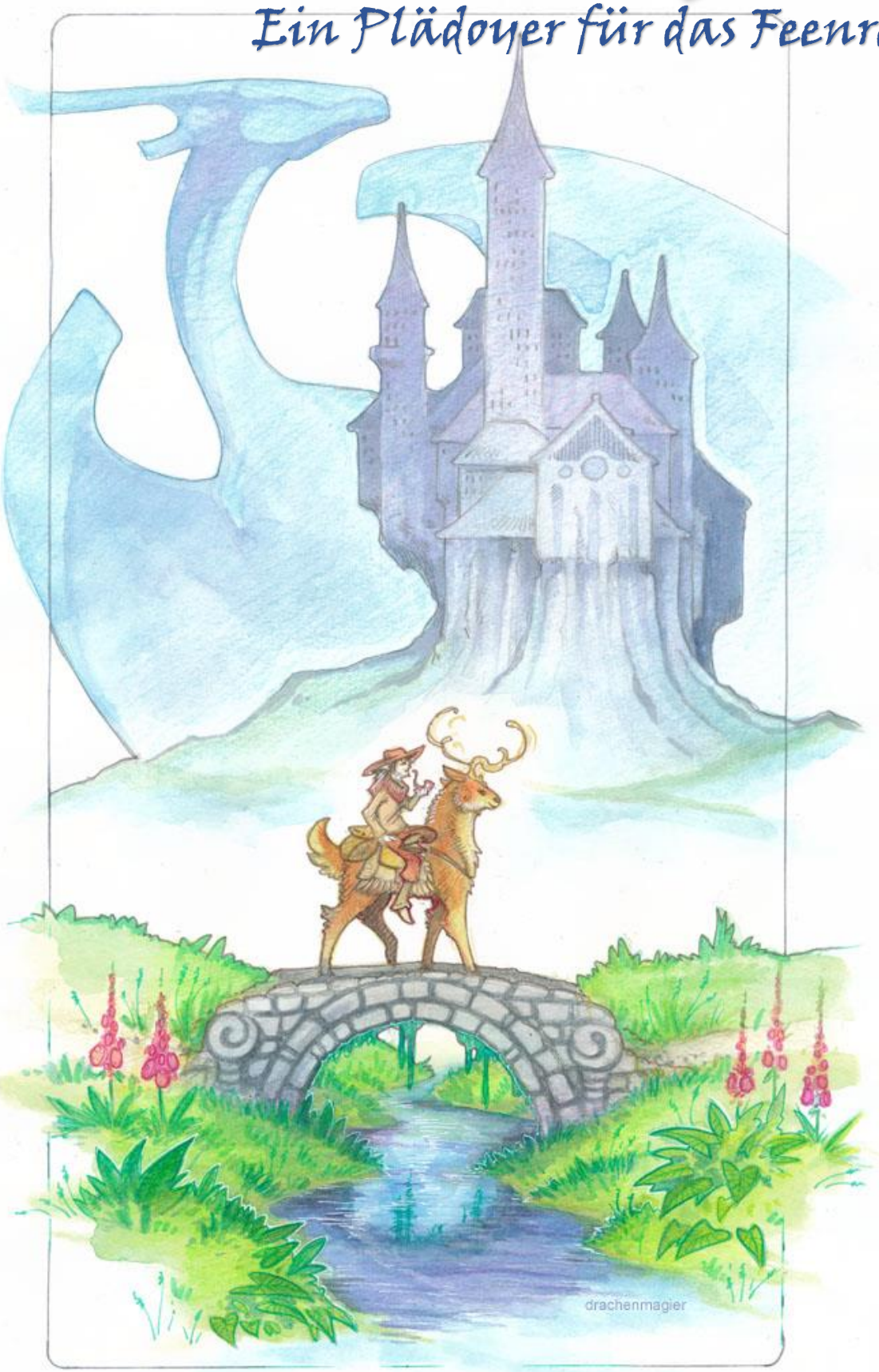
Lasst die Biestinger los!

