

# Schwarz und Weiß

## Ein Splittermond-Abenteuer von Damian Windau

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2016 (Platz 7)

Mit Dank an meine Testspieler: Schattenklaus, Avalia, Daiki und Isaan

**Stichworte zum Abenteuer:** Ein verschwundener Forscher; Ein Dungeon der besonderen Art; Sprung ins Ungewisse; eine Liebschaft so alt wie die Sterne; Wo sind die Farben?; Schläfrige Bäume

**Spielorte:** Farngrund, die Feenwelt Laurifeyia

**Spielzeit:** 991 LZ

**Charaktere:** 3-5 Splitterträger

**Erfahrung:** 1. Heldengrad

**Schwierigkeit:** Spieler: mittelmäßig, Spielleiter: anspruchsvoll

„Und so schenke ich dir ewige Jugend und Unsterblichkeit. Niemals sollst du den Tod durch hohes Alter finden, niemals vor deinem eigenen verwitterten Spiegelbild zurück schrecken. Der Sand in deiner Lebensuhr soll ewig fließen, denn nichts soll dich davon abhalten, zurück zu kehren zu mir, der einen, der du die Liebe gezeigt und dein Herz geschenkt hast. Dies will ich dir schenken, bis du einst zurück kehrst und an meiner Seite ewig lebst.“

- Amitola

Das Abenteuer **Schwarz und Weiß** führt die Splitterträger in die kleine Stadt Farngrund im Kaiserreich Selenia. Dort werden sie von einem Mitglied des Zirkels der Zinne angeworben, um die Spur eines verschwundenen Boten aufzunehmen und ihn sicher zurück zu geleiten. Dabei führen die Spuren die Abenteurer auf abseitige Wege und zwingen sie sogar dazu, das Diesseits zu verlassen.

## Was bisher geschah

Amitola, Herrscherin über die Feenwelt Laurifeyia, eine Welt der Jugend und der Geselligkeit, empfing häufig Besuch von anderen Feen und von Sterblichen. Einer dieser Sterblichen war Arren von Winbyr, ein begabter Zauberwirker. Früh war ihm klar, dass er viel zu wenig Lebenszeit besitzen würde, um all seine Projekte zu beenden. Bei seinen Nachforschungen stieß er auf Legenden über eine Feenwelt, in der ewige Jugend herrschte: Laurifeyia.

Er plante, der Königin ihr Herz zu stehlen, damit sie ihm das Geschenk der ewigen Jugend machte. Also stattete er Amitola viele Besuche ab, um sie für sich zu gewinnen. Beide trafen sich über eine lange Zeit hinweg und mit der Zeit fand sie großen Gefallen an seiner Gesellschaft. Amitola sorgte dafür, dass ein Tor direkt ihre und seine Welt miteinander verband und ersparte ihm die Reisen durch die anderen Feenwelten.

Schließlich gelang es ihm, ihr Herz zu erobern, sodass sie seinem Wunsch folgte. Als Bedingung für diesen Pakt rang sie ihm das Versprechen ab, sobald er einst genug hatte von seinem Leben im Diesseits, nach Laurifeyia zurück zu kehren, wo ihn ebenfalls ewiges Leben an ihrer Seite erwartete. Ihre Naivität verhinderte, dass sie Arrens wahre Beweggründe erfuhr. Sie wartete auf seine Rückkehr, Tag um Tag und Jahr um Jahr. Aber ihr Geliebter dachte nicht daran, zurück zu kehren. Er wurde unermesslich reich und starb mehrere hundert Jahre später in einem Kampf. Eine weitere unvorsichtige Formulierung des Paktes sorgt dafür, dass nicht nur Arren von Winbyr selbst an den Pakt gebunden ist, sondern auch alle seiner männlichen Nachkommen.

Amitola wurde mit der Zeit, in der sie auf ihren Geliebten wartete einsilbiger und ihr Herz wurde ihr schwer. Sie sorgte dafür, dass die Zeit auf Laurifeyia langsamer verging als im Diesseits, damit sie nicht so lange würde warten müssen. Mit den Jahrhunderten veränderte die Königin sich – und damit der Wesenskern der Feenwelt. Je mehr Zeit verging, desto grauer wurde ihre Welt, desto

mehr wandelte Geselligkeit sich in Einsamkeit, desto weiter trieb Laurifeyia fort von den anderen Feenwelten – und dem Diesseits... bis die Verbindung zum Diesseits abbrach. Heute ist das Tor ins Diesseits nur noch zu ganz bestimmten Konjunktionen möglich und sobald die Monde diese wieder verlassen haben, verschwindet auch das Tor.

In der Gegenwart, viele hundert Jahre später, ist Ägiro, ein junges und neugieriges Mitglied des Zirkels der Zinne – und ohne es zu wissen Nachfahre von Arren von Winbyr – über einen Zugang zu einem Höhlensystem gestolpert, der durch eine kürzliche Serie von Erdbeben mitten in der selenischen Provinz freigelegt worden war. Dort fand er das Labor seines Vorfahren, Arren von Winbyr, und hat dessen Erkundung in Angriff genommen – unabhängig von seinem eigentlichen Auftrag. Beim Erkunden der Höhle stolperte er über das Feentor, welches ihn unmittelbar in die Gemächer von Amitola führte. Diese hält ihn aufgrund der frappierenden Ähnlichkeit mit ihrem Geliebten (und der Blutverwandtschaft) für den lang Verschollenen – und will ihn fortan nicht mehr gehen lassen.

## Was noch geschehen wird

Harl Hulme, seines Zeichens Magister des Zirkels der Zinne, wird den Splitterträgern in Farngrund, einer kleinen Ortschaft im westlichen Selenia, den Auftrag erteilen, sich auf die Spur seines Kollegen zu begeben, der sich mit einem wichtigen Buch aus der Großen Bibliothek von Sarnburg auf den Weg zu ihm gemacht hätte und eigentlich schon längst bei ihm angekommen sein müsste. Die Abenteurer werden schließlich nach einer mehrtätigen Reise dort ankommen, wo der Bote verloren ging. Dort können sie seinen Spuren bis in die Feenwelt folgen. Allerdings sind hier seit ihrem Aufbruch von ihrem Auftraggeber erst wenige Stunden vergangen.

Die Abenteurer werden dann vor dem Problem stehen, sich in einer völlig fremden Gegend zu befinden und sich mit fremdartigen Wesen arrangieren zu müssen – die allesamt ihre eigene Agenda haben. Auf der Suche nach Ägiro werden sie zunächst Bilal, den Berater der Königin treffen, welcher ihnen zunächst keine große Hilfe sein wird, da er – ebenso wie fast alle anderen Bewohner von Laurifeyia – kein Interesse an Gesellschaft an, auch nicht an ihrer. Nach und nach werden die Splitterträger dann aber den Palast der Königin und die anderen Orte der Feenwelt erkunden und so ein immer klareres Bild von der Situation bekommen: Ägiro wird von der Feenkönigin für ihren verschollenen Geliebten gehalten und in ihrem Labyrinth festgehalten. Nach den vielen Jahren des Kummers will sie ihn zu seinem Glück zwingen und wenn die Abenteurer nicht eingreifen bevor sich das Feentor wieder schließt (12 Stunden/Tage nachdem Ägiro es durchschritt), wird Ägiro ihr neuer Gefährte und kann nicht mehr ins Diesseits zurückkehren – wenn sie die Königin nicht dazu bewegen können, den Pakt aufzuheben.

Die Abenteurer müssen sich mit den anderen Bewohnern der Feenwelt anfreunden (was schwierig wird, weil sie gerne einsam sind), deren Motive heraus- und Ansatzpunkte finden, um den entführten Gnom zu befreien. Und wenn sie sich dabei geschickt anstellen, können sie es sogar schaffen, die Bewohner der Feenwelt aus ihrer Einsamkeit zu befreien und sich so deren Dankbarkeit verdienen.

## Die Charaktere

*Schwarz und Weiß* eignet sich grundsätzlich für jeden Charakter. Harl Hulme benötigt das angeforderte Buch dringend und ist daher bei der Vergabe des Auftrags nicht besonders wählerisch. Da der Großteil der Geschichte in der Magischen Domäne stattfindet, sei an dieser Stelle angemerkt, dass ein Gnom (oder ein anderer Charakter mit *Feensinn*) für die Orientierung dort hilfreich ist. Ferner sei darauf hingewiesen, dass der Fokus der Geschichte auf sozialen Interaktionen liegt und eine reine Gruppe aus Kämpfern hier und da auf Schwierigkeiten stoßen wird.

# Hinein ins Abenteuer

## Anwerbung

Das Abenteuer beginnt in Farngrund, im Prinzip lässt sich der Handlungsort im Diesseits aber beliebig anpassen. Wichtig ist nur, dass es vor Ort ein Tor gibt – von wo genau das jetzt in die Feenwelt führt, können Sie an die Erfordernisse der Situation anpassen. Wenn die Handlung in Farngrund stattfindet, wird Harl Hulme die Abenteurer entweder indirekt (zum Beispiel durch einen Aushang oder durch einen angeheuertem Anwerber) oder direkt (zum Beispiel, wenn er ihnen zufällig in der Stadt begegnet) anwerben.

## Auf zum Magier

Farngrund ist eine verschlafene Kleinstadt im Südwesten des Kaiserreichs, also praktisch mitten im Nirgendwo. Im Delta zwischen den drei Flüssen Myrkan, Fjerne und Kyngeslauf gelegen, kann die Bevölkerung reichlich von fruchtbarem Boden und dem Handel mit ihrer Ernte leben. Dass Farngrund trotzdem die größte Siedlung weit und breit ist, mag vor allem an der Nähe zum Unreich liegen, von wo aus immer wieder dunkle Schrecken die Lande unsicher machen.

Harl Hulme lebt und arbeitet in einem typischen Magierturm etwas außerhalb der Kleinstadt und ist ein weithin ebenso geachteter wie auch gefürchteter Einwohner; Ersteres wegen seiner exzellenten Kenntnisse in Flora und Fauna, Letzteres wegen seines mürrischen und schwer einschätzbaren Charakters. Die Splitterträger empfängt er in seinem recht funktional eingerichteten Arbeitszimmer im ersten Geschoss des Turmes.

Tatsächlich kommt Harl Hulme schnell zur Sache und bringt auch eine etwaige Vorstellungsrunde möglichst schnell hinter sich. Er bittet die Abenteurer darum, einen Boten des Zirkels der Zinne zu finden, der sich von Sarnburg aus auf den Weg nach Farngrund gemacht hat, um ihm ein wertvolles Buch aus der Großen Bibliothek zu bringen, das er „dringend für seine Studien der örtlichen Flora und Fauna benötigt“. Der Magister bietet den Charakteren einen Lunar pro Tag und Person für maximal vierzehn Tage und ist bereit, sie voll auszuzahlen, wenn sie den Boten vorher zu ihm bringen. Wenn die Abenteurer sich der Sache annehmen, können sie folgende Details erfahren:

(\* Der Bote, Ägiro, ist ein Gnom und so um die achtzehn Jahre alt. Er hat rote Haare und trägt vermutlich den üblichen grünen Botenmantel

(\* Er ist vor neun Tagen mit dem Buch im Schlepptau in Sarnburg aufgebrochen und sollte schon seit über einem Tag in Farngrund sein.

(\* Von Sarnburg aus ist er mit einem schnellen Schiff den Myrkan hinauf bis nach Beertal gefahren und hat sich von dort aus per *Beertal-Pony* auf den Weg in Richtung Farngrund gemacht.

(\* Die letzte (magische) Kontaktaufnahme mit Harl Hulme fand in Beertal statt. Irgendwo auf dem Weg muss er verschwunden sein.

(\* Mit Hilfe seines dressierten Milans *Fuchsfang* hat er das Pony des Gnoms etwa auf halber Strecke zwischen Farngrund und Beertal ausfindig gemacht. Es steht allein auf weiter Flur unweit einer auffälligen Hügelformation an einen Baum festgebunden. Von seinem Herren scheint aber jede Spur zu fehlen. *Fuchsfang* ist derweil mit einem Botenflug beschäftigt und kann die Abenteurer deshalb nicht direkt dorthin führen.

Ihr Auftraggeber wird sie in jedem Fall nachdrücklich zur *Eile* mahnen, da er sich ohne das Buch außer Stande sieht, seine Forschungen fortzusetzen.



