

MONSTER DES MONATS

Winterblumen

SG variabel ◆ VERSION 8

„Im Schneefeld, mein Kind, da lauert Gefahr,
es klingt wie ein Märchen und doch ist es wahr.
Die eisigen Blumen, so schön und so fein,
die locken dich an, doch ihr Liebreiz ist Schein.
Mit Gift in den Dornen und Blutdurst im Sinn
gehn sie dich an und du schwindest dahin.
Drum Kind, bleibe fern von den Blüten im Eis,
hüt dich vor Blumen im frostigen Weiß."

Seit Stunden hatte Torid dieses Kinderlied im Ohr, das er seit seiner Wiegenzeit kannte. All die Jahre hatte er sich an den guten Rat seiner Eltern und Großeltern gehalten und die Winterblumen höchstens aus der Ferne bewundert. Ausgenommen die eine Mutprobe als Jüngling, die ihm beinahe zum Verhängnis geworden wäre. Und nun suchte er mitten in der eiskalten Nacht nicht nur selbst nach den verfluchten Winterblumen, sondern führte auch noch eine ganze Gruppe Fremder dorthin. Sie bräuchten die Blüten für einen magischen Heiltrank, hatten sie gesagt. Und sie könnten sich schützen.

Torid wusste nichts über Magie, abgesehen von den Kindergeschichten, die jeder kannte. Aber eine Frau in der Gruppe sah aus wie eine echte Zauberin und hatte einen Stab mit Kristall dabei. Ein anderer war sogar elfisch, wenn Torid sich nicht täuschte. Sie würden schon wissen, was sie taten. Und er brauchte das Geld nach dem frühen Wintereinbruch dringend.

Schweigend führte er sie durch die verschneite Landschaft. Plötzlich konnte er es riechen. Oder spüren, da war er sich nicht so sicher. Die Anziehungskraft war jedenfalls enorm. Er änderte die Richtung leicht und kurze Zeit später merkten die anderen es auch. Die Winterblumen waren nah. Torid betete zu den Geistern, dass alles gut gehen würde.

Winterblumen – Gefahr im Eis

So setzen Sie die Winterblumen ein

AUFHÄNGER

Fremde brauchen die Blüten der Winterblumen für einen magischen Heiltrank. Ihr Führer fürchtet sie seit seiner Kindheit.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Kündigen Sie die Gefahr über das Kinderlied und den lockenden Duft an.
- Lassen Sie das Gift mit der Kälte stärker werden.
- Nutzen Sie die Legende der Blütenkönigin als Steigerung.

WINTERBLUME

XS

SG variabel

TP	INI	RÜST	BW	MP
3	-3	6	0	—

ortsfest

Dornen (bei Berührung) KB 1 Sch -3

Dornenangriff (2 m) KB 3 Sch -3

Jeder Treffer mit mindestens 1 Punkt Schaden: Gift

FÄHIGKEITEN

Duft: zieht ab 10 m (gegen den Wind ab 20 m) in den Angriffsbereich, Abwehr Intelligenz MS 8 + SG Gift · **Gift** (SG variabel): Widerstand Konstitution MS 8 + SG, sonst Blutung und Manövermalus 1 · SG der Winterblume = SG ihres Giftes

SCHWÄCHE

Verletzlich (Feuer): doppelter Schaden durch Feuer.

„Die eisigen Blumen, so schön und so fein, die locken dich an, doch ihr Liebreiz ist Schein."

Schatz A–D Version 8

Mitten im tiefsten Frost gedeihen die Winterblumen. An Orten mit viel Eis und Schnee graben sie ihre Wurzeln tief in den frostigen Boden. In der wärmeren Jahreszeit sind höchstens ein paar graugrüne, unauffällige Blättchen zu sehen. Doch im Winter erblühen sie zu voller Schönheit. Ihre Blütenblätter schimmern in eisigem Blau, zartem Lila oder silbrigem Weiß. Sie glitzern, als wären sie immer mit einer feinen Eisschicht überzogen. Je kälter es ist, umso kräftiger und anziehender wird ihr Duft und auch ihre Schönheit wird immer größer, je frostiger die Temperaturen sind.

Die Winterblumen enthalten wertvolle Substanzen, die für alchemistische Zwecke genutzt werden können. Je nach Art der Blume und Zubereitungsart lassen sich daraus Heiltränke genauso brauen wie Gifte. Auch Liebestränke kann man mit Winterblumenextrakt herstellen, heißt es. Die Blüten sind deshalb bei einigen Personengruppen heiß begehrt.

