

# Jagd nach dem Haetae

von Stewie



Homed lion by tomoegozen-52 via [DeviantArt](#) Veröffentlicht unter [Creative Commons 3 \(NonCommercial NoDerivs\)](#).

*Spielsystem:* Splittermond

*Spielwelt:* Lorakis

*Region:* Kungaitan

*Schauplätze:* Das Dorf Singsong und die Feenwelt Dongwha

*Erfahrung:* 1 Heldengrad

*Zeitraum:* Wenige Tage

Ein Haetae, ein Löwe mit einem einzelnen Horn auf der Stirn, wurde aus der Feenwelt Dongwha entführt. Dies bedeutet den Untergang der Welt, wenn die Abenteurer ihn nicht retten können

# Einleitung

## Hintergründe

Haetae sind Kreaturen mit dem Körper eines Löwen die, ähnlich einem Einhorn, über ein Horn auf ihren Kopf verfügen. Wenige dieser Kreaturen leben zurückgezogen in den Wäldern Kungaitans. Den Kreaturen wird im Volksmund nachgesagt, dass sie nach Gerechtigkeit streben und in der Lage sind, Schuldige zu erkennen, welche sie dann mit ihrem Horn angreifen.

Der Jägerin und Bestienmeisterin Jong Hi ist es gelungen, eine solche Kreatur zu fangen und sie beabsichtigt sie gewinnbringend zu verkaufen. Das Fangen der Kreatur gestaltete sich als schwierige Herausforderung und gelang nicht ohne Verwundete auf der Seite der Jagdgesellschaft. Die Verwundeten wurden in Obhut des Taomai-Tempels in Dorf Sinsong gelassen. Der Haetae und seine Gabe für Ordnung zu Sorgen, ist jedoch wichtig für die Existenz der nahen Feenwelt Donghwa, aus der er stammt.

Das Abenteuer spielt in Kungaitan, einer stolzen Handelsnation im asiatisch geprägten Osten von Lorakis. Eine Besonderheit Kungaitans ist, dass es keinen Geburtsadel gibt, stattdessen herrscht der Hohe Rat über das Land. Die kunganischen Legionen sichern die militärische Macht zu Land und viele Kungaike haben Beziehungen und Kontakte aus ihrer Zeit beim Militär. Das religiöse Leben der Kungaike wird von Kult der drei Mütter bestimmt – einzige überlebende Götter einer mythischen Götter-Schlacht vor 2000 Jahren. Die Priester der drei Mütter sind überwiegend Frauen.

## Handlung

Das Abenteuer gliedert sich in verschiedene Szenen. Am Anfang einer Szene wird das Ziel erläutert, dabei ist das Abenteuer linear gehalten. Jedoch finden Sie am Ende der meisten Szenen Hinweise, wie Sie vorgehen können, wenn ihre Abenteuer nicht dem hier antizipierten Ablauf folgen.

Ein Großteil des Abenteuers im Dorf Singsong und seiner nahen Umgebung. Im Verlauf des Abenteuers werden die Abenteuer von einem Feenwesen in die nahe Feenwelt Donghwa gelockt. Bei diesem Wesen handelt es sich um ein Kyut, ein Gürteltier mit der Fähigkeit zum Formwandel, welches als Diplomat für die Feenwesen agiert. Die feische Natur des Kyut bedingt aber, dass dieses nicht direkt die Wahrheit sagen kann, sondern die Abenteuerer mit einer List in die Feenwelt locken muss.

In der Feenwelt erfahren sie, dass der Haetae entführt worden ist. Der Haetae erfüllt als Richter eine wichtige Aufgabe am Feenhof und sein Verschwinden droht die Feenwelt ins Chaos zu stürzen. Gemäß eines alten Feenpaktes steht es den Menschen zu, ihr Fehlverhalten gegenüber den Feen zu korrigieren. Sollte dies nicht passieren, steht es den Feen zu, Rache zu nehmen.

