

NR. 3
ERÄHREN

Im Garten des Magiers

F A P P R O D U K T

Ein D&A-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 - 5 HELDEN



DORP
www.die-dorp.de

Impressum



Erdacht und geschrieben von:
Markus Heinen

Lektorat: Vanessa Heinen

Regellektorat: Alex Spohr

Cover, Innenillustrationen und Karten:
Britta Berdin (<https://www.brittaberdin.com/>),
Markus Heinen

Layoutdesign: Markus Heinen

Satz: Thomas Michalski

Testspielrunde:
Vielen Dank an die DRACON-2018-Runde
Néomi, Benni, Fabian und Alf

Mit besonderem Dank auch an unsere Unterstützer
auf Patreon, die uns durch ihre Großzügigkeit die
Bebilderung dieses Fan-Szenarios ermöglicht haben.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene
Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR.
Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses
Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung
der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Diese Website enthält nicht-offizielle
Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge
und zur Welt Dere.

Inhalt

Inhalt.....	3
Einleitung.....	4
Kapitel I: Im Auftrag Hesindes.....	6
Kapitel II: Das Haus des Magiers.....	8
Kapitel III: Der Garten und das Feentor.....	12
Kapitel IV: Durch den Garten.....	14
Kapitel V: Zurück am Haus.....	16
Dramatis Personae.....	17
Karten und Handouts.....	22



Einleitung

Einführung

„This is an incredibly dangerous environment. You can die here before you can blink. An earthworm can crush you. A sparrow can snap you up. At this scale, death is everywhere.“

- Hank „Antman“ Pym

In diesem Abenteuer werden die Helden durch die Magie eines Feentores geschrumpft und müssen sich daraufhin durch den Garten zurück ins Haus des Magisters Aelfwin Baernhold kämpfen. Dort hoffen sie eine Lösung für ihr kleines Problem zu finden.

Die Werte der Helden bleiben auch nach dem schrumpfen unverändert, dafür wurden die Werte der Gegner entsprechend angepasst. Zur Veranschaulichung: Dies bedeutet, dass eine einfache Katze in Relation zu den Charakteren nun die Lebenspunkte eines Drachen besitzt und auch entsprechend Schaden verursacht.

Meisterpersonen die im Abenteuer nur an einer entsprechenden Stelle auftauchen werden dort kurz skizziert, alle anderen wichtigen Personen sowie Gegner finden sich am Ende des Abenteuers mit einer ausführlicheren Beschreibung ab Seite 17.

Filme:

Die unglaubliche Geschichte des Mr. C
(The Incredible Shrinking Man) - 1957
Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft
(Honey, I Shrank the Kids) - 1989
Epic - 2013
Ant-Man - 2015

Kürzel:

DSA5 - Das Schwarze Auge Regelwerk: 5. Edition
SWK - Die Siebenwindküste
SKR - Die streitenden Königreiche
AGF - Am großen Fluß (DSA 4)
UdW - Unter dem Westwind (DSA 4)



Wann immer dieses Symbol im Text auftaucht, ist dies ein Hinweis für den Spielleiter darauf, dass an der entsprechenden Stelle die Handlung entweder schwieriger oder einfacher gestaltet werden kann.

Wenn die Spieler an bestimmten Stellen im Abenteuer wahre oder unwahre Gerüchte oder Aussagen erfahren, sind diese mit einem + (wahr) oder - (falsch) gekennzeichnet.



Vorbereitung

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 3-5 Spieler

Erfahrung (Helden): Erfahren bis Kompetent

Anforderung (Helden): Kampffertigkeiten, wildnisleibige und magische Helden

Ort und Zeit: 1039 n. BF: Albernia, Winhaller Land am Rande des Farindelwaldes

Auswahl der Helden

Neben den üblichen kämpferischen Helden eignen sich vor allem wildniserfahrene und magisch begabte Abenteurer, da der Garten in seiner Größe durchaus Dschungelqualitäten aufweist. Vor allem albernische Helden (seien es Kämpfer, Magier oder Zauberbarden) sind ausdrücklich erwünscht. Daneben können geweihte Helden problemlos Bestandteil der Gruppe sein.

Das Abenteuer: Im Garten des Magiers

Hinter Ymras Schleier: Was bisher geschah

Der Feenforscher: 1039 n. BF:

Der Magier und Erforscher von Feenmagie, Magister Aelfwin Baernhold, hat sich in Albernia ein altes Haus gekauft um dort ungestört seinen Forschungen nachgehen zu können. Dabei steht er im engen Briefkontakt mit der Hesindegeweihten Niamh, mit der er sich regelmäßig über seine Ergebnisse austauscht. Seit einiger Zeit ist dieser Kontakt seitens des Magiers abgebrochen und Niamh macht sich Sorgen um ihren Freund. Dieser hat ein altes Feentor, welches sich am Rande seines Gartens befindet, aktiviert. Allerdings ermöglichte es ihm leider nicht, wie erwartet, den Zutritt zu einer Feenglobule, sondern schrumpfte ihn stattdessen beim Hindurchschreiten auf etwa 3 Halbfinger (ca. 5-6 cm). Bei dem Versuch sein Haus und damit die Möglichkeit auf Rettung zu erreichen, starb er tragischerweise.

Fatas Buch: Was passieren könnte

Kapitel I: Im Auftrag Hesindes (Havena oder einer anderen größere Stadt in Albernia oder der näheren Umgebung)

Die Helden erhalten den Auftrag im Namen der Hesindegeweihten Niamh nach einem Magier zu schauen der in Albernia in der Nähe des Farindelwaldes lebt. Sie steht im regelmäßigen Briefkontakt mit ihm oder stand es, bis vor einem Monat der Kontakt urplötzlich abbrach.

Kapitel II: Das Haus des Magiers (Nahe Farindelwald)

Kurz vor dem Ziel kommen die Helden durch einen kleinen Weiler, wo sie erste Informationen über Magister Baernhold sammeln können, bevor sie sein Haus erreichen und dieses erkunden.

Kapitel III: Der Garten und das Feentor (Nahe Farindelwald)

Spätestens wenn sie im Haus keine verwertbaren Hinweise mehr finden, sollten die Helden sich den Garten ansehen und beim Durchschreiten des Feentores ebenfalls geschrumpft werden. Spätestens jetzt sollte ihnen klar werden, was mit Magister Baernhold geschehen ist und dass sie das gleiche Schicksal ereilt hat.

Kapitel IV: Durch den Garten (Nahe Farindelwald)

Den Helden sollte klar werden, dass ihre einzige Möglichkeit auf Rettung im Haus liegt und das auch Magister Baernhold diesen Weg eingeschlagen hat. Also bleibt ihnen nichts anderes übrig als sich durch den Garten bis zum Haus zurückzukämpfen.

Kapitel V: Zurück am Haus (Nahe Farindelwald)

Wieder zurück am Haus des Magiers müssen die Helden es nun nur noch schaffen wieder ihre ursprüngliche Größe wieder zu erlangen.



Kapitel I: Im Auftrag Hesindes

Der Auftrag

Die Hesindegeweichte

Die Spieler erhalten, ganz klassisch, von einer Hesindegeweichten den Auftrag bei einem befreundeten Magier nach dem Rechten zu sehen. Als Startort eignet sich dafür jede größere Stadt in Albernias oder der direkten Umgebung.



Städte mit einem Hesindetempel sind *Havena* (SWK Seite 37/AGF Seite 72), *Elevina* (AGF Seite 114) oder *Angbar* (AGF Seite 141).

Daneben gibt es natürlich auch einige andere größere Städte die zwar keinen Hesindetempel beherbergen aber dennoch als Ausgangspunkt dienen können.

Hier wären vor allem *Nostris* (SKR Seite 41/UdW Seite 159), *Kyndoch* (SWK Seite 46/AGF 106) oder *Gratenfels* (AGF Seite 127) zu nennen. *Honingen* (SWK Seite 44/AGF 54)) besitzt zwar einen Hesindetempel, liegt aber, wie *Winhall* (SWK Seite 51/AGF Seite 60), zu nah am Farindelwald. Will heißen: von hier aus hätte sich die Hesindegeweichte wohl selbst aufgemacht, um nach dem Rechten zu schauen, es sei denn, wichtige und unumgängliche Arbeiten hielten sie fest.

Möglicherweise sucht *Mentorin Niamh* per Aushang nach entsprechenden Helden oder aber sie ist bereits mit einem oder mehreren Spielercharakteren bekannt. Gerne kannst du als Spielleiter hier auch eine bereits eingeführt Meisterperson aus einem früheren Abenteuer nehmen, der mit den Helden bereits bekannt ist und ihnen zu dem Auftrag verhilft.

