmerungshof*), legte Skabatha einen Schutzzauber auf jedes der verbleibenden Bücher. Wird ein Buch aus ihrem Studierzimmer entfernt, zerfällt es sofort zu Asche. Mit dem Zauber *Magie entdecken* wird eine Aura der Bannmagie um jedes der Bücher offenbar.

Zwischen den Büchern liegen Hunderte von Schriftrollen in den Regalen, auf denen keine magischen Schutzzauber liegen. Sie beschreiben Begegnungen mit Personen, die mit Skabatha Geschäfte gemacht haben, und die schrecklichen Flüche, die sie jedem von ihnen auferlegte, weil sie ihren Teil der Abmachung nicht eingehalten hatten.

Magischer Spiegel: Der ovale Spiegel, der in eines der Bücherregale eingelassen ist, funktioniert wie der Zauberspiegel im Bereich B1 von Bavlornas Hütte (siehe Kapitel 2).

Sekretär: Dieser Schreibtisch enthält Federkiele, Tinte, einen zu einer Laterne geformten menschlichen Schädel, einen Schatz (siehe „Schätze“ unten) sowie einen aufgerollten Steckbrief mit einer Skizze von Will vom Feywild nebst dem folgenden Text in der Gemeinsprache:

Gesucht: Will vom Feywild!

Finde diesen zappeligen Gälgenvogel und bringe ihn lebend und unverehrt zu mir – und ich werde Dich so stark wie einen Oktopus machen!

– Oma Nachtschatten

Jeder Charakter, der diese Belohnung zu Recht beanspruchen kann, sollte dies lieber nicht tun. Sie kommt nämlich in der Form eines Trankes daher, der dem Trinkenden einen Stärkewert von 4 verleiht (die Stärke eines gewöhnlichen Oktopus). Der Effekt hält an, bis die Kreatur Ziel eines Zaubers wie *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie wird.

Schätze: Unter dem ganzen unnützen Kram im Sekretär finden sich die folgenden interessanten Gegenstände:

- Ein lackierter menschlicher Augapfel in der unteren Hälfte einer kleinen Sanduhr, die wie ein Medaillon an einer Halskette aus geflochtenem Haar hängt. Dies ist das *Vettelaug* des Stundenglaszirkels (wie im Textkasten „Vettelzirkel“ im *Monsterhandbuch* beschrieben).

- Ein schwarzer Federkiel mit Knochenspitze, der auf magische Weise seine eigene Tinte produziert (150 GM). Die Tinte hat die karmesinrote Farbe von frischem Blut, bis sie trocknet, woraufhin sich ihre Farbe zu Sepia ändert.
- Eine winzige Uhrwerkkröte, die eine RK von 5 und 1 Trefferpunkt besitzt. Setzt eine Kreatur die Kröte auf den Boden, hüpft sie bei jedem Zug der Kreatur 1,5 Meter in eine zufällige Richtung über den Boden und macht ein quakendes Geräusch, das bis zu einer Entfernung von neun Metern zu hören ist. Eine Kreatur, die die Uhrwerkkröte ableckt, muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Ansonsten ist sie eine Stunde lang vergiftet. Während die Kreatur auf diese Weise vergiftet ist, sind andere Kreaturen für sie unsichtbar.

D15: ROTKAPPENBEET

Auf einer Seite des riesigen, umgestürzten Baums befindet sich ein Wäldchen aus bärtigen Weiden am Ufer eines trüben Waldteichs. Unter ihren Ästen erstreckt sich ein Stück gepflügten Ackerbodens. Die Kappen mehrerer roter Pilze schieben sich gerade aus dem Lehm.

Die Pilze sind die Spitzen der Hüte von sechs **Rotkappen** (siehe Anhang C), die sich unter der Erde bilden. Versucht eine Kreatur, einen Pilz zu pflücken, steigt die Rotkappe aus der Erde herauf – empört darüber, zu früh geweckt worden zu sein. Diese Rotkappe ist nicht vollständig ausgeformt und hat nur die Hälfte ihrer üblichen Trefferpunkte.

Immer wenn Oma Nachtschattens Schlüssel sich nicht mehr dreht, tauchen 1W3 ausgewachsene Rotkappen aus diesem Beet auf und lassen die verbleibenden Rotkappen unter der Erde zurück, die noch nicht vollständig ausgeformt sind. Die aufgestiegenen Rotkappen lungern hier herum, bis sie etwas sehen, was sie töten können, oder bis Oma Nachtschatten ihnen einen Auftrag gibt.

Die Rotkappen sind allen anderen Kreaturen außer Oma Nachtschatten feindlich gesinnt. Bietet jemand einer Rotkappe allerdings ein Geschenk an, nimmt sie es an und wird bei dem Gedanken, es erwidern zu müssen, derart wütend (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2), dass sie sich zu Beginn der nächsten Runde an die Brust greift und tot umfällt.

D16: OMA NACHTSCHATTENS SCHLAFZIMMER

Dieser Raum hat zwei geschlossene Türen: Die eine führt zu einem sechs Meter hohen Balkon, die andere zum Bereich D17. Keine der beiden Türen ist verschlossen. Eine Treppe führt hinunter zum Bereich D14.



SKABATHAS PUPPENHAUS

Fast alles in diesem Schlafzimmer ist aufgeräumt: vom Bett mit der Steppdecke bis zu den Zierschweinen, die in einer ordentlichen Reihe auf der Kommode arrangiert sind. Diese Ordnung steht jedoch im Widerspruch zu dem verfallenden Puppenhaus, das auf dem Nachttisch steht. Das 90 Zentimeter hohe Gebäude hat schon bessere Tage gesehen und ist nun von abblätternder Farbe, Schimmel und Fäulnis verunziert.

Hinter dem Puppenhaus flattern Motten unter einer großen Glasglocke beim Fenster. Entlang der Außenwand liegen sich zwei Türen gegenüber. Neben der Tür, die der Treppe am nächsten liegt, befindet sich eine hölzerne Schaukelwiege mit einer ordentlich gefalteten Decke.

Ist **Skabatha Nachtschatten** (siehe Anhang B) hier, schläft sie in verkleinerter Form im Puppenhaus. Während Oma Nachtschatten schläft, muss einem Charakter ein erfolgreicher SG-13-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gelingen, um sich vorbeizuschleichen, ohne sie aufzuwecken. Spricht jemand in der Nähe des Puppenhauses, wird die Vettel ebenfalls geweckt.

Das Puppenhaus ist vollständig geschlossen, anstatt wie ein herkömmliches Puppenhaus hinten offen zu sein. Eine winzige Kreatur kann das Puppenhaus durch die

Eingangstür oder eines der Fenster betreten und sein Inneres erkunden, das im Erdgeschoss ein düsteres Foyer, einen Salon, eine Küche und ein Esszimmer umfasst. Im ersten Stock befinden sich zwei Schlafzimmer, ein Nähzimmer und ein nicht funktionierendes Bad. Unter dem Dach wartet schließlich ein gruseliger, geräumiger Dachboden. Wenn du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast und Oma Nachtschatten die Charaktere bestohlen hat, werden alle Gegenstände, in die ihre verlorenen Dinge verwandelt wurden, auf dem Dachboden des Puppenhauses verwahrt – zusammen mit jenen Gegenständen, die im Abschnitt „Schätze“ unten aufgeführt sind.

Charaktere, die die Außenseite des Puppenhauses genau inspizieren, sehen, dass das Dach aufklappbar ist – so wie der Deckel einer Spielzeugkiste. Es wird von dem Zauber *Arkane Schloss* verschlossen gehalten, den nur Oma Nachtschatten ohne Magie umgehen kann. Keine noch so rohe Gewalt wird das versiegelte Dach öffnen, doch der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet es und gewährt Zugang zum Dachboden und dessen Inhalt. Oma Nachtschatten hat auch ein Kennwort festgelegt („Rumpelklumpel“), das *diesen Zauber* eine Minute lang unterdrückt, wenn es im Umkreis von 1,5 Metern um das Puppenhaus ausgesprochen wird. Wiegensturz und Nadelkissen kennen das Passwort, werden es jedoch nicht preisgeben, es sei denn, ihre Existenz ist bedroht. Auch Mischka (siehe Bereich D13) kennt das Passwort und teilt es allen Charakteren mit, die bereit sind, ihr zu helfen.

Kreaturen im Puppenhaus können nicht von Zaubersprüchen oder Angriffen betroffen werden, die ihren Ursprung außerhalb des Puppenhauses haben, und das Puppenhaus ist so verzaubert, dass es gegen jeglichen Schaden immun ist. Wird es umgeworfen, muss jede Kreatur darin einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1W6 Wuchtschaden, weil sie mit Wänden, Möbeln und Müll zusammenstößt.

Mottenglas: Oma Nachtschatten hält diese Motten, um die Wirkung ihres Fluchs zu mildern: Wenn sie morgens aufwacht, vergisst sie jedes Mal alles über die erste Kreatur, die sie sieht. Das bedeutet, dass Oma Nachtschatten nicht an die betreffende Kreatur denkt, sie nicht vor sich sieht und alles, was sie sagt, sofort vergisst. Die Wirkung hält an, bis sie ihre nächste lange Rast beendet oder bis sie Schaden durch die Kreatur erleidet. Dann erinnert sie sich umfassend an sie. Um die damit für sie verbundenen Gefahren abzumindern, hat Oma Nachtschatten ein Glas mit Motten so aufgestellt, dass es das Erste ist, was sie sieht, wenn sie morgens aus ihrem Puppenhaus kommt.

Schaukelwiege: Die Wiege ist mit Bildern von grünen Drachen bemalt. Sie gehört Wiegensturz, auch wenn der Nestling inzwischen zu groß für sie ist. In ihr liegt eine gefaltete, abgewetzte Decke.

Schätze: Der Dachboden des Puppenhauses enthält die folgenden Wertgegenstände:

- Ein paar bestickte Seidenpantoffeln (15 GM)
- Ein falsches Auge aus purem Gold (25 GM)
- Ein zerbrochener Handspiegel mit einem prunkvollen, juwelenbesetzten Griff und Rahmen (65 GM)

D17: VOLIERE

Die Tür zum Bereich D16 ist ge-, aber nicht verschlossen.

Alte, leere Vogelhäuschen sind an die Wände dieses beengten Raums genagelt, und ein Dutzend Vogelkäfige hängen von der Decke. Die Käfige sind mit winzigen Uhrwerkspatzen gefüllt. Drehen sich die Zahnräder der Vögel, dröhnt die Luft vor rhythmischem Ticken. Auf einem kleinen Schreibtisch unter den Käfigen stapeln sich Papier und Federkiele. Zwei offene Fenster überblicken den dahinter liegenden Wald. In die Wand über dem einen Fenster ist das Wort „Hüben“ und über dem anderen das Wort „Anderswo“ eingraviert.

Oma Nachtschatten verwendet mechanische Spatzen, um ihren Schwestern Nachrichten zu überbringen. Die Spatzen verwenden die Spielwerte eines **Falken**, sind aber Konstrukte, die gegen Gift und psychischen Schaden, die Auswirkungen von Erschöpfung sowie die Zustände Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet und Versteinert immun sind.

Auf ihrer Brust tragen die Spatzen ihre Namen eingraviert. (Beispiele für Namen sind Glyff, Pim und Zwii. Überlege dir nach Bedarf weitere.) Spricht eine Kreatur den Namen eines Spatzen laut aus und erteilt ihm eine Aufgabe, fliegt er davon, als wirke der Zauber *Tierbote* auf ihn. Neben dem Überbringen von gesprochenen

Nachrichten kann ein mechanischer Spatz auch Briefe transportieren.

Schreibtisch: Im Schreibtisch liegen drei Briefe, zwei von Bavlorna und einer von Endelyn:

Schwester,

ich habe Elidons Horn nicht. Wenn ich es täte, würde ich es verwenden, um Blutschnabel zu befreien und ihn auf den Jammerwoch zu hetzen, der im Palast haust und in deinem Wald jagt. Ganz gleich, was Endelyn sagt: Diese plappernde Bestie von einem Drachen ist eine Bedrohung für unseren Zirkel und unsere drei Reiche. Wie Zybilna sich nur mit ihm anfreunden konnte, werde ich wohl nie erfahren! Vielleicht sollten wir sie fragen – ha, ha.

Alles Liebe

– Lorna

Reizende Skab,

als ich das Einhorn-Horn das letzte Mal sah, befand es sich in Deinem Besitz. Schade, dass Du es verloren hast. Aber ärgere Dich nicht! Ich habe ins Planetarium der Tragödien geschaut und es hat mir offenbart, dass Elidons Horn gefunden werden wird.

Falls es zum Schlimmsten kommt, so denke daran, dass Elidons Gefährtin noch immer in deinem Wald wohnt. Du könntest Lamorna töten und ihr Horn nehmen – vorausgesetzt natürlich, du bist nicht zu sehr damit beschäftigt, Spielzeug herzustellen.

Deine liebe Schwester

– Ende

Werte Schwester,

es ergibt keinen Sinn, Endelyn zu fragen, ob sie das Horn hat. Sie sagt es uns eh nicht! Doch wenn wir es nicht bald finden, fürchte ich, dass der Jammerwoch die Suche im Wald leid sein und seinen flammenden Blick auf einen anderen Ort richten wird. Bei den Ahlen der Götter! Dieses Ding bereitet mir Albträume!

Muss ich dich daran erinnern, dass wir das Horn eines Einhorns brauchen, um Kreaturen von der Zeitstase-Magie des Kessels zu befreien? Es reicht nicht, ihre wahren Namen zu kennen, weißt du? Meine größere Sorge ist natürlich, dass jemand anderes das Horn findet und es für genau diesen Zweck verwendet. Was meinst du, was Zybilna uns antun wird, uns verräterischen Dreien, wenn sie nicht länger durch die Magie ihres Kessels gebunden ist?

Deine geliebte Schwester

– Lorna

VON DRÜBEN NACH ANDERSWO

Spritzer kann die Charaktere jederzeit durch die Nebel von Prismeer zu den Bergen von Anderswo führen. Sind die Charaktere Spritzer noch nicht begegnet, lenkst du sie zu Kleineich oder lässt den Baumhirten zu ihnen kommen. Ist Spritzer verschwunden oder wurde er vernichtet, wählst du eine andere Kreatur aus, die als ihr Führer nach Anderswo dienen kann. Kleineich wäre dafür eine gute Wahl.



DER WALD VON DRÜBEN IST DIE HEIMAT ANDERER SONDERBARER KREATUREN, DARUNTER EINE RIESIGE, GESCHICHTENERZÄHLENDE SPINNE NAMENS GARNSPINNERIN, DIE IN *DOMÄNEN DER FREUDE* AUSFÜHRLICH BESCHRIEBEN WIRD, EINEM FEYWILD-QUELLENBAND DER DUNGEON MASTERS GUILD ([WWW.DMSGUILD.COM](http://www.dmsguild.com)).



BLITZE TREIBEN DIE APPARATE DES MUTTERHORNS AN, EINEM THEATER
AUF EINEM BERGGIPFEL, IN DEM DIE SHOW IMMER WEITERGEHEN MUSS.

KAPITEL 4

ANDERSWO

ENDELYN MONDGRAB, DIE DAME DER UNGLÜCKLICHEN Enden, steht diesem Reich vor, und ihre Liebe zur Theatralik hat das Land um sie herum verändert. Gewitterwolken ziehen auf, Schatten nehmen ein Eigenleben an und die Luft ist von einem Gefühl des drohenden Untergangs erfüllt.

In die höchsten Gipfel des Reichs gehauen liegt das Mutterhorn, Endelyns Theater. Dorthin kommen glücklose Seelen auf der Suche nach Hoffnung, nur um es nach krassen Enthüllungen voller Niedergang und Verzweiflung wieder zu verlassen – wenn sie überhaupt je wieder von dort fortgehen.

AUSFÜHREN DIESES KAPITELS

In diesem Kapitel bereisen die Charaktere auf der Suche nach ihren verlorenen Dingen oder einem Weg zum Palast Herzbegehrt die trostlosen Berge von Anderswo.

Geh vor eurer ersten Spielsitzung in Anderswo die folgenden Schritte durch, um das Erlebnis für die Spieler so unterhaltsam wie möglich zu gestalten:

- Anderswo wird von Endelyn Mondgrab regiert, die auch als Bitteres Ende, die Schleichende Lyn und die Dame der Unglücklichen Enden bekannt ist. Lies dir die Beschreibung der Vettel durch und überfliege ihre Spielwerte in Anhang B.
- Lies dieses Kapitel komplett durch und mach dich noch einmal mit „Prismeer: Überblick“ in Kapitel 2 vertraut.
- Sieh dir die Karte von Anderswo an. Auf der Karte markierte Orte werden später in diesem Kapitel beschrieben.

Bevor die Charaktere am Mutterhorn ankommen, erstelle eine Kopie der Lampenfieber-Dialogzeilen in Anhang E. Danach schneide sie in Streifen und stecke diese Streifen in einen undurchsichtigen Behälter wie etwa eine Papiertüte oder einen Halloween-Kessel aus Plastik. Siehe „Eine Tragödie bahnt sich an“ weiter unten in diesem Kapitel, um zu erfahren, wie die Lampenfieber-Dialogzeilen ins Spiel kommen.

VERLORENE DINGE IN ANDERSWO

Falls du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast, sieh im Handlungsfaden nach, ob Endelyn Mondgrab etwas hat, was die Charaktere zurückfordern möchten. Sobald die Charaktere Anderswo betreten, beschleicht jeden, dem etwas von der Vettel gestohlen wurde, das bohrende Gefühl, dass es sich irgendwo in diesem Reich befindet – auch wenn der Charakter nicht weiß, wo. Das Gefühl verfliegt, wenn der Charakter entweder das Verlorene wiedererlangt oder Anderswo verlässt, ohne es zurückzubekommen. Alles, was die Charaktere vielleicht zurückhaben wollen, wird im Bereich M22 aufbewahrt.

ORIENTIERUNG IN ANDERSWO

Benutze die Karte von Anderswo als Referenz und beschreibe die Wahrzeichen, die die Charaktere sehen, während sie sich durch das Splitterreich bewegen. Die zahlreichen Blitzableiter von Anderswo und die anderen Wahrzeichen, die im Abschnitt „Begegnungen in Anderswo“ beschrieben stehen, befinden sich auf hohen Gipfeln und Hochebenen und sind leicht aus der Ferne zu entdecken.

Kurz nach der Ankunft in Anderswo treffen die Charaktere auf einen sprechenden Löwenzahn namens Amidor, der sich in Anderswo auskennt, wo die Charaktere auf einen oder mehrere der folgenden Orte stoßen könnten:

- Lockwehr-Henge, ein Treffpunkt für Korred (siehe Anhang C), die den Weg zur Brigganock-Mine beschreiben können.
- Die Brigganock-Mine, wo winzige Kreaturen, Brigganocks genannt, Wunschsteine ausgraben (siehe Anhang C).
- Die Feenleuchttürme genannten Felssäulen sind vom Lockwehr-Henge aus gut sichtbar.

Im Glockenturm auf dem Mutterhorn befindet sich eine der Wege zum Palast Herzbegehrt: Dort gibt es eine Silberglocke, die Riesenkraniche herbeiruft, wenn sie geläutet wird. Diese Vögel dienen als fliegende Reittiere und können die Charaktere zum Palast bringen. Die Charaktere können den Palast auch auf dem Landweg erreichen, doch sie brauchen einen Führer, der den Weg kennt. Ohne einen Führer würden sie sich hoffnungslos in den Bergen von Anderswo verirren.

FÜHRER VON ANDERSWO NACH HÜBEN ODER ZUM PALAST HERZBEGEHRT

Amidor, ein verwegener Löwenzahn, kann die Charaktere von Anderswo nach Hüben und zurück nach Anderswo führen. Er kennt auch eine sichere Überlandroute zum Palast Herzbegehrt. Die Charaktere treffen kurz nach ihrer Ankunft in Anderswo auf Amidor (siehe „Ankunft in Anderswo“ weiter unten).

MERKMALE VON ANDERSWO

Anderswo ist ein Reich aus felsigen Gipfeln, Gewitterwolken und heulenden Winden. Die schmalen Felsvorsprünge und Pfade, die sich um die Berge winden, machen Reisen zu Fuß möglich, aber solche Routen sind beschwerlich und führen häufig in Sackgassen. Scheue Ziegen springen und hüpfen mit Leichtigkeit über die Berghänge, meiden dabei jedoch Fremde. Um weiter als ein paar Kilometer sehen zu können, muss man einen Berg erklimmen, wo Regen und Wind besonders heftig sind.

BLITZABLEITER

Endelyn Mondgrab hat Blitzableiter aus Kupfer auf Berggipfeln in ganz Anderswo errichtet und nutzt sie, um Elektrizität aus den Stürmen zu gewinnen.

Diese wiederum treibt die Apparate in ihrem Theater an. Jeder Blitzableiter ist neun Meter hoch und mit dem Symbol einer Sonne oder eines Mondes aus Kupfer gekrönt, das einen Durchmesser von drei Metern besitzt. Zu jeder Stunde entladen die Blitzableiter die Elektrizität, die sie angesammelt haben, und senden Blitzbögen über den Himmel zu den Blitzableitern auf dem Mutterhorn.

Jeder Blitzableiter ist ein riesiger Gegenstand, besitzt eine RK von 17, 75 Trefferpunkte und ist gegen Blitz-, Gift- und psychischen Schaden immun. An den Blitzableitern befinden sich reichlich Griffe und Tritte, mithilfe derer sie ohne Wurf erklommen werden können. Sie können umgestürzt werden, wenn oben Seile an ihnen angebracht und an diesen dann kräftig gezogen wird – was einen erfolgreichen SG-30-Stärkewurf (Athletik) oder die Anstrengungen mehrerer Kreaturen mit einer gemeinsamen Stärke von mindestens 60 erfordert. Ein Blitzableiter kann nicht durch Herausziehen oder Drücken an seinem Fuß umgeworfen werden.

ANKUNFT IN ANDERSWO

Wenn die Charaktere zum ersten Mal in Anderswo ankommen, lies ihnen den folgenden Textkasten vor:

Ihr steht auf einem Pfad, der sich zwischen felsigen Klippen an einem Berghang entlangwindet. Der Himmel ist düster und voller aufgewühlter Gewitterwolken. Ein heulender Wind scheint euch willkommen zu heißen. Für einen Augenblick spaltet ein Blitz den Himmel. Als er in eine nahe Bergspitze einschlägt, wird ein ferner Fels erleuchtet, in den jemand ein unheilverheißendes Schloss gehauen hat.

Die ferne Burg ist das Mutterhorn. In welche Richtung die Charaktere gehen, bleibt ihnen überlassen. Welchen Weg sie auch wählen: Sie kommen nicht weit, ehe sie auf einen anderen freundlichen Führer treffen.

AMIDOR UND GLIMMER

Diese Begegnung sollte stattfinden, bevor die Charaktere ihre erste Zufallsbegegnung in Anderswo haben oder einen der markierten Orte auf der Karte von Anderswo erreichen.

SCHATTENLOS

Eine schattenlose Kreatur ist eine solche, auf der der Fluch lastet, keinen Schatten zu haben – eine Tatsache, die nur offensichtlich ist, wenn sich die Kreatur in hellem oder dämmerigem Licht aufhält. Der Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie beendet den Fluch auf einer schattenlosen Kreatur und vereint sie augenblicklich wieder mit ihrem Schatten.

Kreaturen, die in Prismeer beheimatet sind, werden einer bekannten schattenlosen Kreatur oder jenen, die sich mit einer verbünden, nicht trauen und werden auch keine Geschäfte mit ihnen machen.

Auf einem Felsvorsprung seht ihr zwei Gestalten, die sich gegen den sturmtumtosten Himmel abzeichnen. Die eine ist eine schlanke Elfe, die eine Halbmondmaske trägt, die andere ein 90 Zentimeter großer Löwenzahn, an dessen Stiel ein kleines Rapier geschnallt ist. Eine Honigbiene von der Größe einer Orange umschwirrt den leuchtend gelben Kopf des Löwenzahns.

Die Elfe bemerkt euch zuerst. Als sie in eure Richtung zeigt, zieht der Löwenzahn sein Rapier und nimmt eine Verteidigungshaltung ein. Die Honigbiene summt lauter, während sie im Kreis um die beiden herumfliegt.

Die Kreatur mit dem Rapier ist der **Löwenzahn Amidor**, und seine geliebte Begleiterin ist die **Honigbiene Pollenella** (siehe die dazugehörigen Spielwerte). Die maskierte Gestalt ist Glimmer, eine Hochelfen-Akrobatin des Hexenlichtjahrmarkts (benutze die Spielwerte des **Selenelion-Zwilling**s aus Anhang C). Immer wenn ein Blitz über den dunklen Himmel zuckt, ist leicht zu erkennen, dass Glimmer keinen Schatten wirft. Solange sie keinen Schatten hat, ist Glimmer verflucht (siehe den Textkasten „Schattenlos“).

Charaktere, die Glimmers losgelöstem Schatten auf dem Hexenlichtjahrmarkt begegnet sind, erkennen, dass Glimmers Halbmondmaske die gleiche Form wie die Maske des Schattens besitzt.

Wirken die Charaktere freundlich, flehen Amidor und Glimmer sie um Hilfe an. Als Ausgleich bietet Amidor seine Dienste als Führer an. Während des anschließenden Gesprächs teilen Amidor und Gleam freimütig die folgenden Informationen:

- Amidor ist auf der Flucht, nachdem er Pollenella, eine Bienenkönigin, von einem Zyklopen-Imker befreit hat. Die beiden liefen Glimmer über den Weg, und nachdem Amidor die traurige Geschichte der Elfe gehört hatte, beschloss er, ihr zu helfen.
- Endelyn Mondgrab schnitt Glimmer mit einer magischen Schere den Schatten ab und nahm ihre Zwillingsschwester Gleiß gefangen. Die Regel der Gastfreundschaft (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) hindert die Vettel daran, Gleiß etwas anzutun, doch Glimmer spürt, dass es ihr nicht gutgeht. Die Zwillinge arbeiten als Akrobaten, und sie waren einst die berühmtesten Artisten des Hexenlichtjahrmarkts. Glimmer möchte ihre Schwester befreien und einen Weg zurück zum Jahrmarkt finden – vielleicht mit Hilfe der Feenleuchttürme (siehe „Feenleuchttürme“ weiter unten in diesem Kapitel).
- Endelyn glaubt, dass ihr eigener Untergang während einer Sonnenfinsternis kommen wird. Da es am Himmel über Anderswo keinen Mond gibt, geht die Vettel davon aus, dass es ein symbolisches Schauspiel anstelle des eigentlichen Ereignisses sein dürfte. Die Selenelion-Zwillinge sind die lebende Verkörperung von Mond und Sonne, weshalb die Vettel beschloss, die Elfenschwestern zu trennen: Die eine ließ sie frei, die andere behielt sie als ihren „Gast“. Indem sie die Zwillinge getrennt hält, hofft die Vettel, ihrem Untergang zuvorzukommen.

Während sie zu Gast am Mutterhorn war, erfuhr Glimmer die folgenden Informationen, die sie mit Charakteren teilt, die versprechen, ihr zu helfen:

- Die Berge sind die Heimat der Korred-Klans – stämmige Feenwesen, deren Haar so stark wie Eisen ist. Die Korred versammeln sich und feiern am Lockwehr-Henge. (Kommen die Charaktere nicht selbst darauf, schlägt Glimmer vor, ein Bündnis mit den Korred einzugehen. Siehe „Lockwehr-Henge“ später in diesem Kapitel, um zu erfahren, wie sie dies bewerkstelligen könnten.)
- Ein Elfenfürst namens Alagarthas ist einen Handel mit Endelyn eingegangen und nun in Anderswo gefangen. Er befindet sich an den Feenleuchttürmen, wo er einen Weg nach Hause sucht (siehe „Feenleuchttürme“ weiter unten in diesem Kapitel).
- Hudel, ein Grottenschrat, ist ebenfalls einen Handel mit Endelyn eingegangen und ziemlich unzufrieden damit, wie sich die Dinge entwickelt haben. Nun ist er gezwungen, in ihrem morbiden Theater aufzutreten. Wie Glimmer arbeitete Hudel früher für Herrn Hex und Herrn Licht, obschon Glimmer und Gleiß den Jahrmarkt bereits verlassen hatten, als Hudel und sein Bruder Dudel zu ihm hinstießen. (Glimmer weiß, dass Hudel seinen Bruder unbedingt wiedersehen möchte, und sie würde ihm gern helfen, wenn sie kann.)

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Amidor und Glimmer.

ÜBERFALL DER AUSREISSERBANDE

Amidors erste Sorge gilt Pollenellas Sicherheit, doch der Löwenzahn versucht auch, sein Versprechen einzulösen, Glimmer und den Charakteren zu helfen. Die Ehre schreibt vor, dass Amidor erst Glimmer mit ihrem Zwilling wieder vereint, bevor er die Charaktere nach Hüben oder zum Palast Herzbegehrt geleitet.

Amidor kann nicht nur als Führer der Charaktere in Anderswo dienen, sondern ist de facto auch das Oberhaupt ihrer ganzen Schar von Führern, zu der an dieser Stelle möglicherweise auch die Vogelscheuche Klapperklaue und die Ölkanne Spritzer gehören.

POLLENELLA DIE HONIGBIENE

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 1 (1W4-1)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	16 (+3)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen --

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Stachel: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 Stichschaden.



AMIDOR DER LÖWENZAHN

Kleine Pflanze, neutral gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 28 (8W6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Str +0, Ges +4, Kon +2, Wei +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überzeugen +5, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Mit Tieren und Pflanzen sprechen: Amidor kann sich mit Tieren und Pflanzen verständigen, als ob er ihre Sprache sprechen würde.

AKTIONEN

Rapier: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8+2) Stichschaden.

Samenschleuder: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Parieren: Amidor erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der treffen würde, um 2. Dazu muss Amidor den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Fallen dir all diese Nichtspielercharaktere zur Last, übertrage ihnen einfach Aufgaben, die nicht viel Aufmerksamkeit erfordern. Zum Beispiel könnte Klapperklaues Hauptaufgabe darin bestehen, Spritzer zu tragen, während Amidor fast seine gesamte Zeit damit verbringen könnte, auf die anderen Führer aufzupassen und Pollenella Komplimente zu machen. Im Kampf kannst du diese unterstützenden Charaktere die Ausweichen- oder – falls es die Umstände verlangen – die Helfen-Aktion ausführen lassen. Dies hat auch den Vorteil, dass die Spielercharaktere klar im Mittelpunkt des Abenteuers stehen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN ANDERSWO

Zufallsbegegnungen in Anderswo finden statt, wann immer du es möchtest. Um herauszufinden, worauf die Charaktere treffen, würfelst du mit einem W8 und siehst in der Tabelle „Zufallsbegegnungen in Anderswo“ nach. Falls du mehrfach würfelst, aber das gleiche Tabellenergebnis bekommst, kannst du auch eine andere Begegnung aussuchen, die Spaß machen könnte.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN ANDERSWO

W8	Begegnung
1	Böser Drachen
2	Erwachte Riesenziegen
3	Goblinprozession
4	Goblinschatten
5	Historienspielwagen
6	Thron des Astronomen
7	Tornado
8	Zyklopen-Imlker

BÖSER DRACHEN

Feenia, ein unglückliches Goblind (Neutral) in einer Latzhose, lässt einen Drachen auf einem stürmischen Plateau steigen. Der Drachen ist lebendig, und eine scheußliche Fratze spannt sich über seinen rautenförmigen Rahmen. Zudem scheint er im Wind zu kichern. An der zwölf Meter langen Schnur des Drachens sind im Abstand von jeweils 2,4 Metern fünf blaue Schleifen angebracht. Sie beginnen etwa 1,5 Meter von Feenias Ende der Schnur entfernt und enden 1,5 Meter vor dem Drachen.

Feenias Goblineltern Sprenkelnase und Zolt leben und arbeiten am Mutterhorn. Vor drei Tagen wurde Feenia beim Stehlen von Theaterrequisiten erwischt, doch Endelyn Mondgrab versprach, sie nicht zu bestrafen, sofern Feenia einwilligte, den Drachen der Vettel steigen zu lassen. Dies tat Feenia und kann das verfluchte Ding nun nicht mehr loslassen. Wer Feenia die Schnur entreißt, befreit das Goblindkind zwar aus dem Pakt, es altert aber für jede Schleife, die am Drachen befestigt ist, um zehn Jahre. Feenia kann höchstens 50 Jahre altern – was sie allerdings in eine Greisin verwandelt, deren Haut alt und verschrumpelt wie die eines Bratpfels ist.

Feenia spricht Gemeinsprache und Goblinisch. Nähern sich die Charaktere ihr, teilt sie die folgenden Informationen mit, während der Drachen sie von oben verspottet:

„Meine Arme tun so weh. Ich will diesen Drachen nicht mehr steigen lassen! Doch wenn ich diese Schnur loslasse, werde ich ein altes Ding, hat die Schleichende Lyn gesagt! Der Fluch geht von diesen fünf blauen Schleifen aus, aber solange der Wind weht, kann ich sie nicht losbinden.“

Der Drachen wurde von Endelyn erschaffen und belebt. Er ist ein kleiner belebter Gegenstand (seine Spielwerte finden sich beim Zauber *Gegenstände beleben*). Die Schleifen können nicht von der Schnur entfernt werden, solange der Drachen in der Luft ist, und die Schnur ist nicht zu durchtrennen. Der Drachen, seine Schnur und die Schleifen zerfallen zu Asche, wenn der Drachen auf 0 Trefferpunkte reduziert wird.

Der sicherste Weg, um Feenia vom Drachen zu befreien, ohne sie altern zu lassen, besteht darin, die Schleifen zu lösen, was jedoch nur möglich ist, wenn der Drachen am Boden ist (siehe „Der Drachen fällt“ weiter unten). Sobald der Drachen zu Boden geht, ist eine Aktion erforderlich, um jede Schleife zu lösen. Feenia lässt sich auch befreien, indem der Drachen mit einem einzigen Angriff oder Effekt auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, bevor er reagieren kann (siehe „Der Drachen reagiert“ weiter unten).

Der Drachen fällt: Ein Charakter, der nicht so recht weiß, was er tun soll, kann eine Aktion für einen SG-13-Weisheitswurf (Motiv erkennen) verwenden. Bei einem erfolgreichen Wurf spürt der Charakter eine Korrelation zwischen Feenias schlechter Laune und der Stärke des Windes um sie herum. Werden die Sticheleien des Drachens für mindestens eine Minute mit dem Zauber *Stille* oder ähnlicher Magie zum Schweigen gebracht, verbessert sich Feenias Stimmung, wodurch der Wind nachlässt und der Drachen herabfällt. Dies geschieht auch, wenn ein Charakter eine Aktion nutzt, um Feenia zu beruhigen. Dies schafft er bei einem erfolgreichen SG-15-Charismawurf (Überzeugen) oder wenn das Goblindmädchen Ziel des Zaubers *Gefühle besänftigen* oder ähnlicher Magie wird.

Der Drachen reagiert: Erleidet der Drachen Schaden, aber nicht genug, um ihn auf 0 Trefferpunkte zu reduzieren, nutzt er seine Reaktion, um die Schnur aus Feenias Griff zu reißen (wodurch Feenia wie oben beschrieben altert). In den darauffolgenden Runden fliegt der ungebundene Drache einfach davon.

Entwicklung: Unabhängig davon, wie diese Begegnung ausgeht, freut sich Feenia nicht, zum Mutterhorn zurückzukehren, solange die Schleichende Lyn dort ist. Sie kennt eine kleine Höhle in der Nähe, wo sie sich verstecken und dauerhaft überleben kann, indem sie Moos und Eidechsen isst.

In der Tasche ihrer Latzhose hat Feenia eine Requisite versteckt. Sie gibt den Charakteren diese Requisite, falls sie sie von dem Drachen befreien, ohne sie altern zu lassen. (Würfle mithilfe der Tabelle „Feywild-Requisiten“ in der Einführung, um festzulegen, welche es ist.)

ERWACHTE RIESENZIEGEN

Die Charaktere treffen auf drei **Riesenziegen**, die in den Genuss des Zaubers *Erwecken* gekommen sind. Dadurch hat sich ihr Intelligenzwert auf 10 erhöht und sie haben



die Fähigkeit erhalten, Elfish zu sprechen. Diese Ziegen haben silbergraues Fell, runzlige Gesichter und goldene, sanduhrförmige Pupillen, mit denen sie die Charaktere genau beobachten.

Die Ziegen können Prophezeiungen und Geheimnisse hören, die im Wind geflüstert werden. Als sie die Charaktere sehen, meckern die Ziegen Folgendes:

- Die erste Ziege sagt: „Wenn der Mond die Sonne verdeckt, sich die Schleichende Lyn verdreckt.“ (Diese Prophezeiung bezieht sich auf Endelyns Schwäche, wie in Anhang B beschrieben.)
- Die zweite Ziege sagt: „Nutzt ihre Leidenschaften. Haltet Euch an den Text. Eine Katze, ein Horn oder ein Schatten zersetzt.“ (Diese Prophezeiung bezieht sich auf Endelyns Wunsch, Theaterstücke aufführen zu lassen, und auf die drei Dinge, die sie als Teil eines Handels mit den Charakteren annimmt – wie im Abschnitt „Verhandlungen mit Endelyn“ weiter unten in diesem Kapitel beschrieben.)
- Die dritte Ziege sagt: „Das Narrenzepter ist der Schlüssel.“ (Diese Aussage bezieht sich auf das Zepter des Goblins Lampenfieber, mit dem sich die Steintür zum Bereich M17 öffnen lässt.)

Nachdem sie diese Worte gesprochen haben, warten die Ziegen ab, ob die Charaktere ihnen im Gegenzug etwas anbieten und damit die Regel der Gegenseitigkeit ehren (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2). Die Ziegen sind hungrig, aber beim Essen nicht wählerisch. Sie geben allerdings zu, Wurzelgemüse besonders gern zu mögen. Erfolgt keine Gegenleistung in Form von Essen oder anderen Geschenken, rennen alle drei Ziegen davon, als ein **Galeb Duhr** aus dem Boden unter ihnen hervorbricht. Dieser Elementar kann nicht sprechen und ist eine Manifestation der Wut des Feywilds auf die Charaktere. Er greift die Gruppe an und kämpft, bis er vernichtet wird. Es gibt viele Felsbrocken in der Gegend, die der Galeb Duhr mit seiner Felsbrocken-beleben-Aktion animieren kann.

GOBLINPROZESSION

Acht **Goblins** (neutral) schlurfen in Sichtweite. Feierlich läuten sie Handglocken. Sie tragen Kopfbedeckungen aus Tierschädeln (Dachse, Wölfe und Widder) und sind außerdem mit Halsketten aus baumelnden Knochen geschmückt. Sie sind als Totenglockner bekannt und läuten ihre Glocken, um den Toten Trost zu spenden, die ihrer Überzeugung nach im Fels unter ihren Füßen ruhen.

Die Goblins sprechen gern mit Fremden und sind bereit, ihre Dienste gegen eine Requisite einzutauschen. Bilden sie einen Kreis und läuten sie ihre Glocken, haben sie die Macht, mit Toten zu kommunizieren. (Es braucht mindestens drei Goblins, um das Ritual durchzuführen.) Nach einer Minute des Lärmens steigt der flüchtige Geist eines Korred (siehe Anhang C) oder eines anderen verstorbenen Feenwesens aus dem Boden inmitten der Goblins auf. Der Geist beantwortet drei Fragen, die ihm gestellt werden, als ob er Ziel des Zaubers *Mit Toten sprechen* wäre. Durch den Geist kannst du den Charakteren viele nützliche Informationen mitteilen. Idealerweise sollten die Charaktere etwas erfahren, was ihnen bei einer zukünftigen Begegnung hilft.

Die Goblins verlangen jedes Mal, wenn sie mit einem Geist Zwiesprache halten, eine Requisite als Bezahlung. Nachdem sie dieses Ritual dreimal durchgeführt haben,

müssen die Goblins eine lange Rast einlegen, um ihre Geisterbeschwörungskraft wiederzuerlangen.

GOBLINSCHATTEN

Endelyn Mondgrab trennt Humanoide mit einer magischen Schere von deren Schatten. Diese abgetrennten Schatten sind der Vettel dafür verpflichtet, dass sie ihnen die Freiheit geschenkt hat, und stellen nun eine Bedrohung für Reisende dar.

Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 16 entdecken zwei lautlose Schatten, die sich von hinten anschleichen. Sie sehen jeweils aus wie die leicht in die Länge gezogenen Schatten von Goblins. Verwende für sie die Spielwerte von **Schatten**, allerdings sind sie statt Untoten Feen. Die Schatten können Anderswo nicht verlassen, folgen den Charakteren jedoch, wo auch immer sie hingehen. Sie machen gruselige und bedrohliche Gesten, aber ohne Schaden zuzufügen. Werden sie attackiert, greifen die Schatten abwechselnd an. Wird einer der Schatten vernichtet, versucht der andere zu fliehen.

Eine Kreatur, deren Stärke durch den Stärke-Entzugsangriff eines Schattens auf 0 verringert wird, stirbt nicht, sondern wird bewusstlos. Die Kreatur kommt nach einer kurzen oder langen Rast bei vollem Stärkewert ohne Verringerung wieder zu sich.

HISTORIENSPIELWAGEN

Ein hölzerner Historienspielwagen rollt auf quietschenden Rädern auf die Gruppe zu. Er bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von sechs Metern von selbst und wird von einer großen Gestalt begleitet, die in eine lange Robe und eine Kapuze gehüllt ist. Der Wagen ist mit sturmumtosten, windgepeitschten Landschaften bemalt und transportiert ein Puppentheater mit zugezogenen schwarzen Samtvorhängen.

Der Wagen hält in der Nähe der Charaktere und die Vorhänge ziehen sich zurück, um einen gemalten Hintergrund zu enthüllen, der zu der Umgebung passt, in der die Charaktere stehen. Marionetten, die die Charaktere darstellen, tanzen auf der Bühne und beginnen, eine unlängst stattgefundene Szene aus der Zeit der Gruppe in Anderswo nachzustellen.

Die Marionetten, der Wagen und sein Begleiter sind magisch belebt. Berühren die Charaktere die Kapuzengestalt, fällt sie zu einer Robe zusammen. Versuchen sie, in den Wagen einzusteigen, zerfällt er zu einem Haufen Holzreste, während Donnerschläge und Blitze über ihnen zucken.

Das Stück dauert drei Minuten und endet mit einer Szene, in der die Charaktere um eine winzige Nachbildung des Historienspielwagens herumstehen. Ein Banner mit der Aufschrift „Fortsetzung folgt!“ entfaltet sich vor der Szene, dann schließen sich die Vorhänge. Aus den Falten ihrer Robe holt die Kapuzengestalt für jeden Charakter ein Dokument, das sie ihm hinhält. Jedes von ihnen ist eine Eintrittskarte, auf die eine winzige Marionette des Charakters gemalt wurde. Unter diese Nachbildung stehen in einer Schrift, die der Empfänger versteht (unabhängig davon, welche Sprachen er beherrscht), die folgenden Worte: „Einzulösen für eine Privataudienz bei Endelyn Mondgrab – ohne Fallstricke oder Leitfäden!“ Nachdem die Einladungen verteilt wurden, verschwinden der Wagen und sein Begleiter auf einen Schlag.

THRON DES ASTRONOMEN

Die Charaktere stoßen auf einen Thron, der aus einem Felsbrocken gehauen wurde und in den astronomische Symbole graviert sind. Mithilfe des Zaubers *Magie entdecken* lässt sich eine Aura von Erkenntnismagie um den Thron ausmachen. Eine Inschrift in Elfish wurde um den Sitz des Throns herumgraviert:

*Ich bin ein Reisender aus einem fernen Land.
Mein Name ist Mazikoth, Hüter der Sterne.
Setze dich auf meinen Thron, Jünger, und löse dich auf.*

Jeder Charakter, dem ein erfolgreicher SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Geschichte) gelingt, erinnert sich daran, dass Mazikoth ein Elf und gefeierter Astronom war, der behauptete, von einem schwarzen Stern am Rande der Nacht zu stammen.

Eine Kreatur, die sich auf den Thron setzt, beginnt zu frieren und sich schläfrig zu fühlen. Die erste Kreatur, die mindestens eine Minute auf dem Thron sitzen bleibt, fällt in eine magische Trance, die eine Stunde anhält. In Trance ist sich die Kreatur ihrer Umgebung nicht bewusst, da sie davon träumt, durch den Weltraum auf einen weit entfernten, toten Stern zuzurasen. Am Ende des Traums erreicht die Kreatur die kalte Oberfläche des Sterns und wacht mit einem Ruck auf, nachdem sie ein Fragment von Mazikoths Psyche geerbt hat. Die Kreatur ist nun in einer der folgenden Fertigkeiten geübt (nach ihrer Wahl): Arkane Kunde, Einschüchtern, Geschichte, Motiv erkennen, Täuschen oder Überlebenskunst.

Sobald der Thron einer Kreatur seine Gabe verliehen hat, schwindet seine Magie für ein Jahr. Während dieser Zeit passiert nichts, wenn sich eine Kreatur auf ihn setzt.

TORNADO

Der Himmel verdunkelt sich, als ein riesiger Tornado entsteht und auf die Charaktere zurast. Jeder in der Gruppe (Charaktere und Nichtspielercharaktere) muss einen SG-17-Stärkerettungswürfen ausführen. Schafft mindestens die Hälfte der Gruppenmitglieder den Rettungswurf, wird niemand vom Tornado weggerissen.

Gelingt der Rettungswurf weniger als der Hälfte von ihnen, bringt der Tornado die Gruppe an einen Ort, den du durch einen W8-Wurf mithilfe der Tabelle „Tornadoziele“ bestimmst. Jedes Gruppenmitglied erleidet 10 (3W6) Energieschaden und landet liegend. Zudem verliert jeder Charakter, dessen Rettungswurf um mindestens 5 misslingt, auf der Reise einen nichtmagischen Gegenstand (von dir ausgesucht). Der Gegenstand sollte etwas sein, was der Wind wegreißen kann (zum Beispiel eine Gürteltasche oder ein Helm). Dieser Gegenstand ist und bleibt verschollen.

TORNAIDOZIELE

W8 Ziel

- 1 Irgendwo in Hüben (nach Wahl des SL)
- 2 Irgendwo in Drüben (nach Wahl des SL)
- 3 Vor der Brigganock-Mine (siehe „Brigganock-Mine“ weiter unten in diesem Kapitel)
- 4 Im Lockwehr-Henge (siehe „Lockwehr-Henge“ weiter unten in diesem Kapitel)

W8 Ziel

- 5 Auf einem Feenleuchtturm (siehe „Feenleuchttürme“ weiter unten in diesem Kapitel)
- 6 Vor dem Haupteingang des Mutterhorns (Bereich M1)
- 7 Auf der Bühne des Mutterhorn-Amphitheaters (Bereich M2)
- 8 Im Garten des Palasts Herzbegehr (siehe Bereich P2 in Kapitel 5)

ZYKLOPEN-IMKER

Ein **Zyklopen-Imker** namens Schlammklump stolpert über die Charaktere, während er nach seiner verlorenen Bienenkönigin Pollenella sucht. Schlammklump trägt einen Schleier mit Kapuze, um sein Auge vor Bienenstichen zu schützen, und er hat einen großen Bienenstock an einem Stab dabei, der auch als Zweihandknüppel dient. Dreimal am Tag kann Schlammklump als Aktion einen Bienenschwarm aus seinem Bienenstock herausschütteln. Behandle ihn als einen **Insektenschwarm** (Wespen). Der Schwarm greift Schlammklumps Feinde an.

Ist Amidor bei der Gruppe, zückt der Löwenzahn sein Rapier, um seine geliebte Honigbiene zu verteidigen. Sieht der Zyklop Amidor, brüllt er auf Riesisch: „Du hast Bienenkönigin gestohlen! Schlammklump braucht Königin für Honigmet! Bester Met in Anderswo!“ Amidor spricht kein Riesisch und hat keine Ahnung, was der Zyklop sagt, doch Schlammklumps Empörung kommt laut und deutlich an.

Schlammklump spricht keine andere Sprache als Riesisch. Jeder Charakter, der sich mit Schlammklump verständigen kann, kann ihn mit einem erfolgreichen SG-13-Charismawurf (Überzeugen) dazu bewegen, Amidor oder die Gruppe nicht anzugreifen. Nun gibt es drei Möglichkeiten, um den Streit beizulegen (schlauern Spielern fallen vielleicht noch andere ein):

Ehrenhaftes Duell: Die Charaktere überzeugen Schlammklump, ein ehrenhaftes Duell gegen einen der ihren auszufechten. Gewinnt Schlammklump, bekommt er Pollenella. Verliert er, lässt er Amidor Pollenella behalten und macht der Gruppe keinen Ärger mehr.

Magische Täuschung: Die Charaktere verwenden Magie, um Schlammklump zu täuschen oder zu besänftigen. Zum Beispiel könnte ein Charakter eine Illusion von Pollenella erschaffen, die den Zyklopen lang genug täuscht, um der Gruppe die Flucht zu ermöglichen. Wahlweise wirkt ein Charakter vielleicht auch den Zauber *Mit Tieren sprechen*, um herauszufinden, was Pollenella eigentlich will. Die Biene würde lieber bei Amidor bleiben, als zum Zyklopen zurückzukehren. Sieht Schlammklump, wie der Zauberspruch gewirkt wird, und erfährt er von Pollenellas Vorliebe, lässt er Amidor die Biene behalten.

Schlammklump die Liebe erklären: Die Charaktere erzählen Schlammklump, dass Amidor und Pollenella ineinander verliebt sind. Bei dieser Aussage blinzelt der Zyklop verwirrt und fragt: „Was ist Liebe?“ Wird ihm das Konzept erklärt, verkündet Schlammklump, dass er auch gern verliebt wäre, und trägt den Charakteren auf, seine wahre Liebe zu finden. Die Charaktere können versuchen,



DER ZYKLOP SCHLAMMKLUMP SUCHT NACH SEINER VERSCHOLLENEN BIENENKÖNIGIN.

Schlammklump mit jeder Kreatur zu verkuppeln, die sie für geeignet halten, doch sein ideales Gegenstück befindet sich im Palast Herzbegehrt: die Fomorianerin Dubhforghail (siehe Bereich P18 in Kapitel 5).

Schlammklumps Zuhause: Überlebt Schlammklump diese Begegnung, kehrt er in sein Zuhause zurück: die verfallenen, moosbedeckten Ruinen eines Steinturms mit neun Metern Durchmesser, der einst aus einem Berghang ragte. Dort züchtete der Zyklop in einem kleinen Garten drei fette, 1,8 Meter hohe Pilze. Diese Pilze hohlte er aus und funktionierte sie zu Fässern um, wobei die Kappen als Deckel dienen. Die Fässer nutzt er, um eine Mischung aus Wasser und Honig zu fermentieren. Schlammklump kombiniert sie danach mit anderen Zutaten, um Honigmet herzustellen. Ein großer Bienenstock – deutlich größer als der, den Schlammklumpen an seinem Stab herumträgt – füllt einen uralten, verrotteten Baumstumpf auf einer Seite des Turms. Der Stumpf ist drei Meter hoch und doppelt so breit. Oben hat er Öffnungen, durch die Schlammklump in den Bienenstock greifen kann. Eine 1,8 Meter hohe und 90 Zentimeter breite natürlich geformte Öffnung auf einer Seite des Stumpfs führt in einen Hohlraum, der mit Honigwaben gefüllt ist und von Bienen wimmelt. (Amidor benutzte diese Öffnung, um in den Bienenstock einzudringen und Pollenella zu retten.)

Schätze: Schlammklump hat die folgenden Schätze in seinem Haus unter losen Steinen versteckt. Jeder Charakter kann diese Gegenstände bei einer gründlichen Durchsuchung der Ruinen finden:

- Eine leere Kristallphiole in Pixieform, die am Ende einer zarten Silberkette baumelt (75 GM)
- Eine ungestimmte Leier von erlesener Qualität (250 GM)
- Ein *Köcher von Ehlonna*

ORTE IN ANDERSWO

Die folgenden Begegnungen sind an Orte gebunden, die auf der Karte von Anderswo vermerkt sind. Während die Charaktere Anderswo bereisen, kannst du diese Orte nach Bedarf so verlegen, dass die Charaktere auf sie stoßen. Diese Orte können in beliebiger Reihenfolge oder auch gar nicht erkundet werden:

Lockwehr-Henge: Dieser Steinkreis liegt auf einem felsigen Plateau. Die Charaktere könnten in der Hoffnung hierherkommen, ein Bündnis mit den Korred von Anderswo zu schmieden.

Feenleuchttürme: Ein Elfenprinz namens Alagarthas ist dazu verdammt, Feuer auf den Spitzen dieser Felsnadeln zu entzünden, bis er einen Weg zurück nach Hause findet. Die Charaktere können ihm helfen oder nicht.

Brigganock-Mine: Die Korred von Anderswo liegen im Streit mit den Brigganocks, die diese Mine bewohnen. Die Charaktere können die Mine in der Hoffnung besuchen, die Brigganocks und die Korred zu vereinen, oder weil sie nach einem Helden Ausschau halten, der ihnen hilft. In der Mine begegnen sie einem Mitglied des Rufs der Tapferkeit (siehe Anhang B) und sie entdecken einen Geheimweg zum Mutterhorn.

LOCKWEHR-HENGE

Anderswo ist die Heimat von acht Korred-Klans. Königin Argantel, die gewählt wurde, um über alle acht Klans zu herrschen, schützt diese heilige Stätte. Das Lockwehr-Henge soll ein Ort sein, an dem Korred ihre wechselseitige Gesellschaft genießen können, während sie singen, tanzen und Spiele spielen.

Argantel spielt mit ihrer Cousine Jagu ein schachähnliches Spiel namens Kronen, als ein heulender Wind sie vor dem Herannahen der Gruppe warnt. Sie und Jagu haben genug Zeit, um die Flammen ihres Lagerfeuers zu löschen und sich zu verstecken, bevor die Charaktere eintreffen.

Auf einem mit Geröll übersäten Plateau steht ein Kreis aus acht Megalithen. In der Mitte dieses Steinkreises liegt ein kleines, Spielbrett mit Schachbrettmuster sowie steinernen Spielfiguren neben der erlöschenden Glut eines Lagerfeuers.

Jeder dieser Hinkelsteine ist ungefähr sechs Meter hoch und wurde aus einer anderen Art von Fels geschlagen: Basalt, Feuerstein, Granit, Kalkstein, Marmor, Obsidian, Schieferen und Tonschiefer. Zwei **Korred** (siehe Anhang C) setzen den Zauber *Mit Stein verschmelzen* ein, um sich in zweien der Megalithen zu verstecken: Argantel von Schieferen in dem aus Schieferen und Jagu von Kalkstein (Anführer der Korred des Kalkstein-Klans) in dem aus Kalkstein. Während sie derart verborgen sind, können die Korred ihre Umgebung sehen, als ob die Hinkelsteine transparent und nicht undurchsichtig wären. Charaktere, die das Lagerfeuer untersuchen und einen erfolgreichen SG-12-Weisheitswurf (Überlebenskunst) ausführen, bemerken zwei Paar kleiner, rußiger Hufabdrücke, die zu den Steinen führen, in denen sich die Korred verstecken.

Argantel und Jagu kommen aus ihren Megalithen hervor, sobald die Charaktere das Kronenspiel der Korred richtig beenden (siehe „Spielbrett“ weiter unten). Verderben die Charaktere das Spiel, verunstalten sie die Hinkelsteine oder verärgern sie die Korred auf andere Weise, tauchen Argantel und Jagu aus ihren Megalithen auf und greifen die Charaktere für diese Unverschämtheit an. Ansonsten hindert die Regel der Gastfreundschaft (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) die Korred daran, den Charakteren zu schaden. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Argantel.

Als Aktion kann Argantel die verbliebenen sechs Anführer der Korred-Klans von Anderswo herbeirufen, wobei jeder aus seinem entsprechenden Megalithen heraustritt. Bricht ein Kampf aus, helfen diese sechs **Korred** Argantel dabei, die Charaktere zum Verhör einzufangen. Die anderen Anführer der Korred-Klans sind Budoc von Feuerstein, Azil von Granit, Myzelda von Tonschiefer, Yanna von Basalt, Noll von Obsidian und Malo von Marmor.

Die Korred von Anderswo verabscheuen Endelyn Mondgrab, die sie gemeinhin nur als Bitteres Ende bezeichnen. Überzeugen die Charaktere Argantel davon, dass sie die Vettel ebenfalls als Feind betrachten, offenbart sie Folgendes:

- Die Korred veranstalten keine großen Versammlungen mehr beim Lockwehr-Henge. Argantel fürchtet die Folgen der Einmischung von Bitteres Ende und hat ihre

BRIGGANOCKS UND KORRED

Die Brigganocks, die unter den Bergen von Anderswo leben, liegen im Clinch mit den Korred, die auf den Hängen und Gipfeln beheimatet sind. Jede Gruppe glaubt, die jeweils andere wäre mit Endelyn Mondgrab verbündet, ohne zu erkennen, dass die Vettel eine Bedrohung für beide darstellt. Die Charaktere begegnen den Korred am Lockwehr-Henge und den Brigganocks in der Brigganock-Mine. Weitere Informationen zu diesen Feenwesen findest du in Anhang C.

Entdecken die Charaktere, dass die Brigganocks nicht mit Endelyn verbündet sind, und teilen sie diese Information den Korred mit, arrangiert Königin Argantel von den Korred umgehend ein Treffen mit den Brigganocks, um ihre Differenzen zu klären. Überzeugen die Charaktere die Brigganocks davon, dass die Korred nicht für Endelyn arbeiten, stimmen die Brigganocks gleichermaßen zu, die Korred außerhalb der Mine zu treffen. Nach diesem Treffen schließen sich die Korred und die Brigganocks zusammen, um den Charakteren in Mutterhorn zu helfen (wie im Abschnitt „Feenwesen zur Rettung!“ weiter unten in diesem Kapitel beschrieben).

Korred-Verwandten angewiesen, sich in Stein zu hüllen, um auf absehbare Zeit einigermaßen sicher zu bleiben.

- Bitteres Ende hat ihre Eisenschere benutzt, um Argantel Haarsträhnen abzuschneiden. Das Korred-Haar verarbeitet sie zu Eisenseilen und verwendet diese, um die diabolischen Apparaturen ihres Theaters zu bewegen.
- Bitteres Ende setzt eine Apparatur ein, die sich das Planetarium der Tragödien nennt, um einen Blick auf alle möglichen Zukünfte zu werfen. Kupferstäbe auf den Berggipfeln von Anderswo fangen Blitze ein und leiten sie in dieses Gerät.

SPIELBRETT

Bei näherer Betrachtung des Spielbretts mit Schachbrettmuster offenbart sich, dass die Figuren eine laufende Partie darstellen. Zwei Sätzen von Spielfiguren – die einen aus Schieferen und die anderen aus Kalkstein – besitzen die Form winziger Korred: Kreaturen mit Bocksbeinen und wilden Bärten und Mähnen. Haben die Charaktere bereits die Brigganock-Mine besucht, bemerken sie, dass die Spielfiguren den grinsenden Statuen vor deren Eingang ähneln.

Charaktere, die die Anordnung der Spielsteine auf dem Brett studieren und einen erfolgreichen SG-14-Intelligenzwurf (Motiv erkennen) ausführen, stellen fest, dass Schieferen Kalkstein in einem einzigen Zug schlagen kann. Nach diesem Zug taucht die siegreiche Königin Argantel lachend und jubelnd aus ihrem Stein auf. Jagu schließt sich ihr mürrisch an, wobei er Kieselsteine kaut und die Charaktere grimmig anstarrt.

Schätze: Der Charakter, der Argantel geholfen hat, das Spiel zu gewinnen, erhält entsprechend der Regel der Gegenseitigkeit (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) ein Geschenk. Argantel nimmt einen Steinklumpen und presst ihn zwischen ihren Händen – fest genug, um ihn in einen Sternsaphir (1.000 GM) zu verwandeln. Diesen reicht sie dem Charakter. Wird das Geschenk angenommen, beginnt der Edelstein schwach zu leuchten. Bis dieses Leuchten 24 Stunden später erlischt, besitzt der Sternsaphir die Eigenschaften eines *Steins des Glücks*, der keine Einstimmung erfordert.

ENTFERNTES LÄRMEN

Jedes Gespräch zwischen den Charakteren und den Korred wird durch ein Lärmen unterbrochen:

Die Korred knirschen mit den Zähnen und stampfen mit den Hufen, während der Wind das leise Geräusch von Spitzhacken auf Gestein zu ihnen trägt. Königin Argantel läuft zu einem Felsen, hebt ihn auf und schleudert ihn dreißig Meter in die Richtung des Lärms, während sie schreit: „Tod den Brigganocks!“ Ein Donnerschlag begleitet diesen Wutausbruch.

Die Korred, die im Zwist mit den Brigganocks von Anderswo liegen, teilen die folgenden Informationen mit Charakteren, die aussehen, als würden sie helfen können:

- Die Brigganocks helfen Bitteres Ende beim Bau böser Apparate. Sie verstecken und bewachen auch Baudiagramme für neue Apparaturen in ihrer Mine. (Die Korred irren sich hierbei. Die Vettel drangsaliert die Brigganocks, hat ihren Hauptbaumeister entführt und zwingt ihn nun, am Mutterhorn zu arbeiten.)
- Die Korred können den Lärm des Brigganock-Bergbaus nicht ertragen. Daher erschaffen sie Statuen und hinterlassen sie vor dem Eingang der Mine, in der Hoffnung, die Brigganocks zu erschrecken und zu vertreiben.
- Ein Galeb Duhr, der für die Korred arbeitet, hat die Mine unterwandert und mehrere Brigganocks über einen Geheimtunnel reden hören, der die Mine mit dem Mutterhorn verbindet. Der Tunnel wird durch Brigganock-Magie verborgen.

KORRED-TANZ

Der Lärm des Bergbaus vergeht bald. Sind die Korred den Charakteren wohlgesonnen, freut sich Königin Argantel sehr auf ihre Hilfe. Sie trommelt mit den Hufen auf den Boden und beginnt den ersten zeremoniellen Tanz der Korred seit dem Aufstieg des Stundenglaszirkels. Falls sie es noch nicht getan hat, ruft Argantel nun die anderen Anführer der Korred herbei, damit sie ebenfalls teilnehmen:

Zwei Korred trommeln auf Felsen, während die anderen mit den Füßen aufstampfen und umherspringen. Der Regen lässt nach und der Himmel hellt sich auf. Mit wildem Grinsen und noch wilderen Mähnen laden euch die tanzenden Korred ein, euch ihnen anzuschließen.

Jeder Charakter, der sich dem ungestümen Tanz anschließt, kann die Korred mit einem erfolgreichen SG-14-Stärkewurf (Athletik) oder SG-14-Charismawurf (Auftreten) beeindrucken. Charaktere, die bei einem der beiden Würfe erfolgreich sind, erlernen einen Tanzschritt, mit dem sie als Aktion jedes Korred-Haar so manipulieren können, als hätten sie das Korred-Merkmal Haar befehligen.

ÜBERFALL DER AUSREISSERBANDE

Der nebenstehende Textkasten „Brigganocks und Korred“ beschreibt, wie die Charaktere einen Waffenstillstand zwischen den beiden Gruppen von Feenwesen arrangieren und sie gegen Endelyn Mondgrab vereinen können.

FEENLEUCHTTÜRME

Bei dieser Begegnung versucht ein verfluchter Prinz, einen Weg nach Hause zu finden, doch ein Trupp Perytone hindert ihn daran. Wenn sie möchten, können die Charaktere für den Prinzen Partei ergreifen oder sie können einfach die Sehenswürdigkeiten bestaunen und weiterziehen:

Acht Felssäulen ragen in den Himmel und bilden einen Ring um einen tiefen Kratersee. Grob behauene Stufen winden sich an jeder der Säulen hinauf, und neben einer von ihnen ist ein Ruderboot am Seeufer festgemacht. Eine fackeltragende Gestalt stapft die Treppe an der Säule hinauf, die dem Ruderboot am nächsten ist. Acht geflügelte Tiere mit Geweihen schreien und heulen vor Lachen, während sie ihn umkreisen und umflattern.

Die Felssäulen sind 60 Meter hoch und stehen 45 Meter auseinander. Auf jeder ihrer Spitzen steht eine große Feuerschale. Diese Feuerschalen sind von unterhalb der Spitzen der Säulen nicht zu sehen, doch von der Spitze

TANZ DER KORRED.





ZUM GREYHAWK-MUMMENSCHANZ GEHÖREN SCHAUSPIELER,
DIE DURCH FEENMAGIE IN PERYTONE VERWANDELT WURDEN.

einer Säule oder auf derselben Höhe oder höher fliegend lassen sich alle acht Feuerschalen inspizieren. Der See hat einen Durchmesser von 120 Metern und ist in seiner Mitte 30 Meter tief.

Die Gestalt ist Alagarthas, ein Waldelfenprinz von der materiellen Ebene. Während die Charaktere aus der Ferne zusehen, erreicht er die Spitze der Säule, die er erklimmt, und benutzt seine Fackel, um dort das Leuchtfeuer anzuzünden. Das Leuchtfeuer brennt strahlend hell, als er die Stufen hinabsteigt und dann ins Ruderboot klettert. Während der Elf zum nächsten Leuchtfeuer rudert, löschen die acht **Perytone**, die ihn belästigt haben, die Flamme im Kohlenbecken mit kräftigen Flügelschlägen. Alagarthas glaubt, die flammenden Leuchtfeuer können ihm den Weg nach Hause zeigen, doch nur wenn alle entzündet sind.

PRINZ ALAGARTHAS

Nach mehreren gescheiterten Versuchen, einen grünen Drachen abzuwehren, der den Wohlstand seines Königreichs bedroht, wurde Endelyn Mondgrab auf Alagarthas aufmerksam, woraufhin sie ihn auf seiner Heimatwelt Toril besuchte. Die Vettel zeigte dem Prinzen eine Zukunft, in der er den Drachen besiegte, aber dabei auch sein Leben verlor. Endelyn behauptete zudem, eine alternative Zukunft zu sehen, in der der Drache besiegt werde und Alagarthas überlebe. Die Einzelheiten ihrer Vision wollte sie ihm jedoch erst mitteilen, nachdem er mindestens ein Jahr bei ihr im Feywild verbracht habe.

Der Prinz sah ein Jahr seines Lebens als einen geringen Preis an. Daher akzeptierte er die Bedingungen der Vettel.

Das Jahr schien sich endlos hinzuziehen, und als es schließlich vorüber war, kannte Alagarthas nur einen Weg, um nach Hause zu kommen: einen Weg, der laut Endelyn „nur im Licht der acht Leuchtfeuer sichtbar“ wird. Das einfache Ziel, die Leuchtfeuer anzuzünden, wird aber stets von den Perytonen vereitelt, die sich an Alagarthas Verzweiflung ergötzen. Jedes Mal, wenn er ein Leuchtfeuer anzündet, löschen die Perytone es wieder, doch Alagarthas ist zu stur und zu wild entschlossen, um aufzugeben. Er hofft, dass die Perytone ihre Possen irgendwann satt haben und ihn dann in Ruhe lassen. Mit dieser Erwartung täuscht er sich allerdings.

Alagarthas ist ein **Ritter** (chaotisch gut) mit diesen Abänderungen:

- Alagarthas ist unbewaffnet und ungerüstet (RK 10).
- Er spricht die Gemeinsprache und Elfish, und seine Dunkelsicht hat eine Reichweite von 18 Metern.
- Er ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Sprechen die Charaktere mit Alagarthas, erzählt er seine tragische Geschichte und teilt im Lauf eines Gesprächs folgende Informationen mit:

- Endelyns Schloss ist ein großartiges und schreckliches Theater, in dem zu ihrer Unterhaltung Theaterstücke auf der Bühne aufgeführt werden.
- Endelyn versucht ständig, neue Schauspieler für ihr Theater zu rekrutieren.