Möchten die Abenteuerer das Zerfallen der Feenwelt und die Angriffe der Feenwesen auf das Dorf unterbinden, müssen sie den Haetae befreien.

## Anreise

Kungaitan ist eine Handelsnation und es ist leicht ein Schiff in einem Hafen der östlichen Jadesee zu finden, welches Kungaitan anfähren wird. Für Abenteuerer aus dem lorakischen Westen bietet sich eine Anreise über den Orakelpfad an, einen Mondpfad der Ioria in der Kristallsee mit Siprangu in der Jadesee verbindet. Von Siprangu kann dann wiederum eine Passage über die Jadesee gebucht werden.

Eine Anreise über den Landweg ist nicht nur langwierig, sie führt auch durch die Ausläufer der Flammensenke, eine gefährliche und lebensfeindliche Region. Eine Anreise durch die Flammensenke sollte daher als eigenständiges Abenteuer abgehandelt werden.

## Auswahl der Abenteuerer

Das Abenteuer sollte mit einer Vielzahl von Charakterkonzepten spielbar sein. Kampffertigkeiten und körperliche Fertigkeiten – hier insbesondere Athletik – sind hilfreich, aber die meisten Kämpfe können auch umgangen werden. Die Herausforderungen richten sich an Abenteuerer am Ende des 1. Heldengrades. Es empfiehlt sich Probenschwierigkeiten und Werte von Nichtspielercharakteren an die Fähigkeiten ihrer Gruppe anzupassen.

Gnome und anderen Charaktere mit der Stärke Feensinn sind hilfreich, um sich in der Feenwelt zurechtzufinden.

Die Bewohner Kungaitans gelten als gastfreundlich, so dass die Herkunft der Abenteuerer keine große Rolle spielen sollte und bei den meisten Personen können sie davon ausgehen, dass sie Basargnomisch sprechen können. Einzig gegenüber den Alben Kintais ist man etwas reserviert, fühlen sich die Kungaike doch vom Reich der Gottkaiserin Myuriko bedroht.

# Das Dorf Singsong

**Ziel der Szene:** Information über den gefangenen Haetae vermitteln; die Abenteurer in den Wald locken

Singsong ist ein kleines Dorf an der Straße nach Kinshen-Ka. Die Häuser liegen am Hang eines Berges, wobei die höher gelegenen Häuser größer und prächtiger sind. Im unmittelbaren Umfeld des Dorfes wird Gemüse und Obst angebaut und das weitere Umland ist terrassiert und dient dem Anbau von Reis in unter Wasser gesetzten Feldern. Jenseits davon liegt dichter Wald. Das Dorf verfügt über ein kleines Gasthaus und es bietet sich an, dass die Abenteurer hier für die Nacht einkehren.

Das Gasthaus liegt am oberen Teil des Hanges. Es besteht aus einem großem Gebäude, das von der Wirtsfamilie bewohnt wird, mit zwei kleineren Gebäuden, in denen sich die Zimmer für die Gäste befinden. Alle drei sind um einen Innenhof gruppiert, der als Schankraum dient. Die Häuser stehen, wie die anderen Häuser im Dorf auch, leicht erhöht auf einer steinernen Plattform. Die überhängenden Dächer sorgen dafür, dass der Innenraum stets schattig ist. Darüber hinaus verfügen die Häuser über eine Vielzahl von Papierfenstern und in den Holzbalken über Türen und Fenstern sind Schriftzeichen eingeschnitten. Eine Länderkunde-Probe gegen 20 offenbart, dass diese Feen und Geistern aus den Häusern halten sollen.

Die gesamte Wirtsfamilie kümmert sich um die Gäste. Angeboten wird die scharfe Fisch- und Gemüsesuppe „Maeun-tang“, zu der ein klarer Schnaps auf Reisbasis „Soju“, gereicht wird. Darüber hinaus werden auch Tee „Cha“ und ein milchiger Reiswein „Makgeolli“ – gerade dieser ist überaus beliebt bei den Dorfbewohnern – verkauft.