Mentorin Niamh ist eine Hesindegeweichte, die seit einigen Jahren in Albernias tätig ist und sich besonders für die Feenmagie interessiert. Daher unterhält sie seit einiger Zeit engen Briefkontakt mit *Magister Aelfwin Baernhold*, einem Magier, der schon seit etlichen Jahren zu diesem Thema forscht und seit einiger Zeit ein kleines Heim in der Nähe des Farindelwaldes sein eigen nennt. Mit ihm steht oder stand sie im regelmäßigen Briefkontakt. Denn seit gut einem Monat hat sie keine Nachricht mehr erhalten. Daher beauftragt sie eine Gruppe von Helden sich auf den Weg zu machen und vor Ort Nachforschungen anzustellen, ob es *Magister Baernhold* gut geht oder was vorgefallen sein könnte. Zwar wohnt er nicht direkt am Rande des Farindelwaldes, aber doch in unmittelbarer Nähe, daher befürchtet sie dass es etwas mit seinen Forschungen zu tun haben könnte.

Von *Niamh* bekommen die Helden eine Wegbeschreibung zu *Baernholds* Haus, das sich - je nach Startpunkt - ein bis zwei Tagesreisen entfernt befindet. Als Belohnung bietet sie jedem Helden 5 Silbertaler pro Tag und einen Bonus von 10 Goldstücken bei erfolgreicher Rückkehr an.



Der *Farindelwald* ist ein großes Waldgebiet im Nordosten Albernias, in der Grafschaft *Winhall*, mit den Städten *Winhall*, *Honingen* und *Bockshag* als Eckpunkten. Allerlei Sagen und Legenden ranken sich um den Wald und seine Feenbewohner, denn kaum ein Mensch hat ihn je betreten geschweige denn wieder verlassen sollte er so töricht gewesen sein, den Fuß hineinzusetzen. Näheres zum *Farindelwald* findet sich in *SWK* ab Seite 21 und in *AGF* ab Seite 62.

Unterwegs

Reisebekanntschaften

Je nach Zeit und Reiseroute kann diese entweder relativ ereignislos verlaufen oder aber die Helden werden in kleinere Konflikte hineingezogen. Da diese für die weitere Handlung unerheblich sind bleibt es dir als Spielleiter überlassen wie ausführlich du die Reise gestalten willst. Ansonsten kannst du auch einfach mit einem W20 auf die nachfolgende Tabelle würfeln oder dir etwas passendes aussuchen.



- 1-3: Die Helden können eventuell ein oder zwei Blütenfeen oder sogar einen Biestinger (SWK ab Seite 111) am Waldrand beobachten. Sollten sie sich ihnen jedoch nähern verschwinden sie sofort im dichten Unterholz.
- 4-6: Die Helden treffen auf den *Ceoladir Fflewynn ui Gwelyn*, einen albernischen Zauberbarden. Dieser kann den Helden eventuell die ein oder andere Geschichte über Feenwesen erzählen.
- 7-10: Ein Schäfer der seine Herde in der Nähe weidet, bittet die Helden ihm dabei zu helfen ein Lamm aus einer Grube zu befreien.
- 11-12: Ein unfreundlicher Fuhrmann überholt schimpfend die Spieler, nur um hinter der nächsten Biegung einen Radbruch zu erleiden und die Helden um Hilfe bitten zu müssen.
- 13-15: 1W6 Räuber greifen die Helden an weil sie sie für leichte Beute halten.
- 16-18: Die Helden können am Waldrand einen aufrechtgehenden Dachs (*Grenzgänger* SWK Seite 87) in Kleidung entdecken, der anscheinend einen Bau gräbt. Sobald

er die Helden entdeckt, verschwindet er in seiner Höhle auf Nimmerwiedersehen.

19- 20: Die Helden können einem Distelritter begegnen. Dieser kann den Helden freundlich oder aber auch

argwöhnisch gesinnt sein, wenn er erfährt, dass sie zum Rande des Farindelwaldes wollen. Immerhin sehen sich die Distelritter als Beschützer des Waldes und Ritter der Fee Farindel.

Distelritter (Keylam ui Gwynmfryd)

MU 13 KL 12 IN 13 CH 12

FF 10 GE 13 KO 14 KK 15

LeP 35 AsP - KaP - Schmerz +1: 26/23/18

SK 1 ZK 3 AW 6 GS 6 INI 13+1W6

Zweihänder: AT 13 PA 9 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE 6/2 (Plattenrüstung) Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung, Wuchtschlag 1, Wuchtschlag 2, Finte 1

Vorteile/Nachteile: Prinzipientreue Verpflichtungen gegenüber der Fee Farindel, Arroganz

Kampfverhalten: Individuell

Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte

Räuber (Lian, Aerdrik, Yasha, Naera)

MU 8 KL 8 IN 12 CH 9

FF 10 GE 11 KO 11 KK 11

LeP 25 AsP - KaP - Schmerz: 20/15/8

SK 1 ZK 1 AW 5 GS 7 INI 11+1W6

Knüppel: AT 10 PA 7 TP 1W6+2 RW mittel

Kurzbogen: FK 9 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 1/0 (dicke Kleidung) Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: -

Vorteile/Nachteile: -

Kampfverhalten: Attackiert den nächsten Gegner, es sei denn andere Befehle wurden gegeben.

Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte

Räuberhauptmann (Bork der Starke)

MU 11 KL 10 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP - KaP - Schmerz: 23/17/9

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 7 INI 13+1W6

Schwert + Schild: AT 11 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Holzfülleraxt: AT 12 PA 5 TP 2W6+2 RW mittel

RS/BE 2/1 (Gambeson) Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag 1

Vorteile/Nachteile: -

Kampfverhalten: Individuell

Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte



Kapitel II: Das Haus des Magiers

Nachforschungen

Der Weiler

In der Nähe des Magierhauses befindet sich ein kleiner Weiler aus vier Gehöften. Diesen sollten die Spieler bei ihrer Reise auf jeden Fall passieren, da sie dort erste Erkundigungen zu Aelfwin Baernhold einholen können, dessen Haus nur etwa eine Stunde von den Gehöften entfernt liegt.

Generell gilt für alle hiesigen Bewohner, dass der Magier bekannt ist und ab und an Vorräte im Weiler kauft. Viel weiß man aber nicht über ihn, da er lieber für sich bleibt und als ein wenig kauzig und verschroben gilt.

Die Kinder glauben er sei ein mächtiger Druide oder gar Feenzauberer der ich in allerlei Getier verwandeln kann. Als angsteinflößend gilt er aber trotzdem nicht. Während seiner wenigen Besuche im Weiler war er stets freundlich und höflich. Allerdings liegt der letzte Besuch nun auch schon fast anderthalb Monate zurück. Seither hat ihn niemand mehr gesehen oder von ihm gehört.

Haus A.

