

# FEENSTAUB UND FABELWESEN



Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

# FEENSTAUB UND FABELWESEN



VLISSES SPIELE

# AVENTURIEN®



#### LEKTORAT

THOMAS RÖMER

#### COVERBILD

FLORIAN STITZ

#### UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

#### INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SKIKSZAI,  
FLORIAN STITZ

#### KARTEN & PLÄNE

FLORIAN STITZ

#### REGIONALKARTEN

INA KRAMER

#### AVENTURIENKARTE

RALF BERSZUCK, THOMAS RÖMER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,  
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Signifi-  
cant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.  
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,  
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,  
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,  
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher  
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-754-7

Das Schwarze Auge

# FEEENSTAUEN UND FABELWESEN

VIER MÄRCHENHAFTES DSA-GRUPPENABENTEUER  
FÜR DEN MEISTER UND 3-5 HELDEN

REDAKTION

MOMO EVERS UND THOMAS RÖMER

AUTOREN

MUNA BERING, CAILLEAN KOMPE, ASTRID MOSLER,  
CARSTEN POHL UND STEFAN UPTEREGGER



# INHALT

<b>VORWORT</b> .....	5
<b>DIE ABENTEUER IN KÜRZE</b> .....	5
<b>DREI SCHWÜRE</b> .....	7
Das Abenteuer im Überblick .....	7
Anwerbung und Anreise .....	9
Geheimnisse eines Dorfes .....	12
Im Wald .....	16
Der Tränensee .....	18
Auf in den Kampf .....	26
Ausklang .....	29
Dramatis Personae .....	29
Handouts .....	30
<b>FISCHERFEST</b> .....	31
Ein Märchen vom Meer .....	31
Das Abenteuer im Überblick .....	33
1. Tag: Aufruhr in Trontsand .....	34
2. Tag: In den Marschen .....	36
3. Tag: Ankunft in Salzasiel .....	37
4. Tag: Weitere Nachforschungen .....	43
5. Tag: Finale .....	47
Dramatis Personae .....	50
Handout .....	51
<b>TOD EINES GESCHICHTEPERZÄHLERS</b> .....	52
Es war einmal – Zum Hintergrund .....	52
Einleitung für den Spielleiter .....	55
Teil 1: Ein Todesfall in der Familie .....	55
Teil 2: Gebrochene Herzen überall .....	64
<b>VERWÜNSCHT</b> .....	71
Hintergrund für den Meister .....	71
Einstieg: Und der Himmel weinte .....	72
Nachforschungen .....	76
Der Zauber der Levthansnacht .....	79
Ins Reich des Prinzen .....	84
Dramatis Personae .....	87
Handouts .....	88



# VORWORT

Erneut willkommen in der Welt der Märchen und Sagen, der Geschichten von Feen und Rittern, von Schwüren und Flügen, von unerfüllter Liebe und tragischen Missverständnissen. In der Tradition von *Verwunschen und Verzaubert* und *Märchenwälder, Zauberflüsse* präsentiert Ihnen die vorliegende Anthologie **Feenstaub und Fabelwesen** eine Sammlung von vier DSA-Gruppenabenteuern, die alle mehr oder weniger das Wirken von Feenwesen und die daraus erwachsenen Geschichten zum Thema haben.

Ein herzlicher Dank geht an dieser Stelle an Momo Evers, die das Projekt auf den Weg gebracht, mit Vehemenz vertreten und lange betreut hat, aber leider wegen dringender weiterer Projekte die Finalisierung an mich abgeben musste. (Und das, wo ich doch so gar nicht als Vertreter der märchenhaften Richtung beim Schwarzen Auge gelte ...)

Der Band wendet sich weniger an die Aventurologen, würfelschwingenden Schwertmeister oder Magietheoretiker, sondern an all jene, die sich einlassen wollen auf eine Welt, in der

Wünsche (dero drei, versteht sich) wahr werden können, ein unbedachtes Wort das Schicksal wenden kann und die Logik nicht den aventurischen Naturgesetzen, sondern den Notwendigkeiten einer Erzählung folgt. Lassen Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes 'verzaubern' und folgen Sie dem Fluss der Märchen, erzählen Sie ihren Teil der Legendenwelt.