Sollten die Abenteurer nicht das Gespräch mit den Anwesenden suchen, werden diese auf sie zukommen und sich nach deren Reise erkundigen. Gerne werden auch mündliche Nachrichten an Verwandte auf der noch kommenden Wegstrecke übergeben. Jedenfalls aber rät man den Abenteurern auf dem Weg zu bleiben und keine Abkürzung durch den Wald zu suchen. Es ist erst vor zwei Tagen eine Jägerin mit sechs Gehilfen in den Wald gegangen, um eine Bestie zu jagen und hatte zwar letztendlich wohl Erfolg, aber zwei ihrer Gehilfen sind nicht wieder aus dem Wald heraus gekommen. Eine Schwerverwundete befindet sich in der Obhut des hiesigen Tempels.

Im Verlauf des Abends wird das Kyut den Innenhof betreten. Sein Auftrag ist es, eine Gruppe von Wesen in die

Feenwelt Donghwa zu locken, da die Dorfbewohner gemäß einem alten Feenpaktes eine Chance haben, „ihre“ Fehler zu korrigieren. Es wird sich dabei für die Abenteurer entscheiden, da sie ihm am fähigsten erscheinen. Gemäß seiner Natur kann es die Abenteurer aber nicht einfach direkt fragen, sondern muss sie mit einer List in die Feenwelt locken.

Letztendlich sind hier vielfältige Täuschungen möglich, wählen sie eine, die für ihre Gruppe von Abenteurern passend ist. Das Kyut nutzt seine Fähigkeit zum Gestaltswandel und tritt als Mensch auf. Es ersetzt dabei nur in Ausnahmefällen Personen, die den Dorfbewohnern bekannt sind; lieber gibt es sich als fremde Person aus, wie etwa:

- Als **Händlerin**, die überfallen worden ist. Ihre Waren und ihr Knecht wurden von den Räubern in den Wald geschleppt.
- Als ein **kleines Kind** von einem abgelegenen Hof, dessen Eltern nicht vom Feuerholz sammeln aus den Wald zurückgekommen sind.
- Als **Kräutersammler**, der bei der Suche im Wald auf einen alten Schatz gestoßen ist. Leider ist dieser zu groß, um ihn alleine zu bergen und im Wald soll es Räuber geben.
- Denkbar ist auch, dass das Kyut einfach einen Gegenstand der Abenteurer **klaut**, um sie so dazu zu bewegen, ihm zu folgen.

Die Lügen des Kyuts sind dabei schwer zu durchschauen. Regelseitig kommt es hier, sollten ihre Spieler misstrauisch sein, zu einem Schlagabtausch (Siehe GRW, S. 146), wobei das Kyut seine Redegewandtheit zum Lügen gegen die Empathie der Abenteurer einsetzt.

Die feeische Natur des Kyuts ist ebenfalls nur schwer zu erkennen: Eine Arkane-Kunde-Probe gegen 35 lässt den Abenteurer erkennen, dass es sich um eine übernatürliche Kreatur handelt, bei einer herausragenden Probe lässt sich sogar die feeische Natur erkennen. Sollte das Kyut enttarnt werden, wird es zuerst versuchen in den Wald und dann in die Feenwelt zu fliehen und darauf setzen, dass es von den Abenteurern verfolgt wird.

## Der alte Gnom

Sollten die Abenteurer das Kyut enttarnen, sich aber nicht an die Verfolgung machen oder von einem Verfolgungsversuch erfolglos zurückkehren, verweisen die Dorfbewohner sie an Baekhyun. Der alte, als etwas kauzig geltende Gnom hilft bei Angelegenheiten mit

Ahnengeistern und kennt sich allgemein gut mit sonderbaren Angelegenheiten aus. Baekhyun erinnert sich daran, dass das Kyut Teil eines naheliegenden Feenreiches ist und empfiehlt den Abenteurern in den Wald zu gehen und die Ursachen für sein Auftauchen zu ergründen.