(Ägiros Route)

## Kapitel I – Nachforschungen

Sofern die Abenteurer sich der Sache angenommen haben, werden sie sich vermutlich recht bald daran machen, mit den Nachforschungen zu beginnen und der Straße nach Osten in Richtung Beertal zu folgen, auf der Ägiro mutmaßlich verschollen ist. Da es durchaus von Bedeutung sein kann, wann genau die Charaktere die Spur des Gnoms aufspüren können, wird an dieser Stelle empfohlen, auf die Reiserregeln (**Splittermond: Die Regeln**, S. 151ff) zurückzugreifen und die Reise als *Schnellreise* abzuhandeln (als Zone wird *Zivilisation* empfohlen). Je nachdem, ob die Abenteurer per Pferd oder zu Fuß unterwegs sind, entspricht ihre Tagesleistung 40 bzw. 25 km - modifiziert durch die Ergebnisse etwaiger *Wildnisführung*- sowie Ereignis-Proben. Das Ziel ihrer Nachforschungen, die Stelle, an der die Spuren des Gnomen die Straße verlassen, liegt ziemlich genau auf der Hälfte der Strecke, also etwa nach 100 km. Bei einer unmodifizierten Reise benötigen

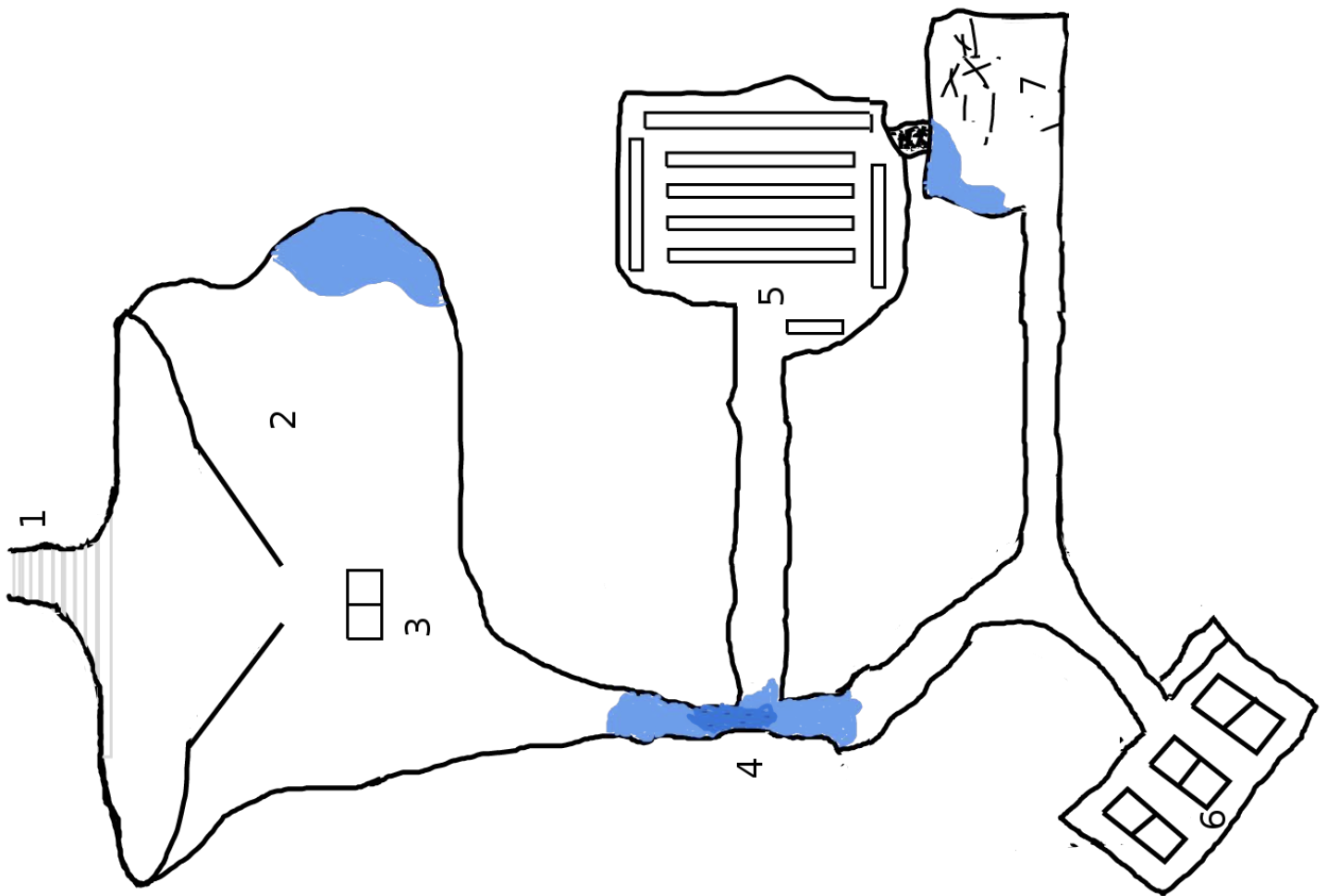
### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nach mehrtägiger Suche scheint ihr das Ziel eurer Reise erreicht zu haben: Die von Harl Hulme genannte Hügelformation zeichnet sich in der Ferne ab. Ihr begegnet außerdem einer einzelnen Spur, die, obwohl mehrere Tage alt, im feuchten Gras und Erdreich noch gut erkennbar ist. Sie kommt aus Richtung Beertal und biegt urplötzlich nach Norden weg ab – in Richtung der Hügel. Ihr könnt klar ein einzelnes Pony als Ursprung der Spur ausmachen, das von einem gnomengroßen und leichten Reiter geführt wird.

die Charaktere also 4 (zu Fuß) beziehungsweise etwas mehr als 2 (zu Pferd) Tage.

## Das Labor

In unmittelbarer Nähe der Hügelformation und des festgebundenen Ponys stoßen die Abenteurer auf einen Spalt im Boden, der den Blick auf eine steil und etwa acht Meter hinab führende Treppe freigibt. Über die Treppe erreichen die Splitterträger das mit einem dicken doppelflügigen (und ein Stück geöffneten) Tor versehene ehemalige Labor von Arren von Winbyr. Es handelt sich um ein Gebäude aus Stein, dessen Mauern stellenweise im Laufe der Zeit vom Erdreich überwunden wurden, sodass nicht alle Räume noch ihre alte Größe aufweisen.



## 1 – Die Treppe

Eine breite Treppe, von der nur ein kleiner Teil nicht vom Erdreich umschlossen ist. Sie führt recht steil hinab in die Tiefe, hin zu einem kleinen Vorhof, von dem aus ein großes doppelflügiges Tor in die Ruine führt.

## 2 – Das Foyer

Ein riesiges Foyer, in dem wegen der nur wenig geöffneten nach Norden ausgerichteten Tore und des geringen Lichteinfalls ohne Hilfsmittel kaum etwas zu erkennen ist (Es gelten die Lichtverhältnisse der Stufe 4, *Starke Dunkelheit*, **Splittermond: Die Regeln**, S. 169). Die Wände sind dort, wo sie noch nicht von der Erde zurück erobert wurden, mit Schriftzeichen übersät, die nach einer erfolgreichen Probe auf *Arkane Kunde* gegen 25 als Schrift identifiziert werden können, die seit fünfhundert Jahren keine Verwendung mehr findet. Ihre Bedeutung ist demnach völlig unbekannt (eine erfolgreiche *Arkane Kunde*-Probe gegen 25 weist jedoch darauf hin, dass die Schriftzeichen von Magie erfüllt sind; wenn ein Spieler glaubhaft darstellen kann, dass sein Charakter diese alte Sprache beherrscht, sind die Zeichen als Formeln von Wahrnehmungs- und Beherrschungszaubern zu identifizieren). Die Splitterträger erkennen auf dem staubigen Boden der Höhle deutlich die kleinen Fußabdrücke des Gnoms, die schnurstracks an den Wächtern vorbei führen, die in der Mitte der Halle auf zwei steinernen Sockeln thronen und offenbar über das Portal

wachen (die Wächter haben den Gnom nicht angegriffen, weil der von den Schriftzeichen ausgehende Analysezauber ihn aufgrund seiner Verwandtschaft mit Arren als den Herren des Labors identifiziert).

### 3 – Die Wächter

Bei den Wächtern handelt es sich um golemartige Steinstatuen. Von einem von ihnen sind nur noch die Beine übrig. Sobald der erste Splitterträger eintritt, begibt sich die andere, funktionierende Statue auf den Weg zu ihm und greift ihn unerbittlich an, bis der Golem ausgeschaltet ist (oder die Abenteurer geflohen oder ausgeschaltet sind). Am Fuß des Sockels, auf dem die Wächter stehen, sind fremde, jedoch noch gut lesbare Schriftzeichen angebracht – es sind die gleichen wie an den Wänden (siehe Punkt 2). Wenn es den Abenteurern gelingt, die Statue dem Tageslicht auszusetzen, erstarrt sie (dies können die Abenteurer mit einer gelungenen *Arkane Kunde*-Probe gegen 20 herausfinden). Wollen die Abenteurer die Statue daraufhin mit Tageslicht konfrontieren, können sie zum Beispiel die Tore so weit öffnen, dass genug davon einfällt (Erweiterte *Athletik*-Probe gegen 25 [5 Ticks; 5 FP]) oder die Statue ins Freie locken (etwa mit der Anführen-Meisterschaft *Herausforderung* oder dem Zauber *Suggestion*) – sofern draußen die Sonne scheint natürlich. Lichtzauber wirken ausdrücklich nicht, sofern sie nicht explizit **Tageslicht** erzeugen.

#### Belebte Steinstatue

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
2	3	3	6	5	6	2	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	10	15	28	4	26	23

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	16	2W6	8 Ticks	7-1W6	Wichtig

**Typus:** Feenwesen, Felswesen

**Monstergrad:** 2/1

**Fertigkeiten:** Akrobatik 9, Athletik 18, Entschlossenheit 16, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 23, Felsmagie 23

**Zauber:** Fels I: Felsgeschoss [Schwierigkeit 27]; II: Erde zu Schlamm, Erdstoß, Steinwand, III: Felshände

**Meisterschaften:** Felsmagie (I: Erdverbundenheit; II: Felsmeisterschaft)

**Merkmale:** Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 2, Feenblut, Resistenz gegen Felsschaden 10, Schmerzimmunität, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Säure- und Windschaden

**Besonderheiten:** Nahkampfangriffe von Belebten Steinstatuen richten *Felsschaden* an.

**Kampfverhalten:** Die belebte Statue wird es vermeiden, dem Sonnenlicht zu nahe zu kommen (sofern sie nicht entsprechend beeinflusst wird) und sich eher im zentralen Bereich der Höhle halten. Ihr oberstes Ziel ist es, ein Fortkommen der Abenteurer durch das Gewölbe zu verhindern und nicht, die Abenteurer zwingend auszuschalten. Wenn sie angegriffen wird, verteidigt sie sich aber ohne Skrupel (jedoch niemals ohne die Bewachung des Durchgangs zu vernachlässigen).

### 4 – Die überflutete Engstelle

An dieser Stelle befindet sich ein Loch, das im Laufe der Zeit, so wie einige andere Stellen des Labors, mit Wasser voll gelaufen ist. Das Loch hat eine Länge von 10m und füllt in der Breite den gesamten Gang aus (1,5m). Die Tiefe beträgt an der tiefsten Stelle (etwa 3m Länge, der dunkelblaue Bereich) ca. 1,60 m, an den Rändern etwa 1m. An jenem tiefsten Punkt wurden als Falle scharfe Klingen angebracht, die man wegen des dreckigen Wassers nur mit einer erfolgreichen *Wahrnehmung*-Probe gegen 25 ausmachen kann (oder natürlich wenn man versucht, durch das Wasser zu schwimmen, was 1W6+2 Schaden verursacht). Wenn gezielt nach einer Falle gesucht wird, lassen die Klingen sich mit einer erfolgreichen *Schlösser und Fallen*-Probe gegen 20 schnell entdecken. Wurden sie entdeckt, kann man sie ohne weitere Probe „umschwimmen“.

## **5 – Das Lager**

Bei diesem Raum handelt es sich wohl um ein Lager, zumindest deuten die übermannshohen Regale an, die mit allerlei Kram voll gestellt sind: Gläser und Schatullen, Ledermappen, seltsamen glimmenden Kugeln (eine Liste mit möglichen Artefakten, die die Spieler hier finden können, finden Sie im **Anhang**) und viel, viel Staub. Dies war vor langer Zeit offenbar mal ein Hort des Wissens, doch von den vielen beschriebenen Seiten Pergament ist nichts (oder wenn die Charaktere das magische Pergament finden, fast nichts) mehr übrig. Sie können den Inhalt dieses Raums beliebig ausgestalten – wenn einem der Charaktere ein mystisches Artefakt in die Hände fallen soll, gibt es wohl kaum einen geeigneteren Ort als diesen, um es zu finden.

## **6 – Das Arbeitszimmer**

Hier befinden sich einige steinerne Schreibtische, die auch ein wenig an Altäre erinnern. Halterungen für schwenkbare Arme mit Vergrößerungsgläsern, Miniaturwerkzeugen und sonstigen kleinen Helfern finden sich noch, doch von den besagten Werkzeugen fehlt jede Spur – verrottet oder sonstwie verschwunden. Das wohl Bemerkenswerteste ist aber das Loch in der Mitte der südwestlichen Wand, bei dem es sich in Wahrheit um das Tor nach Laurifeyia handelt. Unter den hier herrschenden Lichtverhältnissen mag es jedoch tatsächlich wie ein Weg in einen dahinter liegenden Raum wirken.