Wie schon in den Vorgängerbänden liegt nicht das Schicksal Deres in der Waagschale, sondern eher das Glück Einzelner oder kleinerer Gemeinschaften. Und wie viele Märchen sind auch die hier versammelten etwas düsterer und trauriger, aber doch zeigen sie stets, dass ein wahrer Held die Dinge zum Guten wenden kann. Es gibt weniger Ruhm und Gold zu gewinnen als Dankbarkeit und die Gewissheit, das Richtige getan zu haben. Und vielleicht erhalten die Helden ja einen Platz in künftigen Geschichten der aventurischen Erzähler.

Düren, im März 2011

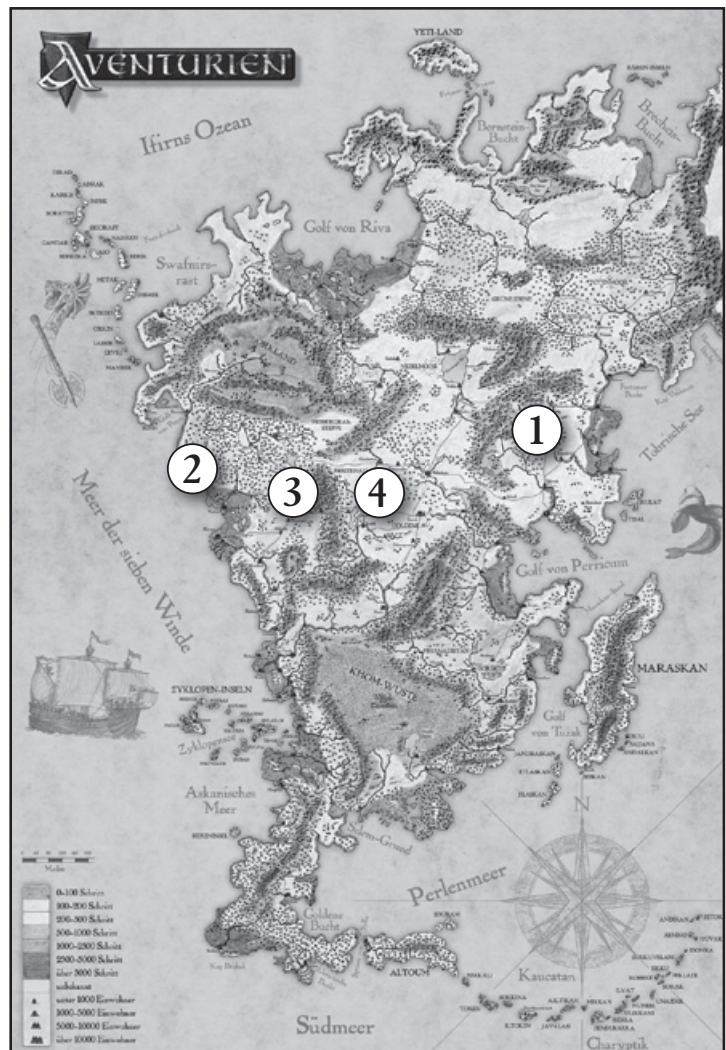
Thomas Römer

## DIE ABENTEUER IN KÜRZE

**Drei Schwüre (1)** von Muna Bering führt ins unwirtliche Transsylvien, genauer, ins Dorf Grauen, das zwar nicht im Brennpunkt schwarzmagischer Aktivitäten steht, aber dennoch seit Jahren unter dem Schatten Yol-Ghurmaks liegt. Hier haben unter dem Einfluss der dämonischen Herrscher auch viele Märchen eine Wendung ins Düstere genommen, aber die Helden können dafür sorgen, dass dies nicht so bleibt! Ein Märchen berichtet nämlich von einem alten Beistandspakt zwischen Menschen und Feen und vom Schwur eines einstigen Helden. Als nun die Feen um Beistand gegen einen Daimoniden bitten, der in ihr Reich eingedrungen ist, sind es nur vier erschrockene Mädchen, die aufbrechen, um der Nymphe und den Biestingern zu helfen. Die Dörfler bitten die Helden, die Spur der Mädchen zu verfolgen und sie hoffentlich lebend zurückzubringen.

