

## WAS IST EINE ROTKAPPE?

Mit einem Fertigkeitswurf für Naturkunde zum Wissen abrufen gegen SG 20 kann ein SC das folgende über Rotkappen erfahren.

**Kritischer Erfolg** Wie für einen Erfolg, zusätzlich weiß der SC, dass eine Rotkappe, die jemanden bewusstlos schlägt, den Schlag weiterschwingen kann, um ein anderes Ziel zu erwischen. Zusätzlich zu den Angriffen mit ihren Sensen, stoßen Rotkappen ihre Gegner gerne um und treten ihnen mit den metallenen Stiefeln die Köpfe ein.

**Erfolg** Rotkappen sind nach ihren Kopfbedeckungen benannt, welche sie mit dem Blut ihrer Gegner tränken, um deren Stärke zu absorbieren. Solange eine Rotkappe diese Kappe trägt, regeneriert sich ihr Körper nach jeder Verletzung mit erstaunlicher Geschwindigkeit. Die Kappe zu entfernen ist jedoch außerordentlich schwierig, normalerweise muss dazu erst die Rotkappe bewusstlos sein. Rotkappen kämpfen mit ihren Sensen und metallenen Stiefeln.

**Kritischer Fehlschlag** Rotkappen greifen nur Gegner mit rotem Blut an. Wer, wie beispielsweise Lesniks, kein rotes Blut hat, hat von Rotkappen wenig zu befürchten, solange er diese nicht zuerst bedroht. Der beste Weg, um mit Rotkappen zu verhandeln, ist es ihnen lautbrüllend entgegenzutreten, um sie einzuschüchtern und Stärke zu zeigen.

## VILM

**EINZIGARTIG** **CB** **WINZIG** **FEE** **GREMLIN**

Jinkin-Reißklaue-Variante (Siehe S. {5})

**Fertigkeiten** Akrobatik +8, Diebeskunst +7, Handwerkskunst +5 (Fallen +7), Heimlichkeit +7, Naturkunde +5, Täuschung +5

**Gegenstände** Elfenstiefel (Verflucht, siehe unten), Zangenklaue, Kurzbogen (20 Pfeile)

**Fernkampf** ➔ Kurzbogen +9 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich W10); **Schaden** 1W6 Stichschaden

## KREATUR 1

## VERSTECKTE FALLGRUBE

### MIT SPEERSPITZEN

**FALLE** **MECHANISCH**

**Heimlichkeit** SG 21 (Geübt) oder SG 0, wenn die Falle entschärft oder zerstört ist

**Beschreibung** Eine hölzerne Falltür bedeckt eine Grube die 3 m x 3 m groß und 6 m tief ist. Speerspitzen am Boden der Grube spießen jeden auf, der hineinstürzt.

**Ausschalten** Diebeskunst, SG 18 (Geübt), um die Falltür zu entfernen **RK** 15; **REF** +5, **ZÄH** +5

**Falltür Härte** 7 **Falltür TP** 30 (BW 15); **Immunitäten wie Gegenstände**, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

**Sturz** ➔ **Auslöser** Eine Kreatur tritt auf die Falltür; **Effekt** Die auslösende Kreatur stürzt in die Grube und erleidet Fallschaden (10 Punkte Wuchtschaden) sowie 2W6 Punkte Stichschaden durch die Messerklingen. Die Kreatur kann die Reaktion Halt Ergreifen nutzen, um nicht zu stürzen.

## GEFAHR 2

**Zurücksetzen** Kreaturen können weiterhin in die Grube stürzen, aber die Falltür muss manuell wieder in Position gebracht werden, um die Falle erneut zu verstecken.

