FAN-ADVENTSKALENDER

18

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Viertelling (Die Blühenden Weiden)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:

Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Die Blühenden Weiden

Merkmale: Blumen, Wind, Zyklus (Jahreszeiten), Grenzwelt
Fremdartigkeit: 1-3

Name	Ort/Verbindung	Zone	Umgebung	Fremdartigkeit
Die Blumenfelder	Verbindung	Nahe am Diesseits	Fließend	Fremd 2
Der Wald	Ort	Nahe am Diesseits/ Wildnis[1]	Fließend/ Beeinflusst[2]	Fremd 1 (3 in manchen Versionen)
Der Bienenstock	Ort	Inmitten des Traums	Beeinflusst (durch die Bienen)	Fremd 3
Die Hochebenen	Ort	Inmitten des Traums	Fließend	Fremd 2

Die Blühenden Weiden sind eine nahe am Diesseits gelegene, riesige Feenwelt, die fast von allen Regionen des Diesseits aus erreicht werden kann. Sie ist vom Wandel (der hier auch als Pollenwind bekannt ist) stark beeinflusst, der in Zyklen die gesamte Feenwelt verändert. Dazu gehören neben den Jahreszeiten des Diesseits auch verschiedene Perioden, die bei der Beschreibung der eigentlichen Orte und Verbindungen näher beschrieben werden

Die Blumenfelder nehmen den größten Teil der Feenwelt ein. Sie sind genau was der Name sagt: Schier endlose Felder aus Blumen. Auch einige Gräser und viel Heidekraut wachsen hier (Dies ist auch von Region zu Region unterschiedlich, betritt man die Feenwelt aus den Frostlanden kommt man in Gegenden die einer Heidelandschaft ähneln, aus südlichen Gegenden geht die Welt eher ins steppenartige). Insekten und kleine Vögel fliegen permanent über die Blumenfelder, die Sonne scheint nicht unangenehm stark, aber doch mit großer Intensität. Selten liegt auch Nebel über den Blumenfeldern. Obwohl es so etwas wie Tag und Nacht zu geben scheint (wobei der Tag überwiegt) wird es nie Dunkel; während am Tag der Himmel tiefblau mit einigen kleinen Wölkchen ist, zieht in der Nacht eine leicht gelblich leuchtende Wolkendecke auf, in der gelbe Blitze zucken, oder der Himmel leuchtet in prächtigen Nordlichtern auf. Manchmal verwandelt sich die gesamte Welt oder nur ein Teil in mit goldgelben Ähren bedeckte Felder, oder Wiesen voll saftigem Gras (mit vereinzelten Blumen), die von Schafen abgefressen werden.

[1] Beim lebenden Wald und dem Dickicht
[2] Beim lebenden Wald

Der Wald tritt in verschiedenen Varianten auf. Oft ein lichter Wald ohne Unterholz mit Gras und einigen Blumen, zeigt er sich auch als bedrückender, unheimlicher Wald, in dem man sich durchgehend von den Bäumen beobachtet wird, als Schattiges Gebiet mit dickem Unterholz, in das nur vereinzelt Lichtsäulen scheinen, oder dorniges, verstricktes Dickicht voller Leben.
Der lebende Wald (Fremd 3) wird die unheimlichste Manifestation des Waldes genannt. Hier finden sich sogar einige Verbindungen zur Geisterwelt, und Pfade zu finden ist sehr schwer. Die Bäume (die man nie aktiv bei Bewegungen beobachten kann) scheinen zusammenzuarbeiten, um den Wanderer zu verwirren und zu behindern, und der Wald ist je nach Willen seiner Bewohner neblig, kalt oder schwül.
Der Schattenwald (Fremd 1) tritt nur selten auf. Trotz seines dunklen Aussehens vermittelt er keineswegs unheimliche Gefühle, im Gegenteil ist er angenehm schattig. In dieser Art taucht der Wald am häufigsten auf, wenn die restliche Feenwelt drückend und heiß ist.
Das Dickicht (Fremd 1) ist ein einziges, dorniges Durcheinander voll Vögeln, Käfern und Dornenpflanzen. Es ist hier durchgehend heiß und schwül und es ist unmöglich zu durchblicken. Eingänge aus Arakea öffnen sich besonders häufig hierhin.