## **7 – Der Wohnraum**

Den Zweck dieses Raumes zu erkennen, dürfte den Abenteurern schwer fallen, denn bis auf Staub und den Gestank von Moder findet sich hier nichts zwischen den steinernen Wänden – außer noch mehr Inschriften. Vom prächtigen Bett und den anderen hölzernen Möbeln ist inzwischen nichts mehr übrig. Ein offenbar eingestürzter Tunnel in der Nordwand hat diesen Raum früher wohl mit dem Lager verbunden.

# **Kapitel II – Auf nach Laurifeyia!**

Einst war Laurifeyia eine Welt der Geselligkeit, des Tanzes und der Freude. König und Königin lebten in Glück und Harmonie in ihrem Palast. Sie gaben Bälle, feierten Feste und lebten ein glückliches Leben gemeinsam, dessen Eintönigkeit für sie nie Grund zur Klage war. Sie lebten vor sich hin und bewiesen immer wieder auch Reisenden aus anderen Feenwelten – und selbst aus dem Diesseits – ihre Gastfreundschaft. Erst als einer von ihnen, Arren von Winbyr, der Königin ihr Herz stahl, geriet die Welt von Laurifeyia aus dem Gleichgewicht. Der König versuchte, sie zu warnen und gar, ihren Geliebten zu töten, doch der entging dem Attentat. Die Königin sagte ihrem Gemahl, wenn er ihr altes Selbst so sehr liebte, so solle er doch in der Vergangenheit verweilen. Sie verbannte ihn von ihrem Hof und warf ihr altes Leben fort. Verliebt lustwandelte sie nur noch mit

ihrem neuen Liebsten und feierte Feste nur noch in dem eigens für diesen errichteten **neuen Palast**.

Dann verschwand ihr Geliebter und sie wartete – vergebens. Mit jedem verstreichenden Jahr wurde sie verbitterter und einsamer. Ihre Welt wandelte sich mit ihr gemeinsam und wo zuvor Geselligkeit und Freude geherrscht hatten, traten nun Einsamkeit und Missmut hervor. Sie vergoss bittere Tränen und weinte schließlich so heftig, dass ihre Tränen sich in einen Fluss verwandelten, der das Land teilte. Ihre Erinnerungen ruhen indes dort, wo früher einmal das blühende Leben stattfand, im alten Palast des Königspaares. Und der König wacht über sie, hat er doch nichts anderes mehr zu tun – in der Hoffnung, einst an die Seite seiner Königin zurück zu kehren.

Nun, da Ägiro die Feenwelt betrat und die Königin ihn für ihren verschollenen Geliebten hält, verwandelt sich die Welt langsam zurück. Die Einsamkeit verschwindet und die einstmals so weit verbreitete Geselligkeit und Fröhlichkeit halten wieder Einzug. Fehlten es bisher allem in Laurifeyia an **Farbe**, kehrt diese nun mit zunehmender Verwandlung in die Welt zurück.

## Ein paar Worte zu Feenwelten

Feenwelten unterscheiden sich zuweilen sehr stark vom Diesseits: Manchmal sind es nur Kleinigkeiten, wie dass Pflanzen in seltsamen Farben leuchten, manchmal sind es schon auffälligere Sonderlichkeiten, wie etwa dass Tiere sprechen können und selten einmal stehen selbst Naturgesetze auf dem Kopf und oben entspricht unten. Die Gesamtheit dieser Phänomene wird **Fremdartigkeit** genannt und fasst diese Besonderheiten als abstrakten Zahlenwert von 1 bis 5 zusammen; dabei rangieren andersfarbige Pflanzen eher im unteren und vertauschte Naturgesetze im oberen Bereich der Skala. Die Fremdartigkeit eines Ortes wird als **negativer Modifikator** auf alle Proben aufgerechnet, die mit dem Erkennen von Dingen, Motiven und Absichten zu tun haben (Wahrnehmung, Empathie, Arkane Kunde, Diplomatie, Heimlichkeit, Überleben, entsprechende Zaubersprüche, ...) - *Feensinn* ignoriert bis zu sechs Punkte an Modifikatoren. Sie gilt außerdem (verdoppelt) **als Bonus** auf den GW eines Bewohners von Laurifeyia.

So wie im Diesseits (s. **Splittermond: Die Regeln**, S. 154) gibt es auch in den Feenwelten verschiedene **Zonen**, von *Nahe am Diesseits* (hier können weitestgehend noch die gleichen Gesetzmäßigkeiten gelten wie im Diesseits) bis hin zu *Inmitten des Traums* (hier herrschen zumeist gänzlich andere Regeln). Diese Zonen weisen eine bestimmte **Umgebung** auf, die entweder *stabil* sein kann, in ihrer Form und ihren Regeln *fließend*, von den Launen des Herrschers abhängig (das heißt *beeinflusst*) oder nachgiebig und durch Besucher *beeinflussbar*.

## Laurifeyia - formal

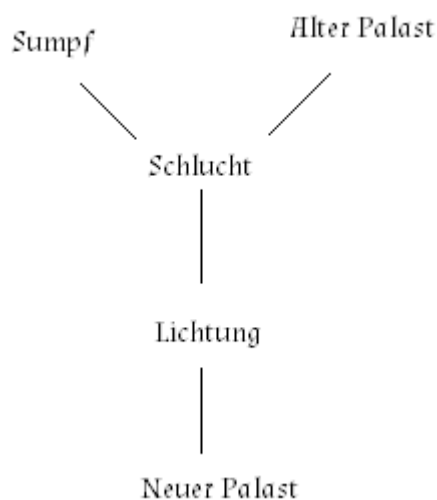
*Merkmale:* Jugend, Musik, (früher: Geselligkeit, momentan: Einsamkeit)

*Fremdartigkeit:* 1-3

*Wesenskern:* Die Königin

Name	Ort/Verbindung	Zone	Umgebung	Fremdartigkeit
Neuer Palast	Ort	Nahe am Diesseits	Stabil	Fremd 1
Lichtung	Ort	Wildnis	Fließend	Fremd 2
Sumpf	Ort	Wildnis	Fließend	Fremd 2
Schlucht	Verbindung	Wildnis	Beeinflussbar	Fremd 2
Alter Palast	Ort	Inmitten des Traums	Beeinflusst	Fremd 3





(Verbindungswege in Laurifeyia)

## Die Farbe und die Zeit

In Laurifeyia gab es bis zur Ankunft von Ägiro keinerlei Farben mehr – alles war schwarz und weiß. Alles verblieb in verschiedensten Grautönen. Das Erscheinen ihres vermeintlichen Gefährten hat die Feenkönigin aus ihrer tiefen Lethargie gerissen und hat begonnen, den Wesenskern selbst zu verändern (oder besser: zurück zu verändern). Voller Hoffnung und Lebensfreude verwandelt sie das Merkmal *Einsamkeit* langsam aber sicher wieder in das Merkmal *Geselligkeit*. Mit der Geselligkeit halten auch die Farben wieder Einzug in Laurifeyia, und auch die Lebensfreude kehrt zu den Bewohnern zurück (was zur Folge hat, dass es den Abenteurern – in fast allen Fällen – leichter fallen wird, mit ihnen zu kommunizieren, je weiter die Zeit vorwärts schreitet). Ihren Höhepunkt wird die Verwandlung mit dem Schließen des Feentors haben (denn erst dann gehört Ägiro gänzlich der Königin). Um den Spielern ihren Fortschritt, aber auch den Zeitdruck, unter dem sie sich befinden, deutlich machen zu können, ist diesem Abenteuer eine Zeitscheibe (s. **Anhänge A & B**) beigefügt. Diese enthält für jede verstreichende Stunde ein Feld, das Auskunft über die Veränderungen an den **Grundeinstellungen der Feenwesen** gibt – und (anhand des dargestellten Kontrastes) einen Hinweis darauf, wie stark sich die **Farbänderung** in der Beschreibung der Welt niederschlagen sollte. Ägiro ist bereits einen Tag lang in Laurifeyia, wenn die Splitterträger den Auftrag erhalten, ihn zu suchen. Addieren Sie also die benötigte Reisezeit (in Tagen) der Abenteurer zu dieser Stunde, um zu ermitteln, auf welchem Feld des Zeitkreises sie starten: **Ein Tag** im Diesseits entspricht **einer Stunde** in Laurifeyia.

## Soziale Konflikte in Laurifeyia

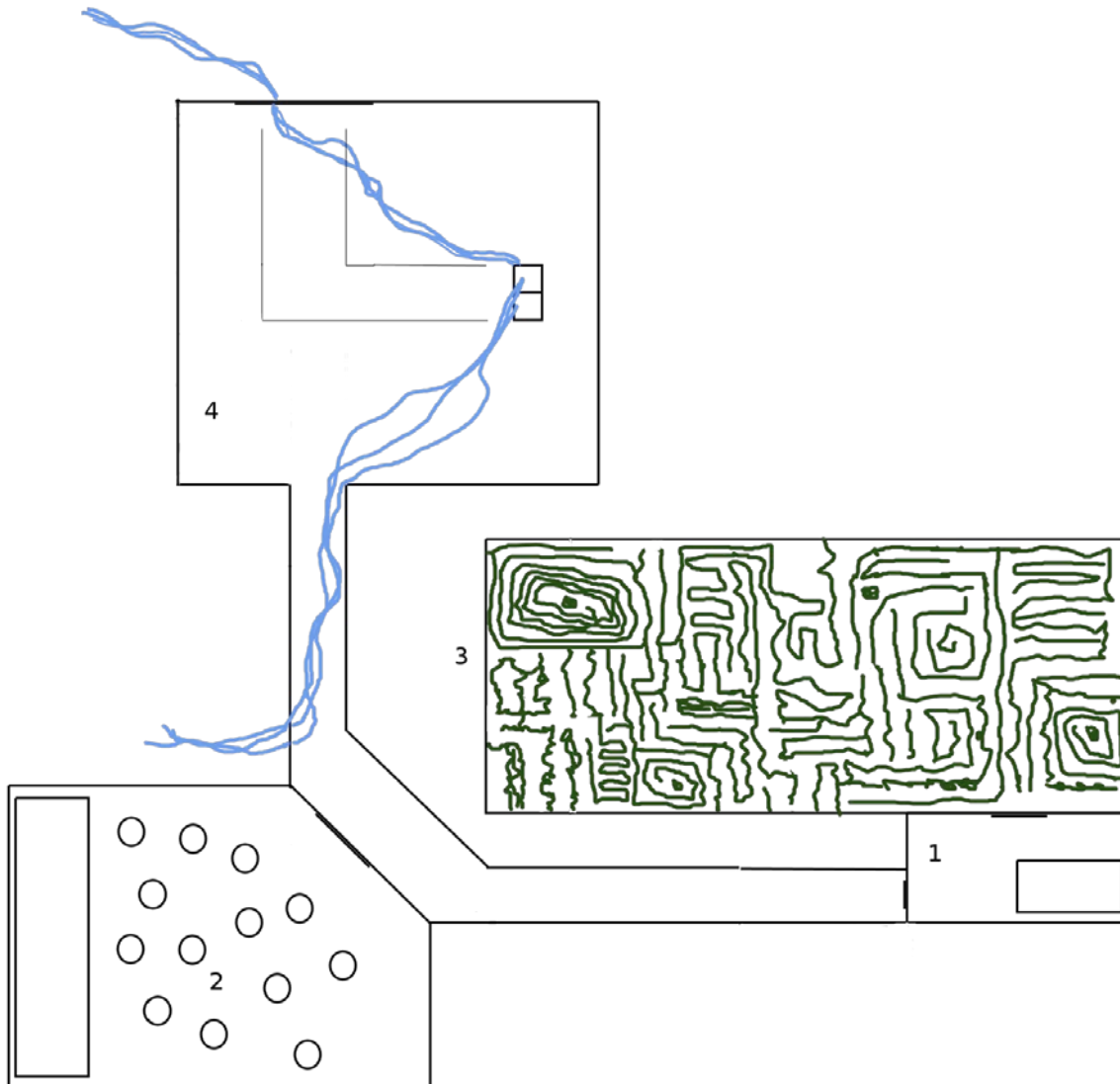
Wenn in der Feenwelt soziale Konflikte ausgetragen sind, so gelten hier (fast) die gleichen Regeln wie im Diesseits:

- Die Diplomatie-Meisterschaft *Feenzunge* verbessert die Grundeinstellung um eine Stufe
- Weltliche Meisterschaften wie *Diplomat* oder Stärken wie *Attraktivität* gelten wie üblich

## Der neue Palast

Der **neue Palast** wurde von der Königin extra für ihren Geliebten Arren von Winbyr erschaffen. Aus diesem Grund ist dies der einzige Ort in ganz Laurifeyia, dessen Umgebung *stabil* ist. Er hat große Ähnlichkeit mit menschlichen Gebäuden, da ihr Geliebter sich wohl fühlen sollte. Hier

werden die Abenteurer zum ersten Mal mit der **Farblosigkeit** der Welt konfrontiert (siehe oben).



