

FEENLANDE

Original: DSA Abenteuer „Die Gärten der Xantere“, Phillip Busch, Jonathan Driedger 2019
hier: DCC für 3-5 Charaktere der Stufe 2

Pen and Paper Erfahrung? altes DnD/OSR? DCC? Dieses Abenteuer?

Was ist DCC

- 3-5 Spieler mit Charakteren der Stufe 2
- grundsätzlich einfache Regeln, aber sehr klassenspezifisch
- komische Würfel
- Skills über Beruf
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, Neutral=Natur/Cthulhu, Chaos=Individualist
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht (außer Dieb/Hobbit)
- Charaktere können sterben, übermächtige Monster, manchmal besser fliehen
- ich würfle offen, TPK ist eure Verantwortung
- nutzt jeden Gegenstand oder Tier und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Spieler seid mutig und schlau**, die Lösung steht selten auf dem Charakterblatt
- Kleriker: Ungnade -w4/Nacht

Charaktere vorstellen

Einleitung

Gerüchte

Titania – die Feenkönigin lebt in ihrem Palast voller Eis

Oberon – Feenkönig in seiner Eiszapfen-Zelle erfroren

Prinz Ascheherz – quält die Welt der Sterblichen

Prinzessin Xantere – wird von ihrer Mutter in einem Rankenkäfig gefangen gehalten

Dryade Phoebe – wurde an ihren Baum gefesselt

Satyr/Hirte Ingmar – wurde als **Satyr** an Phoebe gefesselt (Panflöte)

Iloe die Blütenfee – von Herador gefangen und eingesperrt

Hoduk der Frosch – im See festgefroren

Zilp der Vogel – will neue Melodie lernen

Rupert der Hase – pflegt die Erdbeeren

Zatwotz der Grolm – hat Wein & Winterkleidung, will handeln

Wiwiz das Eichhörnchen – will Leckereien, bereit zu helfen

Hern der Jäger – mit X Feenhunden

Bocai der Grimwolf – von Dornenranke umschlungen

Renke der Fuchs – weiß von Herador und der Blütenfee Iloe

Herador der Hirsch – hält Iloe gefangen

Vrotagos, der Wächter der Königin – bewacht Xantere

Der Frühlingshain

Als ihr durch das Tor tretet, erwartet euch ein frühlingshafter Garten. Das gewaltige Areal erstrahlt in frischem Grün, überall erklingt Vogelgezwitscher und der Geruch von unterschiedlichsten Blumen steigt euch in die Nase. Überall scheint neues Leben durch das Erdreich brechen zu wollen. Seerosenfelder erblühen auf einem klaren See, über dem bunt schillernde Libellen tanzen. Junge Wäldchen wechseln sich mit saftigen Wiesen ab und bilden eine malerische Landschaft. Hier und da regnet es aus vereinzelt Wolken, doch die aufgehende Sonne sorgt für angenehme Temperaturen.

Trotz der Sonne ist die Luft kühl. Blumenfelder und mehrere Seen sind mit Raureif und Eis überzogen. Kleinere Bäume können dem Frost nicht standhalten und sterben. Junge Nadelbäume scheinen an der Grenze zum Winterhain vermehrt aufzutreten. Auch die Tiere bemerken diese Veränderung und sind unruhig. Vögel umkreisen die Helden, Blumen recken sich ihnen hilfesuchend entgegen.

01 Frosch in Nöten

See, der durch den sich ausbreitenden Winter bereits zufriert. Nicht weit vom Ufer entfernt befindet sich ein großes Seerosenblatt. Darauf sitzt, und von den Beinen abwärts im Teich festgefroren, ein riesiger Frosch namens **Hoduk** (2 Schritt großer grüner Frosch, arrogant, legt Wert auf Etikette; Etikette 16 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/14/14), SK 3). Der alte Frosch war, nachdem sich Titania zur Ruhe gebettet hatte, ebenfalls auf seinem Seerosenblatt für lange Zeit eingeschlafen. Dass der See während seines Schlafes begann, zuzufrieren, bemerkte er nicht und erwachte in einer sehr misslichen Lage. Titania hatte den Frosch in ihren Plan eingeweiht, somit weiß er um die vier Melodien und die melodispielernden Bewahrer der Haine.

"Lasst mich in Ruhe! Ich traue euch Sterblichen nicht."

"Verdammt, ich kann hier nicht weg." (wie See enteisen?)

"Titania schläft in ihrem Schloss. Die Bewahrer kümmern sich um die Gärten."

*"**Vrotagos** bewacht das Schloss, er ist mächtig und grausam. Nähert euch ihm nur wenn ihr alle 4 Melodien kennt."*

"Es wird immer kälter, irgendetwas stimmt nicht."

*"**Hern** und seine Feenhunde jagen in den Gärten, nehmt euch in Acht."*

"Nur mit der passenden Melodie könnt ihr die Hecke zwischen den 4 Gärten überwinden."

*"Die Blütenfee **Iloe** kennt viele Geheimnisse, aber seit Titania herrscht hab ich sie nicht mehr gesehen."*

"Es gibt viele Kräuter und Blüten im Garten die auch für Sterbliche von Nutzen sein können."

Suchen w6:

- 1 Blütenstaubwolke: Willen 12 oder ständiges Niesen (-1 auf alles)
- 2 Ein Dutzend welke Eichenblätter (Gold)
- 3 Ein Dutzend Frühlingsblumen (Kranz = PER+1)
- 4 Drei rote Beeren (je 1 HP)
- 5 w6 gelbe Beeren (Kälteresistenz)
- 6 eingefrorene Blüte des Regenbogenlotos

02 Tierkabinett (Kreis von aus Büschen geformten Tieren)

Ein steigendes Pferd, vielleicht auch ein anderes Huftier, geformt aus einem Liguster.