- Die Perytone waren einst eine Schauspieltruppe namens Greyhawk-Mummenschanz. Endelyn lud sie zum Mutterhorn ein, wo sie Pantomimen aufführten. (Alagarthas besuchte mehrere dieser Aufführungen.) Endelyn sperrte sie ein, da ihre Beliebtheit die Truppe hochmütig und schwer zu kontrollieren machte. Als die Schauspieler darum flehten, freigelassen zu werden, erfüllte die Vettel ihre Bitte, indem sie sie in die Wildnis entließ – aber erst, nachdem sie sie in Perytone verwandelt hatte. Die Verwandlung raubte ihnen die Sprache, doch ihr theatralisches Verhalten blieb ihnen erhalten.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Argantel.

PANTOMIMISCHE PERYTONE

Wie Alagarthas erzählt hat, waren die Perytone einst eine Truppe menschlicher Pantomimen, die als Greyhawk-Mummenschanz bekannt waren – einen Namen, den sie wegen ihrer frühesten Auftritte in der Freien Stadt Greyhawk auf der Welt Oerth bekamen. Die Perytone erinnern sich an ihr einstiges Leben als Schauspieler und verstehen die Gemeinsprache und Elfish, können aber nicht mehr sprechen.

Archillus und Mortia sind die männliche respektive weibliche Hauptfigur der Truppe. Die anderen sind Verna (Mortias verbitterte Zweitbesetzung), Mauldower (ein alter Hase, der meint, seine Kollegen wären alles Amateure), Angara (die Grande Dame der Truppe), Gorgenal (ein Possenreißer), Carthasar (besessen vom ernsthaften Schauspiel) und Thornelia (eine Minnesängerin).

Die Charaktere können Alagarthas helfen, ohne gewalttätig zu werden, wenn sie die Perytone bitten, einige ihre Lieblingspantomimen aufzuführen. Die Perytone sind von der Bitte angenehm überrascht und wissen die Gelegenheit zu schätzen, Zuschauer zu unterhalten. Ihr Pantomimenstück dauert fast eine Stunde. Danach verbeugen sie sich stumm. Applaudiert oder jubelt jemand aus der Gruppe, sind die Perytone begeistert und fliegen davon. Klatscht oder jubelt nach dem Auftritt mindestens ein Gruppenmitglied nicht, werden die Perytone wütend und greifen die Gruppe an. Sobald die Perytone besänftigt oder erschlagen wurden, kann Alagarthas die Leuchtfeuer ohne weitere Einmischung entzünden.

Die Charaktere können die Perytone auch beeindrucken, indem sie selbst etwas vortragen oder aufführen. Um die Perytone zu beeindrucken, müssen die auftretenden Charaktere einen erfolgreichen SG-15-Charismagruppenwurf (Auftreten) ausführen. Jeder Charakter, der im Hexenlichtjahrmarkt eine Schauspielstunde von Kerzenfuß erhalten hat, ist bei diesem Wurf im Vorteil. Ist der Gruppenwurf erfolgreich, betrachten die Perytone die Charaktere als verwandte Seelen und werden aufhören, Alagarthas zu belästigen, wenn die Charaktere sie freundlich darum bitten.

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass sich das Einhorn-Horn hier befindet, ist es im Besitz des Perytons namens Archillus. Skabatha Nachtschatten ließ es versehentlich fallen, als sie über die Berge flog. Archillus fand und behielt es. Er gibt es den Charakteren, wenn sie seinem Auftritt applaudieren oder wenn sie selbst eine erfolgreiche Aufführung hinlegen. Sie können das Horn auch bei seiner Leiche finden.

DAS ENTZÜNDEN DER LEUCHTTÜRME

Sobald die Perytone besänftigt oder erschlagen wurden, kann Alagarthas die Leuchtfeuer sicher entzünden. Alagarthas weiß, dass er derjenige sein muss, der die Leuchtfeuer anzündet, denn nur dann weisen sie ihm den Weg nach Hause. Die Charaktere können bleiben und zusehen, wie er auf die Spitze der einzelnen Felssäule klettert und deren Leuchtfeuer anzündet. Es dauert acht Stunden, bis er alle acht Leuchtfeuer angezündet hat – genug Zeit für die Charaktere, um eine lange Rast einzulegen, wenn sie in der Nähe bleiben wollen.

Jedes Leuchtfeuer besteht aus einer Schale mit einem Durchmesser von 2,4 Metern, die mit Kohlen gefüllt ist, welche leicht Feuer fangen, selbst wenn sie nass sind. Um ein Kohlenbecken anzuzünden, muss man nur die Kohlen mit einer brennenden Fackel oder einer anderen offenen Flamme berühren. Falls Alagarthas alle acht Leuchtfeuer selbst anzünden darf, lies Folgendes vor:

Im Licht all der Leuchtfeuer seht ihr in der spiegelnden Oberfläche des Sees einen Wald aus uralten, nebelverhangenen Bäumen. Alagarthas verneigt sich vor euch und springt dann in den See. Als er ins Wasser des Sees eintaucht, breiten sich Wellen auf dessen Oberfläche aus. Nach einer Minute verblasst die Waldszene und die Leuchtfeuer erlöschen eines nach dem anderen.

Alagarthas wird sicher zurück in sein Heim im Nebelwald auf der Welt Toril gebracht, ebenso wie jede andere Kreatur, die ins Wasser geht, ehe das Bild verblasst.

Jeder Charakter, der allein alle acht Leuchtfeuer anzündet, erschafft im See ein Bild von jenem Ort, den er sein Zuhause nennt. Das Bild hält eine Minute lang an, und jede Kreatur, die während dieser Zeit das Wasser betritt, wird zu diesem Ziel befördert. Es gibt allerdings keine Möglichkeit, zum See zurückzukehren. Er ist also gewissermaßen eine Einbahnstraße.

BRIGGANOCK-MINE

Wann immer ein Sterblicher auf der materiellen Ebene sich etwas wünscht, kristallisiert sich ein Echo dieses Wunschs in einem Stein, der tief in der Erde des Feywilds vergraben ist. Winzige Kreaturen namens Brigganocks treiben Stollen unter die Oberfläche von Anderswo, um nach diesen Wunschsteinen zu suchen. Ein geheimer Weg zum Mutterhorn liegt tief in der Mine verborgen. Die Brigganocks offenbaren ihn nur jenen, die sich ihren Respekt verdient haben.

Wenn die Charaktere sich zum ersten Mal dem Eingang der Mine nähern, lies den folgenden Textkasten laut vor:

Ihr hört das Geräusch von hunderten winziger Spitzhacken und Hämmern, die auf Stein schlagen. Es dringt aus einer Höhlenmündung, über der sich Felsspitzen in den Himmel erstrecken. Statuen von wütenden, haarigen Kreaturen mit gespaltenen Hufen wurden so aufgestellt, dass sie sich hinter Bäumen hervorlehnen und über Felsbrocken spähen. Sie alle scheinen bedrohlich auf den Höhleneingang zu starren.



Die Statuen stellen Korred dar und sind harmlos. Sie wurden von echten Korred gehauen und hier aufgestellt, um die Brigganocks zu erschrecken und einzuschüchtern (siehe „Lockwehr-Henge“ weiter oben in diesem Kapitel).

BETRETEN DER MINE

Wenn mindestens ein Charakter die Mine betritt, lies folgenden Text vor:

Als du die Höhle betrittst, hörst das Klopferäusch sofort auf.

Während die Charaktere tiefer in die Mine vordringen, setzt das Hämmern wieder ein und dringt aus der Tiefe hervor.

DAS ERKUNDEN DER MINE

Die Mine ist ein verworrenes Labyrinth von 2,4 Meter hohen und 90 Zentimeter breiten Tunneln, die sich mit vielen Windungen in den Boden graben. Die Brigganocks haben diese Tunnel groß genug gemacht, damit Ponys (die sie als Lasttiere nutzen) und ihr guter Freund Molliver hineinpassen. Die Charaktere werden Molliver begegnen, falls sie tiefer in die Mine vordringen (siehe „Molliver“ weiter unten).

Die Charaktere begegnen im oberen Bereich der Mine keinen Brigganocks, können aber weiter ihr Treiben hören. Sobald er zehn Minuten in der Mine unterwegs gewesen ist, muss jeder Charakter einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls

schläft er ein, weil ihn das rhythmische Lärmen der Bergleute in einen magischen Schlaf versetzt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur dauerhaft gegen diesen Effekt immun. Elfen und andere Kreaturen, die nicht durch Magie eingeschlafert werden können, sind ebenfalls gegen diesen Effekt immun. Kreaturen, die auf diese Weise eingeschlafert werden, können nur mit den Zauber *Wunsch* oder ähnlich mächtiger Magie geweckt werden.

Fünf Minuten später treffen acht **Brigganocks** (siehe Anhang C) ein, die jeweils eine winzige Schubkarre mit Seilen und Haken schieben. Treffen sie auf noch wache Gruppenmitglieder, wirken die Brigganocks überrascht, drehen ihre Schubkarren wieder um und ziehen sich dorthin zurück, woher sie kamen. Bei ihrer Rückkehr in die Tiefen der Mine kommen sie an Molliver vorbei (siehe „Molliver“ weiter unten). Ist niemand in der Nähe, um sie aufzuhalten, setzen sie ihre Zeitraffer-Aktion ein, um schlafende Gruppenmitglieder mit ihren Hämmern, Haken und Seilen rasch am Boden festzumachen.

WUNSCH-WIRD-WAHR

Die Brigganocks stammen aus einer Stadt namens Wunsch-wird-wahr, die tief unter den Bergen versteckt ist. Ihre Gebäude sind mit glitzernden Kleinodien aus geschliffenen Wunschsteinen geschmückt. Verborgen hinter dicken Felswänden und mächtigen Illusionen ist die Stadt für Außenstehende unauffindbar und kann auch nicht mit Erkenntnismagie ausgespäht werden.

Am Boden festgemachte Kreaturen sind festgesetzt, liegend und können nicht aufstehen, bis sie sich selbst befreien oder von jemand anderem befreit werden. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, die Seile zu zerreißen oder sich aus ihnen herauszuwinden. Dafür braucht es einen erfolgreichen SG-16-Stärkewurf (Athletik) oder SG-16-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik). Hat eine Kreatur ein Messer oder ein anderes scharfes Werkzeug, an das sie herankommt, während sie am Boden festgemacht ist, kann sie mit einer Aktion versuchen, ihre Seile durchzuschneiden. Dies gelingt bei einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit). Eine Kreatur, die sich befreit hat, kann eine Aktion verwenden, um eine andere, noch gefesselte Kreatur zu befreien (dafür ist kein Attributwurf erforderlich).

MOLLIVER

Wurde die gesamte Gruppe von den Brigganocks am Boden festgemacht, erwachen die Charaktere und starren zu einem Menschen hoch, der in ihrer Mitte steht. Andernfalls begegnen sie dieser Person, sobald sie den flüchtenden Brigganocks nachjagen oder tiefer in die Mine vordringen:

Ein großer, schlanker Mensch in dunkler Lederrüstung begrüßt euch. Das freundliche Gesicht wird von einem winzigen Lichtschimmer hell erleuchtet, der neben einer mausgroßen Kreatur schwebt, die auf der Schulter des Menschen sitzt.

„Seid mir gegrüßt, Eindringlinge“, sagt der Mensch mit einem Lächeln. „Hat Euch denn niemand beigebracht, wie man anklopft?“

Die gerüstete Gestalt ist **Molliver** (siehe Anhang B) und die Kreatur auf seiner Schulter Trig, ein **Brigganock** (siehe Anhang C). Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 bemerken zwei weitere **Brigganocks** versteckt an Mollivers Körper: einer gemütlich in einer Gürteltasche verstaut, der andere über den Rand von Mollivers linkem Stiefel lugend. Sie heißen Zarli und Oyla.

Die Brigganocks sind froh, Molliver zu haben, wenn es darum geht, sich Rat einzuholen und für sie mit Außenstehenden zu sprechen. Molliver wurden in den Streit der Brigganocks mit den Korred verwickelt und nimmt wie die Brigganocks an, dass die Charaktere von den Korred oder deren böser Verbündeten, der Schleichenden Lyn, geschickt wurden, um Brigganocks zu erschlagen und Wunschsteine zu stehlen.

Die Charaktere können Molliver mit einem erfolgreichen SG-9-Charismawurf (Überzeugen) glaubhaft ihre wahren Absichten erläutern. Wahlweise können sie Molliver mit einem erfolgreichen SG-9-Charismawurf (Täuschen) dazu bringen, sie tiefer in die Mine zu lassen. Einmal davon überzeugt, dass die Charaktere gegen die Schleichende Lyn sind und sich nicht mit den Korred verschworen haben, weist Molliver die Brigganocks an, alle Charaktere freizulassen, die noch am Boden festgemacht sind. Danach erfahren alle Charaktere, die bei Bewusstsein sind, die folgenden Informationen:

- Die Schleichende Lyn hat Golmo, den besten Architekten der Brigganocks, entführt. Er muss nun am Mutterhorn arbeiten und neue Apparaturen für die Vettel entwerfen.
- Die Korred versorgen die Schleichende Lyn mit Strähnen ihres magischen Haars, aus denen sie ihre Apparaturen baut. (Das ist teilweise falsch. Die Vettel schneidet den Korred ohne deren Einwilligung das Haar ab und ist nicht ihre Verbündete.)
- Die Brigganocks arbeiten rund um die Uhr in ihrer Mine, weil sie wissen, dass der Lärm die Korred wütend macht.

Molliver weicht Fragen über die eigene Anwesenheit unter den Brigganocks aus, gibt aber zu, Mitglied jener Abenteurergruppe namens Ruf der Tapferkeit zu sein, die eine Schurkentruppe namens Liga der Bosheit jagt. Molliver geht davon aus, dass die anderen Mitglieder des Rufs der Tapferkeit in Zylbilnas Palast sicher sind und weiß nicht, was dort in jüngster Zeit geschehen ist (siehe Kapitel 5). Auch das Wissen, dass Freunde und Gefährten in Schwierigkeiten stecken, ändert nichts an Mollivers Wunsch, bei den Brigganocks zu bleiben, die Schutz brauchen.

FINSTERWUNSCHKLUFT

Nach Rücksprache mit Trig sagt Molliver, dass die Brigganocks ihnen einen geheimen Weg zum Mutterhorn zeigen werden, sofern die Charaktere eine Prüfung bewältigen. Um diese Prüfung zu bestehen, müssen die Charaktere die Finsterwunschkluft überqueren: eine Erdspalte, in die die Brigganocks aus bösen Wünschen geborene Wunschsteine schleudern. Molliver und die Brigganock-Gefährten führen die Charaktere durch mehrere Tunnel, die zur Kluft führen, betreten die Kluft selbst jedoch nicht:

Die Route endet an einer klaffenden Schlucht. Jenseits von ihr liegt eine Grotte voller Stalaktiten und Stalagmiten. Eine Fachwerkbrücke aus kompliziert angeordneten Holzstreben und -balken überspannt die 30 Meter breite Lücke über dem Abgrund. Unter der Brücke herrscht mit violetten Lichtern gesprenkelte Dunkelheit.

„Nun“, erklärt Molliver, „da wären wir nun an der lustigen alten Finsterwunschkluft. Bleibt besser auf der Brücke und trödeln nicht.“

Die Brücke ist 1,5 Meter breit, 30 Meter lang und stabil. Jeder 1,5-Meter-Abschnitt dieses Holzbauwerks besitzt eine RK von 15, 30 Trefferpunkte und ist gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden immun.

Der Abgrund wird von drei **Flammenschädeln** heimgesucht – den Überresten von Dusterlingen, denen schwindelig wurde und die in ihr Verderben stürzten, noch ehe sie es halb über die Brücke geschafft hatten. Die Flammenschädel verstecken sich unter der Mitte der Brücke. Charaktere mit passiven Weisheitswerten (Wahrnehmung) von mindestens 10 sind nicht überrascht, wenn die Flammenschädel aus ihrem Versteck auftauchen und drei Meter über der Brücke Position beziehen.

Die Flammenschädel sprechen Elfish und Sylvanisch. Sie heißen Wiogh, Tiogh und Piogh. Die Flammenschädel sind allen anderen Kreaturen in der Kluft feindlich gesinnt und greifen ohne Provokation an. Sie werden gegenüber Kreaturen, die über die Brücke gehen oder laufen und es über die Mitte hinaus schaffen gleichgültig (unabhängig von der Richtung, in die sie sich bewegen). Wiogh, Tiogh und Piogh gratulieren Kreaturen, die so weit kommen.

Charaktere, die den Flammenschädeln gleichgültig sind, können einen erfolgreichen SG-13-Charismawurf (Überzeugen) ausführen, um die Flammenschädel dazu zu überreden, die Gruppe passieren zu lassen. Werden die Flammenschädel überredet, die Charaktere nicht aufzuhalten, entschuldigen sie sich für ihre grundlose Feindseligkeit, ehe sie in ihr Versteck unter der Brücke zurückkehren. Von diesem Zeitpunkt an können alle Charaktere in der Gruppe den Abgrund sicher in beide Richtungen überqueren.

Es besteht keine Chance, dass ein Charakter versehentlich von der Brücke fällt oder von den Flammenschädeln heeruntergestoßen wird. Der Abgrund ist 60 Meter tief und sein Grund mit Hunderten von bösaartigen Wunschsteinen übersät, die ein violettes Licht verstrahlen. Diese Wunschsteine sind unbearbeitete Kristallbrocken, die in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht verströmen. Jeder Kreatur mit guter Gesinnung, die mindestens einen davon in ihrem Besitz hat, wird übel, wobei diese Übelkeit keine Auswirkungen im Spiel hat. Vetteln, Liche und andere böse Zauberwirker finden gewiss makabre Verwendungsmöglichkeiten für diese bösaartigen Wunschsteine, die ansonsten keinen Wert besitzen.

OBUDS GROTTE

Wenn die Charaktere die unterirdische Grotte auf der anderen Seite der Brücke erreichen, lies Folgendes vor:

In der Mitte der Grotte steht ein scheckiges Pony mit Scheuklappen. Auf seinen Rücken wurde eine kleine Holzhütte geschnallt. Aus dem Innern ist ein leises Klappern zu hören.

Molliver und die Brigganocks erklären den Charakteren, dass die Hütte das Heim von Obud ist, dem ältesten **Brigganock** (siehe Anhang C), der sich derzeit in der Mine aufhält. Obuds Hütte ist sicher an einem **Pony** namens Fässchen befestigt, während sein Besitzer darin Edelsteine begutachtet, die ihm von anderen Brigganocks gebracht wurden. Will Obud vom Pony absteigen, lässt er eine Strickleiter herunter, die an einem der Sattelgurte des Tiers angebracht ist.

Das Pony lässt sich nicht so leicht erschrecken, sodass die Charaktere sich ihm ohne viel Aufhebens nähern können. Es verschlingt eifrig alle Äpfel und Karotten, die die Charaktere zu bieten haben. Wenn jemand an die winzige Tür der Hütte klopft, lies Folgendes vor:

Die Tür schwingt auf und eine winzige, hutzelige Kreatur humpelt heraus, begleitet von einer schwachen Lichtkugel. Der alte Brigganock starrt euch durch eine winzige Brille an und sagt dann in der Gemeinsprache: „Große Leute. Wie wunderbar.“

Obud ist alt und müde, aber nicht alt oder müde genug, um den Charakteren gegenüber nicht gastfreundlich zu sein. Er heißt sie in seiner Grotte willkommen, stellt ihnen Fässchen vor und fragt sie, warum sie die Kluft überquert haben, um ihn zu sehen. Erkundigen sie sich nach dem Geheimtunnel zum Mutterhorn, sagt er: „Ah, ja. Das Schreckenstheater der Schleichenden Lyn. Wahrlich ein garstiger Ort.“ Obud schlägt einen Handel vor: Wissen über die Lage des Tunnels im Austausch gegen etwas, was ihm und seinen Brigganocks zugutekäme. Es würde ausreichen, den Streit zwischen den Brigganocks und den Korred zu beenden (siehe den Textkasten „Brigganocks und Korred“ weiter oben in diesem Kapitel). Obud nimmt auch leckeres Essen an, einschließlich (aber nicht nur) Süßigkeiten, eines Käselaibs oder eines Salatkopfs. Süßigkeiten vom Hexenlichtjahrmarkt oder dem Goblinmarkt in Drummeldräu würden genügen.

Schätze: Brigganocks formen und schleifen Wunschsteine zu funkelnden Edelsteinen. Obud hat drei solcher Edelsteine in seiner Hütte, fein säuberlich auf einem kleinen Teppich ausgebreitet. Zwei der Edelsteine sind 100 GM wert, der dritte 500 GM. Obud hat die Edelsteine geschätzt und wartet darauf, dass ihre rechtmäßigen Brigganock-Besitzer zurückkehren und sie abholen. Diese Edelsteine zu stehlen, würde die Regel des Eigentums verletzen (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2). Charaktere, die Obud bestehlen, erhalten keine weitere Hilfe von ihm.

TUNNEL ZUM MUTTERHORN

Eine permanente Illusion einer Felswand verbirgt einen 2,4 Meter hohen und 90 Zentimeter breiten Tunnel in der Rückwand von Obuds Grotte. Dieser Geheimtunnel führt zu einem Lagerraum (Bereich M12) unter der Bühne des Mutterhorns. Die Illusionswand hat keinerlei Substanz, was bedeutet, dass Kreaturen und Objekte direkt hindurchgehen können. Ein erfolgreiches Wirken von *Magie bannen* (SG 19) lässt die illusorische Wand verschwinden.

Obud setzt die Charaktere darüber in Kenntnis, dass die Schleichende Lyn nichts von der Existenz dieses Tunnels weiß. „Das soll auch so bleiben, ja?“, fügt er hinzu. Die Charaktere können jederzeit durch den Tunnel zur Grotte zurückkehren, vorausgesetzt, sie verstehen sich gut mit den Brigganocks. Benutzen die Charaktere den Tunnel ohne Obuds Zustimmung, verbringen Brigganock-Minenarbeiter die nächsten acht Stunden damit, den Tunnel einstürzen zu lassen und die Charaktere so daran zu hindern, auf diesem Weg zur Mine zurückzukehren.

WUNSCHSTEINE

Überprüfe den Handlungsfaden, um zu sehen, ob einer der Charaktere bei Nordwind Wünsche geäußert hat (siehe „1. Stunde: Willkommensgeschenke“ in Kapitel 1).

Falls dem so ist, haben sich Echos seiner Wünsche in den Tiefen von Anderswo herauskristallisiert und wurden von den Brigganocks abgebaut. Während sich die Charaktere darauf vorbereiten, die Mine zu verlassen, kommt ein fröhlicher Brigganock namens Ajak mit einer Schubkarre und darin den Wunschsteinen der Charaktere an. Diese Steine sehen wie runde Kristallbrocken aus und wurden noch nicht geformt oder geschliffen. War der Wunsch eines Charakters gutherzig, leuchtet sein Stein in goldenem Licht (helles Licht bis zu einer Reichweite von sechs Metern und dämmriges Licht für weitere sechs Meter). War der Wunsch eines Charakters böseartig, leuchtet sein Stein in violetterm Licht (helles Licht in einem Radius von 1,5 Metern und dämmriges Licht für weitere 1,5 Meter).

Charaktere, deren Wünsche gutherzig waren, können ihre Steine als Andenken behalten oder die Steine bei den Brigganocks lassen, damit diese sie zu funkellenden Edelsteinen schleifen – mithilfe der Zeitraffer-Aktion der Brigganocks wird dies etwa acht Stunden dauern. (Die Charaktere können zur Mine zurückkehren, um ihre Edelsteine einzusammeln, nachdem sie sich um andere Dinge gekümmert haben.) Ein recht gebräuchlicher Wunsch sorgt für einen 50-GM-Edelstein, ein ungewöhnlicher Wunsch bringt einen 100-GM-Edelstein hervor und

OBUDS PONY MAG
ÄPFEL UND KAROTTEN.



ein außergewöhnlich origineller Wunsch erzeugt einen 500-GM-Edelstein (nach deinem Ermessen). Sobald ein Wunschstein zu einem Edelstein geschliffen wurde, verliert er seine Magie und leuchtet nicht mehr.

Die Brigganocks stellen keine Edelsteine aus böseartigen Wunschsteinen her. Stattdessen werfen sie diese lila leuchtenden Steine in die Finsterniswunschkluft, es sei denn, die Charaktere, die sie erschaffen haben, wollen ihre Steine mitnehmen. Jeder Kreatur mit guter Gesinnung, die mindestens einen dieser Steine in ihrem Besitz hat, wird übel, wobei diese Übelkeit keine Auswirkungen im Spiel hat.

ÜBERFALL DER AUSREISSERBANDE

Der Textkasten „Brigganocks und Korred“ weiter oben beschreibt, wie die Charaktere einen Waffenstillstand zwischen den beiden Feenwesengruppen arrangieren und sie gegen Endelyn Mondgrab vereinen können. Legen die Korred und Brigganocks ihren Streit bei und unternehmen einen Angriff auf das Mutterhorn, begleitet Molliver die vereinte Streitmacht.

DAS MUTTERHORN

Das Mutterhorn ist Anderswos höchster Gipfel, in den Endelyn ein Amphitheater gleichen Namens gehauen hat. Makabre Zierleisten, Friese und Gargylen schmücken die düstere Architektur des Amphitheaters.

Zu den wiederkehrenden Merkmalen gehören die folgenden Elemente:

Decken: Sofern nicht anders angegeben, sind die Decken am ganzen Mutterhorn 4,5 Meter hoch. Das Amphitheater ist nach oben offen, ebenso wie die verschiedenen Steinbalkons.

Licht: Leuchtende Kugeln aus rotem Glas sind überall am Mutterhorn in schmiedeeisernen Wandleuchten eingelassen. Jede Kugel erhellt einen Radius von drei Metern mit hellem Licht und weitere drei Meter mit dämmrigem Licht. Wird eine Kugel aus ihrer Leuchte entfernt, erlischt ihr Licht, bis sie wieder in ihre Leuchte eingesetzt wird.

Türen: Mit Ausnahme der Steintüren, die den Haupteingang (Bereich M1) und das Gefängnis (Bereich M17) versperren, sind alle Türen am Mutterhorn aus stabilem Holz mit eisernen Griffen und Beschlägen. Jede hat auf einer Seite einen bronzenen Klopfer, der wie eine lächelnde Theatermaske gestaltet wurde – ein ähnlicher Klopfer auf der gegenüberliegenden Seite hat die Form einer Theatermaske mit hängenden Mundwinkeln. Keine dieser Türen hat Schlösser.

Vorhänge: Die Vorhänge, die über den Türöffnungen hängen, sind aus schwarzem Stoff, und jeder Vorhang wurde so verzaubert, dass kein Geräusch durch ihn dringt, wenn er geschlossen ist.

BETRETEN DES MUTTERHORNS

Die Charaktere können das Mutterhorn auf verschiedene Arten und Weisen erreichen.

- Sie können die Vordertür (Bereich M1) benutzen.
- Sie können Kletterausrüstung oder Magie verwenden, um die Wände zu erklimmen. So könnten sie das Amphitheater (Bereich M2) betreten oder einen der höher gelegenen Balkons (Bereiche M15, M16, M20 und M21) erreichen.

- Ein magischer Tornado (siehe „Zufallsbegegnungen in Anderswo“ weiter oben in diesem Kapitel) könnte sie im Amphitheater abladen.
- Sie können den Geheimtunnel (Bereich M12) benutzen, den die Brigganocks gegraben haben.

Charaktere, die eine Einladung von einem Historienspielwagen erhalten haben (siehe „Zufallsbegegnungen in Anderswo“ weiter oben in diesem Kapitel), haben Anspruch auf eine kostenlose Audienz bei Endelyn. Jedes Mitglied des Theaterpersonals kann die Einladungen der Charaktere annehmen und sie sicher in den Audienzsaal der Vettel (Bereich M18) begleiten.

Behauptet mindestens ein Charakter, ein Schauspieler zu sein, der Arbeit im Theater sucht, wird ihm ein Vorsprechen gewährt, in dessen Rahmen ein Stück zu Endelyns Unterhaltung aufgeführt werden muss (Einzelheiten findest du unter „Eine Tragödie bahnt sich an“ weiter unten in diesem Kapitel).

ANKUNFT AM MUTTERHORN

Charaktere, die den Geheimtunnel der Brigganocks benutzen, um das Mutterhorn zu erreichen, kommen im Bereich M12 an.

Wenn die Charaktere sich dem Mutterhorn stattdessen überirdisch nähern, lies den folgenden Textkasten vor, um zu beschreiben, was sie sehen:

Über euch erhebt sich eine ominöse graue Zitadelle, die aus der Bergspitze gehauen wurde. Der Pfad zu ihr ist gewunden und schroff. Wind umtost ihre Türme, und Raben sammeln sich krächzend in ihren Granitnischen. Ein gekrümmter Blitz schlägt in einen Metallstab ein, der aus der obersten Turmspitze ragt, und über die Zinnen der Zitadelle hallt das Geräusch von Applaus.

Der Bergpfad endet an einer Wendeltreppe, die achtzehn Meter hinauf zu einem Balkon aus verwittertem grauem Stein führt.

Haben Glücksbringer, Requisite und Tand Hüben verlassen und sind zum Mutterhorn zurückgekehrt, ist ihr Regenwolkenballon (siehe Kapitel 2) an einem Balkon (Bereich M16) festgebunden und für alle sichtbar, die sich nähern. Beschreibe den Ballon wie folgt:

Ein großer Ballon aus prall gefüllten Regenwolken ist an einem viel höheren Steinbalkon festgebunden, der weit außerhalb eurer Reichweite liegt. Statt eines gewöhnlichen Korbs baumelt ein Verkaufsstand unter ihm.

Ist Glimmer bei den Charakteren, warnt sie sie, dass Endelyn Mondgrab sich nicht freuen wird, sie wiederzusehen. Sagen die Charaktere ihr, dass sie draußen bleiben soll, während sie Gleiß retten, tut Glimmer dies widerwillig. Amidor und Pollenella bleiben an der Seite der Elfe, um ihr Gesellschaft zu leisten.

Begleitet Glimmer die Charaktere zum Mutterhorn, meidet sie den Kampf, während sie die Charaktere drängt, sie zum Gefängnis (Bereich M17) zu eskortieren, wo ihre Schwester festgehalten wird. Glimmer hat genug Zeit am Mutterhorn verbracht, um mit dem Aufbau des Theaters vertraut zu sein. Sie weiß aber nichts über den geheimen Brigganock-Tunnel, der zum Bereich M12 führt.

WO IST ENDELYN?

Wenn sie keine Audienzen gewährt, hält sich Endelyn an den folgenden Tagesablauf:

- Zweimal am Tag sieht sich Endelyn ein Stück von einem der Balkons (Bereich M21) aus an. Ist sie in der richtigen Stimmung, schwebt sie am Ende eines Stückes mit ihrem *Ornithopter* (siehe Anhang A) zur Bühne hinunter und stiehlt allen die Schau.
- Solange Proben für Theaterstücke im Amphitheater stattfinden, verbringt sie ihre Zeit im Bereich M19, späht hinunter auf das Planetarium der Tragödien im Bereich M14 und benutzt einen Federkiel, um dessen Prophezeiungen in ein winziges, schwarzes Büchlein zu übertragen.
- Während der acht Stunden, in denen kein Theaterstück geprobt oder aufgeführt wird, schläft sie im Stehen in einem verglasten Kleiderschrank im Bereich M22.

VERHANDLUNGEN MIT ENDELYN

Treffen die Charaktere am Mutterhorn ein, hat Endelyn ihre Ankunft vorhergesehen und erwartet sie bereits. Wenn du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet hast und der Handlungsfaden anzeigt, dass Endelyn eines oder mehrere Dinge hat, nach denen die Charaktere suchen, ist sie bereit, diese Besitztümer einzeln wegzugeben – aber erst nachdem die Charaktere sich bereit erklärt haben, auf ihrer Bühne aufzutreten.

Unabhängig davon, was die Charaktere von ihr wollen, verlangt Endelyn üblicherweise, dass sie für sie auftreten, bevor sie überhaupt mit ihnen verhandelt. Hält sie den

FEENWESEN ZUR RETTUNG!

Haben die Charaktere den Korred und Brigganocks zuvor geholfen, ihre Differenzen beizulegen, bieten sie im Gegenzug an, den Charakteren zu helfen. Zwölf **Brigganocks**, die an den Bärten von drei **Korred** hängen, treffen zu einem vereinbarten Zeitpunkt am Rand des Mutterhorns ein und sind bereit, in Aktion zu treten, falls die Charaktere um Hilfe rufen (siehe Anhang C für ihre Spielwerte).

Fordern einer oder mehrere Charaktere am Mutterhorn lautstark Unterstützung an, hören die Brigganocks und Korred diesen Hilferuf und reagieren rasch. Die Korred stürmen aus dem Geheimtunnel im Bereich M12 oder erklimmen die Wände des Theaters mit Seilen aus Korred-Haar, und die Brigganocks nutzen ihre Zauber *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Schlaf* und *Stille*, um Endelyns Schergen zu verwirren und unschädlich zu machen. Die Feenwesen versuchen nicht, jemandem die Schau zu stehlen: Ihr Ziel besteht darin, Endelyns Schergen abzulenken, damit die Charaktere sich aus der Bredouille ziehen oder der Vettel ohne deren Lakaiaen gegenüberreten können.



Auftritt der Charaktere für zufriedenstellend (siehe unten „Eine Tragödie bahnt sich an“), geleitet sie die Gruppe in ihren Audienzsaal (Bereich M18) und führt dort die Verhandlungen. Hält sie den Auftritt für unbefriedigend, fühlt sie sich nicht an die Gegenseitigkeitsregel gebunden (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2), um den Charakteren eine Audienz zu gewähren.

Weigern sich die Charaktere, ein Stück für sie aufzuführen, fordert Endelyn sie auf, sofort zu gehen, und befiehlt ihren Dusterlingen, Charaktere anzugreifen, die sich dagegen verwehren. In der darauffolgenden Auseinandersetzung werden Charaktere, die auf 0 Trefferpunkte fallen, bewusstlos, ihrer Ausrüstung beraubt und im Gefängnis (Bereich M17) eingesperrt, bis Endelyn entscheidet, was mit ihnen geschehen soll. (Lampenfieber geht auf dem Weg zum Gefängnis voran, da sein Narrenzepter benötigt wird, um die Eingangstür des Gefängnisses zu öffnen.) Findet Endelyn keine andere Verwendung für gefangene Charaktere, verwandelt sie sie mit dem arkanen Gerät in Bereich M8 in Masken.

Kommen Charaktere zum Mutterhorn, die eine Einladung von einem Historienspielwagen erhalten haben (siehe „Zufallsbegegnungen in Anderswo“ weiter oben in diesem Kapitel), können sie die Aufführung überspringen und direkt zur Privataudienz bei Endelyn übergehen.

Haben der Auftritt der Charaktere oder eine präsentierte Einladung Endelyn Lust auf Verhandlungen gemacht, willigt sie ein, sich von einer Kreatur oder einem Gegenstand in

ihrem Besitz zu trennen – doch nur wenn die Charaktere ihr im Gegenzug einen der folgenden Gegenstände geben:

Dämmer die Katze: Endelyn beschuldigt ihre Schwester Bavlorna Blatternstroh, ihre Katze Dämmer gestohlen zu haben. Endelyn will, dass die Charaktere zu Bavlornas Landhaus in Niedergang (siehe Kapitel 2) reisen, ihre Katze finden und diese zu ihr zurückbringen. (Endelyn weiß nicht, dass Bavlorna die Katze getötet und ausgestopft hat, doch sie will sie ungeachtet ihrer Verfälschung zurück.)

Einhorn-Horn: Endelyn behauptet, ihre Schwester Skabatha habe kürzlich ein Einhorn-Horn verloren, und Endelyn möchte, dass der Charakter das Horn findet und es ihr bringt. (Sieh im Handlungsfaden nach, wo sich dieses Einhorn-Horn befindet – sie wäre allerdings auch mit jedem anderen Einhorn-Horn zufrieden.) Endelyn erwähnt nebenbei, dass das Einhorn, dessen Horn verloren gegangen ist, noch lebt, obwohl es in ein Schaukelpferd verwandelt wurde, das Skabatha Nachtschatten als fliegendes Reittier nutzt.

Schatten: Willigt ein Charakter ein, seinen Schatten abzugeben, benutzt Endelyn ihre *Schattenschneideschere* (siehe Anhang A), um ihn abzuschneiden.

Hat Endelyn noch mehr Dinge in ihrem Besitz, die die Charaktere wollen, ist sie bereit, für jeden Gegenstand einen eigenen Handel abzuschließen. Magische Gegenstände werden im Bereich M22 verwahrt.

ENDELYNS FLUCHT

Endelyn will das Mutterhorn nur ungern verlassen, doch wenn ihr Überleben davon abhängt, geht sie in den Bereich M21 und benutzt ihren *Ornithopter*, um sich in den Palast Herzbegehrt zurückzuziehen. Ihre Schwestern fliehen, falls sie hier sind, ebenfalls in den Palast: Bavlorna auf ihrem Seerosenblatt und Skabatha auf ihrem Schaukelpferd.

EINE TRAGÖDIE BAHNT SICH AN

Im Amphitheater des Mutterhorns werden täglich tragische Theaterstücke aufgeführt, an denen sich Endelyn Mondgrab ergötzt. Die Charaktere können sich aus einem oder mehreren der folgenden Gründe dafür entscheiden, auf der Bühne aufzutreten:

- Um etwas oder jemanden aus Endelyns Besitz zu erhalten, müssen die Charaktere möglicherweise ein Theaterstück aufführen, damit die Vettel in Verhandlungsstimmung kommt (siehe „Verhandlungen mit Endelyn“ weiter oben).
- Die Charaktere könnten beabsichtigen, eine Abmachung mit Skabatha Nachtschatten einzuhalten (siehe „Verhandlungen mit Skabatha“ in Kapitel 3).
- Die Charaktere möchten vielleicht für eine Ablenkung sorgen, und ein Theaterstück aufzuführen, ist der beste Weg, um Endelyn und ihre Schergen zu beschäftigen.

Während das Stück weitergeht, könnten einer oder mehrere Charaktere versuchen, sich davonzuschleichen, um andere Bereiche des Mutterhorns auf eigene Faust zu erkunden, wodurch die Gruppe aufgeteilt wird. Falls dies passiert, klärst du, was mit diesen umherstreunenden Charakteren geschieht, sobald das Stück zu Ende gegangen ist.

VORBEREITUNGEN FÜR DAS STÜCK

Charaktere, die sich entscheiden, ein Theaterstück aufzuführen, werden von Lampenfieber empfangen, dem Zeremonienmeister des Mutterhorns, der ein **Goblin-Boss** (chaotisch neutral) ist. Beschreibe dieses Treffen wie folgt:

Ein Goblin im Narrenkostüm klopft mit seinem albernen Zepter auf den Boden, um eure Aufmerksamkeit zu erregen. Dann sagt er: „Um die Dame der Unglücklichen Enden zu beeindrucken, müsst Ihr eine Tragödie aufführen – etwas Grausames, Niederschmetterndes und Schwarzhumoriges. Ich habe genau das richtige Stück für Euch!“ Plötzlich erscheint ein Drehbuch in seiner Hand. „Für gewöhnlich hätten wir mehrere Stunden, um uns vorzubereiten, doch leider drängt die Zeit diesmal etwas. Da Euch keine Zeit bleibt, Euch alle Textzeilen zu merken, werden wir improvisieren müssen.“ Er wirft das Drehbuch hinter sich und sagt: „Keine Sorge! Ich flüstere Euch Euren Text zu, wenn Ihr hängenbleiben solltet!“

Jeder Spieler würfelt mithilfe der Tabelle „Darstellerrollen“, um festzulegen, welche Rolle Lampenfieber dem Charakter des Spielers zuweist. Erzielen zwei Spieler

das gleiche Ergebnis, lässt Lampenfieber sie entscheiden, wer von ihnen diese Rolle übernimmt, ehe er dem anderen Charakter eine neue Rolle vorschlägt (suche dir einen Eintrag aus, der noch nicht zugewiesen wurde). Erlaube den Charakteren, neue Rollen für sich selbst zu erfinden, falls ihnen die zugewiesenen nicht gefallen. Möchte ein Charakter einen sprechenden Kürbis oder einen gelangweilten Baumhirten spielen, soll er das gern tun!

DARSTELLERROLLEN

W8 Rolle

1	Betrunkener Satyr
2	Gescheiterter Zauberer
3	Hochnäsige Prinzessin
4	Hinterlistiger Diensthote
5	Nervöser Apotheker
6	Feiger Adelige
7	Törichter Minnesänger
8	Ehrbarer Ritter, der von den Toten auferstanden ist

Haben alle Charaktere ihre Rollen, führt Lampenfieber sie zum Requisitenlagerraum (Bereich M4a) und sagt: „Sucht Euch etwas Passendes aus diesem Durcheinander aus!“ Die Charaktere haben zwanzig Minuten Zeit, um Kostüme anzuziehen und Requisiten auszuwählen, die zu ihren zugewiesenen Rollen passen. Sobald sie bereit sind, führt Lampenfieber sie durch die Garderobe (Bereich M5) zu den Darstellerquartieren (Bereich M6) und sagt dann: „Das Stück beginnt in zehn Minuten!“ Charaktere können diese Zeit verbringen, wie sie möchten. Sind die zehn Minuten vorbei, taucht Lampenfieber wieder auf und geleitet die Gruppe zur Bühne (Bereich M2).

Endelyn Mondgrab (siehe Anhang B) blickt von einem Steinbalkon in zwölf Metern Höhe (Bereich M21) auf die Bühne hinunter, während ein tristes Publikum aus Dusterlingen von den Sitzen des Amphitheaters aus zuschaut und maskierte Goblins auf dem Bühnengerüst sitzen (Details finden sich im Textkasten zu Bereich M2). Lampenfieber stellt die Truppe der Charaktere und ihr Stück vor und duckt sich anschließend hinter einen Vorhang. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielermerkungen zu Lampenfieber.

DAS STÜCK AUFFÜHREN

Anhang E enthält Dialogzeilen, die du kopieren und ausschneiden kannst. Stecke die Zettel in eine Papiertüte oder einen anderen undurchsichtigen Behälter und gib ihn dann deinen Spielern. Zu Beginn des Stücks zieht jeder Spieler einen Zettel aus dem Behälter, während Lampenfieber von den Seitenflügeln aus dem Charakter dieses Spielers eine Zeile zuflüstert. Die Regeln des Stücks lauten wie folgt:

- Die Spieler müssen eine Tragödie improvisieren. Was ihre Charaktere sagen und tun, liegt größtenteils an ihnen, doch sie müssen einen Weg finden, um die Zeilen von Lampenfieber in die Dialoge des Stücks zu integrieren. Jedes Mal, wenn ein Charakter eine von Lampenfiebers Zeilen vorträgt, zieht der Spieler dieses Charakters eine neue Zeile aus dem Beutel.

- Charaktere können sich frei auf der Bühne bewegen, Requisiten verwenden und in Szenen einsteigen oder aus diesen abgehen, wie sie möchten, doch jeder Charakter, der eine Rolle spielt, muss etwas zur Aufführung beitragen.
- Stirbt einer der Charaktere des Stücks oder findet ein anderes tragisches Ende, zieht der Spieler dieses Charakters keine Dialogzeilen mehr. Ein Charakter, der die Geschichte auf diese Weise verlässt, kann die Bühne verlassen. Es wird allerdings erwartet, dass er am Ende des Stücks zur letzten Verbeugung wieder auf die Bühne kommt. Eskapaden der Charaktere abseits der Bühne (einschließlich der Erkundung anderer Bereiche des Mutterhorns) sollten nach dem Ende des Stücks geklärt werden.

Endelyn ist die alleinige Richterin über das Stück. Nutze den Handlungsfaden, um einzuschätzen, wie gut die Aufführung nach Endelyns Meinung läuft:

- Markiere jedes Mal einen Erfolg, wenn eine Zettelzeile so vorgetragen wird, dass sie zur Geschichte passt.
- Markiere jedes Mal einen Erfolg, wenn eine besonders grausame, tragische oder schwarzhumorige Szene gespielt wird.
- Markiere jedes Mal einen Fehlschlag, wenn ein Charakter in den Kulissen herumlungert oder zu lange auf der Bühne bleibt, ohne etwas zu sagen.
- Markiere jedes Mal einen Fehlschlag, wenn zu viel Zeit vergeht, ohne dass eine Zettelzeile vorgetragen wurde und Lampenfieber mit seinem Narrenzepher rasselt, um die Darsteller anzutreiben. (Falls du eine Sand- oder Eieruhr hast, die eine Minute lang läuft, kannst du sie zur Kontrolle verwenden. Jedes Mal, wenn eine Zettelzeile vorgetragen wird, drehst du die Uhr um. Läuft die Uhr ab, ist zu viel Zeit vergangen, was einen Fehlschlag rechtfertigt.)

ENDELYNS URTEIL

Wurden alle Zettelzeilen vorgetragen oder haben alle Charaktere des Stücks ein tragisches Ende gefunden, gibt Lampenfieber den Charakteren ein Zeichen, dass sie die Sache zu Ende bringen und sich zum Abschluss vor dem Publikum verbeugen sollen. Dann gesellt er sich zu ihnen auf die Bühne, um Endelyns Urteil abzuwarten.

Erfolg: Haben die Charaktere mehr Erfolge als Fehlschläge, geht Endelyn gern einen Handel mit ihnen ein. Außerdem lädt sie sie ein, so lange im Theater zu bleiben, wie sie wollen, und es sich gemütlich zu machen. Wer dieses Angebot annimmt, bekommt ein Quartier im Bereich M6.

Fehlschlag: Haben die Charaktere mehr Fehlschläge als Erfolge, fühlt sich Endelyn von dem Stück nicht unterhalten und wird nicht mit ihnen verhandeln. Sie befiehlt den Charakteren, ihr Theater sofort zu verlassen – weigern sich einer oder mehrere von ihnen, befiehlt sie den Dusterlingen im Publikum, sie anzugreifen. Charaktere, die in der darauffolgenden

Auseinandersetzung auf 0 Trefferpunkte fallen, werden bewusstlos, ihrer Ausrüstung beraubt und im Gefängnis (Bereich M17) eingesperrt, bis Endelyn entscheidet, was mit ihnen geschehen soll, weil sie ihre kostbare Zeit verschwendet haben.

DAS MUTTERHORN: ORTE

Die folgenden Orte sind auf der Karte des Mutterhorns eingezeichnet.

M1: HAUPTINGANG

In die Innenwand des Balkons eingelassen ist eine 3,6 Meter hohe, steinerne Doppeltür mit ausgefallenen Verzierungen an den Rändern, doch ohne sichtbare Griffe, Scharniere oder Spalten. Wenn jemand die Tür berührt, lies Folgendes vor:

Die Oberfläche der Tür nimmt die Anmutung einer schädelgesichtigen Vettel an. „Der Mondzwilling ist hier nicht willkommen“, sagt sie mit rauer Stimme. „Alle anderen dürfen vortreten und durch den schwarzen Vorhang am Ende der Eingangshalle gehen.“

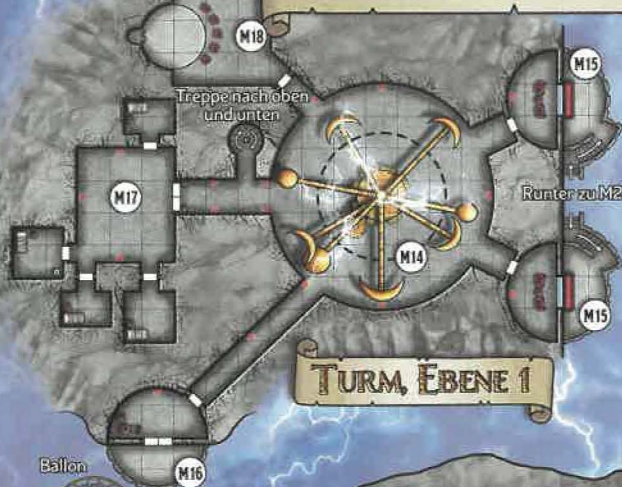
Das Antlitz teilt sich in der Mitte, als die Flügeltür aufschwingt und einen geschmückten Flur freigibt, in dem misstönende Kammermusik spielt.

Das Gesicht kann alles auf dem Balkon hören und sehen und wartet geduldig darauf, dass Kreaturen durch das offene Tor gehen. Sind keine autorisierten Kreaturen mehr auf dem Balkon vor ihr, schließt sich die Tür, bis ihre äußere Oberfläche erneut berührt wird. Kreaturen, die das Mutterhorn auf diesem Weg verlassen wollen, müssen nur die Innenseite der Doppeltür berühren, wodurch sie aufschwingt. Sie bleibt so lange offen, bis zehn Sekunden lang keine Kreatur hindurchgegangen ist. Die Tür lässt sich anders nicht öffnen – weder durch den Einsatz von Magie noch durch Diebeswerkzeug oder rohe Gewalt.

Versucht Glimmer (der „Mondzwilling“, der von der Tür erwähnt wird), ohne eine überzeugende Verkleidung einzutreten, wird sie von einer unsichtbaren Kraft zurück auf den Balkon gedrückt. Jede Verkleidung magischer Natur reicht aus, um die Tür zu täuschen. Eine konventionelle Verkleidung funktioniert ebenfalls, sofern die verkleidete Person die Tür mit einem erfolgreichen SG-12-Charismawurf (Täuschen) überlistet. Kann sie das Mutterhorn nicht betreten, wartet Glimmer draußen auf die Charaktere und drängt sie, ihre Schwester so schnell wie möglich zu finden. Amidor, Pollenella und alle anderen Führer, die die Gruppe begleiten, bleiben bei Glimmer und leisten ihr Gesellschaft, während sie wartet.

Eingangshalle: Die misstönende Musik, die die Halle hinter der Steintür erfüllt, ist magisch. Am nördlichen Ende des Korridors hängt ein dicker, schwarzer Vorhang. Durch diesen Vorhang dringt kein Schall, solange er geschlossen ist.

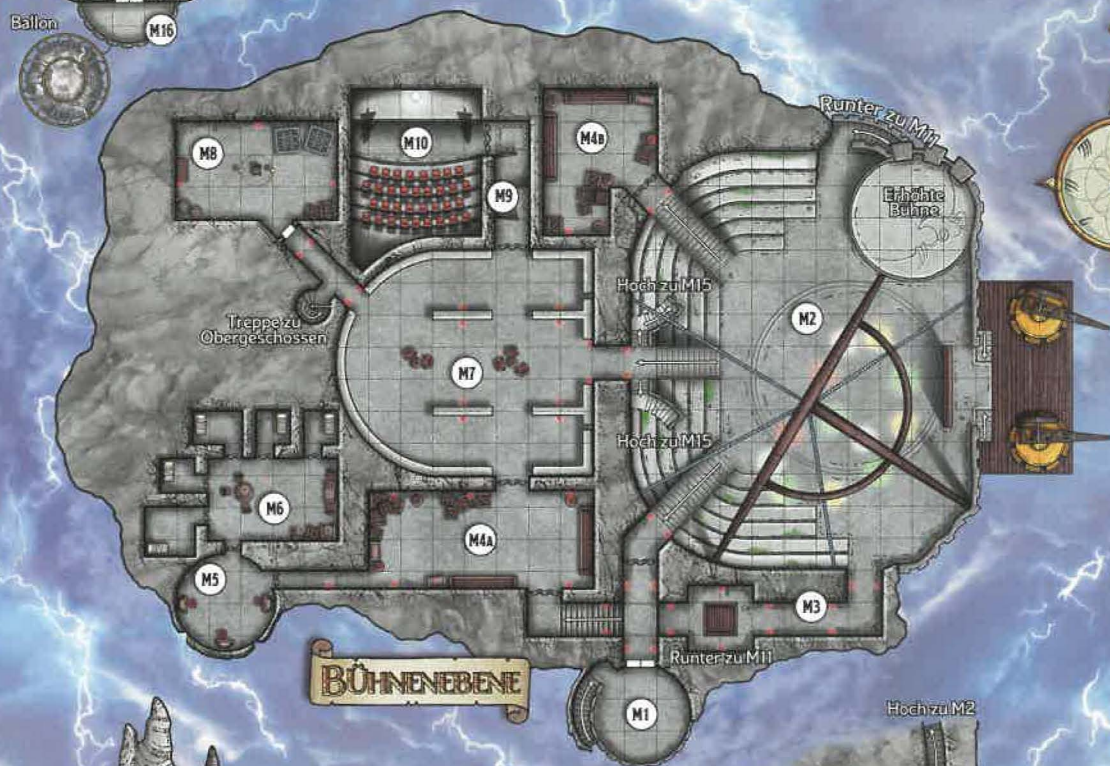
DAS MUTTERHORN



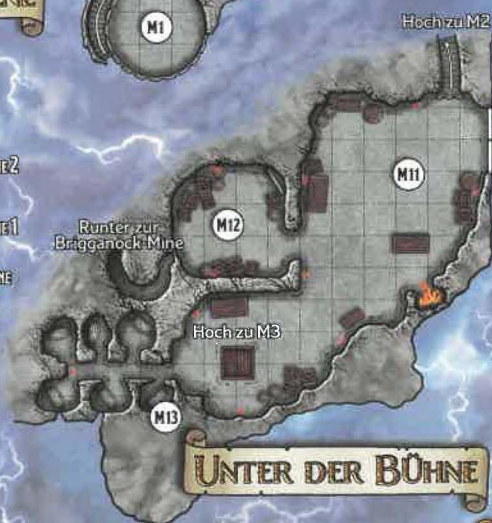
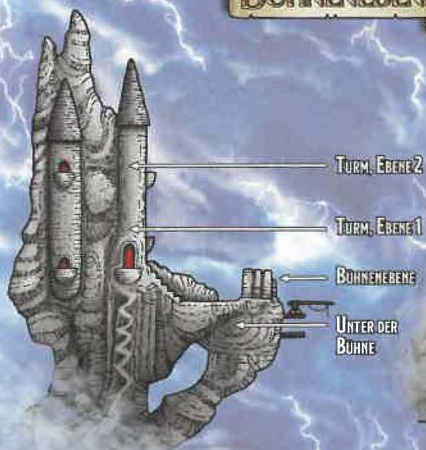
TURM, EBENE 1



TURM, EBENE 2



BÜHNENEBENE



UNTER DER BÜHNE

1 QUADRAT = 3 METER

Ein Amphitheater unter freiem Himmel wurde in den Hang des Berggipfels gehauen. Kleine, verhüllte Gestalten sitzen auf abgestuften Steinbänken und blicken auf die Bühne. Die Bühne wird von drei Meter hohen Steinmauern umschlossen, über denen der stürmische Himmel zu sehen ist. Ein Trupp maskierter Goblins bereitet die Bühne für ein Theaterstück vor, während kostümierte Schauspieler sich in die Kulissen drängen und ihren Text aufsagen. Die Beleuchtung stammt von einer komplizierten Apparatur über der Bühne, auf der weitere maskierte Goblins sitzen. Das Klirren von Ketten und das Knirschen von Zahnrädern ist von irgendwo unter der Bergspitze zu hören.

Hier finden Theaterstücke und Proben während der 16 Stunden des Tages statt, in denen Endelyn wach ist. Ein Theaterstück wird in der Regel sechs Stunden geprobt und danach zwei Stunden lang aufgeführt. Als die Charaktere zum ersten Mal hier ankommen, ist eine Probe im Gange. Würfle mithilfe der Tabelle „Mutterhorn-Tragödien“, um herauszufinden, welches Stück geprobt wird.

MUTTERHORN-TRAGÖDIEN

W8 Zusammenfassung

- 1 *Eine Tragödie im Zwielicht:* Während einer königlichen Hochzeit erscheint ein strahlendes Licht am Abendhimmel. Das Licht wird größer und sorgt für lebhaftes Diskussionen unter den Feiernden. Doch es stellt sich als Komet heraus, der auf die Hochzeit stürzt und alle tötet.
- 2 *Die Moritat des Spanferkels:* Ein junger Eber mit versilberten Stoßzähnen schwört, jenen Werwolf zu töten, der seine Eltern ermordete. Er trägt die sterblichen Überreste seiner Eltern (eine Wurstkette) in einem Korb mit sich herum.
- 3 *Nur Narren klopfen zweimal:* In dieser schwarzen Komödie klammern sich drei Seeleute, die mitten auf dem Meer Schiffbruch erlitten haben, an einen Sarg.
- 4 *Die Feier des Lichkönigs:* Ein Lichkönig kann sich nicht entscheiden, welcher seiner drei lebenden Söhne sein Königreich regieren soll. Also richtet er eine Feier aus, bei der seine Söhne zu einem großen Fleischgolem verschmolzen werden.
- 5 *Jenseitige Liebe:* Eine Jungfrau, die keinen perfekten Verehrer finden kann, sucht sich einen Holden von jenseits des Grabes, sehr zur Bestürzung ihres Vaters.

W8 Zusammenfassung

- 6 *Es war einmal kein Dorf:* Ein lange bestehender Friede zwischen einem grünen Drachen und einem nahen Dorf zerbricht, als der Dorfdepp eine Handvoll Münzen aus dem Hort des Drachen stiehlt.
- 7 *Blatternstrohs Fall:* Als Bullywugs verkleidete Goblins tummeln sich um eine Strohnachbildung von Bavlorna Blatternstroh. Abenteurer stolpern über die Szene und bringen die „Bullywugs“ dazu, die krötenartige Vettel zu verraten und zu töten.
- 8 *Eine Insel des Todes in einem Meer der Tränen:* Forscher erreichen eine Insel, die mit Knochen übersät ist. Sie brauchen Jahre, um zu erkennen, dass sie alle tot sind.

Endelyn Mondgrab (siehe Anhang B für ihre Spielwerte) ist in der Regel während der Proben nicht anwesend, doch bei dieser Gelegenheit hat sie die Ankunft der Charaktere vorhergesehen und beobachtet die Neuankömmlinge von einem Balkon in zwölf Metern Höhe aus (Bereich M21) durch ein Opernglas. Lampenfieber, der Goblin-Zeremonienmeister des Theaters, heißt die Charaktere am Mutterhorn willkommen. Nach der Vorstellung lädt Lampenfieber die Charaktere ein, sich ihm auf der Bühne anzuschließen, woraufhin er sich vor Endelyn verbeugt und zu ihr sagt: „Eure Gäste sind eingetroffen.“ Die Vettel verschwendet keine Zeit mit Höflichkeiten (siehe „Verhandlungen mit Endelyn“ weiter oben in diesem Kapitel) und bleibt lieber auf ihrem Balkon. Wird sie ohne Vorwarnung angegriffen, zieht sie sich in ihre Festung zurück und geht in den Bereich M22. Die Abwehr der Bedrohung überlässt sie ihren Dusterlingschergen (siehe unten).

Schauspieler: Drei Schauspieler sitzen zusammengekauert auf der Bühne und üben nervös mit den Seiten eines Drehbuchs ihren Text. Alle drei sind **Gemeine** (neutral), in der Fertigkeit Auftreten geübt und verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern. Zur Not können sie mit Requisitenwaffen kämpfen, die als Keulen fungieren. Die Schauspieler arbeiten Schulden bei Endelyn ab und wollen keinen Ärger. Es handelt sich um die folgenden Personen:

- Elanys, eine Silvanesti (Hochelfe) aus einer Welt namens Kryn
- Granam, ein Goblin aus einer Welt namens Eberon
- Helgelar Sonnenfern, ein nichtbinärer Bergzwerger aus einer Welt namens Oerth

Publikum: Auf den Steinbänken und mit Blick auf die Bühne sitzen fünfundzwanzig **Dusterlinge** (siehe Anhang C) mit Mänteln und Kapuzen. Endelyn zwingt sie, sowohl Proben als auch Aufführungen anzuschauen – nicht nur, um die Dusterlinge zu quälen, sondern auch, um sicherzustellen, dass sich die Schauspieler und die Goblin-Bühnenarbeiter ordentlich benehmen. Trotz der schlechten Behandlung, die sie von ihr erfahren, verteidigen die Dusterlinge Endelyn und gehorchen ihren Befehlen ohne Widerrede.

Bühne: Die Bühne ist aus massivem Fels gehauen. Hier und da wachsen Moos oder Flechten. Von der Spitze der äußeren Wände, die die Bühne umgeben, sind es 3.000 Meter bis zum Fuß des Berges.

Mit zwei Holzkränen, die über den hinteren Teil der Bühne ragen, werden größere Requisiten und Kulissen aus der Werkstatt (Bereich M11) auf die Bühne gehievt. Je ein unbewaffneter Goblin (neutraler Nichtkämpfer) bedient einen Kran. Die beiden heißen Sprenkelnase und Zolt und sind nicht nur Kranfahrer, sondern auch die Eltern von Feenia (siehe die Zufallsbegegnung „Böser Drachen“). Nachdem Feenia beim Stehlen von Requisiten erwischt wurde, waren ihre Eltern gezwungen, Endelyn ihre Schatten zu geben – als Strafe dafür, „schlechte Eltern“ zu sein. Seitdem werden sie von ihren Kameraden gemieden (siehe den Textkasten „Schattenlos“ weiter oben in diesem Kapitel). Die losgelösten Schatten sind den Charakteren vielleicht schon bei der Zufallsbegegnung „Goblinschatten“ begegnet. Werden diese Schatten vernichtet, haben Sprenkelnase und Zolt ihre üblichen Schatten zurück und werden nicht mehr gemieden.

Die über der Bühne errichtete Beleuchtungsanlage ist eine komplizierte Holzapparatur, die von vier unbewaffneten Goblins in Theatermasken (neutrale Nichtkämpfer) bedient wird. Auf dem Gerüst sind ein Dutzend Zylinder mit Klappen angebracht, auf deren Inneres jeweils den Zauber *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. Die Flammen haben unterschiedliche Farben, aber sie geben keine Wärme ab. Die Goblins können die Zylinder drehen, um die Leuchten auf verschiedene Teile der Bühne zu richten, und mit den Klappen an den Zylindern können sie die Helligkeit des Lichts anpassen.

Die Kräne und die Beleuchtungsanlage wurden von Brigganocks gebaut und werden mit Eisenseilen aus Korred-Haar bedient. Jeder Charakter, der den besonderen Tanz der Korred kennt (siehe „Korred-Tanz“ weiter oben in diesem Kapitel), kann das Haar befehligen, um diese Apparatur zu bedienen. Ansonsten muss ein Charakter einen erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen, um es von Hand zu bedienen.

M3: LINKER BÜHNENRAND

In den Steinboden am Ende des Korridors ist eine Holzplattform eingelassen. An der Wand daneben ist ein Eisenhebel angebracht.

Bühnenarbeiter nutzen diesen Aufzug, um kleinere Requisiten aus der Werkstatt (Bereich M11) zur Bühne zu bringen. Der Aufzug kann bis zu 375 Kilogramm tragen und wird mit dem eisernen Hebel angehoben oder abgesenkt.

M4: REQUISITENLAGER

Wenn die Charaktere zum ersten Mal einen dieser beiden Lagerräume (Bereich M4a oder M4b) erkunden, lies Folgendes vor:

Dieser Raum ist vollgestopft mit einer Vielzahl von Requisiten und Kostümen. Hier scheint keinerlei Ordnung zu herrschen.

Endelyn hat einen großen Vorrat an Requisiten und Kostümen angesammelt, die die Goblin-Bühnenarbeitern in diesen Räumen gefährlich hoch aufschichteten. In jedem der Lagerräume gibt es auch wie unten beschrieben ein paar Kuriositäten.

M4a: Zum Inhalt dieses Zimmers gehören die folgenden Kuriositäten:

- Eine Truhe voller gepudelter Perücken – in jeder wimmelt es von harmlosen Spinnen
- Eine Mausefalle, die 90 Zentimeter breit und 2,4 Meter lang ist
- Ein Sonnenschirm mit einer kupferfarbenen Wetterfahne

M4b: Zum Inhalt dieses Zimmers gehören die folgenden Kuriositäten:

- Ein 90 Zentimeter hoher Gipssockel, auf dem ein kleiner, grinsender Gargyl thront
- Ein vergoldeter Thron mit einem kleinen, eisernen Schlüssel, der unter dem samtenen Sitzkissen versteckt ist (jeder, der auf dem Thron sitzt, spürt den Schlüssel, wodurch er ihn leicht finden kann – er öffnet die Holzkiste im Bereich M22)
- Eine kleine Holzwiege mit einer Goblinpuppe darin (die Puppe weint eine Minute lang, wenn ein Schlüssel, der aus ihrem Hals herausragt, gedreht wird)

M5: GARDEROBE

An den Wänden dieses kreisförmigen Raums sind drei Ankleidetische, auf denen je ein Spiegel angebracht wurde. Die Spiegel werden von kleinen, strahlend goldenen Lichtkugeln umringt. Vor jedem der Tische steht ein Stuhl mit hoher Lehne und Krallenfüßen. Auf einem der Stühle sitzt ein Grottenschrat, der vom Hals abwärts als grüner Drache verkleidet ist. Auf dem Boden in der Nähe befinden sich der falsche Drachenkopf und der falsche Drachenschwanz, die das Kostüm vervollständigen.

Wenn der abgelöste Schatten des Grottenschrats im Bereich M12 noch nicht besiegt wurde, fügst du Folgendes hinzu:

Dieser Grottenschrat sieht noch ungewöhnlicher aus, weil er keinen Schatten wirft.

Darsteller bereiten sich hier auf die Bühne vor. Die Tische sind mit greller Schminke, Puder und Parfümflaschen, die strenge Gerüche verströmen, überladen.

Hudel der Grottenschrat: Der **Grottenschrat** namens Hudel (chaotisch gut) sitzt zusammengesunken in seinem Stuhl und starrt in einen Spiegel. Darin ist eine kränkliche, ausgezehnte Version seiner selbst zu sehen (siehe „Magische Spiegel“ weiter unten). Er trägt das Kostüm eines grünen Drachen, wie er in der Tragödie *Es war einmal kein Dorf* vorkommt. Doch er hat es aufgegeben, sich an seinen Text erinnern zu wollen.

Hudel arbeitete früher beim Hexenlichtjahrmarkt, doch seine aufbrausende und polterige Art brachte ihm dort keine Freunde ein. Einer von Endelyns Spionen lockte ihn zum Mutterhorn, wo die Vettel versprach, Hudel sympathischer zu machen, bevor sie ihn zum Jahrmarkt zurückschicken werde. Doch zuvor musste er einwilligen, seinen Schatten aufzugeben und drei Jahre lang in Endelyns Theater zu arbeiten. Hudel hat kürzlich von einem anderen Schauspieler erfahren, dass drei Jahre im Feywild nicht unbedingt drei Jahren an jenem Ort entsprechen, wo er herkommt. Deshalb ist er sich nicht mehr sicher, wie lange Endelyn erwartet, dass er im Theater bleibt. Die Vettel versichert Hudel, dass sein Talent mit jedem Auftritt verfeinert und bekannter wird – doch die magischen Spiegel in diesem Raum erzählen ihm eine andere Geschichte. Hudel ist klar, dass seine grässlich schlechten Auftritte ihn bei niemandem beliebter machen, am allerwenigsten bei Endelyn.