## Die Taomai-Priesterin

Die Taomai-Priesterin Hyun-Sook hält sich überwiegend im Tempel auf. Neben der Priesterin selbst befinden sich noch zwei Novizinnen im Tempel. Dieser ist von einem akkuraten Garten umgeben und befindet sich am höchsten Punkt des Dorfes. Die Göttin Taomai wird auch die Mutter des Blutes genannt und ihre Aspekte sind Blut, Geburt, Fruchtbarkeit und Tod sowie Krieg. Hyun-Sook ist aktuell vor allem mit der Pflege des Verwundeten beschäftigt und hat wenig Zeit für die Abenteurer. Sie hat keine Informationen über etwaige Feenwesen in der Umgebung und hält dies für unsinnigen Aberglauben der Dorfbevölkerung. Der Verwundete ist ihrer Auffassung nach in einem zu kritischen Zustand, als dass sie die Abenteurer empfangen möchte. Kompetente Heiler unter den Abenteurern können sie aber ggf. überzeugen, vorgelassen zu werden.

### Tipps zur Szene:

Möchten die Abenteurer das Kyut nicht in den Wald folgen, stellt dies kein großes Problem da. In diesem Fall erfolgt am nächsten Morgen ein Überfall aus der Feenwelt auf das Dorf (Siehe Abschnitt: Zwischenspiel).

## Verfolgungsjagd durch den Wald

**Ziel der Szene:** das Kyut verfolgen; in die Feenwelt gelangen

Diese Szene geht davon aus, dass die Abenteurer dem Kyut folgen, sei es, weil sie auf einen seiner Tricks hereingefallen sind oder es enttarnt haben und es auf seiner Flucht verfolgen. Ohne die „Hilfe“ des Kyuts ist es nur schwer möglich, den Übergang in die Feenwelt zu finden.

Das Kyut folgt dabei einem Trampelpfad, der tief in den Wald führt. Kurz vor dem Ende des Pfades, an einer alten Hängebrücke, wird es sich in seine feeische Form verwandeln und die Flucht ergreifen, seine feeische Natur verhindert, dass er den Abenteurern den direkten Weg in die Feenwelt einfach so zeigen kann. Sollten die Abenteurer dem Kyut folgen wollen, verwenden Sie für den folgenden Abschnitt die Verfolgungsjagdregeln (GRW, S. 148). Neben dem dort vorgeschlagenen Mechanismus

finden Sie im Folgenden noch einige Szenen für die Verfolgungsjagd und anstelle einer erweiterten vergleichenden Athletik-Probe gegen 15 verwendet werden können. Sollte das Kyut einen sehr großen Vorsprung haben (5 Fortschrittspunkte (FP)), wartet es an Ende dieser Stellen und verhöhnt die Abenteurer. Reduzieren Sie in einem solchen Fall den Vorsprung an FP für es wieder auf 1.

- Eine etwa zehn Meter lange Hängebrücke führt über eine Schlucht, an deren Boden ein Bach fließt. Die an vielen Stellen bereits mit Moos überwucherte Brücke sieht gefährlich aus, ist aber stabil. Zögerliche Abenteurer könnten hier aber Zeit verlieren. Entschlossenheit-Probe gegen 15.
- Der anschließende Weg an einem Flusslauf entlang wirkt erst einmal einfach, führt aber direkt an einem hier rastenden Tiger (Werte wie Jaguar, GRW, S. 284) vorbei, der die Abenteurer angreift. Alle angefangenen 20 Ticks erhöhen den Vorsprung des Kyuts um 1 FP.
- Im Anschluss wechselt das Kyut die Flussseite und wählt hierfür einen Baumstamm, der mit glitschigem Moos überzogen ist. Akrobatik-Probe gegen 15.
- Ein weites Feld voller in kräftig leuchtenden Farben blühenden Blumen wirkt erst einmal ungefährlich. Bei einer gelungenen Naturkunde-Probe gegen 25 ist folgendes bekannt: Der aufgewirbelte Blütenstaub vernebelt die Sinne. Regelseitig handelt es sich hierbei um ein Gift: GRW, S. 175 (Kontakt 4, Geblendet (Gift), 6 Stunden). Von ihm betroffene Personen sind euphorisch und haben eine deutlich intensiver Wahrnehmung von Farben und sind leicht von Lichtern geblendet. Abenteurer, die nicht über die Stärke Feensinn verfügen, erhalten diese in abgeschwächter Version (+1 GW, +2 auf Proben) für die Wirkungsdauer des Giftes. Der Zustand Geblendet entfällt innerhalb der Feenwelt.