Doch die Suche nach ihnen und die Ernte der Pflanzenteile ist höchst gefährlich, denn die Winterblumen haben giftige Dornen, die sie aktiv zum Angriff nutzen können. Die Dornenranken brechen bei Berührung und lassen eiskalte Splitter zurück. Die Blume kann diese Eissplitter bis zu zwei Meter weit schießen. Sie verursachen nicht nur Verletzungen, die lange bluten, sondern sie setzen auch eine eisige Kälte frei, die regelrecht lähmend auf Körper, Geist und Emotionen wirken kann. Je stärker die Verletzungen sind, umso schwerer wird es, sich aus dem Einflussbereich der Blumen zu retten.

„DRUM KIND, BLEIBE FERN VON DEN BLÜTEN IM EIS, HÜT DICH VOR BLUMEN IM FROSTIGEN WEISS."

KINDERLIED

BLÜTENKÖNIGIN

M

SG 11–15

TP	INI	RÜST	BW	MP
80	+2	6*	8	40

** +1 je 5 Grad unter dem Gefrierpunkt (Eisige Verteidigung)*

Klauen KB 6 Sch +0

Gift wie Winterblume

MAGIE

Wilde Magie 10 · Freie Magie 7 · Gezielte Sprüche 6

FÄHIGKEITEN

Beschworen · Eisige Verteidigung: je 5 Grad unter dem Gefrierpunkt zu Rundenbeginn +1 TP und +1 MP, Rüstung, Zauberresistenz und Gift-SG je +1 · SG nach Bonus: 11 (0–1), 12 (2–3), 13 (4–5), 14 (6–7), 15 (8+)

SCHWÄCHE

Verwundbar (Feuer): vierfacher Schaden durch Feuer.

„Von atemberaubender Schönheit, aber mit einem Herz aus purem Eis."

Schatz G Version 8

Die einen sagen, die Pflanze wolle sich durch ihre Angriffe nur schützen. Doch andere sind überzeugt, dass sie sich von dem Blut ernährt, das auf den verschneiten Boden tropft. Manche Legenden gehen sogar noch weiter. Sie erzählen von einer Blütenkönigin, die erscheinen soll, wenn man den Winterblumen ein spezielles Blutopfer bringt. Es muss in einer der kältesten Nächte des Jahres geschehen und das Opfer muss von königlichem oder elfischem Blut sein, sagt man. Die Blütenkönigin soll dem, der sie erweckt hat, unbegrenzte Macht und Glück in der Liebe bescheren, wenn sie ihn als würdig erachtet.

Von atemberaubender Schönheit, aber mit einem Herz aus purem Eis – trefflicher kann man diese sagenumwobene Kreatur aus dem Reich der Feen nicht beschreiben. Die Blütenkönigin erscheint meist in Gestalt einer jungen Elfe mit langem, weißem Haar und bläulicher Haut, gehüllt in ein fließendes Gewand aus den Blütenblättern von Winterblumen. Ihre eisblauen Augen können ihr hohes Alter nicht verbergen und selbst wenn sie lächelt, geht von ihr nichts als Kälte aus.

Fähigkeiten im Detail

Winterblume

Der SG der Winterblume richtet sich nach der Gefährlichkeit (SG) ihres Giftes.

Dornen: Jede Berührung einer Winterblume birgt die Gefahr, sich an einem ihrer zahllosen Dornen zu verletzen. Zur Bestimmung des Schadens führt die Spielleitung einen Nahkampfangriff der Pflanze gegen den Angreifer durch. Unbewaffnete Nahkampfangriffe gegen die Winterblume oder solche mit Waffen der Länge „kurz" werden wie eine Berührung behandelt.

Dornenangriff: Die Winterblume kann Lebewesen in einem Umkreis von zwei Metern anhand ihrer Körpertemperatur wahrnehmen und aktiv einen Hagel ihrer Dornen in Richtung des sich nähernden Wesens verschießen. Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu zwei Metern werden das Ziel eines Fernkampfangriffs, der für jedes Ziel einzeln aufgelöst wird.

Duft: Nähert man sich der Pflanze auf 10 m (gegen den Wind sogar schon ab 20 m), wird man durch ihren Duft beinahe unwiderstehlich in ihre Richtung gezogen. Um sich gegen dieses Lockmittel zu erwehren, muss einem Wesen ein einfaches Manöver (Intelligenz, MS 8 + SG Gift) gelingen, andernfalls gerät es unvermittelt in den Angriffsbereich der Winterblume.