Ein Plädoyer für das Feenreich



FANPRODUKT

Lasst die Biestinger los! –

Ein Plädoyer für das Feenreich

Impressum

Autor
Gabriel Gohr

Lektorat
Nottel

Layout
Derya Eulenhexe

Cover & Illustrationen
Drachenmagier, Ramona von Brasch, Steve Lillie, Verena Biskup

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 3
Das Feenreich – immer da, immer nah 3
„Worldbuilding“ im Kleinen 3
Viele kleine Biestinger 5
Queens of Diversity 6
DSA mal anders 7
Biestinger von Klang und Namen 7
Feenwelten bei Das Schwarze Auge 10
Bildquellen 10
Künstlergalerien 10

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Einleitung

Auf dem dampfenden Schlachtfeld stehen die geschundenen Helden. Wieder einmal wurde das Schicksal des aventurischen Kontinents zum Besseren gewendet. Zahlreiche Spielsitzungen voller politischem Ränkespiel, uralter Mysterien und Konflikten zwischen Göttern und Dämonen sind vorübergezogen. Alle atmen einmal tief durch. Welches weltumspannende Epos soll nun folgen? Welche Kampagne soll neue Pfuhle von Blut, Schweiß und Tränen vor den Spieler*innen aufreißen?

Irgendwo im Hintergrund steht ein Otter auf den Hinterpfoten. Sein Umhang aus verflochtenen roten Ahornblättern weht im Wind. Er winkt. Denn seine Feenkönigin sucht wackere „Grauweltler“, die bereit sind ihr kleines Feenreich zu retten.

Das Feenreich – immer da, immer nah

Beim Blättern durch das Aventurische Bestiarium stieß ich dereinst auf den Eintrag für Biestinger: Otter und Eichhörnchen in putziger Klamotte aus Laub und Blüten, intelligent und kulturschaffend. Mein Interesse war geweckt. Irgendwo musste meine DSA5-Runde doch mal auf einen Biestinger treffen.

Sechs Monate später war eine Kampagne zu Ende gegangen, in der mehrere Feenreiche bereist worden waren, sprechende Waldtiere den Glauben an Rondra erlernt hatten und Hummelbomber eine Armee von Feuertierchen mit hartem Wasser bombardiert hatten. Es war verrückt und ausgeflippt. Und ich möchte es glühend weiterempfehlen.

Nimmt man zusammen, was die offiziellen Publikationen zu Feenreichen sagen, dann lässt sich das grob, aber treffend umschreiben mit „Alles geht!“.

Feenglobulen eröffnen freie Spielräume für DSA-Gruppen: Man kann durch ein unerkanntes Feenportal hineinstolpern, darin die wunderlichsten Dinge erleben und anschließend wieder in das „normale“ Aventurien zurückkehren. Die Kontinuität der Spielwelt und der lebendigen Geschichte bleibt für einen Moment suspendiert. Feenreiche sind wie Urlaub vom schicksalsträchtigen Aventurien. Sie sind ein wunderbarer kleiner, geschützter Raum, in dem sich Spielende und Spielleitende einmal ganz unverfänglich austoben können.

„Worldbuilding“ im Kleinen

Viele DSA-Begeisterte spielen das Spiel (auch) wegen des Settings: Aventurien ist eine lebendige, nachfühlbare Welt, in der Dinge im Großen wie im Kleinen auf spannende Art erlebbar werden. Für die Spielleitung startet das Auf- und Vorbereiten eines Szenarios dabei eigentlich nie bei null. Irgendetwas ist immer schon da.

Manchen reizt jedoch sicher auch die Idee einmal etwas von Grund auf neu zu erfinden und selbst zu bauen. In einem Feenreich lässt sich solches grundständiges „Worldbuilding“ jederzeit und unkompliziert betreiben. Mehr noch: Die Fantasie wird entgrenzt. In einem Feenreich können auch die Dinge hinterfragt und umgestaltet werden, die normalerweise dauerhafte Gültigkeit haben. Vielleicht ist die Schwerkraft abgestellt, es gibt keinen Tag-Nacht-Rhythmus oder alles erstrahlt in Abstufungen von Lindgrün.

Dabei kann ein Feenreich aber auch ganz klein und begrenzt bleiben. Vielleicht besteht es nur aus einer Wiese und einem Blütenhain, umgeben von einem undurchdringlichen Wald. Wer in den Wald hinein wandert ohne die Feenportale zu kennen, kommt immer wieder auf die Wiese zurück. Oder stürzt in den Limbus. Das macht die Sache wieder beherrschbar.