Hudel erwartet, zum Bühnenarbeiter degradiert zu werden, und wünscht sich, er hätte den Hexenlichtjahrmarkt nie verlassen. Sein Versagen dabei, das Publikum für sich zu gewinnen, ist zum Teil auf seinen fehlenden Schatten zurückzuführen, wie im Textkasten „Schattenlos“ weiter oben in diesem Kapitel erklärt. Sollte Hudel seinen Schatten zurückerlangen, werden seine Auftritte besser aufgenommen, doch das weiß er noch nicht.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Hudel.

Magische Spiegel: Jeder Schminktischspiegel wird von magischen Lichtkugeln beleuchtet, die an seinem Rahmen befestigt sind. Diese Spiegel wurden allerdings verzaubert, um ein Bild zu zeigen, das dem Ansehen des Darstellers bei Endelyn entspricht. Was eine Kreatur im Spiegel sieht, hängt davon ab, was Endelyn für diese Kreatur empfindet:

- Duldet Endelyn den Betrachter oder ist sich seiner nicht bewusst, spiegelt sich das gewöhnliche Erscheinungsbild des Darstellers wider.
- Ist ein Betrachter bei Endelyn in Ungnade gefallen, ist sein Spiegelbild kränklich und abgemagert.
- Plant Endelyn das Ableben des Betrachters, ist das Bild ein Skelett, das seine Kleidung trägt.

Jeder Spiegel ist ein kleiner Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 3 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Wird ein Spiegel zerstört, steigt Giftgas aus seinen Scherben auf und erfüllt den Raum. Alle Kreaturen in dem Bereich müssen einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen und erleiden bei Misserfolg 22 (4W10) Giftscha- den (andernfalls die Hälfte). Das Gas breitet sich nicht aus diesem Raum heraus aus und löst sich schnell auf.

M6: DARSTELLERQUARTIERE

Die Wände dieser düsteren Kammer sind mit schwarz verschleierte Abteilen gesäumt, die behelfsmäßige Betten enthalten. Die Möbel sind spärlich: ein paar Holztische und Stühle, eine Kiste mit Gerümpel in einer Ecke, hier und da eine flackernde Laterne. Fünf Schauspieler sind in diesem Raum. Zwei von ihnen gehen nervös auf und ab, während die anderen weinen.

Die Schauspieler hier treten nur widerwillig auf und würden allzu gern gehen, können dies jedoch aus verschiedenen Gründen nicht tun. Jeder von ihnen ist einen noch unerfüllten Handel mit der Vettel eingegangen oder hat sie irgendwie verärgert und versucht nun, ihr Wohlwollen zurückzugewinnen. Alle fünf Darsteller sind unbewaffnete **Gemeine** (neutral) und die nicht-menschlichen verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern. Es handelt sich um die folgenden Personen:

- Elemic der Exzellente (ein Mensch von der Welt Toril) schluchzt in seiner Koje.
- Diamanda Nebelrätsel (eine Waldzwerg-Frau von einer Welt, deren Name ihr unbekannt ist) vergräbt ihr Gesicht in einem Kissen auf dem Boden, um ihre Tränen zu verbergen.
- Puffo Flusskopf-Zitronensamen (ein Leichtfuß-Halbling aus der „bekannten Welt“, wie er es nennt) weint, während er Drehbuchseiten studiert, die von seinen Tränen zerknittert sind.
- Elegie (eine Tiefling-Frau, die behauptet, aus Sigil zu stammen) geht auf und ab, während sie mit einem Tieflingschädel spricht.
- Klee Westerlich (ein nicht-binärer Mensch aus der Welt von Tal'dorei) läuft wütend auf und ab, den Text für den Auftritt vor sich hin murmelnd.

Alle fünf Schauspieler fordern die Charaktere auf, das Mutterhorn zu verlassen, bevor die Vettel, die sie die Schleichende Lyn oder Bitteres Ende nennen, sie in ihre Ränke verstrickt. Wenn sie die Gelegenheit haben, teilen einer oder mehrere der Schauspieler auch die folgenden Informationen:

- „Selbst wenn die Schleichende Lyn einen hasst, kann man dennoch ihre Gunst gewinnen: Man muss auf ihrer Bühne eine grausame oder niederschmetternde Geschichte erzählen – das versuchen wir alle.“
- „Stürme liefern die Blitze, die Bitteres Ende braucht, um ihre Apparaturen anzutreiben. Ohne sie kann die Schau nicht weitergehen.“
- „Die großartigste Apparatur der Vettel ist das Planetarium der Tragödien, das es ihr erlaubt, einen Blick in viele mögliche Zukünfte zu werfen. Immer wieder hat sie ihren eigenen Untergang vorausgesehen und Maßnahmen ergriffen, um ihn so lange wie möglich hinauszuzögern.“

Schätze: Die Kiste in der Ecke enthält die Habseligkeiten von Schauspielern, die am Mutterhorn umgekommen sind. (Einige starben eines natürlichen Todes. Andere erlagen Endelyn, ihren Dienern oder eifersüchtigen Rivalen.) Unter dem Müll sind folgende Schätze zu finden:

- Ein Puderpinsel mit bemaltem Griff, der einem Rosenstrauß nachempfunden ist (25 GM)
- Ein goldener Handspiegel, der Falten, Schönheitsfehler und Narben aus dem Spiegelbild des Betrachters entfernt (250 GM)
- Ein voll aufgeladener *Zauberstab des Netzes*

Diese prächtige Halle ist von steinernen Bücherregalen gesäumt, in denen sich eine Bibliothek mit ledergebundenen Wälzern befindet. Drei ältere Goblins mit Brillen steigen Leitern hinauf, um Bücher für drei schlanke, verhüllte Gestalten zu holen, die lesend in gepolsterten Sesseln sitzen.

Die drei Goblins (neutral) sind unbewaffnete Nichtkämpfer, die die Bibliothek sauber und aufgeräumt halten. Die verhüllten Gestalten, die in den Sesseln sitzen, sind drei **Düsterling-Älteste** (siehe Anhang C), die lesen, um sich die Zeit zu vertreiben. Endelyn hat ihnen kürzlich mitgeteilt, dass sie Besuch erwartet, weshalb die Ältesten nicht überrascht sind, die Charaktere zu sehen, und ihnen zunächst gleichgültig gegenüberstehen. Diese Gleichgültigkeit verwandelt sich in Feindseligkeit, falls die Charaktere die Ältesten angreifen.

Geschichten vom Dämmerungshof, Band 3:

Charaktere, die die Bücherregale untersuchen, entdecken ein Buch, das unter den anderen fehl am Platz erscheint. Es ist ein dicker, grüner Wälzer mit einem vertrockneten Frosch, der in den Buchrücken eingenäht wurde. Wird der Frosch geküsst oder mit einem angefeuchteten Finger gestreichelt, quakt er auf Elfish den Titel des Buches. Dieses Buch ist Band 3 einer Reihe von elf Büchern mit dem Titel *Geschichten vom Dämmerungshof*.

Endelyn stahl dieses Buch und dessen Gegenstück im Bereich M17 aus der Privatbibliothek ihrer Schwester Skabatha (siehe Bereich D14 in Kapitel 3). Die Vettel hat eine dünne, mit Wachs verschlossene Phiole in den Buchrücken gesteckt. Ein Charakter, der das Buch untersucht, bevor er es aufschlägt, entdeckt die Phiole mit einem erfolgreichen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) und kann eine Aktion verwenden, um sie zu entfernen, was einen SG-10-Geschicklichkeitswurf erfordert.

Bei einem Wurf, der um mindestens 5 misslingt, oder wenn ein Charakter das Buch öffnet, ohne vorher die Phiole zu entfernen, zersplittert der Behälter und setzt eine Wolke aus Mumienstaub frei, die eine Sphäre mit einem Radius von drei Metern um das Buch herum füllt. Der Staub verteilt sich um Ecken herum, setzt sich aber rasch ab. Jede Kreatur in der Staubwolke muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls wird sie mit Mumienfäule verflucht. Eine auf diese Weise verfluchte Kreatur kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und ihr Trefferpunktemaximum verringert sich alle 24 Stunden um 10 (3W6). Reduziert der Fluch das Trefferpunktemaximum des Ziels auf 0, stirbt das Ziel und sein Körper zerfällt zu Staub. Dieser Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie gebrochen wird.

Endelyns schwarze Bücher: Die restlichen Bücher, von denen es Hunderte gibt, scheinen alle gleich gefertigt worden zu sein. Jedes ist etwa 20 Zentimeter hoch und 7,5 Zentimeter breit. Es hat keinen Rücken, sondern besteht nur aus Deckeln aus schwarzem Holz und gelben Seiten, die mit Kupferdraht zusammengehalten werden.

In die Buchdeckel wurde ein Stundenglas eingegraben, und darüber wurde ein kleines Symbol geritzt, das an einen Hühnerfuß erinnert.

Diese dünnen Büchlein enthalten handschriftliche Berichte über jede schreckliche Zukunft, die Endelyn mithilfe des Planetariums der Tragödien im Bereich M14 geschehen hat. Sie wurden alle von Endelyn selbst als Reime in elfischer Schrift verfasst. In diesen Aufzeichnungen räumt Endelyn ein, dass nicht jede Zukunft, die sie sieht, auch eintritt, denn jede mögliche Zukunft kann durch eine andere negiert werden. Die schwarzen Bücher stehen in der Reihenfolge in den Regalen, in der Endelyn sie geschrieben hat. Kein Buch erwähnt die Charaktere oder jemanden, der eng mit ihnen verbunden ist. Die meisten Berichte beziehen sich auf Personen, die schon lange tot sind – viele von ihnen Opfer von Tragödien, die sie selbst verursacht haben. Endelyn verweist immer wieder auf ihren eigenen Untergang und merkt an, er würde während einer Sonnenfinsternis eintreten.

Charaktere, die mindestens eine Stunde damit verbringen, diese Texte zu lesen, finden die folgenden drei Verse, die sich auf Endelyn, Iggwilv und den Stundenglaszirkel beziehen:

*Alles, was ich schuf, wird zunichte gemacht,
wird der dunkle Mond vor die helle Sonne gebracht.*

*Der süße Verrat, den wir drei trieben,
würde Iggwilv ihn uns vergeben? Ha! Ist zwei mal drei
etwa sieben?*

*Die Zeit war unsere Verbündete, eine hoch verehrte,
und sie gab uns, was Mutter uns verwehrte.
Doch nun spüre ich's: So kalt ist ihre Hand,
und das zweite Gesicht blickt durch der Wirklichkeit Wand.
Das Stundenglas zerbricht, und wir Schwestern drei
sind von unserem höllischen Schicksal niemals frei.
Bav und Skab werden es nie erfahren,
die Zeit wollte nie die Freundschaft zu uns wahren.*

Skabathas Geheimnis: Endelyn weiß, dass ihre Schwester Skabatha dazu verflucht ist, jeden Morgen nach dem Aufwachen die erste Kreatur zu vergessen, die sie sieht. Im Fall von Endelyns Tod möchte sie, dass dieses Geheimnis bekannt wird. Daher schrieb sie es auf ein Stück unsichtbares Papier und legte es auf das höchste Regal in der Bibliothek. Das Papier wird sichtbar und fliegt aus dem Regal, sobald Endelyn stirbt, was nur während einer Sonnenfinsternis geschehen kann. Betreten die Charaktere diesen Raum, nachdem Endelyn gestorben ist, liegt das Papier gut sichtbar auf dem Boden. In elfischer Schrift steht dort:

*Jeden Morgen, wenn Skabatha sich erhebt,
wird jener, den ihr wachendes Auge als Erstes erspäht,
so schnell vergessen sein wie ein flüchtiger Verehrer.
Fern jeder Erinnerung, bis nach dem nächsten
Schlafen ... später.*

M8: ENDELYNS MASKENSAMMLUNG

Die Wände dieses Raums sind mit Holzmasken geschmückt, von denen die meisten wie Goblins aussehen, die unter Strom gesetzt wurden. Dutzende von Masken hängen säuberlich an Haken an den Wänden, und einige weitere sind wahllos in den Fächern eines alten Bücherregals verstaut.

Zwei mit Vorhängeschlössern versehene Käfige stehen in der gegenüberliegenden Ecke. In einem der beiden ist eine panische Goblinfrau, der andere ist leer.

In der Mitte des Raums ragen zwei Kupferstangen im Abstand von drei Metern von der 2,4 Meter hohen Decke herab. Am Ende jeder Stange ist eine Kupferkugel mit einem Durchmesser von 30 Zentimetern angebracht, die etwa 90 Zentimeter vom Boden entfernt ist. Zwischen den Stangen ist eine sich windende Goblinfrau so an einen schmalen, hohen Stuhl gefesselt, dass die Kugeln sich auf der Höhe ihres Kopfs befinden.

Eine große, dünne Gestalt in einem Umhang steht in den Schatten. Unter der Kapuze bildet sich ein widerliches Grinsen, als die Gestalt an einem Hebel zieht, der aus der Wand herausragt. Einen Augenblick später springt ein goldener Blitz zwischen den Kugeln über und trifft auf seinem Weg die gefesselte Goblinfrau. Ehe ihr reagieren könnt, verwandelt sie sich in eine Holzmaske, die zu Boden fällt. „Binky!“, kreischt die eingesperrte Goblinfrau.

Endelyn setzt das blitzbetriebene arkane Gerät in diesem Raum ein, um jene zu bestrafen, die sie verärgern. Das Gerät hat drei Ladungen und gewinnt nach acht Stunden alle eingesetzten Ladungen zurück. Das Ziehen des Hebels verbraucht eine Ladung und lässt einen goldenen Blitzbogen, der drei Meter lang und 1,5 Meter breit ist, zwischen den beiden Kupferkugeln entstehen. Jede Kreatur, die in diesen Bogen gerät, muss einen erfolgreichen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen oder wird auf magische Weise mit allem, was sie trägt oder bei sich hat, in eine unbelebte Holzmaske verwandelt. Die Maske hat eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem Antlitz der Kreatur, und die Verwandlung hält an, bis die Maske zum Ziel eines erfolgreichen Zaubers *Magie bannen* (SG 19) wird. Jede Maske ist ein winziger Gegenstand, besitzt eine RK von 15, 5 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Eine Maske, die auf 0 Trefferpunkte fällt, wird vernichtet und kann nicht mehr in die Kreatur zurückverwandelt werden, die sie einmal war.

Jeder Kupferstab ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 15, 18 Trefferpunkte und ist gegen Blitz-, Gift- und psychischen Schaden immun. Der Hebel ist ein kleiner Gegenstand, besitzt eine RK von 15, 10 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Die Zerstörung des Hebels oder einer der Stangen macht das Gerät funktionsunfähig, bis es wieder repariert ist.

Die Kreatur, die den Hebel bedient, ist ein **Düsterling-Ältester** (siehe Anhang C), der ein sadistisches Vergnügen daran hat, andere Kreaturen in Masken zu verwandeln. Eine **Goblinfrau** (neutral) namens Vig ist in einem der Käfige eingesperrt und dazu verdammt, das gleiche Schicksal wie ihre Freundin Binky zu erleiden, es sei denn, die Charaktere ergreifen für sie Partei. Beide Goblins haben die Kräne im Bereich M2 bedient, bis sie versehentlich mitten in einer Aufführung eine Kulisse fallen ließen, was das Stück ruinierte und Endelyn verärgerte. Greifen die Charaktere an, verteidigt sich der Düsterling-Älteste. Gleichzeitig schreit Vig in der Gemeinschaftsrede: „Überlasst mich meinem Schicksal! Bitteres Ende kann Schlimmeres tun, als mich in eine Maske zu verwandeln!“

Als Aktion kann ein Charakter Diebeswerkzeug einsetzen, um das Schloss an einem der Käfige oder die Fesseln des Stuhls mit einem erfolgreichen SG-12-Geschicklichkeitswurf zu knacken. Der Düsterling hat einen Ring mit drei Schlüsseln, von denen zwei die Vorhängeschlösser an den Käfigen öffnen. Der dritte Schlüssel öffnet die Fesseln des Stuhls.

Trotz Endelyns schlechter Behandlung will Vig der Vettel noch gefallen. Die Goblinfrau arbeitet gern am Mutterhorn, obwohl sie Lampenfieber, den Goblin-Zeremonienmeister, nicht mag. Vig kennt sich am Mutterhorn aus und teilt die folgenden Informationen mit ihren Rettern:

- Bitteres Ende besitzt eine magische Schere, mit der sie die Schatten anderer Kreaturen abschneidet. Diese losgelösten Schatten versammeln sich im Schattentheater (Bereich M10).
- Um das Gefängnis (Bereich M17) zu betreten, wird das Narrenzepter benötigt, das Endelyns Zeremonienmeister Lampenfieber gehört.
- Die Vettel hat einen besonderen Gast: eine hasserfüllte Frau namens Charmay, die behauptet, ihre Magie aus einem mit Baba Yaga geschlossenen Pakt zu ziehen. Charmay hat einflussreiche Freunde und gehört einer Gruppe an, die sich die Liga des Irgendwas oder so ähnlich nennt. Sie mag keine Goblins und misshandelt sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit. (Vig kann sich nicht an den Namen der Liga der Bosheit erinnern, aber sie kann Charaktere zu „Charmay“ im Bereich M11 führen.)

M9: KULISSENFLUR

Dieser in Schatten gehüllte Flur wird durch eine drei Meter vom Eingang entfernte Holzkulisse blockiert. Auf diese Kulisse wurde ein Bibliotheksregal gemalt.

Drei Kulissen, die drei Meter auseinander stehen, versperren diesen Flur. Auf die zweite wurde ein sturmumtostes Meer gemalt, die dritte zeigt einen mondbeschiedenen Friedhof. Bewegt sich eine Kreatur bis auf 1,5 Meter an eine Kulisse heran, schwingt diese zurück gegen die Wand und gibt mehr von dem Korridor frei. Die Kulissen bleiben eine Minute lang in diesen Positionen arretiert, ehe sie wieder zurückschwingen, um den Flur zu versperren.

Fallgrube: Jenseits der dritten Kulisse, direkt vor der Tür zum Bereich M10, befindet sich eine versteckte Grube. Die Klappe der Grube ist leicht mit einer staubigen Steinplatte zu verwechseln, doch sie öffnet sich nach unten, wenn mindestens 25 Kilogramm auf ihr lasten. Jede Kreatur, die auf der Klappe steht, wenn sie sich öffnet, muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder in die Grube fallen, die sechs Meter tief, aber bis zu einer Tiefe von drei Metern mit Grufterde gefüllt ist. Nach einem Sturz von drei Metern landet eine Kreatur liegend auf der Erde, erleidet aber keinen Schaden. An einer Wand der Grube lehnt eine Grabsteinrequisite aus Holz, die wie Stein angemalt wurde. Auf sie wurde der Name der ersten Kreatur eingraviert, die gerade in die Grube gefallen ist. Diese Gravur ist eine harmlose Illusion, die nach einer Minute verblasst.

M10: SCHATTENTHEATER

Sitzreihen füllen die hintere Hälfte dieses Theaters, und Staubkörner schweben und tanzen über den alten Polstern. Die Sitze blicken auf eine steinerne Bühne, flankiert von Holzumrissen von Tannenbäumen, die von hinten und oben von einer weißen, mondähnlichen Glaskugel beleuchtet werden. Diese hängt an einer kurzen Kette von der Decke und wirft lange Schatten an die Wände. Über der Bühne wurde ein Trapez aufgehängt.

Elf **Schatten** besetzen dieses Theater. Diese Schatten sind Feenwesen und keine Untoten und wurden von Endelyn durch den Einsatz ihrer *Schattenschneideschere* erschaffen (siehe Anhang A). Wurde Glimmers losgelöster Schatten in Kapitel 1 nicht vernichtet, ist er einer der elf Schatten hier, die alle unsichtbar sind, während sie in den gewöhnlichen Schatten verborgen bleiben, die die hölzernen Silhouetten werfen. Einer der Schatten ist größer als die anderen und gehörte einst dem Grottenschatr Hudel (siehe Bereich M5).

Verschieben die Charaktere die hölzernen Silhouetten so weit, dass ihre Schatten die Position ändern, werden die losgelösten Schatten sichtbar und beginnen, lautlos wie Pantomimen umherzutänzeln. Befindet sich Glimmers Schatten unter ihnen, springt er auf das Trapez und schwingt sich daran hin und her.

Die Schatten agieren als Endelyns Spione und greifen nur an, wenn sie sich bedroht fühlen. Schatten, die auf 0 Trefferpunkte fallen, werden vernichtet und kehren als gewöhnliche Schatten wieder zu ihren ursprünglichen Besitzern zurück.

Eine Kreatur, deren Stärke durch den Stärke-Entzugsangriff eines Schattens auf 0 verringert wird, stirbt nicht, sondern wird bewusstlos. Die Kreatur kommt nach einer kurzen oder langen Rast bei vollem Stärkewert ohne Verringerung wieder zu sich.

Mondkugel: Diese herabhängende Kugel mit einem Durchmesser von 90 Zentimetern verströmt helles Licht bis zu einer Reichweite von sechs Metern und dämmriges Licht für weitere sechs Meter. Das Wirken von *Magie bannen* auf die Kugel bewirkt automatisch, dass ihr Licht erlischt.

Schätze: Charaktere, die das Schattentheater durchsuchen, finden ein Opernglas (250 GM), das auf einem Sitz liegt.

M11: BÜHNENWERKSTATT

Diese Werkstatt ist über eine Treppe vom Bereich M2 und über einen Aufzug vom Bereich M3 aus zugänglich. Der Vorhang zum Bereich M2 ist zurückgezogen. Zwei Holzschiebetüren öffnen sich, um die Fahrgestelle jener Kräne zu enthüllen, die unter dem Amphitheater hängen.

Der höhlenartige Unterbauch der Bühne ist laut und heiß. Goblins arbeiten an einer Schmiede, sägen Holz und tupfen Farbe auf Holzkulissen. Eine Frau in einem eng anliegenden Kleid herrscht die Arbeiter an, während ein Goblin hektisch mit Nadeln, Stecknadeln und Faden Anpassungen an ihrem Kostüm vornimmt. Eine winzige Kreatur, die an eine Blendlaterne auf einer Tischplatte gekettet ist, benutzt einen Holzkohlestab, um mit unglaublicher Geschwindigkeit etwas auf ein Stück Pergament zu skizzieren. Eine Lichtkugel schwebt unruhig neben ihr herum.

Hier werden Requisiten und Kulissen hergestellt. Übergroße Gegenstände werden durch die Doppeltüren in der Ostwand bewegt, an den Kränen befestigt und auf die darüber liegende Bühne gehievt. Kleinere Gegenstände werden mit dem Aufzug, der über einen Hebel an der angrenzenden Wand bedient wird, in den Bereich M3 befördert.

Achtzehn unbewaffnete Goblin-Nichtkämpfer (zwölf neutrale Erwachsene und sechs gesinnungslose Kinder) arbeiten hier, beaufsichtigt von einer bösen Hexenmeisterin namens **Skylla** (siehe Anhang B). Die an die Blendlaterne gekettete Kreatur ist Golmo, ein unbewaffneter **Brigganock** (siehe Anhang C), begleitet von der Lichtkugel, die seine Seele enthält. Endelyn zwingt Golmo, Baupläne für verschiedene Apparaturen zu zeichnen, und seine Skizzen sind auf unzähligen losen Pergamentblättern zu finden. Er nutzt seine Zeitraffer-Aktion so oft wie möglich, um seine Entwürfe möglichst schnell zu produzieren.

Skylla: Skylla kam in den Genuss eines Puppenspiels, in dessen Verlauf Endelyn eine „wahrscheinliche Zukunft“ enthüllte, in der Skylla von den anderen Mitgliedern der Liga der Bosheit verraten und getötet wurde. Diese Offenbarung hat Skylla dazu gebracht, der Gruppe abtrünnig zu werden und Zuflucht am Mutterhorn zu suchen. Skylla hat den Schlüssel zu Golmos Ketten bei sich, trennt sich aber nur dann bereitwillig davon, wenn dies ihr Leben retten würde.

Obwohl sie kostümiert ist, kann jedes Mitglied des Rufs der Tapferkeit Skylla sofort erkennen. Sie freut sich auf ihr Bühnendebüt als ihr zweites Ich Charmay in einem von ihr selbst verfassten Ein-Frauen-Stück mit dem Titel *Klagen einer Hexenmeisterin*. Skylla wird derzeit von einem nervösen Goblinschneider ausgestattet, der sie aus Versehen immer wieder mit Schneidernadeln pickst, während sie sich beide im Raum bewegen.



Skylla wird wütend, wenn die Goblins vergessen, sie mit „Charmay“ anzusprechen, und sie behält Golmo genau im Auge und sperrt ihn in die Laterne, wenn er nicht arbeitet.

Trifft sie in der Werkstatt auf Eindringlinge, spricht Skylla ein Befehlswort aus, das ihr von Endelyn beigebracht wurde: „Nocturli“. Es verleiht acht leblosen Requisiten, die in der Werkstatt verstreut sind, einen Anschein von Leben. Jede dieser Requisiten verwendet die Spielwerte einer **belebten Rüstung** (wobei die Rüstungsklasse wie unten angegeben angepasst wird). Sie versuchen, Eindringlinge zu vertreiben, während die Goblins sich hinter Kulissen verstecken. Es gibt die folgenden belebten Requisiten:

- Ein 1,2 Meter langes, krummes Ofenrohr (RK 19)
- Ein schmiedeeisernes Tor (RK 19)
- Ein schlichter, leerer Holzsarg (RK 15)
- Die Gipsstatue eines Elfenkönigs mit einem Zepter (RK 13)
- Eine Hochzeitstorte aus Gips, die an einem kleinen Tisch klebt (RK 13)
- Eine ausgestopfte Wildschweinpuppe (RK 11)
- Ein 1,8 Meter großer ausgestopfter Fleischgolem aus Leinentuch (RK 11)
- Eine 2,1 Meter hohe, bemalte Holzstatue eines Eulenbären auf seinen Hinterbeinen (RK 15)

Während die animierten Requisiten als Ablenkung dienen, stopft Skylla Golmo in die Laterne und macht sich auf den Weg nach oben zum Bereich M2, wo sie sich darauf verlassen kann, dass die Dusterlinge sie verteidigen, wohingegen der glücklose Goblin-Schneider weiter versucht, Skylla auf den Fersen zu bleiben. Wird Skylla in die Ecke gedrängt und gezwungen, sich zu ergeben, um dem sicheren Tod zu entgehen, kann sie die belebten Requisiten dazu bringen, in ihre leblose Form zurückzukehren, indem sie das Wort „Alfarian“ ausspricht.

Skylla verspürt keinerlei Treue gegenüber der Liga der Bosheit. Erwähnen Charaktere die Liga, enthüllt sie prahlerisch die folgenden Informationen über ihre ehemalige Mannschaft:

- Der Anführer der Liga der Bosheit ist Kelek, dessen Ehrgeiz ihn dazu treibt, den magischen Stab seines Erzfeinds Ringelrun stehlen zu wollen.
- Kelek kam nach Prismeer, um Zybilna zu erpressen, damit sie Ringelrun seinen Stab abnimmt. Skylla weiß nicht, welches Druckmittel Kelek gegen Zybilna hat, doch seine Wirkung muss beträchtlich sein.
- Skylla verrät die Liga der Bosheit, indem sie Keleks Pläne an den Stundenglaszirkel weitergab. Als die Mitglieder der Liga im Palast ankamen, nutzten die Vetteln sie, um für eine Ablenkung zu sorgen, im Zuge derer die Schwestern gegen Zybilna aufbegehrten. Jetzt arbeitet die Liga der Bosheit für die Vetteln, wenn auch widerwillig. Skylla ist stolz auf den Ärger, den sie ihren ehemaligen Mitspielern bereitet hat.

Die folgenden Informationen müssen mit Magie oder Gewalt aus Skylla herausgekitzelt werden:

- Zybilna ist ein Deckname der Erzmagierin Iggwilv, die aus einer Welt namens Oerth stammt.
- Iggwilv ist die Adoptivtochter von Baba Yaga – im Gegensatz zu den Vetteln des Stundenglaszirkels, die leibliche Töchter der Hexenmutter sind.
- Die Vetteln verwendeten Iggwilvs Kessel, um Iggwilv in der Zeit einzusperren. Dabei handelt es sich um ein mächtiges Artefakt, bei dessen Erschaffung Baba Yaga mithalf. Der Kessel kann durch ein *Flammenzungen*-Schwert vernichtet werden – und genau so eines führt Keleks böser Leibwächter Kriegsherrzog.

Golmo der Architekt: Golmo ist schüchtern und müde, und seine Arbeitslast ist einfach unerbittlich groß. Wenn er einen Augenblick Ruhe findet, lässt er sich in die Laterne fallen und schläft schnell ein. Er würde allzu gern in die Brigganock-Mine zurückkehren.

Als Aktion kann ein Charakter Diebeswerkzeug einsetzen, um das Schloss mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf zu knacken. Ansonsten kann ein Charakter auch eine Aktion verwenden, die Tür mit einem erfolgreichen SG-12-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen. Wird er befreit, flüchtet sich Golmo in die Tasche oder den Beutel eines der Charaktere. Hat er die Gelegenheit, wirft er seine Entwürfe ins Feuer und stellt so sicher, dass Endelyn sie niemals verwendet.

Schätze: Skylla hat einen *mystischen Zauberstecken* (siehe Anhang A), den sie immer in Griffweite behält.

Bei einer Durchsuchung der Werkstatt können die folgenden Wertgegenstände entdeckt werden:

- Ein Hammer mit Goldgriff (25 GM)
- Eine Zweimannsäge aus dem Kiefer einer Wyvern (75 GM)
- Ein Satz Steinmetzwerkzeug mit dem Siegel von Moradins eigener Schmiede (250 GM)

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass sich das Einhorn-Horn hier befindet, befindet es sich im Besitz von Skylla. Die Hexenmeisterin hat es entweder dem Stundenglaszirkel gestohlen oder bei den Dusterlinghändlern in Bereich M16 gekauft. Auf jeden Fall hat sie es immer bei sich. Sie möchte nicht, dass es in Keleks Hände fällt, trennt sich aber bereitwillig davon, um ihre eigene Haut zu retten.

M12: TEILELAGER

Der Geheimtunnel aus der Brigganock-Mine führt hierher. Falls die Charaktere das Mutterhorn auf diese Weise betreten, lies Folgendes vor:

Der Tunnel endet an einer Wand aus locker sitzenden Steinen. Rotes Licht schimmert durch die Ritzen, und von irgendwo jenseits der Mauer erklingen Rufe und Hämmern.

Die Steine, die das Ende des Tunnels versperren, lassen sich leicht entfernen, um eine etwa quadratische Öffnung mit einer Seitenlänge von 90 Zentimetern freizulegen.

Wenn die Charaktere in diesen Raum hineinblicken – entweder aus der Werkstatt (Bereich M11) oder aus dem Brigganock-Tunnel –, lies Folgendes vor:

Kisten mit Requisiten sind in dieser Kammer neben hölzernen Kulissen gestapelt, die mit Spinnweben bedeckt sind. An einer Wand lehnt eine kreisförmige Holzscheibe mit einem Durchmesser von 2,4 Metern, die so bemalt ist, dass sie wie ein lächelnder Mond aussieht.

Aus einer vollgestopften Ecke sagt eine heisere Stimme: „Pst! Hier drüben!“ Wer einen Blick in diese Richtung wirft, sieht eine Holzmarionette, die so geschnitzt und bemalt ist, dass sie wie ein menschliches Skelett aussieht. Sie hat sich offenbar in ihren eigenen Fäden verstrickt. „Ich scheine hier in einer klitzekleinen Klemme zu sitzen.“

Die Holzmarionette ist Beinbruch (verwende die Spielwerte für die **lebende Puppe** aus Anhang C). Sie liegt mit verworrenen Fäden und durcheinandergewirbelten Gliedern auf einem Haufen. Bis die Fäden entwirrt und die Gliedmaßen richtig ausgerichtet wurden, ist Beinbruch festgesetzt und kann weder seine Grabschhände-Aktion nutzen noch Reaktionen ausführen. Ein Charakter, der eine Minute damit verbringt, die Fäden zu entwirren, kann einen SG-14-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) ausführen und die Marionette bei einem erfolgreichen Wurf befreien. Wird er befreit, hüpfte Beinbruch auf

die Füße und schüttelt jedem Charakter den Finger. Sein Kiefer bewegt sich beim Sprechen auf und ab, und sein Kopf kann sich um 360 Grad drehen. Die Skelettmarionette dreht den Kopf stets zu ihrem jeweiligen Gesprächspartner.

Beinbruch war Endelyns erstes Experiment mit lebendem Puppenspiel. Ein Fehler bei der Herstellung sorgte dafür, dass ihm genau jene sadistische Ader fehlt, die die Vettel eigentlich wollte, sodass er weggeworfen wurde. Er kennt den Aufbau des Mutterhorns und das Wesen seiner Bewohner, jedoch nicht deren genauen Aufenthaltsort. Er mag Endelyn nicht und teilt bereitwillig die folgenden Geheimnisse:

- Endelyn hat Todesangst vor Sonnenfinsternissen (das ist am Mutterhorn das am schlechtesten gehütete Geheimnis, wie Beinbruch gern eingesteht).
- Endelyn hat ein Geheimnis ihrer Schwester Skabatha auf ein Stück unsichtbares Pergament geschrieben, das sie in der Orakelbibliothek (Bereich M7) aufbewahrt.
- Werden die Blitzableiter oben auf dem Mutterhorn zerstört oder gestohlen, kann Endelyn ihre arkanen Apparaturen nicht mehr bedienen.

Beinbruch will aus dem Motherhorn entkommen. Sind die Charaktere aus der Brigganock-Mine gekommen, wird die Marionette diesen Weg ebenfalls versuchen. Ansonsten bittet sie die Charaktere, sie begleiten zu dürfen.

Falscher Mond: Die mondbemalte Holzscheibe wiegt 25 Kilogramm. Sie hat einen kleinen Eisenring, der oben angeschraubt wurde, sodass sich der Mond an einem Haken über der Bühne aufhängen lässt. Wenn sich Gleiß (siehe Bereich M17) mit ihrer Sonnenmaske hinter dem Mond versteckt, entsteht aus den beiden Symbolen eine symbolische Sonnenfinsternis, die helfen kann, Endelyns Schicksal zu besiegeln.

M13: ARBEITERZELLEN

Beide Seiten dieses Korridors werden von sechs schäbigen Zellen gesäumt. Aus einer Zelle kommt lautes Schnarchen, aus einer anderen das Geräusch eines knurrenden Magens.

Zwei unbewaffnete Nichtkämpfer besetzen die Zellen. Warze, ein Goblin (neutral), schläft tief und fest – Kizz, eine Goblinfrau (neutral gut), ist zu hungrig zum Schlafen und sitzt in ihrer Zelle und knabbert an ihren Zehennägeln. Bieten die Charaktere Kizz Essen an, nimmt sie sie dankbar entgegen und verrät ihnen als Entschädigung drei Geheimnisse:

- Sie hat einen Schlüssel gefunden und unter dem Sitzkissen eines Throns in einem der Requisitenräume (Bereich M4b) versteckt. Kizz weiß nicht, was der Schlüssel öffnet.
- Goblins, die die Schleichende Lyn verärgern, werden in Holzmasken verwandelt. Auch einige Gäste hat dieses Schicksal schon ereilt.
- Es gibt eine Glocke in einem der Türme des Mutterhorns (Bereich M20), doch die Schleichende Lyn hat den Zugang mit Brettern vernagelt.

M14: PLANETARIUM DER TRAGÖDIEN

Diese zylindrische Kammer beherbergt eine surrende Apparatur, die mit einer rotierenden Metallscheibe verschraubt ist, welche als Sockel dient. Metallkugeln und -sicheln sind an den Enden langer Metallarme befestigt, die hin und her schwingen, während sie laut und rhythmisch klicken wie die Zeiger eines riesigen Metronoms. Der Apparat ist mit den Zeichen eines fremdartigen Alphabets bedeckt, und kleine Rauchstreifen in der Form dieser Buchstaben steigen aus der Apparatur auf, während sie sich dreht. Das ganze Gerät brummt und knistert vor Elektrizität.

Aus der Mitte des Mechanismus erhebt sich ein 24 Meter hoher Kupfermast, der aus acht Blitzableitern von drei Metern Länge besteht, die aneinander befestigt wurden. Er ragt an einer ringförmigen Galerie vorbei durch ein Loch in der fünfzehn Meter hohen Kuppeldecke nach oben. Die Galerie bildet die obere Ebene der Kammer.

Drei Goblins, die Latzhosen und getönte Schutzbrillen tragen, benutzen Besen, um den Boden zu fegen, offenbar unbeeindruckt von dem Lärm.

Wenn sie sich nicht gerade ein Stück von ihrem Ornithopter-Landeplatz (Bereich M21) aus anschaut oder in ihrem Zimmer (Bereich M22) schläft, befindet sich **Endelyn Mondgrab** auf dem Balkon (Bereich M19), der sechs Meter über dieser Kammer hängt, sodass Charaktere, die nach oben schauen, sie ebenfalls sehen. Sie steht dabei vor der Tür zum Bereich M22. Wurden die anderen Vetteln gezwungen, aus ihren Unterschlupfen in Hüben und Drüben zu fliehen, befinden sich **Bavlorina Blatternstroh** und **Skabatha Nachtschatten** auf der Seite der Aussichtsgalerie gegenüber von Endelyn und versuchen, sich einen Reim auf die irrwitzige Apparatur ihrer Schwester zu machen. Die Spielwerte der Vetteln findest du in Anhang B.

Kreaturen auf dem Balkon haben aufgrund der vielen beweglichen Teile des Mechanismus Dreivierteldeckung gegen Angriffe von Kreaturen auf dem Boden darunter und umgekehrt. Mitglieder des Stundenglaszirkels, die Gefahr laufen, gefangen genommen oder getötet zu werden, fliehen mit ihren Fahrzeugen oder Reittieren, die im Bereich M21 abgestellt sind, zum Palast Herzbegehrt (siehe Kapitel 5).

Apparatur: Das Planetarium der Tragödien ist sechs Meter hoch und hat einen Durchmesser von 18 Metern. Es nutzt Magie und Mathematik, um Prognosen zu erstellen – und es kann mögliche Zukünfte durchsuchen, um die wahrscheinlichsten auszumachen. Während sich die Apparatur dreht, stößt sie Rauch in Form

von Buchstaben aus, die Vorhersagen enthalten, welche Endelyn in ein schwarzes Buch transkribiert (wie jene aus der Orakelbibliothek im Bereich M7). Das Planetarium sagt auf magische Weise die Zukunft von Kreaturen voraus, deren Wege dazu bestimmt sind, sich mit dem des Stundenglaszirkels zu verflechten – sowie jenen, die dazu verdammt sind, ein tragisches Ende zu finden. Es dient keinem anderen Zweck.

Das Gerät wird mit Strom betrieben, der über sein zentrales Element übertragen wird: einen 24 Meter hohen Blitzableiter, der seine vertikale Achse bildet. Eine Kreatur, die irgendeinen Teil des Blitzableiters berührt, in ihrem Zug den Bereich der Apparatur das erste Mal betritt oder ihren Zug im Bereich der Apparatur beginnt, muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert sie, erleidet sie 44 (8W10) Blitzschaden (bei Erfolg die Hälfte). Kreaturen in Metallrüstung sind beim Rettungswurf im Nachteil.

Das Planetarium der Tragödien ist kein einzelnes Objekt, sondern besteht aus Dutzenden von kleineren Objekten, die miteinander verbunden sind. Um es in seiner Gesamtheit zu zerstören, müssen mindestens acht seiner Komponenten (ohne den Blitzableiter) auf 0 Trefferpunkte fallen. Jede Komponente ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 19, 27 Trefferpunkte und ist gegen Blitz-, Gift- und psychischen Schaden immun.

Der zentrale Blitzableiter besteht aus acht drei Meter langen Blitzableitern, die aneinander befestigt sind. Jede der kleineren Stangen wiegt 50 Kilogramm, besitzt eine RK von 17, 25 Trefferpunkte und ist gegen Blitz-, Gift- und psychischen Schaden immun. Wird eine der Stangen auf 0 Trefferpunkte gebracht, ist sie zerstört und die darüber liegenden Stangen fallen herunter. Die unterste Stange ist also das offensichtlichste Ziel. Werden drei oder mehr dieser Stangen herunterfallen oder zerstört, ist der Aufbau nicht mehr hoch genug, um Blitze zu leiten: Die Apparatur schaltet sich nach einer Minute ab und bleibt stromlos, bis die Blitzableiterkette wieder aufgebaut wird.

Kontakt mit einem antimagischen Feld schaltet den Apparat für die Dauer des Feldes ab. Ein erfolgreicher Zauber *Magie vertreiben* (SG 19) bewirkt, dass sich die Vorrichtung für eine Minute abschaltet, obwohl sie während dieser Zeit mit Blitzen aufgeladen bleibt.

Goblins: Die Goblins, die den Boden fegen, sind unbewaffnete Nichtkämpfer (neutral böse) namens Dungus, Kak und Spurx. Sie tragen getönte Schutzbrillen, um ihre Augen vor den Lichtblitzen zu schützen, die die Vorrichtung abgibt. Sie sind gegenüber den Charakteren schmallippig und würden Endelyn niemals freiwillig verraten. Bricht hier ein Kampf zwischen Endelyn und den Charakteren aus, fliehen die Goblins die nahe Wendeltreppe hinunter.

M15: THEATERLOGEN

Zwei sechs Meter hohe Balkone blicken auf die Bühne (Bereich M2). Steinstufen führen zu ihnen hinauf. Lies den folgenden Textkasten vor, um die Balkone zu beschreiben, wenn die Charaktere sich ihnen nähern:



ENDELYNS PLANETARIUM DER TRAGÖDIEN.

Vorhänge aus muffigem Samt, der mit schwarzer Spitze besetzt ist, säumen zwei steinerne Balkone. Grinsende Alabastermasken schmücken die schwarzen Marmorgeländer. Mit Gewitterwolken und Blitzen bemalte Holzpaneele flankieren große, quadratische Spiegel, die in die Wände hinter den Balkons eingelassen sind. Eine Polsterbank auf jedem Balkon bietet einen großartigen Blick auf die Bühne und den Gewitterhimmel.

Jeder Spiegel ist ein Quadrat mit 2,4 Metern Kantenlänge, besitzt eine RK von 13, 4 Trefferpunkte, ist anfällig für Wuchtschaden und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Hinter dem Einwegspiegel verbirgt sich ein halbkreisförmiger Raum mit zwei gepolsterten Sesseln, die dem Spiegel zugewandt sind und es den Personen in der Kammer ermöglichen, die Theaterlogen zu beobachten, ohne dabei selbst gesehen zu werden.

M16: DÜSTERLING-BALLONANLEGER

Die Tür zum Bereich M14 ist ge-, aber nicht verschlossen.

Dieser Turm birgt ein spartanisch eingerichtetes Gästezimmer, das mit einem Steinbalkon verbunden ist. Die Tür, die sie verbindet, schwingt im Wind hin und her.

Wurde der Regenwolkenballon von Glücksbringer, Requisite und Tand (siehe Kapitel 2) hier am Balkon festgemacht und haben die Charaktere ihn noch nicht gesehen oder zerstört, fügst du Folgendes hinzu:

Ein riesiger Ballon aus einer prall gefüllten Regenwolke ist an den Zinnen des Balkons befestigt.

Sind Glücksbringer, die **Düsterling-Älteste**, und deren zwei Begleiter (die **Düsterlinge** Requisite und Tand) mit ihrem Regenwolkenballon aus Hübren hierher geflohen, drücken die drei sich im Gästezimmer herum (siehe ihre Spielwerte in Anhang C). Glücksbringers losgelöster **Schatten** ist ebenfalls hier, sofern die Charaktere ihn nicht schon zuvor im Abenteuer vernichtet haben. Wie andere losgelöste Schatten, die es am Mutterhorn gibt, ist er ein Feenwesen und kein Untoter. Eine Kreatur, deren Stärke durch den Stärke-Entzugsangriff dieses Schattens auf 0 verringert wird, stirbt nicht, sondern wird bewusstlos. Die Kreatur kommt nach einer kurzen oder langen Rast bei vollem Stärkewert ohne Verringerung wieder zu sich.

Hat Glücksbringers Schatten in Kapitel 2 die magische Garnrolle aus Bavlornas Landhaus gestohlen, hat er den Gegenstand bei der nächsten Gelegenheit Glücksbringer weitergegeben. Die Dunkelälteste wartet geduldig auf eine Audienz bei Endelyn und plant, die Garnrolle als Geschenk anzubieten, um die Gunst der Vettel zu gewinnen. Glücksbringer wird die Garnrolle nicht kampfflos hergeben.

Die Dusterlinge sind Händler und Diebe, keine kaltblütigen Mörder. Sie stören sich nicht am Eindringen der Charaktere und sind bereit, mit ihnen Geschäfte zu machen, sofern die Charaktere sie nicht bedrohen.

Sind die Dusterlinge nicht hier, ist der Raum unbesetzt, und es finden sich keine Schätze inmitten des Inventars des Turms.

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass die Dusterlinge das Einhorn-Horn haben, greift dieser Umstand nicht mehr, falls die Charaktere hier auf die Dusterlinge treffen. Als sie sah, dass die Dusterlinge das Horn hatten, überzeugte die Hexenmeisterin Skylla (siehe Bereich M11) sie, es ihr zu geben, anstatt zu riskieren, dass andere Mitglieder der Liga der Bosheit es ihnen gewaltsam wegnehmen.

M17: GEFÄNGNIS

Der Zugang zu diesem Bereich ist durch eine unscheinbare Steintür blockiert, die sich weder magisch noch mit Diebeswerkzeugen oder Gewalt öffnen lässt.

Zwei rostige Rüstungen in Goblinsgröße mit Hellebarden flankieren eine große Steintür ohne Griffe, Scharniere oder Verzierungen.

Charaktere, die die rostigen Rüstungen untersuchen, stellen fest, dass in jeder das leblose Skelett eines Goblins steckt. Wird das rostige Visier an einem der Helme der Rüstungen hochgeschoben, kommt der grinsende Schädel zum Vorschein. Wird der Helm komplett entfernt, fällt der Goblinschädel zu Boden. Die Rüstungen kippen leicht um, was ein lautes Klappern erzeugt, wenn sie selbst und die Skelette in ihnen auf dem Boden zerschellen.

Macht sich jemand an einer der Rüstungen zu schaffen oder berührt jemand die Oberfläche der Tür, erscheint eine große, skelettierte Version von Endelyns hagerem Antlitz auf der Tür, öffnet den Mund und sagt: „Ihr dürft nicht vorbei! Zurück! Ich befehle es Euch!“ Das Gesicht auf der Tür kann alles sehen und hören, was vor ihm vor sich geht, und sein offener Mund bildet ein 30 Zentimeter hohes und 90 Zentimeter breites Loch in der Tür. Solange das Gesicht spricht, können Charaktere, die in den Mund schauen, einen Blick auf einen leeren Raum dahinter erhaschen (siehe „Im Gefängnis“ weiter unten).

Sieht die Tür Endelyn in einer Entfernung von 1,5 Metern oder weniger von sich oder falls jemand mit dem Narrenzepter von Lampenfieber an die Tür klopft, öffnet sie den Mund weit genug, um einen 2,4 Meter hohen und 90 Zentimeter breiten Torbogen zu schaffen, der geöffnet bleibt, bis eine Minute verstrichen ist, ohne dass eine Kreatur hindurchgegangen wäre.

Greift keine der beiden oben genannten Möglichkeiten, kann ein Charakter die Tür mit einer List dazu bringen, ihren Mund lange genug zu öffnen, damit eine Kreatur sie passieren kann, bevor das Maul wieder zuschnappt. Jeder der folgenden Tricks funktioniert einmal:

- Ein Charakter, der bis zu drei Meter von der Tür entfernt gähnt, bringt die Tür ebenfalls zum Gähnen, wodurch eine Kreatur durch ihren Mund schlüpfen kann.

- Ein Charakter, der bis zu drei Meter von der Tür entfernt mindestens eine Minute darauf verwendet, einen langweiligen Monolog zu führen oder ein dröges Gedicht aufzusagen, bringt die Tür gleichermaßen zum Gähnen (wodurch auch hier eine Kreatur durch ihren Mund schlüpfen kann).
- Ein Charakter, der bis zu drei Meter von der Tür entfernt steht und einen lustigen Witz erzählt oder einen Schüttelreim vorträgt, bringt die Tür zum Lachen, wodurch eine Kreatur durch ihren offenen Mund schlüpfen kann.

Erfinderische Charaktere können die Hellebarden der Rüstungen (oder eigene Waffen) verwenden, um den Mund aufgesperrt zu halten, sodass er sich nicht mehr schließen kann, bis diese Hindernisse entfernt sind. Hierzu ist kein Attributswurf erforderlich. Kommen die Charaktere auf eine andere kreative Lösung, kannst du ihren Einfallsreichtum mit einem automatischen Erfolg belohnen.

Im Gefängnis: Vier durch Steintüren verschlossene Zellen zweigen von den Wänden dieser leeren Kammer ab. Steinhebel, die aus den Wänden neben den Türen ragen, werden benutzt, um die Zellentüren zu heben und zu senken, die sich von innen nur mit Hilfe des Zaubers *Klopfen* oder ähnlicher Magie öffnen lassen. Jede Zelle hat eine kleine Luke, durch die man in sie hineinschauen kann.

Sofern die Charaktere nicht hier festgehalten werden, sind drei der Zellen offen und unbesetzt. Die vierte Zelle ist geschlossen und beherbergt Glimmers Zwilling Gleiß (benutze die Spielwerte für den **Selenelion-Zwilling** in Anhang C). Beschreibe die Zelle und ihre Insassin folgendermaßen:

Eine Elfe, deren Gesicht teilweise unter einer Sonnenmaske verborgen ist, liegt zusammengerollt auf einem Diwan und liest ein Buch, während sie Wein aus einem dünnen Kristallkelch schlürft. Zu den weiteren Gegenständen in der Zelle zählen eine Weinkaraffe aus Kristall und eine Schale mit Feigen auf einem kleinen Tisch, ein goldbestickter Wandteppich, der ein bewaldetes Elfenreich zeigt, sowie ein mit Goldfiligran verzierter Nachttopf aus Porzellan.

Auch wenn sie nicht gerade glücklich ist, ist der Aufenthalt in ihrer Zelle für Gleiß recht komfortabel. Endelyn hat Gleiß um ihrer Zwillingsschwester willen dazu gedrängt, ein guter, stiller Hausgast zu sein. Ist Glimmer bei den Charakteren, sind sie und Gleiß nun wieder vereint. Die Zwillinge versuchen, nicht wieder voneinander getrennt zu werden: Ihr Ziel ist es, die Feenleuchttürme (wie weiter oben in diesem Kapitel beschrieben) zu erreichen und sie zu benutzen, um mit oder ohne die Hilfe der Charaktere nach Hause zum Hexenlichtjahrmarkt zu gelangen.

Gleiß kennt die folgenden nützlichen Informationen, die sie mit ihren Rettern teilt:

- „Ich habe ein paar Goblins über eine Glocke in einem der Türme reden hören. Endelyn hat den Glockenturm verrammelt, um zu verhindern, dass andere die Glocke

läuten. Anscheinend ist das der sicherste und schnellste Weg, um den Palast Herzbegehrt zu erreichen.“

- „Endelyn hat einen Schlüssel verloren und ist darüber verärgert. Ihre Schergen suchen danach – bislang vergeblich.“ (Gleiß weiß nicht, dass einer der Goblins den Schlüssel gefunden und im Bereich M4 versteckt hat.)
- „Wenn meine Schwester und ich die Feenleuchttürme erreichen können, können wir sie benutzen, um zum Hexenlichtjahrmärkt zurückzukehren.“ (Dies ist Gleiß' ultimatives Ziel.)

Gleiß' Plan: Falls die Charaktere Inspiration dafür brauchen, wie sie mit Endelyn umgehen sollen, hat Gleiß ihre Rache an der Vettel schon geplant und schlägt die folgende Vorgehensweise vor:

„Endelyn kann ein für alle Mal vernichtet werden, aber nur während einer Sonnenfinsternis. Ich sage: Führen wir eine herbei! Im Fundus ist eine Mondrequisite eingelagert. Wenn ich mit meiner Sonnenmaske dahinter stehen würde, würde der Mond die Sonne verdunkeln. Käme es in Endelyns Gegenwart zu dieser Konstellation, würde sie wissen, dass ihr Untergang bevorsteht.“

Das Mondrequisit ist im Bereich M12 zu finden.

Gleiß und Glimmer sind bereit, sich jedem anderen Plan der Charaktere anzuschließen, doch für die beiden Schwestern steht die Sicherheit der jeweils anderen stets an oberster Stelle. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Gleiß.

Geschichten vom Dämmerungshof, Band 8:

Das Buch, das Gleiß liest, ist ein dicker, grüner Wälzer mit einem vertrockneten Frosch, der in den Buchrücken eingenäht ist. Wird der Frosch geküsst oder mit einem angefeuchteten Finger gestreichelt, quakt er auf Elfish den Titel des Buches. Dieses Buch ist Band 8 einer Reihe von elf Büchern mit dem Titel *Geschichten vom Dämmerungshof*.

Endelyn stahl dieses Buch und dessen Begleiter im Bereich M7 aus der Privatbibliothek ihrer Schwester Skabatha (siehe Bereich D14 in Kapitel 3). Lampenfieber ließ Gleiß das Buch ohne Endelyns Wissen aus, als die Elfe sich darüber beschwerte, dass sie gelangweilt wäre. Gleiß nimmt das Buch nicht mit, wenn sie ihre Zelle verlässt, weil sie die Intrigen des Dämmerungshofs ziemlich öde findet.

Schätze: Gleiß' Zelle enthält die folgenden Wertgegenstände:

- Ein Porzellan-Nachtopf mit Goldfiligran (50 GM)
- Eine Weinkaraffe (125 GM) und ein Trinkkelch (25 GM) aus Kristall
- Ein bestickter Wandteppich, der ein bewaldetes Reich der Elfen zeigt (250 GM)

M18: AUDIENZSAAL

Die Wände dieser Kammer sind pechschwarz und dort, wo die Wände auf die Decke und aufeinander treffen, mit goldbemaleten Verzierungen geschmückt. Prunkvolle Sessel mit hoher Lehne stehen vor einem erhöhten Podium. Eine Nische auf der Rückseite des Podiums ist halb von einem schwarzen Vorhang verdeckt.

Diese Kammer ist unbesetzt, bis **Endelyn Mondgrab** (siehe Anhang B) sie benötigt. Die Vettel nutzt diesen Raum für private Treffen mit Besuchern, insbesondere solchen, die ihre Zukunft erfahren oder einen Handel mit Endelyn eingehen wollen. Endelyn steht in der ansonsten leeren Nische, wenn sie ihre Weissagungen durchführt (wie unten beschrieben).

Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura der Beschwörungsmagie, die von der Nische ausgeht, wenn er auf sie angewendet wird. Während sie in der Nische steht, kann Endelyn eine Bonusaktion nutzen, um ein Befehlswort („Imprek“) zu sprechen und sich zusammen mit allem, was sie am Körper oder in den Händen trägt, zu ihrem Kleiderschrank im Bereich M22 zu teleportieren (vorausgesetzt, das Hauptfach des Kleiderschranks ist leer und selbiger wurde nicht zerstört).

Endelyns Weissagungen: Das Planetarium der Tragödien im Bereich M14 ermöglicht es Endelyn, die Ankunft von Besuchern vorherzusehen und einen Blick auf deren Schicksal zu erhaschen, was sie ihnen durch düstere Darbietungen mitteilt, die sie ihre „Weissagungen“ nennt. Endelyn behauptet, die einzige Quelle dieser Vorhersagen zu sein, verschweigt jedoch, dass das Planetarium *mögliche* Zukünfte zeigt und nicht notwendigerweise *die* Zukunft.

Endelyn macht Weissagungen für Charaktere, die ihre Zukunft erfahren wollen und einen ordentlichen Handel mit ihr eingehen (wie in „Verhandlungen mit Endelyn“ weiter oben in diesem Kapitel beschrieben).

Falls die Charaktere sie bitten, eine Weissagung für sie zu machen, lies Folgendes vor:

In eine schwarze Robe gehüllt blickt die Vettel aus ihrer verhangenen Nische auf euch herab. Ihre langen Finger zucken, und aus den Falten ihres grässlichen Kleides tauchen zusätzliche Hände auf. Sie sieht jeden von euch der Reihe nach an, ehe sie sagt: „Sucher des Schicksals, Ihr seid vor die Dame der Unglücklichen Enden getreten, um einen Blick auf Euren Untergang zu erhaschen. Seht her!“

Die Vettel enthüllt ein Puppentheater, das in ihrer Kleidung verborgen war. Zu ihm gehören Marionetten, die eurer Gruppe ähneln. Bei jedem Zug an ihren Fäden hüpfen die Marionetten auf der Bühne umher und sprechen mit der kratzigen Stimme der Vettel.

Indem sie Informationen nutzt, die ihr das Planetarium der Tragödien liefert, führt Endelyn ein makabres Puppentheaterstück auf, das offenbart, wie jeder der Charaktere vom Schicksal dazu bestimmt ist, aus dem Multiversum zu scheiden. Lass jeden Spieler mit einem W8 würfeln und ziehe die Tabelle „Unglückliche Enden“ zurate, um herauszufinden, welche Vorhersage Endelyn trifft, was das Ableben der Charaktere anbelangt. (Falls gewünscht kannst du dir auch andere unglückliche Enden ausdenken.)

UNGLÜCKLICHE ENDEN

W8 Todesursache

- | | |
|---|--|
| 1 | Bei lebendigem Leib von einem Drachen gefressen |
| 2 | Von einem unsichtbaren Assassinen ins Herz gestochen |
| 3 | In einem Säurebecken aufgelöst |
| 4 | In dunkles Wasser hinabgezogen und ertränkt |
| 5 | Am Hals aufgehängt |
| 6 | Auf einem Stalagmiten aufgespießt |
| 7 | Von einem Freund vergiftet |
| 8 | Von einer einstürzenden Burg zermalmt |

M19: AUSSICHTSGALERIE

Dieser Balkon in sechs Metern Höhe blickt auf das Planetarium der Tragödien (Bereich M14) hinunter.

Das Steingeländer, das diesen ringförmigen Balkon umschließt, besitzt Balustraden in Form von Stundengläsern.

Endelyn Mondgrab (siehe Anhang B) verbringt einen Großteil ihrer Zeit auf jener Seite des Balkons, die ihren Gemächern am nächsten liegt (Bereich M22), und schreibt Untergangsprophezeiungen nieder, die das Planetarium der Tragödien vorhersagt. Während sie arbeitet, möchte sie nicht gestört werden.

Endelyn hält besagte Prophezeiungen in einem rückenlosen Buch von 20 Zentimetern Höhe und 7,5 Zentimetern Breite fest. Sein Einband aus schwarzem Holz und seine gelben Seiten werden mit Kupferdraht zusammengehalten. In den Buchdeckel ist das Bild eines Stundenglases eingebrannt. Derzeit ist ein Drittel der Buchseiten mit Endelyns krakeliger Schrift in Elfish gefüllt.

M20: PAPIERVÖGEL UND VERSTECKTER GLOCKENTURM

Mit knisternden Blitzen gefüllte Flaschen säumen hölzerne Bücherregale entlang der Wände dieser Kammer.

Ein offener Torbogen führt zu einem steinernen Balkon, der das zwölf Meter darunter liegende Amphitheater überblickt. Auf der dem Bogen gegenüberliegenden Seite des Raums steht ein großer,

hölzerner Schreibtisch, auf dem aufeinandergestapelte Pergamente unter einem krötenförmigen Briefbeschwerer aus Stein vom Wind bewegt werden. Auf dem Schreibtisch verstreut sind Tintenfässer und mit Tinte befleckte Federn. Von einem Balken neben dem Schreibtisch baumelt ein rostiger Käfig, in dem drei gefaltete Papiervögel wie Motten umherflattern.

Endelyn schreibt ihre Korrespondenz auf verzauberten Pergamentblättern, die sie anschließend in die Form von Papiervögeln faltet, welche zu ihren beabsichtigten Empfängern fliegen. Befindet sich der Empfänger einer Nachricht auf einer anderen Existenzebene oder ist er anderweitig unerreichbar, geht der Papiervogel beim Start in Flammen auf und wird umgehend vernichtet.

Die Papiervögel sind allen Kreaturen außer den Vetteln des Stundenglaszirkels feindlich gesinnt. Für sie gelten die Spielwerte eines **Falken** mit folgenden Änderungen:

- Die Papiervögel sind Konstrukte.
- Sie sind anfällig für Feuerschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden, gegen Erschöpfung sowie gegen die Zustände Bezaubert, Verängstigt und Vergiftet immun.
- Sie verursachen Schaden, indem sie Kreaturen mit ihren scharfen Kanten aufschlitzen (der Angriff ist ansonsten identisch mit dem Krallenangriff des Falken).

Der Käfig enthält drei gefaltete Vögel, die Endelyn vorbereitet, aber nicht freigelassen hat. Ein einfacher Riegel hält die Tür zum Käfig geschlossen. Um einen Papiervogel zu fangen, muss eine Kreatur in den Käfig greifen und mit einer Aktion versuchen, einen Vogel zu greifen. Ist dieser Greifen-Wurf erfolgreich, endet die Magie auf dem Pergament, wodurch der Vogel leblos wird und leicht aufzufalten ist. Bleibt die Käfigtür geöffnet, fliegen die Papiervögel nach wenigen Sekunden heraus und versuchen, ihre Botschaften zu überbringen.

Auf den Vögeln im Käfig stehen die folgenden Botschaften in elfischer Schrift:

Meine teuerste Bav,

Skab hatte das Horn, doch sie hat es entweder verloren oder weiß nicht mehr, wo sie es versteckt hat. Ihr Kopf ist so voller Spinnweben. Stell Dir nur einmal vor, wie sie sein wird, wenn sie senil ist.

Deine liebste Schwester

– Ende

Liebe Skab,

Mamas kleine Hexenmeister-Spionin hat ihre Gefährten nur zu gern verraten und enthüllt, dass Kelek, Zargash und die anderen sich dazu verschworen haben, uns zu verraten. Doch sei unbesorgt: Ihre Komplote werden keine Früchte tragen. Just in diesem Moment verspricht eine Kraft von außen, diese ganze vermaledete Bande für uns zu beseitigen. Was wichtig ist, ist, dass die Sicherheit des Kessels gewährleistet bleibt. Lass mich wissen, wie Du weiter vorgehen möchtest.

Deine geliebte Schwester

– Ende

Fürst Kelek,

Ich habe ein neues Theaterstück mit dem Titel Die Agonien von Alagarthas verfasst. Es ist eine tragische Geschichte, die von einem echten Unglücksfall inspiriert ist und von der ich denke, dass sie Euch gefallen könnte. Ihr und die anderen Mitglieder der Liga der Bosheit sind zum Mutterhorn eingeladen, um sich eine Aufführung anzusehen. Eure vermisste Kollegin Skylla ist seit einiger Zeit bei mir zu Gast, doch ich fürchte, sie ist hier leider nicht mehr willkommen. Ich hoffe, Ihr könnt mich im Gegenzug für meine Großzügigkeit von dieser Last befreien.

Bis zu unserem nächsten Treffen

– Endelyn

Blitz in der Flasche: Die Vettel trinkt einen Blitz aus der Flasche, bevor sie sich zum Schreiben an ihren Schreibtisch setzt, da ihr dies Geistesblitze gewährt. In den Regalen stehen dreißig Blitze in der Flasche. Jede Kreatur außer Endelyn, die versucht, einen Blitz in einer Flasche zu trinken, erleidet 7 (2W6) Blitzschaden und leert dabei die Flasche.

Als Aktion kann eine Kreatur eine Blitzflasche bis zu neun Meter weit schleudern, wobei sie beim Aufprall zersplittert. Eine Kreatur, die eine Flasche auf ein bestimmtes Ziel in Reichweite schleudert, muss einen Fernkampfangriff gegen dieses Ziel ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 7 (1W8+5) Blitzschaden.

Schreibtisch: Der krötenförmige Briefbeschwerer auf dem Schreibtisch ist eine echte Kröte, die in Stein verwandelt wurde. Darunter warten die Pergamentbögen darauf, beschrieben und zu Vögeln gefaltet zu werden. Wird die Steinkröte hochgehoben und hält dann nichts anderes die Seiten fest, flattern sie umher, bis jemand sie packt und anfängt, auf ihnen zu schreiben. Als Aktion kann ein Charakter versuchen, eine Seite aus der Luft zu fangen, wofür ein erfolgreicher SG-10-Geschicklichkeitswurf vonnöten ist. Ein Blatt Pergament zu einem fliegenden Papiervogel zu falten (wie oben beschrieben), erfordert eine Minute und einen erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit).

Die Tinten und die Federn auf dem Schreibtisch sind nicht weiter bemerkenswert.

Verborgener Glockenturm: Die drei Meter hohe Decke des Raums besteht aus losen Holzbrettern, die über Sparren verlegt sind. Über diesen Brettern, versteckt in der Spitze des Turms, befindet sich eine Glocke. Die Charaktere können die Bretter erreichen, indem sie im Turm gefundene Möbel stapeln und auf die Spitze des Stapels klettern. Danach lassen sich die Bretter mühelos abheben oder zur Seite schieben.

Der Glockenturm enthält eine 25 Kilogramm schwere Silberglocke, die an einem 7,5 Meter langen Seil befestigt ist, das bis zum Boden hängt, sobald die Zwischendecke kein Hindernis mehr darstellt. Ein Vers, der auf Elfish in die Glocke eingraviert ist, lautet:

*Läute die Glocke immer lauter, immer mehr,
und reise so rasch zu deinem Herzbegehrt.*

Das Läuten der Glocke beschwört einen Schwarm riesiger Kraniche (benutze die Spielwerte für ein **Pteranodon**), ein Tier für jeden Charakter oder NSC in der Gruppe, aus der Richtung des Palasts Herzbegehrt. Diese Vögel erscheinen sofort am Horizont und brauchen zwanzig Minuten, um den Turm zu erreichen, wo sie auf dem Balkon landen. Jeder Vogel wartet geduldig darauf, dass ein Reiter auf seinen Rücken klettert. Die riesigen Kraniche bringen die Charaktere sicher zum Palast Herzbegehrt, wobei sie sich weigern, ihren Kurs zu ändern, und fliegen anschließend davon. Das Gefieder der Vögel ist weich und bequem, und jeder Passagier profitiert am Ende der Reise von einer langen Rast.

Überprüfe den Handlungsfaden: Charaktere, die im Hexenlichtjahrmarkt geschickt auf riesigen Libellen geritten sind, handhaben ihre Kraniche mit solchem Können, dass sie am Ende der Reise jeweils eine Feder erhalten. (Der riesige Kranich zupft sich die Feder mit seinem Schnabel aus und legt sie in Reichweite des Charakters auf den Boden.) Eine Feder erlaubt es dem belohnten Charakter (und niemandem sonst), den Zauber *Federfall* ohne die eigentlich erforderlichen Komponenten zu wirken. Sobald ihr Zauber gewirkt wurde, wird die Feder nichtmagisch.

Entwicklung: Benutzen die Charaktere die riesigen Kraniche, fährst du mit dem Abschnitt „Anderswo verlassen“ am Ende dieses Kapitels fort. Brechen die Charaktere nicht sofort auf, fliegen die Vögel nach ein paar Minuten zurück in den Palast. Ein erneutes Läuten der Glocke ruft sie wieder herbei.

M21: ORNITHOPTER-LANDEPLATZ

Dieser Burgturm weist in zwölf Metern Höhe einen Balkon mit Blick auf das Amphitheater des Mutterhorns auf. Auf dem Balkon befindet sich ein hölzerner Ornithopter. Er hat einen runden Vogelkopf mit Knopfaugen und einem Metallschnabel. Ledrige Flügel sind gegen seinen Rumpf gefaltet.