Sollten die Abenteurer die Verfolgung abbrechen oder dazu gezwungen sein, weil ihnen keine weiteren Proben zustehen, besteht die Möglichkeit, den Spuren des Kyuts im weichen Waldboden zu folgen – hierzu ist eine Jagdkunst-Probe gegen die 15 notwendig. Schließen die Abenteurer so auf und es gelingt ihnen nicht das Kyut zu überraschen, setzt wieder eine Verfolgungsjagd ein.

Hohlen die Abenteurer das Kyut ein, so gibt dieses kampflös auf. Die Abenteurer haben ihn übertroffen und er kann sie nun direkt in seine Welt führen. Geht die Verfolgung hingegen solange, dass die Abenteurer insgesamt 20 FP angesammelt haben, sehen sie wie das Kyut den Übergang nach Donghwa nutzt. Bei den Übergang handelt es sich um einen kreisrunden See, in dessen Oberfläche sich die Umgebung spiegelt.

### **Tipps zur Szene:**

Das Kyut versucht körperlichen Konfrontationen aus dem Weg zu gehen und ergibt sich lieber als zu kämpfen. Sollten die Abenteurer ihn dennoch umbringen, so verlieren sie auch die Möglichkeit den Zugang in die Feenwelt über das Kyut zu finden. In diesen Fall besteht, aber immer noch die Möglichkeit, die im Abschnitt Zwischenstück beschrieben ist.

## **Zwischenstück**

Gelangen die Abenteurer nicht in die Feenwelt oder stimmen dort nicht zu, den entführten Hataea zu befreien, werden die Feen Rache an den Bewohnern des Dorfes üben. Der erste Angriff erfolgt bereits am Morgen nach der Ankunft der Abenteurer: Laute Schreie erklingen aus einem der nahegelegenen Felder des Dorfes. Einige verwundete Bauern kommen den Abenteuern entgegen, verfolgt von einer Gruppe Angreiferinnen: Es handelt sich um Dryaden (GRW, S. 267). Passen Sie die Anzahl an die Fähigkeiten ihrer Gruppe an, mittels des Zaubers Tiere beherrschen (GRW, S. 247), über den Dryaden verfügen, können Sie den Überfall noch weiter anpassen. Die Spuren der Dryaden durch den Wald können mittels einer vergleichenden Probe auf Jagdkunst gegen Heimlichkeit zurückverfolgt werden. Wenn keiner der Abenteurer über die Stärke Feensinn verfügt, sollten Sie überlegen, die Spur durch das im obigen Abschnitt beschriebene Blumenfeld zu legen. Sollten die Abenteurer weiterhin kein Kontakt mit der Feenwelt aufnehmen, erfolgen weitere, stärker werdende Angriffe.

## **Das Feenreich Donghwa**

**Ziel der Szene:** Den eigentlichen Auftrag erhalten

Die folgende Abschnitt spielt in der Feenwelt Donghwa, deren Fremdartigkeit dazu führt, dass viele Proben um 4 Punkte erschwert sind. Diese Erschwernis wird im Folgenden in die Schwierigkeit der Proben bereits eingerechnet. Beachten Sie das die Stärke Feensinn diese Proben wiederum um 6 Punkte erleichtert und Abenteurer

unter der Wirkung des Giftes eine Erleichterung um 2 Punkte erhalten.