Ein stolzer Grimwolf, geformt aus einem Haselbusch.

Ein großer Frosch auf einem Seerosenblatt, geformt aus verschiedenen Frühlingsblumen.

Ein Hase, geformt aus einem Erdbeerstrauch.

Eine kleine Blütenfee, geformt aus einem Rosenstrauch.

Eine Rote Wildschweine beim Fressen, geformt aus jungen Eichentrieben.

Ein Sperber in seinem Nest, der sich um seine Jungen kümmert, geformt aus Heidekraut.

Eine besonders schöne Szene befindet sich direkt vor einem Apfelbaum. Die geformte Flora zeigt Titania, die einen rundlichen Gegenstand (Apfel) in der Hand hält. Die Dryade beugt sich über einen prächtigen Hirsch und hat sanft eine Hand auf dessen Stirn gelegt.

03 Waldbühne

Lichtung umgeben von Birken **Zilp** der sprechende Vogel will neue Melodie lernen

PER <10: Vögel & Tieren kommen und lauschen, dann wieder weg

PER 10: erzählt dass Titania in einem Pflanzenkokon schläft

PER 12: PER+1

04 Schmetterlingswiese

verwirrend (Willen 12 | INT-1 PER-1)

05 Blütenstaubwolke

Niesen -1 für 1 Stunde

06 Bienenwiese

(Reflex 12 | 1 Schaden)

07 Blumenbeet

Blumen wiegen sich koordiniert & harmonisch, aber von Hecke her scheinen einige eingefroren, Raureif

08 Durchgang zum Sommerhain

Hecke mit Torbogen erkennbar, aber verwachsen

Auswirkungen der Frühlingsmelodie w20: 1-5 | 6-10 | 11-15 | 16-20

QS 1: Pflanzen scheinen etwas zu wachsen. Kleine Triebe und Gras sprießen um dich herum.

QS 2: Deine Lieblingsblumen wachsen um dich herum und bilden einen blühenden Kreis.

QS 3: Kleinere Bäume treiben aus: Birken, Eschen, Oliven. Die Luft schmeckt nach Frühling und es wird wärmer. Du spürst, dass du jede Frühlingspflanze deiner Wahl wachsen lassen kannst.

QS 4+: Alle Pflanzen in deiner Umgebung sprießen und wachsen. Die warme Luft ist vom Frühling durchdrungen. Insekten summen und zirpen lauter, Tiere springen munter umher. Ihr bekommt neuen Tatendrang und Aufbruchsstimmung (MU +2 für 4 Stunden).

Der Sommerhain

Ihr tretet durch das große Tor in der Hecke. Vom einen auf den anderen Moment wird es heiß. Die Sonne steht hier plötzlich hoch am Himmel und strahlt erbarmungslos auf euch hinab. Direkt vor euch tut sich ein mächtiger Laubwald auf. Kräftige Grüntöne leuchten, die Luft schmeckt satt und von Leben erfüllt. Die Grillen zirpen laut durcheinander und Insektensummen erfüllt die Luft.

Im Wald zieht ein Rudel Rotwild vorbei. Die Tiere beäugen euch aufmerksam, nehmen euch aber nicht als Gefahr wahr. Ein schwacher Wind rauscht in den Blättern. Das Knarren und Knarzen der Baumstämme und Äste erfüllt diesen Ort.

09 Erdbeerbeet & Hase Rupert

Unweit einer riesigen Sommerlinde befindet sich ein kleines Beet auf dem zuckersüße Erdbeeren wachsen. Ein Hase namens **Rupert** (bräunliches Fell, überlange Schlapp-Ohren, neugierig, hilfsbereit; Willenskraft 7 (14/14/14), SK 3) kümmert sich mit einer Gießkanne um die Pflanzen, die in rasendem Tempo zu wachsen scheinen. *„Wer seid ihr? Was gibt es Neues? Ich habe vor lauter Arbeit kaum Zeit für Neuigkeiten aus den Gärten. Erzählt!“*

Nachricht von Dryade/Satyr und Frosch: w3 von Phoebes Lieblingserdbeerpflanze.

„Diese Erdbeeren hatten für Phoebe und Ingmar immer eine anregende Wirkung!“

*„Habt ihr die Blütenfee **Iloe** gesehen? Meine Freundin ist schon seit Wochen verschwunden.“*

10 Grolm Zatwotz

mürrischer Grolm namens **Zatwotz** (schrumplige Haut, weiße Haare, goldgierig; Handel 15 (16/16/10), Überreden 10 (12/16/10), Willenskraft 8 (12/16/10), Zechen 6 (16/10/10), SK 2)

Seine Berufung ist die Winzerei. Er züchtet wilden Wein an einem kleinen Weinberg. In der kleinen Hütte ist ein Keller, in der er den Wein keltert und lagert.

Der Grolm wird die Helden vor dem **Herbsthain** warnen. Durch die Nähe zum Herbsthain bekommt er mit, dass es dort nicht mehr mit rechten Dingen zugeht.

Die Blütenfee **Iloe** hat er lange nicht gesehen. Gluecklicherweise, denn die immer gut gelaunte Blütenfee geht ihm auf die Nerven.