### 1 – Das Gemach der Königin

Hier landen die Abenteurer, wenn sie durch das Feentor gehen. Aufgrund der unterschiedlich vergehenden Zeit sind hier seit Ankommen des Gnoms nicht Tage, sondern nur Stunden vergangen. Zwei Türen gehen ab – das eine (nach oben hin) ist ein stattliches, zweiflügeliges Tor und verfügt über keinerlei Schloss, in das man einen Schlüssel stecken könnte, die zweite (nach links) führt in den dahinter liegenden Flur (und letztlich hinaus aus dem Palast). Hier finden die Splitterträger häufig Bilal (den koboldhaften Herold der Feenkönigin, s. **Anhang C**), der die Tür der Feenkönigin bewacht. Wenn die Charaktere nach Stunde 4 in Laurifeyia ankommen (wovon auszugehen ist), orientieren Sie sich am Zeitkreis (s. **Anhang B**), um die Grundeinstellung Bilals gegenüber den Charakteren zu ermitteln. Wenn sie vorher ankommen, gehen Sie von *Ablehnend* (-4) aus. Wenn die Abenteurer Bilal ansprechen, können sie folgende Informationen erhalten (bitte beachten Sie die Hinweise zu **Sozialen Konflikten in Laurifeyia**, s.o.):

- Er bewacht die Tür zum Labyrinth der Königin (offenbar das große Tor ohne Schlüssel), weil die Königin nicht gestört werden will
- Bilal weiß nicht, was die Königin im Labyrinth macht und hat auch niemanden sonst reinkommen sehen
- Er kann die Abenteurer weder hinein lassen noch ihnen den Schlüssel überlassen. Wollen die

Abenteurer versuchen, ihn zu überreden, kann ihnen dies mit einer Redegewandtheit-Probe gelingen (s. **Splittermond: Die Regeln**, S. 146ff.; Bilals GW ist 20, zuzüglich der Fremdartigkeit des Ortes, s. **Ein paar Worte zu Feenwelten**). Wenn sie damit Erfolg haben, wird Bilal durch die Tür hindurch im Labyrinth verschwinden und wenig später mit Dornen gespickt zurückkehren, um zu verkünden, dass die Königin *wirklich* keine Besucher empfängt. Dann verschwindet er.

- Wenn die Abenteurer ihm gegenüber versuchen, handgreiflich zu werden oder ihn einschüchtern wollen, wird er sich einfach in Luft auflösen und die Abenteurer mit ihrem Problem allein lassen.
- Auf die Frage nach Wegen, an den **Schlüssel** zu bekommen, wird er abwehren und verkünden, wie treu und loyal er der Königin sei. Da Bilal heimlich mehr für die Königin empfindet (oder sich das zumindest einbildet), können Sie ihn entsprechend schwärmen lassen, oder sie lassen die Abenteurer eine *Empathie*-Probe gegen seinen GW (20 + Fremdartigkeit) würfeln und teilen ihnen bei Erfolg diesen Eindruck mit.

## 2 – Tanzsaal

Man sieht den Tischen und auch der Bühne (links) an, dass hier früher einmal das blühende Leben geherrscht haben muss. Einige uralte Wandteppiche sowie Spuren von vor Ewigkeiten zerbrochenen Gläsern zeugen von der einen oder anderen Feier, die hier einst stattgefunden haben mag. Hier treffen die Abenteurer unweigerlich auf *Siraja* (s. **Anhang**), die dort auf der Bühne auf ihrer Harfe eine einsame Melodie spielt. Solange sie die Harfe spielt, ist sie **nicht ansprechbar**. Die Charaktere können hier kreativ werden, um die Aufmerksamkeit der Fee zu wecken. Ob sie die Fee vom Instrument losreißen oder diese gar zerstören (Haltbarkeit 9), bleibt ihnen überlassen. Wenn die Abenteurer auf die Idee kommen, selbst musikalisch tätig zu werden, wird *Siraja* sofort aufmerksam. Wenn die Abenteurer es schaffen, ihre Aufmerksamkeit zu erringen, kann sie im Gespräch folgende Informationen liefern (nach einer Redegewandtheit-Probe gegen *Sirajas* GW von 19 [zuzüglich der Fremdartigkeit] und unter Beachtung ihrer jeweiligen Grundeinstellung):

- 0 EG (automatisch): Name und Merkmale der Feenwelt sowie Namen anderer Bewohner der Feenwelt
- 0 EG (automatisch): *Siraja* hat die Fähigkeit, andere mit ihrer Musik in ihren Bann zu ziehen, wenn sie es möchte
- 0 EG (automatisch): *Siraja* besingt die Nähe zum Diesseits, solange sie noch währt, wo das Portal sich schon bald wieder für lange Zeit schließen wird; wenn das Portal geschlossen ist, wird es lange dauern, bis die Abenteurer zurück kehren können (an dieser Stelle wird empfohlen, den Zeitkreis auf den Tisch zu legen und einen Marker auf die Stunde setzen, in der die Spieler sich gerade befinden)
- 0 EG (automatisch): Einst spielte sie für die Königin, doch nun spielt sie nur noch für sich selbst
- 1 EG: *Bilal* ist der Haushofmeister der Königin und streunt normalerweise im Palast herum
- 1 EG: Die Feenwelt verändert sich: *Siraja* spürt, wie die Farbe zurückkehrt; den Grund dafür kennt sie aber nicht

Wenn man *Siraja* die Bedeutung des gefangenen Gnoms deutlich macht, ist sie bereit, im Rahmen ihrer Möglichkeiten zu helfen (dies wird später dann bei entsprechenden Gelegenheiten erwähnt).

## 3 – Labyrinth

Das Labyrinth ist der wohl „feischste“ Teil des Palastes. Er dient der Königin als Rückzugsort und ihrem zeitweiligen Gefährten als Herausforderung. Bei jedem Besuch hatte Amitola es ein bisschen verändert und am Ende war sie immer die begehrteste Trophäe. Die Splitterträger werden das Labyrinth wohl – wenn überhaupt – erst im späteren Verlauf des Abenteuers zu Gesicht bekommen, denn im Moment hat sich die Feenkönigin mit ihrem vermeintlichen Gefährten dorthin zurück gezogen und wünscht, nicht gestört zu werden. Dies stellt sie anhand von *Nymphen* sicher, die aus den Hecken herausbrechen und Störenfriede attackieren können (s. **Kapitel IV**).

#### 4 – Thronsaal

Der Thronsaal zeigt noch deutlich den Glanz vergangener Tage, als die Feenkönigin hier mit ihrem zeitweiligen Gemahl residiert und Hof gehalten hat. Prächtige Wandteppiche in schwarz und weiß (beziehungsweise eigentlich in rot und blau) hängen von den hohen Wänden, ein grauer (eigentlich roter) Teppich markiert den Weg vom riesigen Eingangstor bis hin zu den beiden Thronen. Bemerkenswert ist wohl der Bach, der vom Thron in zwei Richtungen aus dem Gebäude hinaus führt und sich außerhalb des Palastes in einen reißenden Strom verwandelt – die Tränen der Königin.

##### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Vor euch erhebt sich eine weite grüne Wiese, in deren Zentrum sich ein grasbewachsener Hügel erhebt, der an der Spitze etwa zwei Meter misst und dessen Abhang sich sanft aus dem Gras erhebt. Auf dem Zentrum des Hügels steht ein massiver Baum: Kein Gewächs, das euch aus dem Diesseits bekannt ist, doch von überwältigenden Ausmaßen. Der dunkelbraune Stamm ließe sich wohl nicht einmal mit fünf ausgewachsenen Vargen, die sich an den Händen halten, gänzlich umschließen und im Licht der prallen Sonne funkelt es an den grünen Ästen unaufhörlich. Auf diese Entfernung ist es schwer, Näheres auszumachen.

##### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als ihr euch dem mächtigen Baum nähert, erkennt ihr weitere Details: An den Ästen des Baumes hängen Früchte der besonderen Art – etwa faustgroße glänzende und durchsichtige Kugeln, wie aus kostbarem Glas, hängen jeweils zu sechst an einem Ast, der sie eigentlich nicht tragen dürfte. Das Innere der Kugeln ist immer in Bewegung: Wirbel- oder Sandstürme toben darin, in manchen wabert rote, zähe Flüssigkeit und verformt sich zuckend, wie als wäre sie einer unsichtbaren Macht ausgesetzt. Kaum dass ihr euch ein Bild von der Szene machen könntet, verändert die rissige Borke des Baumes sich und zeigt etwas, das ein Mund sein könnte, der unter dem Dröhnen der folgenden Worte beinahe schon aufgeregt zittert: „Aaaaah, Gäste!“

## Die Lichtung

Unweit des Haupteingangs des Palastes steht ein riesiger, uralter Baum (der **Baum der Erinnerung**), der keinerlei Ähnlichkeit mit einer bestimmten auf Lorakis vorkommenden Baumart aufweist, auf einer weiten Wiese. Die meiste Zeit über schläft er, denn er spürt die nahende Veränderung in der Welt und will diese einfach aussitzen. Durch interessante Personen in seiner Gegenwart (was praktisch alle Fremden sind), kann jedoch schnell seine Aufmerksamkeit geweckt werden. Er wird den Splitterträgern wohl als wichtigste Informationsquelle dienen.

Der Baum der Erinnerungen hat keinen Namen, denn die Erinnerung an diesen hat er einst

als Tausch für praktisch unbegrenztes Wissen (präziser: unbegrenzte Erinnerungen, die nun in Form der beschriebenen **Kugeln** in seinem Geäst hängen) hergegeben. Dafür erinnert er sich an (fast) alles, was bis zu jenem Zeitpunkt bekannt war. Allerdings versteckt er sich seitdem auch vor dem mächtigen Wesen, das ihm diese Informationen verschafft hat, denn er erinnerte sich auch daran, was es (ob ein sehr mächtiges Feenwesen oder sogar ein Gott, darüber schweigt der Baum sich aus) mit dem Namen des Baumes vor hatte. Seitdem dient Laurifeyia dem Baum als Versteck – schließlich gibt es aufgrund der verbreiteten Einsamkeit keine Tore, die aus anderen Feenwelten hierher führen. Außerdem hat unter dem massiven Andrang an Erinnerungen sein Kurzzeitgedächtnis gelitten – er kann sich neue Dinge kaum noch merken. Für die Abenteurer heißt das, dass sie sich bei jedem neuen Treffen mit dem Baum, sofern sie die Lichtung zwischendurch verlassen haben, neu vorstellen müssen.

Es ist möglich, vom Baum so einiges zu erfahren, wenn man bereit ist, den Preis zu bezahlen: eine eigene Erinnerung für jede, die er mit einem teilt. Mit dem Haken, dass die Erinnerungen tatsächlich verschwinden. Es ist theoretisch möglich, alles vom Baum zu erfahren, das bis vor etwa 500 Jahren geschah, allerdings wird der Baum recht schnell das Interesse an den Gästen verlieren und wieder einschlafen, wenn er nur ausgefragt wird, aber selbst nichts Neues erfährt.

### **Der Baum als Informationsquelle**

Im Gegensatz zu allen anderen Bewohnern der Feenwelt (außer der Königin selbst) hat der Baum der Erinnerungen gegenüber den Splitterträgern **immer** die Grundeinstellung *neutral* (weshalb er auch nicht auf dem Zeitkreis auftaucht) – es ist nicht möglich, ihn (dauerhaft) zu beleidigen oder zu verärgern. Die Abenteurer können ihn jederzeit um Informationen bitten, ohne ihn erst überreden zu müssen. Dafür sind seine Informationen auch nicht gratis.

### **Der Preis für Wissen**

Wie schon angedeutet gibt der Baum kein Wissen einfach so her, sondern *tauscht* es nur. Dabei gilt: Je wertvoller eine Erinnerung für einen Abenteurer ist, desto wertvoller ist sie auch für den Baum (und desto wertvoller wird die Information sein, die er dafür hergibt). Den Spielern steht es grundsätzlich offen, „Fluff“-Erinnerungen zu tauschen oder **harte Spielwerte** (Fertigkeitspunkte, Meisterschaften, Stärken) – natürlich können sie auch beides kombinieren. Wenn die Spieler sich dazu entschließen, harte Spielwerte zu tauschen und damit auf Erfahrungspunkte zu verzichten, kann der Baum ihnen – zusätzlich zu der gewünschten Information – einen harten Spielwert von geringerem Wert dazu geben.