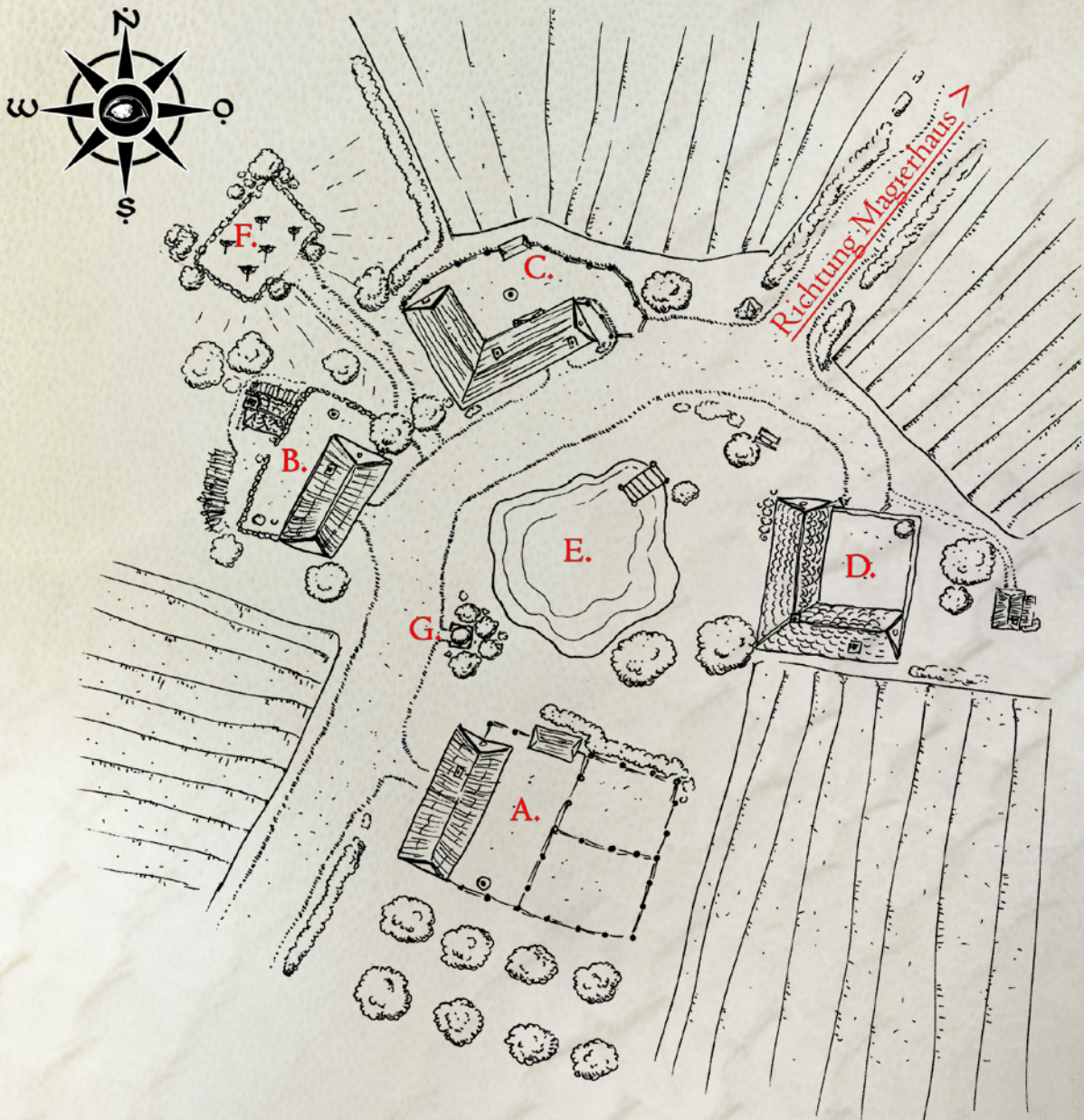
Bewohner: **Gaelwic O'Rothair** (45) mit seiner Frau **Aife** (44) und seiner Tochter **Daire** (11).

Die O'Rothairs betreiben vor allem Obstanbau und Geflügelzucht. Mit Magister Baernhold haben sie relativ wenig zu tun, da dieser selber über einige Obstbäume in seinem Garten verfügt. Ab und an ersteht er einige Eier bei ihnen.

Haus B.

Bewohner: **Baerwen O'Rothair** (67) Vater von Gaelwic und der alte Schmied des Weilers samt seinem Gehilfen **Sidhric Tulop** (36) und der Magd **Ysilt** (44).

Baerwen betrachtet sich immer noch als Schmied, obwohl er selbst schon lange nicht mehr in der Lage ist den Schmiedehammer zu schwingen. Die Arbeit wird von seinem Gehilfen Sidhric verrichtet. Dennoch hat er natürlich stets einen Rat auf den Lippen, wie alles besser gemacht wird. Mit Magister Baernhold hat er keinerlei Berührung.



Haus C.

Bewohner: **Efferdwin ui Galdifei** (39) mit seiner Frau **Hesindana** (30), der Tochter **Emer** (10) und dem Sohn **Enda** (6) sowie dem Knecht **Jamesh** (26) und der Magd **Kendra** (22).

Die Familie der ui Galdifeis siedelte als erste hier und betreibt schon seit Jahren Ackerbau und Viehzucht. Von Zeit zu Zeit ersteht Magister Baernhold einige Vorräte bei den ui Galdifeis. Jamesh hilft zudem ab und an bei Magister Baernhold aus, indem er ihm zur Hand geht, wenn es darum geht, das Gras im Garten mit der Sense kurz zu halten. Sein letzter Besuch liegt nun aber auch schon fast zwei Monate zurück.

Haus D.

Bewohner: **Falkris Kevendoch** (43), seine Frau **Riandra** (42) und die beiden Zwillinge **Finn** und **Fann** (15) sowie Falkris Eltern **Halman** (72) und **Naena** (73), der Knecht **Edric** (34) und die Magd **Daire** (25).

Die Kevendochs sind neben den ui Galdifeis diejenigen die am meisten Landwirtschaft und Viehzucht betreiben. Auch bei ihnen deckte sich Magister Baernhold ab und an mit Vorräten ein.

Desweiteren gibt es, neben dem kleinen Teich (E), noch einen Boronanger (F) und einen Peraine-Schrein (G).

Sollten die Helden am späten Abend im Weiler eintreffen, so könnten sie in einem der Häuser ein Lager für die Nacht bekommen, entweder im Heu oder sogar in einem Bett, wenn der Sozialstatus dies rechtfertigt. Daneben können sie auch das erste Mal auf den Kater Ryhs treffen. Ein Streuner der sich an den Mäusen in den Kornkammern der Bauern gütlich hält oder sich auch gerne hin und wieder von den Kindern des Weilers verwöhnen lässt. Zum jetzigen Zeitpunkt ist er natürlich keine Gefahr für die Helden und lässt sich sicherlich auch hinter dem Ohr kraulen, wenn man ihm mit Respekt begegnet. Er gehört zu keinem Hof sondern wandert als Freigänger in der Umgebung umher und ist auch des öfteren am Haus des Magiers anzutreffen, der ihm ab und an ein Schälchen Milch raus stellt.

Gerüchte im Dorf

Aus den folgenden Gerüchten kannst du dir ein paar aussuchen, welche die Spieler im Dorf erfahren können.

Die Kinder glauben Magister Baernhold ist ein Feenzauberer der mit den Lebewesen des Farindelwaldes im Bunde steht und sich in allerlei Getier verwandeln kann. (-)

Magister Baernhold versendet in unregelmässigen Abständen Briefe (+) darin teilt er der Krone mit was sich im Farindelwald zuträgt. (-)

Die Herrin Farindel, Namensgeberin des Waldes, ist eine mächtige Fee die den Menschen aber durchaus auch wohlgesonnen gegenübersteht (+). Wer den Wald aber ungefragt betritt den verwandelt sie sofort in ein Tier. (-)

Es gibt zahlreiche Feentore in und um den Farindelwald und schon so manch unachtsamer Abenteurer ist auf nimmer wiedersehen verschwunden. (+)

Man kann immer wieder einzelne Blütenfeen am Waldrand beobachten. (+)

Im Magierhaus soll es spuken und der Geist eines Druiden, auf dessen heiligem Platz das Haus erbaut wurde, geht dort um. (-)

Das Magierhaus

Das Haus selbst liegt etwa eine Stunde Fußmarsch vom Weiler entfernt in Sichtweite des Farindelwaldes, dessen entfernte Ausläufer direkt hinter dem Garten beginnen, aber noch lange nicht so gefährlich und dicht sind, als dass man sich nicht ein paar Schritte hineinwagen könnte.

Das Haus selber ist in einem recht ordentlichen Zustand. Alles sieht so aus, als ob Magister Baernhold vor einem Monat sein Haus morgens verlassen hatte und einfach nicht wiederkam.

Erdgeschoss

E1: Ein langer Flur. Rechterhand und linkerhand befinden sich jeweils zwei Türen. Abgesehen von ein paar Bildern und einem Teppich befindet sich nichts im Flur.

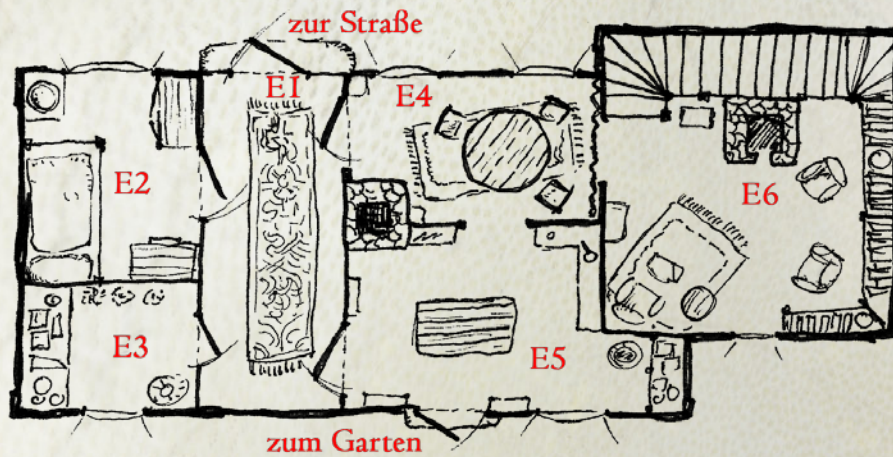
E2: Aelfwins Zimmer. Direkt gegenüber der Türe steht das Bett. Rechts neben der Türe ein großer Kleiderschrank und links eine Truhe. Alles ist ordentlich gemacht und nur eine leichte Staubschicht zeugt davon, dass hier seit etwa einem Monat niemand mehr geschlafen hat. Im Kleiderschrank findet sich ein Satz Magierkleidung und in der Truhe ein paar Stiefel und ein Rucksack. Alles wohl noch aus Aelfwins aktiver Abenteurerzeit.