**Belohnungen:** Wenn die SC Vilm die *Elfenstiefel* abnehmen, bemerken sie ein darunter getragenes Paar roter Wollsocken. Vilm hat dieses Paar Socken seit Monaten getragen, und das merkt man auch an dem Geruch, der den SC in die Nase steigt, sobald sie diese entfernen. Der Gestank ist für jeden außer Scheibenkopp unerträglich. Die Socken sind ganz zerknittert und für Vilms Füße eigentlich deutlich zu groß. Zunächst werden die SC vermutlich kein Interesse an Stinckensocken haben, doch wird cleveren SC früher oder später auffallen, wie wertvoll sie sind. Die *Elfenstiefel* sind mit einem bestimmten Jinkinfluch belegt, der jeden Dieb bestrafen würde. Wer versucht die Stiefel ohne ein paar rote Wollsocken darunter anzulegen, fühlt sich bei jedem Schritt so, als hätte er ein Steinchen im Stiefel. Ganz egal, wie sehr man nach dem nervigen Steinchen sucht, wird man jedoch nie etwas finden. Wenn jemand, der keine roten Wollsocken darunter trägt, die Stiefel Aktiviert, ziehen sie sich schmerzvoll um die Füße zusammen und verursachen 2W10 Punkte Wuchtschaden (einfacher ZÄH, SG 18). Vilms Socken sind groß genug um an die Füße jedes SC zu passen, der mutig genug ist sie anzulegen. In den *Elfenstiefeln* getragen, unterdrücken sie den Fluch vollständig.

## Suche nach dem Durchbruch

Nachdem die SC die Gremlins besiegt haben, müssen sie als nächstes bestätigen, ob ein Portal aus der Ersten Welt die Ursache für all die seltsamen Geschehnisse im Wald ist. Die SC können verschiedene Methoden benutzen, um dies zu erreichen. Wahrscheinliche Strategien wären einen Gremlin zu befragen (Einschüchtern, SG 22), den Spuren der Gremlins zu folgen (Überlebenskunde, SG 20 zum Spuren folgen), oder den Leylinien zu einer nahen Konzentration magischer Energie zu folgen (Naturkunde, SG 20). Die SC könnten auch ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen, um diese Herausforderung zu lösen. Zum Beispiel könnte Flaschengeist seine Fähigkeit Kreaturen ausmachen nutzen, um die Quelle all der ungewöhnlichen Pflanzen und Tiere in der Gegend aufzuspüren (Naturkunde, SG 18), oder Plusterzahn könnte sich als Feenkreatur verkleiden, welcher die Gremlins für gewöhnlich gehorchen würden und sie so zum Reden bringen (Täuschung, SG 18).

Welche Strategie die SC auch immer wählen, sie werden schließlich ihren Weg zum Durchbruch aus der Ersten Welt finden, etwa einen 15-minütigen Marsch vom Lager der Kräutersammler entfernt. Sollten die SC bei allen Fertigkeitswürfen versagen oder ihnen die Ideen ausgehen, bevor sie den Weg finden, suchen sie eine Weile herum, ehe sie den Weg oder das Portal entdecken. Auf S. {7} findest du die Auswirkungen einer solchen Verzögerung beschrieben.

## DER DURCHBRUCH

## DURCHSCHNITTlich 4

Zweige winden sich um ein violett leuchtendes Portal, welches die Umgebung in ein surreales Licht taucht. Pflanzen und Pilze schießen in allen Farben des Regenbogens aus dem Boden und kämpfen in einem chaotischen Treiben zwischen den Bäumen um jedes Fleckchen freien Boden.

Der Durchbruch in die Erste Welt strahlt Naturmagie aus und verstärkt diese auch. Alle Kreaturen in diesem Bereich erleiden einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Naturmagie. Kreaturen mit einer besonderen Verbindung zu Naturmagie (wie beispielsweise Lesniks oder Feenwesen) erhalten innerhalb von 4,50 m zum Portal einen Zustandsbonus von +1 auf RK und Rettungswürfe. Felder mit Bewuchs zählen als Schwieriges Gelände.

**Kreaturen:** Karl der Kürschner lauert in der Nähe des Portals. Er wird von den letzten zwei Jinkinen begleitet. Die Gremlins helfen der Rotkappe eifrig beim Flankieren von Gegnern. Solange Karl bei Bewusstsein ist, kämpfen sie bis zum Tod. Sobald die Rotkappe besiegt ist, brechen alle noch bei Bewusstsein befindlichen Gremlins in Panik aus. Sie versuchen, durch das Portal in die Erste Welt zurückzulaufen, nur um unerwartet gegen eine unsichtbare Wand zu klatschen. Nachdem sie ihren Rückzug derart abgeschnitten finden, ergeben sich die Gremlins. Karl kämpft bis zum Tod; er ist zu stolz, um sich den SC zu ergeben, und er ist sich der Tatsache nicht bewusst, dass in dieser Ebene, ungleich der Ersten Welt, der Tod auch für Feenwesen wie ihn selbst endgültig ist.