In **Fischerfest (2)** von Carsten Pohl und Caillean Kompe geht es an die nostrische Wattenmeerküste. Das zugrundeliegende Märchen erzählt von unerfüllter Liebe zu einer Meerjungfrau, von Mord und Totschlag, einer großen Flut und dem Untergang eines Leuchtturms. Der wahre Kern der Geschichte ist die Jahrhunderte alte Liebe zwischen besagter Meerjungfrau und einem Einhorn, das immer wieder am Deich gesehen wird. Und ein ehrgeiziger Magier hat sich aufgemacht, das Wesen zu fangen. Wird es den Helden gelingen, Einhorn und Nixe zusammenzuführen – und dabei einen Deichbruch zu verhindern und Licht in die dunkle Vergangenheit Salzasiels zu bringen?

Dass "viele nicht so ist, wie es scheint", zeigt **Tod eines Geschichtenerzählers (3)** von Astrid Mosler, in dem sich die Helden als Ermittler in einem Kriminalfall durch Winhall und Umgebung bewegen und dem tragischen vermeintlichen Freitod eines Märchen- und



Legendensammlers, des Verwandte eines der Helden nachspüren. Schon bald zeigt sich, dass es sich mitnichten um Freitod, sondern einen von langer Hand geplanten Mord handelt und dass Onkel Rondrik nicht nur ein schrulliger Geschichtensammler war, sondern unter dem Einfluss eines beseelten Märchenbuchs stand, das durchaus eine eigene Agenda hat. Das Buch schließlich seiner eigentlichen Bestimmung zuzuführen und damit die Taten einer Fee ungeschehen zu machen, ist schlussendlich die wirkliche Aufgabe der Helden.

**Verwünscht (4)** von Stefan Unteregger spielt am Rande des düsteren Reichsforsts, wo die Anwesenheit von Feenwesen nicht so ungewöhnlich ist – aber eben dadurch auch so manche Begehrlichkeiten weckt. Hier ist es ein erfolgloser Schmied, der durch seine maßlosen Wünsche einen im Diesseits ‘gestrandeten’ Feenritter immer mehr in die Arme der Finsternis treibt und dadurch das Leben seiner Verwandten und Mitmenschen immer mehr zur Qual macht. Als das dunkle Feenwesen nun die Tochter des Schmied als Opfer verlangt, ist die Zeit für das Eingreifen wahrer Helden gekommen!

### FORMALIA

Zu Beginn eines jeden Abenteuers finden Sie einen Kasten, in dem das Abenteuer noch einmal in Stichworten zusammengefasst ist. Dort finden Sie auch die Anforderungen an die Helden und eine grobe Einschätzung des Schwierigkeitsgrades für Spieler und Meister. Beachten Sie bitte, dass Tod eines Geschichtenerzählers ausdrücklich auch für Meister gedacht ist, die ihr ‘Handwerk an der Schmalseite des Tisches’ gerade neu beginnen.

Wir verwenden hier natürlich auch die üblichen Konventionen, was die Auszeichnung bestimmter Begriffe angeht: Talente und Talentproben, Sonderfertigkeiten und magische Rituale werden *kursiv* geschrieben, Zaubersprüche in **VERSALIEN**, Liturgien der Geweihten in **KAPITÄLCHEN**. Verweise auf andere DSA-Bücher oder auf andere Kapitel in diesem Band sind **fett** gestellt.

Wenn sich bei der Beschreibung eines Gasthauses die Werte **Q**, **P** und **S** finden, stehen diese für die Qualität und das Preisniveau des Etablissements (jeweils auf einer Skala von 1–10, wobei 1 für niedrig und 10 für hoch steht) bzw. die dort vorhandenen Schlafplätze. Auch Handwerker haben bisweilen Bewertungen in **Q** und **P**.

