

# Die Feenfeder

*Ort: Kalamar und Umgebung*

*Beginn: 3.Tag des 5.Mondes, 1 vU*

*Meister: Flanf*

*Helden: Ron, Duncan*

Es begann alles an einem der schönen Tage im Frühling, die Sonne schien und kein Windhauch war zu spüren als Ron sich von seinem Heimatort, dem Magierturm des blauen Feuers und dem Umgebenden Dorf nach Osten davonschlich. Kurze Zeit später war er schon hinter den Hügeln verschwunden und vor ihm tat sich ein riesiger Wald auf der sich bis in den Horizont erstreckte, doch sein Weg führte dorthin und Ron lies sich nicht von dem Imposanten Eindruck beirren.

Es war kurz vor Sonnenuntergang, er war schon tief in den Wald eingedrungen, als ein Bär neben ihm erschien. Noch nie hatte er ein solch großes und bedrohliches Tier gesehen und so rannte er, von Panik erfaßt, tief in den Wald. Ohne darauf geachtet zu haben wohin er lief und mit seinem bescheidenen Kenntnissen über das Überleben im Wald hatte er Glück und sah den Schein des Lagerfeuers von Duncan, der ihn ebenfalls gesichtet hatte und ihn zu einem Abendmahl einlud.

Am nächsten Morgen, Ron der es nicht gewöhnt war ohne ein Bett zu schlafen machte kaum ein Auge zu, entschieden sie sich gemeinsam zu reisen, da sie doch dieselbe Richtung eingeschlagen hatten. Wenig später führte der Weg zu einem nicht allzu hohen, aber dafür recht breiten hölzernem Turm und als sie sich ihm näherten öffnete sich dessen Tür von selbst und ein alter Mann, lud sie auf ein Essen ein.

Der Turm war voll von recht seltsamen Alchemistischen Zutaten und Elixieren und auch das angebotene Essen sah nicht besonders einladend aus, aber Ron kannte solche Männer und Stuben schon und zeigte wenig Angst. Von seinem Vorbild gestärkt faste Duncan Mut und probierte selbst das essen. Nach einem kleinem Gespräch bat der Magier sie eine Feenfeder zu besorgen, die er für einen Zauber benötige, diese sollte sich in der Nähe von Kalamar, einer Stadt die sich zwei Tagesreisen in südöstlicher Richtung befand, finden lassen. Für ihre Dienste versprach er ihnen eine Belohnung auf die jedoch noch niemand einging.

Die Reise verlief ereignislos bis auf zwei Goblins die ihren Weg kreuzten, welche aber in einem Gespräch so vertieft waren, das sie die kleine Gruppe nicht bemerkte.

Tatsächlich waren die Informationen korrekt und zwei Tage nachdem sie sich vom Turm entfernt hatten, erreichten sie die Kalamar, eine Stadt inmitten des Waldes. Sie war riesig, zumindest für die Helden die bisher in ihren Leben, keine Stadt zu Gesicht bekommen hatten. Sie war umschlossen von einer hölzernen Mauer auf denen einige Wachen Patroliengang hielten. Da jedoch Nacht war als die Helden ankamen, mußten sie die Wache bestechen damit sie eingelassen wurden. Von derselben Wache erhielten sie auch die Empfehlung für die „rote Laterne“, eine sehr gemütlich gehaltene Taverne in dem sie auch gleich ein Zimmer für die Nacht nahmen.

Frisch ausgeruht, Duncan der es nicht gewohnt war so weich zu schlafen lag am Boden, machten sie sich auf die Suche nach Quiloy einem Händler von Magiezutaten. Dieser befand sich jedoch schon seit vielen Jahren nicht mehr in der Stadt und nach einigen Fragen wurden sie zu Meron, einem Schmied geschickt.

Dieser stellte sich jedoch recht schnell als Feuermagier mittleren Alters heraus, der in der Burgschmiede mit seiner Magie half. In einem seiner früheren Abenteuer wurde er von einem Troll auf dem Rücken getroffen, was er zwar dank mächtiger Heilmagie überlebte nur ist er seitdem gelähmt.

Er konnte den Helden einiges an Auskünften geben. Erstens das die Feen an Vollmondnächten, circa eine halbe Wochenreise zu Pferd entfernt, Rituale abhalten und sich zu dieser Zeit in Menschengroße Frauen verwandeln. Nur in dieser Form haben ihre Flügel Federn, denn ansonsten sind ihre Flügel Schmetterlingsgleich und sie selbst sind nur 2 - 3 Finger lang. Zweitens konnte er ihnen auch berichten das man die Federn nur dann erlangen kann wenn sie ihnen von den Feen freiwillig gegeben werden oder wenn man ihnen die Flügel abschneidet. Er erzählte ihnen ebenso von einer kleinen Gruppe die vor drei Tagen dieselben Fragen gestellt hatte.