E3: Die Vorratskammer. Hier lagert Aelfwin seine Vorräte und auch ein paar Kräuter. Leicht verderbliche Waren sind bereits verschimmelt, lediglich Eingelegtes und die getrockneten Kräuter sind noch genießbar. Hier finden sich auch durchaus ein paar Heilkräuter und Ingridenzien für Zaubersäfte.

E4: Das Esszimmer. Rechts neben der Türe vom Flur befindet sich der Kamin und in der Mitte des Zimmers ein runder Tisch mit drei Stühlen.

E5: Die Küche ist entweder durch eine Türe vom Flur aus oder durch einen Durchgang vom Esszimmer her zu erreichen. Die Feuerstelle heizt als Kamin gleichzeitig das Esszimmer mit. In der Mitte befindet sich ein alter Holztisch für die Zubereitung des Essens. An der östlichen Wand hängen ein paar Regale und Ablagen. Das meiste Essen was sich in der Küche befand, ist mittlerweile auch verschimmelt.





E6: Das Turmzimmer/Wohnzimmer. Das Erdgeschoss des Turmes dient gleichzeitig als Wohnzimmer. In der Mitte steht ein gemauerter Kamin und dahinter führt die Treppe in die oberen Stockwerke. Direkt gegenüber der Türe befindet sich ein Regal mit Büchern, meist Sagen und Legenden über Feen Albernias und ein paar regionale Werke. Zudem gibt es drei gemütliche Sessel die zum Verweilen einladen. Auch hier findet sich nichts Auffälliges, was auf Gewalt oder irgendwelche andere fremden Einwirkungen hindeuten würde.

1 Stock

O1: Die Bibliothek oder das Schreibzimmer. Im ersten Stock des Turmes befindet sich die Bibliothek Aelfwins, in der er auch seine Aufzeichnungen und die Briefkorrespondenz aufbewahrt. Eine genauere Untersuchung der Bücher fördert neben Standardwerken auch einigen interessante Kostbarkeiten zu Tage. Mit einer einfachen **Probe auf Handeln** lässt sich zudem der Preis dieser Bücher bestimmen.

Codex Dimnesionis (gekürzte Ausgabe)

Vor allem Wirkung und Ansichten über Feenreiche und Globulen.

Wert: ca. 150-200 Dukaten

Alrikas Abenteuer im Feenreich

Geschichten über angebliche Erlebnisse der Protagonistin in einem Feenreich.

Wert: 25 Dukaten

Hinter dem Silberspiegel

Weitere Geschichten Alrikas im Feenreich, mitunter sehr wirt.

Wert: 20 Dukaten

Vom Wesen der Fae

Werk über verschiedene Arten von Feen und Biestingen und deren Magie.

Wert: 50 Dukaten

Auf einem Stehpult liegt ein aufgeschlagenes Buch über Feenmagie (*Vom Wesen der Fae*). Allerdings lässt sich nicht mehr genau sagen an welcher Stelle Magister Baernhold zuletzt gelesen hat, da der Wind die Seiten immer wieder umgeblättert hat. Zudem sind einige der Papiere im gesamten Raum herumgewirbelt worden. Wenn sich die Helden aber die Zeit nehmen wollen, den Raum genauer zu untersuchen, (**Gruppensammelprobe**) können sie einiges herausfinden.

Sinnesschärfe (Suchen) -1, ½ Stunde

QS 6: Aelfwin Baernhold vermutete in der direkten Umgebung seines Hauses Feenaktivitäten, die er genauer beobachten wollte. Dies datiert etwa zwei Monate vor seinem Verschwinden. Zudem schien er sich in letzter Zeit vermehrt mit Blütenfeen zu befassen.

QS 10: Der letzte Eintrag (ein unvollendeter Brief an Niamh) deutet darauf hin, dass sich Magister Baernhold die beiden Bäume am Ende seines Gartens genauer ansehen wollte, da er dort den Eingang in ein Feenreich vermutete. Dieses Schreiben ist etwa um den Zeitpunkt seines Verschwindens datiert, also ungefähr einen Monat alt. Zu diesem Zweck hatte er in seinem Arbeitszimmer einige Paraphernalien vorbereitet, um mittels dieser das Feentor zu öffnen.

Wenn sie als Spielleiter darauf bauen, dass ihre Spieler das Feentor auch selber öffnen sollen, so findet sich bei den Aufzeichnungen auch ein Spruch der aufgesagt werden muss, wenn man das Tor öffnen will. „Daer egor pîn. Minnyaye govadmen am vela.“



2 Stock

02: Das Arbeitszimmer. Eine kleine alchemistische Werkstatt die zum Brauen von Tränken und Ähnlichem dient. Allerdings scheinen die meisten Kräuter und Tinkturen schon über das Verfallsdatum zu sein. Von hier aus führt nur noch eine Leiter auf den Speicher, wo aber lediglich allerlei Gerümpel lagert.

Wollen sie es ihren Helden es selbst überlassen das Feentor zu öffnen und haben die oder der Held im vorherigen Raum erfolgreich herausgefunden das Magister Baernhold Paraphernalien für das Feentor vorbereitet hat, so kann man sich nun auf die Suche nach Spuren machen, um welche Zutaten es sich dabei gehandelt hat.



Magiekunde

QS 1: Es können nicht alle Zutaten bestimmt werden. Suchen Sie als Meister drei aus aber verschweigen sie, dass es noch mehr gibt.

QS 2: Es können nicht alle Zutaten bestimmt werden. Suchen Sie als Meister drei aus, aber der Held ahnt, dass es noch mehr geben könnte.

QS 3: Es werden alle fünf Zutaten bestimmt.

Zutaten

Ulmenblätter	(von den beiden Torbäumen am Ende des Gartens)
Blutblatt	(findet sich im Garten)
Feenstaub	(kann in einem der Flächen im Regal gefunden werden oder ein magiebegabter Spieler kann es selber manifestieren)
Etwas Eigenes des Reisenden	(dies kann ein Haar oder eine Träne des jeweiligen Helden sein der das Feentor passieren möchte)
Ein ehrliches Lachen	(wie auch immer sie als Spielleiter das definieren möchten, bleibt ihnen überlassen)

Mit einer **Probe auf Alchemie -1** kann nun die entsprechende Tinktur gebraut werden. Diese muss dann nur noch am Feentor verteilt werden. Dann muss der Spruch aufgesagt werden und der Held tritt durch die Bäume.



Kapitel III: Der Garten und das Feentor

Nachforschungen

Der Garten

Verlassen die Spieler das Haus durch die rückwärtige Türe, so stehen sie im Garten des Magiers. Magister Baernhold war ein leidenschaftlicher Botaniker, was sich auch in seinem Garten widerspiegelt.

Von der Türe aus führt ein kleiner Weg aus Steinen einmal quer durch den Garten bis hin zum Feentor.

Rechter Hand wird der Garten durch eine kleiner Felswand begrenzt. Links von und gegenüber des Hauses dient eine niedrige Steinmauer als Abgrenzung.

Kartenfeld Beschreibung

- D2** Direkt links von der Türe befindet das Gemüse- und Kräuterbeet sowie ein kleiner Brunnen. Hier können kundige Helden auch etwas Wirselskraut und Hollbeeren finden.
- G6, H5-H7** In der nordwestlichen Ecke stehen drei große Obstbäume.
- E7-F7** Direkt daneben befinden sich zwei Ulmen, die eine Art Torbogen bilden und durch die man hinaus in den nahe gelegenen Farindelwald gelangt.
- A5-A6, B5-B7, C5-C6** In der nordöstlichen Ecke gibt es einen kleinen Teich in dem sich einige kleinere Fische tummeln.
- B3, B4, C3** Direkt dahinter, im Westen, stehen eine paar Bienenstöcke.
- F4-G4** An der östlichen Hausseite befindet sich ein weiteres kleines Blumen- und Kräuterbeet, in dem aber vor allem Küchenkräuter wachsen.

Natürlich können tierkundige Helden allerlei kleinere Tiere entdecken. Allerdings keine Anzeichen davon dass, etwas Ungewöhnliches hier im Garten sein Unwesen treibt.

Das Feentor

Am nördlichen Ende des Gartens bilden zwei Bäume eine Art Torbogen. Mit einer gelungenen **Probe auf Pflanzenkunde** erkennen botanisch begabte Helden sofort, dass es sich bei den beiden Bäumen um Ulmen handelt. Hier findet sich auch eine Unmenge an Blutblatt. Mit einer Probe auf **Pflanzenkunde** können kundige Helden ab einer **QS 2+** erfahren dass diese Pflanze auf magische Quellen hindeutet. Dies ist ein erster Hinweis auf das Feentor.