Der häufig angetrunkene Grolm kann den Helden ein nützlicher, jedoch anstrengender Gesprächs- und Handelspartner sein. Grundsätzlich ist er ausschließlich am Tauschhandel mit Gegenständen interessiert, Geld interessiert ihn nicht. Die Helden können mit dem Grolm verhandeln (Vergleichsprobe auf Handel und Netto QS 1), um halbwegs faire Preise zu erhalten. Die Helden dürfen an dieser Stelle ruhig den ein oder anderen liebgewonnenen Gegenstand springen lassen, um Waren von Zatwotz zu erhalten. Sein Angebot umfasst Folgendes:

Zatwotz Tröpfchen, Wein mit Fichtennadelessenz aus dem Winterhain. Edler Tropfen in Borkenflasche.

Felle & Winterkleidung (Kälte -2) die Zatwotz bei seinen Besuchen im Winterhain verwendet. *„Unverzichtbar wenn ihr nicht erfrieren wollt.“*

Apfel vom gefrorenen Obstbaum. Bei Nachfrage: traurige Geschichte von **Herador** erzählen.

11 Der verwunschene Wald (w7, bei Wiederholung → Sommerlinde)

- 1 Lichtung: auf Baum sitzt Eichhörnchen **Wiwiz** (rotbraunes Fell, neugierig; Willenskraft 7 (13/13/13), SK 1). Leckereien oder Schmeicheln → **Weg zur Sommerlinde**
- 2 mitten im Wald verlassene Hütte, darin Tisch gedeckt für 3, 3 Stühle, 3 Betten, auf Herd kocht Suppe vor sich hin, schmeckt vorzüglich. niemand kommt, **w7**
- 3 Wald wird dunkler und unheimlicher. An einigen Bäumen Spinnenweben.
2 Höhlenspinnen → Sommerlinde
- 4 Spur aus Brotkrumen, die allerdings nach einiger Suche im Nichts verläuft, **w7**
- 5 aufgebracht **Braunbär**, der versucht einen Bienenstock zu erreichen, **w7**
„Winter kommt“ „Muss fressen“ „Muss fatter werden“ „Will nicht erfrieren“
- 6 auf Wiese liegen Skelette von 7 jungen Geißlein, vermutlich von Raubtier gefressen.
- 7 Überfall durch **Hern** und X Feenhunde → **Sommerlinde**

12 Sommerlinde (Bewahrer des Sommers)

Ihr tretet aus dem Wald auf eine Lichtung. Vor euch erhebt sich der vermutlich gewaltigste Baum, den ihr je erblickt habt, gute 12 Schritt im Durchmesser und 80 Schritt hoch.

Die mächtige Baumkrone überspannt die gesamte Lichtung, während sich starke Wurzeln in den Boden graben. Es ist offensichtlich, dass die Magie dieses Ortes für die Größe der Sommerlinde verantwortlich ist. Am Fuße der Linde, zwischen ausladendem Wurzelwerk und kleineren Büschen, haben sich Hasen, Rehe, und andere Waldbewohner zur Ruhe gelegt. Ein Sperber kümmert sich auf einem Ast um seine Nestlinge. Sie scheinen euch nicht als Gefahr wahrzunehmen. Diffus hört ihr die entfernten Klänge einer Melodie, die aus der Baumkrone des Waldriesen zu euch herunter dringt. Ehrfürchtig blickt ihr an der Sommerlinde empor, als sich die Rinde des Stammes über euch zu einem faltigen Gesicht aus Borke formt. Eine Stimme ertönt wie das Knacken hunderter Äste im Wind: *„Ahhh, Menschlinge und Bartknirpse. Was macht ihr hier? Warum hat euch die Königin noch nicht herausgeworfen?“* Melodie in der Baumkrone, vom Rauschen der Blätter übertönt. Klettern notwendig.
„Warum sollte ich euch Knirpse & Klingenträger in meine Krone lassen?“
(Gefahr für die Gärten!)

Auswirkungen der Sommermelodie w20: 1-5 | 6-10 | 11-15 | 16-20

QS 1: Die Blätter der Bäume um dich rauschen im Wind und scheinen saftiger und grüner zu werden.

QS 2: Die Früchte der Bäume wachsen und reifen. Die Luft ist lau und angenehm. Sie riecht nach der Süße frischen Obstes.

QS 3: Du spürst einen angenehm warmen Wind im Gesicht und die Bäume um dich herum scheinen zu wachsen. Du spürst, dass du die Bäume zu jeder beliebigen Form wachsen lassen kannst, z.B. einem Bogen oder Baumhaus.

QS 4+: Die Bäume um dich herum wachsen und gedeihen zu mächtigen alten Baumriesen. Die Luft ist sommerlich warm und schmeckt nach Honig und Blütenstaub. Du spürst dass du die Bäume leicht überreden kannst ein hölzernes Schloss oder eine andere große Struktur zu formen.

Der Herbsthain

Ein weiteres Mal durchschreitet ihr den Übergang zwischen zwei Hainen, und modrige dicke Luft schlägt euch entgegen. Vor euch erstrahlt ein Herbstwald in prächtiger Farbenvielfalt. Laub weht umher und formt sich kurzzeitig zu einem weiblichen Gesicht. Ein Dachs nimmt vor euch Reißaus und die untergehende Sonne taucht den Hain in rötlich-güldenes Licht. Große Pilze wachsen aus dem feuchten Boden, während zu eurer Linken ein Regenschauer auf sumpfiges Gebiet niedergeht. Die Luft riecht nach feuchter Rinde und Torf. Doch so schön diese Szenerie auch anzusehen ist, irgendetwas stimmt nicht mit diesem Ort. Während die anderen Haine von einer natürlichen Melodie durchdrungen waren, scheint sich hier eine gespenstische Stille wie eine würgende Schlingpflanze um die Harmonie des Haines gelegt zu haben.