### Ein Wort zum Thema Feenwesen

Alle Abenteuer in diesem Band haben auf die eine oder andere Art mit Feen zu tun, sei es, dass sie die Auslöser der Ereignisse (und damit häufig der wahre Hintergrund der vorgestellten Märchen) sind, sei es, dass sie sogar die direkten Partner und/oder Gegner der Helden im Abenteuer sind.

Aventurische Feen sind nun nicht generell lustige kleine Flatterwesen (auch die gibt es natürlich), sondern von Haus aus ‘Jenseitige’, Bewohner von Welten, die ‘neben der (aventurischen) Wirklichkeit’ liegen – und damit sind sie vor allem eines: anders. Und eben dieses Anderssein führt häufig zu Missverständnissen, die für Mensch und Fee tragisch enden und damit den Grundstein für die Art etwas düsterer Märchen legen, wie sie hier versammelt sind.

Ein zweiter wichtiger Punkt beim Umgang mit Feen (vor allem für Sie als Meister): Feen sind personifizierte Zauberei. In ihren eigenen Welten kennt ihre Zauberei quasi keine Grenzen, und selbst in derischen Gefilden sind sie zu vielerlei magischen Handlungen in der Lage, die menschlichen (und auch elfischen) Zaubern nicht zugänglich sind. Das heißt nun nicht, dass Sie als Meister sich jegliche Freiheiten erlauben können, um ihr Handeln dann mit einem “Das können die aber” zu rechtfertigen, aber Sie können und sollten bisweilen Fünfe gerade sein lassen, wenn es um die Feenmagie geht und bei kritischen Probenergebnissen im Zweifelsfalle für das Feenwesen entscheiden.

### ABKÜRZUNGEN

Auch das märchenhafteste Setting benötigt bisweilen Hintergrundinformationen und Regeln – und eben diese finden Sie in der weiterführenden Literatur, auf die an einigen Stellen verwiesen wird. Wir verwenden dabei folgende Abkürzungen für die einzelnen Bände:

<b>Basis</b>	das <b>Basisregelwerk</b> des Schwarzen Auges
<b>Efferd</b>	<b>Efferds Wogen</b> , die Spielhilfe für maritimen Themen
<b>LCD</b>	<b>Liber Cantiones (deluxe)</b> , das Buch der Zaubersprüche
<b>SRD</b>	<b>Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen</b> , der Vorgängerband zu <b>Wege der Alchimie</b>
<b>WdA</b>	<b>Wege der Alchimie</b> , der Ergänzungsband zu Alchimie, Artefakten und Zaubersymbolen
<b>WdG</b>	<b>Wege der Götter</b> , das Regelwerk zum Wirken der überirdischen Mächte
<b>WdS</b>	<b>Wege des Schwerts</b> , die Regeln zum Kampf und zum Einsatz von Talenten
<b>WdZ</b>	<b>Wege der Zauberei</b> , die Regeln zu Zaubern, Ritualen und Beschwörungen
<b>Westwind</b>	<b>Unter dem Westwind</b> , die Regionalbeschreibung Thorwals, des Gjalskerlandes, Nostrias und Andergasts
<b>ZBA</b>	<b>Zoo-Botanica Aventurica</b> , die Sammlung von Kreaturen und wichtigen Pflanzen

# DREI SCHWÜRE

VON MΥΠΑ ΒΕΡΙΓΓ

ΛΑΥΤ ΓΕΥΑΚΤ ΥΠΟ ΔΡΕΙΜΑΛ ΙΝ ΔΙΕ ΛΥΦΤ ΓΕΗΥΠΤ ΦΥΡ ΔΙΕ ΥΠΕΡΣΕΤΖΛΙΧΗ ΗΙΛΦΗ ΥΟΠ ΙΑΠ, ΡΟΜΑΠ, ΣΒ ΥΠΟ ΣΟΠΙΑ ΥΠΟ ΔΕΠ ΥΑΚΚΕΡΕΠ ΕΙΠΣΑΤ ΔΕΡ ΤΕΣΤΣΠΙΕΛΕΡ ΣΥΣΑΠΠΕ, ΗΑΡΑΛΔ ΥΠΟ ΣΑΣΧΑ. ΓΑΠΖ ΒΕΣΟΠΔΕΡΕΡ ΔΑΠΚ ΓΕΒΥΗΡΤ ΜΟΜΟ ΦΥΡ ΓΕΔΥΛΔ ΥΠΟ ΙΠΣΠΙΡΑΤΙΟΠ.