Zwar ermöglicht es nicht mehr den Zutritt zur Feenwelt, da diese mit dem Sternenfall 1039 BF verging aber es wohnt ihm immer noch die Macht inne, Wesen auf die Größe der ehemaligen Bewohner zu schrumpfen. Genau dies ist auch Magister Baernhold wiederfahren als er das Tor aktivierte. Mit einem gelungenen **Odem Arcanum** können magische Helden erkennen das die beiden Bäume und auch der Durchgang eindeutig magisch sind.

Hier bieten sich nun mehrere Möglichkeiten die Helden für den weiteren Verlauf des Abenteuers auf die gewünschte Größe zurechtzustutzen.

Das Feentor ist immer noch aktiv, wirkt aber nur auf vernunftbegabte Lebewesen. Das Durchschreiten des selben in Richtung Wald ist dabei ungefährlich und bleibt ohne Folgen. Wenn die Helden aber durch die Bäume zurück in Richtung Garten gehen werden sie umgehend auf ca. 5 cm geschrumpft und finden sich am Fuße der Wurzeln wieder. Ein erneutes Durchschreiten, egal in welche Richtung, führt zu keiner Veränderung.





Die Magie des Feentores ist durch das Verschwinden der dazugehörigen Welt instabil und wirkt unberechenbar, so dass die Helden auf Gutdünken des Spielleiters geschrumpft werden. Dies kann auch nacheinander und zeitversetzt geschehen, Dreht sich ein Held bspw. kurz um, muss er festzustellen, dass sein Freund, der wenige Augenblicke zuvor noch hinter ihm stand, plötzlich verschwunden ist.

Die Helden müssen die Tinktur gebraut haben und erst die richtige Formel aufsagen, um das Tor zu aktivieren, bevor sie hindurchschreiten, natürlich in dem Glauben, eine Feenwelt zu finden, in welcher der Magier verschwunden ist.

Was tun wenn Helden zurückbleiben?

Natürlich besteht die Möglichkeit dass die Spieler sich aufteilen. Während eine Hälfte das Haus durchsucht, könnte die andere den Garten in Augenschein nehmen wollen. Wenn du als Spielleiter das Feentor nun so angelegt hast, dass es immer aktiv ist bietet sich eine zeitliche Verzögerung an. Eventuell bemerken die Helden im Haus das ihre Gefährten im Garten nicht mehr da sind und eilen ihnen zur Hilfe. Wenn sie sich aber nun, aus welchen Gründen auch immer – absichtlich oder unabsichtlich, weigern das Feentor zu durchschreiten können sie Bewegungen am Waldesrand andeuten. Oder eine Fee die plötzlich vom Wald aus durch das Tor fliegt, natürlich ohne das etwas passiert. Sei kreativ aber versuche es zu vermeiden, die Spieler zu sehr zu zwingen.

Kapitel IV: Durch den Garten

Eine neue Welt

Am Fuß der Bäume

Die Welt hat sich nun drastisch verändert und die Spieler befinden sich nun direkt an den Wurzeln der beiden Ulmen. Mit einer **Probe auf Sinnesschärfe** ab QS 2 kann allerdings eine Nachricht entdeckt werden, die in das Holz der Bäume eingeritzt wurde.

„Ich habe mich geirrt. Es hat sich leider kein Tor in eine Feenwelt geöffnet. Ich wurde lediglich auf die Größe einer Fee geschrumpft. Meine einzige Möglichkeit besteht darin, zurück zum Haus zu gelangen. Dort sollte es mir möglich sein, eine Lösung zu finden. Mögen die Götter mir gnädig sein.“

- Magister Aelfwin Baernhold

Da Magister Baernhold aber bis jetzt nicht wieder aufgetaucht ist, bleiben nur zwei Möglichkeiten: Entweder hat er bis jetzt keine Lösung gefunden und irrt noch durch den Garten oder das Haus oder aber - und dies ist die wahrscheinlichere. Er hat es nicht bis zum Haus zurück geschafft.

Immerhin ist der Garten nun ein fast unüberwindlicher Dschungel in dem tausend und mehr Gefahren lauern. So bleibt den Spielern früher oder später nichts anderes übrig als sich einen Weg zurück zum Haus zu bahnen. Allerdings kommt es dabei nun darauf an, wie sie dies anstellen.

Der Weg über die Steine ist sicherlich der schnellste, bietet aber weniger Deckung vor Fressfeinden wie etwa Vögeln oder anderen größeren Räubern. Wenn man sich durch das Gras zum Haus durch schlägt, muss man sich aber auch im Klaren darüber sein, dass einem hier deutlich mehr Gefahren in Form von Käfern, Spinnen und anderem Getier begegnen können.

Nachdem sich die Helden ihrer neuen Situation bewusst geworden sind und sie die Nachricht Magister Baernholds gefunden haben, gilt es auch gleich die erste Gefahr zu bewältigen:

denn plötzlich taucht ein Hirschkäfer aus dem Wurzeln auf. Diese gepanzerten Ritter des Waldes sehen es gar nicht gerne, wenn sich Eindringlinge in ihrem Revier aufhalten.

Alternativ können auch bereits zwei Hirschkäfermännchen am Stamm der Ulmen miteinander kämpfen. In diesem Fall würde einer der Rivalen den Helden wortwörtlich vor die Füße fallen.

Gefahren über Gefahren

Freund oder Feind

Anhand der Karte auf Seite 13 kannst du als Spielleiter erkennen, an welchen Stellen des Gartens welche Gefahren am wahrscheinlichsten sind. Die Felder mit den rot markierten Tiersymbolen zeigen an, dass sich dort ein Nest bzw. Bau der jeweiligen Spezies befindet.

Katze: **gesamter Garten** (Rhys der Kater wird aber erst später als Endgegner am Haus auftauchen.)

Rabe: **gesamter Garten, Nest bei H2** (Der Rabe ist wenn eher neugierig interessiert an den Helden, was aber nicht bedeutet, dass er keine Gefahr darstellt)

Meise/Spatz: **gesamter Garten**

Wolfsspinne: **gesamter Garten**

Bienen: **gesamter Garten, vorrangig aber D2, B3-G3, B4, C4, F4, G4** (Vor allem im Bereich der Bienenstöcke werden sie aggressiv auf Eindringlinge reagieren. Solange sie beim Pollensammeln bei den Blumen nicht gestört, werden stellen sie keine größere Gefahr dar.)

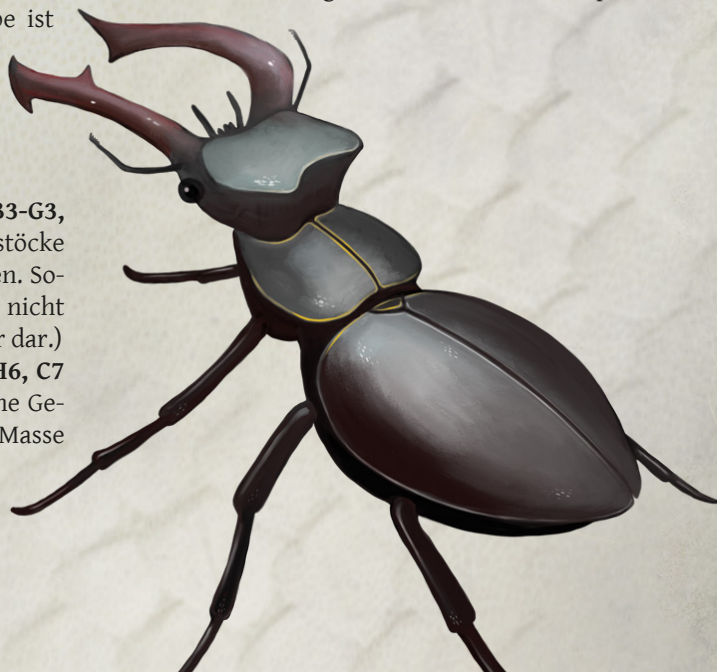
Ameisen: **gesamter Garten, Nester bei D3, F5, H6, C7** (Bei den Nestern gehäuft, stellen sie überall eine Gefahr dar und versuchen ihre Beute durch ihre Masse zu überwinden)

Boronsspinne: **D2, G2, D3-F3, B4, G5, H5, D6, F6-H6, E7-H7, E8, F8**

Nesselviper: **H1-H7, I1-I7, A7-H7, A8-H8** (Kein fester Unterschlupf, sie bevorzugt die warmen Mauersteine und hält sich bevorzugt auch dort auf.)