Waren Endelyns Schwestern gezwungen, zum Mutterhorn zu fliehen, stellen sie hier ihre Fluggeräte (Bavlorneas Seerosenblatt und Skabathas Schaukelpferd) ab. Endelyn verwahrt ihren *Ornithopter* (siehe Anhang A) auf demselben Balkon, von dem aus sie sich Aufführungen ansieht, damit sie auf die Bühne fliegen kann, wann immer sie im Rampenlicht stehen möchte.

M22: ENDELYNS ZIMMER

Mit dem Zauber *Magie entdecken* wird eine Aura der Bannmagie um die Tür zu diesem Raum offenbart. Berührt eine andere Kreatur als Endelyn die Tür, wird eine Hand aus Energie ähnlich der des Zaubers *Bigbys Hand* versuchen, die Kreatur von der Tür wegzuschieben. Die Kreatur muss einen erfolgreichen SG-15-Stärkerettungswurf ausführen, um nicht vom Balkon geschoben zu werden und hinunter auf das Planetarium der Tragödien zu fallen und dann von dort aus sechs Meter zum Boden im Bereich M14 hinabzustürzen. Dieser heimtückische Sturz verursacht 14 (4W6) Wuchtschaden, und falls



ENDELYNS ORNITHOPTER.

das Planetarium betriebsbereit ist, erleidet die Kreatur zusätzlich Blitzschaden (siehe Bereich M14 für Details).

Die magische Falle an der Tür kann gebannt werden (SG 15). Ein Charakter, der die Tür untersucht und einen erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) durchführt, entdeckt eine Glyphe, die zart in den Türknauf geätzt wurde. Wird diese Glyphe mit der Spitze eines Dolchs oder eines anderen Werkzeugs unkenntlich gemacht, wird die Magie gebannt und die Tür lässt sich gefahrlos öffnen.

Wenn die Charaktere zum ersten Mal in das Zimmer hineinsehen können, lies ihnen den folgenden Textkasten vor (und passe ihn entsprechend an, falls Endelyn anwesend ist):

Dutzende hölzerner Marionetten hängen von der Decke dieses sonderbar geformten Raums, dessen Boden mit alten Drehbüchern für Theaterstücke übersät ist. In der Nähe des Eingangs befinden sich zwei Nischen, eine mit einem leeren Tisch, die andere mit einer Holzkiste mit winzigen Krallenfüßen. Tiefer im Raum seht ihr einen Weidenkorb, der von kleinen Spielzeugvögeln umgeben ist.

An den Wänden sind zahlreiche Stundengläser angebracht. Geht der Sand eines Stundenglases zur Neige, sorgt der Mechanismus, der es an der Wand befestigt, dafür, dass es sich wieder umdreht. Das beständige Zischen all dieser rieselnden Sandkörner ist im gesamten Raum zu hören.

In einem breiten Alkoven auf der gegenüberliegenden Seite dieses Zimmers steht ein großer Kleiderschrank mit Glastüren und einem Jadeauge in der Kopfleiste.

Endelyn Mondgrab (siehe Anhang B) schläft im Glasschrank, wenn sie nicht gerade Prophezeiungen niederschreibt oder sich Theaterstücke ansieht. Der starre Rahmen ihres Theaterkostüms ermöglicht es ihr, im Stehen zu schlafen, was sie auch tun muss, um in den Kleiderschrank zu passen. Endelyn hat einen tiefen Schlaf, sodass Charaktere herumschleichen können, während sie schlummert, auch wenn sie mehrere magische Alarmer hat.

Baumelnde Marionetten: Um sich leise durch den Raum zu bewegen, muss einem Charakter ein erfolgreicher SG-12-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gelingen. Bei einem misslungenen Wurf schreien die von der Decke hängenden Marionetten immer und immer wieder „Eindringlinge!“, bis Endelyn ihnen befiehlt, damit aufzuhören, oder bis sie alle vernichtet sind. Jede Marionette besitzt eine RK von 15, einen Trefferpunkt und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Jeder Charakter, der mit den Korred interagiert hat, weiß, dass die Marionetten an Eisendrähnen aus Korred-Haar hängen, und jeder Charakter, der den besonderen Tanz der Korred kennt (siehe „Korred-Tanz“ weiter oben in diesem Kapitel), kann den Haaren befehlen, sich um die Kiefer der Marionetten zu winden und sie am Schreien zu hindern.

Kleiderschrank mit Glastüren: Das Jadeauge, das die Kopfleiste des Kleiderschranks ziert, ist geschlossen, öffnet sich jedoch, wenn sich jemand am Kleiderschrank zu schaffen macht. Schläft Endelyn im Kleiderschrank, wenn sich das Auge öffnet, erwacht sie.

Wenn du die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendest und der Handlungsfaden anzeigt, dass Endelyn eines oder mehrere der verlorenen Besitztümer der Charaktere in magische Gegenstände verwandelt hat, sind diese in Schubladen unten im Kleiderschrank verwahrt. (Nach deinem Ermessen können sich hier auch andere Schätze oder Gegenstände befinden.)

An der hinteren Innenwand des Kleiderschranks hängt ein Spiegel in einem ovalen Holzrahmen. Dieser Spiegel ähnelt dem magischen Spiegel im Bereich N1 von Bavlornas Landhaus (siehe Kapitel 2).

Stundengläser: Die einhundert Stundengläser in Endelyns Sammlung sind jeweils 25 GM wert. Keines der Exemplare gleicht dem anderen exakt. Die kleinsten sind nur 7,5 Zentimeter groß, die größten ragen 90 Zentimeter auf. Ist ein Stundenglas abgelaufen, wird das Gerät von einem Gelenk in seiner Mitte auf den Kopf gestellt, was den Sand wieder rieseln lässt. Ein Charakter, der Diebeswerkzeug oder Tüftlerwerkzeuge verwendet, kann ein Stundenglas mit einer Minute Aufwand aus dessen Wandhalterung ausbauen.



ENDELYNS ZIMMER

Schatztruhe: Diese Truhe besitzt ein stabiles eingebautes Schloss. Endelyn hat den Schlüssel verloren, doch einer ihrer Goblinarbeiter hat ihn kürzlich gefunden und versteckt (siehe Bereich M4). Die Truhe wiegt 12,5 Kilogramm und enthält Folgendes:

- Ein schwarzer Sack mit vier goldenen Bettpfostenköpfen (jeweils 25 GM)
- Acht Flaschen mit erlesenem Elfenwein (jeweils 100 GM)
- Die verschrumpelte Hand eines Elfen, die am dritten Finger einen *Ring der Sternschnuppen* trägt und mehrere zusammengerollte Blätter leeren Pergaments hält, zusammen mit einer Titelseite, auf der in krakeligem Elfisch „Die Agonien des Alagarthas: Eine Tragödie in drei Akten von Endelyn Mondgrab“ geschrieben steht. (Endelyn hat das Stück noch nicht geschrieben, doch sie hat schon einen Titel.)

Weidenkorb und Spielzeug: Der Weidenkorb gehörte Endelyns verschwundener Katze Dämmer, die die Charaktere möglicherweise in Kapitel 2 gefunden haben. Harmloses Katzenspielzeug (drei winzige, ausgestopfte Vögel von Bavlorna und drei winzige, aufziehbare Uhrwerkvögel von Skabatha) liegen um den Korb herum verstreut. Eine Kreatur kann mit einer Aktion den Schlüssel an einem der Uhrwerkvögel aufziehen,

wodurch dieser leise zwitschert und mit den Füßen scharrt. Setzt sie den aufgezogenen Vogel auf den Boden, läuft er gegen den Uhrzeigersinn in einem Kreis mit einem Durchmesser von 1,5 Metern, wobei er alle zehn Sekunden eine Runde schafft. Nachdem er dreißig Sekunden gelaufen ist, hört der Vogel auf, sich zu bewegen und zu zwitschern, bis er wieder aufgezogen wird.

ANDERSWO VERLASSEN

Ist Amidor noch bei den Charakteren, wenn ihre Angelegenheiten in Anderswo abgeschlossen sind, kann der Löwenzahn sie zurück nach Hübén führen oder sie auf einer gewundenen Route durch die Berge von Anderswo zum Fuß einer Brücke bringen, die sich über eine neblige Weite wölbt und am Haupttor des Palasts Herzbegehrt endet. Amidor ist erst bereit, diese Reise zu unternehmen, sobald Glimmer und Gleiß wieder vereint und sicher zu den Feenleuchttürmen (und von dort zum Hexenlichtjahrmarkt) gelangt sind.

Läuten die Charaktere die silberne Glocke im Bereich M20, können sie auf dem Rücken von Zybilnas riesigen Kranichen zum Palast reisen. Die Vögel gleiten anmutig über die Gipfel von Anderswo und setzen die Charaktere sanft im Palastgarten ab. Auch hier wird Amidor nicht zum Palast reisen, bis seine Pflicht gegenüber Glimmer und Gleiß erfüllt ist.



DIE ERZFEE ZYBILNA IST DAFÜR BEKANNT,
STERBLICHEN EINEN WUNSCH ZU GEWÄHREN, DIE MUTIG
GENUG SIND, IHREN PALAST HERZBEGEHR AUFZUSUCHEN.

PALAST HERZBEGEHR

ZYBILNAS MÄRCHENPALAST BEFINDET SICH IM Herzen von Prismeer. In einigen Welten wird die Erzfee als Feenpatin betrachtet, die den Verlorenen, Verratenen und Verlassenen mit dem *Wunsch*-Zauber hilft. Manchmal bringen ihre Wünsche Glück, manchmal Verzweiflung. Ihr Palast war das Ziel aller, die ihre Herzenswünsche suchten.

Zybilna erfüllt nun keine Wünsche mehr, denn sie ist in einer Zeitstase gefangen – eingefroren in der Zeit durch die Magie ihres Kessels, die die Vetteln des Stundenglaszirkels gegen sie gewendet haben. Zybilna zu befreien ist die einzige Möglichkeit, die Schäden zu beheben, die die Vetteln in Prismeer angerichtet haben, bringt jedoch gewisse Risiken mit sich, denn Zybilna hat eine dunkle Seite, die sie viele Jahre lang verborgen hat.

AUSFÜHREN DIESES KAPITELS

In diesem Kapitel erkunden die Charaktere die Hallen von Lavoglia, besser bekannt als Palast Herzbegehrt. Wahrscheinlich haben sie erfahren, dass Zybilna vom Stundenglaszirkel verraten wurde, und suchen nach einer Möglichkeit, sie zu befreien. Die Charaktere können den Zauber aufheben, der Zybilna in der Zeit eingefroren hat, und herausfinden, dass sie in Wahrheit Iggwilv die Hexenkönigin ist. Wenn alles gut geht, können sie Zybilna befreien und sich im Gegenzug auf ihre Hilfe verlassen – vielleicht bekommen sie sogar einen *Wunsch*-Zauber für ihre Mühen.

Geh vor eurer ersten Spielsitzung mit diesem Kapitel die folgenden Schritte durch, um das Erlebnis für die Spieler so unterhaltsam wie möglich zu gestalten:

- Lies die Beschreibung von *Iggwilvs Kessel* in Anhang A.
- Lies dieses Kapitel komplett durch und mach dich noch einmal mit den Abschnitten „Verhaltensregeln“ und „Tod in Prismeer“ in Kapitel 2 vertraut.
- Sieh im Handlungsfaden nach Erfolgen, die den Charakteren im Palast helfen könnten.

DER FALL DER HEXENKÖNIGIN

Iggwilv die Hexenkönigin hat die Person der Zybilna geschaffen, um sich vor ihren schlimmsten Feinden zu verbergen. Sie hat im Feywild einen herrlichen Palast geschaffen und sich als freundliche Erzfee Zybilna von Prismeer etabliert, Avatar der Gnade für verzweifelte Sterbliche. Ihre engsten Verbündeten haben durchaus Risse in ihrer Fassade wahrgenommen, ein Aufblitzen von Arroganz und Grausamkeit im Widerspruch zu ihrer gutmütigen Person, doch das schrieben sie ihrer launenhaften Erzfeennatur zu.

Im Lauf der Zeit machte Iggwilv den Fehler, den Vetteln des Stundenglaszirkels, die ihr am Hof als Beraterinnen

dienten, zu sehr zu vertrauen. Die Vetteln warteten geduldig auf ihre Chance, Iggwilv zu stürzen. Ihre Stunde war gekommen, als die Liga der Bosheit im Palast eintraf.

Schon seit Jahren hatte der *Stab der Macht*, geführt vom gut gesinnten Magier Ringelrun, Begehrlichkeiten bei dessen Erzfeind geweckt: dem bösen Zauberer Kelek. Als Kelek Hinweise auf Zybilnas wahre Identität fand, entwickelte er einen närrischen Plan, sie zu erpressen und den Stab von ihr zu verlangen. Kelek wurde in der elften Stunde von seiner eigenen Gefährtin verraten, der Hexenmeisterin Skylla, die insgeheim Iggwilvs Adoptivmutter Baba Yaga die Treue geschworen hatte. Als die Liga der Bosheit den Palast erreichte, sorgte der Stundenglaszirkel dafür, dass auch Keleks Rivalen vom Ruf der Tapferkeit nicht weit waren. Die beiden Fraktionen stießen im Palast aufeinander. Als Zybilna abgelenkt war, benutzten die Vetteln *Iggwilvs Kessel*, um alle außer sich selbst in eine Zeitstase zu versetzen.

IGGWILV DIE HEXENKÖNIGIN

Iggwilv hat eine lange, ereignisreiche Geschichte im ganzen Multiversum. In diesem Abenteuer tritt die legendäre Gestalt in ihrer aktuellen Form auf. Ihre Spielwerte sind am Ende des Kapitels aufgeführt.

Baba Yagas Tochter: Iggwilvs Pfad zur Größe wurde eingeschlagen, als sie von Baba Yaga adoptiert wurde, der Hexenmutter. Diese gab ihr den Namen Natasha. In den Welten der materiellen Ebene war sie besser bekannt als Tasha, Erfinderin von *Tashas fürchterlichem Lachanfall*. Tashas magische Ambitionen brachten sie mit Dämonen und Dämonenfürsten in Kontakt, die sie sich unterwarf und gegen ihre Feinde einsetzte. Tasha wurde in der Welt Oerth als Iggwilv die Hexenkönigin, unvergleichliche Magierin und Eroberin bekannt. Sie verfasste das *Dämonomikon von Iggwilv* – die umfangreichste aller Abhandlungen über den Abyss und seine dämonischen Bewohner. (Das Buch kommt in diesem Abenteuer nicht vor. Es wird in *Tashas Kessel mit Allem* beschrieben.)

Iggwilvs Verwandlung: Iggwilv hat bei ihrem Studium des Abgrunds viele dunkle Geheimnisse erfahren. Sie kann Dämonen und dämonische Geister beschwören. Aber bei ihrem Streben nach absoluter Macht schuf sie sich zu viele Feinde und unterschätzte deren Entschlossenheit, sie zu zerstören. Vor den schlimmsten unter ihnen floh sie in andere Welten und Ebenen. Schließlich nahm sie sich ein Beispiel an ihrer Mutter und zog sich ins Feywild zurück. Dort tarnte sie sich als Erzfee und schuf sich eine spektakuläre Domäne. Allmählich wurde Iggwilv zu einem Feenwesen, auch wenn sie äußerlich menschlich wirkt. Auch ihre Einstellungen änderten sich im Lauf der Zeit. Ihr Interesse an persönlicher Macht ließ nach, dafür war sie vom Erkunden ihrer Feenexistenz umso faszinierter.

WO TREFFEN WIR DREI UNS WIEDER?

Wenn die Charaktere die Vetteln des Stundenglaszirkels in den Kapiteln 2, 3 und 4 gezwungen haben, aus ihren Unterschlüpfen zu fliehen, ziehen die Vetteln sich in Bereich P47 zurück. Befinden die Vetteln sich im Palast, fungieren die Mitglieder der Liga der Bosheit als ihre Untergebenen, weichen den Vetteln jedoch nach Möglichkeit aus.

Die drei Vetteln konnten sich nicht einigen, wer den Kessel behalten sollte. Schließlich befreiten sie die Liga der Bosheit aus der Zeitstase, indem sie jedes Mitglied mit einem Einhorn-Horn berührten, und trugen ihr dann auf, den Kessel zu bewachen. Nicht lange danach ging das Einhorn-Horn verloren.

DIE LIGA DER BOSHEIT

Die Liga der Bosheit wird von einem menschlichen Zauberer namens Kelek angeführt, der den Magier Ringelrun aus der Zeitstase erwecken und seinen *Stab der Macht* erbeuten will. Daher suchen er und die anderen Mitglieder der Liga in ganz Prismeer nach einem Einhorn-Horn, um den Zauber zu brechen, der auf Ringelrun liegt. In Anhang B findest du weitere Informationen zu diesen Halunken.

Wenn die Charaktere im Palast eintreffen, sind die folgenden Mitglieder der Liga der Bosheit anwesend:

- Kelek hält im Thronsaal (Bereich P31) Hof und wird von einem behelmten Schwertkämpfer namens Kriegsherzog geschützt.
- Zargash, ein menschlicher Orkus-Priester, der gerne Kelek als Anführer der Liga beerben würde, ist üblicherweise in Bereich P30 anzutreffen.

Zwei weitere Mitglieder der Liga der Bosheit können anderswo in Prismeer gefunden werden:

- Der Assassine Zarak wurde nach Drüben geschickt, um ein Einhorn namens Lamorna zu töten und dessen Horn zu besorgen (siehe „Wankelteich“ in Kapitel 3).
- Die Hexenmeisterin Skylla, heimlich im Bunde mit Baba Yaga, hat sich zum Mutterhorn abgesetzt und den Decknamen Charmay angenommen (siehe Kapitel 4, Bereich M12).

DER RUF DER TAPFERKEIT

Die Helden vom Ruf der Tapferkeit, angeführt vom menschlichen Paladin Starkherz, haben die Liga der Bosheit nach Prismeer verfolgt. Sie wollen die Mitglieder der Liga angesichts ihrer zahllosen Verbrechen in vielen Welten zur Strecke bringen. Der Ruf der Tapferkeit hat sich mit Zybilna getroffen und versucht, eine Allianz mit der Erzfee zu schmieden. Als die Vetteln des Stundenglaszirkels Zybilna mit *Iggwilvs Kessel* in die Zeitstase versetzt hatten, wurden auch einige Mitglieder des Rufs der Tapferkeit in der Zeit eingefroren:

- Mercion, eine menschliche Klerikerin, wurde im Ballsaal (Bereich P22) neben Zybilna eingefroren. Mercion war in Sichtweite des Kessels und wurde Zeugin des Verrats des Stundenglaszirkels.

- Ringelrun, ein menschlicher Magier, wurde in Bereich P23 eingefroren, als er gerade den Zauber *Kältekegel* wirkte.
- Starkherz wurde eingefroren, als Kriegsherzog ihn durch die Wand von Zybilnas Studierzimmer (Bereich P47) schmetterte. Nun schwebt er über dem Hof der Stürme (Bereich P13) in der Luft.

Zwei weitere Mitglieder des Rufs der Tapferkeit sind anderswo in Prismeer zu finden:

- Der Zwergenkämpfer Elchhorn wurde aus der Zeitstase befreit, weil Skabatha Nachtschatten ihn verhören wollte. Die Charaktere begegnen Elchhorn in Drüben (siehe Kapitel 3, Bereich D13).
- Molliver, ein menschlicher Schurke, war nicht im Palast, als der Zeitstase-Effekt wirkte. Die Charaktere begegnen Molliver in Anderswo (siehe Kapitel 4, „Brigganock-Mine“).

In Anhang B findest du weitere Informationen zu diesen Helden.

ANKUNFT BEIM PALAST

Wo genau die Charaktere beim Palast eintreffen, wird durch ihre Reisemethode bestimmt:

- Sind sie mit Amidor aus Anderswo über Land angereist, so überqueren sie die Brücke zum Haupttor des Palasts (Bereich P1).
- Sind sie auf dem Rücken riesiger Kraniche vom Mutterhorn hergeflogen, so werden im Garten (Bereich P2) abgesetzt.

Beschreibe den Palast unabhängig von der Anreise wie folgt:

Im Dämmerdunkel erhebt sich ein unwirklicher Palast aus den Wolken. Sein gigantischer Marmorturm, von zierlichen Wendeltreppen umgeben, beschattet die unteren Dächer. Daneben schwankt ein weiterer Turm. Er wurde aus dem Fundament gerissen, eine spiralförmige Bohnenstange hält ihn in der Luft. Monströse Ranken winden sich um die Palastmauern und krallen sich in die Felsen, auf denen der Palast ruht.

Vom Palast aus können die Charaktere ganz Prismeer überblicken. Jetzt kannst du den Spielern die Posterkarte der Domäne zeigen. Sowie die Charaktere vom Palast aus Prismeer betrachten, können sie ohne Führer nach Hüben, Drüben oder Anderswo reisen und an jeden auf der Posterkarte eingezeichneten Ort gelangen.

Während die Charaktere ihre Umgebung in Augenschein nehmen, kehrt der **Jammerwoch** (siehe Anhang C) von einer Jagd in Drüben zurück:

Aus den Baumkronen des uralten Waldes unter euch steigen plötzlich Hunderte von Vögeln auf und flattern in alle Richtungen davon. Schon kommt eine weitaus grässlichere Kreatur aus dem Wald: Ein sehniger, fahlgrüner Drache erhebt sich in die Lüfte und hält auf den Palast zu. Seine mächtigen Flügel tragen ihn in große Höhen. Als er über dem Palast schwebt, lässt er sich einfach fallen und verschwindet hinter den hohen Mauern.

Der Jammerwoch ist satt und müde. Auf dem Weg zu seinem Hort im Ballsaal (Bereich P22) betritt er den Palast durch ein Loch in der Badwand (Bereich P25), wobei er die Charaktere ignoriert.

FREUNDE UND GEFOLGSLEUTE

Auf ihren Reisen in Hüben, Drüben und Anderswo haben die Charaktere sich womöglich einige Gefolgsleute zugelegt. Die wahrscheinlichsten Gefährten sind die drei Führer: Klapperklaue die Vogelscheuche, Spritzer die Ölkanne und Amidor der Löwenzahn. Es sind aber auch andere Gefährten möglich. Du kannst dieses Kapitel viel einfacher leiten, wenn die Charaktere den Palast auf eigene Faust erkunden und ihre Freunde und Gefolgsleute vor dem Eingangstor oder im Palastgarten auf sie warten. Ihre Begleiter fürchten nicht unbegründet, dass der Palast Hackfleisch aus ihnen machen würde, und bitten die Charaktere, ihn alleine zu erkunden.

Bei ihrer Ankunft im Palast wissen die Charaktere vielleicht schon die folgenden Tatsachen (erwähne sie ruhig noch einmal, damit die Charaktere ihre Gefolgsleute nicht mit in den Palast nehmen):

- Im Palast treibt Zybilas Drache – der Jammerwoch – sein Unwesen. Nur die mutigsten, hartgesottesten Abenteurer hätten die Chance, eine Begegnung mit ihm zu überstehen.
- Vermutlich befinden sich Schutzzauber im Palast – einige von Zybila gewirkt, andere vom Stundenglaszirkel.
- Die Liga der Bosheit hat den Palast besetzt. Bei drei Mitgliedern der Liga ist unklar, wo sie sich gerade aufhalten.

Zwei Mitglieder des Rufs der Tapferkeit stellen wichtige Ausnahmen dar: Wenn Elchhorn und Molliver bei der Abenteurergruppe sind, bestehen sie darauf, mit den Charakteren in den Palast zu gehen und nach den anderen Mitgliedern des Rufs der Tapferkeit zu sehen.

ERKUNDEN DES PALASTS

Der Palast hat einige wiederkehrende Merkmale, zum Beispiel Kreaturen und Objekte, die vom Stundenglaszirkel und *Iggwilvs Kessel* in Zeitstase versetzt wurden.

MERKMALE DES PALASTS

Im Himmel über dem Palast herrscht stets dieselbe orange-violette Dämmerung. Wände, Decken und Böden des Palasts bestehen aus behauenen Marmor, sofern nicht anders beschrieben. Die Decken sind neun Meter hoch und gewölbt. Um die Mauern des Palasts innen oder außen zu erklimmen, wird Kletterausrüstung oder Magie benötigt.

Alle Fenster und die meisten Türen sind mit Schutzzaubern belegt, dadurch immun gegen jeden Schaden und unmöglich aufzubrechen. Allerdings kann der Zauber *Klopfen* und ähnliche Magie versperrte Fenster und Türen öffnen. Nimm an, dass Türen unversperrt, Fenster hingegen verschlossen sind, sofern im Text nichts anderes steht.

KRONENSCHLÖSSER

Fast alle verschlossenen Türen im Palast öffnen sich, wenn die Krone aus dem Jungfernteich (Bereich P8) dem eisernen Löwen in Bereich P9 oder dem eisernen Hirsch in Bereich P10 aufgesetzt wird. Es wird angenommen, dass die Charaktere die Bereiche P9 und P10 hin und wieder aufsuchen, um die Schlösser zu bedienen und sich nach Belieben Zutritt im Palast zu verschaffen. Wurde eine Tür mit Kronenschloss geöffnet, so kann beispielsweise etwas hineingeklemmt werden, damit sie sich nicht wieder verschließt, wenn die Krone vom Löwen- oder Hirschkopf entfernt wird. Türen mit Kronenschloss können auch mit dem Zauber *Klopfen* geöffnet werden.

Auf den Palastkarten sind Kronenschloss-Türen mit folgenden Symbolen markiert:



Das Symbol bezeichnet ein Löwen-Kronenschloss, das geöffnet werden kann, indem die Krone dem eisernen Löwen in Bereich P9 aufgesetzt wird.



Das Symbol bezeichnet ein Hirsch-Kronenschloss, das geöffnet werden kann, indem die Krone dem eisernen Hirsch in Bereich P10 aufgesetzt wird.

Über jeder magisch verschlossenen Tür zeigt eine Marmorkamee mit Löwe oder Hirsch und Krone, welcher eiserne Wächter die Krone tragen muss, damit die Tür sich öffnet.

Kreaturen, die in Zybilas Ritualbuch erwähnt werden (siehe Bereich P49), können verschlossene Türen im Palast öffnen, ohne die Krone zu verwenden. So können sich auch die Mitglieder des Stundenglaszirkels und der Liga der Bosheit ungehindert durch den Palast bewegen.



KRONENSCHLOSS-TÜR.

ZEITSTASE

Viele Kreaturen und Objekte im Palast sind in einer Zeitstase gefangen, also in der stillstehenden Zeit eingefroren.

Kreaturen in Zeitstase samt allem, was sie tragen und bei sich haben, können weder Schaden erleiden noch bewegt werden, bis die Magie endet, die auf sie wirkt. Verschiedene unbewachte Objekte, magische Effekte und andere natürliche Phänomene im Palast sind ebenfalls in der Zeit eingefroren: Staubpartikel hängen reglos in der Luft, Flammen stehen still, Essen verdirbt nicht.

EFFEKT AUF KREATUREN BEENDEN

Man kann eine Aktion verwenden, um die Zeiteinfrier-Magie auf eine Kreatur zu beenden. Dazu wird die Kreatur mit einem Einhorn-Horn berührt, und ihr wahrer Name wird genannt. (Mit Spitz- und Decknamen funktioniert es nicht.) Das hat Zybilnas treuer Leibdiener Dünings (siehe Bereich P15) herausgefunden, indem er die Vetteln beobachtet hat. Wenn die Charaktere sich mit ihm anfreunden, teilt er sein Wissen mit ihnen.

UNBEWACHTE OBJEKTE IN ZEITSTASE

Das Einhorn-Horn hat keinerlei Wirkung auf Objekte in Zeitstase, die nicht getragen oder gehalten werden. Im Gegensatz zu Kreaturen können unbewachte Objekte in Zeitstase manipuliert, bewegt, beschädigt und zerstört werden: Ein Apfel in Zeitstase ist so saftig wie ein normaler, Feuer in Zeitstase bewirkt weiterhin Feuerschaden und kann mit Wasser gelöscht werden.

PALAST: ORTE

In den Palastkarten sind die folgenden Orte eingezeichnet. Wenn die Charaktere sie aufsuchen, nachdem die Zeitstase im Palast aufgehoben wurde, so ändere die Beschreibungen der Orte entsprechend.

P1: EINGANGSPORTAL

Ein silbernes, von Efeu umranktes Tor ist in die Außenmauer des Palasts eingelassen. Dahinter ist ein üppiger Garten zu sehen.

Dieses Portal ist sechs Meter hoch und lässt sich mit Leichtigkeit öffnen. Seine versilberten Eisenstangen stehen so weit auseinander, dass kleine Menschen hindurchpassen. Die Gartenmauer ist zwölf Meter hoch und aufgrund des Bewuchses mühelos erklimmbar.

Verborgene Inschrift: Charaktere, die das Portal auf Fallen untersuchen, finden zwar keine, bemerken jedoch eine kleine Bronzeplakette in einer Steinfliese der Portalbasis. Die elfische Inschrift stellt einen Hinweis dar, wie die Kronenschlösser im Palast (siehe „Kronenschlösser“ oben) zu öffnen sind. Sie lautet:

*Die Krone gehört auf ein Eisenhaupt.
Ob es der Hirsch, ob's der Löwe erlaubt?*

P2: PALASTGARTEN

Dieser gigantische Garten duftet nach Rosen, Schlüsselblumen und Hyazinthen. Voraus seht ihr einen Ring aus Hinkelsteinen, der sich aus den Blumenbeeten erhebt. Glitzernde Bäche teilen den Garten und münden in einen großen, von Weiden beschatteten Teich. Im Garten herrscht Ruhe. Nur aus einem bunten Pavillon beim Eingangsportal dringen Musik und Stimmen.

Dieser Garten umfasst mehrere Bereiche (P3 bis P8). Seine Blumenbeete, Bäume und Formschnitte sind überaus üppig. Die Bäche sind einen 60 Zentimeter tief und problemlos zu durchwaten.

Kleine Schäden am Garten werden toleriert, doch umfangreichere Zerstörungen lassen den eisernen Löwen aus Bereich P9 und den eisernen Hirsch aus Bereich P10 auf den Plan treten und den Tunichtgut angreifen.



Merkmale der Zeitstase: Charaktere, die den Garten erkunden, stellen fest, dass dessen Merkmale sowie die meisten Kreaturen sich darin in Zeitstase befinden – bis auf einige Gäste im Pavillon und die Atterkoppe im Rosengarten. Pixies sind mitten im Flug oder beim Planschen im Bach erstarrt, das Wasser der Bäche steht ebenfalls. Waldgnom-Gärtner verharren reglos in den Blumenbeeten, erstarrtes Wasser hängt an ihren hölzernen Gießkannen. Einige stehen auch starr auf kleinen Leitern, wo sie die Formschnitte beschneiden wollten. Bienen und Pollen hängen wie gemalt in der Luft.

Obstbäume: Viele Bäume im Garten tragen glitzerndes silbernes oder goldenes Obst. Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt Auren von Erkenntniszauber um das goldene und Auren von Bannmagie um das silberne Obst.

Kreaturen, die mehr als die Hälfte einer goldenen Frucht essen, sind 24 Stunden lang bei Weisheitsrettungswürfen im Vorteil, sofern sie keine silberne Frucht verzehren (was den Effekt beendet). Kreaturen, die mehr als die Hälfte einer silbernen Frucht essen, erhalten 10 temporäre Treferpunkte, sofern sie keine goldene Frucht verzehren (was den Effekt beendet). Wenn eine goldene oder silberne Frucht gepflückt wird, verfäult sie innerhalb von zehn Minuten und verliert ihre magische Eigenschaft.

Bäche: Zwei Bäche fließen in Bereich P8 zu einem Teich zusammen – vielmehr flossen sie, ehe sie erstarrten. Sie kommen aus Durchlässen in der Gartenmauer. Wo das Wasser eigentlich entspringt, weiß niemand. (Es entsteht und verschwindet magisch, bevor der Teich überlaufen kann.) Erstarrtes Wasser hat die Konsistenz von weichem Teig, nimmt jedoch wieder die Eigenschaften von normalem Wasser an, sobald es aus dem Bach oder dem Teich genommen wird.

P3: PAVILLON

Der Eingang zum Pavillon ist geöffnet. Von drinnen sind Stimmen und Musik zu hören. Wenn mindestens ein Charakter in den Pavillon schaut, lies folgenden Text vor:

Sieben Gäste, darunter ein sprechender Bär, sitzen gemütlich um einen Picknicktisch mit smaragdgrünem Tischtuch, der sich unter Kuchen, Teekannen, Tassen und Besteck biegt. Zwei weitere Gäste sind still und reglos, doch die übrigen unterhalten sich angeregt. Hinten im Pavillon spielt ein Streichquartett aus Dachsarden sanfte Kammermusik.

Die Gäste, die sich hier versammelt haben, sind Bewohner der materiellen Ebene, wo Zybilna als Feenpatin gilt. Sie sind über verschiedene Feenkreuzungen ins Feywild gereist und haben dann Zaubermagier gebeten, sie in den Palast zu transportieren. So gelangten sie in den Ring aus Hinkelsteinen (Bereich P4). Eigentlich hatten sie auf eine Audienz bei Zybilna gleich nach ihrer Ankunft gehofft, wurden jedoch aufgefordert, im Garten zu warten, bis ein Treffen mit Zybilnas Repräsentantinnen (den Vetteln des Stundenglaszirkels) arrangiert werden kann. Die Gäste wissen nichts von Zybilnas schlimmer Lage und haben die Zeit vergessen.

Folgende Personen gehören zu den Gästen:

- Der Bauer Sumai (menschlicher **Gemeiner**, rechtschaffen gut) aus der Welt Toril trägt einen fleischfressenden Kürbis namens Yamzu (**erwachter Strauch**, spricht die Gemeinsprache und beherrscht einen Bissangriff, der dem Hakenangriff gleicht, jedoch Stich- statt Hiebsschaden bewirkt). Sumai hat Probleme damit, dass Yamzu sein Vieh verschlingt, doch er will dem Kürbis nichts zuleide tun.
- Baron Eld, Adliger von untadeligem Betragen (Hochelf und **Adliger**, chaotisch gut) aus der Welt Oerth, wurde durch Wilde Magie aus der Familienkrypta in eine lebende Statue verwandelt. Er will den Effekt loswerden und seine wahre Form wiedererlangen. Als Statue ist er zwar gegen jede Schadensart resistent, doch seine Bewegungsrate ist halbiert.
- Obal Obb ist ein Zwerg (Bergzwerg und **Gemeiner**, rechtschaffen gut) ohne Kopf. Er stammt aus der Welt Oerth und sucht seinen Kopf, der ihm gestohlen wurde. Die Magie, die dazu nötig war, hat ihm zwar die Sicht genommen, doch wundersamerweise ist sein Gehör nicht beeinträchtigt. Er kann sich nur mit Ja (er stampft einmal mit dem Fuß auf) und Nein (er stampft zweimal auf) verständigen.
- Bodger ist ein **Braunbär** aus einer Welt deiner Wahl. Ein grausamer Flussgeist hat ihn zur Strafe für seinen umfangreichen Fischkonsum verflucht. Dank des Zaubers *Erwecken* eines freundlichen Druiden hat Bodger einen Intelligenzwert von 10 und beherrscht die Gemeinsprache.
- Die Adlige Majera d'Valzey (menschliche **Adlige**, neutral) aus der Welt Eberron hat eine magische Schreibfeder namens Dictado. Diese schreibt alles auf, was Majera sagt. Auf Majeras Platz stapeln sich die Pergamente. Majera will die Bedingungen einer Zwangsehe brechen.

Es waren noch zwei weitere Gäste anwesend, als der Stundenglaszirkel den Palast in Zeitstase versetzte: Hogus Pinswert (Starkherz-Halbling, **Gemeiner**, rechtschaffen gut), aus der Welt Tal'dorei braucht Hilfe, um seine Schulden zu begleichen. Zurrash (**Ork-Kriegshäuptling**, chaotisch gut) aus der Welt Eberron wurde von einem ihrer Rivalen besiegt. Diese beiden Gäste sind in der Zeitstase gefangen und den anderen Gästen unbekannt.

Als die Charaktere eintreffen, diskutieren die fünf Gäste, die sich nicht in Zeitstase befinden, gerade angeregt darüber, ob auf Teegebäck zuerst Butter oder Marmelade gehört. Sie sind sehr engagiert und bemerken die Charaktere erst, wenn ein Charakter sich entweder an der Diskussion beteiligt oder mit einem Löffel gegen eine Tasse schlägt (was die Gäste manchmal tun, um die Aufmerksamkeit der anderen zu erringen).

Wenn sie danach gefragt werden, teilen die Gäste mit, dass sie einzeln im Palast eingetroffen seien und alle mit mindestens einer Repräsentantin Zybilnas sprechen wollen. Sie sind schon länger hier (wie lange genau, wissen sie auch nicht mehr), bleiben jedoch geduldig und essen gut. Den Garten haben sie erkundet, wissen aber nichts über den Palast. Sie sind klug genug, ihn nicht ohne Einladung zu betreten.

Dachsbarden: Jeder der vier **Dachse** hat den Zauber *Erwecken* von Skabatha Nachtschatten erhalten, verfügt über einen Intelligenzwert von 10 und spricht die Gemeinsprache. Bavlorna Blatternstroh schuf Instrumente für sie, Endelyn Mondgrab brachte ihnen das Spielen bei. Mittlerweile sind sie in der Auftreten-Fertigkeit geübt.

Die Vetteln haben den Dachsen befohlen, die Gäste zu unterhalten und daran zu hindern, den Palast zu betreten, bis der Stundenglaszirkel Pakte mit ihnen aushandeln kann. Die Dachse erklären stolz ihre Loyalität den Vetteln gegenüber: „Was für edle Damen sie doch sind. Sie müssten Güte, Milde und Edelmut heißen – bei all dem Guten, das sie tun!“ (Die Dachse sind nicht böse, nur verblendet.)

Tee und Kuchen: Tee und Kuchen werden im Pavillon jede Stunde magisch aufgefüllt. Der Kuchen ist köstlich. Außerhalb des Pavillons verschimmelt er jedoch sofort.

Schätze: Charaktere, die in Kapitel 2 Sir Talavar befreit haben, entdecken ein Geschenk mit ihren Namen auf dem Tisch. Keiner der Gäste war so dreist, es zu öffnen. Darin finden sie eine *Glocke des Öffnens* und eine Nachricht in Drakonisch: „Vielen Dank! Möge das Glück Euch hold sein. Hochachtungsvoll: Sir Talavar“.

P4: HINKELSTEINE

Auf einer kleinen Lichtung bildet ein Dutzend moosiger Hinkelsteine einen Steinkreis. Auf der Innenseite tragen sie jeweils ein arkanes Siegel. Zwischen den Hinkelsteinen wächst nichts.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um die Hinkelsteine. Ein Charakter, der die Siegel auf den Steinen untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, findet heraus, dass die Siegel eine Sequenz bilden, die aus den Hinkelsteinen einen Kreis der Teleportation macht. Charaktere, die sich diese Reihenfolge aufgeschrieben oder gemerkt haben, können sie in Verbindung mit dem Zauber *Kreis der Teleportation* nutzen und in den Ring gelangen, sofern der Zauber im Feywild gewirkt wird.

P5: BRUNNEN DES ERWECKENS

Auf einem Sockel am Ufer des Bachs erhebt sich ein Marmorbrunnen. Sein Wasser kommt aus den Mäulern von Tierstatuen und befindet sich in Zeitstase. Auch der Sprühnebel um den Brunnen ist in Zeitstase. Er lässt Regenbögen um den Brunnen herum entstehen.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Verwandlungsmagie um den Brunnen. Die Magie des Brunnens funktioniert, obwohl sein Wasser sich in Zeitstase befindet. Das Wasser ist formbar wie weicher Teig. Wird es aus dem Brunnen entfernt, hat es wieder die Eigenschaften von normalem Wasser. Jedes Tier,

das im stillen Brunnenwasser badet, wird erweckt wie vom Zauber *Erwecken*, sofern es die Anforderungen des Zaubers erfüllt. Der Effekt endet, wenn das erweckte Tier den Palastgarten verlässt.

Humanoide, die das Brunnenwasser trinken oder darin baden, müssen einen SG-15-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert er, so fällt ihr Intelligenzwert 24 Stunden lang auf 3, und folgender Makel wirkt (Merkmale, die dem entgegenstehen, werden solange unterdrückt): „Ich fühle mich wie ein wildes Tier.“ Jede Magie zum Brechen von Flügen beendet den Effekt sofort.

P6: HOLZFÄLLERAXT

An einer Biegung des Baches steckt eine glänzende Zweihandaxt tief in einem Baumstumpf.

Schätze: Die Zweihandaxt ist eine *Holzfälleraxt* (siehe Anhang A). Nur eine Kreatur mit einem Stärkewert von mindestens 18 ist in der Lage, sie aus dem Stumpf zu ziehen.

P7: ROSENGARTEN

Dieser von einem Bronzegitter umschlossene Rosengarten duftet traumhaft. Seine Rosen haben alle möglichen Farben, es sind sogar ein paar schwarze und weiße darunter. Die Rosensträucher sind von glitzernden Spinnweben bedeckt.

Die Spinnweben stammen von drei **Atterkopp**en, die neulich aus dem Wald von Drüben gekrabbelt kamen. Die Atterkoppe lauern unterirdisch in aller Geduld darauf, dass sich leckere Feenwesen in den Spinnweben verfangen. Betritt mindestens ein Charakter den Rosengarten, so kommen die Atterkoppe aus den Erdlöchern und richten sich drohend auf in der Hoffnung, die Charaktere zu vertreiben. Sie sind zwar zu feige, um andere Kreaturen als Pixies anzugreifen, verteidigen sich jedoch, wenn sie angegriffen werden. Wenn sie nur noch maximal 22 Trefferpunkte haben, versuchen sie, über die Palastmauer zu fliehen.

Chromatische Rosen: Charakteren, die den Rosengarten erkunden, fällt ein magischer Rosenstrauch in der Mitte des Gartens auf:

Im Herzen des Rosengartens steht die Statue eines tänzelnden Satyrs mit einer Flöte. Eine dornige Rosenranke mit fünf verschiedenfarbigen Rosen windet sich um die Statue. Sie trägt eine blaue, eine grüne, eine rote, eine schwarze und eine weiße Rose.

Am Strauch wachsen fünf *chromatische Rosen* (siehe Anhang A). Werden alle fünf Rosen gepflückt, so verdorrt der Strauch.

Statue: Bei der Statue handelt es sich um einen versteinerten **Satyr** namens Xinipax. Wird sein versteinertes Zustand beendet, so spielt Xinipax eine wunderliche Melodie auf seiner Flöte und bietet seinen Rettern ein Geschenk an: Er eilt zum Bach, holt von dort einen Weinschlauch, stürzt dessen Inhalt hinunter und reicht den leeren Schlauch seinen Rettern. Xinipax glaubt, der Weinschlauch könnte Wasser in feinsten Elfenwein verwandeln. Da liegt er falsch. Auf dem Satyr liegt der Fluch, Wasser nicht von Wein unterscheiden zu können, und der Weinschlauch ist nichtmagisch. Selbst, wenn ein Charakter Xinipax beweist, dass der Schlauch Wasser nicht in Wein verwandelt, hält er ihn noch immer für ein würdiges Geschenk.

Xinipax weiß nicht, wie lange er versteinert war oder wie es dazu kam. Wenn er sein Geschenk überreicht hat, tobt er im Garten herum, malträtiert die Flöte und betätigt sich allgemein als Nervensäge. Er hat weder zum Palast noch zu den anderen Kreaturen in der Nähe irgendwelche nützlichen Informationen zu bieten.

P8: JUNGFERNTEICH

Dieser lauschige Teich ist von Weiden umstanden. Auf der spiegelglatten Wasseroberfläche treiben Seerosen. Darüber jagen Libellen und laben sich an den Glühwürmchen, die in einer reglosen Wolke über dem Wasser stehen.

Der Teich, die Bäume und die Glühwürmchen befinden sich in Zeitstase, die Libellen allerdings nicht. Das Wasser des Teichs ist formbar wie weicher Teig. Wird es aus dem Teich entfernt, hat es wieder die Eigenschaften von normalem Wasser.

Wenn mindestens ein Charakter das Teichwasser berührt, lies folgenden Text vor:

Still hebt sich eine pechschwarze zarte Hand aus Wasser aus dem Teich. Sie hält eine Krone aus silbernen Nadeln empor. Unter der Hand steht ein schimmernder schwarzer Fischschwarm in vage menschenähnlicher Form.

An den Teich ist ein Feengeist gebunden. Im Wasser hat sein Körper die Gestalt eines Fischschwarms. Mit seiner wässrigen Hand hält er die Krone hoch, bis ein Charakter sie nimmt oder die Abenteurergruppe sich entfernt, worauf seine Hand wieder ins Wasser gleitet. Wird ihm die Krone nicht aus der Hand genommen, so kann sie vom Boden des Teichs geholt werden, welcher drei Meter tief ist.

Die Krone nehmen: Die Krone besteht aus Nadeln und ist ohne Handschuhe schwierig zu handhaben. Die Nadeln bewirken zwar keinen Schaden, doch die Krone kann höchstens eine Minute lang in bloßen Händen gehalten werden, ehe dies unerträglich wird.

Ein Charakter, der die Krone hält, hört eine sanfte Stimme im Wind. In einer ihm verständlichen Sprache hört der Charakter Folgendes:

Der Beginn der Geschichte ...

Das Finale von Seither ...

Mittendrin im Blitz ...

Das Ende der Klamm ...

Der Anfang der Mitte ...

Die bezeichneten Buchstaben (Anfang, Ende) der Schlüsselwörter in jeder Zeile ergeben das Wort „Grimm“ (Beispiel: Der erste Buchstabe von „Geschichte“ ist G, der letzte Buchstabe von „Seither“ ist R und so weiter). Das Rätsel deutet an, dass die Krone zuerst Grimm dem eisernen Hirsch (siehe Bereich P10) aufgesetzt werden muss.

P9: NEIDS TURM

Die Turmbasis liegt um drei Meter höher als der Garten. Eine Treppe windet sich weitere drei Meter um den Turm hinauf zu einer unverschlossenen Doppeltür. Über dieser steht in Gemeinsprache „Neid“ auf einer Bronzeplakette. Der Turm ist neun Meter hoch und hat kein Dach. Die Charaktere können sich also auch von oben Zugang verschaffen, wenn sie die Mittel haben, um dort hinzukommen.

Das Turminnere ist überwiegend mit Eichen angefüllt. Lichtstrahlen dringen durch die Baumkronen und fallen auf einen Marmorsockel auf dem Boden, der vor lauter Wurzeln kaum noch sichtbar ist. Auf dem Sockel steht ein gigantischer Löwe, der augenscheinlich aus Eisen besteht und gereizt mit dem Schwanz zuckt. „Ihr könnt uns Neid nennen“, sagt er.

Neid der eiserne Löwe ist einer von zwei Wächtern, die Zybilna erschaffen hat, damit sie in ihrer Abwesenheit den Garten bewachen. Als Zybilna in Zeitstase geriet, kamen die Wächter aus ihren Halbebenen, um ihre Pflicht zu erfüllen. Neid nutzt die Spielwerte eines **Gorgonen** mit den folgenden Änderungen:

- Der eiserne Löwe beherrscht die Gemeinsprache und Sylvanisch und spricht von sich selbst in der Mehrzahl.
- Er verfügt über einen Biss- statt über einen Zerfleischen-Angriff sowie über einen Klauenangriff, der Hiebsschaden statt wie der Hufangriff Wuchtschaden bewirkt. (Die Funktionsweise der Angriffe ist ansonsten gleich.)

Neid kann sein Gegenstück Grimm (siehe Bereich P10) nicht leiden, doch Zybilnas Magie verhindert, dass die beiden einander angreifen. Wenn die Charaktere dem eisernen Löwen erstmals begegnen, fordert er ihre Ehrerbietung und befiehlt, dass sie vor ihm niederknien. Kommen die Charaktere dem nach, ist der Löwe zufrieden und duldet ihre Anwesenheit. Tun sie es nicht, befiehlt er sie hinaus, und wer nicht gehorcht, wird angegriffen.



NEID DER EISERNE LÖWE

Der Löwe teilt Charakteren, die ihm gebührenden Respekt bezeigen, folgende Informationen mit:

- „Wir und unser Gegenstück wurden als Paar erschaffen, um den Garten vor Eindringlingen zu beschützen, wenn Zybilna nicht da ist.“
- „Unsere Anwesenheit bedeutet, dass unsere Herrin fort ist. Wo mag sie sein? Wir wissen es nicht.“
- „Es kommen auch in Zybilnas Abwesenheit Besucher zum Palast. Die Gäste müssen im Gartenpavillon warten, bis Zybilna geruht, ihnen eine Audienz zu geben. Es ist nicht unsere Aufgabe, die Besucher zu beschützen.“

Charaktere, die mit Neid auf gutem Fuß stehen, können ihn zur Nadelkrone aus Bereich P8 befragen. Es weiß Folgendes über die Krone:

- „Zybilna hat die Krone als Schlüssel für ihre Gäste geschaffen, die damit auch in ihrer Abwesenheit manche Bereiche des Palasts betreten können. Die Krone hat zwei Formen: Einmal besteht sie aus silbernen Nadeln, einmal aus goldenen Rosen.“
- „Um ihre goldene Form anzunehmen, muss die Krone den richtigen eisernen Wächter krönen. Wer von uns ist der richtige Wächter? Neid oder Grimm? Wir können es nicht sagen. Krönt Ihr den falschen, so verbannt Ihr ihn samt der Krone in seine Halbebene.“

- „Hat die Krone ihre goldene Form angenommen, können beide Wächter sie tragen, ohne verbannt zu werden. Manche Türen im Palast öffnen oder schließen sich je nachdem, wer die Krone trägt.“ (Weder Neid noch Grimm wissen, welche Türen zu ihnen gehören.)

Um die Nadelkrone in die Rosenkrone zu verwandeln, muss sie Grimm aufgesetzt werden, was Neid allerdings nicht weiß. Wird die Nadelkrone Neid aufgesetzt, so verschwindet dieser samt Krone in seine Halbebene, bis Zybilna sie beide zurückbefiehlt (was sie in Zeitstase nicht vermag).

In goldener Form kann die Krone Neid aufgesetzt werden, ohne dass er mit ihr verschwindet, auch dann, wenn der Löwe tot ist. Trägt Neid die Krone, so öffnen sich alle mit einem Löwen markierten Türen im Palast (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

Neid überlässt den Charakteren die Krone zwar vorübergehend, verlangt jedoch jedes Mal einen Blumenkranz aus dem Palastgarten (Bereich P2) dafür. Ein Charakter braucht eine Stunde, um die Blumen zu pflücken und zu binden. Arbeiten mehrere Charaktere zusammen, verringert sich die benötigte Zeit entsprechend. Der Kranz muss Neid als Geschenk angeboten und ihm um die Schultern gelegt werden.

Um zu erfahren, ob der Kranz Neid zusagt, kann jeder Charakter, der beim Herstellen geholfen hat, einen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) ausführen. Bei einem Erfolg findet Neid den Kranz akzeptabel und gibt die Krone heraus. Gelingt einem Charakter ein Wurf von mindestens 25, so findet Neid den Kranz außerordentlich schön und gibt die Krone von nun an heraus, wann immer die Charaktere nach ihr verlangen.

P10: GRIMMS TURM

Die Turmbasis liegt um drei Meter höher als der Garten. Die Doppeltür kann über einen drei Meter hohen Steinsteig erreicht werden, der den Turm mit dem Personaltrakt verbindet (Bereich P15). Über der Tür steht in Gemeinsprache „Grimm“ auf einer Bronzeplakette. Der Turm ist neun Meter hoch und hat kein Dach. Die Charaktere können sich also auch von oben Zugang verschaffen, wenn sie die Mittel haben, um dort hinzukommen.

Dieser Turm ist voller Weißdorne. Mitten im Dickicht steht ein offenbar eiserner Hirsch auf einem Marmorsockel und stampft gereizt mit den Hufen auf. Um den Sockel verstreut liegt ein Dutzend leerer Körbe.

„Wir sind Grimm“, sagt der eiserne Hirsch.

Der eiserne Hirsch Grimm ist das Gegenstück des eisernen Löwen Neid in Bereich P9. Grimm nutzt die Spielwerte eines **Gorgonen**. Der eiserne Hirsch beherrscht die Gemeinsprache und Sylvanisch und spricht von sich selbst in der Mehrzahl.

Grimm mag Neid nicht, doch Zybilnas Magie verhindert, dass die beiden einander angreifen. Wenn die Charaktere dem eisernen Hirsch erstmals begegnen, fordert er ihre Ehrerbietung und befiehlt, dass sie vor ihm niederknien. Kommen die Charaktere dem nach, ist der Hirsch zufrieden und duldet ihre Anwesenheit. Tun sie es nicht, befiehlt er sie hinaus, und wer nicht gehorcht, wird angegriffen. Grimm hat die gleichen Informationen wie Neid (siehe Bereich P9).

Um die Silbernadelkrone aus Bereich P8 in die goldene Rosenkrone zu verwandeln, muss sie Grimm aufgesetzt werden, was Grimm allerdings nicht weiß. Trägt Grimm die Krone, so öffnen sich alle mit einem Hirsch markierten Türen im Palast (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel). Dies ist auch dann möglich, wenn der Hirsch tot ist.

Grimm überlässt den Charakteren die Krone zwar vorübergehend, verlangt jedoch jedes Mal einen Korb voller Beeren aus dem Palastgarten (Bereich P2) dafür. Wenn sie wünschen, können die Charaktere einen der Körbe aus dem Turm zum Beerensammeln verwenden. Ein Charakter braucht eine Stunde, um die Beeren zu sammeln. Arbeiten mehrere Charaktere zusammen, verringert sich die benötigte Zeit entsprechend. Die Beeren müssen Grimm als Geschenk dargebracht werden, woraufhin der eiserne Hirsch sie verschlingt. Um zu erfahren, ob die Beeren Grimm zusagen, kann jeder Charakter, der beim Sammeln geholfen hat, einen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) ausführen.

Bei einem Erfolg findet Grimm die Beeren akzeptabel und gibt die Krone heraus. Gelingt einem Charakter ein Wurf von mindestens 25, so findet Grimm die Beeren außerordentlich lecker und gibt die Krone von nun an heraus, wann immer die Charaktere nach ihr verlangen.

P11: REMISE

Wenn die Charaktere eine der Türen zu dieser Kammer öffnen und hineinschauen, lies folgenden Text vor:

Die Türen schwingen auf und geben den Blick auf eine Kutsche aus Kristall frei. Zwei gläserne Pegasus-Statuen sind eingespannt. Am Kutschendach sind gefaltete Schmetterlingsflügel aus Seide angebracht.

Mit dieser fliegenden Kutsche reist Zybilna im Feywild umher. Ihre Türen sind versiegelt und weisen keinerlei Griffe, Scharniere oder Schlüssellocher auf. Zybilna lagert den magischen Schlüssel in der Kutsche und holt ihn sich mit dem Zauber *Nebelschritt*. Die Kristallstruktur der Kutsche ist bis auf die Fenster undurchsichtig. Wer durch die Fenster späht, sieht einen verzierten Glasschlüssel auf dem Sitz liegen. Die Charaktere müssen ein Fenster einschlagen oder Magie einsetzen, um an den Schlüssel zu kommen. Wenn sie ein Fenster einschlagen, alarmiert dies Zargash (siehe Bereich P30). Er kommt, um herauszufinden, was der Lärm bedeutet.

Die Kutsche ist ein riesiger Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 50 Trefferpunkte, ist anfällig für Wuchtschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Die Fenster und die Räder sind eigene Gegenstände, sie besitzen eine RK von 13 und 10 Trefferpunkte. Sie besitzen die gleiche Anfälligkeit und die gleichen Immunitäten wie die Kutsche. Es finden fünf höchstens mittelgroße Kreaturen bequem in ihr Platz. Vorne befindet sich ein weiterer Sitz für den Kutscher.

Wird der Schlüssel näher als maximal 7,5 Zentimeter an eine der Kutschentüren gebracht, so erscheint magisch ein Schlüsselloch in der Tür. Wird der Schlüssel im Uhrzeigersinn gedreht, so öffnen sich beide Türen, die gläsernen Pegasi erwachen zum Leben und scharren ungeduldig mit den Hufen. Sie nutzen die Spielwerte eines **Pegasus** mit folgenden Änderungen:

- Die gläsernen Pegasi sind Konstrukte und gegen Bezauberung, Erschöpfung, Lähmung, Verängstigung und Versteinigung immun.
- Belebt besitzen sie eine RK von 15, anderenfalls eine RK von 13.

Wenn die gläsernen Pegasi belebt sind, erscheinen Zügel aus Sternenlicht in den Händen der Person auf dem Kutschbock, und sie kann die Kutsche steuern. Die Pegasi können die Kutsche mit einer Bewegungsrate von zwölf Metern an Land und 25 Metern durch die Luft ziehen.

Der Schlüssel kann nur dann gegen den Uhrzeigersinn im Schloss gedreht werden, wenn die Kutsche unbewegt auf dem Boden steht. Daraufhin werden die Türen verschlossen, und die Pegasi werden wieder zu unbelebten gläsernen Statuen.

Entwicklung: Die Charaktere können mit der Kutsche Prismeer verlassen und an andere Orte im Feywild reisen. Die Kutsche und die gläsernen Pegasi zerbrechen jedoch, wenn das Feywild verlassen wird.

P12: STERNENHALLE

Die Doppeltür im Süden dieses Bereichs ist mit einem Hirsch-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

Die Wände dieser Halle sind mit Paneelen verkleidet, auf die ein Sternenhimmel gemalt wurde. Die Gemälde zeigen, was der Betrachter in einer klaren, mondlosen Nacht durch ein Fenster sehen würde.

Die Wandverkleidung weist keine Besonderheiten auf.

Die beiden Türen in der Nordwand führen auf Steinbalkone mit Blick auf eine stürmische Leere (Bereich P13), auf den Turm und die Treppen, die darüber hängen.

P13: HOF DER STÜRME

Die Doppeltür auf dem Steinbalkon zwischen diesem Bereich und Bereich P22 ist mit einem Löwen-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel). Die Balkontüren, die die Bereiche P11, P12, P15 und P29 verbinden, sind nicht verschlossen.

Dieser rechteckige Hof liegt offen unter dem dämmrigen Himmel. Sein Boden ist nicht zu sehen. Stattdessen wirbelt unten ein Strudel aus dunklen Wolken. Aus diesem Mahlstrom erhebt sich ein Marmorturm, umgeben von sieben Türmchen. Von den äußeren Palastbereichen führen vier Steintreppen zum Turm, jede davon Teil einer Stütze, die die Leere überspannt und den Turm hält.

Wenn die Charaktere sich an einem Ort befinden, von dem aus sie das Loch in der Mauer in Bereich P47 im Obergeschoss des Turms sehen können, füge hinzu:

Ein Teil der Turmmauer ist anscheinend explodiert. Trümmer hängen in der Luft, als würde die Zeit stillstehen. Mitten in den Trümmern schwebt ein Ritter in Rüstung über dem Wirbel. In der einen Hand trägt er ein Schwert, mit der anderen einen Schild. Es sieht aus, als wäre er just als die Zeit erstarrte rückwärts durch die Mauer geschleudert worden.

Der schwebende Ritter ist Starkherz (siehe Bereich P47), der Anführer des Rufs der Tapferkeit. Es ist offensichtlich, dass er in den Wirbel fallen wird, sobald die Zeitstase bei ihm endet.

Sturmwirbel: Der Wirbel unter der zentralen Spitze ist nicht Teil des Palasts, und es wirkt keine Zeitstase auf ihn. Der Sturm ist magisch, kann jedoch nicht aufgelöst werden. Der Bereich ist komplett verschleiert.

Kreaturen, die in den Wirbel fallen, erleiden 18 (4W8) Energieschaden. Außerdem wird ihre Bewegungsrate zu 0, sie können keine Boni auf die Bewegungsrate nutzen und sind für andere Kreaturen nicht zu sehen. Die Kreaturen erleiden den Schaden zu Beginn jedes Zugs erneut, bis sie dem Wirbel entkommen können. Kreaturen, die ihren Zug im Wirbel mit 0 Trefferpunkten beenden, werden in Fetzen gerissen, und ihre Überreste werden samt allem, was sie getragen oder mit sich geführt haben, auf den Ebenen der Existenz verteilt.

Kreaturen, die in den Wirbel fallen, haben keine großen Überlebenschancen. Wenn ihnen jemand ein Seil zuwirft, können sie sich daran festhalten und aus dem Wirbel ziehen lassen.

P14: WENDELTREPPEN

Die Bereiche P14a bis P14d befinden sich auf der unteren Palastebene, die Bereiche P14e bis P14h auf der oberen. Alle acht Räume sind ähnlich geschmückt:

Die Wände dieser runden Kammer sind mit Hochreliefs verziert, die Menschen und Dämonen bei grotesken Genüssen zeigen. In der Mitte des Raums befindet sich eine Wendeltreppe mit goldenem Geländer.

Die Reliefs deuten Zybilnas Schwäche für Dämonen an. Unten sind die Räume jeweils genauer beschrieben:

P14a: Die Wendeltreppe führt neun Meter hoch in Bereich P14e. Im Nordosten erstreckt sich eine erhöhte Treppe über Teile des Hofes der Stürme (Bereich P13) und führt zu einem Türmchen beim zentralen Turm (Bereich P48g im Obergeschoss).

P14b: Die Wendeltreppe führt neun Meter hoch in Bereich P14f. Im Nordwesten erstreckt sich eine erhöhte Treppe über Teile des Hofes der Stürme (Bereich P13) und führt zu einem Türmchen beim zentralen Turm (Bereich P48b im Obergeschoss).

P14c: Die Wendeltreppe führt neun Meter hoch in Bereich P14g. Die Doppeltür zum Ballsaal (Bereich P22) ist mit einem Löwen-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

P14d: Die Wendeltreppe führt neun Meter hoch in Bereich P14h. Die Doppeltür zum Ballsaal (Bereich P22) ist mit einem Löwen-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

P14e: Die Wendeltreppe führt neun Meter hoch in Bereich P14a. Eine Doppeltür führt auf einen Steinbalkon mit Blick auf den Palastgarten (Bereich P2).

P14f: Die Wendeltreppe führt neun Meter hoch in Bereich P14b. Eine Doppeltür führt auf einen Steinbalkon mit Blick auf den Palastgarten (Bereich P2).

P14g: Die Wendeltreppe führt neun Meter hoch in Bereich P14c. Eine Doppeltür führt auf einen Steinbalkon mit Blick auf den Hof der Stürme (Bereich P13).

P14h: Die Wendeltreppe führt neun Meter hoch in Bereich P14d. Eine Doppeltür führt auf einen Steinbalkon mit Blick auf den Hof der Stürme (Bereich P13). Drei Meter über der Treppe schwebt eine **Todesfee** in Zeitstase. Sie ist alles, was von der anmaßenden Elfenkönigin Pari Astarabad noch übrig ist, nachdem diese Prismeer von Zybilna gefordert und den Preis für ihre Anmaßung gezahlt hatte. Die Todesfee ist zum Spuken in diesem Turm verdammt. Zybilnas Magie verhindert, dass sie ihn verlassen kann. Wenn ihre Zeitstase endet, kann sie sich zwischen diesem Bereich und Bereich P14d bewegen, jedoch nirgendwo sonst.

P15: PERSONALTRAKT

Dieser Arbeitsraum wird von Kerzen beleuchtet und enthält Tische, Kommoden und Betten für das Palastpersonal. Fünf Goblins sind hier bei alltäglichen Aufgaben wie Bügeln, Sockenstopfen und Deckenfalten erstarrt. An der Wand hängt eine Reihe von Messingglocken.

Die fünf Goblins (unbewaffnete Nichtkämpfer, chaotisch gut, loyal gegenüber Zybilna) sind erstarrt. Die Glocken an der Wand läuten, wenn die Bewohner des Gastflügels (Bereiche P40a bis P40e) in ihren Kammern an den Glockenseilen ziehen.

Leibdiener: In diesem Raum lauert Zybilnas Leibdiener Dünning (neutral). Er wollte gerade einen Auftrag erledigen und war unterwegs, als der Palast in Zeitstase versetzt wurde. Seit seiner Rückkehr beobachtet er die Mitglieder der Liga der Bosheit.

Dünning kann im gesamten Palast angetroffen werden. In seine Kammer kehrt er zurück, um sich auszuruhen. Er hat die Werte eines **Spions**, ist allerdings ein Feenwesen und spricht Elfish, Gemeinsprache und Sylvanisch. Er erscheint als spindeldürrer Mann in braunem Frack, Strumpfhosen und Schnallenschuhen. Als Aktion kann Dünning sich flach wie Pergament machen beziehungsweise seinen normalen Durchmesser wiederherstellen. In der flachen Form passt er unter Türen durch, kann sich aufrollen und sich sogar zwischen Buchseiten falten.

Der Leibdiener kennt den Grundriss und die Verteidigung des Palasts, sieht aber keine Veranlassung, Fremden diese Informationen mitzuteilen. Sobald er hört, dass eine Tür zu seiner Kammer geöffnet wird, versteckt er sich im Spalt hinter oder unter einer der Kommoden.

Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 bemerken Dünning, wenn sie flüchtig in den Raum blicken. Wird die Kammer gründlich durchsucht, so wird er automatisch gefunden. Dünning hat keinen Grund, den Charaktere zu trauen, und weigert sich, aus seinem Versteck zu kommen. Ein Charakter kann sein Vertrauen erlangen und ihn hervorlocken, indem er Demitasses Gedicht (siehe Bereich P19) rezitiert und Dünning ein Geheimnis verrät. (Jede Tatsache ist ausreichend, solange sie ihm neu ist.) Wenn er Vertrauen fasst oder gefangen wird, teilt er folgende Informationen mit:

- Die Vetteln des Stundenglaszirkels haben Zybilnas Kessel benutzt, um die Erzfee und den größten Teil ihres Hofes zu neutralisieren, und dann die Liga der Bosheit zum Bewachen des Kessels eingesetzt. Nur drei Mitglieder der Liga – Kelek, Kriegsherzog und Zargash – befinden sich derzeit im Palast.
- Vor vielen Jahren zähmte Zybilna einen Jammerwoch und lehrte ihn, aus ihrem Kessel zu trinken. Er ist heute noch oft im Palast und treibt sich beim Kessel herum, sodass Kelek und die anderen diesen nicht wirksam bewachen können. Die einzige Kreatur im Palast, die eine Chance gegen den Jammerwoch hätte, ist Zybilnas Rieseneule Blutschnabel, die sich in der Voliere (Bereich P20) befindet.
- Um eine Kreatur aus der Zeitstase zu befreien, muss man sie mit einem Einhorn-Horn berühren und dabei ihren wahren Namen nennen. (Dünning weiß, dass „Zybilna“ nicht Zybilnas wahrer Name ist. Er glaubt, dass sie eigentlich Iggwilv heißt, was aber nicht stimmt.) Die Liga der Bosheit sucht in Prismeer nach einem Einhorn-Horn, damit Kelek seinen Erzfeind Ringelrun aus der Zeitstase holen und ihm den *Stab der Macht* stehlen kann.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Dünning.