Feenwelten lassen sich mit einem bestimmten gestalterischen Thema versehen. In „Summerien“ bewegen sich die Helden beispielsweise durch gigantische Insektenstöcke, begegnen quasselnden Bienensoldaten auf rumpelnden Hornissenkarren und verhandeln mit Honigtrollen, die wie Mafiabosse um die eifrigsten Bienenvölker schachern. Oder wie wäre es mit einer Globule, in der einzelne Wassermassen wie wabernde Kugeln im blauen Himmel treiben, verbunden durch schwebende Wasserstraßen, beherrscht von Nymphen und ihren treu ergebenen „Damm-Rittern“ in ihren Biberbiestinger-Burgen.

Alles, was es braucht, sind eine Handvoll Ideen und Regeln, um einen spannenden und einmal völlig anderen Spielort zu erschaffen. Kleine Bauanleitung gefällig?

Zur eigenen Feenglobule in drei einfachen Schritten:

1. Was ist das gestalterische Thema der Globule? Beherrschendes Element, Landschaft, Flora und Fauna, besondere Struktur und Grenzen der Globule?

2. Wer lebt dort und was wollen sie? Feen, die Menschen anlocken, um sie als Spielzeuge zu behalten? Biestinger, die Artefakte aus Aventurien sammeln, bspw. linke Strümpfe? Verschollen geglaubte Sagenkreaturen in einem ewigen Kaffeekränzchen?

3. Lege zwei bis drei Regeln fest, die für das Feenreich gelten, z.B. beherrscht von einer Feenkönigin, Wasser ist hart und kann nur warm gegessen werden, die Zeit vergeht nur halb so schnell wie in Aventurien, Geweihte werden von ihren Göttern nicht oder nur teilweise gehört, jede Anwendung von Magie lässt Butterblumen in den Haaren des Anwenders sprießen.

Das Prinzip kann beliebig verkürzt und erweitert werden. Und nicht vergessen: Es sind Orte, die vor Magie überquellen. Aber diese Magie kann völlig anderen Regeln folgen, mit denen nur die Feenreich-Bewohner wirklich vertraut sind. Da wir gerade von ihnen sprechen:

Viele kleine Biestinger

Eine Reise in die Globule bietet Gelegenheit auf all die Dinge zu treffen, die man sonst vielleicht eher unter Verschluss hält - dem Zusammengehörigkeitsgefühl der Spielwelt zuliebe. Das offizielle Regelwiki listet bereits eine eigene Kategorie für „Feen und Feenartige“, aber auch darauf bleibt man ja nicht beschränkt. Für seine Feenwelten könnte man sogar systemübergreifend wildern, in die Monsterbücher von Myranor schauen, oder einfach Gestalten aus regionalen Sagenschätzen recherchieren.

Für mich haben die Biestinger einen besonderen Stellenwert: In den Feenwelten, die ich bisher habe bespielen lassen, waren sie so etwas wie die „Standardbevölkerung“. Untertanen einer Feenkönigin oder auch selbstorganisiert in ihrer eigenen Baumhausstadt im tiefen Biestingerwald regiert von einem mies gelaunten Keiler-Bürgermeister. Biestinger haben einen umwerfenden Niedlichkeitsfaktor: Sie sind aufrecht gehende, sprechende Tiere in Kleidung aus Laub, mit zierlichen dekorativen Waffen. Man kann wunderbare Inspirationen aus kitschigen alten Kinder-Bilderbüchern ziehen. Und Niedlichkeit lädt natürlich immer zur Korrumpierung ein.

Wie in „Gulliver´s Reisen“ machten sich die Spieler vielleicht eben noch über die putzigen kleinen Tollpatsche lustig und plötzlich legt ihnen ein freches Eichhörnchen die Frage vor, warum man überhaupt zu einer Göttin des Krieges beten sollte. Auch Biestinger können Persönlichkeiten sein, die Spieler herausfordern, intrigieren und erstaunlich schwer zu fassen sein können. Meisterpersonen in Feenwelten können sich frei im Spektrum von Gut und Böse bewegen. Mehr Überraschungen gefällig? Biestinger können intuitive Zauberer sein, mit Zaubern wie HARMLOSE GESTALT, FULMINICTUS oder AXXELERATUS in ihrem Repertoire, die sie mühelos in alltägliche Handlungen einflechten.

Das Gleiche kann so auch für alle anderen Feen und Feenartige gelten: Während die Spieler*innen eben noch vor Niedlichkeitsüberschuss quietschten, könnten sie im nächsten Moment von einer völlig moralbefreiten hohen Fee mit ungeahnten Gemeinheiten überrascht werden, deren BANNBALADIN auch bei hoher Seelenkraft innerhalb ihrer Globule völlig überwältigend ist.