Hirschkäfer: **D7-G7 & D8-G8** (am Feentor und am Waldrand.)

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl an Gegnern die den Helden im Garten begegnen können. Die meisten anderen Käfer sind allerdings Pflanzenfresser und stellen somit keine größere Gefahr für die Spieler dar,



können aber für die ein oder andere Begegnung zwi-
schendurch sorgen.

Fliegende Helden

Sollte es in der Gruppe flugfähige Helden geben so besteht für diese natürlich die Gefahr von Vögeln mit Insekten verwechselt zu werden oder in einem Spinnennetz zu landen.

Weitere Gefahren

Neben den tierischen gibt es aber auch andere, nicht zu unterschätzende Gefahren, derer sich die Helden gegenübersehen.

Gefahr von oben: Als da wären Blätter, kleinere Zweige oder Fallobst. Gerade im Bereich der Bäume sollten die Spieler mit dieser Gefahr rechnen. Veranschlagen Sie hierfür je nach Schwierigkeit und Größe **1w6+X Schaden**. Mit einer gelungenen **Probe auf Sinnesschärfe** lassen sich solche Gefahren natürlich umgehen.

Unüberwindliches Dickicht: Was einem ansonsten keine Probleme bereitet, wird hier zur Herausforderung. Gräser so hoch wie Bäume, dichtes Laub am Boden, Steine, Erdhaufen so groß wie Berge oder Äste, die die Wege versperren. All dies sind Hindernisse die es auf dem Weg zum Haus zu überwinden gilt. Hier können sie **Klettern-, Körperbeherrschungs-** oder andere **passende Proben** verlangen.

Ameisenstraße: Auch wenn die Helden nicht von den Ameisen überrascht werden, können die Tiere ein Hindernis darstellen. Immerhin bilden sie regelrechte Straßen die ein Überqueren fast unmöglich machen, will man sich nicht mit fast dem ganzen Nest anlegen. Hierdurch können Sie die Helden zu Umwegen oder anderen Routen zwingen, wenn Ihnen keine gute Lösung einfällt, eine Bresche zu schlagen.

Totes Tier: Sei es nur ein toter Käfer oder doch etwas Größeres. Aas lockt unweigerlich Fressfeinde an, die ihre leichte Beute gegen andere potentielle Feinde verteidigen möchten.

Spinnennetz: Selbst wenn der ursprüngliche Erbauer vielleicht längst verstorben oder gerade woanders ist, ein klebriges Spinnennetz kann immer noch eine lästiges Hindernis auf dem Weg in die Sicherheit darstellen. Vor allem dann, wenn man sich vielleicht gerade auf der Flucht befindet.

Erdlöcher: Der Garten ist übersät mit Löchern die von den unterschiedlichsten Bewohnern gegraben wurden (Regenwürmer, Mäuse oder Maulwürfe sind nur einige davon) und können den Helden ein lästiges Hindernis auf dem Weg zum Haus sein. Erschweren Sie das Vorankommen im Dickicht noch einmal mit Probenaufschlägen.



Kapitel V: Zurück am Haus

Das Haus

Sicherer Hafen?

Sobald die Helden das Haus erreicht haben, können sie sich erst einmal in Sicherheit wöhnen. Demnach bleibt natürlich die Frage, wie sie ihre natürliche Größe zurückerlangen. Auch hier bieten sich unterschiedliche Möglichkeiten.



Die Hilfe der Feen

Vielleicht haben die Spieler bereits die Blütenfee *Fjora Airella* getroffen, die nun neugierig näher kommt, um die winzigen Helden genauer zu begutachten. Eventuell bietet die Fee den Helden ihre Hilfe, bei der Suche nach einem Gegenmittel im Haus an. Möglicherweise holt sie aber auch Hilfe in Form einer mächtigeren Fee oder auch Farindel höchstselbst, immerhin sind die Kräfte einer Blütenfee begrenzt. In jedem Fall sollten sich die Spieler im Klaren darüber sein, dass sie dabei einen Feenpakt eingehen und in der Schuld der jeweiligen Fee stehen.

Zurück ins Haus

Denkbar ist, bei diesem Szenario, natürlich auch, dass sich die Spieler wieder ins Haus begeben, um dort nach

einem Mittel zu suchen welches ihnen ihre ursprüngliche Größe wiedergeben kann. Die besten Chance fündig zu werden bieten dabei der erste Stock mit der Bibliothek und der zweite Stock mit dem Arbeitszimmer. Dies bedeutet aber auch, dass den Helden ein weiterer Weg durchs Haus und die Treppen hinauf bevorsteht.

Ins Haus zu gelangen ist relativ einfach, immerhin gibt es gerade bei der rückwärtigen Türe oder auch im Mauerwerk genug Ritzen, durch die man problemlos hineinschlüpfen kann. Wagemutigere Helden können mit entsprechenden **Kletterproben** natürlich auch einen Aufstieg außen am Turm wagen. Dieser bietet für die Größe der Spieler genug Möglichkeiten sich festzuhalten und stellt sicherlich den kürzesten, wenn auch nicht gerade einfachsten Weg, in die Turmzimmer dar. Drinnen hingegen führt der Weg zunächst durch die Küche und das Esszimmer und dann die Treppen hinauf. Hier muss man sich vor allem vor Spinnen in Acht nehmen, die in den Winkeln der Zimmer auf Beute lauern.

Zaubersprüche und Tinkturen

Im 1. Stock findet sich entweder in einem der vielen Bücher ein Spruch, mit dem ein magiekundiger Held die Gruppe wieder auf Normalgröße bringen kann oder aber ein Hinweis auf einen entsprechenden Trank. In beiden Fällen ist es erst einmal von Nöten, dass die Helden eine erneute Suchaktion (**Probe auf Sinneschärfe**) in der Bibliothek beginnen. Haben die Spieler bei ihrer ersten Suche bereits das Buch „*Alrikas Abenteuer im Feenreich*“ gefunden und eventuell auch mitgenommen, so können sie mit einer **Probe auf Magiekunde** darin einen entsprechenden Hinweis auf einen Trank finden.

In dem Fall ist ein weiter Aufstieg in den 2. Stock nötig, um mit einer **Probe auf Alchemie - eventuell mit Aufschlägen** - den Trank zu brauen. Eventuell kann den Helden hier auch *Fjora Airella* zur Hilfe kommen und einige der Zutaten besorgen. Hierbei sei es dir überlassen, ob die Wirkung von der Qualitätsstufe abhängig sein sollte.

Q1: Der Trank wirkt zwar, aber die Helden erreichen nur Zwergengröße. Zwerge sind entsprechend kleiner (etwa Grolmengröße),

Q2: Der Trank wirkt und die Helden erlangen ihre ursprüngliche Größe wieder.

Der Mühen Lohn

Wenn die Helden es geschafft haben, sich erfolgreich durch den Garten zurück zum Haus zu kämpfen und wieder Normalgröße erreicht haben, erhalten sie **zwischen 20 und 35 AP**. Je nachdem, ob sie sich den gefährlichen Rückweg durch das Haus erkämpft haben oder mit Hilfe der Fee wieder auf Normalgröße gebracht wurden. Daneben gibt es natürlich die von *Mentorin Ni-ahm* versprochene monetäre Belohnung.



Dramatis Personae

Mentorin Niamh

Erscheinung: Die 35-jährige, zierliche Geweihte hat langes braunes Haar und grün-braune Augen, mit denen sie ihren Gesprächspartner immer aufmerksam mustert und den Eindruck bei ihm hinterlässt, an jeder noch so kleinen Information interessiert zu sein.



Hintergrund: Hesindegeweihte, die seit einiger Zeit in der Nähe Albernias tätig ist und schon immer eine Affinität zu den dortigen Feengeschichten hatte.

Funktion im Abenteuer: Da sie sich Sorgen um ihren Bekannten Magister Baernhold macht, beauftragt sie die Helden mit der Suche nach ihm.

Darstellung: Wissbegierig, vor allem dann wenn es um Sagen und Legenden Albernias und der Feen geht. Aufrichtig besorgt um den Verbleib ihres Freundes Magister Baernhold

Zitate: „Ungemein interessant, meint ihr, ihr könntet ein paar Minuten eurer Zeit erübrigen, um mir ausführlich davon zu berichten?“

Magister Aelfwin Baernhold

Erscheinung: Freundlicher, wenn auch etwas in sich gekehrter, Magier im fortgeschrittenen Alter.

Hintergrund: Magister Baernhold beschäftigt sich schon seit Jahren mit Feenmagie und hat sich deren Erforschung zum Ziel gesetzt. Einige profitable Abenteuer in seiner Jugend ermöglichten es ihm, sich ein kleines Heim am Rande des Farindelwaldes zu kaufen, von wo aus er seit einigen Jahren seine Forschungen betreibt.