Bei **den Hochebenen** handelt es sich um hohe Felsnadeln, die weit über die Blumenfeldern hinausragen. Hier ist es immer neblig, die Wolken befinden sich unter einem. Viele Bäume finden sich hier, und die Luft ist je nach „Jahreszeit“ mit Blättern, Blüten oder Pollen erfüllt. Die Präsenz des Windes ist hier besonders deutlich, während auf den Blumenfeldern ein anregendes, angenehmes Lüftchen weht, ist hier die Luft in stetigem hin und her, die Blätter/Blumen/Pollen fallen nicht zu Boden, sondern schweben meilenweit. Klares Wasser entspringt aus den Felsnadeln und stürzt ins Tal hinunter.

Nähert man sich **dem Bienenstock**, tauchen Bäume auf in denen ausnahmslos Bienennester hängen. Insekten schwirren in Mengen durch die Luft, bis man auf ein riesiges Bienennest trifft, das aus dem Boden hinausragt. Es gibt große Haupträume bzw. -hallen und kleinere Räume. Alle sind sie aus verschieden großen Bienenwaben gebildet, und Honig fließt die Wände herab. Die Schwerkraft verhält sich hier merkwürdig: Es ist möglich die Wände und Decken entlang zu laufen (die Übergänge sind auch nicht so hart, es gibt keine Kanten), aber es existiert immer noch ein Unten, so fühlt man sich in eine bestimmte Richtung gezogen, und auch wenn man fliegt fühlt man die „Wandhaftung“ erst wenn man landet. Dieses Unten stimmt aber nicht überall mit dem Außen überein.

Bewohner der Weiden:

Neben allerlei Insekten und Vögeln, die tatsächlich aus dem Diesseits stammen, allerdings die Eigenheiten dieser Welt bereits verinnerlicht und zum Teil der Metapher geworden sind[3], existieren noch die Schafe die manchmal auf den Blumenfeldern weiden. Daneben treten im lebenden Wald Baumwandler und im Dickicht Dornlinge auf. Auch Frühlingskinder findet man

[3] Sie pflanzen sich aber zum Beispiel noch normal fort

selten auf den Blumenfeldern und den Hochebenen. Im Bienenstock gibt es neben Mengen an Insekten auch ein zwar intelligentes, aber wegen seinen stark kollektiven Lebensweisen und dem perfekten Gruppenbewusstsein das es verbindet fremdartiges Volk von Gnomen großen Bienenmenschen.

Übergänge zu den Blühenden Weiden:

Neben verschiedenen Übergängen bei den Jogodai, die auch in ihren Mythen auftauchen, kann beinahe überall in Lorakis ein Übergang erzeugt werden. Nötig hierzu ist ein Torbogen, der mit Kletterpflanzen überwuchert wird, und um den ein Beet mit verschiedenen Blumen angelegt wird, die unter anderem auch aus der Feenwelt selber stammen. Die Anordnung verändert sich mit den Zyklen der Weiden. Verwandeln sich die Blumenfeldern in Kornfelder, gibt es weitere Möglichkeiten: Manchmal zeigen sich auf Lorakis im Korn seltsame Kreise und Formationen platt getrampelter Ähren, die Übergänge in die Feenwelt darstellen. Außerdem gibt es Übergänge in die Götterwelt in den Hochebenen, und in die Geisterwelt im lebenden Wald.