Die Helden erkennen beim Durchschreiten des Haines, dass dieser bereits fest in der Hand des Winters ist. Es scheint sogar, als ob der ganze Hain stellenweise zerfällt und sich gegen sich selbst wendet. Parasitäre Pflanzen umschlingen Bäume und stehlen ihnen das Leben, Wasserflächen sind gekippt, die gesamte Flora und Fauna verhält sich untypisch und stellt die Helden vor Herausforderungen.

Grund dafür ist, dass die Ausbreitung des Winters vor einiger Zeit den Bewahrer des Herbsthains erreichte und ihn mit einer Reifschicht überzogen hat, da dieser relativ nahe am Winterhain steht. Das hat ihn zum Verstummen gebracht, sodass die fehlende Herbstmelodie die Harmonie dieses Hains vollends aus dem Gleichgewicht warf. Je weiter die Helden in den Hain vordringen, desto stärker wird das Gefühl von Moder und Verfall.

QS 1: Gutriechende Gewürze zum Kochen (W6 Anwendungen)

QS 2: 1x Donf (siehe Regelwerk Seite 345)

QS 3: 3x Traschbart (siehe Aventurischer Almanach Seite 173)

QS 4: 1x Alraune (siehe Regelwerk Seite 345)

QS 5: unbekannt, finger-großer Pilz mit blauem Fruchtkörper und grünen Lamellen. Der Verzehr gibt dem Helden den Vorteil Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack) für 4 Stunden.

QS 6: Held findet die gesamte Liste (QS 1-5).

14 Grimwolf

Der Grimwolf **Bocai** (silbergraues Fell, leuchtend blaue Augen; Willenskraft 9 (13/12/12), SK 1) ist in einem sumpfigen Gebiet von einer **Dornenranke umschlungen** worden und geht langsam unter. Die Helden können versuchen, den Wolf mit max. 3 Proben auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) –2 zu befreien. Gelingt den Helden die Rettung, wird er ihnen wortreich und mit Tränen in den Augen danken. Ebenfalls berichtet er ihnen von der **Ausbreitung des Winters**, dem **verstummen Bewahrer des Herbsthaines** (Pilz) und dem **Verklingen der Herbstmelodie**. Bocai bietet den Abenteurern an, sie zu begleiten.

Bocai fragt, ob sie eine kleine Blütenfee (Iloe) gesehen haben, eine gute Freundin Xanteres. Sie versuchte, Xantere aus ihrem Schlaf zu erwecken. Der Wächter **Vrotagos** hielt sie aber davon ab. Dann ist sie zum Winterhain geflogen, um den sich ausbreitenden Winter aufzuhalten.

16 Asselnest

Je tiefer in den Herbsthain, desto gefährlicher. Müssen **umgestürzten Baumriesen** (4m) überqueren. GES 10 | w3 (bricht in morsches Holz ein)

Noch dazu werden unzählige kleine **Asseln** auf ihn aufmerksam. Diese klopfen zuerst mit ihren Beinen auf den hohlen Baum und rufen in Windeseile (1 KR) mit den Erschütterungen ihre Königin – eine **Gruftassel** – aus dem Inneren des Baumriesen. Sobald ihre Königin ankommt, überfallen sie die Anwesenden. Besonderheiten beim Kampf mit den Asseln: Haut und Kleidung von Helden innerhalb des Baums werden von unzähligen Kleintieren bedeckt. Werden sie abgeschüttelt oder anderweitig entfernt, befallen sofort neue Exemplare die freigewordenen Stellen.

Asselschwarm jede Runde Reflex 12 zum abschütteln oder jede Runde Biss

Ini+1 Biss 1 RK 15 HP 10 ____(+3) ooooo ooooo

Gruftassel 2xZangen+5 w6 RK 15, HP 30, **2w20** neutral

Ini +3

Angriff Biss +5 w6

Rüstklasse 15 TW 3w8 (25) ____(+3) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo

Bewegung 12 m Aktion 2w20

Zähigkeit +2 Reflex -2 Willen -2 Neutral

15 Sumpf

Die Helden müssen sich, um den Hain zu durchqueren, durch eine sumpfige Landschaft (15) schlagen. Dies gestaltet sich äußerst schwierig, denn der Hain selbst scheint das mit allen Mitteln verhindern zu wollen. Die Helden haben ständig das Gefühl, dass sich Ranken um ihre Beine legen.

Sumpflöcher

Jeder Held muss beim Durchschreiten des Sumpfgebiets eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) ablegen. Sollte diese nicht gelingen, wird der Held früher oder später Opfer eines der Sumpflöcher werden (es können auch mehrere Helden gleichzeitig betroffen sein). Hungrige Ranken (siehe Seite 34, Anzahl der Helden –1, mindestens 1) greifen die Gefährten an. Bei Erfolg wickeln sie sich um die Beine des unglücklichen Helden und versuchen, ihn in die Tiefe zu ziehen und zu ertränken. Das Opfer erhält bei erfolgloser Verteidigung in der ersten KR keinen Schaden, aber jeweils den Status Fixiert und Eingeengt (siehe Regelwerk ab Seite 35). Der Held kann jede Kampfrunde eine Probe auf Körperbeherrschung (Entwinden) ablegen, um sich selbst zu befreien.