Bei der Feenwelt handelt es sich um eine durch die feische Natur verzerrte Abbildung eines der Klein-Königreiche, die vor den Zusammenschluss zur kunganischen Republik existierten.

- An der Spitze des Königreiches steht ein König – dieser kümmert sich aber nicht um die Belange seiner Untertanen, sondern vor allem um das regelmäßige Verzehren von zeremoniell festgelegten Speisen.
- Unter dem König steht der Haetae, der mit seiner Fähigkeit Schuldige zu erkennen und insbesondere mit seinem Horn, um sie zu bestrafen, für ein reibungsloses Funktionieren des Königreiches gesorgt hat.
- Ebenfalls eine wichtige Figur am Hofstaat ist das Kyut, das als Diplomat fungiert und in dieser Funktion keinesfalls die direkte Wahrheit sagen darf.
- Das Feenreich verfügt über eine kleine Armee aus Dryaden, die im Normalfall vor allem Paraden durchführen, aber in der aktuellen Situation eingesetzt werden, um Singsong anzugreifen.
- Die Bauern des Königreiches leben in einem kleinen Dorf und sind ausgesprochen misstrauisch.

Sind die Abenteurer in der Begleitung des Kyuts nach Donghwa gekommen, so kann es sie über die Orte informieren – es empfiehlt ihnen schleunigst zum König zu gehen und kann sie auch dorthin führen. Das Kyut und andere Feenwesen bewegen sich intuitiv in der Feenwelt und können den Abenteuern nicht die Farbzuordnungen erklären:

Zwischen den Orten und in der Umgebung Donghwas liegt ein Wald, in dem die Blätter der Bäume in verschiedensten Farben leuchten. Will man zu einem bestimmten Ort gelangen, muss man sich auf eine der Farben konzentrieren; Fortbewegung ohne diese Konzentrationsleistung führt einfach weiter durch den Wald ohne jemals wirklich irgendwo hinzukommen. Möchten die Abenteurer einen Ort aufsuchen, so verlangen Sie eine Entschlossenheits-Probe oder eine Arkane Kunde-Probe gegen die 24.

### **Auswirkungen:**

*Verheerend:* Wie Misslungen, zusätzlich –3 auf weitere Proben zum Reisen in der Feenwelt.

*Misslungen:* Die Abenteurer erreichen den gewünschten Ort nicht, sondern verbleiben im Wald und es kommt zu einer Begegnung (s. u.).

*Gelungen:* Die Abenteurer erreichen den gewünschten Ort.

*Herausragend:* Die Abenteurer erreichen den Ort, darüber hinaus gewöhnen sie sich an die Realität der Feenwelt, weitere Proben zum Reisen sind um 3 Punkte erleichtert.

### **Begegnungen in Donghwa:**

Nutzen Sie diese Begegnungen für misslungene Entschlossenheitsproben bei der Konzentration auf die Farben oder wenn die Abenteurer sich gezielt für längere Zeit im Feenwald bewegen:

- **Dryaden-Desateurinnen:** Eine Gruppe von 4 Dryaden sollte eigentlich einen weiteren Überfall auf das Dorf durchführen. Sie haben aber beschlossen, diesen Befehl nicht Folge zu leisten und verweilen im Wald. Sie haben Angst davor, vom König gesucht zu werden und verlangen von Durchreisenden Wegzoll. Die Abenteurer können hier von den Hintergründen für die Angriffe erfahren und auf den König aufmerksam gemacht werden.
- **Baumwandler:** Ein Baumwandler (GRW, S. 266) sucht seinen angestammten Platz im Wald – dabei achtet er wenig auf sein Umfeld und kann aus Versehen gegen unachtsame Abenteurer treten. Will man den Baumwandler helfen, so ist zunächst eine Naturkunde-Probe gegen 20 notwendig, um einen geeigneten Ort zu finden. Erfolgsgrade aus dieser Probe dienen als Erleichterung für die anschließende Redegewandtheits- oder Diplomatieprobe gegen den Geistigen Widerstand des Baumwandlers.
- **Tiere aus den Diesseits:** Mitunter finden Tiere aus der realen Welt den Weg in das Feenreich, wie etwa einige Wölfe (GRW, S. 286). Der beginnende Zerfall Donghwas macht diese aggressiver als gewöhnlich.