Der Glimmer:

Tatsächlich fehlt in der bisherigen Beschreibung der für Feenwelten typische Glimmer, alles bisher Beschriebene findet sich tatsächlich, nicht nur in der Vorstellung der Diesseitigen. Dennoch existiert der Glimmer auch hier, in einer Form, die etwas dem Sonnenstich im Diesseits ähnelt. Denn hält man sich zu lange in der intensiven Sonne der Feenwelten auf, werden die Farben kräftiger, und Lorakier fallen in einen euphorischen Zustand, in dem sie über die Weiden stolpern (Angriff durch Umgebungsglimmer). Der Glimmer zeigt ihm ein stark verzerrtes, sich drehendes und streckendes Bild, und die Feenwelt wird für ihn um einiges bevölkerter. So finden sich zum Beispiel auf den gesamten Blumenfeldern jugendliche, blütenbehangene Mädchen und Jünglinge, denen man allerdings nie nahekommt, sie verblassen oder laufen fort, wenn man sich nähert. Die Erscheinungen sind aber für jeden anders, und können auch durchaus bedrohlichere Formen annehmen. Im schlimmsten Fall sind diese sogar imstande vom Sonnenstich Befallene tatsächlich zu verletzen oder zu töten, auch wenn sie für niemand anderen existieren.

Die Blumen:

Die Blumen sind größtenteils einzigartig für die Feenwelt, allerdings ähneln einige der Gewächse Blumen aus Lorakis. Dabei scheinen sie genauso wie die Tiere zum Teil diesseitig sein, so pflanzen sich auch sie auf normale Weise fort. Neben zahlreichen wohlriechenden und wunderschönen Blumen kommen in den Weiden auch einige für Alchemisten interessante oder sogar magisch-legendäre Gewächse vor:

Das Lieblichkraut ist eine schlichte rote Blume mit langen, kräftigen, rauen Blättern, der Mohnblüte nicht unähnlich. Sein Duft versetzt in angeheiterte, positive, rundum zufriedene

Stimmung. Auch empfindet man für die ersten Personen, mit denen man in den nächsten Minuten redet positive Gefühle, die auch länger anhalten (Einstellung +1, nicht verwendbar, wenn die Einstellung bereits auf magische Weise erhöht wurde)[4]. Dabei ist es völlig egal wie die Gefühle vorher waren, sie verschieben sich ein bisschen ins positive und überschwängliche. Auch ist es Alchimisten möglich hieraus einen hoch potenten Liebestrank zu brauen (weckt in engen Vertrauten oder Freundlich gesinnten (die beiden höchsten Kategorien) romantische Empfindungen, an der Einstellung verändert sich nichts)[4], die Vorgehensweise ist allerdings nur in wenigen Büchern und bei einigen Personen zu finden. Die Dämmeralben kennen diese Blume relativ gut, sie kommt im Dämmerwald auch im Diesseits (allerdings in wesentlich schwächerer Form) vor. Sie nennen die Blume **Travi'Eldal**.

Die Windbällchen sind über die gesamten Hochebenen und Blumenfelder zahlreich verteilt. Sie bestehen aus einem Bällchen aus ineinander Verflochtenen Blütenblättern auf einem Stängel. Die Blütenblätter wirken membranartig. Gefüllt sind sie mit leicht fliegenden Pollen und klebriger, honigartiger, beiger Masse. Die Bällchen werden von Vögeln aufgerissen, denen ein Teil der Pollen dank dem „Blütenhonig" am Schnabel kleben bleibt. Bis die Masse getrocknet ist ist der Vogel oft weit geflogen, und die Pollen werden nochmals über den Wind weitergetragen. Der Blütenhonig wirkt einschläfernd und zufrieden machend, und ist deshalb bei reichen Lorakiern als Zugabe zu Tee beliebt, die gesamte, getrocknete Blüte unterstützt am Körper getragen Windmagie.

Abschließender Hinweis zur Regelgestaltung:
Diese Beschreibung habe ich bewusst regelarm gehalten, und nur optionale Regelauslegungen gegeben. Dadurch sind die Blühenden Weiden auch ohne „Jenseits der Grenzen" nutzbar, auch wenn das spielen in den Feenwelten damit natürlich stark erschwert wird. Die Wesen und Regelbesonderheiten stammen bis auf die Frühlingskinder (aus „Die Magie") aus „Jenseits der Grenzen".

[4]Diese Regelauslegung ist nur Optional falls eine regeltechnische Ausarbeitung gewünscht ist. Geplant ist die Blume in erzählerischer Rolle.