Ranken: erster Angriff auf Alle, dann schwächster Charakter, **nur kurze Waffen**

Initiative +3 ____(+3) ooooo ooooo o

Angriff Ranke +1 w3 & Stärke 10 oder greifen, mitziehen

Rüstklasse 14 HD 3w6 (11)

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +6 Reflex +4 Willen +0 Neutral

17 Trompetenpilz (Bewahrer des Herbstes)

Ihr kämpft euch mit matschigen Stiefeln aus dem Sumpfgebiet.

Sumpf: Zäh 12 | AUS-1

GES 12 zum befreien, sonst -1 schneiden an Eissplittern

Der Boden wird fester, Wurzeln und Sumpfgras bieten sichereren Halt als zuvor. Die Vegetation zeigt gespenstische Züge. Kränkliche Bäume scheinen sich wie verzweifelt in Agonie zu winden. Viele sind bereits zur Gänze abgestorben. Vor euch erkennt ihr eine kleine Anhöhe, umringt von vergehenden Laubbäumen. Der Hügel ist übersät mit kleineren Pilzen, doch im Zentrum erhebt sich ein fast menschengroßer Trompetenpilz. Dies muss der Bewahrer der Herbstmelodie sein. Jedoch erklingt kein Ton, die Melodie ist verstummt. Der riesige Pilz ist, wie der Rest des Hügels, mit einer dicken Frostschrift überzogen. Der Trompetenpilz (17) wurde vom Winter erfasst und steht kurz vor seinem Ende. Hier werden die Helden Zeuge davon, was geschieht, wenn sicher der Winter weiter ausbreitet. Sie müssen den Bewahrer von der Frostschrift befreien, damit die Melodie wieder erklingt. Dies kann durch Zauber der Helden gelingen oder durch das Spielen der Frühlings- oder Sommermelodie, die, je nach QS der Probe auf Musizieren (Blasinstrumente), die Kälte vertreiben (siehe Seite 17). Die Helden können jedoch auch auf andere Art kreativ werden, etwa den Pilz mit warmem Wasser übergießen oder ein Feuer entzünden, was auch Erfolg verspricht. Fehlt deinen Helden eine passende Idee, kannst du ihnen nach einer gelungenen Probe auf Wildnisleben mit einem der Vorschläge auf die Sprünge helfen.

Wenn die Helden den Trompetenpilz von der Frostschrift befreit haben, erklingt erst leise, dann immer stärker werdend, die Melodie des Herbstes. Wie zuvor können die Helden die Melodie durch eine erfolgreiche Probe auf Musizieren erlernen. Ist der Musiker bei der Probe nicht erfolgreich, überzieht sich der Trompetenpilz erneut mit Raureif. Die Arbeit beginnt von vorn.

Auswirkungen der Herbstmelodie w20

1–5 Die Bäume um dich herum verlieren die letzten Blätter und ein starker Wind treibt sie schnell von euch fort. Dir fröstelt. Die Luft riecht modrig und es beginnt zu nieseln.

6–10 Kleine Pilze wachsen um dich herum. Die Blätter auf dem Boden rascheln in einer warmen Brise.

11–15 Die Blätter auf dem Boden färben sich bunt und rascheln in einer warmen Brise. Du kannst sie mit einem Gedanken zu einem beliebigen Muster anordnen.

16–20 Die Bäume um dich färben sich in allen Farben und rascheln gleichmäßig in einer warmen Brise. Die Luft schmeckt schwer und dick nach Pilzen und vergorenem Obst. Um dich entsteht ein Kreis aus schmackhaften kleinen Pilzen.

Der Winterhain

Ihr durchschreitet den Durchgang zum Winterhain. Groß und rund steht der Vollmond am sternenklaren Himmel, als euch eine **klirrende Kälte** umfängt. Augenblicklich **kondensiert euer Atem** in der **bitterkalten** Luft. Nadelbäume ächzen unter der Last der schweren Schneedecke und lange **Eiszapfen** hängen von **kahlen Laubbäumen**. Eine kaum wahrnehmbare und dennoch **schrill klingende Melodie** wird vom **eisigen Wind** zu euch herübergetragen. Sie ist zu leise, um Einzelheiten zu erkennen. Dennoch spürt ihr, wie sie den Winter immer weiter vorantreibt und euch jegliche Wärme aus euren Körpern zieht. Dann **verstummt** sie wieder, und dumpfe Stille umgibt euch.

Die Anzeichen von Leben sind im Winterhain selten. Durch die dominante Wintermelodie ist der Winter stark geworden. Einerseits zeigt er sich an manchen Stellen von seiner zauberhaftesten Pracht, andererseits stellt er für die Helden eine große Gefahr dar, denn im ganzen Hain erklingt schrill die Melodie und erfriert das Leben. Hier sollte es für die Helden zunächst darum gehen, sich vor der Kälte zu schützen. Unter Umständen müssen sie sogar in die anderen Haine zurückkehren, um sich adäquaten Kälteschutz zu besorgen, zum Beispiel bei **Zatwotz**. Die Helden können auch eine Melodie spielen (mindestens QS 3, siehe Seite 17), um sich im Wirkungsbereich aufzuwärmen. Im gesamten Winterhain (außer am Bewahrer) herrscht **Kältestufe 2 (-2 auf alles)**. Ungeschützte Körperstellen der Helden sind ernsthaft gefährdet, insbesondere **Nasen, Finger und Zehen** müssen bedeckt sein.