**Zauberhaftes:** eine Nymphe, eine böse Hexe, ein verzauberter Adliger, eine Gruppe Frosch-Biestinger, eine goldene Kugel, die den Weg zum verwunschenen Hexenturm weist, ein gefräßiger Hechtdaemonid

**Stichworte zum Abenteuer:** Auf der Suche nach einigen Dorfkindern erfahren die Helden von lang vergangenen Verwicklungen zwischen Menschen und Feenwesen, die sich um drei in Vergessenheit geratene Schwüre ranken. Indem sie Licht in die Angelegenheit bringen, helfen sie nicht

nur einer Nymphe, einer Gruppe Biestinger und einem verzauberten Baronssohn, sondern stärken auch Hoffnung und Zwölfgötterglauben eines kleinen Dorfes im besetzten Tobrien.

**Ort:** das Dorf Grauen in Transsylvanien und die angrenzende Wildnis

**Zeit:** nach 1028 BF, Sommer

**Erfahrung:** Einsteiger bis Erfahren

**Schwierigkeit:** Spieler: niedrig / Meister: mittel



## DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

»Selten verweben sich die Schicksale der Menschen mit denen der Anderswesen – jedoch wenn sie es tun, bringen sie hervor jene Wunder, Schrecken und Helden, von denen nächtens am Feuer gesponnen und geträumt wird.«

—aus *Reisen im Nebel, einer Sammlung poetischer Texte von Thomeg Atherion, Fasar 1002 BF*

### WAS EINST GESCHAH

Vor gut 300 Jahren verfiel in Tobrien der Baronssohn *Nibelwulf Firutin von Liliengrund* der Hexe *Zylya*, einer hübschen, aber gewissenlosen Schönen der Nacht. Oft traf das Paar sich in *Zylyas Turm*, der einsam in einer bewaldeten Flanke der Schwarzen Sichel stand.

Auf seinen vielen Wegen hin und wieder fort von diesem Liebesnest kam *Nibelwulf* jedesmal durch ein kleines Dorf namens *Grauen* sowie an einem See vorbei, in dem die Nymphe *Vioyella* und ein Volk von Frosch-Biestingern lebten. Da er ein freundlicher Junge war, hatte er sich bald sowohl mit den Grauenern als auch mit den Feenwesen angefreundet und wurde von allen stets willkommen geheißen.

*Nibelwulfs* und *Zylyas* Liebschaft währte nicht lang: Nach einem knappen Jahr wandte der fromme Baronssohn sich von der Hexe ab, als ihm bewusst wurde, dass er nur ihrer begehrenswerten Hülle verfallen war, ihr Wesen aber nicht lieben konnte. Wenig später nur verliebte er sich neu, in *Perainiane Persing*, die gütige und sanfte *Peraine-Geweihte* von *Grauen*. Seine Liebe zu ihr war tief und ehrlich und erfüllte ihn jeden Tag mit überderischem Glück. Bald wusste er, dass es für ihn keine bessere Frau geben konnte, und er wollte sie ehelichen.

*Zylya* indes brannte vor Zorn, seit ihr Gespiel sie verlassen hatte. Liebeskummer, gekränkte Eitelkeit und kalte Rachlust trieben sie um. Als sie in dieser Verfassung von *Nibelwulfs* neuer Liebe und seinen Hochzeitsplänen erfuhr, suchte sie außer sich vor Wut die *Grauen* auf und drohte ihnen mit Vergeltung, sollten sie den Baronssohn weiterhin freundlich aufnehmen und die Ehe zwischen ihm und *Perainiane* nicht verhindern. So wollte sie mit Furcht Liebe zerstören. Die tapferen Dörfler aber jagten sie fort, denn das Glück ihrer *Geweihten* war ihnen heilig.