Beispiel: Wulfhard von Zwifels beschließt, dass er unbedingt wissen muss, was hier geschehen ist. Er entscheidet sich, dem Baum seine Stärke *Literat* zu geben (= 5 EP). Der Baum kann ihn daraufhin mit einer der unten stehenden (oder einer Ihnen angemessen erscheinenden) Information versorgen und ihm außerdem einen beliebigen Fertigkeitspunkt zwischen 1 und 6 schenken (= 3 EP).

Folgende Informationen können die Splitterträger (unter anderem versteht sich) von ihm erfahren (sortiert nach Wichtigkeit für ein Vorankommen):

- (\* Die gesamte Vorgeschichte des Abenteurers (s. **Kapitel I**)
- (\* Welche Orte es in Laurifeyia noch gibt und wer dort jeweils herrscht (Alter Palast: Tamesis, Neuer Palast: Königin, Schlucht: Niemand, Sumpf: Krota)
- (\* Bilal schwärmt für die Königin und versucht schon seit langem, an ihre Erinnerungen zu gelangen, doch der König verweigert ihm den Zutritt (Er bewacht die Erinnerungen im Alten Palast)

(\*) Dass es sich auf den Wegen von Laurifeyia leichter bewegt, wenn man sich an die Stimmung hält (einsam und alleine Wege beschreitet) und dass es schwieriger wird, wenn man sich dem Dogma entgegen stellt (in einer Gruppe reist); die Wege durch die Schlucht benötigen entsprechend länger

(\*) Er kann (ungefähr) Auskunft darüber geben, wie lang das Tor ins Diesseits noch geöffnet sein wird, verlangt aber natürlich jedes Mal eine Erinnerung

(\*) Er weiß **nicht**, wo sich der Gnom gegenwärtig aufhält (oder dass er überhaupt da ist), denn das ist schließlich ein neues Ereignis, an das er sich natürlich nicht erinnern kann.

(\*) Praktisch alles Wissen, das Sie den Spielern auf diesem Weg zukommen lassen möchten

*Hinweis:*

Durch seine Natur und den geschlossenen Pakt hat der Baum der Erinnerungen Zugriff auf ein schier endloses Wissen. Sie können diese Gelegenheit nutzen, um den Spielern ganz andere Informationen oder Kenntnisse zuzuspielen, aber dieses Wissen birgt auch eine Gefahr: Die Spieler könnten auf die Idee kommen, den Baum der Erinnerungen als Fertigkeiten-Tausch-Automaten zu missbrauchen oder dafür, für „wertlose“ Erinnerungen nützliche zu bekommen. Falls sich diese Entwicklung abzeichnet, wird empfohlen, den Baum einschlafen und ihn fortan an Gesprächen kein Interesse mehr haben zu lassen. Eine Begründung benötigt er nicht.

*Warum gibt der Baum überhaupt Informationen weiter?*

Der Baum ist auf der Flucht. Indem er den Abenteurern hilft, könnte Laurifeyia wieder Tore in andere Welten errichten, was seinen Feind zu ihm führen könnte. Er spürt zwar die Veränderung in der Feenwelt, aber da er von dem Gnomen-Boten nichts weiß, kann er den Zusammenhang nicht sehen und hat keinen Grund, den Splitterträgern nicht Informationen zur Verfügung zu stehen. Außerdem sehnt er sich nach so vielen Jahrhunderten sehr nach neuem Wissen, sodass die Angst vor seinem Feind ein Stück weit in den Hintergrund tritt.

## **Kapitel III – Ans Eingemachte**

### **Die Schlucht**

Die Schlucht dient als Verbindung zwischen der Lichtung und den anderen beiden Orten (Sumpf und Alter Palast) sowie den Orten untereinander. Sie sieht jedes Mal ein bisschen anders aus, je nachdem von welcher Landschaft sie in welche führt, aber im Wesentlichen bleibt es immer die gleiche.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Vor euch eröffnet sich eine enge Schlucht, zu beiden Seiten begrenzt von hohen Wänden aus rotem Gestein, die bis in den Himmel zu reichen scheinen. Auf gerade mal drei Metern eröffnet sich euch glatter Stein – als wenn jemand um jeden Preis verhindern wollte, dass jemand diese Wände erklettert. Oder als wäre einst ein Fluss durch diese Schlucht geflossen und hätte die Steine in jahrhundertelanger Arbeit glatt gewaschen. Außer euch scheint hier niemand zu sein, doch die zahlreichen Höhlen im oberen Bereich der Steinwände sind bestimmt nicht unbewohnt ...

(\* ) Jede Durchquerung der Schlucht dauert für die Abenteurer pauschal **zwei Stunden**, wenn sie sich nicht an das Thema halten (also zum Beispiel gemeinsam reisen) und lediglich **eine Stunde**, wenn sie sich an das Dogma halten (also die Schlucht einzeln oder in großem Abstand zueinander durchqueren). Halten die Charaktere sich nicht an das Thema, werden sie bei jeder Durchquerung der Schlucht mit einem Glimmer-Angriff konfrontiert: Die Schlucht „greift an“ mit einem Fertigkeitswert von 18, verwenden Sie den höchsten GW der beteiligten Abenteurer als Schwierigkeit. Bei Erfolg erleiden die Charaktere (nach Ihrer Maßgabe) zusätzlich einen geistigen Zustand (*Angsterfüllt, Benommen, Bewusstlos, Erschöpft, Geblendet, Glaubenskrise, Panisch, Rasend* oder *Schlafend*), der aus einem störenden Phänomen resultiert (Beispiele: Ein Wirbel- oder Sandsturm zwingt die Charaktere in die Knie, ein Erdbeben erschüttert die Berge, ein Gewitter zieht auf, es regnet und Blitze fahren nieder, etc.)

(\* ) Falls ihre Spieler die Reise durch die Schlucht lieber ausspielen statt beschreiben wollen (oder wenn sie partout nicht auf den Kniff mit der richtigen Art der Bewegung kommen), können Sie die folgenden Anhaltspunkte verwenden: *Überleben*-Probe (Wildniskunde) gegen 25 mit einem **Malus von 15** durch die *Zone Fern jeden Pfades*. Folgende Meisterschaften können den Splitterträgern helfen:

- *Feensinn* (+6)
- *Anderswelt-Orientierung I/II* (+3/+6)
- *Überleben-Schwerpunkt Wildnisführung* (+1)
- *Überleben-Meisterschaft Wildnisläufer* (20% erhöhte Geschwindigkeit)

Natürlich bewohnen auch andere Wesen die Schlucht. Bei einem Patzer bei der *Überleben*-Probe können die Charaktere diese Wesen zu ihren Feinden machen. Sie können aber auch zufällig über diese stolpern – und mit dem einen oder anderen davon lässt sich sogar vernünftig reden und über ein Ausweg aus der Schlucht oder ein Tipp zur Reise verhandeln, Grundeinstellung ist immer *ablehnend* (s. **Soziale Konflikte in Laurifeyia**):

*IW6 Hobgoblins*

<b>AUS</b>	<b>BEW</b>	<b>INT</b>	<b>KON</b>	<b>MSY</b>	<b>STÄ</b>	<b>VER</b>	<b>WIL</b>
------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

2	3	2	2	3	3	2	1
<b>GK</b>	<b>GSW</b>	<b>LP</b>	<b>FO</b>	<b>VTD</b>	<b>SR</b>	<b>KW</b>	<b>GW</b>
3	7	5	18	23	0	17	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Kriegsbeil	12	1W10+3	9 Ticks	8-1W6	–
Kurzbogen	10	1W10+1	6 Ticks	8-1W6	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig

**Typus:** Feenwesen

**Übliche Anzahl:** 1W6

**Monstergrad:** 2/0

**Fertigkeiten:** Akrobatik 12, Athletik 10, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 6, Beherrschungsmagie 7, Illusionsmagie 11, Schicksalsmagie 8

**Zauber:** Beherrschung I: Verwirren; Illusion II: Blenden, Trugbild; Schicksal I: Pech

**Meisterschaften:** Hieb Waffen (I: Berserker), Heimlichkeit (I: Leisetreter, II: Überraschungsangriff II)

**Merkmale:** Dämmerlicht, Feenblut, Feigling, Gestaltwandler (Gnom; keine spezifische Person, max. 1 mal pro Tag)

**Beute:** Kriegsbeil (8 Lunare), Kurzbogen (8 Lunare), gestohlene persönliche Gegenstände (5-15 Lunare)

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Am Ende der Schlucht geht der rote Stein nach links hin scharf in eine sumpfige Moorlandschaft über: Alte, verrottete Baumstämme deuten auf einen ehemaligen dichten Baumbewuchs hin und nur vereinzelt widersetzen sich besonders hohe Büsche dem Entzug ihrer Lebensgrundlage und erheben sich über das Brackwasser wie eine trotzig Burg über die umgebenen Bauerndörfer. Inmitten des Sumpfgebiets erblickt ihr einen überdimensionalen ausgehöhlten Pilz, der wohl als Wohnstatt dient. Davor, an einer Feuerstelle über einen dort hängenden großen Kessel gebeugt erblickt ihr eine greise, humanoide Gestalt, mutmaßlich weiblichen Geschlechts. Mit einer riesig wirkenden Schöpfkelle rührt sie energisch in ihrem Sud herum und scheint euch überhaupt nicht zu bemerken.

## Der Sumpf

Der Sumpf war früher eine einfache Wiese. Der Fluss aus den Tränen der Königin hat diese im Laufe der Zeit in einen Sumpf verwandelt. Unumstrittene Herrscherin über diesen Teil der Feenwelt ist eine Gurach namens Krota. Sie ist eine weitere Informationsquelle für die Splitterträger, wird ihnen aber nur helfen, solange sie den Eindruck hat, dass die Abenteurer in ihrem Sinne handeln. Denn sie selbst will ihren Sumpf behalten und dafür muss die Königin weiterhin weinen. Die Austrocknung des Flusses macht sich bereits bemerkbar, was sie lautstark und sichtlich verstimmt beweint.

Sie hockt an ihrer kleinen „Hütte“ (deren Aussehen durchaus wandelbar ist, von einem riesigen ausgehöhlten Pilz bis hin zu einer losen Ansammlung von Treibgut) an einem Kessel, in dem sie eine Suppe aus Sumpfwasser und verschiedensten ekligen Dingen (Tang, Augen, Holzstücke, etc.) kocht. Ihre Grundeinstellung gegenüber den Abenteurern entnehmen Sie bitte dem



Zeitkreis (s. **Anhang A & B**) – sie ist schlechter, je mehr Farbe in der Welt ist (und je weiter ihr Sumpf austrocknet). Krota wird den Abenteurern in jedem Fall ihre Suppe anbieten und betonen, dass es unhöflich wäre, das Angebot abzulehnen: Wenn mindestens ein Abenteurer sie mit Respekt behandelt und ihre Gastfreundschaft annimmt, indem er eine Schale der dargebotenen „Suppe“ isst (was eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 20 erfordert, da sie wirklich wirklich ekelig ist), steigt ihre Grundeinstellung gegenüber den Abenteurern um eine Stufe.

Was die Gurach den Charakteren mitteilt, hängt allerdings davon ab, wie weit die Zeit auf dem Zeitkreis fortgeschritten ist (wann die Abenteurer sie also aufsuchen) und vor allem, warum die Charaktere diese oder jene Information haben wollen (und sie hinterfragt das bei jeder Frage). Wenn sie heraushören kann, dass die Abenteurer der Königin helfen wollen, wird sie die Beantwortung verweigern. Die Abenteurer können sie mit einer *Redegewandtheit*-Probe gegen ihren GW (+ Fremdartigkeit des Sumpfes, beachten Sie **Soziale Konflikte in Laurifeyia**, s. o., und die Grundeinstellung Krotas) davon überzeugen, auf ihrer Seite zu stehen. Krota liefert unter anderem folgende Informationen:

- Durch die Veränderung der Feenwelt hat sie Angst, ihren Sumpf zu verlieren, weshalb die Feenkönigin weiterhin weinen muss
- Bilal ist in die Königin verschossen und wünscht sich nichts sehnlicher, als eine bestimmte ihrer Erinnerungen (und zwar ihre schönste natürlich). Er will diese verändern, um die Stelle von Tamesis einzunehmen
- Sie kann den Splitterträgern anbieten, dafür zu sorgen, dass sie mit dem Gnom die Feenwelt wieder sicher verlassen können (durch ihre Fähigkeit, Portale zu erschaffen), wenn sie den König für sie töten, um der Königin für immer ein glückliches Leben zu versagen.