### **Chaos:**

Mit der Entführung des Haetaes wird Donghwa chaotischer und wird nicht mehr dauerhaft bestehen können. So hält sich der König z. B. nicht mehr an die

zeremoniellen Abfolge seiner Speisen, was dramatische Folgen für seine Welt hat. Wann immer die Abenteurer den verbindenden Wald passieren, verändert sich die Umwelt:

- **Plötzlicher Wintereinbruch:** Es wird schlagartig bitterkalt und tiefer Schnee erschwert das vorankommen. (Kältestufe II, siehe GRW, S.175)
- **Gluthitze:** Temperaturen wie sie sonst in der Flammensenke vorherrschen. (Hitzestufe II, siehe GRW, S. 174)
- **Dunkelheit:** Die Sonne erlischt schlagartig. (Lichtstufe 5 (Finsternis) -12, siehe GRW, S. 169)
- **Erdbeben:** plötzliche Erdstöße werfen unachtsame Abenteurer von den Beinen. Verlangen Sie Akrobatik-Proben zwischen 15 und 25, je nach Schwere der Erdstöße.

## **Der Königspalast - Rot**

Der Königspalast ist von außen nicht als solcher zu erkennen: ein schlichtes Haus vom selben Baustil wie die Häuser im Dorf steht idyllisch gelegen an einem Flusslauf auf einer kleinen Lichtung.

Im Haus, welches von innen geräumiger ist als von außen, sitzt der König, ein alter dicklicher Mann in prächtigen Gewändern, an einer üppig gedeckten, aber unordentlichen Tafel. Einige Behältnisse mit Speisen sind umgekippt, andere Speisen sind nur zum Teil gelehrt. Emsige Untertanen, von derselben Gestalt wie die Bewohner des Dorfes, tischen regelmäßig neue Speisen auf.

Der König hat Besuch von jenseits der Feenwelt erwartet und erklärt den Abenteurern, dass sie den Haetae befreien müssen – ansonsten geht die Feenwelt unter. Haben die Angriffe bereits begonnen, so ist er bereit sie auszusetzen. Hierfür gibt er den Abenteurern ein Siegelring zur Legitimation und bittet sie damit zu seiner Heerführerin zu gehen.

## **Das Dorf – Blau**

Das Dorf besteht aus einer handvoll prächtiger Häuser, die wie kleine Paläste wirken. Die Bewohner, gnomengroße, weiß durchscheinende, grob menschenähnliche Wesen, huschen umher. Die Bewohner haben Angst vor Fremden und verstecken sich, sobald sie diese bemerken. Einmal aufgespürt (Wahrnehmungs-Probe gegen 10), bleiben die Wesen misstrauisch und verängstigt, sind aber bereit zu reden. Zu folgenden Punkten können sie etwas beitragen:

- **Das Kyut:** Bei diesem handelt es sich um den Diplomaten des Königs; hat es sie in den Wald geführt, sind sie zweifelsohne wichtige Personen.
- **Fragen nach dem König oder allgemein einem Anführer:** Dieser befindet sich selbstverständlich in seinem Palast.
- **Die Angriffe:** Die Angriffe durch die Dryaden wurden von König befohlen, nachdem der Haetae entführt worden ist.
- **Der Haetae:** Sorgt für Recht und Ordnung, mit seinen Horn kann er Schuldige erkennen und bestrafen.

**Diebstahl:** Die Bewohner sind alles andere als gastfreundlich, um dies zu verdeutlichen, können sie diese die Abenteurer bestehlen lassen – dabei interessieren sich vor allem für Gegenstände mit ideellem Wert.