Schätze: Die unterste Schublade von Dünning Kommode enthält die Ringsammlung des Leibdieners. Viele Ringe sind Belohnungen von Zybilna für seine treuen Dienste. Die anderen sind Geschenke von Gästen, die Dünning Leidenschaft für Ringe kennen. Zur Sammlung gehören:

- 61 verzierte Silberringe (je 10 GM)
- 30 verzierte Goldringe (je 25 GM)
- Ein Onyxring (50 GM), bei dem der Zauber *Magie entdecken* eine Aura von Illusionsmagie offenbart. Wird er getragen, erzeugt er Illusionen von Schmetterlingen, die den Träger umflattern

P16: PALASTKÜCHE

In der Palastküche fällt zunächst eine 2,4 Meter hohe, einen Meter breite mehrstöckige Torte auf einem großen runden Tisch ins Auge. Es gibt außerdem einen Herd sowie diverse zusammengewürfelte Schränke und Arbeitstische. Um die Torte hängen acht Pixies starr in der Luft. Sie tragen Kochmützen und mehlfleckige Schürzen. Sechs von ihnen halten Stoffschläuche mit Zuckerguss zum Verziern der Torte. Die anderen zwei sind mit winzigen roten Kerzen beladen.

Durch die geöffnete Tür in einer konkaven Wand schlängeln sich dicke Kriechranken mit breiten Blättern in die Küche. Sie haben sich um den großen Tisch geschlungen, jedoch nicht um den kleineren rechteckigen Tisch auf Rädern, auf dem drei gefesselte Riesenratten liegen.

Die acht **Pixies**, die als Bäcker für Zybilna arbeiten, befinden sich in Zeitstase. Die Charaktere sehen nicht nur die riesige Torte (siehe unten), sondern auch Küchlein mit blauem Guss, kandierte Äpfel, glasierte Champignons und Flaschen mit Abendbeerwein (süßes, alkoholfreies Getränk).

Torte: Die Torte ist perfekt erhalten. Es handelt sich um eine Geburtstagstorte für Zybilna. Sie besteht aus Biskuit, Sahne, Obst und weißem Guss, hat acht Etagen und wiegt 50 Kilogramm. Wollen die Charaktere die Torte sicher bewegen, so können sie dazu den Tisch auf Rollen verwenden.

Tisch auf Rollen: Auf dem kleinen Tisch liegen drei **Riesenratten** in Zeitstase. Sie sind das Abendessen der Rieseneule Blutschnabel in Bereich P20.

P17: BASIS DER BOHNENSTANGE

Dicke Kriechranken schlängeln sich durch eine geöffnete Tür in die Küche (Bereich P16).

Hier wurde der Palast durch das Wachstum einer enormen Bohnenstange zerrissen, die einen der Türme hoch in die Luft gehoben hat. Im Raum um die offene Tür hängen Trümmer sowie dicke Wurzeln, die die Basis der Bohnenstange bilden.

Der Turm über diesem Bereich ist Bereich P51. Zybilnas Quasit Iggrik hat einen Trank aus dem Labor seiner Herrin (Bereich P42) verwendet, um die Bohne wachsen zu lassen und den Turm auf seine aktuelle Höhe zu heben.

Die Bohnenstange ist jetzt 25 Meter hoch und hebt die Turmbasis um sechs Meter über das Palstdach. Kreaturen, die fliegen können, erreichen den Turm mühelos. Die Bohne kann ohne Magie oder Kletterausrüstung erklettert werden,



doch dazu ist ein erfolgreicher SG-15-Stärkewurf (Athletik) erforderlich. Scheitert der Wurf um mindestens 5, so stürzt die Kreatur ab.

Die Bohnenstange besitzt eine RK von 15 und ist gegen die meisten Schadensarten immun. Wird sie mit der *Holzfälleraxt* (siehe Bereich P6) bearbeitet, so schrumpft sie für jeden Trefferpunkt, den ihr die Waffe zufügt, um 1,5 Meter. Wenn die Bohnenstange genügend Schaden erleidet, um auf höchstens 15 Meter zu schrumpfen, sinkt der Turm wieder in seine ursprüngliche Position (der Boden in Bereich P51 befindet sich auf einer Höhe mit der oberen Palastetage), und die Bohnenstange stirbt.

P18: BANKETTSAAL

Diesen Bankettsaal zieren Bilder von Feenwesen sowie Köpfe von majestätischen Elchen mit goldenen Hörnern. Mitten im Saal hockt eine deformierte Riesen-Frau an einer Tafel, auf der sich das Essen türmt. Sie hat sich das fettfleckige Tisch Tuch um den Hals gebunden und spült jeden Mundvoll mit einem ordentlichen Schluck aus einem Bierfass hinab.

In einer Ecke steht ein Teewagen, darauf ruhen ein eiserner Teekessel und ein dampfender Suppenkessel auf Spitzendeckchen.



MIT DUBHFORGAIL DER FOMORIANERIN IST NICHT GUT KIRSCHEN ESSEN, WENN DIE NAHRUNG AUSGEHT.

Der Balkon ragt über den westlichen Teil dieses Raums (siehe gestrichelte Linie auf der Karte). Weitere Informationen zum Balkon findest du bei Bereich P32.

Dubhforgail, die gefräßige **Fomorianerin**, will Prismeer erobern. Vor drei Tagen ist sie an einer Säule des Felsens hochgekllettert, auf dem der Palast sich befindet, und durch ein Loch in der Mauer (siehe Bereich P25) in den Palast eingedrungen. Kelek musste sein gesamtes Charisma aufbieten, um Dubhforgail in den Bankettsaal zu locken. Er will sie aus dem Weg haben, bis der Stundenglaszirkel sich mit ihr befassen kann. Dubhforgail hat den Palast schon beinahe leergegessen, doch ihr Appetit ist nicht zu stillen. Verhaltensregeln (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) scheren sie nicht.

Dubhforgail hält die Charaktere für Schergen Keleks und verlangt nach der Torte, die Kelek ihr versprochen hat („acht Etagen hoch, mit blutroten Kerzen und schneeweißem Zuckerguss“). Sie warnt, dass sie die Charaktere auffrisst, wenn sie es wagen, ohne Torte zurückzukehren: „Dann weiß ich, ob Ihr so süß schmeckt, wie Ihr aussieht.“ Dubhforgail ist niederträchtig und grausam. Wenn die Charaktere sie jetzt oder später gegen sich aufbringen, schnappt sie sich ihren Knüppel und greift an. Bekommt sie die Torte aus Bereich P16, so ist sie die nächsten drei Stunden damit beschäftigt, sie aufzuessen. Währenddessen können die Charaktere sich frei im Bankettsaal bewegen, ohne die Fomorianerin wütend zu machen.

Teewagen: In den Schubladen dieses Teewagens befinden sich Utensilien wie Kerzenhalter, Teetassen und -untertassen, Schalen und Servietten. Wenn sich jemand

an einen Tisch auf der Terrasse setzt (Details siehe Bereich P19), wird der Teewagen lebendig.

P19: SPEISETERRASSE

Diese Marmorterrasse im Zwielicht bietet einen atemberaubenden Blick auf die Berge, Wälder, Sümpfe und den schimmernden Horizont von Prismeer. Tische mit weißen Tischtüchern sowie Stühlen stehen auf der Terrasse verteilt.

Wenn mindestens ein Charakter an einem der Tische Platz nimmt, lies folgenden Text vor:

Der Teewagen aus dem Bankettsaal kommt auf die Terrasse gefahren und rollt an euren Tisch. Tassen und Untertassen, Schalen, Servietten und weitere Utensilien fliegen aus seinen Schubladen und arrangieren sich vor euch. Dazu kommen ein Suppenkessel, ein dampfender Teekessel und zwei brennende Kerzen auf Haltern angewackelt. Ein Servierlöffel hüpfte auf den Wagen, verneigt sich und sagt in Gemeinschaft: „Ich bin Demitasse, Euer Oberkellner. Ein leichtes Abendessen mit Tee und Suppe scheint mir in Ordnung.“

Magie ähnlich dem Zauber *Gegenstände beleben* lässt den Wagen und seine Utensilien wie beschrieben agieren. Teekessel und Suppenterrine werden niemals leer, solange sie sich auf dem Palastgelände befinden.

Kreaturen, die sowohl Tee als auch Suppe zu sich nehmen, erhalten 10 temporäre Trefferpunkte. Dieser Vorteil kann nur alle 24 Stunden einmal in Anspruch genommen werden.

Demitasse, der einzige belebte Gegenstand auf dem Teewagen, der sprechen kann, ist tadellos höflich und respektvoll zu den Gästen. Wenn er Tee serviert, macht er den Charakteren Komplimente zu ihrem Äußeren oder ihren Manieren oder sagt andere Dinge, von denen er glaubt, dass die Charaktere sie gerne hören. Sprechen die Charaktere mit Demitasse über Zybilna, so erfahren sie Folgendes:

- Zybilna ist eine mächtige Erzfee, die verzweifelten Sterblichen als Feenpatin dient. Wer Hilfe von Zybilna empfangen hat, wird als gläserne Statue im Raum über dem Bankettsaal verwirgt.
- Ein bärtiger Mann mit üblem Charakter (Kelek) wacht über den Palast. Er füttert die Fomorianerin im Bankettsaal, seit sie vor drei Tagen in den Palast eingedrungen ist.
- Demitasse ist zwar nicht klar, wie Zybilna und ihr Palast in die Zeitstase geraten sind, doch er berichtet, dass Zybilnas Leibdiener Dünnings nicht betroffen ist und obendrein mehr über den Palast weiß als jeder sonst. Demitasse weiß auch, dass Dünnings sich vermutlich im Personaltrakt (Bereich P15) aufhält und dass sein Vertrauen nicht leicht zu erringen ist.

Wenn die Charaktere sich noch nicht mit Dünnings angefreundet haben, rät Demitasse ihnen, dem schüchternen Leibdiener mindestens ein Geheimnis zu verraten, nachdem sie ihn mit folgendem Gedicht aus dem Versteck gelockt haben:

*Schlüpf unter der Tür durch,
falte dich, verschwinde.
Wann immer ich mich nähere,
versteckst du dich, Gesinde.
Doch ich kann dir sagen
etwas, das weißt du nicht.
Dazu musst du dich zeigen
vor meinem Angesicht.*

P20: VOLIERE

In der Mitte dieses Raums steht reglos eine gigantische Eule, die Flügel zum Teil entfaltet. Der Eingang zu dieser Kammer wird mit eisernen Gitterstäben vom Boden bis zur Decke geschützt, um Besucher von der Eule zu trennen. In der Mauer der Tür gegenüber befindet sich eine kreisrunde Öffnung von sechs Metern Durchmesser, die von halbkreisförmigen Fenstern mit Scharnieren und in schmiedeeisernen Rahmen verschlossen wird. Zahlreiche Knochen von Riesenratten liegen auf dem Marmorboden verstreut.

Die Gitterstäbe um die Doppeltür können weder verbogen noch beschädigt werden, aber die Charaktere können sie mit dem Zauber *Nebelschritt* oder ähnlicher Magie überwinden. Zwischen den Stäben sind 30 Zentimeter Platz. Kleine und dünne mittelgroße Charaktere können sich durchquetschen.

DEMITASSE DER BELEBTE SERVIERLÖFFEL
FÜHRT EINE TEE-UND-SUPPE-PARADE AN.



Blutschnabel: Die Eule nutzt die Spielwerte eines **Rochs**, hat Dunkelsicht mit 36 Metern Reichweite und befindet sich gerade in Zeitstase. Sie nimmt den Großteil des Raums ein, ein Flügel streift die Gitterstäbe. Dünning der Leibdiener (siehe Bereich P15) kennt den wahren Namen der Eule: Blutschnabel. Mit diesem Wissen können die Charaktere das Einhorn-Horn nutzen, um die Eule aus der Zeitstase zu befreien, wenn sie dies wünschen.

Blutschnabel ist Zybilna gegenüber freundlich und allen anderen Kreaturen gegenüber feindlich gesinnt. Wird die Eule aus der Zeitstase befreit, kann jede Kreatur in ihrer Reichweite, die von Blutschnabel gesehen werden kann, mit einer Aktion einen SG-17-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) ausführen. Bei einem Erfolg ist die Kreatur der Eule eine Minute lang gleichgültig, oder bis die Eule beliebigen Schaden erleidet. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um den Wurf beliebig oft zu wiederholen. Ist Blutschnabel gleichgültig, so kann die betreffende Kreatur sich durch die Voliere bewegen und versuchen, die großen Fenster zu öffnen, ohne von der Eule angegriffen zu werden.

Blutschnabel ist ein natürlicher Feind des Jammerwochs in Bereich P22. Wenn die Eule aus der Zeitstase befreit wird, greift sie den Jammerwoch an, sobald sie ihn sieht.

Fenster: Blutschnabel ist zu groß für die Palastflure und kommt und geht daher durch die großen Fenster, die derzeit magisch verschlossen sind. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Fenster, ebenso das Befehlswort „Canzus“, wenn es innerhalb von drei Metern von den Fenstern gesprochen wird. Nur Zybilna und ihr Quasit Iggrik kennen das Befehlswort.

P21: ARCHIV

Die Tür zu diesem Bereich ist mit einem Hirsch-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

Die Wände dieses Raums stehen voller Regale, die unzählige Schriftrollen enthalten. Mitten im Raum, an einem Schreibtisch gegenüber der Tür, sitzt ein regloser älterer Zwerg in grauer Robe. Auf der Spitze seiner Kartoffelnase klemmt ein Zwicker. Gerade taucht er seine Schreibfeder ins Tintenfass. Sein blutunterlaufener Blick ist auf ein Pergament gerichtet, das er vor sich liegen hat.

Dieser Raum enthält Aufzeichnungen zu Zybilnas Interaktionen mit Sterblichen, darunter Verträge, Pakte mit Hexenmeistern und Mitschriften von Gesprächen. Alle Aufzeichnungen sind in Infernalisches abgefasst. Der Zwerg in Zeitstase ist Zybilnas Sekretär Kalimanzaros. Wenn für ihn Spielwerte erforderlich werden, nutzt Kalimanzaros die des **Magiers** mit folgenden Änderungen:

- Kalimanzaros spricht Abyssisch, Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish und Infernalisches, und er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.
- Er ist bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und gegen Giftschaden resistent.

Kalimanzaros dient Iggwilv seit Jahrhunderten und nennt sie privat immer noch bei diesem Namen. Er würde sie nie verraten oder Informationen weitergeben, die gegen sie verwendet werden könnten.

Unvollendeter Brief: Das Pergament vor Kalimanzaros ist ein Brief, der sich wie folgt liest:

*Verehrte verdorbene Ethel,
Ihr wünscht Kenntnis über jene uralten Rituale der Baba Yaga selbst, mit denen sich Pakte erfüllen lassen. Ich bedaure, Euch mitteilen zu müssen, dass Iggwilv derzeit nicht willens ist, ihr Wissen über diese Rituale mit Euch zu teilen. Euer Zirkel muss noch hart daran arbeiten, sich ihre Gunst zu verdienen. Bis dahin wünscht sie Euch viel Erfolg bei Euren dunklen Geschäften mit Sterb...*

Kalimanzaros' Feder war leer, ehe er das Wort „Sterblichen“ fertiggeschrieben konnte.

Schätze: Kalimanzaros hat ein Zauberbuch bei sich. Dieses kann ihm nicht abgenommen werden, solange er sich in Zeitstase befindet. Es enthält alle Zauber, die der Zwerg vorbereitet hat.

P22: BALLSAAL

Die Türen zu den Bereichen P13, P14c und P14d sind mit Löwen-Kronenschlössern (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel) versiegelt.

Vor euch erstreckt sich ein gediegener Ballsaal. An seinem nördlichen Ende liegen die zersplitterten Überreste dreier Türen herum, die aus den Angeln geschlagen wurden. Nun ist der Blick auf die dahinter liegenden Räume frei.

Im Ballsaal stehen diverse reglose Höflinge, die auf einen schwarzen Eisenkessel auf einem Podium mitten im Raum schauen. Dunkle Dämpfe steigen aus dem Kessel auf, und ein riesiges drachenartiges Monster hat sich um ihn gewunden. Der Drachenkörper zuckt ein wenig, die Augen bewegen sich unter den Lidern – der Drache träumt.

Neben dem Kessel stehen zwei Gestalten reglos wie Statuen: eine gebieterisch wirkende Frau mittleren Alters mit langem weißem Haar in einer weißen Robe und eine jüngere Frau in Rüstung und weißem Umhang. Die ältere Frau scheint verzweifelt nach dem Kessel zu greifen. Die jüngere an ihrer Seite hält einen feinen Kampfstab in der Hand.



BLUTSCHNABEL VERJAGT DEN JAMMERWOCH.

Ein **Jammerwoch** (siehe Anhang C) hat sich um den Kessel gewunden. Zybilna hat ihn als Haustier betrachtet, regelmäßig in den Palast eingeladen und aus ihrem Kessel gefüttert. Nun besucht er den Palast weiterhin, obwohl Zybilna sich in Zeitstase befindet. Er hat gerade gefressen und schläft tief und fest. Die Charaktere können sich leise durch den Raum bewegen, ohne ihn zu wecken. Laute Geräusche, Angriffe auf ihn sowie alle Versuche, den Kessel zu verwenden oder zu beschädigen, wecken ihn auf. Findige Charaktere, die nicht gegen den Jammerwoch kämpfen wollen, können versuchen, ihn anderswo hinzulocken, indem sie entweder sich selbst als Köder verwenden oder Musik spielen (siehe Textkasten „Vorsicht, Jammerwoch!“).

Iggwilv die Hexenkönigin (siehe Spielwerte am Ende des Kapitels), in Prismeer als Zybilna bekannt, steht neben einem menschlichen Kleriker namens **Mercion** (siehe Anhang B) beim Kessel.

Kessel: *Iggwilvs Kessel* (siehe Anhang A) hat aktuell seine eiserne Form. Die Charaktere können die Zeitstase bei allen Kreaturen und Gegenständen im Palast brechen, indem sie den Kessel mit einer *Flammenzungen-* oder *Frostbrand-Waffe* zerstören oder ihn mit einem Einhorn-Horn berühren, während sie ein Gedicht namens „Kessel der Hexenkönigin“ aufsagen. Nur Zybilna und die Vetteln des Stundenglaszirkels kennen das Gedicht, doch der Zauber *Sagenkunde* oder ähnliche Magie kann es ebenfalls enthüllen:

*Acht Katzen hocken über acht Toten.
Acht Echsen fliehen vor acht Ratten.
Acht Kröten fallen vor acht Toten.
Acht Schlangen schleichen unter acht Fledermäusen.
Acht Augen öffnen sich, träumen immer
auf dem Kessel von eisernem Schimmer.*

Zybilna befreien: Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um Zybilna mit einem Einhorn-Horn zu berühren und dabei ihren wahren Namen (Natasha) auszusprechen. Dadurch endet die Zeitstase bei ihr. Die Namen Tasha, Zybilna oder Iggwilv funktionieren nicht, da sie nicht ihre wahren Namen sind.

Wird der Kessel zerstört, so wird nicht nur Zybilna befreit, sondern auch alle anderen Kreaturen im Palast, die sich in Zeitstase befinden.

Wenn Zybilna aus der Zeitstase befreit wird, fahre mit „Das Ende der Geschichte“ am Ende des Kapitels fort.

Mercion befreien: Jedes Mitglied des Rufs der Tapferkeit kann Mercion identifizieren, die Klerikerin in Rüstung an Zybilnas Seite. Wenn die Charaktere wissen, wer sie ist, kann einer von ihnen eine Aktion verwenden, sie mit einem Einhorn-Horn berühren und dabei ihren Namen aussprechen, um ihre Zeitstase zu beenden.

Wenn sie befragt wird, erzählt Mercion die Geschichte des Rufs der Tapferkeit (siehe „Fall der Hexenkönigin“ weiter vorne im Kapitel). Sie schließt sich bereitwillig jeder Gruppe an, die die Liga der Bosheit besiegen will.

VORSICHT, JAMMERWOCH!

Der Jammerwoch in Bereich P22 gehört zu den größten Herausforderungen dieses Kapitels und sogar des gesamten Abenteuers. Es ist unwahrscheinlich, dass die Charaktere einen direkten Kampf gegen die Kreatur überleben würden, aber es gibt ein paar Dinge, mit denen sie ihre Chancen erhöhen können:

- Die Rieseneule aus der Voliere (Bereich P20) befreien und gegen den Jammerwoch in Stellung bringen: Charaktere, denen gegenüber die Eule gleichgültig ist, können sie unkompliziert in Jammerwoch-Jagdstimmung bringen, sofern sie die Möglichkeit haben, mit ihr zu sprechen. Wenn der Jammerwoch und die Eule sich je in die Augen blicken, flieht der Jammerwoch aus dem Palast, die Eule bleibt ihm auf den Fersen.
- Den Jammerwoch aus dem Palast locken: Der Jammerwoch lässt sich sowohl mit Beute als auch mit Musik anlocken. Wird er nach draußen gelockt, geht der Jammerwoch auf Jagd (sofern die Rieseneule nicht hinter ihm her ist) und kehrt 1W6+2 Stunden lang nicht zurück.
- Das Henkersschwert *Zerschnifer-Schnück* aus Bereich P50 beschaffen: Der Jammerwoch ist anfällig für den Hiebsschaden des Schwerts, und Zerschnifer-Schnück kann auch noch das Regenerationsmerkmal des Jammerwochs neutralisieren.

Der Jammerwoch ist Zybilna freundlich, dem Rest der Welt feindlich gesinnt. Kreaturen anzugreifen, die größer sind als er, überlegt er sich allerdings zweimal. Wird er mit Futter beworfen, könnte er lange genug abgelenkt sein, dass die Charaktere vor ihm fliehen können und er sie nicht verfolgt. Die Möglichkeit, sich mit dem Jammerwoch zu verbünden, besteht nicht.

Höflinge: Neben Zybilna, Mercion und dem Jammerwoch sind noch die folgenden Höflinge anwesend, alle gediegen gekleidet und in Zeitstase:

- Ein pompöser **Bullywug-Ritter** (siehe Anhang C) und Markgraf Schlaps von Brackmoor, Gesandter des Triefehofs (siehe Kapitel 2)
- Zwei **Drow-Magier** (chaotisch gut) namens Kelchrin und Valtis, die Zybilna zum Thema Dämonen und Abyss beraten
- Schnatzer, ein **Goblin-Boss** (neutral) mit Libellenflügeln, die ihm eine Flugbewegungsrate von zwölf Metern und die Fähigkeit zu schweben verleihen. Er bringt Neuigkeiten von anderen Feenhöfen und wird von vier ähnlich geflügelten **Goblins** (neutrale Leibwächter) begleitet
- Sieben **Pixies** namens Bix, Henny, Honigstrahl, Nachtglitzer, Sternblatt, Trick und Winterflock
- Zwei **Flinklinge** (siehe Anhang C), die Zybilna als Boten und Spione dienen

Schätze: *Iggwilvs Kessel* ist ein Artefakt, von dem sich die rechtmäßige Eigentümerin nie trennen würde. Solange Iggwilv sich in Zeitstase befindet, kann sie nicht verhindern, dass Diebe sich des Kessels bemächtigen oder ihn verstecken. Wenn die Charaktere wünschen, können sie den Kessel mit Kriegsherrzogs *Flammenzungenschwert* zerschlagen und mit den Trümmern nach Belieben verfahren.

Iggwilv und Mercion haben eine *Robe des Erzmagiers*, ein *Amulett der Ebenen* und einen *Kampfstab +1* bei sich. Iggwilv hat außerdem einen grauen Stein (Kontrollstein für den Grauen Slaad in Bereich P33) in der Tasche ihrer Robe. Es ist unwahrscheinlich, dass die Charaktere diese Gegenstände erlangen.

P23: RUNDER TISCH

Die Türen zu diesem Raum wurden aus den Angeln geschlagen und haben große Türöffnungen hinterlassen. Kreaturen, die hier zu viel Lärm machen, wecken den **Jammerwoch** (siehe Anhang C) in Bereich P22, der sofort nachschaut, was vor sich geht.

Dieser Raum enthält einen runden Tisch mit Marmorplatte, umringt von hochlehnigen Stühlen. Zwischen dem Tisch und einer gebogenen Wand voller schmaler hoher Fenster steht ein regloser weißhaariger Magier mit einem Stab, aus dessen Spitze glitzernder Frost stiebt.

Ringelrun (siehe Anhang B) wurde hier von zwei Mitgliedern der Liga der Bosheit überfallen: Zarak und Zargash. Der Magier hat seinen *Stab der Macht* eingesetzt, um den Zauber *Kältekegel* zu wirken, als die Zeitstase ihn erfasste. Wird Ringelrun aus der Zeitstase befreit, so wirkt der Zauber, und sein Effekt erfüllt den größten Teil des Raums.

Wird seine Zeitstase beendet, so ist Ringelrun entschlossen, die Liga der Bosheit zu besiegen, ehe sie noch mehr Unheil stiften kann. Er erläutert, wie der Ruf der Tapferkeit in den Palast kam (siehe „Fall der Hexenkönigin“ weiter vorne im Kapitel).

Hochlehnige Stühle: Einem der Stühle wurde ein lächelnder Quasit hinten oben in die Lehne geschnitzt. Wenn jemand anders als Zybilna sich auf diesen Stuhl setzt, ruft der Quasit magisch „Dies ist nicht Euer Stuhl!“ in Abyssisch und wiederholt den Ruf jede Minute, bis die Kreatur vom Stuhl aufsteht.

Runder Tisch: Zybilna nutzt den runden Tisch, um sich mit ihren Beratern zu treffen. Charaktere, die seine Marmoroberfläche untersuchen, finden folgende elfische Inschrift darin: „Ich herrsche durch das Urteil meines Herzens und den Hieb meiner Faust.“

Wird mit der Faust auf den Tisch geschlagen, so gibt dieser einen donnernden Knall von sich, der 16 Kilometer weit zu hören ist. Zybilna hat diese Kraft des Tisches genutzt, um ihre Verdikte zu bekräftigen, aber auch, um den Jammerwoch zum Essen zu rufen. Wenn der Jammerwoch noch lebt, kommt er gelaufen, wenn er dieses Geräusch hört.

Schätze: Ringelrun trägt einen *Stab der Macht* mit 15 verbleibenden Ladungen. (Der Stab hat 20 Ladungen, wenn er voll aufgeladen ist. Fünf Ladungen hat Ringelrun verbraucht, um den *Kältekegel* zu wirken. Der Stab kann erst dann wieder aufgeladen werden, wenn Ringelrun aus der Zeitstase befreit wird.)

P24: ZERSTÖRTE GEMÄCHER

Der Jammerwoch hat die Möbel in diesen beiden Gemächern sowie die Türen zu den Bereichen P22, P23 und P25 zerstört. Hier ist nichts Wertvolles mehr zu finden.

P25: BADEZIMMER

Dampf steigt aus einem schlammigen Badeteich auf. Die Kacheln um den Teich sind gesprungen, als wäre etwas Riesiges darübergestampft. Was immer es war, es hat auch ein gähnendes Loch in der Außenwand hinterlassen, durch das ihr den dämmerigen Himmel sehen könnt.

Wenn die Charaktere hier laute Geräusche machen und dem **Jammerwoch** (siehe Anhang C) in Bereich P22 noch nicht begegnet sind, so erwacht er und schaut nach, was vor sich geht. Der Jammerwoch betritt und verlässt den Palast durch das Loch in der Wand. Gelegentlich badet er im schlammigen Teich und versteckt dort auch seinen Schatz.

Schätze: Das Wasser im Teich ist 2,4 Meter tief und undurchsichtig. Am Grund liegen die Knochen von Feenwesen und Goblins, die der Jammerwoch verspeist hat, sowie die folgenden Schätze:

- Zwei Armreifen aus Silber (je 25 GM)
- Ein verzierter Dolch, der „bald“ flüstert, wann immer sein Träger einschläft (50 GM)
- Ein Silberhelm mit schwarzer Feder (125 GM)

P26: UMKLEIDE

Die Tür zum angrenzenden Korridor ist mit einem Hirsch-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

Eine Wand in dieser Kammer ist mit hölzernen Umkleidekabinen bestückt, die jeweils eine kleine Bank und einen Haken für Kleidung enthalten. Ein Bodenmosaik stellt verschiedene Dämonen dar.

Wenn eine Kreatur eines ihrer Kleidungsstücke an einen der Kabinenhaken hängt, erhält sie den Vorzug des Zaubers *Unsichtbarkeit*. Dieser hält eine Stunde oder solange an, bis die Kreatur den Effekt auf sich beendet, indem sie angreift oder einen Zauber wirkt. Hat eine Kreatur diesen Vorzug erhalten, kann sie ihn erst nach 24 Stunden erneut erhalten.

P27: WAFFENKAMMER

Die Tür zu diesem Raum ist mit einem Hirsch-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

Dieser Raum steht voller Vitrinen mit den verschiedensten Waffen. Die Waffen sind so gut gearbeitet, dass unklar ist, ob es sich um eine Waffenkammer oder ein Museum handelt.

Die Vitrinen sind unverschlossen, die Waffen darin sehen spektakulär aus. Es ist jeweils ein Exemplar jeder Waffe aus den Tabellen „Nahkampf-Kriegswaffen“ und „Fernkampf-Kriegswaffen“ im *Spielerhandbuch* enthalten. Sie sind sehr fein gearbeitet und jeweils den doppelten Listenpreis wert. Jede Waffe ist bezaubert und überschüttet den Träger mit Komplimenten. Reagiert der Träger seinerseits darauf mit Komplimenten, so flüstert die betreffende Waffe düster „Ach, gegen den *Zerschnifer-Schnück* bin ich nichts“ und spricht dann nie wieder.

P28: BIBLIOTHEK

Die Türen zum angrenzenden Korridor sind mit Löwen-Kronenschlössern (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel) versiegelt.

Die hohen Regale dieser enormen Bibliothek stehen voller ledergebundener Folianten. Rollende Leitern sind an Schienen über den obersten Regalebenen angebracht und gestatten einfachen Zugriff auf die oberen Bücher.

Hinter einem Regal kommt ein älterer buckliger Mann hervor, der ein offenes Buch in der Hand hat. „Diese Bibliothek ist für Besucher geschlossen!“, sagt er, als er gebieterisch das Buch schließt. Es ist offensichtlich, wie überrascht und verärgert er ist.

Zybilna bewahrt ihre geheimsten Bücher in einer eigenen Bibliothek im Obergeschoss (Bereich P38) auf. Dieser Raum hier enthält dennoch eine gigantische Büchersammlung zu allen möglichen Themen. Die Bibliothek existiert auf einer Halbebene. Aufgrund ihrer Halbebenenatur sind die Kreaturen darin der Zeitstase durch *Iggwilvs Kessel* entgangen.

Shon und Grau: Der Bibliothekar ist ein buckliger menschlicher **Magier** (neutral) namens Shon. Er spricht Abyssisch, Elfish, Gemeinsprache und Sylvanisch, und er hat ein Geheimnis, das nur ihm, Zybilna und deren Quasiten Iggrik bekannt ist: Sein „Buckel“ ist eine **Riesenwolfsspinn**e namens Grau, die Shon unter seinen Gewändern verbirgt. Auf die Spinne wurde der Zauber *Erwecken* gewirkt, weswegen sie eine Intelligenz von 10 hat und Elfish spricht. Die Spinne kennt die Bibliothek besser und findet seltene Bücher schneller als Shon. Sie verteidigt Shon, wenn er angegriffen wird.

Shon stellt Eindringlinge und befiehlt ihnen, die Bibliothek sofort zu verlassen, da niemand die Bücher ohne Zybilnas Einverständnis lesen darf. Zybilna hat derlei nicht verfügt, aber Shon traut Besuchern nicht und hält



SHON UND GRAU.

sie für potenzielle Diebe. Wenn erforderlich, wirkt er den Zauber *Einflüsterung*, um Eindringlingen zu befehlen: „Verschwindet und kommt nicht wieder!“ Wenn die Charaktere sich weigern zu gehen, sagt Shon ihnen, dass Zybilna ihre wichtigsten Bücher in einer kleineren Bibliothek im Obergeschoss verwahrt, und drängt sie, sich stattdessen dort umzusehen. Er nimmt sich sogar die Zeit, ihnen acht Buchtitel aufzuschreiben, die sie interessieren könnten (siehe Bereich P38).

Als Zybilna und ihr Hof in Zeitstase gerieten, wurde Shon von der Halbebenenatur der Bibliothek geschützt. Er wagte sich hinaus und entdeckte, dass die Liga der Bosheit das Ruder übernommen hatte. Shon fürchtet die Liga, hat aber mit deren Anführer Kelek eine Vereinbarung getroffen: Die Liga belässt Shon auf seinem Posten, und im Gegenzug forschen Shon (und seine Spinne) in der Bibliothek nach Zeitstasemagie, damit die Liga Ringelrun den Magier erwecken und Kelek ihm seinen *Stab der Macht* (in Bereich P23) abnehmen kann. Bisher haben Shon und Grau allerdings nichts Hilfreiches gefunden. Sie können beide alle fünf Mitglieder der Liga beschreiben und wissen, dass drei von ihnen (Kelek, Kriegsherzog und Zargash) sich im Palast befinden.

Kelek hat Shon gesagt, dass Zybilna vom Stundenglaszirkel verraten wurde und die Vetteln die Liga der Bosheit damit beauftragt haben, *Iggwilvs Kessel* zu bewachen. Die Gespräche zwischen Shon und Kelek legen nahe, dass die Allianz zwischen der Liga und dem Stundenglaszirkel nicht so stabil ist, wie Kelek vorgibt. Grau hat sie mitangehört und weiß es ebenfalls.

Wenn die Charaktere Shon sagen, dass sie Zybilna befreien und die Liga der Bosheit besiegen wollen, teilt der Bibliothekar ihnen die folgenden Informationen mit, zeigt ihnen aber dennoch die Tür, damit sie den Büchern nichts tun:

- Ein Jammerwoch hat sich im Ballsaal eingenistet. Kelek, Anführer der Liga der Bosheit, hat panische Angst vor ihm – „und das sollte er auch“ fügt Shon hinzu.
- Kriegsherzog, ein behelmter Krieger mit Flammenschwert, fungiert als Keleks Leibwache, jedoch nicht aus Loyalität. Er ist ein kaltblütiger Söldner und arbeitet gegen Bezahlung. Die Charaktere könnten versuchen, ihn zu bestechen.
- Shon kann alle Eigenschaften des *Stab der Macht* beschreiben, da er sich neulich darüber informiert hat.

Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Shon.

Shons Zauberbuch: Shon trägt sein Zauberbuch bei sich, einen ledergebundenen Folianten mit einer in Kohle gezeichneten Wolfsspinne auf dem Einband. Dieses Buch enthält die folgenden Zauber: *Dunkelsicht*, *Einflüsterung*, *Eissturm*, *Feuerball*, *Fliegen*, *Fluch brechen*, *Gegenzauber*, *Kältekegel*, *Klopfen*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Nebelschritt*, *Person bezaubern*, *Schild*, *Tashas fürchterlicher Lachanfall* und *Verwandlung*.

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass sich das Einhorn-Horn hier befindet, hat Shon es. Er will nicht, dass Kelek den *Stab der Macht* bekommt, weil ihm klar ist, welchen Schaden Kelek damit anrichten würde. Shon hat daher nicht vor, den Stab der Liga der Bosheit zu überlassen. Wenn die Charaktere Shon durch gutes Rollenspiel überzeugen können, dass sie Prismears Bestes im Sinn haben, gibt er ihnen das Horn und sagt ihnen, wo sie Zybilna finden (Bereich P22). Außerdem warnt er sie vor dem Jammerwoch, sofern er es noch nicht getan hat.

P29: TEPPICH MIT WEISSEN ROSEN

Die Tür zu Bereich P30 ist mit einem Löwen-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel). Die Tür in der gegenüberliegenden Wand führt auf einen Balkon mit Blick auf den Hof der Stürme (Bereich P13).

In diesem langen Raum liegt ein ebenso langer Teppich, in den Bilder dorniger weißer Rosen gewoben sind. Neben den beiden Türen am Nord- und am Südende steht je ein Alabastersockel. Sie tragen Vasen aus Alabaster mit mehreren langstieligen weißen Rosen. In die Vasen sind die Worte „Nimm eine“ in Gemeinsprache eingemeißelt.

Jede Kreatur, die eine weiße Rose bei sich hat, kann diesen Korridor sicher durchqueren. Der Teppich ist ein zwölf Meter langer, 2,4 Meter breiter **Teppich des Erstickens** mit 60 Trefferpunkten. Beendet eine Kreatur ihren Zug im Korridor, ohne eine weiße Rose bei sich zu haben, greift der Teppich an. Er greift auch Kreaturen an, die ihm Schaden zufügen. Aufgrund seiner Länge kann er bis zu vier höchstens mittelgroße Kreaturen sofort ersticken.

P30: TURM VOLLER SCHLAMM

Die Tür zu diesem Turm ist mit einem Löwen-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

In diesem Turm befindet sich offenbar alles in Zeitstase. Der Raum wird auf der unteren Ebene von einem 1,5 Meter breiten Sims umschlossen. Über diesem Sims ragen am anderen Ende des Raums fünf eiserne Hebel nebeneinander aus der Wand. 1,5 Meter unter dem Sims befindet sich ein Tümpel aus stinkendem Schlamm. Von der Decke hängen fünf schmale vergoldete Käfige an Ketten, die in der 18 Meter hohen Decke des Turms verankert sind. Drei der Käfige sind besetzt. Vor jedem Käfig hängt je ein Pixie mit winzigem vergoldetem Zauberstab reglos in der Luft.

Zargash (siehe Anhang B) ist hier, sofern er nicht woanders hingelockt wurde. Wenn Zargash anwesend ist, füge Folgendes hinzu:

Ebenfalls reglos steht ein Mann in schwarzer Kleidung neben den Hebeln, das Gesicht halbwegs durch seine Kapuze verborgen. Er trägt ein Amulett in Form einer Fledermaus um den Hals und hält einen Kampfstab gepackt.

Zargash hat Proben vom Schlamm genommen, um mehr über dessen Eigenschaften zu erfahren. Er steht reglos da und gibt vor, sich wie die anderen Kreaturen hier in Zeitstase zu befinden. Wird er in Ruhe gelassen, wartet er, bis die Charaktere den Bereich verlassen, und erstattet dann Kelek in Bereich P31 Bericht.

Wenn die Charaktere Zargash beobachten, können sie mit einem erfolgreichen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) erkennen, dass er sich nicht in Zeitstase befindet. Da er aber so tut, ist der erste Angriff auf ihn im Vorteil. Wenn seine Täuschung auffliegt oder er angegriffen wird, verwendet Zargash seine nächste Aktion, um *Gasförmige Gestalt* auf sich zu wirken. Er fliegt hoch in Bereich P39 und dann in Bereich P31, um Kelek und Kriegsherzog zu warnen, dass sich Eindringlinge im Palast befinden.

Käfige und Pixie-Wärter: Die Böden der fünf Käfige hängen derzeit in Höhen von drei, sechs, neun, zwölf und 15 Metern über dem Schlamm. Die Höhe wird über je einen der Hebel am anderen Ende des schmalen Simses gesteuert. Normalerweise bewegen die Käfige sich mithilfe der Hebel um 30 Zentimeter auf oder ab. Aktuell befinden sich die Mechanismen zum Heben und Senken der Käfige jedoch in Zeitstase. Solange reagieren die Käfige nicht auf die Hebel.

In jeden Käfig passt eine höchstens mittelgroße Kreatur. Die Käfige weisen weder Türen noch Schlösser auf. Kreaturen werden einfach hinein- oder herausteleportiert. Dazu dienen die winzigen vergoldeten Zauberstäbe in den Händen der fünf **Pixies**, die sich alle in Zeitstase befinden. Nur Pixies können sich auf diese winzigen Zauberstäbe einstimmen. Wird die Zeitstase eines Pixies beendet, so kann er mit seinem Zauberstab auf eine höchstens mittelgroße Kreatur innerhalb von sechs Metern zielen, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird in den vergoldeten Käfig des Pixies teleportiert. Ist der Käfig bereits besetzt, so tauscht die Kreatur darin ihren Platz mit dem Ziel. Ein Pixie, dessen Zeitstase beendet wird, kann eine Aktion verwenden, um mit dem Zauberstab seinen Käfig zu berühren. Dadurch wird die Kreatur darin an eine freie Stelle auf dem Sims nach Wahl des Pixies teleportiert.

Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um zu versuchen, die Gitterstäbe zu verbiegen. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-22-Stärkewurf (Athletik). Die Öffnung ist groß genug für eine höchstens mittelgroße Kreatur.

Dämonischer Schlamm: Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura der Verwandlungsmagie, die vom Schlamm ausgeht, der aus dem Abyss stammt. Humanoide, die ihren Zug beginnen, während sie sich ganz oder teilweise im Schlamm befinden, müssen einen SG-13-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg erleiden sie 7 (2W6) psychischen Schaden, da ihr Verstand von grauenhaften Visionen geplagt wird, die zu schrecklich sind, um sie zu beschreiben. Anderenfalls werden sie magisch in **Manen** unter deiner Kontrolle verwandelt. Die Verwandlung kann durch jede Magie zum Brechen von Flügen rückgängig gemacht werden. Wenn die Verwandlung nicht innerhalb von drei Tagen aufgehoben wird, so wird sie dauerhaft und ist nur noch durch den Zauber *Wunsch* oder durch göttliche Intervention aufzuheben.

Gefangene: Drei der Käfige beherbergen Gefangene in Zeitstase:

- Im Käfig drei Meter über dem Schlamm sitzt ein **Mane**.
- Im Käfig sechs Meter über dem Schlamm sitzt ein **Inkubus**, getarnt als männlicher Hochelf namens Nizran (nicht der wahre Name des Inkubus). Die Körperlosigkeit des Inkubus wirkt im Feywild nicht. Der Inkubus ist getarnt als Emissär der Sommerkönigin an Zybilnas Hof gekommen. Zybilna hat die Täuschung durchschaut, die Loyalität des Inkubus zum Dämonenfürsten Graz'zt (ihr ehemaliger Liebhaber) erkannt und den Inkubus eingesperrt, ehe er zu seinem wahren Meister zurückkehren konnte.

- Im Käfig zwölf Meter über dem Schlamm sitzt ein fremder unrasierter Mann mit einer Narbe in Form eines Sichelmonds unter dem rechten Auge. Es handelt sich um einen menschlichen **Spion** (neutral) aus Oerth, der schon im Ruhestand und unbewaffnet ist. Er hat Zybilna gebeten, ihn von seinen Schuldgefühlen wegen mehrerer Morde zu befreien, die er begangen hat. Sie kam der Bitte nach, indem sie ihn einsperrte und ihm versprach, ihn in einen Manen zu verwandeln – Manen sind nicht zu Schuldgefühlen imstande.

Werden die Gefangenen aus der Zeitstase befreit, sind sie weiterhin in ihren Käfigen gefangen, solange die Pixies sie nicht befreien. Diese befinden sich ebenfalls in Zeitstase und können niemanden befreien. Wird die Zeitstase bei ihnen beendet, weigern sie sich, irgendwen zu befreien, solange Zybilna es nicht befohlen hat. Nizran und der fremde Spion wünschen nichts sehnlicher, als aus dem Palast zu fliehen und niemals zurückzukehren.

P31: THRONSAAL

Dieser Raum kann über eine Treppe abwärts von Bereich P47 aus erreicht werden. Eine Doppeltür in der Nordwand führt auf einen Steinbalkon mit Blick auf den Hof der Stürme (Bereich P13).

Die gewölbte Decke dieser kreisförmigen Kammer wird von einem Ring aus Marmorsäulen getragen, in welche die Figuren von Feenwesen und Dämonen gemeißelt wurden. Sieben Torbögen sind gleichmäßig in der Außenwand verteilt. Sie führen zu Türmchen mit hohen Buntglasfenstern. Jedes Fenster zeigt einen Ritter in Rüstung.

In der Raummitte steht ein vergoldeter Thron aus Holz mit Klauenfüßen, auf dem ein kleiner graubärtiger Mann in schwarzer Robe zurücklehnt. Der Mann hält drei kleine, schuppige, vogelartige Kreaturen an Leinen. Neben dem Thron steht ein muskulöser Mann in Rüstung. Sein Helm bedeckt mit Ausnahme seiner rot glühenden Augen sein ganzes Gesicht, und sein Schwert ist von Flammen umhüllt.

Vor dem Thron befindet sich die Statue einer Elfe ohne Rüstung. Die Haltung der Statue wirkt kampfbereit: Die Elfe hält ein Kurzschwert in jeder Hand.

Der Graubärtige ist **Kelek**. Er hält drei **Schreckhähne** an kurzen Leinen. **Kriegsherrzog** steht neben ihm, Schild und Flammenschwert bereit. Wenn die Charaktere **Zargash** bereits begegnet sind und ihn haben entkommen lassen, kauert der böse Orkus-Priester hinter dem Thron. (Werte für alle drei Halunken sind in Anhang B zu finden.) Wenn Kelek auf dem Thron sitzt, kann er eine Bonusaktion verwenden, um einen Reim des Stundenglaszirkels aufzusagen („Ritter aus Glas, beschützt mein Gesäß!“).

Der Reim lässt die vier Buntglasritter in den Türmchen (auf der Karte mit X markiert) aus ihren Fenstern springen und zu vier **Glaswerkgolems** (siehe entsprechende Spielwerte) werden. Die Golems verteidigen Kelek und kehren nach zehn Minuten in ihre Fenster zurück, wenn sie bis dahin nicht zerstört wurden.

Wenn die Charaktere mit Kelek verhandeln, teilt er ihnen höhnisch mit, dass der Palast nun seiner Herrschaft untersteht. Wird allerdings der Stundenglaszirkel oder der Jammerwoch erwähnt, so zeigt sich kurz Angst auf seinen Zügen. Kriegsherrzog bleibt während jeder Konversation stumm und bäugt die Abenteurergruppe freudlos. Wenn Zargash anwesend ist, tut er so wenig wie möglich, um Kelek zu helfen, ohne seinen Verrat offenzulegen. Er will Kelek als Anführer der Liga der Bosheit ersetzen, fürchtet jedoch, dass Kriegsherrzog ihn erschlägt, wenn er Kelek offen verrät.

Wenn die Charaktere Ringelrun erwähnen, erklärt Kelek, dass er den *Stab der Macht* des Magiers haben will, ihn aber nicht nehmen kann, solange Ringelrun sich in Zeitstase befindet. Kelek braucht ein Einhorn-Horn, um Ringelrun aus der Zeitstase zu holen. (Er erklärt nicht, wie das Horn funktioniert.) Im Austausch gegen ein Einhorn-Horn verspricht Kelek, den Charakteren beim Erreichen ihrer Ziele behilflich zu sein, solange es nicht darum geht, Zybilna zu befreien. Kelek hat nicht die Absicht, seinen Teil der Abmachung zu erfüllen.

Wenn es zum Kampf kommt, verlässt Kelek sich darauf, dass Kriegsherrzog, die Schreckhähne und Zargash ihn verteidigen. Zargash flieht, wenn der Kampf schlecht läuft.

Die Loyalität von Kriegsherrzog lässt sich für einen angemessenen Preis (Schätze im Wert von mindestens 2.500 GM) kaufen. Wenn die Charaktere ihn rekrutieren, bleibt Kriegsherrzog für den Rest des Abenteurers bei der Gruppe und geht danach seiner Wege. Als Teil der Abenteurergruppe folgt Kriegsherrzog den Charakteren stoisch, verteidigt sie gegebenenfalls und kann leicht überzeugt werden, *Iggwilvs Kessel* mit seinem *Flammenzungenschwert* zu zerstören.

Weder Kelek noch Zargash bedrohen die Charaktere oder fügen ihnen Schaden zu, solange Kriegsherrzog auf der Seite der Abenteurergruppe steht. Wenn Kelek merkt, dass er besiegt wird, bittet er um Gnade und bietet an, ein Geheimnis über Zybilna zu verraten, wenn er dafür Leben und Freiheit bekommt. Wenn die Abenteurergruppe einwilligt, enthüllt Kelek, dass es sich bei Zybilna um Iggwilv die Hexenkönigin handelt, und erklärt, wie er geplant hat, sie zu erpressen.

Versteinerter Elf: Die Statue ist eine versteinerte Hochelfe namens Raezil Uthemar (neutral). Sie hat Zybilna als Spionin an anderen Feenhöfen gedient. Als Raezil von einer Mission zurückkehrte, fand sie praktisch jede Person im Palast in Zeitstase vor. Sie stellte Kelek zur Rede und beschuldigte ihn, Zybilna stürzen zu wollen. Prompt wurde sie von seinen Schreckhähnen versteinert. Wenn Magie eingesetzt wird, um den Versteinerter-Zustand bei Raezil zu beenden, verwende die Spielwerte des **Spions** mit den folgenden Änderungen, um sie zu repräsentieren:

- Raezil spricht Gemeinsprache und Elfish.
- Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.



- Bei Rettungswürfen gegen Bezauberung ist sie im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Der Name „Iggwilv“ sagt Raezil nichts, da sie erst für Zylbilna arbeitet, seit die Erzfee ihre Domäne im Feywild errichtet hat. Raezil verbringt die meiste Zeit an den Höfen anderer Erzfeen und ist über die politische Lage in Prismeer nicht informiert.

Wird sie von den Charakteren von ihrer Versteigerung erlöst, so ist sie an die Regeln der Gegenseitigkeit gebunden (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) und muss den Charakteren beim Erfüllen ihrer Missionen helfen. Raezil stammt aus einer adligen Elfenfamilie mit Einfluss am Sommerhof, was sie zu einer nützlichen Begleiterin macht, wenn die Charaktere nach ihrem Abenteuer in Prismeer noch im Feywild bleiben wollen.

Schätze: Kelek trägt einen *Stab des Schlagens* sowie *Armschienen der Verteidigung*. Kriegsherzog führt ein *Flammenzungenlangschwert*. Zargash trägt ein Amulett in Fledermausform, das die Eigenschaften eines *Rings des Federfalls* hat.

P32: BARDENGALERIE

Dieser Balkon ragt über den Bankettsaal (Bereich P18). Die Tür in der Westwand ist mit einem Löwen-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

Dieser Balkon ragt in neun Metern Höhe über den Bankettsaal. Bei einer Doppeltür an einem Ende des Balkons steht ein mit Malereien verziertes Cembalo.

GLASWERKGOLEM

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 36 (8W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +2, Wei +2

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Paralytiert, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Golem sich am Anfang des Kampfs reglos im Fenster befindet, so ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur zudem nicht gesehen, dass der Golem handelt oder sich bewegt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Golem belebt ist.

Regeneration: Der Golem erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Golem Wucht- oder Schallschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Golem stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Ungewöhnliche Natur: Der Golem muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Unveränderliche Gestalt: Der Golem ist gegen alle Zauber und Effekte immun, die seine Form ändern würden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Angriffe mit dem Glasschwert aus.

Glasschwert: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W8+1) Hiebsschaden.

BONUSAKTIONEN

Blendendes Licht (Aufladung 5-6): Der Golem strahlt in einem Kegel von 4,5 Metern magisches buntes Licht aus. Jede Kreatur in diesem Kegel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls ist sie eine Minute lang blind. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Das Cembalo ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 15, 12 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Verwandlungsmagie um das Cembalo. Verliert es mindestens die Hälfte seiner Trefferpunkte, so kann keine Musik mehr darauf gespielt werden. Werden seine Trefferpunkte auf 0 verringert, so ist es zerstört und zerfällt in acht Trümmerteile, die magisch lebendig werden und den oder die Zerstörer angreifen. Jeder Trümmerteil gilt als winziger Gegenstand unter dem Effekt des Zaubers *Gegenstände beleben*, der eine Minute lang wirkt.

P33: GLASSTATUEN

Der Boden dieses Marmorsaals wurde auf Hochglanz poliert. In den Außenwänden befinden sich zahlreiche Buntglasfenster mit Darstellungen von Feenwesen und Schmetterlingen im Flug. Auf einem Podium steht die Glasstatue einer langhaarigen Frau in einer Robe, die Arme in einer Willkommensgeste ausgestreckt. Neben ihrem Kopf hängt eine winzige, blau leuchtende Kugel in der Luft. Im Raum sind noch Dutzende weiterer Statuen aus funkelndem Glas arrangiert.

Dieser Raum enthält 40 Glasstatuen einschließlich der auf dem Podium. Die Statuen bleiben reglos, bis jemand auf dem Cembalo in Bereich P32 spielt, dessen Magie die Statuen tanzen lässt:

Alle Statuen außer der auf dem Podium wirbeln tanzend durch den Saal. Die Cembalomusik gibt ihnen den Rhythmus vor.

Verstummt das Cembalo, so verharren die Statuen wieder reglos, bis die Musik weitergeht.

Charaktere, die Zybilna schon gesehen haben, erkennen sie in der Statue auf dem Podium. Die übrigen 39 Statuen repräsentieren Sterbliche, denen Zybilna in ihrer Rolle als Feenpatin geholfen hat. Eine gläserne Küchenmaid tanzt mit einer Glasprinzessin, ein gläserner Bauer trägt einen Glastopf voller Glasmünzen und so weiter. Alle Statuen (einschließlich der auf dem Podium) besitzen eine RK von 13 und 4 Trefferpunkte, sind anfällig für Wuchtschaden und Schallschaden, dafür gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Wenn die Statuen tanzen, muss jede Kreatur, die den Raum betritt oder ihren Zug darin beginnt, einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um mit keiner Statue zu kollidieren. Verringere den SG jeweils um 1, wenn drei tanzende Statuen zerstört wurden. Bei Zusammenstößen mit Kreaturen zerbersten die Statuen und bewirken 14 (4W6) psychischen Schaden bei der Kreatur, mit der sie kollidiert sind. Die tanzenden Statuen meiden das Podium und können nicht mit

Kreaturen darauf kollidieren. Sie können auch nicht mit Kreaturen außerhalb ihrer Reichweite zusammenstoßen (zum Beispiel mit solchen, die über ihnen fliegen).

Die Statue auf dem Podium bewegt sich nicht. Die kleine Kugel, die neben ihrem Kopf schwebt, ist magisch (siehe „Schätze“ unten) und befindet sich in Zeitstase. Sie bleibt auch dann über dem Podium schweben, wenn die Statue auf dem Podium zerstört wird.

Slaad-Wächter: Ein unsichtbarer **Grauer Slaad** erscheint in seiner wahren Form beim Podium, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Mindestens drei tanzende Statuen wurden zerstört.
- Die Statue auf dem Podium wurde zerstört.
- Jemand greift nach der winzigen Kugel.

Der Slaad hält sich normalerweise auf einer Halbebene auf und ist daher nicht von der Zeitstase-Magie von *Iggwilvs Kessel* betroffen. Er greift jede Kreatur an, die sich der winzigen Kugel bemächtigt hat, und wird dabei sichtbar. Bekommt der Slaad die Kugel, behält er sie, wird unsichtbar, bleibt im Saal und verteidigt sich, wenn er angegriffen wird. Die tanzenden Statuen können ihm Schaden zufügen.

Zybilna hat den Slaad in ihre Dienste gezwungen. Er gehorcht ihren Befehlen, wenn sie anwesend ist.

Schätze: Die blaue Kugel ist ein *Ionenstein* (Erkenntnis) und gehört Iggwilv. Wenn andere Kreaturen sich auf den *Ionenstein* einstimmen, werden sie verflucht. Wer auf diese Art verflucht ist, wird magisch in ein hölzernes, belebtes, puppenartiges Abbild seiner selbst verwandelt. Die Spielwerte bleiben gleich, doch die Kreatur ist nun ein Konstrukt, anfällig für Feuerschaden, und sie muss nicht essen, trinken oder atmen. Gegenstände, die die Kreatur trägt oder bei sich hat, sind nicht betroffen. Der Zauber *Wunsch* kann den Fluch beenden. Die Kreatur kann sich vom Fluch befreien, indem sie Iggwilv einen Strauß aus acht schwarzen Rosen schenkt, doch nur Iggwilv und Iggrik (der Quasit in Bereich P51) wissen, dass sich der Fluch auf diese Art aufheben lässt. Die schwarzen Rosen können im Rosengarten (Bereich P7) geschnitten werden.

P34: HALLE DER KLAPPEN

An der Ostwand dieser kleinen Halle sind vier quadratische Eichenpaneele von einem Meter Kantenlänge befestigt. An jedem Paneel befindet sich eine Klappe mit Scharnieren und Holzgriff.

Wenn die Charaktere zum ersten Mal eintreten, sind alle vier Paneele geschlossen. Wird eine der Klappen geöffnet, so kommt dahinter ein Hohlraum mit dem Kopf einer enthaupteten Kreatur zum Vorschein. Der Kopf sagt Folgendes:

Grottenschrat-Kopf: „Yah!“
Harpyienkopf: „Bah!“
Hobgoblin-Kopf: „Gah!“
Ogerkopf: „Bah!“

PALAST HERZBEGEHR

O BEN



1 QUADRAT = 3 METER

Jeder Kopf sagt seine Silbe, wann immer die Klappe geöffnet wird, und ist dann bis zum nächsten Öffnen still. Um diesen Bereich wie vorgesehen zu nutzen, müssen alle Klappen geschlossen sein und dann in einer der folgenden Reihenfolgen geöffnet werden:

Harpyie, Oger, Grottenschrat, Hobgoblin
Oger, Harpyie, Grottenschrat, Hobgoblin

Wenn die abgetrennten Köpfe die Silben von „Baba Yaga“ in korrekter Reihenfolge aussprechen, werden alle Kreaturen in der Halle an freie Stellen im Studierzimmer (Bereich P47) teleportiert.

P35: ÜBERFLUTETER KORRIDOR

Der Boden dieses Korridors steht unter Wasser. Das Wasser ist dunkel und einen Meter tief. Von der neun Meter hohen Decke hängt etwa alle drei Meter eine Laterne mit blau flackernder Flamme an einer kurzen Kette. Die Laternen werfen gruselige, geisterhafte Reflexionen auf dem Wasser. Als ihr die Szene betrachtet, kommt vom anderen Ende des Korridors ein Segelboot in Sicht und nähert sich euch langsam.

Das Segelboot nähert sich, bis es sicher ist, an Bord zu gelangen. Es kann bis zu acht mittelgroße Kreaturen tragen. Eine Kreatur kann das Boot mit der Pinne steuern. Das Boot hat eine Bewegungsrate von sechs Metern.

Dunkles Wasser: Wer ins Wasser späht, sieht schmale, bleiche Gesichter zurückstarren, dunkle Monster vorbeischwimmen und erhascht Blicke auf ferne Reiche. Eine Kreatur kann das Wasser sicher durchwaten, doch wenn sie vollständig eintaucht, muss sie einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie ist unter der Wasseroberfläche gefangen. Sofern die Kreatur nicht über Wasseratmung verfügt, beginnt sie zu ersticken, sobald ihr die Luft ausgeht (siehe Erstickungsregeln im *Spielerhandbuch*). Die unter der Wasseroberfläche gefangene Kreatur oder eine andere in Reichweite kann einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg durchbricht die gefangene Kreatur die Wasseroberfläche und ist nicht mehr untergetaucht.

P36: KOSTÜMRAUM

Dieser Raum enthält acht hölzerne Ankleidepuppen in hohen Glasvitrinen. Jede Puppe trägt ein anderes Kostüm.

Diese Kostüme wurden von Zybilna in ihren zahlreichen Verkleidungen getragen: Ein Kinderhexenkostüm für die junge Natasha, ein extravagantes schulterfreies Kleid für Tasha, ein dunkles verführerisches Gewand für Iggwilv und weitere.

Folgende Hinweise können den Charakteren helfen, einige der bisherigen Identitäten Zybilnas zu erschließen:

- Einem Umhang in Kindergröße wurde der Name „Natasha“ auf den Kragen gestickt.

- Charaktere, die die Tasha-Figur in der Vitrine vor der Halle der Illusionen auf dem Hexenlichtjahrmart untersucht haben, erkennen nun Tashas Kostüm wieder.
- Charaktere, die einen SG-16-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, kennen eines von Iggwilvs Kostümen von einem Holzschnitt, den sie mal in einem Buch gesehen haben und der mit „Iggwilv, Hexenkönigin von Perrenland“ bezeichnet war.

P37: DRETCH-KINDERZIMMER

In dieser Kammer summen die Fliegen. Der Marmorboden ist schmutzig und wimmelt von Maden. Acht Wiegen aus Weide stehen im Schmutz. An jeder Wiege ist ein Holzstock befestigt, der etwa einen Meter lang ist und ein Mobile aus drei Ornamenten trägt. Die Ornamente scheinen dreieckige Stücke aus weißem Holz zu sein, denen jeweils ein elfischer Buchstabe eingeschnitzt wurde. In den Wiegen liegen kleine unförmige Kreaturen. Sie greifen mit klauenhaften Händen nach den Symbolen, kommen aber nicht ganz an sie heran.

In den Wiegen befinden sich acht **Dretch** – Manifestationen von Zybilnas dunkelsten Emotionen: Verdruss, Verachtung, Wut, Ekel, Herablassung, Bosheit, Neid und Eifersucht. Die verkümmerten, babyartigen Unholde benehmen sich ihrer Natur entsprechend: Der verdrossene Dretch blickt alles mit gerunzelter Stirn an, der boshafte Dretch will jeden kneifen und so weiter.

Ein Charakter kann mit einem SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) herauszufinden versuchen, warum die Dretch hier sind und was sie repräsentieren. Bei einem Misserfolg erfährt der Charakter nichts. Bei einem Erfolg wird dem Charakter klar, dass die Dretch Manifestationen unterdrückter negativer Emotionen der Person sind, die sie in dieses Kinderzimmer gesperrt hat.

Charaktere, die Elfish lesen können, erkennen sieben verschiedene Buchstaben in den dreieckigen Ornamenten der Mobiles über den Wiegen. Die Buchstaben tauchen jeweils mehrfach auf. Sie lauten A, B, I, L, N, Y und Z. Neu sortiert ergeben sie den Namen ZYBILNA. Zybilna brauchte die Buchstabenornamente als Materialkomponenten für das Ritual, mit dem sie die Dretch erzeugt hat. Jetzt sind sie nur noch dekorative Ablenkungen für die babyartigen Dretch. Die Buchstaben wurden den Mobiles per Zufall zugeordnet. Beispiel: Ein Mobile könnte die Buchstaben A, I und L tragen, ein anderes die Buchstaben B, L und Y.

Jeder Dretch ist durch Zybilnas Magie gebunden und hat eine Bewegungsrate von 0, solange er sich in der Wiege befindet. Wird ein Dretch aus der Wiege genommen, ändert sich an seiner Verfassung nichts, er kann sich jedoch frei bewegen. Kämpfen weicht er aus und kämpft nur, wenn er sich verteidigen muss. Wird mindestens ein Dretch getötet, so steigen dunkle Emotionen in Iggwilv auf, was das Zusammentreffen der Charaktere mit ihr auf dem Höhepunkt der Geschichte beeinflussen kann (siehe Ende des Kapitels).

P38: GEHEIME BIBLIOTHEK

Diese Bibliothek ist fensterlos und wirkt wie eine Gruft. Ein Dutzend schwebende Kerzen spenden trübes, flackerndes Licht. Die Bücher in den Ebenholzregalen sind in rabenschwarzes Leinen gebunden. Sie tragen keine Titel auf dem Rücken. In der Mitte des Raums steht ein Schreibtisch mit einer schwarzen Schreibfeder und einem Glas schwarzer Tinte.

Magie lässt die Kerzen (1W4+3) + 1 Meter über dem Boden schweben. Wird der Zauber *Magie bannen* auf eine Kerze gewirkt oder eine Kerze aus der Bibliothek entfernt, so endet der Schwebeeffekt bei ihr automatisch.

Nehmen die Charaktere ein Buch aus dem Regal, sehen sie, dass weder der Einband noch der Buchrücken einen Titel trägt. Öffnen sie ein Buch, so wird offenbar, dass die Seiten leer sind. Nur auf der ersten Seite wurde eine dünne Linie gezogen. Wenn eine Kreatur die Schreibfeder auf dem Tisch verwendet, um einen Buchtitel auf diese Linie zu schreiben, füllen sich die übrigen Buchseiten mit dem Inhalt, der zum Titel passt, sofern das betreffende Buch Teil der Sammlung dieses Raums ist. Gehört das Buch des Titels nicht zur Sammlung, so verschwindet die Tinte sofort von der Seite. Wenn ein Buch aus dieser Bibliothek entfernt wird, verschwindet die Schrift darin nach 30 Tagen, und die Buchseiten sind leer.

Unter anderem umfasst die Sammlung folgende Titel, wie die Charaktere von Shon in Bereich P28 erfahren können:

Die wartende Stadt (Entdeckerbericht über Moil, eine Halbebene mit einer Stadt voller Spuktürmchen)

Der gesichtslose Fürst (Iggwilvs privater Bericht über ihren Umgang mit Juiblex, dem Dämonenprinzen der Schlicke und Schleime. Sie hat den Bericht später überarbeitet und in ihr Hauptwerk aufgenommen, das *Dämonomikon von Iggwilv*)

Ich, Lyzandred (langatmige Autobiografie eines Lichs, die zu einer noch langatmigeren und bemühten Abhandlung über Halbebenen und ihre Errichtung führt)

Königreich der Ghule (Erkundungen einer Abenteurergruppe im unterirdischen Ghul-Königreich der Welt Oerth)

Die vielen Masken von Mith (bizarrer Lebensbericht eines Dieners des Erzmagiers Mith, der stets Masken für Ehrengäste aus dem ganzen Multiversum bereithielt)

Nadir von Nessus (alles über die Politik der Neun Höllen, verfasst von der Tiefling-Frau Nadir, die behauptete, die Tochter von Asmodeus zu sein)

Prophezeiungen von Explicta Defilus (Transkript verschiedener Prophezeiungen eines mächtigen Geisternagas aus der Welt Oerth)

Thingizzards Nachtballon (Anweisungen zum Bau eines magischen Fahrzeugs, mit dem sicher durch die Ebenen des Abyss gereist werden kann)

P39: KÄFIGVORZIMMER

In diesem Raum von sechs Metern Wandlänge gibt es einen 2,4 Meter hohen und breiten Torbogen in der Mitte der Westwand. Dahinter liegt eine Turmkammer mit fünf Käfigen, die an Ketten über einem Schlammteich neun Meter darunter baumeln. Charaktere, die sich beim Torbogen positionieren, können die Decke der Turmkammer neun Meter über sich erkennen, außerdem die anderen Merkmale von Bereich P30.

An der Ostseite des Raums befinden sich deckenhohe Gitterstäbe aus Eisen mit 15 Zentimetern Zwischenraum. Durch das Gitter ist der zentrale Turm des Palasts zu sehen, der über einer stürmischen Leere hängt (Bereich P13). Die Gitterstäbe lassen sich mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik) verbiegen. Bei einem Erfolg entsteht eine Öffnung, durch die sich höchstens mittelgroße Kreaturen hindurchquetschen können.

P40: GÄSTEFLÜGEL

Dieser Palastflügel ist Zybilnas Gästen vorbehalten, darunter auch Gesandten anderer Erzfeen und Bittstellern von der materiellen Ebene.

Jedes Gemach enthält ein Himmelbett, einen Kleiderschrank mit Roben, die sich den Maßen des Trägers magisch anpassen, und einen Frisiertisch. Über einen Glockenzug an der Wand bei der Tür können die Gäste das Personal aus dessen Bereich (Bereich P15) rufen. Wenn die Charaktere so einen Glockenzug verwenden, kommt fünf Minuten später Leibdiener Dünings herbeigeschlichen, um nachzusehen.