Zum Abschluß dieses Treffen bat er die Helden noch, das sie ihm Bescheid geben sollten, falls sie jemals einen mächtigen Heiltrank finden sollten oder einen Heiler der ihm helfen könnte. Als Belohnung versprach er ihnen zwei Waffen zu schmieden wie Kalamar sie nie zuvor gesehen hat.

Direkt von der Schmiede gingen sie zu der Taverne „die geschlachtete Sau“ da Duncan gehört hatte, das sich dort vor einiger Zeit Reiter seines Erzfeindes einquartiert hatten. Sie hatten jedoch trotz eines Bestechungsversuch des Wirten kein Glück Informationen zu bekommen, so versuchten sie es erneut bei den Bettlern in den umliegenden Gassen. Diese erzählten ihnen, das die Reiter aufgrund eines Streites in der Taverne nicht lange bleiben konnten und weiter nach Süden geritten sind.

Da das Gebiet rund um Kalamar wegen Ork- und Goblinhorden sehr gefährlich war, beschlossen sie mit einer Händlerkarawane zwei Tage später nach Süden mitzuziehen. Diese zwei Tage vergingen aber nicht ganz ohne Trubel. Während Duncan sich zwar relativ ruhig verhielt und in der Schmiede mit seinem Wissen über Waffen aushalf, fing Ron an sich an die Wirtin der „roten Laterne“ heranzumachen. Diese war, obwohl sie glücklich verheiratet war, voll und ganz seinem Charme erlegen. Sie verfiel ihm sogar soweit das sie ihre Liebe zu Ron ihrem Ehemann eingestand und sich von ihm trennen wollte. Dieser nahm es allerdings nicht so einfach hin und Ron, der wiedereinmal Glück im Unglück hatte und schon zwei Tage vergangen waren, sich zusammen mit seinem Freund Duncan mit der Handelskarawane auf und davon machte.

Drei Tage später und damit auf halben Wege zur nächsten Stadt, entfernten sich die Helden von der Karawane und suchten nach Hinweisen von Elfen. Vier Tage blieben nur noch bis zum Beginn des Vollmondes also mußten sie sich beeilen. Sie fanden am Rand des Pfades eine verfallene Hütte in der sie Zuflucht vor der

Nacht fanden und begannen die eigentliche Suche am Beginn des nächsten Morgens.

Die nächsten Tage vergingen schneller als ihnen lieb war. Sie fanden einen See in der Nähe ihres Lagers, in dem übrigens gelegentlich ein blauer zweibeiniger Drache fischte, an dem sie fliegende Lichter sichteten aber sobald sie auch nur in die Nähe der Lichter kamen waren sie schon wieder verschwunden.

Allerdings passierte etwas das ihre Vermutung, die Lichter seien Feen verstärkte. Am zweiten Tag fanden sie vier Goblins am Rande des Sees die eine Fee auf einer ihrer Speere gespießt hatten. Voller Wut griff Ron sie mit magischen Feuer an und auch Duncan kam ihm sogleich zu Hilfe, hatte jedoch Gnade mit einem von ihnen. Dieser wurde niedergestreckt und wegen der Feen befragt. Der Goblin verstand sich jedoch nicht auf die Menschensprache und die Helden auch nicht auf Goblinwelsch und so ließen sie ihn, von Mitleid gepackt, laufen.

Kurz vor der ersten Vollmondnacht fand Ron einen Platz in der Nähe des Sees auf dem die recht seltsame Pflanzen einen magischen Reigen aufzeigten. Er vermutete das dieser Platz für das Ritual verwendet werden könnte und so wartete er am Rande des Platzes. Doch die Feen schienen sich nicht in seine Nähe zu trauen und er sah wie die Lichter sich wieder entfernten. Kurz entschlossen folgte er und Duncan der Richtung. So kamen sie drei Stunden später, in finsterner Nacht zu einem ähnlichen Platz. Die Feen waren zwar nicht mehr aufzufinden, aber der Platz war so stark von Magie durchflutet das Ron sicher war das hier das Ritual stattgefunden hat.

Voller Tatendrang beschlossen sie in der nächsten Nacht wieder auf die Feen zu warten, diesmal jedoch außerhalb der Sichtweite. Als es Nacht wurden sahen sie tatsächlich wie die Lichter sich der Stelle näherten und nach kurzer Zeit größer wurden. Dann ertönte aber plötzlich ein Schrei und Kampfgeschreie waren zu hören. Die Helden rannten so schnell sie konnten durch das Dickicht, kamen zu dem Platz und erspähten drei Männer. Durch den Lärm des Ansturms waren diese jedoch gewarnt und verschwanden mit den Flügeln eines der Feenmädchen. Das Mädchen lag zusammengeschlagen auf dem Boden, die Flügel ausgerissen und dem Tode nah, nackt auf dem Boden. So schwer sie auch verletzt war, ihre Schönheit konnten die Wunden jedoch nicht verbergen.