Ein weiterer Reiz an solchen Meisterpersonen im Feenreich ist, dass sie völlig unkanonisch sind. Die Spielgruppe kann hier ganz frei Einfluss nehmen und alle Arten von Konsequenzen auslösen, denn der Rest Aventuriens und die Kontinuität von Kampagne und lebendiger Geschichte bleibt unbeeinflusst. Wenn es dann doch mal etwas Verbindung geben sollte: Einige aventurische Götter könnten auch an Feenglobulen Interesse haben und ihre heiligen Tiere als Biestinger-Agenten umherschweifen lassen.

Queens of Diversity

Zurück zu den namensgebenden Feen: Mit Sicherheit haben wir alle eine Vorstellung von einer Fee. Eine kleine, meist weiblich aussehende Gestalt, etwa handtellergroß, in einem Kleidchen und mit Insektenflügeln auf dem Rücken. Das ist natürlich nur ein Anfang. Mit den Vorstellungen und Ideen von Feen lässt sich genauso grundlegend herumspielen, wie mit allem anderen, was eine Feenglobule ausmacht. Schon die Illustration einer Blütenfee im aventurischen Bestiarium zeigt eine Kreatur mit insektenhaften oder pflanzlichen Merkmalen. Feen sind eine wunderbare Einladung in alle Richtungen "divers" zu werden.

Während Feen zwar meist weiblich dargestellt werden, können sie sich auch einfach über das komplette Gender-Spektrum bewegen. Männliche Feenwesen wie der sogenannte "Flussvater" sind ebenfalls Teil des DSA-Kanons. Feenartige könnten auf Bäumen wachsen oder aus Kokons schlüpfen. Sie sind magische Wesen, für die irdische Regeln nicht gelten. Jung und schön ist natürlich auch keine Pflicht. Eine Fee könnte verwitterte Gesichtszüge und borkige Haut haben und statt der üblichen Libellen- oder Schmetterlingsflügel könnte sie auf ihrem Rücken ein Schneckenhaus herumschleppen.

In den offiziellen Publikationen liest man oft, dass Feenwesen danach trachten, andere Lebewesen in ihre Feenreiche zu locken. Auch die Hintergründe hierfür können ganz unterschiedlich sein. Vielleicht ist es die reine Neugier, brutale Herrschsucht oder einfach eine ungesteuerte zufällige Eigenschaft. Aus den Agenden der anwesenden Feen lassen sich recht schnell Ideen für Abenteuer ableiten: Sucht die hohe Königin der Gladiolen Hilfe, weil in ihrem Reich niemand weiß, wie man sich gegen magisch verseuchte Invasoren verteidigt? Tragen die Eisfeen des blauen Hains einen Wettstreit aus, wer die meisten und niedlichsten Menschen in ihren Bann schlägt (und die Held*innen versuchen Meisterperson X wieder zurückzuholen)? Sucht eine neugierige Blütenfee eine Möglichkeit der Flucht aus ihrem begrenzten Reich, indem sie einen passenden Sterblichen für einen Pakt sucht?

Auch die Bereitschaft einer Fee, sich den Sterblichen zu zeigen und ihre Hierarchien untereinander können in jedem Feenreich unterschiedlich geregelt sein. Im Reich der Gladiolenkönigin sind die Feen vielleicht entrückte und distanzierte Geschöpfe. Sie zeigen sich nur Wenigen und sind in einem klassisch-hierarchischen Hofstaat organisiert. Im eisblauen Hain hingegen werden die Helden direkt von einem ganzen Schwarm aufgekratzter Feen begrüßt, die zwischen tellergroßen Schneeflocken einen ausgelassenen Reigen tanzen und sofort von den Held*innen wissen wollen, wer von ihnen die wahre Schneewalzerkönigin sei.

DSA mal anders

Dem schwarzen Auge wird ja zuweilen eine gewisse Biederkeit nachgesagt. Feenwelten sind ein Freischein, um einmal das völlige Gegenteil zu erreichen. Fantastik und Kreativität ohne Rücksicht auf Verluste. Ein Urlaub vom epischen Atem des matschverkleisterten „Mittelalter-Realismus“. Freies Ausprobieren in selbstgestalteten, verrückten Spielräumen. Meine Spielereien mit Biestingern und Feenreichen haben mir viele freudvolle, spaßbeseelte Erinnerungen beschert. Das Potenzial sich einfach und frei auszuprobieren ist enorm, für Spielgruppe, wie Meister*in. Und noch ein Geheimtipp: Eine Gruppe, die an einem Ende des Kontinents in ein Feenportal stolpert, könnte ohne Weiteres am anderen Ende wieder herauspurzeln (“Fast Travel” im Pen&Paper? Unerhört!).