Gift (SG variabel): Die Dornen der Winterblume tragen ein Nervengift, welches ihre Opfer nicht nur lähmen kann, sondern auch lang anhaltende Blutungen hervorruft. Der SG des Giftes ist abhängig von der Umgebungstemperatur (ein Punkt je volle 5 Grad unter dem Gefrierpunkt). Jeder erfolgreiche Treffer, der mindestens einen Punkt Schaden verursacht, verlangt von der getroffenen Person einen Widerstandswurf (Konstitution) gegen eine MS von 8 + SG. Gelingt der Widerstandswurf, so treten weder Lähmung noch Blutung ein. Bei einem Fehlschlag jedoch erhält das Opfer neben dem Schaden auch eine Blutung und einen allgemeinen Manövermalus von 1. Alle Folgeschäden durch weitere Dornen werden addiert. Zur Bestimmung der Schwere der Vergiftung wird der Gesamtmalus herangezogen.

Schatz (variabel): Als Pflanze hat die Winterblume natürlich keine Verwendung für Schätze, allerdings kann man manchmal in ihrem Umfeld die Habseligkeiten unglücklicher Wanderer finden. Die Spielleitung kann mit einem W10 würfeln, um die Spalte auf der Zufallstabelle „Schätze" zu bestimmen (SL-Heft, S. 51):

SCHATZ DER WINTERBLUME · W10	
1–4	Spalte A
5–7	Spalte B
8–9	Spalte C
10	Spalte D

Verletzlich (Feuer): Winterblumen sind sehr empfindlich gegenüber Feuer und erleiden bei solchen Angriffen den doppelten Schaden.

Blütenkönigin

Der SG der Blütenkönigin ist abhängig von ihrem Bonus durch Eisige Verteidigung:

BLÜTENKÖNIGIN · SG NACH EISIGER VERTEIDIGUNG	
0–1	SG 11
2–3	SG 12
4–5	SG 13
6–7	SG 14
8+	SG 15

Beschworen: Zur Beschwörung der Blütenkönigin ist neben schwarzer Magie (Beschwörung, Schwarze Magie 4) vor allem das Blutopfer in einer der kältesten Nächte des Jahres von entscheidender Bedeutung. Wie jede beschworene Kreatur kann auch die Blütenkönigin gebannt oder beherrscht werden.

Eisige Verteidigung (variabel): Die Blütenkönigin ist eine Kreatur des Eises, auch wenn sie aus dem Reich der Feen stammt. Ähnlich der Winterblume, aus der sie heraufbeschworen werden kann, steigt ihre Macht mit fallenden Temperaturen. Für je 5 Grad unter dem Gefrierpunkt regeneriert sie zu Beginn ihrer Runde einen TP und einen MP. Auch ihre Rüstung und Zauberresistenz sowie der SG ihres Giftes erhöhen sich jeweils um einen Punkt.

Gift: Die Klauenangriffe der Blütenkönigin können zusätzlich zum angerichteten Schaden ihr Ziel vergiften (siehe Winterblume).

Schatz (G): Die Blütenkönigin kann Gegenstände nach Art der in Spalte G der Zufallstabelle Schätze aufgeführten Gegenstände mit sich führen oder einem SC als Belohnung für ihre Herbeirufung einen Dienst anbieten.

Verwundbar (Feuer): Als Kreatur des Winters erleidet die Blütenkönigin durch Feuer vierfachen Schaden.

Abenteuerideen rund um die Winterblumen

- Die Blumen können ein lohnendes Ziel für Abenteurer:innen sein, die die Gefahr nicht scheuen und sich einen ordentlichen Gewinn erhoffen.
- Vielleicht ist ein Trank aus Winterblumen aber auch die einzige Rettung für eine erkrankte Person?
- Wenn Winterblumen nahe an einem Dorf wachsen, könnte das sehr problematisch werden. Da wäre es doch naheliegend, heldenhafte Fremde anzuheuern, um die Plage zu beseitigen!
- Die Gruppe könnte aber auch in Gefahr geraten, wenn jemand sie als Opfer auserkoren hat, um die Blütenkönigin zu erwecken.
- Oder vielleicht ist diese Erweckung schon jemandem gelungen, aber die Blütenkönigin hat sich als viel gefährlicher erwiesen als gedacht?
- Außerdem eignen sich die Winterblumen gut als unverhoffte Zufallsbegegnung, während die Gruppe eigentlich ganz anderen Zielen nachgeht.

Autorin und Autor: Birgit Oppermann & Tobias Freund
© 2023 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.