Da wurde *Zylyas* Zorn noch rasender, und ihre kalte Rachsucht trieb sie in einen Pakt mit *Mishkara*. Die Erzdämonin gewährte ihr größere Macht, und gnadenlos begann die Hexe



ihre Tyrannei gegen Grauen: Sie sandte Unwetter und Krankheiten hinunter ins Tal, tötete Vieh und nahm Frauen ihre Fruchtbarkeit. Zuletzt, als die Grauer den Baronssohn trotz allem weiterhin schützten, wirkte sie einen durch dämonische Kräfte verstärkten KRABELNDEN SCHRECKEN – Tausende beißende Insekten ergossen sich über das Dorf, verbreiteten Panik und forderten zahllose Opfer.

Da ertrug Nibelwulf das Elend nicht länger, für das er sich verantwortlich sah, und heimlich verließ er Grauen, um sich Zylia auszuliefern. Auf dem Weg zu ihrem Turm legte er eine kurze Rast am See der Feen ein, bat die Zwölfe inständig um Beistand und vergoss auch einige verzweifelte Tränen in das Wasser des Sees. Plötzlich tauchten seine Freunde, die Biestinger, daraus auf und boten ihm ihre Hilfe an. Nibelwulf nahm dankbar an und führte wenig später eine große Feen-Armee hinunter ins Tal. Für die Frösche mit ihren flinken Zungen waren die ekligen Insekten durchaus zu besiegen, wenn es auch ein mühsamer Kampf war, und endlich war der letzte Käfer, die letzte Spinne, die letzte Stechmücke verschluckt.

Dankbar feierten die Grauer ihre Retter. Sie ergriffen Nibelwulfs Schwert und legten darauf den heiligen Eid ab, den Biestingern ihre Heldentat eines Tages zu vergelten: Sollten die Feen jemals in Not geraten, würden die Menschen ihnen sogleich zu Hilfe eilen. Und Nibelwulf, der die Spuren des Leides sah, das seinetwegen über das Dorf gekommen war, schwor feierlich, seine Schuld wiedergutzumachen vor den Menschen und vor den Göttern.

Zum Schrecken aller erschien in diesem Moment Zylia und tat zornig ebenfalls einen Schwur: Sie selbst wolle ihr Leben von heute an einzig dem Ziel widmen, das Dorf Grauen und die gesamte Region in immerwährendes Unglück zu stürzen. Die Menschen hier sollten ihr Dasein nur noch als Qual empfinden und die beiden ersten Schwüre sich niemals erfüllen. Damit riss sie Nibelwulfs Klinge an sich und verschwand damit, um sie in ihrem Turm zu verstecken.

In der folgenden Zeit tat Zylia ihr Schlimmstes, um ihr böses Wort zu halten, während Nibelwulf alles daransetzte, ihre Schandtaten zu verhindern oder die aus ihnen entstehende Not zu lindern. Unter anderem war es sein Verdienst, dass aus Grauens bescheidenem Peraineschrein ein hübscher kleiner Tempel zu Ehren der gütigen Göttin wurde – als Gegengewicht zu den dämonischen Kräften, die durch die Hexe im Umland immer stärker wurden.

Dann aber geschah das Furchtbare: Zylia gelang es, Nibelwulf aufzulauern und ihn in einen Frosch zu verwandeln. Als Glück im Unglück stellte sich dabei heraus, dass dies am Ufer des Tränensees geschah und Vioyella Zeugin der Schandtat wurde. Die gute Nymphe konnte den Zauber der Hexe zwar nicht verhindern, aber es gelang ihr, ihn abzuschwächen: Sie sorgte dafür, dass der junge Mann nicht zu einem gewöhnlichen kurzlebigen Frosch wurde, sondern zu einer Art Frosch-Biestinger, zwar ohne Erinnerung, aber der menschlichen Sprache mächtig und fähig, Jahrhunderte zu überdauern. Weiterhin wob Vioyella noch eine Möglichkeit in den Zauber hinein, die Verwandlung zu brechen: Sollte jemals eine Jungfrau, die Nibelwulfs wahres Wesen nicht kannte, Tränen über ihn vergießen, so würde aus dem Frosch wieder ein Mensch werden. Nachdem die Nymphe dies für den jungen Baron getan hatte, sorgte sie dafür, dass die übrigen Biestinger ihn fanden und sich seiner annahmen.