### Krota als Antagonistin

Die Gurach hat kein Interesse daran, dass die Abenteurer der Königin helfen, denn dann trocknet der Fluss ihrer Tränen aus und ihr Sumpf versiegt. Da Gurachs auf Sümpfe angewiesen sind, würde das bedeuten, dass sie die Feenwelt verlassen müsste. Den Splitterträgern spielt aber ein besonderer Umstand in die Hände: Die Feenkönigin kann ebenfalls dafür sorgen, dass Krota ihren Sumpf behält – schließlich ist sie die Herrin über Laurifeyia! Mit diesem Argument können die Abenteurer die Gurach davon überzeugen, ihnen nützliche Informationen zuzuspielen (unter anderem alles, was Bilal und Siraja wissen). Natürlich steht es den Abenteurern auch frei, Krota, die ihren eigenen Plänen im Weg steht, auszuschalten (und wenn ihre Grundeinstellung auf -6 gesunken ist, wird sie die Abenteurer von sich aus angreifen).

#### Krota

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
7	2	5	1	7	1	5	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7/12	6	44	19	0	18	22

**Typus:** Feenwesen, Geisterwesen, Schattenwesen

**Übliche Anzahl:** 1

**Monstergrad:** 2/1

**Fertigkeiten:** Akrobatik 6, Athletik 6, Entschlossenheit 20, Heimlichkeit 20, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 6, Schicksalsmagie 23

**Zauber:** Schicksal 0: Schützende Hand; I: Pech, Segnung, Sechster Sinn; II: Fluch der Schmerzen;

III: Fluch brechen, Hohe Segnung, Prophezeiung, Verhängnis

**Meisterschaften:** Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Schicksalsmagie (I: Vorahnung, II: Prophezeiung)

**Merkmale:** Dunkelsicht, Feenblut, Fliegend, Furchterregend (30), Portalöffner, Schwächlich, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

## Der alte Palast

Der ehemalige Palast des Königspaares ist nur noch eine Ruine, weite Teile der Mauern sind eingefallen. In der Haupthalle des Palastes sitzt Tamesis auf einem riesigen Haufen aus Glaskugeln,

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Decke der riesigen Halle reicht sicher sieben oder acht Meter hoch und gut halb so hoch ist der große Haufen gläserner, faustgroßer Kugeln aufgetürmt. Auf dessen Spitze sitzt ein wahres Ungetüm: Ein knapp zwei Meter langer löwenartiger Rumpf ist mit zwei dunkelroten, ledrigen Flügeln und einem enormen, aus mehreren Gliedern bestehendem Schwanz versehen, an dessen Spitze ein dicker Dorn Unheil verheißt. Der gewaltige, männenverzierte Kopf wendet sich euch zu, als ihr die Halle betretet und die Muskeln unter dem sandfarbenen Fell spannen sich diskret an, als das seltsame Wesen euch schweigend seine Aufmerksamkeit schenkt.

wie der klassische Drachen auf seinem Haufen Gold.

Bei dem König handelt es sich in seiner jetzigen Gestalt um einen Mardxar – eine *Arkane Kunde-* oder *Jagdkunst*-Probe gegen 20 kann diese Information (und den Umstand, dass es sich um sehr mächtige, kampfstärke Kreaturen handelt) enthüllen. Der König wird den Abenteurern entsprechend seiner Grundeinstellung (s. **Anhang B**) entgegen treten, solange man ihm mit dem ihm gebührenden Respekt (eines Königs würdig) begegnet. Respektloses Verhalten wird bei ihm sofort die Grundeinstellung um eine Stufe verschlechtern.

Vom König Informationen zu bekommen, ist gar nicht so leicht, da er es strikt ablehnt, seine geliebte Königin zu verraten, indem er eines ihrer Geheimnisse ausplaudert (auf die er dank der Erinnerungen in seiner Obhut ja uneingeschränkter Zugriff hat). Er wird stets vage antworten und kann schnell unleidlich werden, wenn die Charaktere allzu aufdringlich werden. Respektlosigkeit duldet der König nicht und wenn die Charaktere wirklich in einen Kampf gegen ihn verwickelt werden, machen Sie deutlich, dass er es bei einer kleinen Tracht Prügel belässt, sofern die Abenteurer einlenken. Nur wenn sie partout aggressiv bleiben, sollte der Kampf ausgespielt werden (womit das Abenteuer an dieser Stelle vermutlich frühzeitig zu Ende wäre...).

Aus der Reserve locken kann man den König mit einer Mischung aus ausgesuchter Höflichkeit und interessanter Geschichten (in erster Linie Kriegsgeschichten und Liebesgeschichten erwecken seine Aufmerksamkeit): Ein Wurf auf *Diplomatie* gegen seinen GW (20 + Fremdartigkeit) kann hier hilfreich sein, um das Eis zu brechen. Wenn die Splitterträger es schaffen, das Misstrauen des Königs zu zerstreuen (bitte beachten Sie die Hinweise zu **Sozialen Konflikten in Laurifeyia**, s.o.), wird er sich in seine ursprüngliche (humanoide) Gestalt zurück verwandeln. Sein Motiv ist es, wieder glücklich mit der Königin zu leben, doch diese ignoriert ihn vollends, seitdem sie ihn damals verbannt hat. Er hat ihr geschworen, ihre Erinnerungen zu bewachen, denn sie sind das einzige, das seine Hoffnung auf ein Laurifeyia wie es früher war, am Leben erhalten. Folgendes können die Abenteurer vom König erfahren (sofern sie ihn nicht verstimmt haben):

- Die Königin verbannte ihn einst, denn sie war seiner überdrüssig geworden (dass er

versuchte, Arren von Winbyrn umzubringen, verschweigt er geschickt)

- Seitdem kann er den Fluss ihrer Tränen nicht mehr überqueren, der den Neuen Palast für ihn vom Rest der Feenwelt abschirmt
- Außerdem will er die kostbaren Erinnerungen der Königin nicht zurücklassen. Er hörte von Bilals Wunsch, sie an sich zu bringen
- Wird er über den Grund für die Veränderung informiert (den Gnom Ägiro), wird er noch niedergeschlagener, denn sobald das Portal wieder geschlossen ist, wird der Gnom den Platz des ursprünglichen Pakt-Partners einnehmen und Laurifeyia nicht mehr verlassen können. Ein glückliches Leben mit der Königin wäre für Tamesis dann nicht mehr möglich
- Der König sieht nur eine Möglichkeit (falls die Abenteurer sie nicht sehen): Die Königin muss zur Vernunft gebracht werden, bevor das Tor sich wieder schließt. Gelingen könnte dies, indem man ihr ihre glücklichste Erinnerung mit Tamesis wieder ins Gedächtnis ruft.
- Da der König Bedenken hat, den Abenteurern gerade die wertvollste Erinnerung der Königin anzuvertrauen (sie könnten diese ja auch Bilal aushändigen), verlangt er eine angemessene Sicherheit. Beispiele:
  - Einer der Abenteurer verpfändet sein Lachen. Wenn er Übles im Schilde führt, wird er nie wieder lachen können. Auch denkbar wären verbleibende Lebensjahre, starke Erinnerungen (auch **harte Spielwerte**, s. Baum der Erinnerung) oder Gease (kein unehrenhaftes Verhalten mehr an den Tag legen z.B.)
  - Einer oder mehrere Abenteurer bleiben im Alten Palast (bitte bedenken Sie, dass diese dann nicht am Finale teilnehmen werden, was frustrierend sein kann) und erzählen ihm schöne Geschichten
  - An materiellen Dingen hat er grundsätzlich kein Interesse
- Die Abenteurer können auf die Idee kommen, sich nach den *genauen* Worten der Königin zu erkundigen. In diesem Fall wird Tamesis erklären, dass die Königin ihm verboten hat, jemals den Fluss ihrer Tränen zu durchschreiten oder zu überfliegen, von einem Verbot, ihn zu *überschreiten* war aber nie die Rede. Wenn den Abenteurern dies auffällt, können sie hier kreativ werden, um Tamesis mit zur Königin zu nehmen (was es erheblich vereinfacht, sie zu überzeugen). Beispiele wären: Mit dem Holz aus dem Sumpf eine Brücke oder ein Floß bauen, ihn mittels eines Levitieren-Zaubers über den Fluss schweben lassen, etc.

### Tamesis

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
2	5	3	7	1	9	2	6
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
7	10 / 16	17	14	36	3	34	31

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Klauen	32	3W6+2	10 Ticks	4-1W6	Wuchtig
Schwanz	28	3W10	13 Ticks	4-1W6	Durchdringung 3, Wuchtig

**Typus:** Feenwesen, Monster

**Übliche Anzahl:** 1

**Monstergrad:** 4+/4

**Fertigkeiten:** Akrobatik 15, Athletik 23, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 21, Zähigkeit 25

**Meisterschaften:** Handgemenge (I: Verwirrung; II: Rundumschlag, Verbessertes Umreißen), Wahrnehmung (III: Unterschwellige Warnung)

**Merkmale:** Betäubungsimmunität, Feenblut, Fliegend, Furchterregend (20), Gift (Blut 4 / Verwundet / 150 Ticks), Giftimmunität, Koloss 3 (2 Klauen, Schwanz), Schmerzimmunität, Taktiker

**Beute:** Fell (45 Lunare, *Jagdkunst* gg. 25), Flügelleder (30 Lunare, *Jagdkunst* gg. 30)

## Kapitel IV – Finale

### Zurück bei Bilal

Als Nächstes gilt es, von Bilal den Schlüssel für das Labyrinth zu bekommen, da dieses noch immer verschlossen ist. Der gnomenartige Herold gibt sich weiterhin starrsinnig, doch haben die Abenteurer nun ein paar Punkte, an denen sie ansetzen können:

1. Sie können Bilal versprechen, bei der Königin ein gutes Wort für ihn einzulegen (*Redegewandtheit*-Probe gegen Bilals GW, 20 + Fremdartigkeit +/- Grundeinstellung, zusätzlich modifiziert um -4, weil es eine grobe Verletzung seiner Pflicht wäre)
2. Sie könnten versuchen, ihn davon zu überzeugen, die von Tamesis bekommene Erinnerung wäre vom Baum der Erinnerung verändert worden und sie wollten der Königin diese einflößen, womit Bilals größter Wunsch in Erfüllung ginge (*Redegewandtheit*-Probe gegen Bilals GW, 20 + Fremdartigkeit +/- Grundeinstellung)
3. Wenn die Abenteurer sich an Sirajas Fähigkeit erinnern, andere mit ihrer Musik zu verzaubern, können sie diese eventuell davon überzeugen, Bilal so zu verzaubern, dass er nicht mehr auf seine Umgebung achtet und ihm mit einer *Fingerfertigkeit*-Probe gegen seinen GW, 20, den Schlüssel entwenden
4. Anderen kreativen Lösungen der Spieler gegenüber (z.B. Bilal faszinierende Gegenstände aus dem Diesseits präsentieren) sollten Sie offen sein und etwaige Proben nach Ihrer Maßgabe entsprechend erleichtern
5. Drohungen funktionieren wie gewohnt nicht, da Bilal im Zweifel einfach verschwindet

### Das Labyrinth

Haben die Charaktere von Bilal den Schlüssel für das Labyrinth bekommen, steht ihnen die letzte und schwerste Prüfung bevor – denn Amitola hat keineswegs vor, den Fremden einfach so Einlass zu gewähren. Die verschiedenen Wächter des Labyrinths schicken sich an, sie zu piesaken und mitunter sogar in ernste Gefahr zu bringen.

### Gegner

*Nymphen (Werte wie Hedfarswyd, Jenseits der Grenzen, S. 108)*

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

2	5	4	2	3	1	1	3
<b>GK</b>	<b>GSW</b>	<b>LP</b>	<b>FO</b>	<b>VTD</b>	<b>SR</b>	<b>KW</b>	<b>GW</b>
1	3 / 16	3	12	20	0	15	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	10	1W6	5 Ticks	3-1W6	Durchdringung 1

**Typus:** Feenwesen, Naturwesen

**Übliche Anzahl:** 4W6

**Monstergrad:** 1 / 0-

**Fertigkeiten:** Akrobatik 15, Athletik 9, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 5, Erkenntnismagie 7

**Zauber:** Erkenntnis I: Sicht verbessern, Wahrer Blick

**Meisterschaften:** Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Feenwelt)

**Merkmale:** Dämmerlicht, Feenblut, Fliegend, Kreatur 5, Schwächlich, Schwarm (4 / 6), Schwarmpräsenz (2 / Schaden + 2), Taktiker

**Beute:** Flügel (1 Lunar; *Jagdkunst* gg. 25)

**Kampfverhalten:**

### Schwarmregeln

Das Merkmal *Schwarm* (Notation: *Schwarm (Anzahl X / Stufe Y)*) legt fest, dass ein Wesen in Schwärmen auftritt. Für jeweils X Tiere erhält der Schwarm eine „Schwarmstufe“ (bis zum Maximum Y). Für jede Schwarmstufe erhöhen sich der Angriff um 2 Punkte, die Verteidigung und der KW (gegen positionsverändernde Angriffe) um einen Punkt und der GW pauschal um 10 Punkte. Jede Schwarmstufe besitzt LP in Höhe des dreifachen LP-Werts der Einzelmonster – sinken die Lebenspunkte um den entsprechenden Betrag, sinkt die Schwarmstufe um 1.