19 Der gefrorene Apfelbaum

Der **Apfelbaum**, den Xantere einst für den Hirsch **Herador** erschaffen hatte, steht noch immer im Winterhain. Der mächtige Baum wächst auf einem Hügel inmitten einer makellosen Schneelandschaft. Mit einer Probe auf Sinnesschärfe entdecken die Helden den schneebedeckten Baum und erkennen, dass er trotz bitterer Kälte 2w6 Früchte trägt, überzogen von einer fingerdicken Eisschicht. Sollte ein Held einen Apfel auftauen und essen, übermannt ihn eine eigenartige Müdigkeit. Er fällt in einen, grundsätzlich für w6 Jahre dauernden Schlaf, aus dem er nicht ohne weiteres zu wecken ist. Sein Körper überzieht sich mit einer **Raureifschicht** und scheint jeglicher Kraft und Gewalteinwirkung zu trotzen. Nur durch eine **Berührung an der Stirn** kann der Schlafende geweckt werden. Die Helden erhalten Hinweise auf den Kuss durch die Szenen „Das Tierkabinett“ und „Der Grolm“. Wird der Schlafende sanft an der Stirn berührt, löst sich die Starre und der Raureif verschwindet. Der **kurze Winterschlaf** hat eine **heilende Wirkung** auf die Seele des Helden. Alte seelische Narben (wie der Verlust von Eltern, Freunden oder eines geliebten Partners) sind zwar nicht gänzlich verschwunden, dennoch fühlt der Held eine versöhnliche Akzeptanz der Vergangenheit mit einer Mischung aus Neuanfang und Tatendrang. Der deutliche Geruch von Xanteres Erdbeeren aus dem Sommerhain führt ebenfalls dazu, dass der Schlaf des Helden flacher wird und er schließlich aus der Starre erwacht.

20 Der Gletschersee

Nachdem die Helden felsigeres Gelände passieren, können sie am Rande des Winterhains eine lange Gletscherzunge ausmachen. Stetig ist das strömende Eis zu hören, es **knackt** und **bricht** während seiner langsamen Vorwärtsbewegung. Der **türkisfarbene Gletscher** ist **atemberaubend schön**. Schließlich mündet der Gletscher in einem natürlichen See. Ein

wahrlich **beeindruckendes Naturschauspiel** zeigt sich, wenn von Zeit zu Zeit ein Teil des **Gletschers bricht** und das aufschlagende Eis im See Wellen schlägt. Aufmerksamen Helden fällt auch auf, dass **Nebelschwaden** vom See aufsteigen und sich einige **Fische** unter der Wasseroberfläche befinden. In der Tat befindet sich am Grund des Sees eine **heiße Quelle**, die hier auf die Gletscherzunge trifft und diese schmelzen lässt. Sollte ein Held an Erfrierungen leiden, verspricht die warme Quelle Linderung (2 Stufen von Unterkühlung werden abgebaut). Beim Verlassen der Quelle ist es für die Helden wichtig, schnell trocken zu werden. Ansonsten drohen noch stärkere Erfrierungen. Auch Xantere und Ingmar haben hier den Übergang zwischen Wärme und Kälte genossen, was der Grimwolf Bocai zu berichten weiß.

21 Der Nadelwald

Auch im Winter ist das Element Humus vertreten, das sich in einem herrlichen, **schneebedeckten Nadelwald** manifestiert. Außer dem **Knirschen des Schnees** unter den Stiefeln der Helden und den **gelegentlichen Klängen der Wintermelodie** ist kaum ein Geräusch zu vernehmen. Eine Probe auf **Fährtsensuchen** (tierische Spuren) weist die Helden bereits auf die drohende Gefahr durch die **Wölfe** hin, die in diesem Wald auf Beutesuche sind. Tatsächlich hören die Gefährten nach einiger Zeit das **Heulen**, welches immer näher zu kommen scheint. Verlassen die Helden den Wald nicht schleunigst wieder, kommt es zum Kampf mit (Anzahl der Helden +2) ausgehungerten Wölfen. Haben die Helden den Grimwolf Bocai bei sich, kann dieser die Wölfe durch markerschütterndes Geheul vertreiben, sodass es nicht zum Kampf kommt. Bei derart niedrigen Temperaturen ist der Einsatz bestimmter Ausrüstung eingeschränkt: Waffen in einer Scheide sind unter Umständen **festgefroren**, der Mechanismus einer Armbrust lässt sich mit tauben Fingern kaum bedienen und die Wurfarme von **Bögen** könnten spröde geworden sein.

Grimwolf: ausgehungert, Leitwolf!, immun Kälte/Bezaubern/Schlaf

Ini +5

A Biss +5 **w6**

RK **14** TW 2w6 (8)

Bew 15m Aktion **w20**

Zäh +4 Reflex +4 Willen +3 Neutral

22 Die Trauerweide

Die **Melodie** des Winters erklingt immer **lauter und intensiver**. Ihr tretet aus dem Wald heraus auf ein breites, frisches Schneefeld. Eine **mächtige Trauerweide** erhebt sich vor euch, deren vereiste Äste ein kunstvolles Windspiel formen. **Winzige Lichtspiegelungen in den Eiszapfen** scheinen, ähnlich einem **Prisma**, ein **weibliches Gesicht** abzubilden. Der Wind, der durch das Eis und die Äste peitscht, lässt ein melancholisches und gleichzeitig drohendes Lied erklingen. Ohne Zweifel steht der Bewahrer der Wintermelodie und der Ursprung für den nahenden Untergang der Gärten vor euch.