## JINKIN-REISSKLAUEN (2)

## KREATUR 1

Seite {5}

**Initiative** Wahrnehmung +7

## KARL DER KÜRSCHNER

## KREATUR 5

Rotkappen-Variante (Kern Monster, S. 270)

**Initiative** Wahrnehmung +12

**Fertigkeiten** Akrobatik +13, Athletik +15, Einschüchtern +13, Handwerkskunst +13 (Schuhe +15), Heimlichkeit +13, Naturkunde +10, Täuschung +11

## Das Ende des Abenteuers

Nachdem Karl der Kürschner besiegt wurde, können die SC sich überlegen, was sie mit dem Portal machen wollen. Grob zusammengefasst gibt es drei Möglichkeiten mit dem Portal zu verfahren: es schließen, seine Funktion verändern oder es ganz in Ruhe lassen. Die wahrscheinlichste Veränderung wäre es, die Richtung umzukehren, so dass es nun Reisen in die Erste Welt zulässt, aber wenn die SC Ideen für andere Veränderungen haben, die sie gerne einbauen würden (wie etwa das Durchschreiten des Portals nur für bestimmte Leute oder in beide Richtungen zu ermöglichen), können sie dies durchaus ebenfalls versuchen. Im Allgemeinen benötigt das Schließen des Portals einen Fertigkeitswurf für Naturkunde gegen SG 18. Ein SC kann diesen Fertigkeitswurf nur einmal ablegen, ein Fehlschlag bedeutet, dass der SC nicht genug über die Eigenschaften des Portals weiß. Bei einem kritischen Fehlschlag werden die SC für einen Moment in das Portal hinein gesogen, befinden sich kurz in der Ersten Welt und werden dann wieder im Wald „ausgespuckt“, wobei sie den Zustand Benommen 1 erleiden.

Statt sich selbst um das Portal zu kümmern, könnten die SC auch beschließen, sich mit der Bitte um Hilfe an Verbündete zu wenden, zum Beispiel könnte Popcorn ihre Feenlingfreunde um Hilfe bitten oder Plusterzahn könnte aus Taldor Hilfe herbeiholen. Wenn die Spieler solche Strategien anwenden wollen, erreichen die Verbündeten das Portal rechtzeitig, bevor zu viel weiterer Ärger geschehen kann. Auf jeden Fall haben die SC den Grund der Ärgernisse im Verdurawald herausgefunden (und die Probleme hoffentlich behoben), den Helden steht es frei ihren Sieg mit Freunden und Verbündeten ganz nach ihren Wünschen zu feiern. Danach können sie sich etwas Ruhe gönnen – zumindest bis der Verdurawald die Helden erneut benötigt!



Karl der Kürschner

## FLASCHENGEIST

Flaschengeist ist ein leidenschaftlicher Verfechter von verkörperten Naturgeistern aller Größen und Stärken, sowie ein selbst ernannter Beschützer anderer Lesniks. Nachdem er von seiner Ritualmutter die Grundlagen der Lesnikerschaffung erlernt hatte, nutzte Flaschengeist sie, um einem Geist einen Körper zu geben, der ohne seine Hilfe zu schwach gewesen wäre, um sich zu manifestieren. Dieser Geist wurde zu seinem Vertrauten, Zwillingspross, die er wie eine geliebte Tochter behandelt und oft in seinem hohlen Kopf herumträgt.

Zwillingspross ist fröhlich und neugierig. Sie hat die Angewohnheit, in allem Unbekannten herumzustochern, was sie manchmal in Schwierigkeiten bringt. Wenn sie erschreckt oder verängstigt ist, versteckt sie sich oft in Flaschengeists hohlem Kopf.