Die Bewohner jedes Gemachs befinden sich in Zeitstase. Die jeweiligen Gemächer haben ihre eigene Farbgestaltung und besondere Merkmale wie unten aufgeführt:

P40a, Rotes Gemach: Ein *adliger* Hochelf (neutral) mit langem Haar steht mitten im Gemach. Er heißt Carisso und hält einen Kristallkelch mit Wasser. An seinem Gürtel hängt ein Rapier mit Glasgriff (tatsächlich ein *Rapier +1*). Ein Goblin (Nichtkämpfer) mit Tablett und Wasserkaraffe steht neben ihm.

P40b, Blaues Gemach: In diesem Gemach sitzt eine Reihe blauer Vögel reglos auf der Fensterbank. Das Fenster steht offen. Abgesehen davon befindet sich niemand im Gemach.

P40c, Grünes Gemach: Eine wohlgekleidete Waldgnom-Frau (Nichtkämpferin) steht auf einem Schemel vor dem Frisiertisch und blickt in den Spiegel, während sie ihr grünes Haar kämmt. Auf dem Frisiertisch befinden sich verschiedene Kosmetika und Parfumflakons.

P40d, Weißes Gemach: Im Bett schläft ein hübscher junger Mann (Nichtkämpfer) in weißem Nachthemd.

P40e, Schwarzes Gemach: Sechs Goblins (Nichtkämpfer) sind dabei, das Gemach zu reinigen. Einer von ihnen balanciert waghalsig auf einem Stapel Stühle, um einen hohen schwarzen Kleiderschrank abzustauben.



DIE MEISTEN KREATUREN IN ZYBILNAS PALAST
BEFINDEN SICH IN ZEITSTASE.

P41: SPRECHENDE TÜR

Diese Tür ist magisch verschlossen.

Die Oberfläche dieser Doppeltür ist wie ein Katzenkopf gearbeitet. Als ihr euch nähert, gurr sie „Ja, hallo zusammen.“

Die Tür sollte eigentlich ein Passwort verlangen, um sich zu öffnen, doch sie fand es rasch langweilig, immer nach demselben Wort zu fragen, und will nun Antworten auf bedeutsame philosophische Fragen hören. Dies erklärt sie freundlich und stellt dann eine der folgenden Fragen:

- Was ist wichtiger, Intelligenz oder Weisheit?
- Sind wir dem Schicksal ausgeliefert, oder erschaffen wir es selbst?
- Was ist mächtiger, Schwert oder Feder?

Die Tür vertritt enthusiastisch die eine oder andere Sichtweise zu jedem Punkt. Richtige oder falsche Antworten gibt es nicht. Damit die Tür sich öffnet, muss ein Charakter seine Sicht darlegen und begründen und einen SG-15-Charismawurf (Überzeugen) bestehen. Ein Charakter, der den Gondelschwan Federine auf dem Hexenlichtjahrmart beeindruckt hat, ist so zuversichtlich, dass er bei diesem Wurf im Vorteil ist. Bei einem Erfolg schwingt die Tür auf.

P42: LABOR

Die Tür zu diesem Labor ist mit einem Hirsch-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

In diesem zerstörten Labor liegen kaputte Ölbrenner, schmierige Glasbehälter und Pilze in Einmachgläsern herum. Eine Bohnenstange in der Größe einer Riesenschlange wächst aus einer entkorkten Trankflasche. An der Stange hängen dicke Bohnenschoten.

Zybilna hat das Labor genutzt, um Tränke zu brauen, darunter auch ein experimentelles Öl, das Pflanzenwachstum stimuliert. Eines der Resultate ist die Bohnenstange, die sich hier befindet. Zybilnas Quasit Iggrik hat den Trank noch verbessert und die gigantische Bohnenstange in Bereich P17 erzeugt.

Schätze: Charaktere, die das Labor durchsuchen, finden drei *Heiltränke*, zwei *Tränke der Hügelriesenstärke* und einen *Trank des Wachstums*.

An der Bohnenstange hängen zwölf Bohnenschoten, die sich einfach ablösen lassen. Eine solche Schote kann als Aktion bis zu 36 Meter weit geschleudert werden. Trifft sie auf dem Boden auf, verschwindet sie und erzeugt einen Effekt wie der Zauber *Pflanzenwachstum* (Version des Zaubers, die eine Aktion zum Wirken erfordert).

P43: SPIEGEL HERZBEGEHR

Die Tür zu diesem Raum ist mit einem Löwen-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

In diesem Marmorsaal befindet sich nichts außer einem großen Spiegel, der an der Nordwand in einen Alkoven montiert wurde. Kalte Spektralnebel hängen reglos vor der Spiegelfläche und bedecken den Boden vor dem Spiegel.

Zybilna hat Sterbliche vor diesen Spiegel gebracht, wo sie die Spiegelbilder der Objekte ihres Herzbegehrs erblickten. Kreaturen, die eine Minute lang in den Spiegel blicken, sehen ihr eigenes Spiegelbild verblassen. Stattdessen erscheint ein Spiegelbild des Objekts, das sie am meisten begehren. Der Spiegel ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 5 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Wenn ein Charakter lange genug in den Spiegel schaut, um dessen Eigenschaft auszulösen, arbeite mit dem Spieler zusammen, um zu ermitteln, was der Charakter sieht: Es könnte ein Objekt oder eine Person sein, die der Charakter verloren hat, ein Ziel, das der Charakter noch nicht erreicht hat, oder ein wichtiges Ereignis, das noch nicht geschehen ist. Wurde die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ genutzt, und der Charakter hat noch nicht gefunden, was er sucht, könnte der Spiegel ihm zeigen, wo das Objekt sich befindet und wie der Charakter hinkommt.

P44: ZEITGLÄSER

Die Tür zu diesem Raum ist mit einem Hirsch-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

Der Raum ist bis auf einen dreistufigen Mahagonitisch leer. Auf den drei Stufen steht je eine leuchtende Glasglocke. Jedes Glas enthält ein umnebeltes Antlitz.

Eine Kreatur, die eines der Gläser berührt, bewirkt, dass alle drei Gläser illusionäre Bilder von ihr aus verschiedenen Zeiten zeigen. Das unterste Glas zeigt die Kreatur in ihrer Jugend. Das Glas in der Mitte zeigt die Kreatur, wie sie jetzt ist. Das oberste Glas zeigt die Kreatur im Alter. Zybilna hat die Gläser zuletzt berührt, daher zeigen sie gerade Bilder von ihr in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft:

- Das untere Glas zeigt eine junge Frau mit rabenschwarzem Haar.
- Das mittlere Glas zeigt eine Frau mittleren Alters und langem weißem Haar.
- Das obere Glas zeigt eine weißhaarige Greisin oder Vettel.

Die Gläser wurden mit *ewigem Leim* auf die Tische geklebt. Jedes Glas ist ein kleiner Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 3 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Für jedes Glas, das zerstört wird, wird ein **unsichtbarer Pirscher** freigesetzt, der in der Luft über dem Tisch erscheint. Er greift die Kreatur an, die das Glas zerstört hat, und ignoriert alle anderen Ziele. Der Pirscher kehrt auf die Elementarebene der Luft zurück, wenn er oder sein Ziel stirbt.

P45: ZYBILNAS SCHLAFGEMACH

Dieses geräumige Schlafgemach ist sparsam möbliert. An der Ostwand befindet sich ein ovaler Spiegel mit schwarzem Holzrahmen. In der Südwestecke steht ein achteckiger Tisch mit zwei bequemen hochlehnigen Stühlen, auf dem Tisch ein Schachbrett mit Spielfiguren aus Gagat und Blutstein. Die Raummitte wird von einem Himmelbett mit schwarzem Seidenbaldachin und -bettzeug eingenommen. Auf dem Bett lümmeln zwei Kreaturen mit Löwenkörpern. Eine hat den Kopf und den Oberkörper einer Frau, die andere Kopf und Oberkörper eines Mannes.

DIESE „ZEITGLÄSER“ ZEIGEN ZYBILNA IN DER VERGANGENHEIT, DER GEGENWART UND DER ZUKUNFT.



Die Kreaturen auf dem Bett sind zwei **Lamien** namens Nemesatra und Trizzian. Der Dämonenprinz Graz'zt hat sie geschickt, um mit Zybilna zu verhandeln, weil er überzeugt ist, dass die Erzfee weiß, wo sich Iggwilv die Hexenkönigin aufhält (mit der Graz'zt noch ein Hühnchen zu rupfen hat). Nemesatra und Trizzian vermuten, dass Zybilna und Iggwilv dieselbe Person sind, brauchen aber Beweise, ehe sie zu ihrem Meister zurückkehren.

Graz'zt hat beiden Lamien die Fähigkeit verliehen, einen beliebigen Spiegel (als Aktion) zu berühren, darin zu verschwinden und auf einer anderen Existenzebene ihrer Wahl zu erscheinen, als hätten sie den Zauber *Ebenenwechsel* gewirkt, der nur auf eine Kreatur wirkt. Nemesatra und Trizzian haben diese Fähigkeit genutzt, um aus Azzagrat (Graz'zts Heimat im Abyss) ins Feywild zu reisen. Sie haben vor, die Fähigkeit erneut zu nutzen, um nach Azzagrat zurückzukehren, sobald sie den gewünschten Beweis haben. Die Kostüme in Bereich P36 reichen alleine als Beweis nicht aus, doch jedes der folgenden Objekte kann als Beweis dienen:

- Die Zeugenberichte von Dünning dem Leibdiener (siehe Bereich P15), Kalimanzaros dem Zwerg (siehe Bereich P21) oder einer der Vetteln in Bereich P47, an welche die Lamien nur mit einem der Zauber *Einflüsterung* oder *Geas* kommen
- Eine Ausgabe von *Der gesichtslose Fürst* (eines von Iggwilvs bekannten unveröffentlichten Werken) aus Bereich P38
- Die Zeitgläser in Bereich P44, sofern sie noch die drei Gesichter von Iggwilv zeigen, einschließlich des jungen Gesichts, das die Lamien wiedererkennen

Wenn mindestens ein Charakter vor den Lamien erscheint, starrt Nemesatra ihn an und fragt: „Seid Ihr wichtig?“ Sie erwartet eine Bestätigung, da weder sie noch ihr Begleiter für irgendeinen Niemand Zeit haben. Nemesatra und Trizzian teilen den Zweck ihrer Mission nicht mit. Sie betrachten die Charaktere als Bauernfiguren und befehlen ihnen, alle Informationen über Zybilnas Vergangenheit mitzuteilen, die sie erfahren. Wenn die Lamien einen Beweis haben, dass Zybilna Iggwilv ist (oder einen klug gefälschten Beweis des Gegenteils), nutzen sie den nächsten Spiegel, um nach Azzagrat zurückzukehren.

Die Lamien können sich nicht frei durch den Palast bewegen, da sie weder fliegen noch die verschlossenen Türen überwinden können. Sie haben den Palast durch das Kutschenhaus (Bereich P11) betreten und die Bereiche P29, P14c, P14g, P41 (nach Debatte mit der magischen Tür) sowie P46 aufgesucht.

Werden die Lamien angegriffen, verteidigen sie sich, bis mindestens eine von ihnen mindestens die Hälfte ihrer Trefferpunkte verloren hat. Daraufhin berühren sie den Spiegel in diesem Gemach und kehren in den Abyss zurück. Wenn der Spiegel zerstört wurde und keine eindeutige Fluchtroute vorhanden ist, nutzen die Lamien einen der Zauber *Einflüsterung*, *Geas* oder *Person bezaubern*, um die Charaktere zu überzeugen, sie in Ruhe zu lassen.

Schätze: Das Schachbrett war ein Geschenk des Erzmagiers Mordenkainen an Iggwilv. Es ist 2.500 GM wert. Die Spielfiguren murren leise, wenn sie vom Brett genommen werden. Das Schachbrett ist einer der

Gründe, warum Nemesatra und Trizzian vermuten, dass Zybilna und Iggwilv dieselbe Person sind: Iggwilvs Leidenschaft für das Spiel ist Graz'zt und seinen Untergebenen wohlbekannt.

P46: GARDEROBE

Dieser Raum ist ein begehrter Kleiderschrank.

Paneele an Scharnieren an den Wänden schwingen nach außen, um zahlreiche exquisit gearbeitete Roben, Gewänder, Stolen, Kopfbedeckungen, Strümpfe, Handschuhe, Schuhe, Stiefel und weitere Kleidungsstücke zu enthüllen. Die Kleidungsstücke scheinen sich durch eigenen Willen von ihren Kleiderbügeln und Haken zu lösen und durch die Luft zu schweben, damit sie sich besser betrachten lassen.

Permanente *Unsichtbarer-Diener*-Zauber machen es einfach und angenehm, in diesem Raum Kleider anzuprobieren.

P47: ZERSTÖRTES STUDIERZIMMER

Hier hängen Holzsplitter, lose Papiere und die beiden Hälften eines zerbrochenen Signalhorns in der Luft. Was immer geschehen ist, es ist dabei auch ein Loch in der Nordwand auf einem Absatz zwischen zwei Treppen entstanden, von denen eine nach oben und eine nach unten führt. Die durch die Wucht entstandenen Steintrümmer befinden sich reglos in der Luft vor dem Turm.

Charaktere, die durch das Loch in der Wand blicken, sehen die folgende Szene:

Ein menschlicher Ritter mit dichtem Schnurrbart und verblüfftem Gesichtsausdruck wurde offenbar durch das gezackte Loch nach außen gestoßen und hängt ebenso reglos wie die Trümmer in der Luft. Er trägt einen mit gefiederten Schwingen geschmückten Helm, hält ein Langschwert und einen Schild.

Im Studierzimmer ist nichts Wertvolles mehr zu finden.

Wenn Vetteln des Stundenglaszirkels sich in den Palast zurückgezogen haben, sind sie hier beim Loch in der Wand (die Spielwerte der Vetteln sind in Anhang B zu finden). Ihre Reittiere und Fahrzeuge haben sie in der Nähe untergebracht:

- Bavlornas *treibendes Seerosenblatt* (siehe Anhang A),
- Skabathas **fliegendes Schaukelpferd** (siehe Kapitel 3),
- Endelyns *Ornithopter* (siehe Anhang A).

Wenn nur eine Vettel anwesend ist, spricht sie leise mit sich selbst. Sind zwei Vetteln hier, zanken sie sich darüber, was als nächstes zu tun ist. Wenn alle drei Vetteln da sind, verspotten sie den behelmten Ritter, da sie nicht über ihre aktuellen Schwierigkeiten reden wollen. „Er scheint seine derzeitige Lage ja ganz leicht zu nehmen“, sagt Skabatha. „Die Zeit war ganz schön grausam zu ihm“ höhnt Endelyn. „Wenn wir noch das Einhorn-Horn hätten, könnten wir ihn in seinen Untergang stürzen lassen“, bedauert Bavlorna.

Wenn Endelyn Mondgrab hier angetroffen wird, sagt sie den Charakteren, dass sie die Auflösung des Zirkels vorausgesehen hat. Ist mindestens eine ihrer Schwestern in Hörweite, wird Endelyn beschuldigt, das Zerbrehen des Zirkels eingefädelt zu haben. Ein Streit entbrennt, und die Vetteln nutzen ihren Zauber *Ebenenwechsel*, um aus Prismeer zu fliehen. Sie nutzen diesen Zauber auch, um den Charakteren zu entkommen, falls diese sie angreifen.

Ansonsten tun die Vetteln, was sie am besten können: feilschen und täuschen. Sie behaupten, in der Situation eigentlich die Guten zu sein und Iggwilv in Zeitstase gefangen zu haben, um Prismeer vor ihrer Tyrannei und Verkommenheit zu retten. Sie erzählen Episoden aus Iggwilvs Vergangenheit, die sie als irre Erzmagierin darstellen, die in den Abyss geschaut und ihn aufmerksam studiert zu haben, um zu lernen, wie man Dämonen beschwört und kontrolliert, damit sie Königreiche auf der materiellen Ebene zerstören. Die Vetteln schlagen vor, dass die Charaktere ihre Anstrengungen darauf richten, den Jammerwoch zu erschlagen. Dafür versprechen sie ihnen, die Macht von *Iggwilvs Kessel* zum Nutzen der Charaktere einzusetzen. Sie schildern die zahlreichen nützlichen Eigenschaften des Kessels (siehe Anhang A) in den buntesten Farben. Die Vetteln hoffen, Zeit zu schinden, bis sie die Charaktere in der Hand haben und für ihre Anmaßung büßen lassen können.

Anführer des Rufs der Tapferkeit: Der behelmte Ritter heißt **Starkherz** (siehe Anhang B). Er hat in diesem Studierzimmer gegen Kelek und Kriegsherzog gekämpft. Kriegsherzog hat mit einem *Horn der Sprengung* ein Loch in die Wand gesprengt und den Ritter hindurchgestoßen. Einen Augenblick darauf wurde der Palast in Zeitstase versetzt. Das Horn wurde bei der Explosion zerstört, die auch Kriegsherzog und Kelek Schaden zugefügt hat. (Die beiden wurden später durch den Stundenglaszirkel aus der Zeitstase befreit, sie konnten rasten und ihre Trefferpunkte regenerieren.) Starkherz hängt neun Meter nördlich des Turms und 18 Meter über dem Sturmwirbel (Bereich P13) in der Luft. Ihm bleiben noch 20 Trefferpunkte.

Wenn Starkherz aus der Zeitstase geholt wird, während er über dem Sturmwirbel hängt, so fällt er in diesen hinein. Ein Charakter in Reichweite von Starkherz kann versuchen, ihn aufzufangen. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf. Alternativ können Charaktere mit Flugfähigkeit Starkherz erreichen, solange er sich noch in Zeitstase befindet, ein Seil um ihn binden und dessen anderes Ende an einem Objekt oder einer Person mit der nötigen Stärke sichern, sein Gewicht zu tragen (120 Kilogramm mit sämtlicher Ausrüstung), um seinen Absturz nach Ende der Zeitstase zu verhindern.

Wenn er gerettet und befragt wird, erklärt Starkherz, wie er den Ruf der Tapferkeit in den Palast geholt hat (siehe „Fall der Hexenkönigin“ weiter vorne im Kapitel).

Er wollte die Mitglieder der Liga der Bosheit zur Strecke bringen, hat jedoch deren Zähigkeit und Findigkeit unterschätzt. Seinen Rettern ist er dankbar und bietet seine Hilfe bei ihren Unterfangen in Prismeer an. Andere Mitglieder des Rufs der Tapferkeit folgen seinem Beispiel.

Treppen nach oben und nach unten: Treppen beiderseits des Lochs in der Wand führen nach unten in Bereich P31 und nach oben in Bereich P49.

Schätze: Starkherz führt das magische Langschwert *Stahl* (siehe Anhang A). Die intelligente Waffe kann dem Ritter nicht aus der Hand genommen werden, sie kann nicht kommunizieren und nicht genutzt werden, um *Wiederbeleben* zu wirken, solange Starkherz sich in Zeitstase befindet.

P48: TÜRMCHEN

Diese sieben Türmchen (Bereiche P48a bis P48g) sind dem zentralen Turm des Palasts angegliedert. Keiner dieser Bereiche hat Fenster. Die sieben Türmchen enthalten Folgendes:

P48a: In der Mitte des Raums liegt eine emaillierte blaue Kasette auf einem Alabasterpodest. Der Raum ist über einen offenen Torbogen und eine Treppe nach unten mit Bereich P31 sowie einer nach oben mit den Bereichen P47 und P49 verbunden. In der Kasette befindet sich ein pflaumengroßes Juwel aus transparentem blauem Kristall mit einem winzigen Z-förmigen Riss an der Basis (siehe „Schätze“ unten). Charaktere, die das Juwel in die Hand nehmen und einen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, erraten, dass es sich um Zybilnas kristallisiertes Bedürfnis handelt, als Königin und Herrscherin über Wesen zu gelten, die unter ihr stehen.

P48b: Die Charaktere können diese Kammer über eine Treppe aus Bereich P14b auf der unteren Ebene des Palasts erreichen. In der Mitte des Raums liegt eine emaillierte weiße Kasette auf einem schwarzen Basaltpodest. In der Kasette befindet sich ein pflaumengroßes Juwel aus transparentem farblosem Kristall. Es fühlt sich warm an (siehe „Schätze“ unten). Charaktere, die das Juwel in die Hand nehmen und einen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, erraten, dass es sich um Zybilnas kristallisiertes Bedürfnis handelt, den Verzweifelten und Unglücklichen Freundlichkeit zu erweisen.

P48c: Die Charaktere können diese Kammer über eine kurze Treppe aus Bereich P48d erreichen. In der Mitte des Raums liegt eine emaillierte rote Kasette auf einem Podest aus modrigem Holz. In der Kasette befindet sich ein pflaumengroßes Juwel aus rotem Kristall, das leise summt (siehe „Schätze“ unten). Charaktere, die das Juwel in die Hand nehmen und einen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, erraten, dass es sich um Zybilnas kristallisiertes Bedürfnis handelt, jene zu bestrafen, die ihr Unrecht getan oder sie verraten haben.

P48d: Diese Kammer ist leer. Eine kurze Treppe führt nach oben in Bereich P48c. Eine längere Treppe führt nach unten in einen Korridor auf der unteren Palastebene, der die Bereiche P14d und P16 verbindet.

P48e: Die Charaktere können diese Kammer über eine Treppe aus einem Korridor auf der unteren Ebene des Palasts nördlich von Bereich P29 erreichen. In der Mitte des Raums liegt eine emaillierte grüne Kasette auf einem schmiedeeisernen Podest. In der Kasette befindet sich ein pflaumengroßes Juwel aus grünem Kristall, das schwach leuchtet (siehe „Schätze“ unten). Charaktere, die das Juwel in die Hand nehmen und einen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, erraten, dass es sich um Zybilnas kristallisiertes Bedürfnis handelt, sich vor ihren Feinden zu verbergen.

P48f: Die Charaktere können diese Kammer über eine kurze Treppe aus Bereich P48g erreichen. In der Mitte des Raums liegt eine emaillierte schwarze Kasette auf einem Podest aus lebenden Ranken. In der Kasette befindet sich ein pflaumengroßes Juwel aus glänzend schwarzem Kristall (siehe „Schätze“ unten). Charaktere, die das Juwel in die Hand nehmen und einen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, erraten, dass es sich um Zybilnas kristallisiertes Bedürfnis handelt, zu erfahren, was ihre Feinde planen.

P48g: Diese Kammer ist leer. Eine kurze Treppe führt nach oben in Bereich P48f. Eine längere Treppe führt nach unten in Bereich P14a auf der unteren Palastebene.

Schätze: Die fünf Juwelen in den Türmchen sind Zybilnas kristallisierte Bedürfnisse. Kurz nach der Entstehung der Domäne Prismeer erschienen sie ihr, und sie brachte die Juwelen zur Sicherheit in den Türmchen unter. Mit dem Zauber *Magie entdecken* wird eine Aura der Beschwörungsmagie um jedes Juwel offenbar.

Der Zauber *Identifizieren* oder ähnliche Magie enthüllt, dass jedes Juwel einen einzelnen Zauber *Feenwesen beschwören* enthält, welcher als Aktion gewirkt werden kann, indem dreimal mit dem Juwel gegen einen festen Gegenstand oder eine feste Oberfläche geklopft wird. Es sind keine weiteren Komponenten erforderlich, um den Zauber zu wirken, und der Zauberkirker kann nicht vorhersehen, welche Kreatur erscheinen wird. Welche Kreatur vom Juwel beschworen wird, hängt von dessen Farbe ab, wie in der Tabelle „Beschworenes Feenwesen“ vermerkt. Das Juwel verschwindet, sobald die Kreatur erscheint, die ihrerseits nach einer Stunde verschwindet. Informationen zum Verhalten der Kreatur finden sich bei der Beschreibung des Zaubers *Feenwesen beschwören*.

Die beschworenen Feenwesen sind magisch erzeugte Doppelgänger von Kreaturen, deren Lebensessenz Zybilna genutzt hat, um einen Teil des Feywilds in ihre Domäne des Entzückens zu verwandeln. Sie wissen weder von diesem Umstand noch davon, dass sie nur Echos ihrer selbst sind. Jedes Feenwesen benimmt sich, als wäre es eine unbekannte Zeit lang im Juwel gefangen gewesen (es weiß nicht, von wem). Ihm ist nicht klar, dass seine Existenz mit dem Zauber endet, der es hervorgebracht hat.

BESCHWORENE FEE

Juwel	Kreatur
Blau	Allegra, ein Flinkling (siehe Anhang C)
Grün	Froschsabber, eine grüne Vettel

Juwel	Kreatur
Rot	Sintsch der Skrupellose, eine Rotkappe (siehe Anhang C)
Schwarz	Meisterspion Stillkling, ein Düsterling-Ältester (siehe Anhang C)
Weiß	Blinki, ein einäugiger Flimmerhund

P49: SCHWARZES BUCH

Die Tür zu dieser Kammer ist mit einem Hirsch-Kronenschloss versiegelt (siehe „Kronenschlösser“ weiter vorne im Kapitel).

Wände, Boden und Decken dieses Raums bestehen aus weißen Marmorfiesen. In der Raummitte steht ein eiserner Katheder, auf dem sich eine flammenumloderte Schreibfeder und ein schwarz eingebundenes Buch befinden.

Buch und Feder strahlen Auren der Bannmagie aus, wenn sie mit dem Zauber *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht werden. Die Flamme um die Feder ist illusionär und harmlos.

In den Buchdeckel sind die Bilder eines Löwen und eines Hirschs eingepägt. Beide Tiere stehen auf den Hinterläufen und sind einander zugewandt. Jede Kreatur, deren Name mit der Schreibfeder in das Buch eingetragen wurde, kann sämtliche Kronenschlösser im Palast öffnen. Wird der Name einer Kreatur mit der Schreibfeder durchgestrichen oder die Seite mit ihrem Namen aus dem Buch gerissen, so ist diese Fähigkeit der Kreatur widerrufen.

Eine lange Liste von Namen füllt die Buchseiten. Viele Namen gehören offenbar Feenwesen, so farbenfroh, wie sie sind. Die Vetteln des Stundenglaszirkels sind etwa in der Buchmitte vermerkt. Auch die Namen von Dünings (Zybilnas Leibdiener), Shon (Zybilnas Bibliothekar), Kalimanzaros (Zybilnas Sekretär) und Raezil Uthemar (Zybilnas Elfenspionin in Bereich P31) sind verzeichnet. Die letzten Namen sind in Endelyn Mondgrabs Handschrift verfasst. Es sind die Mitglieder der Liga der Bosheit: Kelek, Zarak, Zargash, Kriegsherzog und Skylla.

P50: SCHATZKAMMER

Ihr gelangt zu einer verzierten Eisentür am oberen Ende der Treppe. Ihre Oberfläche ist mit einer komplexen Anordnung von Zahnrädern, Riegeln und Zuhaltungen versehen. In den runden Türknauf ist das Bildnis einer Nachtigall eingekerbt.

Zybilna bewahrt ihre kostbarsten Schätze in dieser Schatzkammer auf, die gegen Erkenntniszauber geschützt ist. Die Tür ist unempfindlich gegen Schaden und hat acht Schließmechanismen, die jeweils mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie beeinflusst werden können.

Ein Charakter kann auch eine Minute damit verbringen, eines der Schlösser mit Diebeswerkzeug zu knacken, was ihm mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf gelingt. Wird eines der Schlösser geöffnet, bewirkt dies allerdings, dass alle zuvor geöffneten Schlösser sich wieder schließen. Zum Betreten der Schatzkammer müssen alle acht Schlösser gleichzeitig geöffnet werden.

Charaktere, die den Türknauf untersuchen, entdecken eine Inschrift um die Basis: „Sprich meinen Namen.“ Eine Kreatur, die den Türknauf umgreift und dabei das Passwort „Natasha“ ausspricht, kann alle Schlösser gleichzeitig öffnen. Wenn die Tür geöffnet wurde, verschließt sie sich automatisch wieder, wenn sie geschlossen wird. Auf der Innenseite der Schatzkammer befindet sich ein ähnlicher Türknauf, allerdings ohne Inschrift.

Die Zeitgläser (Bereich P44) und der Kostümraum (Bereich P36) können Hinweise auf Zybilas früheste Identität liefern. (Deleted upon request) (Deleted upon request) Belohne jeden Spieler, der darauf kommt, indem sein Charakter den Namen flüstert, als beschwöre er ihn aus einem längst vergessenen Kindheitstraum.

Wenn die Tür geöffnet wird, lies folgenden Text vor:

Die Tür schwingt auf und gibt den Blick auf eine runde Kammer frei, die von schwebenden Lichtkugeln beleuchtet wird. In der Mitte des Raums schwebt ein fein geschmiedetes Großschwert mit der Spitze nach oben etwa einen Meter über einer Schatztruhe. Magie lässt das Schwert schweben und sich langsam um die eigene Achse drehen, sodass die Klinge die bunten Lichter einfängt und reflektiert.

Die Truhe ist nicht verschlossen. Die schwebenden Lichtkugeln sind harmlose magische Effekte, die auf diesen Raum beschränkt sind.

Schätze: Beim Großschwert handelt es sich um *Zerschnifer-Schnück* (siehe Anhang A). Der Levitationseffekt, der es in der Luft hält, endet, wenn das Schwert bewegt oder ergriffen wird.

Die Truhe enthält folgende Gegenstände:

- *Zerschnifer-Schnücks* verzierte Scheide, mit Phönixfedern geschmückt (100 GM)
- Ein Goldhelm, verziert mit einem Hirschgeweih (250 GM)
- Ein schimmernder silberner Umhang mit aufgesticktem Einhorn aus Platindraht (750 GM)

P51: BOHNENSTANGENTURM

Um in diesen Turm zu gelangen, müssen die Charaktere fliegen oder die Bohnenstange erklettern, die ihn stützt (siehe Bereich P17).

Im Inneren des Turms herrscht ein Chaos aus kaputten Möbeln, die von Ranken umklammert werden. Mitten in den Trümmern sitzt eine Kröte mit winzigem Magierumhang auf dem Deckel einer Schatztruhe, die gegen eine Wand geschoben wurde und von Unrat umgeben ist.

Die Kröte ist Iggrik, ein **Quasit** mit gewandelter Gestalt und Iggwilvs langjähriger Gefährte. Sie spricht die Charaktere in Gemeinsprache an und behauptet, Zybilas Krötenvertrauter zu sein. Wenn sie angegriffen wird, nimmt sie die Form einer Fledermaus an, fliegt davon und versteckt sich im Garten (Bereich P2).

Iggrik war in der Bibliothek (Bereich P28), als der Palast in Zeitstase versetzt wurde. Er hat den Stundenglaszirkel beobachtet, bis die Vetteln den Palast verließen, und nutzte dann einen Trank aus Zybilas Labor, damit die Bohnenstange diesen Turm anhebt und so eine Zuflucht für Iggrik entsteht. Seitdem hat der Quasit sich versteckt. Er weiß, dass die Liga der Bosheit sich mit den Vetteln gegen Zybila verbündet hat, wagt sich jedoch nicht aus dem Turm, um die Aktivitäten der Liga im Palast weiterzuverfolgen. Vor allem Kriegsherzog versetzt den Quasiten in Panik.

Wenn die Charaktere Iggwilv oder Natasha erwähnen, versucht Iggrik, das Thema zu wechseln. Forschen die Charaktere anderweitig nach Informationen, enthüllt Iggrik folgende hilfreiche Tatsachen:

- Die Schatzkammer (Bereich P50) enthält ein Hekenschwert, mit dem der Jammerwoch erschlagen werden kann. Zybila bewahrt das Schwert zur Sicherheit auf, sollte sich der Jammerwoch gegen sie wenden. (Wenn die Charaktere nach der Abwehr der Schatzkammer fragen, beschreibt Iggrik eine verschlossene Tür, für die ein Passwort erforderlich ist. Dieses kennt er, gibt es aber nicht automatisch preis.)
- Der Jammerwoch ist nicht die größte Kreatur im Palast. Zybilas gigantische Eule Blutschnabel ist größer. Sie hasst den Jammerwoch, ist jedoch in der Voliere (Bereich P20) eingesperrt und befindet sich in Zeitstase. Das Passwort zum Öffnen der Fenster in der Voliere lautet „Canzus“.
- Gäste können die Kronenschlösser an den Türen im Palast öffnen, indem sie ihren Namen in Zybilas schwarzes Buch (in Bereich P49) schreiben.

Iggrik weiß auch, wie man den Fluch aufhebt, mit dem Iggwilv den *Ionenstein* in Bereich P33 belegt hat. Wenn die Charaktere Hilfe brauchen, den Fluch zu brechen, sagt Iggrik ihnen, wie es geht, wenn sie dieses Rätsel lösen: „Vorgestern kommt nach übermorgen, aber wo ist mein Beweis?“ Die Antwort lautet: „In einem Wörterbuch.“

Teilen die Charaktere Iggrik mit, dass Zybila aus der Zeitstase befreit werden kann, indem ihr wahrer Name ausgesprochen und sie dabei mit einem Einhorn-Horn berührt wird, enthüllt der Quasit, dass Zybilas wahrer Name Natasha lautet (siehe auch „Einhorn-Horn“ unten).

Wenn Iggrik erfährt, dass jeder im Palast aus der Zeitstase befreit werden kann, indem *Iggwilvs Kessel* zerstört wird, teilt er folgende Informationen mit:

- Eine *Flammenzungenwaffe* kann den Kessel zerstören. Kriegsherzog führt zufällig eine solche Waffe.
- Der Jammerwoch liegt beim Schlafen gerne um den Kessel gewickelt und wird von Musik angezogen. Die beste Chance, ihn zu besiegen, ist das Henkersschwert *Zerschnifer-Schnück* in Iggwilvs Schatzkammer (Bereich P50). Das Passwort zum Öffnen der Schatzkammer lautet „Natasha“.
- Es ist nicht weiter schlimm, den Kessel zu zerstören, da Iggwilv die Macht hat, ihn zu reparieren. (Das heißt nicht, dass die Hexenkönigin über ihren zerstörten Kessel begeistert sein wird.)

Schätze: Die Schatztruhe enthält ein Paar *geflügelte Stiefel*, die Iggrik den Charakteren anbietet, wenn sie versprechen, Zybilna zu befreien.

Einhorn-Horn: Zeigt der Handlungsfaden an, dass sich das Einhorn-Horn hier befindet, hat Iggrik es gefunden und zu den *geflügelten Stiefeln* in die Truhe gelegt. Sobald Iggrik erfährt, dass das Horn die Macht hat, Kreaturen aus der Zeitstase zu befreien, bietet der Quasit den Charakteren das Horn an, sofern sie versprechen, damit seine Herrin zu befreien.

DAS ENDE DER GESCHICHTE

Zybilna kann auf eine von drei Arten aus der Zeitstase befreit werden:

- *Iggwilvs Kessel* wird mit einer *Frostbrand-* oder *Flammenzungenwaffe* zerstört (Details siehe Beschreibung des Kessels in Anhang A). Dadurch wird die Zeitstase-Magie im ganzen Palast aufgehoben.
- *Iggwilvs Kessel* wird mit einem Einhorn-Horn berührt, während das Gedicht „Kessel der Hexenkönigin“ (siehe Bereich P22) rezitiert wird. Auch dadurch wird die Zeitstase-Magie im ganzen Palast aufgehoben.
- Zybilna wird mit einem Einhorn-Horn berührt, während ihr wahrer Name (Natasha) ausgesprochen wird. Ihr wahrer Name kann im Kostümraum des Palasts (Bereich P36) erschlossen, bei Iggrik dem Quasiten (siehe Bereich P51) erfahren oder dem Familienstammbaum in Drummeldräu (siehe Kapitel 3, Bereich D11) entnommen werden. Wenn Zybilna frei ist, kann sie Horn, Gedicht und Kessel nutzen, um den übrigen Palast vom Zauber zu befreien wie in Bereich P22 beschrieben.

ZYBILNA WIRD LEBENDIG

Wenn Zybilna aus der Zeitstase befreit ist, lies folgenden Text vor:

Zybilna kann sich wieder rühren, macht einen Satz nach vorne und findet dann das Gleichgewicht wieder.

„Verdammt. Zu spät!“, faucht sie.

Hektisch sucht sie nach ihren Feinden, dann fällt ihr Blick auf euch. „Kennen wir uns?“, fragt sie.



Iggwilv die Hexenkönigin (siehe entsprechende Spielwerte) gibt den Charakteren die Gelegenheit, sich zu erklären, und hängt dabei an ihren Lippen. Wenn die Abenteueridee „Quest des Hexenmeisters“ verwendet wurde und mindestens ein Charakter Kindheitserinnerungen an Zybilna hat, dämmert es Iggwilv, dass sie diesen Charakter schon einmal getroffen hat, und sie schaut ihn wissend an.

Zybilna/Iggwilv ist besorgt, als sie erfährt, was Prismeer zugestoßen ist, und schwört, den Schaden des Stundenglaszirkels rückgängig zu machen – was sie Zeit und Mühe kosten wird. Wenn die Charaktere mit dem Stundenglaszirkel noch eine Rechnung offen haben, enthüllt die Erzfee ihnen die Schwächen der

IGGWILV DIE HEXENKÖNIGIN

Mittelgroßes Feenwesen (Magier), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (Robe des Erzmagiers)

Trefferpunkte 255 (30W8+120)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	27 (+8)	12 (+1)	23 (+6)

Rettungswürfe Int +14, Wei +7, Cha +12

Fertigkeiten Arkane Kunde +20, Geschichte +14, Naturkunde +14

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Passive Wahrnehmung 11, Wahrer Blick 18 m

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Elfish,

Gemeinsprache, Infernalisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP) **Übungsbonus** +6

Besondere Ausrüstung: Iggwilv trägt ein *Amulett der Ebenen* und eine *Robe des Erzmagiers*.

Gabe der Unsterblichkeit: Iggwilv ist gegen alle Effekte immun, die sie altern lassen würden, und sie kann nicht an Altersschwäche sterben.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn ihr Rettungswurf scheitert, kann Iggwilv den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Iggwilv ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil. (Dieses Merkmal stammt von ihrer *Robe des Erzmagiers*.)

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Iggwilv führt zwei Verhexender-Bolzen-Angriffe aus.

Verhexender Bolzen: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 1,5 oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: 25 (5W6+8) Blitzschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-22-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Start seines nächsten Zugs von Iggwilv bezaubert.

Abyssischer Spalt (Aufladung 5–6): Iggwilv öffnet einen momentanen abyssischen Spalt innerhalb von 36 Metern von ihr. Der Riss ist eine Kugel mit sechs Metern Radius. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 40 (9W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Außerdem besteht eine Chance von 50 Prozent, dass drei **Hezrous** an freien Stellen in der Kugel erscheinen. Sie agieren als Iggwilvs Verbündete, sind unmittelbar nach ihr am Zug und können keine anderen Dämonen beschwören. Sie bleiben erhalten, bis sie sterben oder Iggwilv eine Aktion einsetzt, um sie zu entlassen.

Zauberwirken: Iggwilv wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 24, +16 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Botschaft, Licht, Magie entdecken, Magierhand, Selbstverkleidung, Taschenspielerlei, Tashas fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbarkeit*

Je 3-mal täglich: *Fliegen, Magie bannen, Verwandlung*

Je 1-mal täglich: *Irrgarten, Telekinese, Teleportieren, Wunsch*

BONUSAKTIONEN

Feenschritt: Iggwilv teleportiert sich und alle Ausrüstung, die sie trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann.

REAKTIONEN

Zauber negieren (2-mal täglich): Wenn Iggwilv sieht, wie eine Kreatur innerhalb von 18 Metern von ihr einen Zauber wirkt, versucht sie, das Wirken zu unterbrechen. Wirkt die Kreatur einen Zauber mit einem Zauberplatz maximal der 8. Stufe, scheitert der Zauber und hat keine Effekte. Wirkt sie einen Zauber der 9. Stufe, muss sie einen SG-22-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder der Zauber scheitert und hat keine Effekte.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Iggwilv kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Iggwilv am Anfang ihres Zugs zurück.

Hexerei: Iggwilv setzt Zauberwirken oder Feenschritt ein.

Dunkelsprache (kostet 2 Aktionen): Iggwilv spricht einen Satz in einer verbotenen Sprache aus und zielt auf maximal zwei Kreaturen innerhalb von 18 Metern, die sie sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-22-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 11 (2W10) psychischen Schaden und ist eine Minute lang vor Iggwilv verängstigt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen, den Effekt bei Erfolg beenden. Es ist dann 24 Stunden lang immun gegen Iggwilvs Dunkelsprache.

Feenbetörung (kostet 3 Aktionen): Iggwilv zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die sie sehen kann. Das Ziel muss einen SG-22-Charismarettungswurf bestehen, oder es ist von einem Feengeist besessen. In besessenem Zustand muss das Ziel Iggwilv gehorchen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Feengeist verbannen und den Effekt auf sich beenden.

drei Vetteln und gestattet ihnen, nach Gutdünken mit dem Zirkel zu verfahren (siehe „Schicksal des Stundenglaszirkels“ unten). Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielanmerkungen zu Zybilna.

WAS BESSER UNERWÄHNT BLEIBT

Wenn die Charaktere mit Zybilna/Iggwilv über ihre Vergangenheit sprechen, verdüstert ihre Stimmung sich plötzlich:

Das weiße Haar der Erzfee wird rabenschwarz, und sie erscheint jünger und zorniger als noch vor einem Augenblick. „Ihr wisst nichts über meine Vergangenheit“, schnappt sie. „Nichts über meine gewonnenen Kriege, über meine vernichteten Feinde. Ich habe das Stundenglas schon so oft umgedreht. Jedes Mal bedeutete einen neuen Anfang. Wer seid Ihr, dass Ihr Euch hier aufbaut und von Dingen redet, die besser ungesagt bleiben?“

Frage die Spieler der Reihe nach, ob und was ihre Charaktere unternehmen, um die Erzfee zu besänftigen. Lass sie dann einen SG-12-Charisma-Gruppenwurf (Überzeugen) ausführen. Füge dem SG für jeden Dretch in Bereich P37, den die Charaktere getötet haben, eine 1 hinzu. Wenn Charaktere sie absichtlich erlosen oder gar nichts sagen oder tun, scheitern ihre Würfe automatisch.

Bei einem erfolgreichen Gruppenwurf entschuldigt Zybilna/Iggwilv sich für ihren Ausbruch, und ihre Stimmung hellt sich auf. Bei einem Misserfolg nimmt die Erzfee den Charakteren jede Erinnerung an Iggwilv und Natasha, ehe sie die Konversation fortsetzt, als wäre nichts geschehen. Informiere die Spieler, dass dieser Effekt aufgetreten ist – die Namen Iggwilv und Natasha sagen den Charakteren nichts mehr, und ihnen ist nicht klar, was Zybilna gerade getan hat. Die Charaktere wissen nichts weiter, als dass Zybilna die Erzfee ist, die Prismeer regiert. Sonstige Identitäten hat sie nicht. Der Effekt ist dauerhaft und unumkehrbar.

Verschiedene offene Enden werden in den folgenden Abschnitten beschrieben. Manche der Ereignisse erfordern die Mitwirkung der Charaktere, andere können sich in ihrer Abwesenheit ereignen.

SCHICKSAL DES STUNDENGLASZIRKELS

Wenn alle drei Vetteln des Stundenglaszirkels tot sind, ist dessen Geschichte vorüber. Dieser Abschnitt befasst sich mit den nächsten Ereignissen, wenn Zybilna frei ist und mindestens eine der Vetteln noch lebt.

Die überlebenden Vetteln spüren, wenn Zybilna aus der Zeitstase befreit wird – genauer gesagt spüren sie, dass ihnen Prismeer entgleitet. Wenn Zybilna die Kontrolle über ihre Domäne zurückerlangt, nutzen die Vetteln den Zauber *Ebenenwechsel*, um nach Gehenna zu fliehen. Dort haben sie einen kleinen Turm, der von Yugoloth-Söldnern bewacht wird. Sie glauben, dass Zybilna nichts von dem Turm weiß, doch Zybilnas Spione haben vor einiger Zeit von ihm erfahren. Zybilna enthüllt den Charakteren,

wo sich der Turm befindet, falls diese ihre Rechnungen mit den Vetteln begleichen oder ihnen sogar den Garaus machen wollen. Der Turm in Gehenna ist nicht Teil dieses Abenteuers. Wenn die Charaktere beschließen, die Vetteln dort aufzusuchen, denk dir seine Bewohner und Abwehrmaßnahmen aus.

Zybilna ergreift gegen die überlebenden Vetteln keine sofortigen Maßnahmen, sondern zieht es vor, sie im Exil schmoren zu lassen. Wenn alle drei Vetteln noch leben, bleibt der Zirkel erhalten, obwohl seine Mitglieder einander ständig die Schuld für ihr Scheitern geben. Die Angst vor Zybilnas Zorn schweißt die Vetteln zusammen, und sie leben in ständiger Angst davor, dass Zybilna sie findet und für ihre Bosheit bestraft.

RUF DER TAPFERKEIT UND LIGA DER BOSHEIT

Die Helden vom Ruf der Tapferkeit sind bestürzt zu erfahren, dass Zybilna und Iggwilv dieselbe Person sind. Von Iggwilv wissen sie nur, dass sie als böse gilt, doch mit Zybilna haben sie sich gegen die Liga der Bosheit zusammengeschlossen. Diese Allianz besteht fort, bis die Liga zerstört ist und ihre überlebenden Mitglieder in Gewahrsam sind. Zybilna bietet an, den Ruf der Tapferkeit und ihre Gefangenen zurück auf die materielle Ebene zu schicken, worauf der Ruf der Tapferkeit und Iggwilv getrennte Wege gehen.

Sind noch Mitglieder der Liga im Palast unterwegs, so versuchen sie zu fliehen, sobald die Zeitstase-Magie im Palast endet, weil sie wissen, dass Zybilna ihnen den Verrat nicht vergeben wird. Wenn die Charaktere Starkherz gerettet haben, bricht der barmherzige Ritter auf, um die verbleibenden Mitglieder der Liga zu stellen und einzusperren. Der übrige Ruf der Tapferkeit würden sie lieber töten. Wenn du die Liga der Bosheit auch in zukünftigen Abenteuern auftreten lassen willst, gestatte mindestens einem der Mitglieder zu entkommen, damit es später in eure Kampagne zurückkehren kann. Die Liga könnte auch weitere Mitglieder haben, von denen Charaktere noch nichts wissen.

GESTOHLENE SCHÄTZE

Entsprechend der Regel des Eigentums (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) gestattet Zybilna den Charakteren nicht, *Iggwilvs Kessel* oder das Henkersschwert *Zerschnifer-Schnück* zu behalten. Die Charaktere können alle anderen Schätze behalten, die sie in Zybilnas Domäne gefunden haben, aber nur, weil sie beschließt, sie ihnen zu überlassen.

VERMISSTE KINDER

Kinder sind Wesen von ungezügelter Emotion und unbegrenztem Potenzial und daher für Zybilna von höchster Bedeutung. Die Erzfee sorgt dafür, dass alle Kinder, die der Stundenglaszirkel gefangen hält, befreit, von unglücklichen Erinnerungen erlöst und von Pixie-Höflingen nach Hause eskortiert werden. Das gilt auch für Kinder, die von Zybilnas Schutzmagie abgesondert wurden (siehe „Die Kinder von Prismeer“ in Kapitel 2).

MADRYCKS BELOHNUNG

Wurde die Abenteueridee „Quest des Hexenmeisters“ verwendet, wollen die Charaktere möglicherweise Kontakt mit ihrem Auftraggeber Madryck Roslof aufnehmen und ihm mitteilen, dass Zybilna wohlauf ist. Wenn sie darum gebeten wird, ist Zybilna bereit, Madryck eine Botschaft zu senden, damit die Charaktere nicht sofort aufbrechen müssen.

Charaktere, die keine Zeit verlieren und gleich zu Madryck eilen, finden ihn sicher und gerade noch lebendig zu Hause vor. Madryck erfüllt seinen Teil der Abmachung, indem er ihnen den Schlüssel gibt und sagt, wo sein Schatz vergraben liegt (siehe „Madrycks Schatz“ in der Einführung).

ZYBILNAS GESCHENKE

Im Sinne der Regel der Gegenseitigkeit (siehe „Verhaltensregeln“ in Kapitel 2) bietet Zybilna ihren Rettern ein Geschenk an. Was es für eines ist, hängt davon ab, ob die Charaktere ihren wunderbaren Kessel zerstört haben.

DER KESSEL WURDE ZERSTÖRT

Wenn *Iggwilvs Kessel* zerstört wurde, aber alle Bruchstücke geborgen wurden, wirkt Zybilna den Zauber *Wunsch*, um das Artefakt zu reparieren. Lies in diesem Fall folgenden Text vor:

Zybilna betrachtet die Bruchstücke des Kessels und sagt: „Ich wünschte, mein Kessel wäre wieder heile.“

Von den Fragmenten steigen bunte Funken auf, und sie selbst erheben sich in die Luft und finden zueinander wie Puzzlestücke. Die Risse zwischen ihnen verschwinden allmählich, und der Kessel ist wieder ganz. Zybilna legt eine Hand auf den Kesselrand, und der Kessel verwandelt sich vor euren Augen. Stumpfes Eisen wird zu strahlendem Gold, und was einst ein gruseliger Anblick war, sieht nun unvergleichlich herrlich aus.

Die Erzfee befiehlt ihren Pixie-Höflingen, genügend Wasser und Wein zu bringen, um den goldenen Kessel zu verwenden. Inzwischen stimmt Zybilna sich auf den Kessel ein, damit sie seine magischen Eigenschaften zum Nutzen der Charaktere einsetzen kann. In Anhang A findest du Informationen dazu, was *Iggwilvs Kessel* in seiner goldenen Form vermag.

Tote Dretch: Wenn die Charaktere mindestens drei Dretch in Bereich P37 getötet haben, ist Zybilna weniger großzügig. Sie nutzt die *Ausspähung*-Eigenschaft des goldenen Kessels nur einmal zum Nutzen der Charaktere und schickt diese dann fort.

DER KESSEL WURDE GERETTET

Wenn ihr Kessel nicht zerstört wurde, bietet Zybilna ihren Rettern an, im Gegenzug für deren Errungenschaften den Zauber *Wunsch* zu wirken:

„Als Belohnung biete ich Euch an, einmal den Zauber *Wunsch* zu wirken. Sagt mir, was Euer Herz begehrt.“

Zybilna ehrt den Wunsch der Charaktere und versucht nicht, ihnen das Wort im Munde herumzudrehen. Wenn die Charaktere in ihre Heimatwelt zurückkehren wollen, wirkt Zybilna den Zauber *Wunsch*, um sie zurück zum Hexenlichtjahrmarkt oder an ein anderes Ziel ihrer Wahl zu transportieren – weiser, doch keinen Tag älter als bei ihrer Ankunft im Feywild. Wenn sie etwas anderes wünschen, gewährt Zybilna ihnen auch diesen Wunsch nach Kräften und im Rahmen der Möglichkeiten des Zaubers.

Wenn Zybilna bieten kann, was die Charaktere wünschen, ohne den Zauber *Wunsch* zu wirken, umso besser. Beispiel: Wenn sie Zybilnas fliegende Kutsche (in Bereich P11) verwenden wollen, um das Feywild weiter zu erkunden, gibt sie ihnen die Kutsche samt Schlüssel und verabschiedet sie dann herzlich. Wenn sie dagegen ihren Kessel wollen, lacht sie nur und sagt: „Nicht in diesem Leben.“

Tote Dretch: Wenn die Charaktere mindestens drei Dretch in Bereich P37 getötet haben, ist Zybilna weniger großzügig. Sie erfüllt den Charakteren ihren Wunsch nach Heimkehr, aber sonst nichts.

WIEDER JUNG SEIN!

Wenn die Abenteueridee „Verlorene Dinge“ verwendet wurde und die Charaktere einen Wunsch erfüllt bekommen, bietet Zybilna an, die zeitmanipulierenden Kräfte des Feywilds zu nutzen, um die Charaktere als die Kinder nach Hause zu schicken, die sie einst waren, damit sie ihr Leben ohne den schrecklichen Verlust leben können, der sie nach Prismeer gebracht hat. (Diese Verwendung von Zybilnas Geschenk geht an die Grenzen der Möglichkeiten des Zaubers *Wunsch* und erzeugt zwar ein Zeitparadoxon, aber liegt dennoch in der Macht der Erzfee.) Diese Wahl ist gut geeignet, wenn die Spieler ihre Charaktere „in den Ruhestand“ schicken und die Kampagne hier und jetzt beenden möchten. Wenn alle Spieler diese Option akzeptieren, lies folgenden Text vor:

Ihr schließt die Augen, und die Welt verändert sich um euch herum. Die Musik einer Dampfgel dringt euch ins Bewusstsein. Süßer Zuckerwatteduft und die Aromen des Herbstes liegen in der kühlen Abendluft. Ihr hüpfst mit euren Freunden auf den Hexenlichtjahrmarkt zu, ein jeder mit seiner goldenen Eintrittskarte in der kleinen Hand.

Und so endet das Abenteuer hier, wo es auch begonnen hat.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

im Kegel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 3W10 Schaden der entsprechenden Art, anderenfalls die Hälfte. Durch diese Aktion wird die Rose zerstört.

CHROMATISCHE ROSEN

Farbe	Optischer Effekt	Schadensart
Blau	Knistert vor Blitzen	Blitz
Grün	Sondert grünes Gas ab	Gift
Rot	Ist flammenumlodert	Feuer
Schwarz	Sondert Säure ab	Säure
Weiß	Ist mit Frost bedeckt	Kälte

HOLZFÄLLERAXT

Waffe (Zweihandaxt), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Wenn du mit dieser Axt eine Pflanze (gewöhnlich oder Kreatur des Pflanzentyps) oder einen hölzernen Gegenstand angreifst, der nicht getragen wird, bewirkt ein Treffer zusätzlich 2W6 Hiebschaden.

IGGWILVS KESSEL

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Iggwilv schuf diesen wundersamen Kessel mithilfe ihrer Adoptivmutter, der Erzfee Baba Yaga. Der Kessel hat zwei Formen. Nur Iggwilv oder Baba Yaga können den Kessel von der einen in die andere Form verwandeln, indem sie eine Aktion verwenden, um ihn zu berühren. Dazu brauchen sie keine Einstimmung auf den Gegenstand. In seiner einen Form besteht der Kessel aus massivem Gold, die Außenseite ist mit kahlen Bäumen, fallenden Blättern und Besen verziert. In seiner anderen Form besteht er aus Eisen, die Außenseite ist mit jeweils acht Fledermäusen, Kröten, Katzen, Echten und Schlangen verziert. In beiden Formen hat er etwa einen Meter Durchmesser (an der Öffnung etwas weniger), einen runden Deckel mit gegossenem Griff und steht stabil auf acht Klauenfüßen. Leer wiegt der Kessel 40 Kilogramm und fasst bis zu 400 Liter Flüssigkeit.

Einstimmung: Jede humanoide Kreatur, die sich auf den Kessel einstimmt, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie altert sofort bis zur Hinfälligkeit. In diesem Zustand ist ihre Bewegungsrate halbiert, ihre Seh- und Hörweite auf neun Meter verringert, und sie ist bei allen Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen im Nachteil. Die restliche Lebensdauer der Kreatur endet nach 3W8 Tagen. Nur der Zauber



IGGWILVS KESSEL
(GOLDENE VERSION).

MAGIE UND FEYWILD LASSEN SICH NICHT trennen. In diesem Anhang werden die neuen magischen Gegenstände dieses Abenteurers in alphabetischer Reihenfolge beschrieben.

CHROMATISCHE ROSE

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese magische Rose gibt es in fünf Farben wie in der Tabelle „Chromatische Rosen“ beschrieben. Wird sie in der Hand gehalten, bewirkt sie einen harmlosen optischen Effekt wie in der Tabelle vermerkt.

Wenn du die Rose am Stiel hältst, erlangst du Resistenz gegen die Schadensart, die mit der entsprechenden Rosenfarbe assoziiert ist. Würdest du mehr als 10 Schadenspunkte dieser Art aus einer einzelnen Quelle erleiden (nachdem die Resistenz angewendet wurde), löst die Rose sich auf, und du erleidest keinen Schaden.

Als Aktion kannst du die Blütenblätter von der Rose pusten und so einen sechs Meter langen Kegel aus Säure, Blitzen, giftigem Gas, Feuer oder Kälte je nach Farbe/Schadensart der Rose erzeugen. Jede Kreatur



IGGWILVS KESSEL
(EISERNE VERSION).

Wunsch sowie Göttliche Intervention können sie in ihren vorigen Zustand zurückversetzen.

Es können sich bis zu drei Vetteln gleichzeitig auf den Kessel einstimmen, sofern sie einen Zirkel gebildet haben. Wenn sie den Zirkel auflösen, so endet die Einstimmung bei allen drei Vetteln.

Zufällige Eigenschaften: Unabhängig von seiner jeweiligen Form hat der Kessel die folgenden zufälligen Eigenschaften:

- Eine kleinere vorteilhafte Eigenschaft (bestimmt anhand der Tabelle „Kleinere vorteilhafte Eigenschaften“ im *Spielleiterhandbuch*).
- Eine kleinere nachteilige Eigenschaft (bestimmt anhand der Tabelle „Kleinere nachteilige Eigenschaften“ im *Spielleiterhandbuch*).

KESSEL DER HEXENKÖNIGIN

Laut Beschreibung von *Iggwilvs Kessel* handelt es sich beim Gedicht „Kessel der Hexenkönigin“ um eine Beschwörungsformel, die auf die Zeiteinfrier-Eigenschaft des Artefakts anspielt:

*Acht Katzen hocken über acht Toten.
Acht Echsen fliehen vor acht Ratten.
Acht Kröten fallen vor acht Toten.
Acht Schlangen schleichen unter acht Fledermäusen.
Acht Augen öffnen sich, träumen immer
auf dem Kessel von eisernem Schimmer.*

Goldener Kessel: Der goldene Kessel hat folgende Eigenschaften:

- Wenn Wasser in den Kessel gegossen und eine Minute lang gerührt wird, verwandelt es sich in einen nahrhaften Eintopf. Pro Liter Wasser, das dafür verwendet wird, kann eine Person satt werden. Im Kessel bleibt die Suppe heiß. Wird sie herausgenommen, kühlt sie auf natürliche Art ab. Die Außenseite des Kessels kann gefahrlos berührt werden, obwohl die Suppe darin heiß ist.
- Wenn Wein in den Kessel gegossen und zehn Minuten lang gerührt wird, verwandelt er sich in ein magisches Elixier. Pro Liter Wasser, das verwendet wurde, kann eine Person gestärkt werden. Jede Kreatur, die das Elixier zu sich nimmt, erhält 10 temporäre Trefferpunkte. Elixier, das nach einer Stunde noch nicht konsumiert wurde, verschwindet. Wurde diese Eigenschaft des Kessels verwendet, so kann sie erst in der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden.
- Wenn der Kessel ist mit 360 Litern Wasser sowie 40 Litern Wein gefüllt wird, kann er als Fokus des Zaubers *Ausspähung* verwendet werden. Wird der Zauber mit dem Kessel als Fokus gewirkt, so scheitert der Rettungswurf des Zauberziels automatisch, und der Zauber funktioniert auch dann, wenn der Zauberwirker und das Ziel sich auf verschiedenen Ebenen der Existenz befinden. Wenn der Zauber endet, verschwindet die gesamte Flüssigkeit aus dem Kessel.
- Werden die Borsten eines gewöhnlichen Besens in den wassergefüllten Kessel getaucht, so wird der Besen zu einem *Flugbesen*. Die Verwandlung hält drei Tage lang an. Wurde diese Eigenschaft des Kessels verwendet, so kann sie erst in der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden.

Eiserner Kessel: Der eiserne Kessel hat folgende Eigenschaften:

- Du kannst eine Aktion verwenden, um in den leeren Kessel hineinzuschreiben und magisch einen **Fledermausschwarm** zu beschwören, der aus dem Kessel fliegt und in der Initiativreihenfolge direkt nach dir agiert. Der Schwarm gehorcht deinen Befehlen und verschwindet nach einer Minute, wenn er bis dahin noch nicht zerstört wurde. Wurde diese Eigenschaft des Kessels verwendet, so kann sie erst in der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden.
- Wenn mindestens vier Liter Blut in den Kessel gegossen und eine Minute lang gerührt werden, verwandeln sie sich in eine harmlose schwarze Rauchwolke, die aus dem Kessel steigt und sich rasch auflöst. Zugleich werden alle humanoiden Kreaturen bis zu einer bestimmten Entfernung vom Kessel bewusstlos und bleiben es eine Stunde lang, sofern sie nicht auf den Kessel eingestimmt oder immun gegen Bezauberung sind. Der Wirkradius beträgt 30 Meter pro vier Liter Blut. Bewusstlose Kreaturen erwachen, wenn sie Schaden erleiden oder jemand eine Aktion verwendet, um sie zu schütteln oder zu ohrfeigen. Wurde diese Eigenschaft des Kessels verwendet, so kann sie erst in der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden.
- Wird ein toter Frosch oder eine tote Kröte an einen gewöhnlichen Zweig gebunden und in den mit Wasser gefüllten Kessel getaucht, so verwandelt der Zweig sich in einen *Zauberstab der Verwandlung* mit drei Ladungen. Er kann nicht wieder aufgeladen werden und zerfällt zu Asche, wenn seine letzte Ladung verbraucht wurde. Wird diese Eigenschaft des Kessels verwendet, kann sie erst nach acht Tagen erneut verwendet werden.
- Wenn du den Kessel eine Minute lang mit einem Einhorn-Horn berührst und dabei das Gedicht „Kessel der Hexenkönigin“ (siehe entsprechender Textkasten) rezitierst, werden alle Kreaturen innerhalb von 300 Metern vom Kessel in der Zeit eingefroren, sofern sie nicht auf ihn eingestimmt sind. In der Zeit eingefrorene Kreaturen sind kampfunfähig, können sich weder bewegen noch sprechen, altern nicht und sind sich weder ihrer Umgebung noch der Zeit bewusst, die vergeht. Außerdem können sie nicht bewegt werden, ihnen kann kein Schaden zugefügt werden, und sie können auch sonst nicht beeinflusst werden, es sei denn durch Magie. Alle anderen Zustände und Effekte der Kreaturen werden unterdrückt, bis die Kreaturen nicht mehr in der Zeit eingefroren sind. Wird der Kessel zerstört, auf eine andere Existenzebene gebracht oder eine Minute lang mit einem Einhorn-Horn berührt, während „Kessel der Hexenkönigin“ rezitiert wird, endet der Zeiteinfrier-Effekt bei allen Kreaturen. Der Effekt endet auch bei Kreaturen, die mit antimagischen Feldern oder Einhorn-Hörnern in Berührung kommen.

Den Kessel zerstören: Der Kessel ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 19, 80 Trefferpunkte und ist gegen Schaden aus allen Quellen außer *Flammzungen-* und *Frostbrandwaffen* immun. Werden seine Trefferpunkte mit diesen Waffen auf 0 verringert, zerbricht der Kessel in acht etwa gleichgroße Stücke, und alle seine Effekte enden, da er seine Magie verliert.

Die Zerstörung von *Iggwilvs Kessel* bewirkt, dass alle Vetteln im Multiversum das gemeinsame Zauberwirken-Merkmal durch Mitgliedschaft in einem Hexenzirkel verlieren (siehe Textkasten „Vettelzirkel“ im *Monsterhandbuch*).

Den Kessel reparieren: Wenn die acht Stücke des geborstenen Kessels sich innerhalb von 1,5 Metern voneinander befinden, so kann der Kessel samt aller Eigenschaften durch den Zauber *Wunsch* repariert werden. Dadurch wird auch das gemeinsame Zauberwirken-Merkmal der Vettelzirkel im Multiversum wiederhergestellt.

INSTRUMENT DES SCHREIBENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Dieses Musikinstrument hat drei Ladungen. Wenn du darauf spielst, kannst du mit einer Aktion eine Ladung verbrauchen, um eine magische Botschaft auf einen nichtmagischen Gegenstand oder eine nichtmagische Oberfläche innerhalb von neun Metern zu schreiben, den beziehungsweise die du sehen kannst. Die Botschaft kann bis zu sechs Wörter enthalten und ist in einer Sprache verfasst, die du beherrschst. Bist du ein Barde, kannst du weitere sieben Wörter hinzufügen und die Botschaft schwach leuchten lassen, sodass sie in nichtmagischer Dunkelheit sichtbar ist. Wird *Magie bannen* auf die Botschaft gewirkt, so verschwindet sie. Anderenfalls verblasst sie nach 24 Stunden.

Das Instrument gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück.

KUGEL DER
AUSRICHTUNG.



KUGEL DER AUSRICHTUNG

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diese Kugel hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um zu bestimmen, wo Norden liegt. Diese Eigenschaft funktioniert nur auf der materiellen Ebene.

MYSTISCHER STAB

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Der Stab kann als magische Waffe geführt werden, die einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht.

Der Stab besitzt zehn Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 1 geht der Stab in einer ansonsten harmlosen Explosion mystischer Energie auf, die ihn zerstört.

Mystischer Angriff: Wenn du mit dem Stab einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführst, kannst du bis zu drei seiner Ladungen auf einmal verbrauchen. Jede Ladung bewirkt 1W8 zusätzlichen Blitzschaden.

Mystisches Entkommen: Wenn du einem Angriff getroffen wirst, während du den Stab hältst, kannst du seine Reaktion verwenden, um drei Ladungen zu verbrauchen: Du wirst dann unsichtbar und teleportierst dich mitsamt jeglicher Ausrüstung, die du an oder bei dir trägst, bis zu drei Meter weit an eine freie Stelle, die du sehen kannst. Du bleibst unsichtbar, bis dein nächster Zug beginnt oder bis du einen Angriff ausführst, einen Zauber wirkst oder Schaden bewirkst.

ORNITHOPTER

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Du kannst dieses Fluggerät verwenden, sofern sein Gewicht (einschließlich allem, was du trägst und mit dir führst) 150 Kilogramm nicht überschreitet. Der Ornithopter hat eine Flugbewegungsrate von zehn Metern und lässt sich über gesprochene Anweisungen steuern, wenn du damit fliegst. Er kann nicht schweben. Wenn der Ornithopter im Flug seinen Passagier verliert, stürzt er ab und kann 1W6+4 Tage lang nicht mehr fliegen.

Der Ornithopter ist 2,4 Meter lang, hat eine Flügelspanne von 4,2 Metern und wiegt 12,5 Kilogramm.

PFEIFE DER RAUCHMONSTER

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diese Pfeife rauchst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine Rauchwolke in Form einer Kreatur wie eines Drachen, eines Flumphs oder eines Froschemoths auszustoßen. Die Rauchwolke muss klein genug sein, um in einen Würfel von 30 Zentimeter Kantenlänge zu passen. Nach ein paar Sekunden verliert sie ihre Form und wird zu einer gewöhnlichen Rauchwolke.

PIXIESTAUB

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Du kannst diesen Staub als Aktion auf dich oder eine andere Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von dir werfen, die du sehen kannst. Das Ziel erhält eine Minute lang eine Flugbewegungsrate von drei Metern und kann schweben. Befindet die Kreatur sich in der Luft, wenn dieser Effekt

endet, so fällt sie gefahrlos zu Boden, landet auf den Füßen und erleidet keinen Schaden.

In einem kleinen Päckchen befindet sich genügend *Pixiestaub* für einen Einsatz.