Sie kümmerten sich kurz um ihre Wunde und in der Hoffnung das die anderen Feen ihr helfen konnten, trug Duncan sie zu der anderen Ritualstelle und entfernten sich von dem Platz um die Feen nicht abzuhalten. Als sie jedoch ein wenig später zurückkamen, war sie immer noch dort, die Wunden schienen sich etwas gebessert zu

haben, aber sie war immer noch stark mitgenommen. Sie kümmerten sich noch kurz um sie und machten sich dann auf die Spuren zu verfolgen um die Flügel zurückzuerobern, vielleicht war es ja sogar möglich, sie zu heilen wenn sie ihre Flügel zurückerhält.

Die Spuren zu verfolgen war ein Kinderspiel, die Übeltäter hatten sich scheinbar keine Sorgen darum gemacht ob sie nun verfolgt werden oder nicht. Die Spuren führten sie nördlich, Parallel der Straße entlang zu einer stillgelegten Mühle.



Vor der Mühle fanden sie drei Räuber Tod am Boden, ein vierter jedoch war am Eingang zu sehen wie er mit Goblins diskutierte. Dieser Mann war recht auffällig, er war

mit einer verzierten dunkelgrünen Robe gehüllt, und war so kräftig und stämmig gebaut wie ein Krieger. An seiner Seite trug er einen mächtigen metallenen Kriegshammer. Als die Goblins die Helden sahen, flüchteten sie ins Haus.

Es kam zu einem kurzen aber hartem Gefecht zwischen den Goblins, dem Priester Thors und den Helden. Ron und Duncan konnten einige der Goblins besiegen, aber Ron erlitt dabei einen so starken Hieb von einem Zauber der Priesters das sie flüchten mußten. Zwischen den einzelnen Gefechten fanden die Helden den Goblin, den sie schon einmal verschont hatten, schlafend in einer Kammer liegend und ließen ihn abermals laufen.

Mit letzter Kraft gelangten sie wieder zum See, wo sie die Elfe fanden, die sich gerade dem Drachen opfern wollte. Ron rannte zu ihr und zerrte sie unter Einsatz seines Lebens von dem See weg. Als sie auf sie einredeten damit sie nicht noch einmal Versuchen würde sich umzubringen, heilte sie Ron und Duncan mit einer Berührung ihrer Hand und mit den melodischen Worten einer Feenmagie.

Mit neu geschöpfter Lebenskraft und gestählem Willen kehrten sie bald darauf zur Mühle zurück und versuchten ein zweites Mal an die Flügel zu kommen. Ein Mächtiger Kampf entbrannte zwischen dem Priester, einem Orkhauptling, ein paar Goblins und den Helden. Doch diesmal waren Ron und Duncan gewappnet und schlugen den Priester in die Flucht und töteten den Ork ebenso wie viele der Goblins. Der Heldenmut wurde auch belohnt den sie fanden die gesuchten Flügel.

Doch ihre Hoffnungen die Fee wieder zu heilen schlugen fehl, weder sie selbst, noch der Schmied zu dem sie zurückkehrten noch der Magier zu dem sie später wieder gelangen sollten konnte ihr helfen.

Auf der Rückreise zum Turm, sie blieben nur kurz in der Stadt da Ron immer noch von dem Gemahlen der Wirtin gesucht wurde, merkten sie das von dem kleinen Goblin den sie zweimal verschont hatten, verfolgt wurden. Dieser Verstand zwar nicht die Sprache der Menschen konnte aber sehr verständlich machen das er sich ihnen als Dank anschließen wollte.

Am 25. Tag des 5. Monats, über drei Wochen nach dem Aufbruch Ron's von seinem Heimatturm kamen sie schließlich bei dem alten Magier wieder an.

Dieser empfing sie ebenso freundlich und mit ebenso seltsamen Benehmen wie bei ihrem ersten Besuch. Auch er konnte ihnen nicht helfen, er bat ihnen zwar einen Heiltrank an der alle Wunden und Flüche heilen kann, welcher kurz darauf vom Goblin entwendet wurde, aber der Fee, so sagte er, könne er nicht helfen. Eine Belohnung lehnten die Helden ab und gaben die Flügel dem Magier zur Aufbewahrung.

Als sie schlußendlich gingen, zeigte sich jedoch das wahre Gesicht des Magiers. Kaum waren sie aus der Tür getreten hörten sie ein höhrendes Lachen und sahen wie der Magier sich in einen viel jüngeren, böseartig wirkenden Mann verwandelte. Just in diesem Moment schloß sich lautstark das Tor und der hölzerne Turm verwandelte sich zu massiven Stahl.

Dann begann das leichte dröhnen eines beginnenden Bebens.....