

Die vorliegende Spielhilfe dient dazu, das inoffizielle DORP-DSA5-Abenteuer „Im Garten des Magiers“ mit dem offiziellen DSA5-Abenteuer „Der Feenritter vom Farindelwald“ zu verbinden. Aber warum das Ganze eigentlich? Nun, als ich 2018 das Abenteuer „Im Garten des Magiers“ schrieb, ahnte ich noch nicht, dass ich ein paar Jahre später ein offizielles DSA-Abenteuer verfassen würde, welches sich zudem auch noch perfekt an mein altes Abenteuer anfügt, ohne jedoch in irgendeiner Art und Weise eine Fortsetzung zu sein.

Daher ist der vorliegende Download als Hilfe für dich als Spielleiter gedacht, um nach dem Abenteuer „Im Garten des Magiers“ (IGdM) direkt mit „Der Feenritter vom Farindelwald“ (DFvF) loszulegen. Ersteres findest du als kostenlosen Download auf unserer Seite, letzteres ist in der Märchenanthologie „Entfesselte Schöpfungen“ enthalten, die bei Ulisses im F-Shop, im Ulisses-Ebook-Shop sowie beim Händler deiner Wahl erhältlich ist.

Wo musst du als Spielleiter nun aufpassen bzw. wo finden sich Abweichungen in den beiden Abenteuern? Im folgenden werden eben jene Stellen kurz vorgestellt, die du beachten musst, damit du die beiden Abenteuer hintereinander durchspielen kannst, ohne dass sich irgendwelche dramaturgischen oder logischen Fehler ergeben und du bereits Hinweise für spätere Begegnungen einbauen kannst.

## 1. DISTELRITTER KEYLAM UI GWYNNMFRYD (IGdM Seite 6 - 7)

In IGdM taucht der Distelritter als mögliche kurze Begegnung bereits kurz auf. Ursprünglich einfach nur eine Möglichkeit, die Reise zum Haus des Magiers etwas lebhafter zu gestalten, gibt es der Gruppe nun die Gelegenheit, ihn bereits vor den Ereignissen um DFvF kennenzulernen. In diesem Fall kann er bereits auf dem Weg zum Farindelwald sein, um dort sein Lager aufzuschlagen.

## 2. DER BARDE FFLEWYNN CADWALLON (IGdM Seite 6 - 9)

Ein Barde, der in DFvF als Nebencharakter auftaucht und den du durchaus als Begegnung für die Helden auch bereits in IGdM einbauen kannst. Entweder vor der Abreise in einer der größeren Ortschaften Albernias (Seite 6), als kurze Reisebegegnung (wo er noch Fflewynn ui Gwenlyn heißt - Seite 6) oder im Weiler (ab Seite 8), kurz bevor die Helden zum Haus des Magiers aufbrechen. Bei diesen Gelegenheiten können die Spieler dann auch bereits die alten albernischen Lieder über das Schwarzschild hören, welche ihnen im späteren Abenteuer hilfreiche Hinweise geben.

## 3. IM HAUS DES MAGIER (IGdM Seite 9 - 11)

Ab Seite 9 in IGdM haben die Charaktere die Möglichkeit, das Haus des verschwundenen Magiers Aelfwin Baernhold zu durchsuchen, hier bietet sich vor allem die Bibliothek im ersten Stock (Seite 10) für weitere Verweise an. Dort können die Spieler einige Bücher entdecken, die darauf hindeuten, dass sich Aelfwin Baernhold mit den Andersreichen der Feen beschäftigte. Vor allem die Werke „Hinter dem Silberspiegel“ und „Vom Wesen der Fae“ können Hinweise auf die Globule Schwarzschild und seine Bewohner enthalten.

Neben den dort aufgeführten Werken kann aber auch noch folgendes Buch entdeckt werden:

### **Wege in die Andersreiche**

Erzählungen über Wege in unterschiedliche Globulen. Hierin findet sich auch die Legenden zum Schwarzschild. (DFvF; Entfesselte Schöpfungen, Seite 50)

Wert: 35 Dukaten

## 4. GEGENLEISTUNG FÜR DIE RETTUNG (IGdM Seite 16)

Am Ende von IGdM steht die Frage im Raum, wie die Helden ihre ursprüngliche Größe wiedererlangen. Hier bietet es sich an, dass die Feen um Farindel dafür sorgen und dann im Gegenzug die Helden darum bitten, sich auf die Suche nach dem verschwundenen Distelritter zu begeben. In diesem Fall würde natürlich die ursprüngliche Einführung um die fingierte Rettung wegfallen und die Helden würden sich direkt nach ihrem Abenteuer im Garten auf den Weg machen, Ritter Keylam ui Gwynnmyrd zu retten.

## 5. FJORA ODER FJORO? (IGdM durchgängig)

Während die Blütenfee in IGdM noch ganz klassisch weiblich war und auf den Namen Fjora Ariello hörte, wurde sie in DFvF männlich und heißt dort Fjoro Ariello. Welche Version du bevorzugst, bleibt dabei dir als Spielleiter überlassen, da dies für den Verlauf der Handlung vollkommen unerheblich ist. In den Werten unterscheiden sie sich nicht.