SCHATTENSCHNEIDESCHERE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch eine Fee oder einen Zauberwirker)

Du kannst als Aktion einige Schneidebewegungen mit dieser Eisenschere machen und dadurch den Schatten einer humanoiden Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von dir lösen, die du sehen kannst. Wenn die Kreatur nicht möchte, dass ihr Schatten sich löst, kann sie dies mit einem erfolgreichen SG-15-Charismarettungswurf verhindern. Ob der Schatten sich löst oder nicht, diese Eigenschaft der Schere kann erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Der abgelöste Schatten verbleibt an der Stelle, an der er abgelöst wurde, bis du eine Bonusaktion verwendest, um ihn dazu zu bringen, sich auf eine der folgenden Arten zu verhalten (du musst den Schatten dazu sehen können):

- Du kontrollierst die Bewegungen des Schattens und kannst ihn bis zu zehn Meter in Richtungen deiner Wahl (auch vertikal) über feste oder flüssige Oberflächen bewegen, sofern du ihn jederzeit im Blick hast. Der Schatten kann weder Schaden bewirken noch erleiden. In Dunkelheit ist er unsichtbar. Er kann nicht sprechen und braucht weder Luft noch Schlaf noch Nahrung.



- Du kannst die Kontrolle auch dem Schatten überlassen. Dann bewegt er sich autonom und nach Wunsch des Spielleiters. Er nutzt die Spielwerte eines **Schattens** im *Monsterhandbuch*, doch der Kreaturentyp ist Fee, nicht Untoter. Eine Kreatur, deren Stärke durch den Stärkezeh-Angriff des Schattens auf 0 verringert wird, stirbt nicht, sondern wird bewusstlos. Sie kommt nach einer kurzen oder langen Rast bei voller Stärke wieder zu sich.

Kreaturen mit abgetrennten Schatten sind verflucht. Wenn eine schattenlose Kreatur das Ziel von Zaubern zum Beenden von Flüchen wird oder die Trefferpunkte des abgelösten Schattens auf 0 sinken, verschwindet der Schatten, und die Kreatur hat sofort ihren normalen Schatten zurück.

SCHRECKENSHELM

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser furchterregenden Stahlhelm lässt deine Augen rot leuchten, während dein übriges Gesicht in Schatten gehüllt ist.

SPRECHENDE PUPPE

*Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn sich diese Stoffpuppe innerhalb von 1,5 Metern von dir befindet, kannst du eine kurze Rast damit verbringen, ihr bis zu sechs Sätze beizubringen, die jeweils maximal sechs Wörter enthalten können, und für jeden Satz eine Bedingung festzulegen, unter der die Puppe ihn ausspricht. Du kannst auch alte Sätze durch neue ersetzen. Was die jeweilige Bedingung auch sein mag, sie muss innerhalb von 1,5 Metern von der Puppe auftreten, damit sie spricht.

SPRECHENDE PUPPE.



Beispiel: Wenn jemand die Puppe aufhebt, könnte sie sagen: „Ich will eine Zuckerstange.“ Die Sätze gehen verloren, wenn deine Einstimmung auf die Puppe endet.

STAHL

Waffe (Langschwert), sehr selten (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur mit guter Gesinnung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Wiederbeleben: Du kannst eine Aktion verwenden, um den Zauber *Wiederbeleben* mit dem Schwert zu wirken. Du musst das Ziel mit dem Schwert berühren, um den Zauber zu wirken. Wurde diese Eigenschaft der Waffe verwendet, so kann dies erst im nächsten Morgengrauen erneut geschehen.

Intelligenz: *Stahl* ist ein intelligentes, rechtschaffen gutes Langschwert mit dem Intelligenzwert 8, dem Weisheitswert 11 und dem Charismawert 15. Es kann mit einer Reichweite von 18 Metern hören und sehen. Das Schwert kann Gemeinsprache und Drakonisch sprechen, verstehen und lesen. Solange du auf es eingestimmt bist, sorgt es sich um dein Wohlergehen. Außerdem geht es Kämpfen nicht gerne aus dem Weg.

STANGE DES SCHRUMPFENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diese drei Meter lange Stange hältst, kannst du ihr mit einer Aktion den Befehl erteilen, zu Lagerungszwecken auf 30 Zentimeter zu schrumpfen. Das Gewicht der



SCHRECKENSHELM.

Stange wird dabei nicht geändert. Du kannst eine Aktion verwenden, um einen anderen Befehl zu sprechen und die Stange wieder wachsen zu lassen, sofern sie dazu genügend Platz hat.

STAUB DER KORROSION

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Du kannst diesen Staub als Aktion in die Luft werfen, worauf er von dir ausgehend einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge füllt. Oberflächen und Objekte in diesem Bereich, die aus nichtmagischem Eisen oder ähnlichem Metall bestehen, verrosten sofort und zerfallen zu Staub. Sie sind damit unbrauchbar und nicht zu reparieren. Jede Kreatur in diesem Bereich, die teilweise oder vollständig aus Eisen oder ähnlichem Metall besteht, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet das Ziel 4W8 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Der Staub besteht aus gemahlenen Antennen von Rostmonstern und wird in kleinen Päckchen aufbewahrt. Jedes Päckchen enthält genug Staub für einen Einsatz.

TRANK DES VORTEILS

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, bist du innerhalb der nächsten Stunde bei einem Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf deiner Wahl im Vorteil.

Dieser Trank sieht aus wie funkelnder goldener Nebel und lässt sich bewegen und gießen wie Wasser.

TREIBENDES SEEROSENBLATT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieses treibende Seerosenblatt ist drei Meter breit und ein magisches Vehikel. Mithilfe von Tentakeln kann es sich an Land, durch die Luft und im Wasser bewegen, allerdings nicht unter Wasser. Es hat eine Schritt-, Flug- und Schwimmbewegungsrate von sechs Metern und kann auch schweben. Wenn es jemanden trägt, lässt es sich über gesprochene Anweisungen steuern.

Das Seerosenblatt kann bis zu 150 Kilogramm problemlos tragen. Es schafft das doppelte Gewicht, doch bei Überbelastung ist seine Bewegungsrate halbiert.

UMHANG DER VIELEN MODEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diesen Umhang trägst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um ihn in Sachen Stil, Farbe und augenscheinlicher Materialqualität zu ändern.

STANGE DES SCHRUMPFENS.



UMHANG DER
VIELEN MODEN.



ZERSCHNIFER-SCHNÜCK.



Das Gewicht des Umhangs wird dabei nicht geändert. Der Umhang bleibt unabhängig von seinem Erscheinungsbild stets nur ein Umhang. Er kann zwar aussehen wie andere magische Umhänge, erhält dadurch aber nicht deren magische Eigenschaften.

ZAUBERSTAB DES LÄCHELNS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine Ladung zu verbrauchen und auf eine humanoide Kreatur innerhalb von neun Metern von dir zu zielen, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen SG-10-Charismarettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gezwungen zu lächeln.

Der Zauberstab gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 verwandelt der Zauberstab sich in einen *Zauberstab des Unmuts*.

ZAUBERSTAB DES UNMUTS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine Ladung zu verbrauchen und auf eine humanoide Kreatur innerhalb von neun Metern von dir zu zielen, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen SG-10-Charismarettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gezwungen, die Stirn zu runzeln.

Der Zauberstab gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 verwandelt der Zauberstab sich in einen *Zauberstab des Lächelns*.

ZERSCHNIFER-SCHNÜCK

Waffe (Großschwert), legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur, die nicht böser Gesinnung ist)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit diesem magischen Henkersschwert ausführst. Außerdem wird Resistenz gegen Hiebschaden ignoriert.

Wenn du mit dieser Waffe eine Kreatur angreifst, die mindestens einen Kopf hat, und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, schlägst du der Kreatur einen Kopf ab. Sie stirbt, wenn sie ohne den verlorenen Kopf nicht überleben kann. Kreaturen sind gegen diesen Effekt immun, wenn sie immun gegen Hiebschaden sind, keinen Kopf haben oder brauchen, über legendäre Aktionen verfügen oder der Spielleiter beschließt, dass sie zu groß sind, als dass ihr Kopf mit dieser Waffe abgeschlagen werden könnte. In diesem Fall erleiden sie stattdessen zusätzlich 6W8 Hiebschaden durch den Treffer.

Wenn du auf *Zerschnifer-Schnück* eingestimmt bist, so bist du geübt im Umgang mit Großschwertern und kannst bei Angriffs- und Schadenswürfen mit dieser Waffe deinen Charismamodifikator statt deines Stärkemodifikators verwenden.

Intelligenz: *Zerschnifer-Schnück* ist ein intelligentes, chaotisch gutes Großschwert mit dem Intelligenzwert 9, dem Weisheitswert 14 und dem Charismawert 18. Es verfügt über Gehör und Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 Metern. Es kann Gemeinsprache sprechen, verstehen und lesen, seine Stimme klingt silbrig und melodisch. *Zerschnifer-Schnück* strebt nach der Zerstörung böser Drachen und drängt dich, diese Kreaturen aufzusuchen und zu erschlagen.

Zerschnifer-Schnück hat eine launische Persönlichkeit. Es beendet seine Einstimmung auf dich, wenn dir drei Angriffswürfe mit der Waffe nacheinander fehlgehen. Wann immer du danach eine lange Rast beendest, kannst du versuchen, sein Vertrauen zurückzugewinnen, indem du einen vergleichenden Charismawurf gegen *Zerschnifer-Schnück* ausführst. Gewinnst du den Vergleich, ist deine Einstimmung auf die Waffe sofort wiederhergestellt. Deine Einstimmung auf die Waffe kann nur auf diese Art wiederhergestellt werden.

ANHANG B

FRAKTIONEN

IN DIESEM ANHANG WERDEN DREI FRAKTIONEN beschrieben, die im Abenteuer erscheinen: der Stundenglaszirkel, die Liga der Bosheit und der Ruf der Tapferkeit.

LIGA DER BOSHEIT

Die Liga der Bosheit ist eine illustre Sammlung von Halunken, die ihr Zweck eint: Machtgier. Gründer ist der Zauberer Kelek, der von seinen Kollegen Einsatz zum gegenseitigen Nutzen erwartet, sie jedoch auch ermutigt, ihre eigenen bösen Pläne in die Tat umzusetzen.

Die fünf Mitglieder der Liga einschließlich Kelek werden hier beschrieben, wobei ein Mitglied (Skylia) sich jüngst von den anderen getrennt hat.

KELEK

Kelek ist ein gieriger, narzisstischer Soziopath, der zwar das Chaos liebt, aber im Herzen ein Feigling ist. Er ist hochintelligent und dadurch noch gefährlicher. Mehr als alles andere begehrt er den *Stab der Macht* seines Erzfeinds Ringelrun (siehe weiter hinten in diesem Anhang).

Gesinnung: Chaotisch böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Wer meinen Namen hört, soll in Furcht erzittern!“

Ideal: „Freundlichkeit ist nur ein anderes Wort für Schwäche.“



KELEK

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Zauberer), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (*Armschienen der Verteidigung*)

Trefferpunkte 45 (7W8+14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +5, Cha +6

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Täuschen +6

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Besondere Ausrüstung: Kelek trägt *Armschienen der Verteidigung* und hat einen *Stab des Schlagens* mit zehn Ladungen bei sich. Der Stab gewinnt täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wurde die letzte Ladung verbraucht, würfle mit einem W20: Bei einer 1 wird der Stab zu einem nichtmagischen Kampfstab.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Kelek führt drei Angriffe mit einem Zaubererbolzen, dem Stab des Schlagens oder einer Kombination daraus aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Stab des Schlagens: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W6+5) Wuchtschaden oder 9 (1W8+5) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt, und Kelek kann bis zu drei Ladungen des Stabs verwenden, um zusätzlich 3 (1W6) Energieschaden je Ladung zu bewirken.

Zaubererbolzen: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 oder 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W12) Energieschaden.

Feurige Explosion (Aufladung 4–6): Kelek schafft eine magische Feuerexplosion um einen Punkt innerhalb von 36 Metern, den er sehen kann. Jede Kreatur im Umkreis von sechs Metern um den Punkt muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 35 (10W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Zauberwirken: Kelek wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Licht, Magierhand, Taschenspielerie*
Je 1-mal täglich: *Fliegen, Netz, Spiegelbilder, Tier beherrschen*

REAKTIONEN

Arkane Verteidigung (3-mal täglich): Wenn Kelek von einem Angriff getroffen wird, schützt er sich mit einer unsichtbaren Barriere aus magischer Energie. Bis zum Ende seines nächsten Zugs hat er einen Bonus von +5 auf seine RK, auch gegen den auslösenden Angriff.

Bindung: „Ich muss Ringelruns Stab haben! Mit ihm ist die Liga der Bosheit nicht mehr aufzuhalten!“

Makel: „Ich traue niemandem, und mir sollte auch niemand trauen.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Kelek nutzt arkane Verteidigung, wann immer möglich, um seine niedrige Rüstungsklasse aufzubessern, und sein Herausforderungsgrad entspricht der Häufigkeit, mit der er Feurige Explosion einsetzt (so oft wie möglich). Wenn seine Verbündeten in die Explosion hineingeraten – auch gut.

KRIEGSHERZOG

Die Dienste von Kriegsherzog als skrupellosem Auftragsmörder lassen sich problemlos einkaufen. Der böse Schwertkämpfer dient Kelek hin und wieder als a Helfer und Abenteuergefährte. Besonders schlau ist er nicht, daher überlässt er das Ränkeschmieden anderen.

Wie sieht Kriegsherzog unter seinen *Schreckenshelm* aus? Das weiß niemand. Er entfernt den Helm nie, um anderen sein Gesicht zu zeigen, doch hat er das Antlitz eines grimmigen, fürchterlich vernarbten Gladiators.

KRIEGSHERZOG

Mittelgroßer Humanoide (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 78 (12W8+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe Str +6, Kon +5

Fertigkeiten Athletik +6, Einschüchtern +3

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Besondere Ausrüstung: Kriegsherzog trägt einen *Schreckenshelm* (siehe Anhang A) und führt ein *Flammenzungen-Langschwert*.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Kriegsherzog führt drei Dolch- oder Flammenzungenangriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden.

Flammenzunge: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W8+3) Hiebsschaden oder 8 (1W10+3) Hiebsschaden, wenn beidhändig geführt, plus 7 (2W6) Feuerschaden, wenn die Waffe in Flammen steht.

BONUSAKTIONEN

Durchschnaufen (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Kriegsherzog erhält 13 Trefferpunkte zurück.

Flammenklinge: Kriegsherzog setzt sein *Flammenzungen-Langschwert* in Brand oder löscht es. Brennt es, erhellt es einen Radius von zwölf Metern mit hellem Licht und weitere zwölf Meter mit dämmrigem Licht.



Gesinnung: Chaotisch böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich lasse die Flammen und die messerscharfen Schneiden meines Schwerts für mich sprechen. Worte sind nichts dagegen.“

Ideal: „Ich erwarte gute Bezahlung für meine Arbeit.“

Bindung: „Die Liga der Bosheit ist ein praktisches Arrangement – bis ich etwas Besseres finde.“

Makel: „Ich würde eher sterben, als mich zu ergeben.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Kriegsherzog drischt ganz einfach gerne mit seinem Schwert auf Kreaturen und Gegenstände ein.

SKYLLA

Skylla, auch unter dem Alias Charmay bekannt, hat einen Hexenmeisterpakt mit Baba Yaga geschlossen. Sie bezieht ihre Magie von dieser mächtigen Erzfee.

Skylla ist heimtückisch und verrät ihre Verbündeten ebenso oft, wie sie ihnen hilft. Sie hat Kelek überredet, sie als Bindeglied zwischen der Liga der Bosheit und dem Stundenglaszirkel fungieren zu lassen, da sie durch den Pakt mit Baba Yaga, so behauptet sie, am besten für diese Rolle geeignet ist.

Endelyn Mondgrab hat vorausgesehen, dass Skyllas Verbündete sich eines Tages gegen sie wenden würden, und der Hexenmeisterin dies mitgeteilt. Skylla reagierte,

SKYLLA

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Hexenmeister), chaotisch böse

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Wei +4, Cha +5

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Naturkunde +3, Täuschen +5, Überzeugen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Besondere Ausrüstung: Skylla führt einen *Mystischen Stab* (siehe Anhang A) mit zehn Ladungen bei sich. Der Stab gewinnt täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wurde die letzte Ladung verbraucht, würfle mit einem W20: Bei einer 1 wird der Stab zerstört.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Skylla führt zwei Angriffe mit dem *Mystischen Stab* aus. Sie kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zaubern wirken ersetzen.

Mystischer Stab: Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W6) Wuchtschaden oder 4 (1W8) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt, und Skylla kann bis zu drei Ladungen des Stabs verwenden, um zusätzlich 4 (1W8) Blitzschaden je Ladung zu bewirken.

Zaubern wirken: Skylla wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zaubern wirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Je 1-mal täglich: *Feenfeuer*, *Fliegen*, *Hypnotisches Muster*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Selbstverkleidung*, *Unsichtbarkeit*

REAKTIONEN

Mystisches Entkommen: Wenn Skylla Schaden erleidet, kann sie drei Ladungen ihres *Mystischen Stabs* verwenden, um sich unsichtbar zu machen und mit sämtlicher Ausrüstung bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle zu teleportieren, die sie sehen kann. Sie bleibt unsichtbar, bis ihr nächster Zug beginnt oder bis sie einen Angriff ausführt, einen Zauber wirkt oder Schaden bewirkt.



indem sie sich von der Liga distanzierte. Jetzt arbeitet sie für Endelyn. Skylla würde zur Liga zurückkommen, aber nicht, solange Kelek der Anführer ist.

Gesinnung: Chaotisch böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Nur Narren wenden mir den Rücken zu.“

Ideal: „Ich lechze nach Macht. Davon bekomme ich nie genug.“

Bindung: „Baba Yaga ist meine Schutzherrin. Sie hat mir gezeigt, wie ich alleine zurechtkomme. Dennoch bin ich gezwungen, mich mit ihrer üblen Brut zu arrangieren, den Vetteln des Stundenglaszirkels.“

Makel: „Ich habe keinen einzigen Freund, auf den ich mich verlassen könnte.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Skylla ist keine effektive Nahkämpferin. Sie ist gefährlicher, wenn sie aus sicherer Entfernung Magie wirken kann. Sie kann auch ihren Zauber *Feenfeuer* einsetzen, damit ihre Verbündeten die Gegner einfacher treffen können.



ZARAK

Zarak ist ein Assassine ohne Ehre oder Gewissen. Für jemanden mit Ork-Ahnen ist er ungewöhnlich klein, er könnte als hässlicher bartloser Zwerg durchgehen, wären da nicht seine fauligen Hauer und sein grauer Teint. Geld ist das Einzige, was ihm wichtig ist, und er zögert nicht, seinen Verbündeten in den Rücken zu fallen, wenn sie zwischen ihm und den begehrten Reichtümern stehen.

Gesinnung: Chaotisch böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich zerfleische Leute, nicht Worte.“

Ideal: „Geld ist alles, was ich begehre.“

Bindung: „Wenn ich einen Auftrag annehme, verfolge ich meine Beute, bis die Arbeit getan ist.“

Makel: „Ein Feind ist nur ein Freund, den ich noch nicht dazu gemacht habe.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Wenn Zarak mit mehreren Gegnern zu tun hat, zieht er es vor, Dolche aus der Distanz zu werfen. Bei Einzelgegnern, vor allem solchen, die zu töten er gedungen wurde, zieht er die persönlich administrierte Garrote vor, sodass er das Todesröcheln seines sterbenden Opfers hören kann. Scheint eine Niederlage unausweichlich, schluckt er seinen *Trank der Unsichtbarkeit* und flieht.

ZARAK

Mittelgroßer Humanoide (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 37 (5W8+15)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)

Rettungswürfe Ges +5, Int +2

Fertigkeiten Akrobatik +7, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Besondere Ausrüstung: Zarak hat einen *Trank der Unsichtbarkeit* bei sich.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Zarak führt zwei Dolchangriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden plus zusätzlich 5 (2W4) Stichschaden, wenn das Ziel eine Kreatur ist und Zarak mindestens 18 Trefferpunkte hat.

Garrote: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Humanoide. **Treffer:** 8 (2W4+3) Hiebschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 11). Ein gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 8 (2W4+3) Hiebschaden, und Zarak kann keine andere Kreatur packen und keine Assassinenmarotte wirken.

BONUSAKTIONEN

Assassinenmarotte: Zarak führt die Spurt-, Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.

REAKTIONEN

Unglaubliches Ausweichen: Zarak halbiert den Schaden, den er durch Angriffe erleidet, sofern er den Angreifer sehen kann.

ZARGASH

Zargash betet Orkus an, den Dämonenprinzen des Untodes, der ihm versprochen hat, ihn nach einem Leben treuer Dienste zu einem Vampir zu machen. Es ist grotesk, dass ein lebendiger Priester Orkus verehrt, aber Zargash ist zu verkommen, als dass noch Hoffnung für ihn bestünde. Besonders gerne tötet er die Lebenden und lässt die Toten wandeln.

Gesinnung: Chaotisch böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich fürchte den Tod nicht, denn wenn ich sterbe, wird Orkus mich zum Vampir machen.“

ZARGASH

Mittelgroßer Humanoide (Kleriker, Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 45 (7W8+14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

Rettungswürfe Wei +5, Cha +4

Fertigkeiten Motiv erkennen +5, Täuschen +6

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Besondere Ausrüstung: Zargash trägt ein Amulett in Fledermausform, das die Eigenschaften eines *Rings des Federfalls* hat.

Seidener Faden (wird nach langer Rast aufgeladen): Wenn Zargashs Trefferpunkte durch erlittenen Schaden erstmals auf 0 sinken würden, sinken sie stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Zargash führt drei Angriffe mit dem Kriegshammer aus.

Kriegshammer: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8+2) Wuchtschaden oder 7 (1W10+2) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt.

Todesstrahl: Fernkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, eine Kreatur. **Treffer:** 25 (4W10+3) nekrotischen Schaden.

Zauberwirken: Zargash wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: *Licht*, *Thaumaturgie*

Je 1-mal täglich: *Befehl*, *Gasförmige Gestalt*, *Mit Toten sprechen*, *Person festhalten*, *Stille*

BONUSAKTIONEN

Leiche beleben (1-mal täglich): Zargash zielt auf die Leiche eines Humanoiden innerhalb von neun Metern, die er sehen kann, befiehlt ihr, sich zu erheben, und verwandelt sie in einen **Zombie** unter seiner Kontrolle. Der Zombie ist unmittelbar nach Zargash am Zug. Den Zombie zu beleben erfordert Zargashs Konzentration (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Der Zombie wird nach zehn Minuten, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder wenn Zargashs Konzentration endet, wieder zu einer Leiche.



Ideal: „Entropie ist nicht nur der Fluch der Existenz. Sie ist der Untergang des Multiversums. Meine Aufgabe ist es, sie zu unterstützen.“

Bindung: „Gepriesen sei Orkus! Möge er mir die Macht verleihen, in seinem Namen Tod, Verfall und Untod zu verbreiten!“

Makel: „Ich sehe Sterbliche als die Leichen, als die zu enden sie verdammt sind, und so behandle ich sie auch.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Krieg ist Zargashs Fachgebiet. Er trägt ein rostiges Kettenhemd unter der Robe und macht gegnerischen Zauberwirkern gerne mit dem Zauber *Stille* einen Strich durch die Rechnung. Scheint eine Niederlage unausweichlich, wirkt er *Gasförmige Gestalt* auf sich und flieht. Sollen seine Verbündeten doch zusehen, wie sie klarkommen.



ELCHHORN

Mittelgroßer Humanoide (Zwerg), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe Str +1, Kon +5

Fertigkeiten Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Besondere Ausrüstung: Elchhorn führt ein Langschwert +1.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Elchhorn führt zwei Dolch- oder Langschwert-+1-Angriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4+1) Stichschaden. Wenn das Ziel eine mindestens große Kreatur ist, erleidet es zusätzlich 5 (1W10) Stichschaden.

Langschwert +1: Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Hiebschaden oder 5 (1W10) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt. Wenn das Ziel eine mindestens große Kreatur ist, erleidet es zusätzlich 5 (1W10) Hiebschaden.

BONUSAKTIONEN

Durchschnaufen (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Elchhorn erhält zwölf Trefferpunkte zurück.

Finte (Aufladung 5–6): Elchhorn zielt auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern, die er sehen kann. Er ist bis zum Ende seines Zugs beim nächsten Angriffswurf gegen dieses Ziel im Vorteil. Wenn der Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden nach Waffenart.

RUF DER TAPFERKEIT

Die edle Abenteurergruppe namens Ruf der Tapferkeit wurde von Starkherz gegründet, einem resoluten menschlichen Paladin, der das Böse zerstört, wo immer es sein hässliches Haupt erhebt. Starkherz alleine bestimmt, wer Mitglied dieser angesehenen Gruppe werden darf, welche mehr Mitglieder hat, als hier beschrieben sind. (Die Mitglieder, die nicht in diesem Abenteuer erscheinen, sind anderweitig beschäftigt.) Starkherz ist immer auf der Suche nach tapferen Helden, die bereit sind, sich einer guten Sache zu verschreiben. Nur Charaktere mit guter Gesinnung dürfen dem Ruf der Tapferkeit beitreten.

ELCHHORN

Elchhorn war Starkherz all die Jahre der standhafteste Gefährte – bedingungslos loyal, unermüdlich optimistisch und ganz und gar darauf aus, das Böse in all seinen Formen zu zerstören. Besonders klug ist er nicht und kämpft daher eher mit Herz als mit Hirn.

Das Alter hat Elchhorns Körper schon um einen guten Teil seiner Stärke gebracht. Starkherz will, dass Elchhorn sich zur Ruhe setzt, aber der alte Zwerg weigert sich störrisch.

Gesinnung: Rechtschaffen gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Solange ich noch Schmalz in den Knochen habe, werde ich das Böse bekämpfen.“

Ideal: „Wer tatenlos danebensteht, während das Böse macht, was es will, ist weder mein Freund noch mein Verbündeter. Wir alle sind verpflichtet, Mord und Verworfenheit entgegenzusetzen, was wir können.“

Bindung: „Starkherz ist ein guter Junge, aber ich muss ihn noch vieles darüber lehren, wie man zu einer echten Gefahr für Halunken wird.“

Makel: „Zur Ruhe setzen? Meine Güte, nein. Ich kann rasten, wenn ich tot bin.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Elchhorns Herausforderungsgrad basiert auf den Finten, mit denen er seinen eher schwachen Schwertangriff verbessert. In seiner Jugend wurde er für den Kampf gegen Oger und Trolle ausgebildet. Gegen Kreaturen, die deutlich größer sind als er, ist er viel gefährlicher.



MERCION

Mittelgroßer Humanoide (Kleriker, Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 31 (9W8-9)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	12 (+1)	17 (+3)	17 (+3)

Rettungswürfe Wei +5, Cha +5

Fertigkeiten Heilkunde +5, Motiv erkennen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Besondere Ausrüstung: Mercion führt einen *Kampfstab* +1.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Mercion führt einen Göttliches-Gleißern und einen Kampfstab+1-Angriff aus. Sie kann einen der Angriffe durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Göttliches Gleißern: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 18 m, ein Ziel.

Treffer: 13 (3W8) gleißenden Schaden.

Kampfstab +1: Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden oder 7 (1W8+3) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt.

Gleißendes Feuer (Aufladung 5-6): Mercion schafft eine magische Explosion feurigen Gleißens um einen Punkt innerhalb von 36 Metern, den sie sehen kann. Jede Kreatur im Umkreis von sechs Metern um den Punkt muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 28 (8W6) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Zauberwirken: Mercion wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: *Licht, Verschönerung der Sterbenden*

Je 2-mal täglich: *Befehl, Feenfeuer, Nahrung und Wasser erschaffen, Person festhalten, Wiederbeleben, Wunden heilen*

1-mal täglich: *Todesschutz*

MERCION

Mercion ist eine Mischung aus geborener Anführerin und umsichtiger Beschützerin. Ihre direkte Art gibt ihrem Umfeld Sicherheit und Inspiration.

Mercion verehrt keine Gottheit, sondern ein Ideal: Es ist Wahrheit, die dem Leben Schönheit und Kultur verleiht. Wer die Lüge umarmt, muss zurechtgewiesen und bestraft werden. Ihre Domäne ist das Licht.

Gesinnung: Rechtschaffen gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Unter meinen Augen stirbt niemand – es sei denn, er stellt sich gegen das, was mir wichtig ist.“

Ideal: „Wahrheit schafft Kunst und Schönheit. Täuschung schafft nichts als Risse im Gewebe unserer Seelen.“

Bindung: „Bösewichte, seht Euch vor! Der Ruf der Tapferkeit kommt Euch holen.“

Makel: „Meine Freunde halten mich für unflexibel. Tatsächlich ziehe ich es vor, die Dinge auf bestimmte Art zu tun.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Mercion verlässt sich auf den Schutz ihrer Rüstung, während sie andere heilt. Gegen Gruppen von Feinden setzt sie Gleißendes Feuer ein, sofern keine Verbündeten oder Unbeteiligten zu Schaden kommen können. Ansonsten greift sie auf den Zauber *Person festhalten* sowie auf Göttliches Gleißern zurück.



MOLLIVER

Molliver gehört zur Klasse der Diebe, gibt jedoch das meiste Gestohlene anderen Leuten, die es dringender brauchen, und behält selten selbst etwas. Stets ist Molliver bereit, sich Kummer und Leid in den Weg zu werfen und der Gerechtigkeit zum Triumph über Tyrannei und Ungleichheit zu verhelfen.

Molliver öffnet Schwierigkeiten bisweilen durch unbedachtes Handeln Tür und Tor und verlässt sich auf Freunde, die im Zweifelsfall rettend eingreifen. Dabei gibt es häufig freundliche Scherze oder sogar bissige Bemerkungen – diese ungezwungene Art passt nicht jedem Gefährten.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin etwas vorschnell, um es milde zu formulieren.“

Ideal: „Mit Tyrannen habe ich weder Geduld noch Mitleid.“

Bindung: „Die Brigganocks von Anderswo sind meine zuverlässigen Freunde. Wenn sie jemanden brauchen, der sie beschützt, bin ich jederzeit bereit.“

Makel: „Ich bin so ungeduldig, dass ich manchmal alleine losschlagen muss, wenn meine Waffengefährten ihre Zeit mal wieder mit Diskussionen verschwenden.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Molliver zieht den persönlichen Nahkampf vor. In brenzligen Situationen dienen die *Stiefel des Schwebens* als Fluchtmöglichkeit.

MOLLIVER

Mittelgroßer Humanoide (Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung +1)

Trefferpunkte 60 (8W8+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	17 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	9 (–1)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Int +2

Fertigkeiten Akrobatik +7, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Besondere Ausrüstung: Molliver trägt eine *Lederrüstung* +1 und *Stiefel des Schwebens*.

Entrinnen: Bei einem Effekt, durch den Molliver bei erfolgreichem Geschicklichkeitsrettungswurf nur den halben Schaden erleidet, wird der Schaden bei Erfolg 0 und bei Misserfolg halbiert, sofern Molliver nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Molliver führt zwei Dolch- oder zwei Kurzschwertangriffe oder jeweils einen davon aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden. Der Angriff bewirkt zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden, wenn Molliver beim Angriffswurf im Vorteil ist oder das Ziel sich innerhalb von 1,5 Metern von einem Verbündeten Mollivers befindet.

Kurzschwert: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 6 (1W6+3) Stichschaden. Der Angriff bewirkt zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden, wenn Molliver beim Angriffswurf im Vorteil ist oder das Ziel sich innerhalb von 1,5 Metern von einem Verbündeten Mollivers befindet.

Schweben: Trägt Molliver die *Stiefel des Schwebens*, wird *Schweben* gewirkt (nur auf Molliver).

REAKTIONEN

Unglaubliches Ausweichen: Molliver halbiert den Schaden durch Angriffe, sofern Molliver den Angreifer sehen kann.

RINGELRUN

Ringelrun wurde Abenteurer, um seinem Streben nach arkanem Wissen nachzugehen. Eines seiner Abenteuer führte ihn in ein unterseeisches Grab, wo er einen Marid dazu brachte, ihm einen *Stab der Macht* auszuhändigen. Dieser Stab hat Ringelruns Fähigkeiten enorm erweitert und ist der Neid zahlreicher rivalisierender Zauberwirker.

Ringelrun hat ein gutes Herz, lässt sich aber von intellektuellen Herausforderungen leicht ablenken.

RINGELRUN

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Magier), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12 (*Stab der Macht*)

Trefferpunkte 42 (12W8–12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Str +1, Ges +2, Kon +1, Int +7, Wei +5, Cha +2

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Zwergisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +2

Besondere Ausrüstung: Ringelrun führt einen *Stab der Macht*. Dieser hat voll aufgeladen 20 Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 2W8+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wurde die letzte Ladung verbraucht, würfle mit einem W20. Bei einer 1 behält der Stab seinen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, verliert jedoch seine anderen Eigenschaften. Bei einer 20 erhält er 1W8+2 Ladungen zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Ringelrun führt drei Angriffe mit dem Stab der Macht oder drei Froststrahl-Angriffe aus. Er kann einen dieser Angriffe durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Stab der Macht: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel *Treffer:* 4 (1W6+1) Wuchtschaden oder 5 (1W8+1) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt, und Ringelrun kann eine Ladung des Stabs verbrauchen, um zusätzlich 3 (1W6) Energieschaden zu bewirken.

Froststrahl: *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur. *Treffer:* 27 (6W8) Kälteschaden.

Zauber des Stabs: Wenn Ringelrun seinen *Stab der Macht* hält, kann er mit mindestens einer Ladung einen der folgenden Zauber des Steckens wirken (Zauberrettungswurf-SG 13, +7 auf Treffer mit Zauberangriffen): *Blitz* (10W6 Blitzschaden, 5 Ladungen), *Energiewand* (5 Ladungen), *Feuerball* (10W6 Feuerschaden, 5 Ladungen), *Kältekegel* (8W8 Kälteschaden, 5 Ladungen), *Kugel der Unverwundbarkeit* (6 Ladungen), *Magisches Geschoss* (1 Ladung), *Monster festhalten* (5 Ladungen), *Schwächestrah* (1 Ladung) oder *Schweben* (2 Ladungen).

Zauberwirken: Ringelrun wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: *Licht*, *Magierhand*, *Taschenspieler*

Je 3-mal täglich: *Magie entdecken*, *Person bezaubern*, *Schlaf*

Je 1-mal täglich: *Fliegen*, *Klopfen*, *Magie bannen*, *Verbannung*



Er verbringt seine Zeit lieber in stiller Kontemplation oder mit Lektüre als mit Gesprächen über das Wetter.

Gesinnung: Rechtschaffen gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Sprecht mich nicht an. Ich lese.“

Ideal: „Magie gehört in die Hände derjenigen, die sie zu edlen Zwecken einsetzen.“

Bindung: „Mein *Stab der Macht* steigert meine magischen Fähigkeiten enorm. Nicht auszudenken, was er in den falschen Händen anrichten könnte.“

Makel: „Es macht mich nervös, wenn Leute, die eindeutig dümmer sind als ich, mir sagen wollen, was ich zu tun habe.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Ringelrun kann Nahkämpfer mit wilden Stockschlägen zurücktreiben, zieht es jedoch vor, außer Reichweite zu fliegen und mit den vorzüglichen Zaubern seines Stabs (*Kältekegel* ist sein Liebling) aus der Ferne anzugreifen.



STARKHERZ

Starkherz ist ein furchtloser Kämpfer für die Gerechtigkeit, der sein Leben riskiert, damit das Gute triumphiert. Er ist besonnen, freundlich und handelt selten überstürzt. Nie würde er zögern, jene zu bestrafen, die auf Gerechtigkeit spucken.

Starkherz verehrt keine Götter, sondern hat sich einem Ideal verschrieben: Die Welt kann vor dem Bösen bewahrt werden, und zwar durch die, welche den Mut haben, sich ihm entgegenzustellen.

Gesinnung: Rechtschaffen gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich versuche, das Gute in den Leuten zu sehen, doch wenn ich nichts finde, sollten sie mich fürchten.“

Ideal: „Gerechtigkeit braucht Helden. Als ein solcher betrachte ich mich.“

Bindung: „Der Ruf der Tapferkeit ist mehr als ein Haufen Gleichgesinnter, die glauben, dass das Gute über das Böse triumphieren muss. Seine Mitglieder sind meine Freunde.“

Makel: „Ich bin bereit – meine Freunde sagen, zu bereit –, mich zum Besten aller zu opfern.“

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

Starkherz kämpft am liebsten mit *Stahl*, seinem zuverlässigen Schwert. Seine Lieblingsanwendung des Zaubers *Befehl* ist es, den Gegner zur Kapitulation zu zwingen (der Effekt entspricht dem Befehl „Halt!“). Er versucht, Halunken zu fangen und einzusperren, und tötet sie nur, wenn das nicht möglich ist.

STARKHERZ

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Paladin), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 20 (Ritterrüstung, Schild)

Trefferpunkte 55 (10W8+10)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Wei +3, Cha +5

Fertigkeiten Motiv erkennen +3, Überzeugen +5

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

Besondere Ausrüstung: Starkherz führt das belebte Langschwert *Stahl* (magisch, rechtschaffen gut, siehe Anhang A).

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Starkherz führt drei Angriffe mit *Stahl* aus.

Stahl: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt. Einmal in jedem seiner Züge kann Starkherz das Schwert auch in göttlichem Licht erstrahlen lassen. In diesem Fall ist das Ziel bis zum Beginn des nächsten Zugs von Starkherz blind.

Wiederbeleben (wird im nächsten Morgengrauen aufgeladen): Wenn er *Stahl* hält, wirkt Starkherz *Wiederbeleben*.

Zauberwirken: Starkherz wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Je 3-mal täglich: *Befehl*, *Gutes und Böses entdecken*, *Schutz vor Gut und Böse*

Je 1-mal täglich: *Fluch brechen*, *Schwache Genesung*, *Zone der Wahrheit*

REAKTIONEN

Gegenseitiger Schutz: Wenn eine Kreatur, die Starkherz sehen kann, eine andere Kreatur innerhalb von 1,5 Metern angreift, kann Starkherz seine Reaktion verwenden, um einen Nachteil auf den Angriffswurf zu wirken, sofern Starkherz einen Schild trägt.

STUNDENGLASZIRKEL

Der Stundenglaszirkel besteht aus drei Vetteln, die jeweils an einen bestimmten Zeitaspekt gebunden sind: Eine verkörpert die Vergangenheit, die zweite die Gegenwart, die dritte die Zukunft. Die Vetteln sind der Inbegriff der Bosheit und lechzen nach Geheimnissen, mit denen sie ihre Opfer erpressen können.

Skabatha Nachtschatten, Bavlorna Blatternstroh und Endelyn Mondgrab sind Töchter der Baba Yaga. Die drei waren von Eifersucht gepackt, als Iggwilv, Adoptivtochter der Baba Yaga, ihre Macht übertraf und sich als Erzfee Zybilna getarnt eine eigene Feywild-Domäne schuf. Sie erschmeichelten sich Iggwilvs Gunst und lauerten auf den Moment, da sie ihr die Domäne entreißen konnten. Als Iggwilv in einer wichtigen Angelegenheit fort musste, versahen sie *Iggwilvs Kessel* mit der Fähigkeit, Personen und Gegenstände in Zeitstase zu versetzen. Als ihre Schwester zurückkehrte, bannten die Vetteln Iggwilv und ihren Hof in die Zeitstase. Dann teilten sie Iggwilvs Domäne unter sich auf. Die Vetteln konnten sich jedoch nicht einigen, wer *Iggwilvs Kessel* behalten sollte. Deswegen beließen sie ihn in Iggwilvs Palast und fanden ein paar skrupellose Söldner zur Bewachung.

Die Vetteln verabscheuen ihre gegenseitige Gesellschaft, aber hin und wieder besucht eine Vettel die andere, um ein Komplott gegen die dritte zu schmieden. Ein Teufelskreis: Bavlorna und Endelyn intrigieren gegen Skabatha, Endelyn und Skabatha gegen Bavlorna, Skabatha und Bavlorna gegen Endelyn. Allerdings kommt bei diesen niederträchtigen Plänen und Zänkereien nie viel heraus.

GEMEINSAME ZAUBER DES STUNDENGLASZIRKELS

Bei den seltenen Gelegenheiten, zu denen alle drei Vetteln des Stundenglaszirkels höchstens neun Meter voneinander entfernt sind, kann jede Vettel eine Aktion verwenden, um einen der folgenden Zauber zu wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SC 14): *Finger des Todes*, *Gedanken wahrnehmen*, *Kreatur aufspüren*, *Magie bannen*, *Massen-Einflüsterung*, *Redegewandtheit*.

Wurde ein Zauber von dieser Liste gewirkt, kann kein Mitglied des Zirkels ihn vor der nächsten Morgendämmerung erneut wirken. Erst dann werden alle gemeinsamen Zauber regeneriert.

BAVLORNA BLATTERNSTROH

Bavlorna, jünger als Skabatha und älter als Endelyn, wird auch Klaffmaul-Lorna genannt, da sie ihren großen Mund gerne offen hat. Fliegen summen hinein und heraus. Bavlorna ist die Vettel der Gegenwart, des Hier und Jetzt, des Augenblicks. Die verzweifelten Gestalten, die sie aufsuchen, wollen meist ein dringliches Problem oder eine schwere Angst loswerden. Bavlorna kann unangekündigten Besuch zwar nicht leiden, aber leidvolle, elende Geschichten bringen sie rasch in Verhandlungsstimmung. Schließt ein Bittsteller einen Pakt mit ihr, nutzt sie ihre Kräfte, um das Leid zu lindern, und verlangt dafür eine Gegenleistung, die ihr nützlich ist.

Gesinnung: Neutral böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich verabscheue Arbeit. Ich lasse sie von anderen Kreaturen für mich erledigen.“

Ideal: „Vergangenheit und Zukunft sind mir egal. Ich lebe im Hier und Jetzt. Was ich jetzt in diesem Moment tue, ist alles, was zählt.“

Bindung: „In meiner Hütte bin ich sicher. Warum soll ich sie verlassen? Sollen doch die anderen zu mir kommen.“

Makel: „Wenn jemand gegen den Uhrzeigersinn im Kreis läuft, muss ich niesen und kann nicht aufhören.“

BAVLORNAS AUSSEHEN

Bavlorna hat ein krötenhaftes Gesicht und einen Mund, den sie magisch vergrößern kann. So kann sie Kreaturen am Stück verschlingen. Ihre Glotzaugen bewegen sich getrennt voneinander und beobachten permanent die Umgebung. Schimmelige, fleckige Flickenfetzen verstecken den Großteil des ledrig mumifizierten Fleisches an Bavlornas kompakter Statur und ihren außergewöhnlich langen, dünnen Gliedmaßen. Sie muss täglich eine Stunde lang in einer besonderen Brühe baden, sonst trocknet ihr Körper aus und verfällt in reglose Starre, bis er in der Brühe gebadet wird. Je länger das Brühebad zurückliegt, desto träger wird Bavlorna, und ihre Haut reißt hörbar, wenn sie sich bewegt.

Bavlorna führt ein Einsiedlerleben. Sie ist kraftlos, ungeduldig, paranoid und rachsüchtig und greift jeden an, der ihrer Meinung nach hinter ihren Schätzen her ist. Diese bewahrt sie in der Hütte auf. Da sie niemandem traut, erschafft sie winzige Doppelgänger von sich: Lornlinge, die ihr dienen. Wenn sie ihre Hütte verlässt, reist sie auf ihrem *treibenden Seerosenblatt* (siehe Anhang A), begleitet von ihren Lornlingen, für welche die Flinkling-Spielwerte in Anhang C gelten.



BAVLORNAS SCHWÄCHE

Bavlorna ist gegen den Anblick von Kreaturen allergisch, die gegen den Uhrzeigersinn im Kreis laufen. Sobald dies eine Kreatur innerhalb von drei Metern von Bavlorna tut, bekommt sie einen Niesanfall. Weitere Details siehe Spielwerte.

BAVLORNA BLATTERNSTROH

Mittelgroßes Feenwesen (Vettel), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 110 (13W8+52)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Kon +7, Int +6, Wei +4, Cha +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Heimlichkeit +3, Täuschen +5, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14, Wahrer Blick 18 m

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Allergie auf Gegenuhrzeigersinn: Wenn eine Kreatur innerhalb von drei Metern von Bavlorna mindestens drei Meter ihrer Bewegungsrate verbraucht, um gegen den Uhrzeigersinn im Kreis zu laufen, bekommt Bavlorna einen Niesanfall und kann bis zum Ende ihres nächsten Zugs keine Zauber wirken. Außerdem speit Bavlorna jede Kreatur aus, die sie verschluckt hat. Ausgespiene Kreaturen landen liegend an einer freien Stelle innerhalb von 1,5 Metern von ihr.

Amphibisch: Bavlorna kann Luft und Wasser atmen.

Gabe der Unsterblichkeit: Bavlorna ist gegen alle Effekte immun, die sie altern lassen würden, und sie kann nicht an Altersschwäche sterben.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Bavlorna führt einen Bissangriff und einen Dörrstrahl-Angriff aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-16-Rettungswurf), wenn es sich um eine höchstens mittelgroße Kreatur handelt. Bis das Ziel sich befreit

hat, ist es festgesetzt, und Bavlorna kann ihren Bissangriff bei keinem anderen Ziel ausführen.

Dörrstrahl: *Fernkampf-Zauberangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (4W6+3) nekrotischen Schaden.

Lornlinge erzeugen (Aufladung 5-6): Bavlorna erzeugt maximal zwei 30 Zentimeter kleine Doppelgänger von sich, sogenannte Lornlinge (mit den Spielwerten von **Flinklingen** in Anhang C). Jeder Lornling erscheint an einer freien Stelle innerhalb von 1,5 Metern von Bavlorna, gehorcht ihr und ist unmittelbar nach ihr am Zug. Die Lornlinge bleiben eine Stunde lang bestehen, bis sie oder Bavlorna sterben, oder bis Bavlorna sie als Aktion entlässt. Bavlorna kann höchstens acht Lornlinge gleichzeitig beschwören.

Zauberwirken: Bavlorna wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14).

Beliebig oft: *Magie entdecken*

Je 2-mal täglich: *Fluch brechen*, *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Verwandlung*

1-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst)

BONUSAKTIONEN

Verschlucken: Bavlorna verschlingt eine höchstens kleine Kreatur, die sie gepackt hielt und die dadurch nicht mehr gepackt ist. Die verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außen und erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 10 (3W6) Säureschaden. Wenn die verschluckte Kreatur einer von Bavlornas Lornlingen ist, erhält Bavlorna dessen sämtliche Erinnerungen, wenn seine Trefferpunkte durch den Säureschaden auf 0 sinken.

Bavlorna kann nur jeweils eine Kreatur verschlingen. Wenn Bavlorna stirbt, ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus der Leiche entkommen. Sie setzt 1,5 Meter Bewegung ein und ist nicht mehr liegend.

ENDELYN MONDGRAB

Endelyn ist auch als Schleichende Lyn und Bitteres Ende bekannt und das jüngste Mitglied des Stundenglaszirkels. Die Leute kommen zu ihr, um sich die Zukunft weissagen zu lassen. Dies tut sie mit grotesk theatralischem Pomp. Als Bezahlung nimmt sie einen Teil des freien Willens der Anwärter, was diesen bestimmte Handlungsweisen für den Rest ihres Lebens unmöglich macht. Häufig erfahren die Bittsteller, dass sie ein grässliches Schicksal erwartet, sofern sie es nicht mit den verfluchten Bedingungen eines Pakts abwenden.

Endelyns Besessenheit von Tragödien und Hoffungslosigkeit schließt auch ihr eigenes Schicksal ein: Sie hat vorausgesehen, dass ihr Ende sie bei einer Sonnenfinsternis ereilen wird. In den Tiefen ihres Schlosses befindet sich ein blitzgetriebenes Gerät, das Planetarium der Tragödien, das Tag und Nacht klickt und sich dreht und Endelyn Einblicke in ihr schreckliches Schicksal gewährt.

ENDELYN MONDGRAB

Mittelgroßes Feenwesen (Vettel), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W8+60)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	13 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +8, Int +4, Wei +3, Cha +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Heimlichkeit +4, Täuschen +6, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13, Wahrer Blick 18 m

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Gabe der Unsterblichkeit: Endelyn ist gegen alle Effekte immun, die sie altern lassen würden, und sie kann nicht an Altersschwäche sterben.

Unheimliches Bewusstsein: Endelyn kann nicht überrascht werden.

Verderben bei Sonnenfinsternis: Endelyn kann nur getötet werden, wenn ihre Trefferpunkte während einer Sonnenfinsternis oder innerhalb von 18 Metern von einem entsprechenden Symbol auf 0 sinken. Anderenfalls verschwindet Endelyn mit allem, was sie trägt oder bei sich hat, in einer tintigen Rauchwolke, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken, und erscheint 24 Stunden später am selben Ort oder der nächsten freien Stelle wieder.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Endelyn führt zwei Puppenspielerhieb-Angriffe aus.

Puppenspielerhieb: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 18 m, eine Kreatur. **Treffer:** 17 (4W6+3) psychischen Schaden, und wenn das Ziel höchstens groß ist, bewegt Endelyn es telekinetisch um bis zu drei Meter in eine beliebige horizontale Richtung.

Zauberwirken: Endelyn wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Magierhand*

Je 2-mal täglich: *Verwandlung*, *Vorahnung*

1-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst)



Gesinnung: Neutral böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich habe nicht nur diesen Moment vorausgesehen, sondern auch den nächsten. Nichts kann mich überraschen.“

Ideal: „Jeder von uns spielt in seiner Tragödie die Hauptrolle. Aber wer es nicht schafft, mich gut zu unterhalten, ehe er stirbt, der verschwendet besser nicht meine Zeit.“

Bindung: „Die Bühne ist meine Welt, und mein Theater ist für mich von höchster Wichtigkeit.“

Makel: „Der Tod wird mich während einer Sonnenfinsternis ereilen. Das ist mein Untergang. Ich kann daran nichts ändern, doch ich tue alles, um es hinauszuzögern.“

ENDELYNS AUSSEHEN

Endelyn lässt ihre ausgemergelte Gestalt unter zahlreichen Lagen extravaganter Kostüme verschwinden. Diese sind zum Teil mechanisches Theater und lassen sie erschreckend groß wirken. Ohne ihre Kostüme ist sie ein gebeugter, verwelkter Knochensack. Ihr runzliges Gesicht verbirgt sie hinter einem dünnen Schleier, den sie „Theatervorhang“ nennt. In den äußeren Kostümschichten führt sie ein Marionettentheater mit sich und bewegt die Marionetten mit einem Arrangement künstlicher Hände in den Falten ihrer Robe. Sie reist mit ihrem *Ornithopter* (siehe Anhang A) durch Anderswo.

ENDELYNS SCHWÄCHE

Die einzige Möglichkeit, Endelyn endgültig loszuwerden, besteht darin, sie bei einer tatsächlichen Sonnenfinsternis oder in Anwesenheit einer symbolischen Darstellung einer solchen zu töten. Weitere Details siehe Spielwerte.

SKABATHA NACHTSCHATTEN

Skabatha ist das älteste Mitglied des Stundenglaszirkels. Sie ist besser als Oma Nachtschatten bekannt und bietet von Reue Geplagten ihre Hilfe an. Ihre Pakte haben meistens einen grausamen Haken: Wer beispielsweise mit seiner verlorenen Liebe wiedervereint werden möchte, wird womöglich in einen geschätzten Gegenstand dieser Person verwandelt, vielleicht in ihre Liebingshaube.

Skabatha gibt sich als alte Spielzeugmacherin aus. Sie ist selbst zum Teil ein Spielzeug, ein Aufziehschlüssel steckt ihr zwischen den gebeugten Schultern im Rücken. Er dreht sich schnell, wenn sie guter Dinge ist,

SKABATHA NACHTSCHATTEN

Mittelgroßes Feenwesen (Vettel), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 150 (20W8+60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

Rettungswürfe Kon +6, Int +4, Wei +6, Cha +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Heimlichkeit +2, Täuschen +5, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16, Wahrer Blick 18 m

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Infernalisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Gabe der Unsterblichkeit: Skabatha ist gegen alle Effekte immun, die sie altern lassen würden, und sie kann nicht an Altersschwäche sterben.

Vergesslichkeit: Die erste Kreatur, der Skabatha nach einer langen Rast begegnet, ist unsichtbar für sie. Sie kann sich bis nach ihrer nächsten langen Rast nicht erinnern, die Kreatur gesehen oder mit Wahrer Blick wahrgenommen zu haben.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Skabatha führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 25 (6W6+4) Giftschaden.

Zauberwirken: Skabatha wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Druidenkunst*, *Magie entdecken*, *Mit Tieren sprechen*
Je 2-mal täglich: *Fluch brechen*, *Mit Pflanzen sprechen*, *Verwandlung*
Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst), *Erwecken*
(als Aktion)

BONUSAKTIONEN

Größe verändern: Skabatha schrumpft magisch auf winzige Größe (zwischen zehn und 20 Zentimeter) oder nimmt ihre normale Größe wieder an. Hat sie nicht genügend Platz, um wieder normal groß zu werden, so nimmt sie die maximal mögliche Größe an. Was sie trägt oder bei sich hat, ändert die Größe mit ihr zusammen.

Als winzige Kreatur bewirkt Skabatha 2 (1W4) Giftschaden, wenn sie einen Klauenangriff ausführt. Sie ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil und bei Stärkerwürfen sowie Stärkerrettungswürfen im Nachteil. Abgesehen davon sind ihre Spielwerte unverändert.



und wird langsamer, wenn ihre Laune sich verschlechtert. Ist sie wütend, bleibt der Schlüssel ganz stehen.

Gesinnung: Neutral böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Wenn ich mit Fremden zu tun habe, trete ich als freundliches altes Großmütterchen auf.“

Ideal: „Kinder sind besser dran, wenn sie für mich arbeiten, als wenn sie sich schlechte Angewohnheiten zulegen.“

Bindung: „Ich hasse meine Schwestern, aber zusammen sind wir stark.“

Makel: „Ich vergesse die erste Kreatur, die ich morgens nach dem Aufwachen sehe.“

SKABATHAS AUSSEHEN

Skabatha erscheint als kleine, dünne, knorrige Frau in zerrissenem Kleid mit Reifröcken. Ihr Gesicht ist mit rissiger weißer Schminke bedeckt, ihre Wangen von tiefroten Flecken, und ihre wenigen Wimpern hat sie üppig getuschelt. Unter der Schminke hat sie Haut wie verrottete Baumrinde voller Pilze und Getier. Der Aufziehschlüssel im Rücken gehört ebenso zu ihrem Körper wie ihre Gliedmaßen und ist genauso schwierig zu entfernen. Skabatha reist auf ihrem **fliegenden Schaukelpferd** (Spielwerte siehe Kapitel 3) durch Drüben, das bei jeder Bewegung fürchterlich knarrt.

SKABATHAS SCHWÄCHE

Skabatha vergisst täglich die erste Kreatur, die sie erblickt, wenn sie nach einer langen Rast erwacht. Weitere Details siehe Spielwerte.

ANHANG C

KREATUREN

IN DIESEM ANHANG WERDEN NEUE KREATUREN, die mehr als einmal im Abenteuer auftreten, in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. In der Einführung des *Monsterhandbuchs* wird erklärt, wie die Spielwerte einer Kreatur zu interpretieren sind.

BOGGEL

Boggels sind die kleinen Kobolde aus den Märchen. Sie verstecken sich unter Betten und in Schränken, um die Leute übermütig zu erschrecken und zu verstören.

Boggels sondern Öl durch ihre Poren ab, das entweder glitschig oder klebrig sein kann. Eine Stunde, nachdem das Öl abgesondert wurde, trocknet es aus und verschwindet.

Boggels können magische Öffnungen erzeugen, um kurze Distanzen zu überwinden oder an Gegenstände außerhalb ihrer Reichweite zu gelangen. Dazu müssen sie sich neben einer definierten Öffnung wie Tür- oder Fensterrahmen, Gitterstäben oder dem Bereich zwischen Bett und Fußboden befinden. Der Spalt verschwindet nach wenigen Augenblicken, die gerade ausreichen, dass der Boggel hindurchgehen, hindurchgreifen oder durch den Spalt angreifen kann.



BOGGEL

Kleines Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 18 (4W6+4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Prügeln: *Nahkampfwaffenangriff:* +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6-1) Wuchtschaden.

Öllache: Der Boggel erzeugt eine Lache aus nicht entflammbarem Öl. Die Lache ist einige Zentimeter tief und bedeckt den Boden im Bereich des Boggels. Sie ist für alle Kreaturen außer Boggels schwieriges Gelände und bleibt eine Stunde lang bestehen. Das Öl hat einen der folgenden zusätzlichen Effekte nach Wahl des Boggels:

Klebriges Öl: Alle Kreaturen außer Boggels, die in die Lache geraten oder ihren Zug darin beginnen, müssen einen SG-11-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie bleiben kleben und sind festgesetzt. In diesem Fall können sie in ihrem Zug eine Aktion verwenden, um sich mit einem erfolgreichen SG-11-Stärkerettungswurf zu befreien, den Effekt zu beenden und sich an die nächste freie Stelle ihrer Wahl zu begeben.

Schlüpfriges Öl: Alle Kreaturen außer Boggels, die in die Lache geraten oder ihren Zug darin beginnen, müssen einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie rutschen aus und sind liegend.

BONUSAKTIONEN

Boggel-Öl: Dem Boggel läuft nicht entflammbares Öl aus den Poren und verleiht ihm einen der folgenden Vorzüge, bis er diese Bonusaktion erneut einsetzt:

Klebriges Öl: Der Boggel ist bei Stärkewürfen (Athletik) zum Packen eines Gegners sowie bei Attributswürfen im Vorteil, um eine Kreatur, eine Oberfläche oder einen Gegenstand im Griff zu halten. Er kann außerdem ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Schlüpfriges Öl: Der Boggel ist bei Geschicklichkeitswürfen (Akrobatik) zum Entkommen aus Fesseln und Griffen im Vorteil und kann sich durch Öffnungen bewegen, die nur für winzige Kreaturen groß genug sind, ohne dass er sich quetschen muss.

Dimensionsspalt: Der Boggel erzeugt einen unsichtbaren und unbeweglichen Spalt in einer Öffnung innerhalb von 1,5 Metern von ihm, die er sehen kann, sofern dieser Bereich höchstens drei Meter pro Seite misst. Der Dimensionsspalt überbrückt diesen Bereich und einen Punkt innerhalb von neun Metern vom Boggel, den dieser sehen oder hinsichtlich Abstand und Richtung definieren kann. (Beispiel: „Neun Meter geradeaus.“) Wenn der Boggel sich neben dem Spalt befindet, kann er hindurchblicken und gilt als dem Zielpunkt benachbart. Gegenstände oder Körperteile, die er durch den Spalt steckt, erscheinen am Zielpunkt. Nur der Boggel kann den Spalt verwenden. Der Spalt bleibt bis zum Ende des nächsten Zugs des Boggels bestehen.



BRIGGANOCK

Brigganocks sind mausartige Kreaturen, die in Minen leben und zu Hektik neigen. Wann immer ein Sterblicher nichtmagisch einen Wunsch äußert, während er vielleicht die Kerzen auf seinem Geburtstagskuchen auspustet oder eine Münze in einen Brunnen wirft, wird das Echo dieses Wunschs zu einem Stein tief in der Erde des Feywilds. Brigganocks suchen diese Wunschsteine, lassen die mit üblen Wünschen liegen und behalten solche mit guten Wünschen.

Sie schneiden die Steine zu Juwelen, dekorieren ihre Gebäude und Kunstwerke damit oder tauschen sie bei anderen Feenwesen gegen Essen oder Gefallen ein. Mächtigere Feenwesen können anhand der Steine Rückschlüsse auf den Wünschenden ziehen, übernatürliche Bezauberungen wirken oder den nötigen Funken erzeugen, um Gegenstände zu beleben. Auch andere Anwendungen sind möglich.

Die Seelen von Brigganocks leben außerhalb ihrer Körper und manifestieren sich als trübe Lichtkugeln, die neben ihnen einherschweben und ihnen helfen, im Dunkeln zu sehen.

Brigganocks haben geringfügige Zauberwirk-Fähigkeiten, die ihnen beim Überleben helfen. Außerdem können sie den Zeitfluss manipulieren und langwierige Arbeiten innerhalb von Augenblicken erledigen. Zwischen solchen Beschleunigungen müssen sie allerdings rasten.

Brigganocks knabbern gerne an Käse, Salat und anderen weichen Nahrungsmitteln. Für Kreaturen ihrer Größe essen sie reichlich und würden nie eine gute Mahlzeit ablehnen.

BRIGGANOCK

Winziges Feenwesen, normalerweise neutral gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 9 (2W4+4)

Bewegungsrate 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +4

Zustandsimmunitäten Erschöpft

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

Feenblut: Der Brigganock ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Seelenlicht: Der Brigganock wird von einer masselosen unverwundbaren Lichtkugel begleitet, die seine Seele enthält. Er kann das Licht nicht löschen und auch dessen Helligkeit nicht beeinflussen. Das Seelenlicht erhellt einen Radius von drei Metern mit hellem Licht und weitere drei Meter mit dämmrigem Licht. Wenn der Brigganock stirbt, verblasst das Seelenlicht.

Tunnelbauer: Mit einer Picke oder einem ähnlichen Werkzeug kann sich der Brigganock mit einer Bewegungsrate von 1,5 Metern durch festen Boden graben und hinterlässt dabei einen Tunnel von 15 Zentimetern Durchmesser.

AKTIONEN

Picke: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Stichschaden.

Zauberwirken: Der Brigganock wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-11-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Verschonung der Sterbenden*
Je 1-mal täglich: *Feenfeuer*, *Mit Stein verschmelzen*, *Stille*, *Tierfreundschaft*

Zeitraffer (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Brigganock beschleunigt den Lauf der Zeit um sich herum, sodass er bis zu eine Stunde Arbeit in wenigen Sekunden erledigen kann. Diese Arbeit kann keine anderen Kreaturen als den Brigganock und keine Gegenstände beeinflussen, die von anderen Kreaturen getragen oder mit sich geführt werden, und die Aktivität muss sich in einem Würfel von drei Metern Kantenlänge ereignen. Beispiel: Der Brigganock kann seine Aktion verwenden, um rasch einen Kürbis zu schnitzen, Essen zu kochen und zu verzehren, einen Steinhäufen zu bewegen oder einige Dutzend Knoten in ein Seil zu knüpfen.

BONUSAKTIONEN

Seelenlicht bewegen: Der Brigganock bewegt sein Seelenlicht bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Am Ende des aktuellen Zugs kehrt das Seelenlicht zum Brigganock zurück.



BULLYWUG-RITTER

Mittelgroßer Humanoide, normalerweise rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 66 (12W8+12)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe Kon +3, Wei +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Bullywug, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Amphibisch: Der Ritter kann Luft und Wasser atmen.

Mit Fröschen und Kröten sprechen: Der Ritter kann Fröschen und Kröten einfache Gedanken vermitteln, wenn er Bullywug spricht.

Sprung aus dem Stand: Der Ritter kann mit oder ohne Anlauf bis zu sechs Meter weit und bis zu drei Meter hoch springen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Ritter führt zwei Angriffe mit der Glefte aus.

Glefte: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W10+3) Hiebschaden.

BONUSAKTIONEN

Quaken der Bezauberung (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Ritter quakt laut und zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bezaubert.

BULLYWUG

Bullywugs sind zweibeinige Amphibienwesen und werden im *Monsterhandbuch* beschrieben. Hier werden zwei weitere Varianten präsentiert.

BULLYWUG-RITTER

Bullywug-Ritter befolgen einen Ehrenkodex. Dieser erfordert, dass sie ehrenhaft kämpfen und darauf bestehen, dass andere es auch tun.

KÖNIGLICHER BULLYWUG

Die größten oder intelligentesten Bullywugs werden unweigerlich zu Anführern von ihresgleichen. Könige reiten oft auf Riesenkröten oder werden von ihnen begleitet (Spielwerte von Riesenkröten siehe *Monsterhandbuch*).

KÖNIGLICHER BULLYWUG

Mittelgroßer Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (Fellrüstung, Schild)

Trefferpunkte 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +5, Ges +3

Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +3

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Bullywug, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Amphibisch: Der königliche Bullywug kann Luft und Wasser atmen.

Krötenreiter: Der königliche Bullywug ist bei Nahkampfangriffen im Vorteil, die er ausführt, während er auf einer Kröte reitet.

Mit Fröschen und Kröten sprechen: Der königliche Bullywug kann Fröschen und Kröten einfache Gedanken vermitteln, wenn er Bullywug spricht.

Sprung aus dem Stand: Der königliche Bullywug kann mit oder ohne Anlauf bis zu sechs Meter weit und bis zu drei Meter hoch springen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der königliche Bullywug führt zwei Speerangriffe aus.

Speer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer (im Vorteil, wenn der königliche Bullywug auf einer Kröte reitet), Reichweite 3 m oder Reichweite sechs/18 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6+3) Stichschaden oder 7 (1W8+3) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen. Ist das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur, muss sie einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird umgestoßen.

BONUSAKTIONEN

Gequaktes Dekret (Aufladung 5–6): Der königliche Bullywug verkündet laut ein Dekret. Alle Verbündeten innerhalb von 18 Metern, die das Dekret hören können, sind im nächsten Zug bei Angriffswürfen im Vorteil.

CAMPESTRI

Campestri sind fröhliche pilzartige Kreaturen, die kaum Sorgen und Nöte kennen. Sie sind hingerissen von Musik, wobei sie gute Darbietungen nicht von schlechten unterscheiden können. Spielt jemand in der Nähe der Campestri ein Instrument oder singt, singen die kleinen Kerlchen begeistert mit, allerdings mit nervtötendem nasalem Falsettstimmen, und umtanzen dabei den jeweiligen Musiker.

Campestri können Musik und Gedichte gut imitieren. Haben sie ein Lied oder Musikstück drei, vier Mal geübt, vergessen sie es nie wieder.

Campestri gibt es in zahlreichen Farbtönen zwischen Weiß und Dunkelbraun, doch stets sind die Kappen rot oder purpurfarben und weiß geflockt. Sie bewegen sich durch Manipulation des Myzels, das an ihrer Stielbasis wächst und sie stützt. Die pilzartigen Kreaturen nehmen salzige Erde zu sich, filtern das Salz heraus und sondern eine schlüpfrige Paste gereinigter Erde ab (natürlich ohne die für Pilze interessanten Nährstoffe). Ihr Salzkonsum ist auch ein Abwehrmechanismus, da sie den meisten Kreaturen schlicht zu salzig schmecken. Nur von Bullywugs werden sie als Delikatesse verzehrt.

CAMPESTRI

Winzige Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	7 (-2)	10 (+0)	4 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Erschütterungssinn 9 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Versteht Gemeinsprache, spricht aber nur durch das Merkmal Stimmen nachahmen

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Übungsbonus +2

Stimmen nachahmen: Der Campestri kann jede Stimme und jedes Lied nachahmen, das er gehört hat, jedoch in nasalem Falsett.

AKTIONEN

Kopfstoß: Nahkampfwaffenangriff: +0 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 1 Wuchtschaden.

Sporen (1-mal täglich): Der Campestri setzt Sporen im Radius von 1,5 Metern frei. Die Sporen gelangen um Ecken und haben keine Wirkung auf Elementare, Konstrukte, Pflanzen und Untote. Alle anderen Kreaturen in dem Bereich müssen einen SG-10-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, ist die Kreatur eine Minute lang kampfunfähig und ihre Bewegungsrate halbiert. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



CAMPESTRI-SCHWARM

Mittelgroßer Schwarm winziger Pflanzen, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	4 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Versteint

Sinne Erschütterungssinn 9 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Versteht Gemeinsprache, spricht aber nur durch das Merkmal Stimmen nachahmen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt, und er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen einzelnen Campestri ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Stimmen nachahmen: Jeder Campestri im Schwarm kann jede Stimme und jedes Lied nachahmen, das er gehört hat, jedoch in nasalem Falsett.