Funktion im Abenteuer: Der Auslöser für den Auftrag von Mentorin Niamh.

Darstellung: -

Zitate: „Die Gestalt und Art der Feen sind so zahlreich wie die der Sterne am Himmel.“

Weitere Gegner

Rhys der Kater

Rhys ist eine schwarze Scheunenkatze mit einem weißen Brustfleck, der in der unmittelbaren Umgebung des Hauses und des Weilers sein Revier hat und mal hier, mal dort vorbeischaudert.

Vogel (Meise oder Spatz)

Im gesamten Garten finden sich diese kleinen Singvögel, die immer auf der Suche nach Nahrung für ihre Jungen sind und einen Helden leicht mit einem Insekt verwechseln können.

Vogel (Rabe)

Diese größeren Vögel sind zwar keine Räuber im eigentlichen Sinne, aber dafür sehr neugierig und der ein oder andere geschrumpfte Held könnte ihr Interesse wecken.

Schlange (Nesselviper)

Kleinere Schlangenarten können besonders im Bereich der warmen Mauersteine vorkommen

Hirschkäfer

Hirschkäfer greifen nicht ohne Grund an, wenn sie jedoch der Meinung sind, dass sich ein Eindringling in ihrem Revier aufhält, können sie zu gefährlichen Gegnern werden.

Ameisen

Ameisen treten meistens im Schwarm auf und können durch ihre schiere Anzahl auch größere Gegner überwältigen.

Spinne (Boronsspinne)

Die Boronsspinne wird so genannt, weil die Zeichnung auf ihrem Körper einem Boronsrad ähnelt.

Spinne (Wolfsspinne)

Wolfsspinnen bauen keine Netze, sondern jagen ihre Beute am Boden.

Fjora Ariella (Blütenfee)

Blütenfeen sind etwa 0,10 bis 0,20 Schritt groß und besitzen Insektenflügel.



Rhys, der Kater

MU 12 KL 13(t) IN 14 CH 12
FF 11 GE 15 KO 6 KK 13 (k)
LE 100 INI 13+1W6 AW GS 11
VW 7 SK 1 ZK -2 RS/BE 0

Krallen: AT 14 TP 1W6+6 RW kurz

Biss: AT 12 TP 2W6+3 RW kurz

Schwanz: AT 10 TP 1W6 RW mittel (Zufallstreffer)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe 1, Wuchtschlag, Zu Fall bringen

Kampfverhalten: Das vielleicht bekannteste Verhalten der Hauskatze, das sogar sprichwörtlich ist, ist

das Spielen mit gefangener Beute. Dies dient dazu, sicherzustellen, dass die Beute schwach genug ist, um gefahrlos getötet werden zu können.

Flucht: Siehe Kampfverhalten oder nach Verlust von 50% der LeP.

Tierkunde (domestizierte Tiere)

QS1: Katzen sind begnadete Jäger, haben ein herausragendes Gehör und können auch im Dunkeln jagen.

QS2: Manchmal spielen Katzen auch gerne mit ihrer Beute.

QS3+: Wenn Katzen glauben, dass ihre Beute zu gefährlich oder wehrhaft ist, werden sie von ihr ablassen.



Schlange (Nesselvipser)

MU 11 KL 12(t) IN 13 CH 13
FF 9 GE 12 KO 10 KK 8 (k)
LE 40 INI 12+1W6 GS 10
VW 3 SK 1 ZK 0 RS/BE 0

Biss: AT 13 TP 1W6 (+Gift) RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Kälteempfindlich

Sonderfertigkeiten: Gift, Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte I (Biss)

Kampfverhalten: Schlangen schleichen sich an ihre Beute an, um diese dann mit einem gezielten Biss zu töten oder aber ihr Gift zu injizieren. Stellt sich der Gegner als zu wehrhaft heraus, bricht sie ihren Angriff ab, um sich zurückzuziehen. Hat sie ihr Gift während des Kampfes aber bereits verabreicht, bleibt sie in der Nähe, um die Beute zu

erlegen, sobald diese durch die Wirkung des Giftes wehrlos ist.

Flucht: Siehe Kampfverhalten oder nach Verlust von 50% der LeP.

Sonderregel:

Gift (Die Wirkung ist kumulativ.)

Stufe: 3 **Art:** tierisch **Widerstand:** Zähigkeit **Beginn:** sofort

Wirkung: 1W6 SP + 1 Stufe Paralyse / 1W3 SP + 1 Stufe Paralyse

Dauer: Die entstandenen Stufen der Paralyse bauen sich pro Stunde um 1 Stufe wieder ab.

Tierkunde (Wildtiere)

QS1: Schlangen sind die heiligen Tiere Hesindes.

QS2: Wissen um das Gift.

QS3+: Schlangen und alle anderen Reptilien sind wechselwarm und jagen erst wenn sie eine gewisse Körpertemperatur erreicht haben.



Ameisen

MU 12 KL 5(t) IN 9 CH 7
FF 9 GE 12 KO 6 KK 14 (k)
LE 10 INI 13+1W6 GS 11
VW 7 SK 1 ZK -2 RS/BE 0

Biss: AT 13 TP 1W3 RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gift

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Kampfverhalten: Ameisen versuchen ihre Gegner durch schiere Übermacht zu überwältigen und sie mit ihrer Säure zu lähmen und anschließend mit ihren Beißwerkzeugen zu töten.

Flucht: Ameisen fliehen nicht.

Sonderregel:

Gift (Die Wirkung ist kumulativ.)

Stufe: 1 **Art:** tierisch **Widerstand:** Zähigkeit **Beginn:** sofort

Wirkung: eine Stufe Paralyse / keine Auswirkungen

Dauer: sofort

Tierkunde (Wildtiere)

QS1: Sie sind Räuber die allerlei Insekten, tot oder lebendig, verzehren.

QS2: Ameisen sind Schwarmtiere; wo eine ist, sind noch mehr. Außerdem schicken sie Kundschafter aus.

QS3+: Wissen um die Ameisensäure.



Vogel (Rabe)

MU 12 KL 16(t) IN 12 CH 11
FF 12 GE 10 KO 6 KK 5 (k)
LE 80 INI 11+1W6 GS 2/16 (am
Boden/in der Luft)

VW 5 SK -1 ZK -2 RS/BE 0

Schnabel: AT 14 TP 2W6 RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht),
Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen
(Schnabel), Flugangriff (Schnabel)

Kampfverhalten: Raben und Krähen zeigen großen
Einfallsreichtum, um an Nahrung zu gelangen.

Meist attackieren sie ihre Beute aus dem Flug mit
ihrem Schnabel oder packen sie um sie, aus großer
Höhe fallen zu lassen.

Flucht: Siehe Kampfverhalten meist nach Verlust
von 50% der LeP.

Tierkunde (Wildtiere)

QS1: Raben sind die heiligen Tiere des Herrn Boron
und ausgesprochen intelligent.

QS2: Raben sind neugierig und nicht unbedingt
darauf aus kleinere Tiere sofort zu töten, um sie zu
fressen.

QS3+: Raben fressen sowohl pflanzliche als auch
tierische Nahrung, wobei Aas bevorzugt wird.



Hirschkäfer

MU 15 KL 5 (t) IN 10 CH 7
FF 13 GE 12 KO 16 KK 14 (k)
LE 25 INI 12+1W6 GS 3

VW 7 SK 0 ZK 2 RS/BE 5/0

Zangen: AT 15 TP 1W6+4 RW
mittel

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile:

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Zangen), Halte-
griff, Wurf

Kampfverhalten: Sie versuchen den Gegner mit Hilfe
ihrer langen Mandibeln auf den Rücken zu werfen.

Flucht: Siehe Kampfverhalten oder nach Verlust von
50% der LeP.

Sonderregel:

Empfindliche Stelle: Am Bauch hat der Riesenhirschkä-
fer nur RS 2, an Gelenkansätzen RS 0.

Tierkunde (Wildtiere)

QS1: Sie leben vorrangig im Wald oder am Waldrand
und sind Einzelgänger.

QS2: Hirschkäfer greifen nicht grundlos an, sondern
nur, wenn sie sich bedroht fühlen oder einen Ein-
dringling in ihrem Revier wähen.

QS3+: Ihre Panzerung ist am Bauch deutlich schwä-
cher.



Vogel (Meise oder Spatz)

MU 10 KL 10(t) IN 9 CH 11
FF 11 GE 11 KO 6 KK 8 (k)
LE 35 INI 10+1W6 GS 2 (am
Boden)/13 (in der Luft)

VW 5 SK -1 ZK -2 RS/BE 0/0

Schnabel: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel)

Kampfverhalten: Kleinere Singvögel, wie Meisen
oder Spatzen, lassen recht schnell von ihrer Beute

ab, wenn diese sich als wehrhaft oder gefährlich
erweist. Andererseits stürzen sie sich auf mögliche
kleinere Beutetiere, wie Insekten, aus vollem Flug
und halten diese in ihrem Schnabel fest.