Und selbst wenn euch das Feenreich zu verrückt ist, jede Gruppe sollte sich mal einen sprechenden Otter gönnen, der flucht wie ein Rohrspatz und mehr Beleidigungen kennt, als eine Havener Seefahrerin.

Biestinger von Klang und Namen

Name: Larix
Spezies: Hasen-Biestinger, männlich
Kultur: Feenreich, Biestingerwald
Profession: Lehrer
Vorteile & Nachteile: Gebildet (Grauweltkunde), Herausragendes Gehör, Arrogant, Prinzipientreu (gutes Benehmen, Etikette)
Talente und Fähigkeiten: Magiekunde, Sphärenkunde (Feenreiche), Geographie (Feenwelten und -portale), Athletik (Springen)
Zauber: Odem Arcanum
Hintergrund/Persönlichkeit: Etwas gealterter, würdevoller Hase und Lehrer einer Biestinger-Dorfschule. Hochgewachsen, graues Fell, Frack und Weste aus grünem Laub. Wahrt stets die Etikette, ist bedacht ein Vorbild zu sein. Völlig loyal den Feen gegenüber, insgeheim etwas müde.
Zitat: “Der gemeine Grauweltler geht auf zwei viel zu langen Beinen, ...”

Name: Ratixa
Spezies: Wiesel-Biestinger, genderfluid (benutzt “sie/ihr”-Pronomen)
Kultur: Feenreich, Biestingerwald
Profession: Streunerin
Vorteile & Nachteile: Flink, Balance, Beidpfotig, Gierig, schlechte Manieren
Talente und Fähigkeiten: Athletik, Akrobatik, Körperbeherrschung, Beidhändiger Kampf (2 Laubdolche), Doppelangriff
Zauber: Axxeleratus
Hintergrund/Persönlichkeit: Gerissene und teils geächtetes Wiesel, samtenes braunes Fell, zerschlissene Kleidung aus dunkelrotem Wams und Umhang. Rebell*in in der Biestingergesellschaft, pfeift auf die Feen, stolz und eigenverantwortlich. Von der aventurischen Göttin Tsa begünstigt.
Zitat: “Was? Wollt ihr ewig für die Gladiolenkönigin Wasser schürfen? Pah!”

Name: Darwenna
Spezies: Dachs-Biestinger, weiblich
Kultur: Feenreich, Biestingerwald
Profession: Minenarbeiterin
Vorteile & Nachteile: Zäher Dachs, Hohe Körperkraft, Dunkelsicht, Honigsucht
Talente und Fähigkeiten: Körperbeherrschung, Kraftakt, Steinbearbeitung (hartes Wasser), Wuchtschlag (Zweihandpicke)
Zauber: Eichenleib
Hintergrund/Persönlichkeit: Geruhsame, zurückgezogene Dachsarbeiterin, gelbe Laubweste, immer etwas zerzaust, wirkt stets geduldig und fleißig, ist aber etwas einsam. Findet Trost bei Honig, der aber Jähzorn auslösen kann.
Zitat: "Es geht nichts über ehrliche Arbeit und guten Honig!"

Name: Dandelix
Spezies: Laubfrosch-Biestinger, männlich
Kultur: Feenreich, Biestingerwald
Profession: Libellenhüter
Vorteile & Nachteile: Herausragende Sicht, Richtungssinn, Geringer Mut
Talente und Fähigkeiten: Orientierung, Fährtensuchen, Fliegen (Libellen), Finte (Hüterstab)
Zauber: Krötensprung
Hintergrund/Persönlichkeit: Fröhlicher Libellenhüter und -züchter, blaues Laubwams, runder Strohhut, nur etwas kleiner als andere Biestinger. Lustiger Geselle, der keinen Spaß auslässt, aber sehr schreckhaft ist.
Zitat: "Mein Brummer is´ die schnellste Riesenlibelle im ganzen Biestingerwald, Jawollja!"