Anschließend wandte sie sich der Hexe zu, von deren Untaten

sie nun genug hatte. Mit einem mächtigen Zauber nahm Vioyella Zylia mitsamt ihrem Hexenturm vom Angesicht Deres fort und verbannte sie in eine Minderglobule, die sie in ihrem liebsten Spielzeug, einer goldenen Kugel, geschaffen hatte. Selbst für eine Nymphe war dies machtvolle Magie, und von diesem Tag an wachte Vioyella unentwegt über die Kugel, um den Bann aufrechtzuerhalten (siehe auch Seite 24).

Bald danach begriffen die Grauer langsam: Zylia war fort! Natürlich war dies ein Grund zur Freude – doch wurde die erheblich gedämpft durch den traurigen Umstand, dass auch Nibelwulf verschwunden war. Niemand konnte sich erklären, was geschehen war, und schnell rankten sich verworrene Märchen um das Mysterium.

Perainiane, die ein Kind von ihrem Geliebten erwartete, war untröstlich. Ihr Leben lang trauerte sie um ihn und hörte keinen Tag auf, sich seiner zu erinnern.

## WAS JÜNGST GESCHAH

Heute erinnert sich in Grauen niemand mehr an diese alte Geschichte und an den *Schwertschwur*. Die Dörfler fristen ein armseliges Leben am Rande Transsiliens. Längst trauen sie sich nicht mehr ins Gebirge, und ihr Perainetempel wurde schon vor Jahren geschändet. An die Macht der Zwölfe glaubt niemand mehr so recht.

Dagegen hatten es Vioyella und die Biestinger oben im Wald bis vor Kurzem vergleichsweise gut, denn dank der Kraft der Nymphe blieb ihr See unverseucht. Dann jedoch brachten starke Regenfälle in den Gipfeln der Schwarzen Sichel die Bäche oberhalb des Tränensees zum Überlaufen, und ein pervertierter Hecht wurde in das von den Feen bewohnte Gewässer gespült. Dieser macht dort seitdem unbarmherzig Jagd auf alles, was sich bewegt. Besonders auf die Feenwesen – vorneweg Vioyella – hat er es abgesehen, weil er sie instinktiv als Feinde erkannt hat, die ihm gefährlich werden können. Bisher allerdings ist es weder der Nymphe noch den Fröschen gelungen, etwas gegen den gefräßigen Daimoniden auszurichten. Wenn nicht bald etwas geschieht, wird dies das Ende des Feenvolks vom Tränensee sein.

Dass Hilfe von den Menschen kommt, wagen weder Vioyella noch *der Alte*, der König der Biestinger, zu hoffen. Zwar erinnern sie sich an den Schwertschwur – doch wissen sie auch, wie vergesslich und unzuverlässig Sterbliche sind.

Die Verzweiflung der Feen indes spürte die verstorbene Perainiane, und sie ahnte, dass die Zeit für die Grauer gekommen war, das Wort ihrer Vorfahren in Taten umzusetzen. Um die Dörfler wachzurütteln, sandte sie ihrer jüngsten Nachfahrin Neetya Persing eine machtvolle Vision, die an den Schwur erinnern und zum Handeln aufrufen sollte (siehe auch Seite 15).

Leider zeigen sich die Grauer bisher trotz dieser Erinnerungshilfe unwillig, den Feen zu Hilfe zu eilen. Unglauben und Angst halten sie zurück – zumindest die Erwachsenen. Vier kleine, wehrhafte Mädchen aber, die *Grauerer Wolfstöchter unter den Wassern*, die die alten Märchen noch ernst nehmen und finden, dass man Versprechen halten muss, haben sich ein Herz gefasst und sind ins Gebirge aufgebrochen. Sie wollen Vioyella, mit der sie befreundet sind, in Sicherheit bringen, das Schwertschwert finden und das Ungeheuer töten.