AKTIONEN

Kopfstoß: Nahkampfwaffenangriff: +0 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (4W4) Wuchtschaden oder 5 (2W4) Wuchtschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

Sporen (1-mal täglich): Der Schwarm setzt Sporen im Radius von sechs Metern frei. Die Sporen gelangen um Ecken und haben keine Wirkung auf Elementare, Konstrukte, Pflanzen und Untote. Alle anderen Kreaturen in dem Bereich müssen einen SG-10-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, ist die Kreatur eine Minute lang kampfunfähig und ihre Bewegungsrate halbiert. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

DÜSTERLING

Alte Legenden erzählen von einem Feenwesen des Sommerhofs, das die Sommerkönigin verriet. In ihrem Zorn verfluchte die Sommerkönigin alle Mitglieder des Haushalts. Der wahre Name des Feenwesens wurde aus den Geschichtsbüchern gestrichen. Es wird Dubh Catha („Dunkle Krähe“ in der Gemeinsprache) genannt, und andere Feen bezeichnen die Nachfahren des Hauses als Dubh Sith, „Düsterlinge“. Diese Düsterlinge leben in abgeschiedenen Höhlen und Kammern unter den Städten anderer Völker. Von diesen Enklaven aus betätigen sie sich als Diebe und Assassinen.

DÜSTERLING

Der Fluch der Sommerkönigin bewirkt, dass der Körper eines Düsterlings Licht absorbiert. Dadurch wird die Kreatur klüger, als altere sie rapide. Düsterlinge bedecken sich deswegen ganz und gar mit Kleidung, wenn sie sich in hellen Umgebungen befinden. Das Licht, das die Düsterlinge im Laufe ihres Lebens absorbieren, explodiert aus ihnen heraus, wenn sie sterben, und äschert dabei ihre Überreste und die meisten Habseligkeiten ein.

DÜSTERLING-ÄLTESTER

Weise, respektierte Düsterlinge können sich einem Ritual unterziehen, um zu Ältesten zu werden. Sie werden von anderen Ältesten mit leuchtenden Tätowierungen versehen, die einen Teil des absorbierten Lichts ableiten. Wenn das Ritual gelingt, wird der Düsterling größer und elfenhafter. Scheitert das Ritual, so stirbt der Düsterling.

DÜSTERLING

Kleines Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 13 (3W6+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +7, Täuschen +2, Wahrnehmung +5

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Lichtempfindlichkeit: In hellem Licht ist der Düsterling bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Todesblitz: Wenn der Düsterling stirbt, strahlt nichtmagisches Licht im Radius von drei Metern aus seiner Leiche, welche ebenso wie alle Gegenstände im Bereich, die nicht magisch oder metallisch sind, zu Asche verbrennt. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischen Schaden.



DÜSTERLING-ÄLTESTER

Mittelgroßes Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +7, Täuschen +3, Wahrnehmung +6

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Todesbrand: Wenn der Düsterling-Älteste stirbt, strahlt magisches Licht im Radius von drei Metern aus seiner Leiche, die ebenso wie alle Gegenstände im Bereich, die nicht magisch oder metallisch sind, zu Asche verbrennt. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, so erleidet die Kreatur 7 (2W6) gleißenden Schaden und ist bis zum Anfang ihres nächsten Zugs blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht blind.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Düsterling-Älteste führt zwei Krummsäbelangriffe aus.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6+3) Hiebsschaden plus 7 (2W6) nekrotischen Schaden.

Dunkelheit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Düsterling-Älteste wirkt **Dunkelheit**. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zaubern.



FLINKLING

Flinklinge bewegen sich schneller, als für das Auge nachvollziehbar ist, und wirken dabei wie verschwommene Schemen. Nur wenn sie nicht rennen, werden ihre kalten, grausamen Augen und ihre kleine, schmale Statur sichtbar.

Flinklinge haben ihre Existenz – und ihre Qual – der Königin von Luft und Dunkelheit zu verdanken, der bösen Herrscherin des Dämmerungshofs. Einst waren sie faule, egoistische Wesen, die den Wünschen der Königin einmal zu oft nicht rasch genug nachgekommen waren. Um ihnen Beine zu machen und Gehorsam einzubläuen, ließ die Königin sie schrumpfen und beschleunigte ihre inneren Uhren. Ihr Fluch verlieh den Flinklingen ihr verblüffendes Tempo, verkürzte aber auch ihre Lebensdauer. Flinklinge werden nicht älter als 15 Jahre.

Aus den Augen von Flinklingen ist die sterbliche Welt ein träges Schauspiel: Wirbelstürme kriechen über den Himmel, Regenstürze nähern sich allmählich dem Boden, Blitze schleppen sich von Wolke zu Wolke. Diese langsame, öde Welt scheint ihnen von Kreaturen bevölkert, deren sonore Sprache keinerlei Bedeutung hat.

Andere Kreaturen erleben Flinklinge wiederum als so unfassbar schnell, dass sie in ihren Bewegungen zu verschwimmen scheinen. Ihr grausames Gelächter ist ein hektisches Stakkato, ihre Stimmen sind schrilles Gekreis. Nur wenn Flinklinge sich absichtlich bremsen, was sie selten tun, können andere Wesen sie richtig hören, sehen und verstehen. Sie sind eigentlich nie richtig in Ruhe. Selbst wenn sie an einem Ort verharren, zappeln sie unruhig, als könnten sie den Aufbruch nicht erwarten.

Flinklinge sind kapriziöse Naturen und führen immer etwas im Schilde. Die meiste Zeit verbringen sie damit, langsamere Kreaturen zu ärgern. Sie lassen keine Gelegenheit aus, Schnürsenkel zu verknoten, Schemel im letzten Moment wegzuziehen oder Sättel zu lösen, wenn niemand hinsieht.

Streiche dieser Art stellen allerdings nicht die Grenze ihrer kunstvollen Bosheit dar. Flinklinge morden zwar nicht direkt, ruinieren aber gerne auf andere Arten fremde Leben: Sie stehlen wichtige Briefe, stibitzen Geld für die Armen oder platzieren Diebesgut in anderer Leute Taschen.

FLINKLING

Winziges Feenwesen, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16

Trefferpunkte 10 (3W4+3)

Bewegungsrate 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (–3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Entrinnen: Wenn der Flinkling bei einem Effekt einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen kann, um nur den halben Schaden zu erleiden, so erleidet er stattdessen bei Erfolg gar keinen Schaden und bei einem Fehlschlag nur den halben Schaden, sofern der Flinkling nicht kampfunfähig ist.

Verschwommene Bewegung: Angriffswürfe gegen den Flinkling sind im Nachteil, sofern er nicht kampfunfähig oder seine Bewegungsrate aufgebraucht ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Flinkling führt drei Dolchgriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: 8 (1W4+6) Stichschaden.

HARENGON

Harengon sind hasenähnliche Wesen aus dem Feywild, wobei sie auch häufig die materielle Ebene aufsuchen. Sie reisen gerne zu Fuß und bleiben selten lange an einem Ort.

Nicht alle Harengon sind solche Halunken wie die hier präsentierten. Sie folgen jeweils ihrem eigenen Pfad durch das Leben und pflegen meist Einstellungen, die zu ihrer Gesellschaft passen. Die einen reisen vielleicht weit, schließen unterwegs viele Freundschaften, genießen ihre Freiheit und die offenen Straßen und finden inneren Frieden. Andere werden Abenteurer mit tapferen Herzen und hochfliegenden Träumen. Weitere Informationen zu Harengon als Spielercharakteren findest du in der Einführung zu diesem Abenteuer.

HARENGON-BRIGANT

Harengon-Briganten sind üblicherweise in kleinen Banden an Straßen und Wegen anzutreffen, wo sie ihre Opfer leicht ausmachen und überfallen können. Sie erpressen gerne Schutzgelder von Reisenden und verhöhnen sie dann. Diese Halunken sind besonders feindselig, wenn jemand den Anschein macht, in Eile zu sein oder sich verirrt zu haben.

Mit Harengon-Briganten wird man am besten fertig, indem man in der Überzahl ist und sie ordentlich verdrischt. Sie fliehen rasch, wenn der Kampf nicht nach ihren Wünschen läuft.

HARENGON-SCHARFSCHÜTZE

Harengon-Scharfschützen geben den Harengon-Briganten Feuerschutz. Sie verbergen sich hinter Klippen, in hohen Bäumen und hinter beliebiger Deckung, um ihre Ziele aus sicherer Distanz zu töten.

Diese Schützen sind so versiert mit ihren Armbrüsten, dass nur vollständige Deckung ihren Zielen irgendeinen Vorteil gegen ihre Fernkampfangriffe bietet. Außerdem können sie aus der Maximalreichweite ihrer Waffen angreifen, ohne den dabei üblichen Malus anwenden zu müssen. Hat ein Harengon-Scharfschütze angegriffen, kann er sich außer Sicht ducken, was Vergeltung schwierig bis unmöglich macht.



HARENGON-BRIGANT

Mittelgroßer Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +5

Fertigkeiten Akrobatik +5, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

Rudeltaktik: Der Harengon ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Sprung aus dem Stand: Der Harengon kann mit oder ohne Anlauf bis zu sechs Meter weit und bis zu drei Meter hoch springen.

AKTIONEN

Knüppel: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Schleuder: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4+3) Wuchtschaden.

HARENGON-SCHARFSCHÜTZE

Mittelgroßer Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +5

Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Sprung aus dem Stand: Der Harengon kann mit oder ohne Anlauf bis zu sechs Meter weit und bis zu drei Meter hoch springen.

AKTIONEN

Knüppel: Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Wuchtschaden.

Leichte Armbrust: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer (das Ziel profitiert nur von vollständiger Deckung), Reichweite 96 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8+3) Stichschaden. **Treffer oder Fehlschlag:** Direkt nach dem Angriff kann der Harengon die Verstecken-Aktion ausführen.



JAMMERWOCH

Jammerwoche sind temperamentvolle Einzelgänger und Räuber, die in unberührten Wäldern und abgelegenen Ruinen jagen. Es gibt nur wenige präzise Beschreibungen von ihnen, weil die wenigen Überlebenden von Begegnungen sich nur an Teile, nicht an die Kreatur als Ganzes erinnern. Insgesamt ergibt sich das vage Bild einer drachenhaften, schnigen Kreatur, die auf den Hinterbeinen ebenso rasch laufen kann wie auf allen vieren. Ihre Augen können feurige Strahlen verschießen.

Wenn ein Jammerwoch seine Beute erwählt hat, greift er an, bis das Ziel tot und verschlungen ist, bis der Jammerwoch selbst getötet wird oder die Beute mithilfe von Teleportationsmagie oder anderen Methoden entkommt.

Wenn ein Jammerwoch erschlagen wird, erscheint 3W8 Jahre später ein anderer in einem Umkreis von 1.600 Kilometern vom gestorbenen Jammerwoch. Es wurden bisher weder junge noch alte Jammerwoche gesichtet. Offenbar altern sie nicht.

JAMMERWOCH

Riesiger Drache, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 115 (10W12+50)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	4 (-3)	7 (-2)	11 (+0)

Rettungswürfe Str +10, Ges +6, Kon +10, Int +2, Wei +3, Cha +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Schadensanfälligkeiten Hiebsschaden durch *Henkerschwert*

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 18, Wahrer Blick 36 m

Sprachen –

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Jammerwoch den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Regeneration: Der Jammerwoch erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Jammerwoch Hiebsschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Jammerwoch stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Unheimlicher Spurenleser: Der Jammerwoch kann jede Kreatur, die er in den letzten 24 Stunden verwundet hat, unfehlbar aufspüren. Er kennt Richtung und Abstand der Beute, solange sie sich auf der gleichen Existenzebene befindet.

Verwirrendes Gurgeln: Der Jammerwoch gurgelt sich etwas vor, sofern er nicht kampfunfähig ist. Jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern vom Jammerwoch beginnt und sein Gurgeln hören kann, muss einen SG-18-Charismarettungswurf ausführen. Bei Misserfolg kann die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zugs nicht reagieren und würfelt mit einem W4,

um ihre Handlungen im nächsten Zug zu bestimmen:

1–2: Die Kreatur tut nichts.

3: Die Kreatur tut nichts, außer ihre Bewegungsrate zu nutzen, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen.

4: Die Kreatur führt entweder einen Nahkampfangriff gegen eine zufällige Kreatur aus, die sie sehen kann, oder sie tut nichts, wenn keine Kreatur sichtbar und in Reichweite ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Jammerwoch führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10+5) Wuchtschaden.

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W10+5) Hiebsschaden.

Feuriger Blick (Aufladung 5–6): Wenn der Jammerwoch nicht blind ist, verschießt er einen 36 Meter langen, 1,5 Meter breiten Feuerstrahl aus den Augen. Jede Kreatur, die sich in diesem Strahl befindet, muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 31 (7W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Jammerwoch kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Jammerwoch am Anfang seines Zugs zurück.

Schwanzangriff: Der Jammerwoch führt einen Schwanzangriff aus.

Zerfleischen-Angriff (kostet 2 Aktionen): Der Jammerwoch führt einen Zerfleischen-Angriff aus.

Flügelangriff (kostet 3 Aktionen): Der Jammerwoch schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Jammerwoch muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 8 (1W6+5) Wuchtschaden und wird umgestoßen.



KORRED

Korred sind abgeschieden lebende Kreaturen mit starker Bindung an Stein und Erde. Sie bleiben gerne unter ihresgleichen, tun sich aber gelegentlich mit Kreaturen des Erdelements zusammen, beispielsweise mit Galeb Duhr. Korred-Stämme treffen sich wöchentlich, um rituelle Tänze auszuführen und dabei mit Hufen und Knüppeln auf Stein die Rhythmen zu schlagen. Korred meiden andere Kreaturen. Wenn sie sich jedoch beleidigt oder von Bergbaulärm belästigt fühlen, werden sie aggressiv.

Niemand versteht sich besser auf Stein und Erde als Korred. Metalladern und Edelsteine können sie offenbar riechen. An der Oberfläche spüren sie, wie sich das Felsbett unter ihnen bewegt und wo sich Höhlen befinden. Unterirdisch kennen sie im großen Umkreis jede verfügbare Passage. Geheimtüren in Stein erkennen sie sofort und so deutlich, als handelte es sich um Fenster.

Korred tragen ein dichtes Fell. Ihr Kopfhair ist sogar magisch. Wird es geschnitten, so verwandelt es sich in das Material, mit dem es geschnitten wurde. Korred schneiden es oft mit Eisenschere und verdrehen die Strähnen zu Eisenseilen, die sie manipulieren und sogar beleben können. Ihr Haar ist ihr ganzer Stolz. Entsprechend aggressiv werden sie, wenn es ohne Erlaubnis geschnitten wird.

KORRED

Kleines Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 93 (11W6+55)

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	9 (–1)

Fertigkeiten Athletik +9, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 36 m, Erschütterungssinn 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Gnomisch, Sylvanisch, Terral, Zwergisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Steintarnung: Der Korred ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil, die er ausführt, um sich in steinigem Gelände zu verstecken.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Korred führt zwei Zweihandknüppel- oder Felsblockangriffe aus.

Zweihandknüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8+6) Wuchtschaden oder 19 (3W8+6) Wuchtschaden, wenn der Korred sich am Boden befindet.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 18/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8+6) Wuchtschaden oder 19 (3W8+6) Wuchtschaden, wenn der Korred sich am Boden befindet.

Zauberwirken: Der Korred wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einswerden mit der Natur* (als Aktion),

Mit Stein verschmelzen, Stein formen

1-mal täglich: *Ottos unwiderstehlicher Tanz*

BONUSAKTIONEN

Haar befehligen: Der Korred stellt aus seinem Haar ein mindestens 15 Meter langes Seil her. Er kann einem solchen Seil innerhalb von neun Metern von sich befehlen, sich bis zu sechs Meter weit zu bewegen und eine große oder kleinere Kreatur zu verstricken, die der Korred sehen kann. Das Ziel muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird vom Seil gepackt (SG-13-Rettungswurf). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Korred kann das Ziel mit einer Bonusaktion befreien. Außerdem wird das Ziel befreit, wenn der Korred stirbt oder kampfunfähig ist.

Ein Seil aus Korred-Haar hat RK 20 und 20 Trefferpunkte. Es gewinnt zu Beginn jedes Zugs des Korreds 1 Trefferpunkt zurück, solange es noch über mindestens 1 Trefferpunkt verfügt und der Korred noch lebt. Wenn die Trefferpunkte des Seils auf 0 sinken, ist das Seil zerstört.



LEBENDE PUPPE

Lebende Puppen werden oft mit unbelebten Puppen verwechselt, solange sie sich nicht bewegen. In jeder lebenden Puppe sitzt ein böser Geist gefangen, der um sich herum nichts als Streit und Zwietracht sät. Der Puppe gefällt es, von Schuldgefühlen Geplagte und Verzweifelte zu quälen und ihren Abstieg in Depression oder Paranoia zu beschleunigen. Sie fürchtet ihre eigene Zerstörung, daher greift sie andere selten direkt an. Wenn sie gezwungen ist, sich zu verteidigen, schwächt sie ihre Gegner mit irrem Gekicher und greift ihren Verstand an, indem sie ihre schlimmsten Ängste gegen sie wendet.

LEBENDE PUPPE

Winziges Konstrukt, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 28 (8W4+8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Rettungswürfe Int +2, Wei +2, Cha +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn die Puppe am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist sie beim Initiativwurf im Vorteil. Hat eine Kreatur zudem nicht gesehen, dass die Puppe handelt oder sich bewegt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass die Puppe belebt ist.

Regeneration: Die Puppe erhält zu Beginn ihres Zugs 5 Trefferpunkte zurück. Wenn die Puppe psychischen Schaden erleidet,

wirkt dieses Merkmal zu Beginn ihres nächsten Zugs nicht. Die Puppe wird nur zerstört, wenn sie ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Ungewöhnliche Natur: Die Puppe muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Starke Hände: Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 6) und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 11 (2W10) psychischen Schaden, bis es nicht mehr gepackt ist. Die Puppe kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig packen.

BONUSAKTIONEN

Kichern (Aufladung 4-6): Die Puppe kichert und zielt dabei auf maximal zwei Kreaturen innerhalb von neun Metern, die sie sehen kann. Jedes Ziel, das sie hören kann, muss einen SG-11-Weisheitsrettungswurf ablegen, den es automatisch besteht, wenn es einen Intelligenzwert von maximal 4 hat. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 5 (2W4) psychischen Schaden und ist eine Minute lang kampfunfähig, da sie einen Lachkrampf hat. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Gelingt der Rettungswurf, so ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen das Kichern der Puppe immun.



RIESENLIBELLE

Riesenlibellen haben eine Flügelspanne von sechs Metern. Sie können schweben, bei der Jagd auf kleinere Insekten aber auch sehr schnell fliegen, wobei sie laut dröhnen.

RIESENLIBELLE

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W10)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) Übungsbonus +2

Dröhnen: Wenn die Libelle mit den Flügeln schlägt, gibt sie ein lautes Dröhnen von sich, das im Umkreis von 36 Metern zu hören ist.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W4+4) Stichschaden.

REAKTIONEN

Unglaubliches Ausweichen: Die Libelle halbiert den Schaden, den sie durch Angriffe erleidet, sofern sie den Angreifer sehen kann.



RIESENSCHNECKE

Diese großen Mollusken ziehen sich bei Gefahr in ihre Häuser zurück. Sie sind sehr empfindlich gegen Kontakt mit Salz.

RIESENSCHNECKE

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W10)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	3 (-4)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Salzsmose: Wann immer die Schnecke ihren Zug in Kontakt mit mindestens 0,5 Kilogramm Salz beginnt, erleidet sie 1W4 nekrotischen Schaden. Wird eine Aktion verwendet, um die Schnecke mit der entsprechenden Menge Salz zu bestreuen, bewirkt dies sofort 1W4 nekrotischen Schaden und weitere 1W4 nekrotischen Schaden zu Beginn ihrer nächsten Runde (dann löst sich das Salz), sofern die Schnecke sich nicht in ihr Haus zurückgezogen hat.

AKTIONEN

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

Panzerverteidigung: Die Schnecke zieht sich in ihr Haus zurück und hat einen Bonus von +4 auf ihre RK, bis sie wieder hervorkommt. Sie kann als Bonusaktion in ihrem Zug aus dem Haus hervorkommen.



ROTKAPPE

Rotkappen sind bösartige Kreaturen, die aus Blutgier entstehen. Sie sind zwar klein, aber sehr stark und können daher bedenkenlos jagen.

Im Feywild oder dort, wo es die Welt an einer Feenkreuzung berührt, können Rotkappen entstehen, wenn eine intelligente Kreatur aus starker Blutgier heraus handelt. Sie wachsen aus dem Boden, wo dieser vom Blut des Opfers getränkt wurde. Zuerst sehen Rotkappen aus wie kleine blutfleckige Pilze, die ihre Kappen aus der Erde schieben. Wird so eine Kappe von Mondlicht getroffen, springt eine Kreatur aus dem Boden, die wie ein runzlicher, zu klein geratener Gnom mit Buckel aussieht. Die Kreatur trägt eine spitze Lederkappe, eine Hose aus ähnlichem Material, schwere Eisenstiefel und eine wuchtige Klingenwaffe. Ab dem Moment ihres Erwachens scheren Rotkappen sich nur um Mord und Gemetzel und gehen ihren Gelüsten kompromisslos nach.

Um ihre unnatürliche Existenz aufrechtzuerhalten, müssen Rotkappen sich im frischen Blut ihrer Opfer baden. Wenn Rotkappen entstehen, sind ihre Kappen mit frischem Blut getränkt. Füllen sie diesen Speicher nicht wenigstens alle drei Tage auf, vergehen sie, als hätte es sie nie gegeben. Sie wissen dies instinktiv. Der Mordtrieb von Rotkappen wurzelt in ihrem Überlebenstrieb.

Normalerweise rotten Rotkappen sich nicht zusammen, aber unter Umständen lassen sie sich von Vetteln und bösen Magiern benutzen.

Außerdem haben einige Rotkappen eine physische Verbindung zu den Kreaturen, deren mörderische Taten zu ihrer Entstehung geführt haben. Sie können diese Verbindung benutzen, um ihren Schöpfer zu finden und zu ermorden. Andere suchen ihn auf, um die Gesellschaft eines Gleichgesinnten zu genießen. Kreaturen, die für das Entstehen mehrerer Rotkappen verantwortlich sind, könnten eine solche Gruppe als Kohorte nutzen.

Wenn Rotkappen sich anderen Wesen verdingen, verlangen sie, in Opfern bezahlt zu werden. Schutzherrn, die die natürliche und zwangsläufige Blutgier von Rotkappen nicht verstehen, laufen Gefahr, deren nächstes Opfer zu werden.

ROTKAPPE

Kleines Feenwesen, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W6+24)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Athletik +6, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Eisenstiefel: Die Rotkappe ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil.

Große Stärke: Beim Zupacken gilt die Rotkappe als mittelgroß. Außerdem ist sie bei Angriffswürfen nicht im Nachteil, wenn sie eine schwere Waffe führt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Rotkappe führt drei Böse-Sichel-Angriffe aus.

Böse Sichel: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W4+4) Hiebschaden.

Eiserne Verfolgung: Die Rotkappe bewegt sich bis zur Bewegungsrate auf eine Kreatur zu, die sie sehen kann, und tritt sie mit den Eisenstiefeln. Das Ziel muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 20 (3W10+4) Wuchtschaden und wird umgestoßen.

SELENELION-ZWILLING

Glimmer und Gleiß sind Hochelfen und Zwillinge, die bis vor Kurzem noch verblüffende akrobatische Auftritte in Sachen Balance und Wendigkeit auf dem Hexenlichtjahrmakrt hatten. Zusammen kennt man sie als die Selenelion-Zwillinge. (Ein Selenelion ist ein celestisches Ereignis bei einer Mondfinsternis, bei der Sonne und verfinstelter Mond gleichzeitig beobachtet werden können, entweder vor Sonnenuntergang oder nach Sonnenaufgang, wenn beide Himmelskörper einander gegenüber am Horizont stehen.)

Glimmer und Gleiß wurden bei einem solchen Ereignis geboren und sind mit magischen Fähigkeiten gesegnet, die mit Mondlicht (Glimmer) und Sonnenlicht (Gleiß) verbunden sind. Sie lassen sich unkompliziert anhand ihrer Masken unterscheiden: Glimmer trägt eine Sichelmondmaske, Gleiß eine Sonnenmaske.

Sie sind von Corellon gesegnet und können jederzeit nach einer langen Rast ihr Geschlecht ändern, wobei sie dies meistens beide tun. In den Spielwerten wird für beide das Pronomen „sie“ als Standard verwendet.

Die Zwillinge lieben einander so sehr, wie es Geschwister nur können. Glimmer ist die Introvertierte der beiden, Gleiß die Extrovertierte. Beide sind sehr freundlich und umgänglich. Anhang D enthält zusätzliche Rollenspielermerkungen zu Glimmer und Gleiß.



SELENELION-ZWILLING

Mittelgroßer Humanoide (Elf), chaotisch gut

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Cha +5

Fertigkeiten Akrobatik +8, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Feenblut: Die Selenelion-Zwillinge Glimmer und Gleiß sind bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen im Vorteil und können nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Regeneration: Ein Selenelion-Zwilling erhält zu Beginn seines Zugs 5 Trefferpunkte zurück, solange beide Zwillinge leben und sich innerhalb von 18 Metern voneinander befinden. Er stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Zwillingband: Wenn beide Selenelion-Zwillinge leben und sich auf der gleichen Existenzebene befinden, weiß jeder um die Gefühle des anderen.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: 6 (1W4+4) Stichschaden.

Mondstrahl (nur Glimmer, 3-mal täglich): Fernkampf-

Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, eine Kreatur.

Treffer: 12 (2W8+3) gleißenden Schaden, und das Ziel muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird eine Minute lang wie beim Zauber *Verwandlung* in eine Fledermaus verwandelt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Sonnenstrahl (nur Gleiß, 3-mal täglich): Fernkampf-

Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, eine Kreatur.

Treffer: 12 (2W8+3) gleißenden Schaden, und das Ziel muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang blind. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Zwillingssicht (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Ein Selenelion-Zwilling kann bis zu eine Minute lang vor dem inneren Auge sehen, was der andere sieht, sofern beide Selenelion-Zwillinge leben und sich auf der gleichen Existenzebene befinden. Diesen Effekt aufrechtzuerhalten erfordert Konzentration (als würde der Zwilling sich auf einen Zauber konzentrieren).

ROLLENSPIELKARTEN

AGDON LANGSCHAL DER HARENGON

KAPITEL 2: HÜBEN

Dieser Harengon-Brigant ist ein unerträglicher Angeber und ein waghalsiger Dieb, der bereit ist, sich in vermeintlich heikle Situationen zu begeben, wenn er ein Publikum hat. Er vertraut darauf, dass seine Schnelligkeit und sein Listenreichtum ihn durch alle Gefahren bringen. Er geht eher mit gutem Beispiel voran, als anderen etwas vorzuschreiben.

Gesinnung: Chaotisch böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Verantwortungsgefühl ist nicht so wirklich meine Sache.“

Ideal: „Was Euch gehört, gehört mir: Es ist nur eine Frage der Zeit.“

Bindung: „Ich habe einen Ruf zu wahren. Den darf ich nicht durch alberne Vorstellungen wie Ehrlichkeit und Großzügigkeit besudeln lassen.“

Makel: „Mein Selbstvertrauen ist an die Kräfte meines Schals geknüpft. Ohne ihn bin ich ein ziemlicher Feigling.“

AMIDOR DER LÖWENZAHN

KAPITEL 4: ANDERSWO

Dieser 90 Zentimeter große, sprechende Löwenzahn findet in allem Poesie und verliebt sich schnell Hals über Kopf. Als bescheidener Idealist stellt Amidor seine eigenen Bedürfnisse niemals über die anderer.

Gesinnung: Neutral gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Meine Rede drifft in blumige Verse ab, wenn Ihr mir das Wortspiel verzeiht. Erlaubt mir, dass ich es Euch vorführe: Weine nicht, mein Herz! Lass mich deine Tränen auffangen, wie Feen den Morgentau sammeln. Lass mich deine Stimmung heben wie ein Samenkorn im Wind!“

Ideal: „Das Streben nach wahrer Liebe ist mir Zwang und Antrieb! Nie werde ich welken, solange ich der Vorstreiter für eine solche Sache sein darf.“

Bindung: „Die schöne Pollenella – eine gestreifte Vision.“

Makel: „Einem hübschen Gesicht oder einem himmlischen Duft kann ich nicht widerstehen.“

ALAGARTHAS DER ELFENPRINZ

KAPITEL 4: ANDERSWO

Dieser Prinz ging einen Handel mit Endelyn Mondgrab ein und zahlt nun den Preis dafür. Er sehnt sich danach, in seine Heimat im Nebelwald zurückzukehren und sich der Bedrohung eines bösen grünen Drachens zu stellen, der dort haust.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin ein Elf, und die Zeit ist auf meiner Seite. Ich weigere mich, aufzugeben – und zwar jemals.“

Ideal: „Die Elfen des Nebelwalds verlieren ihre Heimat und gehen womöglich zugrunde, wenn niemand diesen grünen Drachen erschlägt oder vertreibt. Ich werde mich um den Drachen kümmern, ehe er dem Wald und meinem Volk großen Schaden zufügt. Das ist das, was man von einem Prinzen erwartet.“

Bindung: „Ah, der Nebelwald! Kein anderer Wald ist so schön und so ruhig wie dieser.“

Makel: „Wer nachgibt, zeigt Schwäche, und ich will nicht als schwach angesehen werden. Es ist meine Bestimmung, ein König zu sein.“

ARGANTEL DIE KORREDKÖNIGIN

KAPITEL 4: ANDERSWO

Königin Argantel weist einen prächtigen Bart und nicht minder prächtige Schnurrhaare auf. Ihr Haar ist auf einer Seite geschoren, wo Endelyn Mondgrab unlängst die kostbaren, mächtigen Locken der Königin abschnitt. Argantel trägt üppigen Schmuck aus Schiefertone, dessen Gewicht sie kein bisschen zu belasten scheint.

Gesinnung: Chaotisch neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Mein Temperament ist so stürmisch wie der Himmel über Anderswo, und ich schleudere Felsbrocken, wenn ich zornig bin.“

Ideal: „Bitteres Ende ist eine tobsüchtige Tyrannin. Ich lebe in der Hoffnung, dass wir eines Tages von dieser Vettel befreit sein werden.“

Bindung: „Ich habe geschworen, Lockweh-Henge zu beschützen, und ich werde es bis zum letzten Schnurrharr verteidigen.“

Makel: „Ich mache mir rasch Feinde und finde nur langsam Freunde.“

DIRLAGRAUN DIE TÄUSCHUNGSBESTIE

KAPITEL 1: HEXENLICHTJAHRMARKT

Dirlagraun wuchs in einer adeligen Hochelfenfamilie des Sommerhofs auf und wurde mit der Fähigkeit gesegnet, die Gemeinsprache und Sylvanisch zu sprechen und zu verstehen. Das Täuschungsbestie liebt die Gesellschaft von Kindern und diente dem Nachwuchs der Familie als Kindermädchen.

Dirlagrauns eigener Sprössling, ein Kätzchen namens Sternchen, ist vor ein paar Wochen verschwunden.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Meine Tentakel zucken in der Luft, wenn ich auf der Hut bin.“

Ideal: „Umsorgt die Jungen, denn sie sind die strahlenden Lichter von morgen.“

Bindung: „Ich bin durch meine Pflicht daran gebunden, die jungen Gäste des Hexenlichtjahrmärkts zu beschützen.“

Makel: „Ich kann mir das Verschwinden meines Jungen Sternchen nicht verzeihen.“

DÜNNINGS DER LEIBDIENER

KAPITEL 5: PALAST HERZBEGEHR

Zybilnas Leibdiener erscheint als schlaksiger Mann in verblichener brauner Kleidung. Dünning sehnt sich danach, endlich zu sehen, wie Prismears Erzieherin aus ihrer Zeitstase befreit wird und ihre Feinde ihre gerechte Vergeltung erleiden. Er hilft jedem, dessen Ziele mit seinen eigenen übereinstimmen, doch er verabscheut Gewalt und meidet den Kampf.

Gesinnung: Neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich sehne mich nach Geheimnissen.“

Ideal: „Gastfreundschaft, Eigentum, Gegenseitigkeit – die Verhaltensregeln müssen eingehalten werden.“

Bindung: „Ich habe Zybilna von Prismear die Treue geschworen, und ich bin nichts als ihr treuer Diener.“

Makel: „Erwartet nicht, dass ich zu Eurer Rettung eile. Ich bin nicht so weit gekommen, weil ich mutig oder tollkühn war.“

DUDEL DER GROTTENSCHRAT

KAPITEL 1: HEXENLICHTJAHRMARKT

Dudel und sein Bruder Hudel schlossen sich dem Jahrmarkt als Jugendliche an. Hudel ist vor ein paar Monaten verschwunden, und Suchtrupps scheiterten daran, ihn aufzuspüren. Herr Hex und Herr Licht überzeugten Dudel anschließend, beim Jahrmarkt zu bleiben, anstatt die Suche auf eigene Faust fortzusetzen. Wenn er sich nicht gerade an einer athletischen Höchstleistung versucht, liest er Gedichtbände.

Gesinnung: Neutral gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich behandle mein Gehirn wie einen Muskel und versuche, es stark zu halten.“

Ideal: „Ich hüte den Frieden. Ich befürworte die Gewalt nicht. Ich mache einfach nur meine Arbeit.“

Bindung: „Nach dem Verschwinden meines Bruders waren alle Leute vom Jahrmarkt so nett zu mir. Ich passe auf sie auf.“

Makel: „Manchmal vergesse ich, wie stark ich bin, und mache versehentlich Dinge kaputt. Vor allem zerbrechliche Dinge.“

ETWO DER CLOWN

KAPITEL 1: HEXENLICHTJAHRMARKT

Etwo ist der dienstälteste Hexenlicht-Helfer, doch niemand kennt seine Geschichte wirklich und kaum jemand wagt es, ihn danach zu fragen, denn er spricht fast nie und hegt eine bössartige Ader, die von Herrn Hex im Zaum gehalten wird. Er schminkt sein Gesicht mit einem Grinsen und blubbert mit einer Seifenblasenpfeife. Etwo ist im Ruhestand, was Auftritte angeht, und bringt seine Nummer als Messerwerfer schon lange nicht mehr auf die Bühne, da sich vor einiger Zeit im Zirkuszelt ein unglücklicher Zwischenfall ereignet hat.

Gesinnung: Chaotisch neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich rede lieber nicht. Wenn ich es doch tun muss, sage ich so wenig wie möglich.“

Ideal: „Jeder sollte sich um seine eigenen Angelegenheiten kümmern.“

Bindung: „Meine Seifenblasenpfeife – wer die anfasst, verliert einen Finger.“

Makel: „Ich kann Kinder nicht ausstehen. Die sind wie Kakerlaken.“

GLEISS DIE ELFENAKROBATIN

KAPITEL 4: ANDERSWO

Gleiß ist mit Selbstvertrauen, Anmut und der Kraft der Sonne gesegnet. Sie trägt eine Sonnenmaske und ist neben Glimmer, ihrer schüchternen Schwester, die andere Hälfte eines Akrobatenduos, das die Selenelion-Zwillinge genannt wird. Gleiß ist damit zufrieden, Endelyns „Gast“ am Mutterhorn zu bleiben, sofern dies bedeutet, dass ihre Schwester vor der Bosheit der Vettel sicher ist.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich spiele gern mit dem Feuer. Ich bin selbstbewusst und gehe Risiken ein, und zwar selbst dann, wenn die Chancen gegen mich stehen.“

Ideal: „Jeder sollte die Freiheit besitzen, sich so auszudrücken, wie er es möchte.“

Bindung: „Ich würde alles opfern, um meine Schwester zu beschützen.“

Makel: „Wenn ich nicht im Mittelpunkt stehe, werde ich mürrisch und launisch.“

HERR HEX

KAPITEL 1: HEXENLICHTJAHRMARKT

Herr Hex ist sachlich und humorlos, wenn er mit dem Personal umgeht und den Jahrmarkt im Zeitplan hält. Ein Lächeln auf seinem Gesicht ist ein seltenes Ereignis, und es verblasst stets schnell.

Herr Hex kleidet sich stilvoll, wenn auch in gedämpften Tönen, und trägt immer seine magische Taschenuhr.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich denke sorgfältig über meine Worte nach, bevor ich sie laut ausspreche.“

Ideal: „Vorsicht. Unüberlegte Entscheidungen führen zu leichtsinnigem Handeln.“

Bindung: „Dieser Jahrmarkt ist unsere Chance auf ein neues Leben, weit weg von jener düsteren Welt, aus der wir kamen.“

Makel: „Ich vertraue zu sehr auf meine eigene Autorität, um die Saat des Zweifels unter dem Personal des Jahrmarkts zu sehen.“

GLIMMER DIE ELFENAKROBATIN

KAPITEL 4: ANDERSWO

Glimmer ist mit Freundlichkeit, Anmut und der Kraft des Mondlichts gesegnet. Sie trägt eine Halbmondmaske und ist neben Gleiß, ihrer sonnigen Schwester, die andere Hälfte eines Akrobatenduos, das die Selenelion-Zwillinge genannt wird. Glimmer möchte sich mit ihrem Zwilling wiedervereinen und zum Hexenlichtjahrmarkt zurückkehren, wo sie hingehören.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin schüchtern, außer wenn ich auf der Bühne oder im Zirkuszelt stehe.“

Ideal: „Jeder sollte die Freiheit besitzen, sich so auszudrücken, wie er es möchte.“

Bindung: „Ich liebe meine Schwester Gleiß von ganzem Herzen. Ohne sie fühle ich mich unvollständig.“

Makel: „Ich scheue Auseinandersetzungen. Selbst ein einfacher Streit macht mich unruhig und ich würde mir wünschen, woanders zu sein.“

HERR LICHT

KAPITEL 1: HEXENLICHTJAHRMARKT

Herr Licht ist das Gesicht des Hexenlichtjahrmarkts. Er ist ein lauter, extravaganter Tonangeber, der alles tut, um die fröhliche Atmosphäre des Jahrmarkts zu bewahren.

Herr Licht trägt einen Harlekinanzug und einen fescen Hut. Wenn er die Abläufe im Zirkuszelt des Jahrmarkts leitet, funkelt er wie eine Discokugel.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Für mich gibt es immer etwas, was mir ein Lächeln entlockt.“

Ideal: „Genuss. Ich möchte, dass jeder dieses wundervolle Staunen spürt, das ich jeden Tag an diesem Ort empfinde.“

Bindung: „Herr Hex ist mein allerbestester Freund und engster Vertrauter.“

Makel: „Vor langer Zeit war ich der grausamere von uns beiden. Vielleicht habe ich diesen gewaltsamen Zug nie ganz abgelegt.“

HOHLKOPF DER GOBLIN

KAPITEL 3. DRÜBEN

Hohlkopfs richtiger Name ist Muff. Er verspürt eine starke Zuneigung zu Mischka – dem einzigen Kind in Drummeldräu, das keine Angst vor ihm hat oder ihn verspottet –, und er behandelt sie wie eine kleine Schwester. Er widersetzt sich jedem Versuch, die Made zu entfernen, die in seinem Kopf lebt, weil er befürchtet, ihr Verlust könnte ihn wieder in jene kaltschnäuzige, selbstsüchtige Person verwandeln, die er zuvor war.

Gesinnung: Neutral (neutral böse ohne die Made).

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich werde wütend, wenn sich Leute über meinen Kopf lustig machen.“

Ideal: „Nicht alle Goblins sind gleich. Ich meine, seht mich doch nur an.“

Bindung: „Mischka ist wie meine kleine Schwester. Es gefällt mir nicht, wie Oma Nachtschatten sie behandelt.“

Makel: „Die Made hat mir mein wahres Ich gezeigt. Dafür werde ich sie immer lieben, auch wenn sie mir den Kopf zerfrisst.“

KERZENFUSS DER PANTOMIME

KAPITEL 1. HEXENLICHTJAHRMARKT

Die äußere Erscheinung von Kerzenfuß ist sonderbar einfarbig, was auf die chaotische Magie eines leichtsinnigen Zaubersers zurückzuführen ist, bei dem er in seiner Jugend in die Lehre ging. Nach der Flucht vor seinem Meister fand Kerzenfuß beim Hexenlichtjahrmarkt ein Zuhause. Er kann sich nur per Pantomime verständigen, bis jemand seine gestohlene Stimme von der Kenku-Hexenmeisterin Kesseldampf zurückholt.

Gesinnung: Neutral gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich zucke oft mit den Schultern, weil ich unentschlossen bin.“

Ideal: „Liebe hat die Macht, alles zu bezwingen.“

Bindung: „Meine wahre Liebe Palasha bedeutet mir alles. Ich würde all den Unbill meines Daseins noch hundertmal durchleben, wenn ich dafür nur den Weg wüsste, der mich zurück zu ihr führt.“

Makel: „Ich fürchte mich vor meinem eigenen Spiegelbild und vermeide es, in Spiegel zu sehen. Die Halle der Illusionen versetzt mich in Angst und Schrecken.“

HUDEL DER GROTTENSCHRAT

KAPITEL 1. ANDERSWO

Hudels schroffes Wesen und sein aufbrausendes Temperament machten ihm das Leben beim Hexenlichtjahrmarkt schwer. Sein kratzbürstiges Auftreten rührt daher, dass ihm das Talent fehlt, das zu sein, was er sein möchte: ein Unterhaltungskünstler. Herr Hex und Herr Licht betrauten ihn mit Handlangerarbeiten, weil sie seine Grenzen kannten. Indem sie ihm erlaubte, in ihrem Theater aufzutreten, bestätigte Endelyn Mondgrab etwas, was Hudel schon lange befürchtet hatte: dass Hex und Licht die ganze Zeit über richtig lagen.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Wenn ‚Dummer Grobian‘ die einzige Rolle ist, die ich gut spielen kann, werde ich das wohl tun.“

Ideal: „Die Leute mögen vorgeben, du liegst ihnen am Herzen, aber wenn das Stück vorbei ist, zeigen sie dir ihr wahres Gesicht, und das ist nie schön.“

Bindung: „Ich vermisse meinen Bruder.“

Makel: „Ich verliere schnell die Beherrschung.“

KESSELDAMPF DIE KENKU

KAPITEL 1. HEXENLICHTJAHRMARKT

Kesseldampf hat Freude daran, auf dem Jahrmarkt Ärger zu stiften. Sie verwendet eine Kombination aus nachgeahmten Stimmen und heraufbeschworenen Illusionen, um sich zu verständigen: Sie hat schon so viele Gespräche mitgehört, dass sie mit einer Vielzahl verschiedener Stimmen sprechen kann.

Gesinnung: Chaotisch neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin stur wie ein Hund, der an einem Knochen nagt.“
(ahmt das Geräusch eines Hundes nach, der an einem Knochen nagt)

Ideal: „Schadenfreude. Ich kann nicht anders, als zu kichern, wenn jemand Mist baut.“ (ahmt die Geräusche nach, wie jemand stolpert und andere darüber lachen)

Bindung: „Ich bin einen Feenpakt mit Zybilna von Prismeer eingegangen.“ (ahmt das Geräusch des Windes nach, der durch Weiden weht)

Makel: „Ich habe ein sprudelndes Temperament.“
(ahmt das Geräusch eines überkochenden Teekessels nach)

KLAPPERKLAUE DIE VOGELSCHEUHE

KAPITEL 2: HÜBEN

Trotz des Verlusts ihres ursprünglichen Kopfs bewahrt sich diese Vogelscheuche in Kindergröße eine zuversichtliche Haltung, auch wenn sie einen gewissen Hang zum Galgenhumor zeigt. Klapperklaue weiß, dass sie mit ihren langen Klauen und ihrem rasselnden Kürbiskopf auf Fremde abschreckend wirken kann, und sie verlässt sich auf ihren Humor, um Spannungen zu entschärfen.

Gesinnung: Rechtschaffen neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich hoffe im Allgemeinen immer auf das Beste, und ich mache Witze, wenn ich nervös bin oder Spannungen in der Luft spüre.“

Ideal: „Ich ziehe es vor, von Ort zu Ort zu ziehen.“

Bindung: „Mein ursprünglicher Kopf. Er war in jeder Hinsicht perfekt. Ich hoffe, ihn eines Tages zurückzubekommen.“

Makel: „Ich bin wegen meines Ersatzkopfs etwas gehemmt.“

LAMPENFIEBER DER GOBLIN

KAPITEL 4: ANDERSWO

Der richtige Name dieses Goblins lautet Onk. Er beaufsichtigt die Goblinarbeiter, die hinter den Kulissen von Mutterhorn wirken. Er dient auch als Zeremonienmeister des Theaters.

Lampenfieber trägt ein Narrenzepter mit einem Gesicht, das seinem ähnelt, und er spricht mit dem leblosen Zepter, als wäre es lebendig – was es nicht ist. Streitigkeiten zwischen den beiden – oder genauer gesagt zwischen Lampenfieber und ihm selbst – enden stets damit, dass Lampenfieber den Kopf des Zepters gegen etwas Hartes drischt.

Gesinnung: Chaotisch neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Mein Zepter möchte allen vorgaukeln, es könnte meine Arbeit besser machen als ich, doch ich zeige ihm immer wieder, wie sehr es sich irrt.“

Ideal: „Chaos! Ich blühe darin auf.“

Bindung: „Die Bühne bedeutet mir alles. Ohne sie verkümmere ich.“

Makel: „Ich behandle alle wie Requisiten.“

KLIMPERKLIMPER DIE GOBLINFRAU

KAPITEL 2: HÜBEN

Klimperklimper ist eine freundliche Seele, die stets in der dritten Person von sich spricht. Sie hat ein Händchen dafür, Schlüssel zu finden, und freut sich immens, ihrer Sammlung neue hinzufügen zu können. Sie gibt auch Schlüssel als Geschenke an diejenigen weiter, die sie brauchen.

Klimperklimper sucht ein ruhiges Leben fernab von verschlossenen Türen und den Intrigen der Feenhöfe. Sie zog nach Telemy-Bühl, um die Gesellschaft und den Schutz des Hügels zu genießen.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Klimperklimper ist gründlich und gewissenhaft. Keine Abstriche.“

Ideal: „Schwelgt in Eurer Einzigartigkeit, ganz gleich, ob Ihr eine Goblinfrau seid, die Schlüssel mag, oder ein Erwachter Hügel mit sprechenden Bäumen.“

Bindung: „Klimperklimper hält ihre Schlüssel glänzend und sauber.“

Makel: „Klimperklimper machen verschlossene Türen Angst!“

MORGORT DIE BULLYWUGRITTERIN

KAPITEL 2: HÜBEN

Die Warzenritterin ist für ihr Können beim Steuern von Ballons bekannt. Gerechtigkeitssinn und moralische Klarheit leiten sie bei jeder ihrer Handlungen. Obwohl sie wegen Hochverrats gefangen genommen wurde, behauptet sie dennoch, ihre Ehre sei unversehrt geblieben. Selbst wenn es bedeuten mag, dass sie ihren Titel verliert, weigert sie sich das Haupt vor König Gullop XIX. zu beugen – oder ihren Freund und Gefährten Wackelwog aufzugeben, mit dem sie sich verschworen hatte, Sir Talavar bei der Flucht aus Bavlornas Fängen zu helfen.

Gesinnung: Rechtschaffen gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich spucke aus, wann immer ich einen Feigling oder Lügner sprechen höre.“

Ideal: „Ehre ist es, was einen Ritter ausmacht, mehr als Pflichtbewusstsein oder Waffengeschick.“

Bindung: „Ballonfahren. Es gibt kaum etwas, wie in einem Ballon abzuheben und dorthin zu fahren, wo die Winde einen hinwehen.“

Makel: „Ich bin ein elitäres Geschöpf, das Zustand und Qualität der Waffen anderer kritisiert.“

NADELKISSEN DIE BELEBTE PUPPE

KAPITEL 3 DRÜBEN

Nadelkissen ist die Puppe von Skabatha Nachtschatten aus deren Kindertagen – ein von Baba Yaga zum Leben erwecktes Kindermädchen, das bei Skabathas Erziehung helfen sollte. Trotz ihres hohen Alters ist die Puppe dank ihrer Magie gut erhalten. Oma Nachtschatten hat Nadelkissen die Leitung der Stoffherstellung für ihre Spielzeugwerkstatt übertragen – eine Aufgabe, die die Puppe als unter ihrer Würde betrachtet.

Gesinnung: Neutral böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich benehme mich wie die eingebildete Leiterin eines Modehauses für die bessere Gesellschaft.“

Ideal: „Ich möchte, dass Skabatha Achtung vor all dem zeigt, was ich für sie getan habe.“

Bindung: „Niemand weiß mehr über Mode als ich.“

Makel: „Ich sehne mich nach Schmeicheleien.“

NORDWIND DER BAUMHIRTENSCHÖSSLING

KAPITEL 1 HEXENLICHTJAHRMARKT

Nordwind verkörpert die Freuden des Frühlings und empfindet kindliches Staunen für alles und jedes – von einer Geschichte, die ihm ein Fremder erzählt, bis hin zu einem Tropfen Morgentau. Der Schössling stammt aus einer langen Linie von Feywild-Baumhirten und zieht als Landschaftsgestalter mit dem Hexenlichtjahrmarkt umher. Er legt Seidenbänder aus, die Flüsse bilden, und pflanzt Eicheln, die rasch zu prächtigen Eichen heranwachsen.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich liebe es, Geschichten zu hören. Erzählt mir alles!“

Ideal: „Solch eine Freude. Seht Euch doch nur die Welt um uns herum an! Ist sie nicht erstaunlich?“

Bindung: „Meine Ahnen. Eines Tages werde ich zu einem riesigen Baum heranwachsen, und sie werden so stolz sein!“

Makel: „Huch! Ich kann einfach kein Geheimnis für mich behalten.“

NIB DER GEIZHALS

KAPITEL 3 DRÜBEN

Nib – dessen eigentlicher Name Meryl Caberstock lautet – ist ein großer, älterer Herr, der spindeldürr ist und zerschlissene feine Kleidung sowie einen Hausmantel trägt. Er hat sich die Augen verbunden, um keine Blicke auf jene Erscheinungen erhaschen zu müssen, die Teil seines Fluchs sind, doch ihre bloße Anwesenheit beunruhigt ihn trotzdem.

Gesinnung: Neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich spreche mit zitternder Stimme und zucke beim kleinsten Schatten zusammen.“

Ideal: „Ich will Abbitte leisten. Ich war der schlimmste Miethai von Tiefwasser: rücksichtslos, geizig und kaltherzig. Ich schätze, ich sollte wohl besser etwas Gutes tun, bevor ich sterbe.“

Bindung: „Mein Spinnrad ist der Schlüssel zu meiner Erlösung.“

Makel: „Ja, ich habe Angst. Wenn Ihr all die Dinge getan hättet, die ich getan habe, hättet Ihr auch Angst.“

PALASHA DIE MEERJUNGFRAU

KAPITEL 1 HEXENLICHTJAHRMARKT

Palasha ist eine elegante und divenhafte Meerjungfrau, deren lange Flossen sich bauschen, selbst wenn sie nicht unter Wasser ist. Mit ihrer außergewöhnlichen Stimme formt sie Wasser und schafft erstaunliche Darbietungen aquatischer Magie. Palashas distanziertes und doch forderndes Wesen hat ihr den Ruf eingebracht, hochmütig zu sein, doch in Wirklichkeit braucht sie nur lange, um anderen Vertrauen zu schenken.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Wenn ich etwas möchte, schnipse ich einfach mit den Fingern.“

Ideal: „Ich strebe danach, mit der Kraft meiner Stimme Schönheit und Wunder in diese Welt zu bringen.“

Bindung: „Kerzenfuß. In seiner Nähe kann ich ich selbst sein.“

Makel: „Es fällt mir schwer, meine wahren Gefühle zu zeigen, was mich abgehoben wirken lässt.“

SAUSCHWEIN DIE GHUL-FRAU

KAPITEL 1: HEXENLICHTJAHRMARKT &
KAPITEL 3: DRÜBEN

Skabatha Nachtschatten begegnete dieser kleinen Ghul-Frau, als sie auf einem Friedhof auf der materiellen Ebene Grabstaub sammelte. Die Vettel brachte Sauschwein nach Drummeldräu und fütterte sie mit Schalen voll Aas. Sauschwein lockt Kinder aus dem Hexenlichtjahrmarkt in die Fänge der Vettel, damit Oma Nachtschatten sie in ihrem Spielzeugladen schuften lassen kann.

Gesinnung: Chaotisch böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich neige dazu, einfach nur stumm dazustehen, vor mich hin zu starren und nichts zu sagen.“

Ideal: „Kinder brauchen Arbeit, um keinen Ärger zu bekommen. Und diese Spielzeuge machen sich nicht von selbst.“

Bindung: „Ich diene Oma, die mich zu dem gemacht hat, was ich heute bin. Ich würde sie nie verraten.“

Makel: „Ich bin eine seelenlose Hülle, die keine Reue empfinden kann.“

SIR TALAVAR DER FEENDRACHE

KAPITEL 2: HÜBEN

Sir Talavar ist ein geschätztes Mitglied des Sommerhofs und ein treuer Vasall der Sommerkönigin. Viele von Sir Talavars Knappen sind später zu Rittern von großem Ansehen geworden. Der ehrwürdige Feendrache hat ein aufmunterndes, zupackendes Auftreten und einen unerschütterlichen Sinn für Ehre.

Gesinnung: Rechtschaffen gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Meine Worte sind mit Hinweisen auf Abenteuer gespickt, die ich unternommen habe.“

Ideal: „Ein bisschen Freundlichkeit bringt einen weit.“

Bindung: „Ich bin nur ein bescheidener Vasall Ihrer prächtigen Hoheit, der Sommerkönigin.“

Makel: „Meine ritterlichen Eide werden am stärksten durch meine Gier nach Bonbons auf die Probe gestellt.“

SHON DER BUCKLIGE

KAPITEL 5: PALAST HERZBEGER

Shon weiß, dass Zybilna die Erzmagierin Iggwilv in einer neuen Form ist – was seiner Meinung nach eine Veränderung zum Besseren darstellt. Er würde Zybilna, der er seine Karriere verdankt, niemals verärgern.

Shon und sein „Buckel“ – eine Riesenwolfsspinnne namens Grau, die auf Shons Rücken reitet – sind nie sehr lange voneinander getrennt.

Gesinnung: Neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Bücher sind mir lieber als Leute.“

Ideal: „Wissen ist eine großartige Sache, doch nicht in den Händen von Schwachköpfen und Quälgeistern. Wissen muss vor jenen geschützt werden, die es missbrauchen würden.“

Bindung: „Ich passe auf Grau auf, und Grau passt auf mich auf.“

Makel: „Wenn Euch meine Schrofheit abschreckt, solltet Ihr wissen, dass mir das völlig einerlei ist. Ich brauche keine weiteren Freunde.“

SPRITZER DIE ÖLKANNE

KAPITEL 3: DRÜBEN

Spritzer war ursprünglich eine gewöhnliche Ölkanne, die Zwerge ins Feywild brachten, da sie hofften, sich Boggel-Öl anzueignen. Die Expedition war ein Erfolg, auch wenn die Zwerge durch Pixiemagie in einen tiefen Schlummer fielen. Während einer Feier, die um sie herum ausbrach, benutzte eine Elfe ihre Magie, um die Ölkanne im Scherz zu beleben. Da er auf einer Feier zum Leben erwachte, wurde Spritzer von dem Drang geprägt, Spaß zu suchen, wo immer er zu finden ist.

Gesinnung: Chaotisch neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Warum etwas selbst tun, wenn es jemand anderes für einen tun kann?“

Ideal: „Es nützt nichts, herumzusitzen und einzurosten, wenn man Spaß haben kann. Lasst uns feiern!“

Bindung: „Ich bin so gut wie leer. Ich brauche Öl.“

Makel: „Ich bin heute zu müde zum Fliegen. Tragt Ihr mich.“

VANSEL DER SATYR

KAPITEL 2: HÜBEN

Der Satyr Vansel ist ein Vagabund, der durch das Feywild reist und sich ständig über alles amüsiert, was ihm widerfährt. Er badet und plantscht gern im Wasser, pflückt Blumen und isst wilde Pilze. Er schämt sich nicht dafür, wer er ist und wie er aussieht, und er hat ein Händchen für zwangloses Geplauder und genießt die Gelegenheit, sich mit jedem über alles zu unterhalten.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Nichts verdirbt mir die Laune.“

Ideal: „In jeder Erfahrung lassen sich Spaß und Freude finden.“

Bindung: „Im Feywild gibt es Wunder zuhauf, und ich würde nicht im Traum daran denken, es zu verlassen.“

Makel: „Ich lache der Gefahr ins Gesicht. Oft zu meinem Nachteil.“

WILL VOM FEYWILD

KAPITEL 3: DRÜBEN

Will sieht aus wie ein elfjähriger Junge, der in eine selbstgeschneiderte Tunika und einen Umhang aus Spinnenseide gekleidet ist. Er ist die verwandelte Form eines Oni namens Mugan, der Oma Nachtschatten diente, bis ein Fluch seine Gesinnung von rechtschaffen böse zu chaotisch gut änderte. Wills Zeit in den Wäldern von Drüben hat ihm eine Persönlichkeit verliehen, wie sie unter Feen üblich ist: Er ist prahlerisch, impulsiv und voller Fröhlichkeit.

Gesinnung: Chaotisch gut.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich mag es, mit jedem Satz, den ich spreche, eine andere Pose einzunehmen.“

Ideal: „Jedes Kind muss frei und wild umherstreifen. So wie ich!“

Bindung: „Damit die Ausreißerbande gedeihen kann, brauchen wir mehr Mitglieder. Keine Erwachsenen, wohlgerne. Nur Kinder wie mich!“

Makel: „Ich bin stur und schlüpfzig wie eine Kröte. Ich will nicht und ich soll nicht, aber wenn ich nicht darf, tue ich es!“

WIEGENSTURZ DER GRÜNE DRACHENNESTLING

KAPITEL 3: DRÜBEN

Oma Nachtschatten zog Wiegensturz aus einem Ei groß, doch die alchemistischen Brutprozesse der Vettel hemmten das Wachstum des Drachen und machten ihn selbst für einen Nestling klein. Wiegensturz ist der treueste Diener von Oma Nachtschatten – ein kriechendes Bündel der Grausamkeit, das nie weit von ihrer Seite weicht.

Gesinnung: Rechtschaffen böse.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich fauche, wenn ich spreche, und schleiche um jeden herum, mit dem ich rede.“

Ideal: „Schrecken ist der beste Lehrer, und verängstigte Kinder geben die besten Arbeiter ab.“

Bindung: „Skabatha Nachtschatten ist meine wahre, liebevolle Mutter. Ich muss sie ehren und beschützen.“

Makel: „Meine Worte sind von verschleierte Drohungen durchzogen, selbst wenn ich vorgebe, nett zu sein.“

ZYBILNA VON PRISMEER

KAPITEL 5: PALAST HERZBEGEHR

Iggwilv war eine brillante, berechnende Figur, die kaum zu emotionalen Ausbrüchen neigte, doch als Zybilna lässt sie ihren Gefühlen freien Lauf und findet sich viel eher von Freude, Wut oder Melancholie ergriffen. Das ist der Preis, den sie dafür zahlt, Kontrolle über das Feywild auszuüben und der Domäne von Prismeer ihren Willen aufzuerlegen.

Gesinnung: Chaotisch neutral.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin auf meine alten Tage temperamentvoller geworden.“

Ideal: „Früher habe ich geglaubt, Gefühle und Freundlichkeit wären Zeichen von Schwäche. Jetzt erkenne ich ihre Stärke.“

Bindung: „Prismeer ist jetzt mein Zuhause.“

Makel: „Meine Mutter Baba Yaga warnte mich, dass Hochmut mein Untergang sein würde. ‚So sicher, wie die Sterne den Nachthimmel erhellen‘, sagte sie. Sie könnte recht damit haben.“

ANHANG E

LAMPENFIEBERZEILEN

Habt Ihr etwas gesagt? Ich hielt es für das I-ahen eines Esels.	Ihr Schlingel wagt es, hiervon zu sprechen?
Nicht einmal Otyugh würden dies verspeisen.	Im Gegenteil: Ich erkenne all Eure Fehler an.
Soll ich Kuchen aus diesen Krümeln machen?	Mein Lehnsherr, er ist tot.
Seid Ihr der Herr hier? Ich bringe finstere Kunde aus der Ferne.	Es scheint, als steckten wir ein bisschen in der Klemme.
Ihr würdet Euch den Mond zum Geliebten nehmen, wenn er auf Euch schiene.	Nein, Meister! Er hat sich in Stein verwandelt.
Ihr habt den Docht meiner Laterne entzündet. So viel ist sicher! Ich bin entflammt.	Aber ich bin Euer Sohn!
Ihr da! Holt mein Ross!	Mord! Oh, Mord!
Man sagt, in Veluna würden siederlei Dinge essen.	Tut weh, nicht wahr?
Vorsicht, Kindchen. Weitaus Größere als Ihr sind schon für weniger umgekommen.	Dies deutet auf einen unangenehmen Tag hin.
Haltet Euch an Eurem Sitz fest. Auf diesem Weg warten noch weitere Stöße!	Was für eine Art von Ghul ist das, was ich da vor mir sehe?
Ich habe das Gefühl, viel aus diesem Treffen mitgenommen zu haben.	Schurken, Wegelagerer und Lügner. Ich bin in guter Gesellschaft!
Hört auf, das zu sagen! Seid Ihr töricht?	Selbst ein Betrachter hätte dies nicht kommen sehen!

Sputet Euch! Es ist am besten, wenn ich schnell sterbe.	Ich würde die Welt für einen Schluck entzweireißen.
Reicht mir Eure Hand. Es gibt etwas, was ich Euch zeigen muss.	Wie jetzt, mein Freund? Warum das lange Gesicht?
Euch würde ich keiner Kröte an den Hintern wünschen.	Ich werde ein Bankett aus Euren Träumen machen.
Ihr garstiges Teufelchen!	Schweigt, mein süßer Knödel.
Oh, lasst uns bald wieder fröhlich sein!	Wir haben zu lange getanzt – nun ist die ganze Musik fort.
Die Nacht kommt, und wir müssen fort!	Welch ein Humor. Ich platze gleich auseinander.
Ich rieche einen üblen Wind.	Wer geht da, in dieser kummervollen, regengepeitschten Nacht?
Morgen sollte es heiterer dämmern.	Die Worte bleiben mir im Halse stecken. Ich kann sie nicht aussprechen!
Meine Hoffnung ist vertrocknet wie eine Traube. Lasst uns Wein daraus machen!	Das ist ein bockiger Ausdruck, den Ihr da im Gesicht habt.
Sagt mir, was ich tun muss.	Ist das ein Johlen oder ein Knurren? Da gefriert mir das Blut in den Adern!
Sprecht nur gute Neuigkeiten aus! Meine Stimmung ist bleiern.	Ein Schneider könnte keine feinere Linie nähen.
Ich glaube, ich verstecke mich im Kamin.	Ruhe, Ferkel! Das war genug gequiekt.
Es reicht! Ich lasse mich von keinem Maultier treten!	Dieser Traum wird bald enden.
Eine unnötige Fußnote – das seid Ihr.	Was dies anbelangt: Lasst Euer Schwert sprechen.

Ein Gründer hat keinen Platz unter Riesen.	Ich werde nicht eher ruhen, bis die Tat vollbracht ist.
Vielleicht werde ich mir doch einen Schluck genehmigen.	Meine Feinde sind tot, doch ich hungere immer noch.
Erwacht! Die Zeit ist gekommen.	Dies ist keine Nacht der Freude.
Seltsame Bettgenossen sind das.	Seht Ihr? Es war die ganze Zeit über ich!
Ich habe einen bösen Gedanken, wenn Ihr ihn denn hören mögt.	Hier ist etwas Knorpel zum Kauen.
Na, hier ist eine Schlange!	Ich fühle mich, als wäre mir ein Riese auf den Kopf getreten.
Zwei Wahrheiten wurden ausgesprochen. Eine Lüge wird sicher folgen.	Alles ist verloren! Kein Gebet kann uns jetzt retten!
Ich warne Euch: Meine Geduld ist geschrumpft.	Oh, für ein Schwert!
Anscheinend bin ich verraten.	Welche Bosheit plant Ihr?
Kennt Ihr meinen Gatten?	Was ist das für ein neues Grauen?
Verrammelt die Tür! Sie sind hier!	Unten regt sich etwas.
Lasst mich das beantworten.	Seht! Ich werde rot wie ein Radieschen.
Von dieser Wunde werde ich mich nicht erholen. Ihr habt mich erschlagen.	Dies ist wahrlich der schlimmste Ausgang.
Lasst uns im pfeifenden Wind tanzen!	Morgen bei Sonnenaufgang werde ich nicht mehr hier sein.

HANDLUNGSFADEN

FÜHRER DURCH PRISMEER

Klapperklaue
die Vogelscheuche

GEFUNDEN



Spritzer die Ölkanne

GEFUNDEN



Amidor der Löwenzahn

GEFUNDEN



KAPITEL 2-5 | PRISMEER

Kapitel

Ort oder Ereignis

Notizen

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

ALLGEMEINE NOTIZEN & ERINNERUNGEN

HANDLUNGSFADEN

ORT DES EINHORN-HORNS

GEFUNDEN

☐

ABENTEUERIDEE: VERLORENE DINGE

Charaktername	Verlorenes Ding	Wer hat es?	Minderer Fluch (falls zutreffend)	
			GEFUNDEN	BEENDET
			☐	☐
			GEFUNDEN	BEENDET
			☐	☐
			GEFUNDEN	BEENDET
			☐	☐
			GEFUNDEN	BEENDET
			☐	☐
			GEFUNDEN	BEENDET
			☐	☐
			GEFUNDEN	BEENDET
			☐	☐
			GEFUNDEN	BEENDET
			☐	☐
			GEFUNDEN	BEENDET
			☐	☐

KAPITEL 1 | HEXENLICHTJAHRMARKT

Ort oder Ereignis	Notizen

DAS BÖSE KOMMT AUF LEISEN SOHLEN

Alle acht Jahre kommt der fantastische Hexenlicht-jahrmarkt in unsere Welt und erfreut eine Siedlung nach der anderen. Die Besitzer, Herr Hex und Herr Licht, verstehen sich auf packende Darbietungen. Aber an diesem magischen Spektakel ist mehr dran, als es auf den ersten Blick scheint!

Der Jahrmarkt ist ein Tor in eine fantastische Feywild-Domäne, die anders als alles ist, was die materielle Ebene zu bieten hat. Doch die Zeit hat es mit diesem Reich nicht gut gemeint, und dunkle Tage liegen vor ihm, wenn nicht jemand die üblen Pläne des Stundenglaszirkels durchkreuzt.

Die Wildnis jenseits des Hexenlichts entführt die Abenteurer vom Hexenlichtjahrmarkt nach Prismeer, einer Domäne der Freude im Feywild. Dieses Buch enthält eine Posterkarte, die den Jahrmarkt auf der einen und Prismeer auf der anderen Seite zeigt.

Ein Dungeons & Dragons-Abenteuer
für Charaktere der Stufen 1 bis 8

Zur Verwendung mit dem
Spielerhandbuch, dem *Monsterhandbuch* und dem
Spielleiterhandbuch der fünften Edition von D&D.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



9 780786 968879

€ 39,99

Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium
C92761000 DE