Das Merkmal *Schwarmpräsenz* (Notation: *Schwarmpräsenz (benötigte Schwarmstufe / Fähigkeit)*) erhalten bestimmte Vorteile, wenn sie eine bestimmte Schwarmstufe erreicht haben. Die Nymphen erhalten zum Beispiel einen Bonus von 2 auf ihren Angriff, sobald sie eine Schwarmstufe von 2 erreicht haben (was 8 Wesen erfordert).

### Fremdartigkeit

Das Labyrinth ist der Ort mit der höchsten Fremdartigkeit in der Feenwelt, denn es ist der Zufluchtsort der Königin und ihre ganz persönliche Domäne. Sie können hier (im Rahmen des Fremdartigkeitswerts von 3) kreativ werden. Es folgen ein paar Vorschläge, um die Fremdartigkeit darzustellen:

- Hecken verändern ihren Weg oder ihre Höhe, wenn man versucht, über sie drüber zu klettern.
- Farben verändern sich (es ist wahrscheinlich, dass die Farbe größtenteils zurück in die Welt gekehrt ist, wenn die Splitterträger hier angekommen sind), ebenso Texturen
- Geistergestalten erscheinen am Rande des Blickfeldes (durchaus auch Personen aus der Vergangenheit der Splitterträger)
- Wege führen unendlich weiter, solange man nicht dem Glimmer der Umgebung widersteht: Die Feenwelt würfelt mit einem FW von 21 gegen den (höchsten) GW der Abenteurer, Aktive Abwehr wie üblich über *Entschlossenheit* (*Feensinn* gibt +6). Je nach Erfolgsgraden der Feenwelt können Zustände folgen (*Angsterfüllt*, *Benommen*, *Bewusstlos*, *Erschöpft*, *Geblendet*, *Glaubenskrise*, *Panisch*, *Rasend* oder *Schlafend*). Beispiele für Glimmer-Attacken:
  - Wurzeln, die sich plötzlich um die Füße der Abenteurer schlingen und sie zu Fall

- bringen
- Hecken wachsen plötzlich Beine und stellen sich blitzschnell den Abenteurern in den Weg

## Am Ziel

Haben die Splitterträger das Ziel des Labyrinths erreicht (Sie können die Spieler entweder am Spieltisch einen Weg durch das Labyrinth finden lassen oder sie eine Überleben-Probe gegen 25 [30 Minuten; 4 FP] würfeln lassen), wo sie Amitola und den dämmernden Ägiro vorfinden werden. Während sie ihm auf einer Standharfe Musik vorspielt, stehen sie vor der Wahl, wie sie die Aufmerksamkeit der Feenkönigin erringen wollen. Einem körperlichen Angriff gegen die Standharfe setzt diese eine Haltbarkeit von 9 entgegen (siehe **Splittermond: Die Regeln**, S. 180) – die Königin hat dann fortan die Grundeinstellung *Ablehnend* (-4). Wenn die Charaktere mit einem angemessenen Geschenk erscheinen (zum Beispiel mit etwas Wertvollem aus ihrem eigenem Besitz, oder wenn sie Siraja dafür gewinnen konnten), können sie ihre Aufmerksamkeit auch so erregen (die Grundeinstellung ist dann *Neutral*, +-0). Die dritte Möglichkeit ist, die Abgelenktheit der Feenkönigin zu nutzen, um ihr die Erinnerung von Tamesis direkt zu kommen zu lassen.

Folgende Lösungen sind (einigermaßen) naheliegend:

- Entführung des Gnoms
  - Wenn die Charaktere ihre besten Möglichkeiten in einer gewaltsamen Entführung sehen, wählen sie damit vermutlich nicht den leichtesten Weg:
    - Zunächst muss die Feenkönigin abgelenkt werden (da sie ihren Geliebten stets im Auge behält), wofür eine erfolgreiche *Redegewandtheit*-Probe gegen ihren GW von 24 (zuzüglich der Fremdartigkeit von 3 und unter Berücksichtigung ihrer Grundeinstellung) nötig ist; interessante Gegenstände können *leichte bis mittlere positive Umstände* darstellen (Sirajas Musik stellt einen *stark positiven Umstand* dar).
    - Anschließend muss der Gnom (dessen Betäubung nach und nach abklingt, sobald die Königin nicht mehr spielt) gepackt werden (einfacher Nahkampfangriff gegen 17). Es wird empfohlen, ab dieser Stelle die Tickleiste zu verwenden, um die erfolgreiche Flucht aus dem Labyrinth darzustellen
    - Lassen Sie die Feenkönigin, wenn die Abenteurer fliehen, alle 30 Ticks einen *Glimmer*-Angriff gegen die Abenteurer durchführen (Fertigkeitswert 21 gegen den höchsten GW) und die Abenteurer bei Erfolg unter entsprechenden (kumulativen) Zuständen leiden (siehe **Fremdartigkeit**). Da die Königin nun *wirklich* sauer ist, fügen Sie der Liste der möglichen Zustände noch *Verwundet* hinzu.
    - Bei ihrer Flucht werden die Abenteurer sich erneut etwaigen Nymphen stellen müssen
- Überreden, den Gnom freizugeben
  - Überzeugen, dass er nicht ihr Geliebter ist (*Redegewandtheit* gegen ihren GW von 24 zuzüglich der Fremdartigkeit, sie verteidigt mit Entschlossenheit 10)
    - Ihr die Erinnerung von Tamesis zu zeigen gibt einen *stark positiven Umstand*
    - Auf Unterschiede in Aussehen und Persönlichkeit hinweisen (*leicht positiver Umstand*)
    - Ägiro selbst beteuern lassen, dass er nicht der Gesuchte ist (*stark positiver Umstand*)
  - Überzeugen, dass Tamesis ihr wahrer Geliebter ist (*Redegewandtheit* gegen ihren GW

von 24 zuzüglich der Fremdartigkeit, Verteidigung mit Entschlossenheit 10)

- Passende Erinnerung von Tamesis und Amitola (*stark positiver Umstand*)
- Die Anwesenheit von Tamesis gilt pauschal als *stark positiver Umstand*
- Die Königin töten
  - Einem direkten Angriff setzt die Königin eine Verteidigung von 27, einen Körperlichen Widerstand von 20 und einen Geistigen Widerstand von 24 entgegen. Sie verfügt über 5 Lebenspunkte sowie das Merkmal „Schwächlich“
  - Wenn die Abenteurer die Feenkönigin tatsächlich töten, lesen Sie den Abschnitt **Ein schaler Sieg** weiter unten

## Ein schaler Sieg

Wenn die Charaktere tatsächlich die Unverfrorenheit besitzen, die Feenkönigin zu töten, werden sie den Untergang der Feenwelt noch während ihrer Flucht in Richtung des Portals miterleben: Die Umgebung um sie herum zerfällt, die Wände selbst scheinen in Fetzen von der Leere abzufallen, die dahinter erwartet und eine Orientierung wird fast unmöglich (zusätzliche -6 auf alle Proben, die eine Koordination erfordern). Für alle 30 Ticks setzen Sie den Marker auf dem Zeitkreis ein Feld nach vorne (als wäre eine weitere Stunde vergangen) – wenn die Charaktere das Portal nicht rechtzeitig erreichen, gnaden ihnen die Götter. Dann streifen sie als Sterbliche im Nichts herum, wo sich früher einmal eine Feenwelt erstreckt hat – sie stecken in ernstesten Schwierigkeiten.

## Kapitel V - Ende

Haben die Abenteurer es geschafft, den Gnom zu befreien, winkt die Belohnung. Neben der monetären Belohnung ihres Auftraggebers und allem, was die Charaktere im Labor und in der Feenwelt finden, erhalten sie:

- 4 EP pauschal für das Bestehen des Abenteurers
- 2 EP wenn sie den Gnom gerettet haben
- 2 EP wenn sie Tamesis und Amitola wiedervereint und die Einsamkeit dauerhaft aus Laurifeyia verbannt haben
- 1 EP wenn sie Tamesis beim Finale dabei hatten
- -2 EP, wenn sie Amitola getötet haben

## Hilfe, die Abenteurer waren zu langsam!

Obwohl der zeitliche Rahmen eigentlich großzügig bemessen ist, kann es natürlich sein, dass die Abenteurer es nicht rechtzeitig durchs Feentor zurück schaffen. In dem Fall stehen ihnen (und Ihnen als Spielleiter) unter anderem folgende Möglichkeiten zur Verfügung (sofern die Feenwelt noch existiert):

- Wenn die Abenteurer die Liebesgeschichte zu einem (für das Königspaar) positiven Ende geführt haben, ist Amitola sicherlich bereit, erneut das Zeitverhältnis zu verändern, aber dieses Mal in die andere Richtung, sodass die Zeit zum nächsten Öffnen des Tores schneller vergeht als die planmäßigen 140 Jahre (140 Tage in Laurifeyia). Diese Zeitspanne können Sie so kurz oder lang gestalten wie Sie möchten (Beachten Sie, dass die Charaktere in der Domäne der Jugend nicht altern)

- Krota kann (bei artgerechter Behandlung) den Charakteren ein Portal in eine andere Feenwelt erschaffen, die näher am Diesseits liegt. Die Reise kann ebenso lang oder kurz sein, ganz nach Belieben
- Dadurch, dass die Geselligkeit wieder Einzug hält, ist es nicht unwahrscheinlich, dass im Laufe der Zeit Besucher von anderen Feenwelten Laurifeyia besuchen, die sich dieses Merkmal mit ihnen teilen. Diese können sie mit in ihre Welt nehmen

## **Anhang A – Zeitkreis (Spieler)**





*(Beispielbild, Rechte liegen beim Uhrwerk-Verlag)*

## **Anhang B – Zeitkreis (Spielleiter)**



*(Beispielbild, Rechte liegen beim Uhrwerk-Verlag)*

## **Anhang C - Personenensemble**

### **Amitola, die Feenkönigin**

Amitola ist die wunderschöne Herrin von Laurifeyia. Ihr Äußeres gleicht dem einer Albin, jedoch übertrumpft sie diese noch sowohl in Größe als auch in ihrer Schönheit und Anmut. Einst war sie ausgelassen, großzügig und warm, doch der Verrat an ihrer Liebe hat sie ihre frühere Naivität ablegen und sie misstrauisch und kühl werden lassen. Sie liebt das Ungewöhnliche und fühlt sich von Gegensätzen angezogen (was auch einer der Gründe dafür sein mag, dass sie dem Gnomen-Magier verfiel).

Motiv: Sie wünscht sich nichts sehnlicher, als die Einsamkeit zu vertreiben und den Fluss ihrer Tränen endlich trocknen zu können.

### **Tamesis, der verstoßene König**

Früher, bevor der Unheilsbringer kam, lebte Tamesis glücklich mit seiner Angetrauten im Alten Palast. Dort empfingen sie gemeinsam Gäste, veranstalteten Tänze und vertrieben sich die Zeit. Er war stets strenger und misstrauischer als seine Königin und so ergänzten sie einander vortrefflich. Doch dann wurde ihre Welt in die Farblosigkeit gestürzt. Die Verbannung durch seine Königin machte ihn verbittert und öffnete sein Herz für die Einsamkeit. Heutzutage verbringt er die meiste Zeit in der Bestienform, die seine Königin ihm verlieh, auf dass sie die ihr verhassten Erinnerungen besser bewachen könne. Seine menschliche Gestalt ist ähnlich beeindruckend und ebenfalls einem Alben ähnlich wie die der Königin.

Motiv: Der König will zu seiner Königin zurück, kann sich ihrem Willen jedoch nicht einfach widersetzen, solange er nicht sicher gehen kann, dass die Erinnerungen bewacht werden.

### **Bilal, der Haus- und Hofmeister**

Der koboldgroße Haus- und Hofmeister der Königin genießt ihr ganzes Vertrauen und ist von ihr mit der Aufgabe betraut worden, die Tür zum Labyrinth zu bewachen. Dabei schwärmt Bilal schon seit geraumer Zeit für seine wunderschöne Herrin und sieht seine gemeinsame Zukunft mit ihr vom Gnom gefährdet, der kürzlich auf der Bildfläche erschien. Er ist über die Maße neugierig auf alles, was mit Sterblichen aus dem Diesseits zu tun hat.

Motiv: Die Königin für sich gewinnen, neue Dinge lernen, insbesondere den einen oder anderen Tipp, wie man Frauen gefallen kann, wird er dankbar annehmen.

### **Krota, die Gurach**

Krota ist (neben dem Baum der Erinnerungen) einer der beiden Bewohner von Laurifeyia, die nicht von dort kommen. Als Kreatur des Schicksals hegt sie ein beinahe klinisches Interesse an Laurifeyia und dem bevorstehenden (von ihr prophezeiten) Untergang. Der Tränenfluss der Königin hat ihr außerdem ein Reservat in Form eines Sumpfes beschert, das sie nicht missen möchte.