Das Nachspielen und Erlernen der Melodie des Winters ist durch die Eiseskälte erschwert (Probe auf Musizieren (Blasinstrumente) –3). Erst danach steht den Helden die Wintermelodie zur Verfügung. Am Bewahrer selbst herrscht Kältestufe 3 (siehe Regelwerk ab Seite 345), Wasser gefriert in den Trinkschläuchen, Waffen frieren in den Scheiden fest und

Schneewehen formen sich nach dem Abbild der trauernden Xantere. Während die Helden den Bewahrer untersuchen, werden sie früher oder später vom Fuchs mit dem Namen **Renke** (rostrotes Fell, verschlagen leuchtende Augen, wedelt nervös mit dem Schwanz; Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2) angesprochen. Nach einer gelungenen Probe auf Überreden (Schmeicheln) zu den Beweggründen der Abenteurer, berichtet er Folgendes:

*“Ich sah die **Blütenfee Iloe**. Sie wollte die Melodie des Winters zum Verstummen zu bringen. Doch plötzlich tauchte wie aus dem Nichts der **Eishirsch Herador** auf. Ich glaube, er wollte nicht, dass die Wintermelodie verklingt. Scheinbar freut er sich darüber, dass sich der Winter ausbreitet und denkt, dass dies **Xanteres Wille** sei. Auf jeden Fall überwältigte der Hirsch mit seiner eigenen Magie die kleine Blütenfee und sperrte sie in einen **Käfig aus Eis**. Dann zog er sie hinab in seine frostige Höhle. Seht ihr die **Felsspalte** da vorne? Genau dahin hat er die arme Iloe verschleppt! Sie ist die Einzige, die bisher Xantere oben in ihrem Turm erreicht hat! Bitte, rettet sie!”*

23 Die Gletscherhöhle Heradors

Auf einer Seite des Gletschers haben sich ein natürlicher Gang und eine kleinere **Gletscherhöhle** gebildet, welche der **magiebegabte Hirsch Herador** bewohnt. Dies ist für einen Hirsch unüblich, doch führt seine Verbindung zum Element Eis dazu, dass er sich inmitten des Gletschers besonders wohlfühlt.

Der Höhlengang ist etwa 3 Schritt breit und macht nach 15 Schritt eine leichte Rechtskurve. Überall finden sich kunstvollen Eisformationen, die Herador mit seiner Magie erschaffen hat. Insbesondere Abbildungen von Xantere und Heradors Altier **Awiria** sind allgegenwärtig. Aufmerksamen Helden fällt die liebevolle Darstellung von Xantere auf, denn in der Tat scheint der Hirsch Zuneigung zu ihr zu verspüren.

Der Boden ist recht glatt. Glücklicherweise bieten die Formationen hilfreiche **Verstecke** für die Helden. Bei heimlichen Absichten ist eine Vergleichsprobe auf Verbergen (Schleichen) gegen Heradors Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) –3 erforderlich. Der Hirsch ist derzeit durch seine magischen Aktivitäten abgelenkt. Gelingt einem Abenteurer als Späher das Anschleichen (Verbergen/Schleichen), ist sie für die anderen zusätzlich um +1 erleichtert. Auf dem Weg ist wieder und wieder das Knacken des Gletschers zu vernehmen.

Eishöhle: In der runden Höhle mit einem Durchmesser von 8 Schritt sehen die Helden, wie der Hirsch mit Hilfe seiner Magie gerade eine neue **Skulpturen von Xantere und der Dryade** erschafft. Fäden aus Magie spannen sich zwischen den 18 Enden des großen Geweihs, worauf sich Schnee und Eis nach dem Willen Heradors formen.

Im hinteren Bereich der Höhle (etwa 6 Schritt vom Eingang entfernt) hält er die **Blütenfee Iloe** (besonders lange spitze Ohren, trägt ein **buntes Gewand aus Herbstlaub**, aufgeschlossen, freundlich; Willenskraft 10 (12/14/16), SK 5) in einem **Käfig aus Eis** gefangen (Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)). Sie wirkt stark geschwächt (7 LeP) und kann sich aufgrund der vorherrschenden Kälte kaum rühren oder sprechen (Probe auf Heilkunde Wunden). Den Abenteurern bieten sich folgende Optionen:

Überraschungsangriff: Sie können den Hirsch direkt **angreifen**, was zum Kampf führt.

Auf Zehenspitzen: Um sich in der Höhle an Herador vorbei zu **schleichen**, ist eine Vergleichsprobe auf Verbergen (Schleichen) –1 gegen Sinnesschärfe (Suchen oder

Wahrnehmen) nötig. Auf diese Weise gelangen sie ohne Kampf zum eisigen Gefängnis der Blütenfee und können diese befreien. Sollten die Helden dabei jedoch zu viel Lärm verursachen, wird es dennoch zum Kampf kommen.

Todbringendes Eis: Möchten die Gefährten den Hirsch vom drohenden Untergang der Gärten **überzeugen**, bedarf es einer Vergleichsprobe auf Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch) –2 oder Überreden (Manipulieren) –3 gegen Willenskraft des Eishirsches. Mögliche Argumente: Je 2 Argumente erleichtern die Probe der Abenteurer um +1.

1. Die Affinität Heradors zu Xantere ist in dessen Eisskulpturen sichtbar und hilft weiter. Der Hirsch vermisst **Xantere** sehr. Ein Aufwecken der **Dryade** sollte ihm deshalb gefallen.
2. Xantere hat die Gärten in **Harmonie und Vielfalt** geschaffen. Der Winter hat sich aber bereits auf die anderen Gärten ausgebreitet, was der Anlegung der Gärten widerspricht.
3. Einige Bewohner sind schon fast gestorben, wie der Wolf Bocai, der Frosch Hoduk oder der Trompetenpilz als Bewahrer des Herbstes. Das Tierkabinett zeigt auch, wie wichtig die Bewohner Xantere sind. Ohne Eingreifen **droht** vielen Bekannten und Freunden **der Tod**.
4. Sind die Gefährten im Besitz der gefrorenen **Äpfel** und zeigen sie diese Herador, erinnert er sich an Awiria und wird zugänglicher.