Flucht: Siehe Kampfverhalten oder nach Verlust von
50% der LeP.

Tierkunde (Wildtiere)

QS1: Meisen und Spatzen bevorzugen Körner und
Insekten als Nahrung.

QS2: Sie stürzen sich aus dem Flug auf ihre Beute.

QS3+: Kleinere Singvögel lassen schnell von wehr-
hafter Beute ab.



Spinne (Wolfsspinne)

MU 11 KL 9(t) IN 14 CH 8
FF 11 GE 15 KO 12 KK 13 (k)
LE 15 INI 13+2W6 GS 9
VW 5 SK 1 ZK 0 RS/BE 0

Krallen: AT 14 TP 1W6+6 RW kurz

Biss: AT 12 TP 2W6+3 RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gift, Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Kampfflexe 1

Kampfverhalten: Wolfsspinne, lauern ihrer Beute auf, um sie dann blitzschnell anzuspringen und ihr das Gift zu injizieren.

Flucht: Siehe Kampfverhalten oder nach Verlust von 50% der LeP.

Sonderregel:

Gift (Die Wirkung ist kumulativ.)

Stufe: 3 Art: tierisch **Widerstand:** Zähigkeit **Beginn:** 3KR

Wirkung: 1 SP + 1 Stufe Paralyse / keine Auswirkungen

Dauer: Die entstandenen Stufen der Paralyse bauen sich pro Stunde um 1 Stufe wieder ab.

Tierkunde (Wildtiere)

QS1: Wolfsspinnen jagen am Boden und bauen keine Netze.

QS2: Sie haben ausgezeichnete Augen und verschmelzen mit ihrer Umgebung.

QS3+: Wissen um das Gift



Spinne (Boronspinne)

MU 11 KL 9(t) IN 14 CH 8
FF 12 GE 15 KO 12 KK 14 (k)
LE 10 INI 13+2W6 GS 8
VW 5 SK 1 ZK 0 RS/BE 0

Biss: AT 12 TP 1W6 (+Gift) RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gift, Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Festhalten (Netz)

Kampfverhalten: Boronsspinnen spinnen Netze um in diesen Insekten und andere kleinere fliegende Tiere zu fangen. Mit einem Biss werden diese dann betäubt oder getötet und anschließend eingesponnen. Am Boden versuchen diese Spinnen einem Kampf auszuweichen.

Flucht: Siehe Kampfverhalten oder nach Verlust von 50% der LeP.

Sonderregeln:

Netz: Helden können sich im Netz der Spinne verfangen. Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe

auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) erschwert um 1 erforderlich. Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt, bei Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den Status „Fixiert“. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf Körperbeherrschung (Entwinden) gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zeitintervall 1 Kampfrunde, 7 erlaubte Proben; danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr aus eigener Kraft).

Gift (Die Wirkung ist kumulativ.)

Stufe: 4 Art: tierisch **Widerstand:** Zähigkeit **Beginn:** 3KR

Wirkung: 2SP + 2 Stufen Paralyse / 1 SP + 1 Stufe Paralyse

Dauer: Die entstandenen Stufen der Paralyse bauen sich pro Stunde um 1 Stufe wieder ab.

Tierkunde (Wildtiere)

QS1: Boronsspinnen spinnen Netze um kleinere Insekten darin zu fangen.

QS2: Selbst kleinste Erschütterungen im Netz können die Spinne aus ihrem Versteck locken.

QS3+: Wissen um das Gift.



Blütenfee

MU 12 KL 12 IN 14 CH 16
FF 16 GE 18 KO 08 KK 10 (k)
LE 10/30 AsP 60 INI
15+1W6 GS 16
SK 5 ZK 0 RS/BE 0

Biss, Schlag oder Tritt: AT 10
PA 8 TP 1W2 RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend 1, Neugier

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I-III (Biss, Schlag oder Tritt), Flugangriff (Biss, Schlag oder Tritt), Verbessertes Ausweichen I-III

Kampfverhalten: Blütenfeen sind freundliche Wesen, die jede Art von Gewalt verabscheuen. Sie versuchen sich nur zu wehren, wenn sie bedroht werden. Sie versuchen dann aber so schnell es geht zu fliehen.

Talente: Einschüchtern 1 (12/14/16), Fliegen 14 (12/18/10), Körperbeherrschung 11 (18/18/8), Kraftakt 1 (8/8/10), Menschenkenntnis 3 (12/14/16), Selbstbeherrschung 3 (12/12/8), Sinneschärfe 5 (12/14/14), Überreden 7 (12/14/16), Verbergen 14 (12/14/18), Willenskraft 10 (12/14/16)

Zauber: Axxeleratus 12 (12/14/16), Bannbaladin 12 (12/14/16), Blick in die Gedanken 10 (12/12/14),

Blitz 8 (12/14/16), Visibili 13 (12/14/8) und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Sonderregel:

Lockruf: Blütenfeen versuchen Sterbliche unterbewusst in ihre Welt zu führen. Bei einer Begegnung mit einer Blütenfee muss der Held eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden* der Blütenfee und seiner *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) ablegen. Sollte die Fee mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held ihr bereitwillig in ihre Welt folgen. Die genaue Dauer und die Auswirkungen des Aufenthaltes in der Feenwelt bleiben dem Meister überlassen.

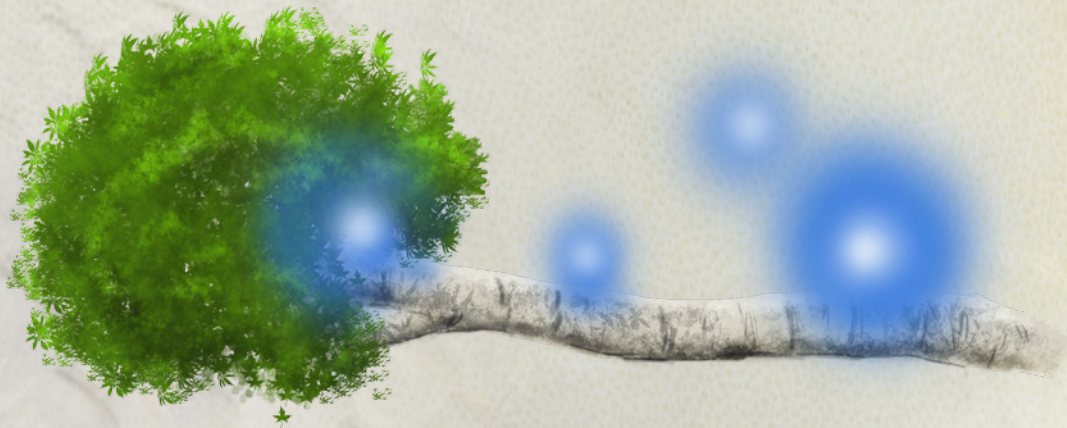
Lebensbindung: Jeden Tag, den eine Blütenfee auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

Magiekunde (Sphärenwesen):

QS 1: Blütenfeen sind friedliche Feenwesen, die niemanden mein Leid zufügen.

QS 2: Es gibt anscheinend nur weibliche Blütenfeen. Zumindest hat noch niemand über eine männliche Blütenfee berichtet.

QS 3+: Angeblich soll es auch vom Namenlosen verdorbene Blütenfeen geben, die zu seinen schrecklichsten Dienern gehören.



Handouts und Karten

Spielerkarte: Der Weiler



Spielerkarte: Das Haus des Magiers



Handout: Die Inschrift (S. 14)

Ich habe mich geirrt. Es hat sich leider kein Tor in eine Feenwelt geöffnet. Ich wurde lediglich auf die Grösse einer Fee geschrumpft. Meine einzige Möglichkeit besteht darin, zurück zum Haus zu gelangen. Dort sollte es mir möglich sein, eine Lösung zu finden. Mögen die Götter mir gnädig sein.

- Magister Aelfwin Daerhold

Spielerkarte: Der Garten des Magiers



Ort und Zeit

Albernia -
nahe Farindelwald
1039 BF

ANFORDERUNGEN

Naturtalente
Körpertalente
Kampftalente



IM GARTEN DES MAGIERS

Als am Rande des Farindelwaldes ein Feenforscher verschwindet, heuert eine befreundete Hesindegeweihte die Helden an um der Sache auf den Grund zu gehen.

Welche Geheimnisse verbergen sich an den Ausläufern des Fenwaldes und was hat es dabei mit dem Garten des verschwundenen Magiers auf sich?

FANPRODUKT