Name: Arixa
Spezies: Eichhörnchen-Biestinger, weiblich
Kultur: Feenreich, Biestingerwald
Profession: Bardin
Vorteile & Nachteile: Gut aussehend, Wohlklang, Begabte Aufreißerin, Eitel
Talente und Fähigkeiten: Musizieren, Singen, Betören, Verbergen, Überreden, Klettern, Sagen und Legenden
Zauber: Oculus Illusionis
Hintergrund/Persönlichkeit: Eichhörnchenbardin und Schwerenöterin, dunkelblaues Wams und Umhang mit bunten Federn. Schwarm vieler Biestinger, vollendete Umgangsformen, aber immer erst auf sich selbst bedacht.
Zitat: "Seid ihr nicht wahrlich ein Kuscheltier? Glaubt mir, als Eichhörnchen darf ich euch niedlich nennen, ich weiß wovon ich spreche!"

Name: Hotte
Spezies: Luchs-Biestinger, männlich
Kultur: Feenreich, Biestingerwald
Profession: Kürbisbauer
Vorteile & Nachteile: Vertrauenerweckend, Hohe Zähigkeit, Pechmagnet
Talente und Fähigkeiten: Kraftakt, Pflanzenkunde, Lebensmittelbearbeitung
Zauber: Attributo (Körperkraft, Reichweite nur *selbst*)
Hintergrund/Persönlichkeit: Genügsamer und einfacher Luchsbauer, der Kürbisse züchtet und zu Häusern umbaut, braune Laubweste, wirres Fell. Fleißiger Biestinger, beliebt und gern gesehen, baut die Häuser von Biestingen. Sehr einfach gestrickt, nicht der hellste und etwas vom Pech verfolgt.
Zitat: "Die Kürbisse sin´gut gewachsen, da kriecht ihr zwei Stockwerke rein. Da könnt´er noch Junge drin kriegen!"

Name: Sankt Rudifax der Unverfrorene
Spezies: Otter-Biestinger, männlich
Kultur: Feenreich, Biestingerwald, Alveraniar
Profession: Biestinger-Heiliger der Rondra
Vorteile & Nachteile: Geweiht, Hoher Mut, Impulsiv, Loses Mundwerk
Talente und Fähigkeiten: Sinnesschärfe, Einschüchtern, Zweihandschwerter, Hammerschlag
Zauber: Fulminictus
Hintergrund/Persönlichkeit: Agent der Königin der Gladiolen (hohe Fee), wurde von "Grauweltlern" im Rondraglauben unterwiesen und starb im wundersamen Opfergang für seine Königin. Hat ein phänomenal loses Mundwerk und vor nichts Angst. Schutzpatron der Globulen

Zitat: "He Dämon! Ich verpass´ dir ein Grinsen, da hat meine Kohl mümmelnde Omma mehr Zähne im Maul!"

Feenwelten bei Das Schwarze Auge

- **Am Großen Fluss,** Seiten 146-158 und 208-209
- **Aventurisches Bestiarium**, Seite 14/15 Biestinger, Seite 16/17 Blütenfee, Seite 58/59 Nymphe
- **Aventurische Magie 3**, Seiten 66-68 Globulen und Feenwelten
- **Die Siebenwindküste**, Seiten 53-58, 87, 109-114, 163-171, 181-184 Feen, Feenblütige, Feenwelten, Feenpakte & Feenkrieg
- **Wege der Zauberei**, Seiten 349-350 Feenmagie, Seiten 361-366 Globulen, Nebenwelten, Feenwelten

Bildquellen

- Cover "Der Wanderer" - drachenmagier (dra), Seite 1
- Blütenfee im Mondlicht - Ramona von Brasch (RvB), Seite 3
- Der Zwergeulengreif mit zwei Mäusen und Tekoh - drachenmagier (dra), Seite 4
- Die Mäuseschriftgelehrten - drachenmagier (dra), Seite 5
- Die Waldgeister - drachenmagier (dra), Seite 6
- Die Schattenfee - drachenmagier (dra), Seite 6
- Schnupferich auf Reisen - drachenmagier (dra), Seite 8
- Sankt Rudifax - Steve Lillie (sl), Seite 9

Künstlergalerien

- drachenmagier
  https://www.drachenmagier.ch/
- Ramona von Brasch
  https://www.orkenspalter.de/gallery/index.php?user-image-list/14389-sarafina/
- Steve Lillie
  http://www.stevelillie.biz/