Motiv: Sie will ihren Sumpf behalten. Dazu muss der Tränenfluss bleiben und die Königin ergo unglücklich.

### **Arren von Winbyr, der Magier**

Jung, attraktiv und über die Maße ehrgeizig hat Arren von Winbyrn in einer Zeit, als es noch kein

Kaiserreich Selenia gab, nach ewiger Jugend gestrebt, wie viele andere vor ihm. Mit dem Unterschied, dass er sein Ziel erreicht hat, auch wenn er auf dem Weg dorthin ein Herz stehlen und Verrat begehen musste.

Motiv: Ewige Jugend

### **Harl Hulme, Magister des Zirkels der Zinne**

Ein stämmiger, hoch gewachsener Mensch mit nussbraunem Haar, der sich mehr um seine Forschung sorgt als um den Boten. Ein wenig exzentrisch mit leichten Tendenzen zur Misanthropie kümmert er sich in erster Linie um Tiere und Pflanzen, mit denen er sich auch besser versteht. Längere Aufenthalte unter Menschen machen ihn nervös und übellaunig.

Motiv: Die angeforderten Bücher bekommen und den Boten retten (wenn möglich).

### **Ägiro, neugieriger Gnomenforscher**

Ein junger Gnom, der sich nichts sehnlicher wünscht, als einmal selbst einen stolzen Magierturm zu bewohnen. Auf dem Weg dorthin verrichtet er niedere Arbeiten – wie etwa Botendienste – für den Zirkel der Zinne. Einige kleine Kinder haben ihn von seinem Weg abgebracht und in ein unterirdisches Labor geführt, dessen Tor sich wie von Geisterhand vor ihm öffnete. Und seitdem ist er in der Feenwelt gefangen und beginnt, den Tag zu verfluchen, an dem er diesen Auftrag angenommen hat. Er hat kein Interesse daran, über eine Feenwelt zu herrschen.

Motiv: Laurifeyia verlassen und nach Hause zurück kehren.

### **Siraja – Harfistin**

Wenn Bilal so etwas wie der erste Minister der Königin ist, dann ist Siraja so etwas wie ihre Heroldin. In früheren Zeiten hat sie die Magie ihrer Harfe benutzt, um Botschaften ihrer Herrin zu verbreiten. Nun ist sie, dank ihres von Grund auf frohen Gemüts, nicht ganz so sehr von der Einsamkeit beeinflusst wie die anderen Bewohner Laurifeyias.

Motiv: Die Königin aufheitern, den Abenteurern helfen (sofern sie ein *Happy End* im Sinne haben)

## **Anhang D – Artefakte im Labor**

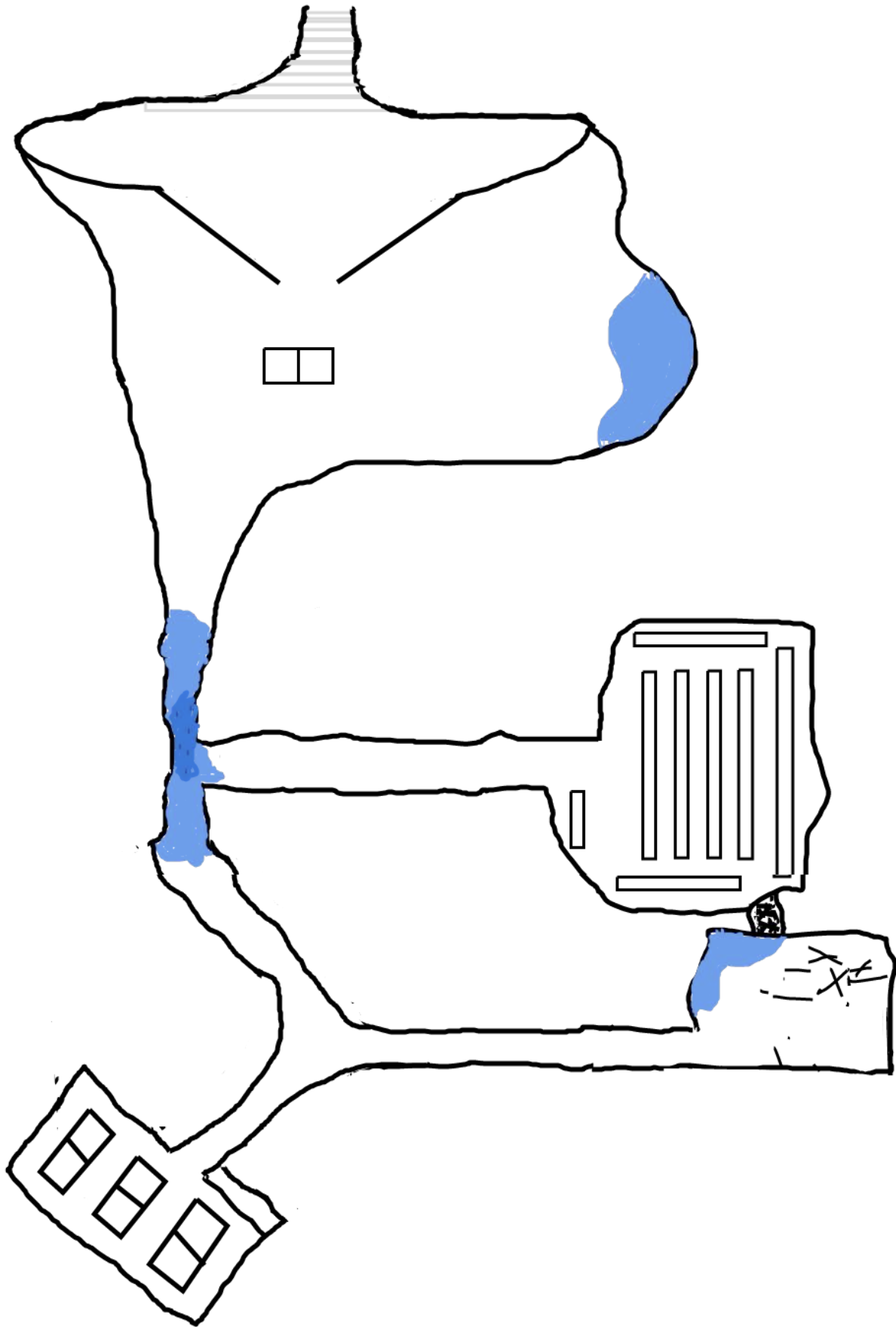
Wenn die Abenteurer sich im Labor umschauchen, können Sie sie über ein paar Artefakte stolpern lassen. Es folgen ein paar Vorschläge:

- Ein Pergament, das magisch behandelt wurde und deshalb den Verfall überstanden hat. Es handelt sich um eine Schriftrolle (**Splittermond: Die Regeln**, S. 254) mit folgenden Werten:
  - Artefaktqualität: 5, Zauberverankerung: Eisiges Gefängnis (Schwierigkeit 27, 16V4)
- Ein Pendel aus einfachem Metall, in dessen Zentrum ein augenförmiger Smaragd prangt (mundaner Wert: 20L), ebenfalls eine Schriftrolle mit folgenden Werten:
  - Artefaktqualität 3, Zauberverankerung: Suggestion (Schwierigkeit GW, K8V2)
- Eine große braun-weiße Feder (mutmaßlich von einem Adler), eine Schriftrolle mit folgenden Werten:
  - Artefaktqualität: 4, Zauberverankerung: Levitieren (Schwierigkeit 24, K12V3)
- Trinkgefäße, die sich auf ein magisches Kommando [das es von einem Schriftkundler von

den Gefäßen zu entziffern gilt] hin eigenständig mit Flüssigkeit (zum Beispiel einer archaischen Version von Kaffee oder Kakao, die aus dem Nichts erscheint) füllen und wieder leeren, in der Art eines nimmerleeren Beutels. Hierbei handelt es sich nicht um herkömmliche Magie, sondern um Feenmagie: Das Auslösen benötigt keine Probe und es fallen keine Fokuskosten an

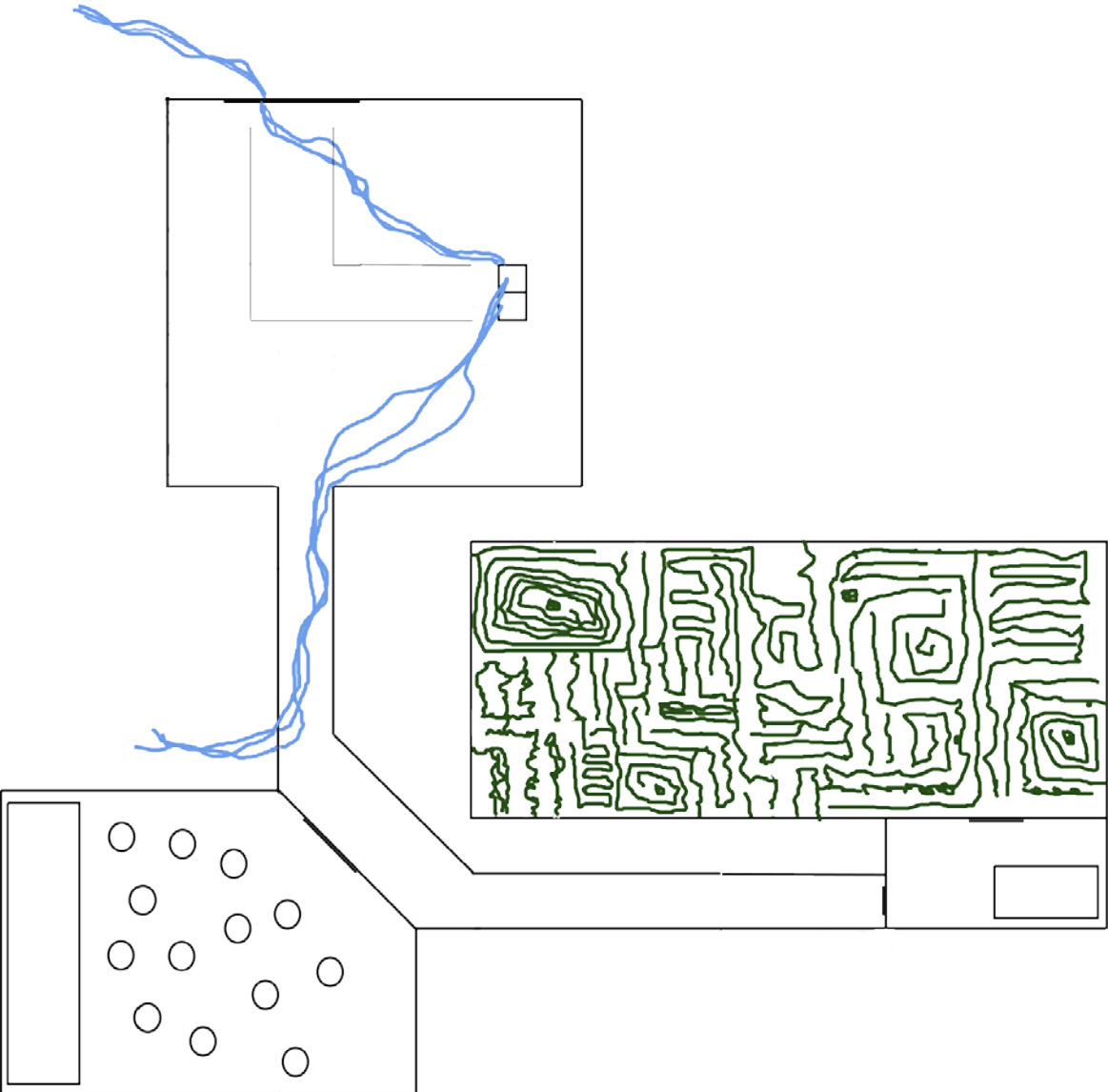
- Miniaturstatuen, ähnlich den Wächtern aus dem Foyer, aber in viel kleiner. Sie können mit einem Signalwort (die Spieler dürfen hier gern raten bzw. probieren) in Gang gesetzt werden und laufen kleine Kreise auf dem Boden. Wenn zwei von ihnen sich begegnen, liefern sie sich ein Duell mit ihren kleinen Steinfäusten. Hier ist keine Magie am Werk, sondern reine (archaische) Ingenieurskunst

Wenn die Artefakte untersucht werden sollen, muss dem Untersuchenden eine Arkane Kunde-Probe gegen 23 zuzüglich der doppelten Artefaktqualität gelingen (beachten Sie, dass die Analyse eines im Artefakt verankerten Zauberspruchs die Meisterschaft *Artefaktkunde* zwingend voraussetzt).



Anhang E – Gebäudeplan Labor

**Anhang F – Gebäudeplan Neuer Palast**



AT LAST, SIR TERRY, WE MUST WALK TOGETHER.

Terry took Death's arm and followed him through the doors and on the black desert under the endless night.

The End.