Freud oder Leid:

Herador wird beim Erfolg der Probe Iloe befreien und sich nicht weiter gegen die Helden stellen. Bei einem Misserfolg der Probe kommt es zum Kampf. Ist Iloe befreit, sollten die Helden ihr helfen, sich ein wenig aufzuwärmen. Anschließend wird Iloe wieder munter und voller Tatendrang, Xantere endlich aus ihrem Schlaf zu erwecken.

Eishirsch Herador

Ini +5

A Geweih +5 **w6** Frost +5 | Zäh gegen Zauberwurf oder 1 Runde gefroren

RK **15** TW 2w6 (20)

Bew 15m Aktion **2w20**

Zäh +4 Reflex +4 Willen +3 Neutral

24 Durchgang zum Frühlingshain und die Regenbogenbrücke zum Schloss

Durchgang ist mit dichter Wintervegetation zugewachsen, vereist und kann nur mit Wintermelodie geöffnet werden. Nachdem Iloe befreit wurde, drängt sie die Helden, Xantere aus ihrem Schlaf zu wecken, so sie bereits im Besitz der vier Melodieteile sind. Sie berichtet, dass die Wintermelodie stärker als die anderen ist. Nur Xantere kann diese Veränderung vornehmen. Iloe hat erkannt, dass die Zerstörung des Bewahrers des Winters zu einem erneuten Ungleichgewicht führen würde, was ebenfalls den Untergang der Gärten nach sich zöge. Die Blütenfee berichtet den Helden von Xanteres Schlaf in ihrem Kokon, dass sich dieser nur mit den vier Melodien öffnen lässt und auch von **Vrotagos**, dem außer Kontrolle geratenen **Weißdornbusch**. Kennen die Helden die Geschichte von Herador und den gefrorenen Äpfeln bisher nicht (siehe Seite 19), wird Iloe sie ihnen erzählen. Die Befreiung der Blütenfee stellt den Schlüssel zum Finale des Abenteuers dar, denn mit ihrer Hilfe können die Helden Xanteres Schlafgemach im Turm ihres von Dornen überwucherten Schlosses erreichen. Iloe erzählt von einer magischen Pflanze aus dem Frühlingshain, dem Regenbogenlotos (siehe 31). Mithilfe dieser Pflanze kann sie für die Helden eine lange Regenbogenbrücke direkt zum Balkon der Schlafstätte Xanteres wirken.

Iloe bittet die Helden, mit ihr in den Frühlingshain zu kommen. Um nicht den kompletten und gefährlichen Weg durch die vorherigen Haine zurück zu laufen, ist der Durchgang vom Winterhain zum Frühlingshain möglich. Dazu müssen sie die Wintermelodie spielen (genau wie bei allen vorherigen Durchgängen). Iloe führt die Helden zu einem der zugefrorenen Seen im Frühlingshain. Die seltenen Pflanzen sind tief unter der Eisdecke eingefroren. Zum Befreien der Blüten sind verschiedene Wege möglich. Hilfreich ist beispielsweise die Frühlingsmelodie, die das Eis schmelzen lässt. Mit den Helden befreit Iloe eine der Blüten aus dem Eis. Sobald die Helden bereit sind, wird Iloe ihre Magie wirken und den Zugang zum Balkon für das Finale freigeben. Iloe weiß, dass der Balkon der einzige Ort ist, an dem die Rankenmauer von Vrotagos weniger stark ist.

Regenbogenlotos

Der Regenbogenlotos ist eine magische Pflanze. Die bunte Pflanze kommt an magiedurchdrungenen Orten, gelegentlich auf Wasserflächen, Teichen und Seen vor. Die schönen Blüten haben eine Größe von mindestens 4 Spann. Aus dem Blütenkelch entspringt während der Blütezeit ein kleiner Regenbogen.

Suchschwierigkeit: –4 Bestimmungsschwierigkeit: –4 Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Berührt eine Person den Regenbogen am Blütenkelch, so übernehmen ihre Kleidung, Haut und Haare für 1W6 Stunden die Farben, die sie berührt hat. Währenddessen kann sie, sofern sie Astralpunkte besitzt, eine außergewöhnlich lange Regenbogenbrücke gleich dem SOLIDIRID erschaffen.

Kosten: 2 AsP pro Schritt Länge, bei Kundigen des Zaubers SOLIDIRID nur 1 ASP pro Schritt Länge) Preis: 44 Silbertaler (bei Alchimisten)

Auswirkungen der Wintermelodie w20: 1-5 | 6-10 | 11-15 | 16-20

QS 1: Ein Flecken von Schneeglöckchen und anderen Winterblumen sprießt aus dem Boden.

QS 2: Kleinere Bäume, Sträucher und Blumen gehen ein.

QS 3: Umliegende Vegetation, auch größere Bäume, beginnen zu sterben. Die Luft ist trocken, Geräusche erscheinen eigenartig dumpf. Temperaturen von –15 bis 0 Grad können in einem Radius von 5 Schritt erreicht werden.

QS 4+: Äste fallen zu Boden, als die Bäume von einem starken kalten Windhauch erfasst werden. Eisiger Frost überzieht den Boden und alle Pflanzen. Die klirrend kalte Luft beißt in auf den Wangen und in der Nase. Ihr werdet melancholisch (CH +3 für 5 Stunden).