## Der Dryadenhain – Grün

Das Heerlager der Dryaden ist eine Lichtung umgeben von prächtigen Bäumen. Etwa zwei Dutzend Dryaden halten sich auf dem zentralen Platz auf. Die Abenteurer werden misstrauisch beobachtet. Da sich die Dryaden aber überlegen fühlen, lässt man die Abenteurer unbehelligt. Stellen sie Fragen, werden sie zur Anführerin der Dryaden geführt.

Diese kann den Abenteurern dieselben Informationen wie die Dorfbewohner geben und andeuten, dass das Problem aus der Welt ist, sobald der Haetae wieder zurückgekehrt ist, verweist hierzu letztendlich aber auf den König.

**Ein Duell:** Einzelne Abenteurer können die Anführerin der Dryaden zu einem Duell herausfordern – gewinnen sie dieses, wird der Sieger Heerführer und kann die Angriffe auf das Dorf unterlassen. Die Dryaden können die Feenwelt nicht länger als ein halben Tag verlassen.

## Der Ausgang - Gelb

Um das Feenreich zu verlassen, muss sich ebenfalls im zentralen Wald auf eine Farbe konzentriert werden. Ist dies erfolgt, steht man wieder im diesseitigen Wald vor dem Portal.

## Das Finale

Mit den Informationen aus der Feenwelt sollte den Abenteurern klar sein, dass sie den Haetae befreien müssen. Die kleine Reisegruppe der Jägerin ist ob des gefangenen Feenwesens und einiger leicht Verwundeter

langsam unterwegs und kann daher mühelos eingeholt werden. Es sind verschiedene Möglichkeiten denkbar, das Feenwesen zu befreien, sei es eine direkte kämpferische Konfrontation, ein heimliches Befreien oder aber eine diplomatische Lösung – das Schicksal der Dorfbewohner Singsongs und insbesondere des zurückgelassenen Verwundeten ist der Jägerin Jong Hi keinesfalls egal, weniger wichtig ist ihr aber das Wohlergehen der Feenwelt selbst.

## Belohnung

Die Abenteurer sollten für ihre Mühen alle 10 Erfahrungspunkte erhalten. Haben Sie das Abenteuer bestanden, ohne dass es zu Angriffen auf das Dorf gekommen ist, sollten sie 2 zusätzliche Erfahrungspunkte erhalten.

Möchten sie ihren Abenteurern auch eine weltliche Belohnung zukommen lassen so steht es ihnen frei das Kyut loszuschicken und eine angemessene Belohnung zu übergeben. Auch die Bewohner von Singsong sind durchaus bereit die Abenteurer für ihre Mühen zu entlohnen.

## Anhang

### Kyut

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	6	4	2	3	2	4	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	10	5	12	20	4	20	24

**Fertigkeiten:** Akrobatik 14, Athletik 14, Diplomatie 16, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 8, Redegewandtheit 16, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 6

**Zauber:** Bewegung I: Beschleunigen; Stärkung I: Zunge des Diplomaten

**Meisterschaften:** Diplomat, Begabter Lügner

**Merkmal:** Gestaltwandler in beliebige humanoide Form (siehe auch Jenseits der Grenzen, S. 103 (4 Fokus kanalisieren, 12 Ticks kontinuierliche Aktion))

## Jägerin Jong Hi

Werte wie Söldner (GRW, S. 280), jedoch Klingensab statt Streithammer; Meisterschaften Ausfall und Klingenswirbel für Stangenwaffen

## **Jagdhelfer**

Siehe Räuber (GRW, S. 276)

## **Heerführerin der Dryaden**

Werte wie eine Dryade (GRW, S. 267), jedoch Valkyrja-Speer (Qualität 2: -1 WGS) als Angriff mit Wert 18 statt Körper; Meisterschaften Ausfall und Gezielte Treffer für Stangenwaffen