Flaschengeist sieht sich selbst vor allem als Wächter über Pflanzen und besonders als Beschützer von Lesniks, aber er weiß, dass auch Tiere zu einem funktionierenden Ökosystem gehören. Als Erinnerung an diese Abhängigkeit voneinander trägt er eine *Zauberstatuette (Onyxhund)*, welche er dazu benutzt, einen Hund zu beschwören, den er Mitternacht genannt hat.

Flaschengeists liebster Besitz ist ein Bündel Vergissmelnicht, das er mit vielen unterschiedlichen Bändern zusammengebunden hat. Insgeheim glaubt er, dass dieses Bündel gedächtnisverstärkende Kräfte besitzt. Er flocht die Stiele der Pflanzen zu Mustern, um Informationen festzuhalten und holt das Bündel jeden Tag mehrfach hervor, um zu überprüfen, ob es etwas gibt, woran er sich erinnern sollte. Oft vergisst er, was die geflochtenen Muster ursprünglich bedeuten sollten, doch reicht schon der Anblick der verwobenen Stiele, um sein Gedächtnis in Schwung zu bringen.

Seit den Ereignissen von *Eine Handvoll Blumen* ist Flaschengeist viel mit seinem Freund Plusterzahn umhergereist und hat die schwächeren Lesnikgeister unterrichtet, die mit Bewunderung zu ihm aufsehen. Durch Plusterzahns Erzählungen von epischen Abenteuern inspiriert, bat Flaschengeist seinen Freund darum, ihn und einige andere Lesnikfreunde auf einer Rundreise durch Taldor zu führen. Die Reise war alles, was er sich erhofft hatte, und vor kurzem ist die Gruppe in ihre Heimat im Verdurawald zurückgekehrt. Die Bändchen um Flaschengeists Vergissmelnichtbündel kommen jedes aus einer anderen taldanischen Siedlung, doch meistens kann er sich nicht daran erinnern aus welcher.

### Flaschengeist spielen

Flaschengeist ist weise und nachdenklich, er hat seine Umgebung stets genau im Blick. Mit seinen guten Augen und seiner Kenntnis der Wälder, ist er sehr gut darin, Dinge zu bemerken, die anderen entgehen würden, wie etwa Tiere, die sich seltsam verhalten oder ungewöhnliche Spuren.

- Er zieht oft sein Vergissmelnichtbündel hervor, entweder als Gedächtnisstütze, oder einfach, um damit herumzuspielen. Dieser Glücksbringer hat keine wirklichen magischen Kräfte, aber für Flaschengeist ist er trotzdem hilfreich.
- Er glaubt daran, dass Gemeinschaften vielfältige Perspektiven benötigen, so wie ein Ökosystem diverse Arten benötigt. Solange Zeit keine Rolle spielt, zieht er es vor, anderen in Ruhe zuzuhören. Dabei ermutigt er auch die leiseren Stimmen zu sprechen, bevor er selbst seine Meinung äußert.
- Zwillingspross hat eine kindliche Natur und ist gerne in Gesellschaft. Beim geringsten Anzeichen von Gefahr verschwindet sie in Flaschengeists Kopf oder verwandelt sich in einen reglosen winzigen Baum.

**Anathema:** Als Druide des Ordens der Blätter gelten für Flaschengeist die folgenden Anathemata: Trage keine Metallgegenstände oder -rüstung tragen; verderbe keinen natürlichen Ort; bringe niemanden den Wildsang (die Sprache der Druiden) bei, der kein Druide ist; zerstöre nicht willkürlich Pflanzen. Wenn er gegen diese Verbot oft genug verstößt, wird er irgendwann seine Druidenkräfte verlieren.

**Kampf:** Im Kampf hat Flaschengeist mehrere Optionen. Er kann seine Feinde mit Magie angreifen, indem er ihre Bewegung mit *Verstricken* oder *Verstrickende Ranke* behindert, sie mit *Furcht* erschrecken oder ihnen mit *Säurepfeil*, *Säurespritze* oder *Kältestrahl* aus der Entfernung Schaden zufügen. Außerdem kann er Magie nutzen, um seine Fähigkeiten oder

