



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Tara Flink, Christian Nehling

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Philipp Busch, Jonathan Driedger, Lena Kalupner, Matthias Kalupner, Christian Nehling

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Annika Maar

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Isabeau Backhaus, Steffen Brand, Tim Brothage, Elisabeth Erdmann, Jens Fiedler, Jennifer S. Lange, Annika Maar, Dagmara Matuszak, Mathias Mauksch, Nikolai Ostertag, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Daria Schreiber, Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Dirk Wachsmuth, Torben Weit, Carina Wittrin

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen.

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2019

Mit Dank an Marcel Blex, Kai Frerich, Heike und Thorsten Most, Svenja Schellenberg, Christoph Trauth, Daniel Wagner sowie an die zahlreichen Spieler und Fans, die DSA und Aventurien mit ihren Ideen bereichern.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Die Gärten der Xantere	5
Schlange und Mungo	38
Schwanengesang	67



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Gerüchte: Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit + (wahr), mit - (falsch) oder mit +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Erweiterungsregeln:

Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Liturgie WINTERSCHLAF^{AGÖ163}.

ABEII – Aventurisches Bestiarium II

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

ARÜ – Aventurische Rüstkammer

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Mit diesem Band wird nun endlich die hehre Tradition der Märchenanthologien auch in der 5. Regeledition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** fortgesetzt. Die drei Abenteuer, die wir dir in diesem Band vorstellen, richten sich speziell, jedoch nicht ausschließlich, an weniger erfahrene Spieler, die sich auf dem phantastischen Kontinent Aventurien noch nicht sehr gut auskennen. Sie erfordern kein Hintergrundwissen, behandeln eher kleinere persönliche Schicksale und erheben keinen Anspruch darauf, auf Dere das Unterste zuoberst zu kehren, doch werden Helden (beinahe) jeder Couleur in diesen Abenteuern auf ihre Kosten kommen, heldenhafte Taten vollbringen können – und selbst Rollenspielveteranen erwartet zweifelsohne die eine oder andere Überraschung! Verbindendes Element all dieser Geschichten sind tragische Liebesbeziehungen, die auf unterschiedliche Weise zu vertrackten Situationen geführt haben, welche wahren Heldenmutes bedürfen, damit am Ende doch wieder alles gut werden kann.

In ihrem Erstlingswerk **Die Gärten der Xantere** entführen Philipp Busch und Jonathan Driedger deine Helden in eine Feenglobule auf den Zyklopeninseln, die der

augenscheinlichen Idylle zum Trotz einige Gefahren birgt, welche unter der prachtvollen Blütenfassade wuchern. Auch etwas musikalisches Geschick ist gefragt, um die Geheimnisse des Dryadenhains zu lüften!

Als altgediente Schreiberlinge beweisen Lena und Matthias Kalupner in **Schlange und Mungo** einmal mehr ihr Gespür für fesselnde Geschichten und unerwartete Wendungen. Im Hochland Mhanadistans gibt es viele kleine, für die Geschehnisse der Welt recht unbedeutende, Stadtstaaten – die perfekte Kulisse für ein klassisches orientalisches Märchen! Ein solcher Gedanke jedenfalls mag den Spielerinnen im ersten Moment kommen, die ihre Heldinnen ins Feld führen, um die finsternen Pläne des zaubermächtigen Wesirs von Ras El'Bir zu durchkreuzen. Den Abschluss bildet das Abenteuer **Schwanengesang**, in dem Christian Nehling eine mitreißende Geschichte voller magischer und finsterner Machenschaften erzählt. Nur mit dem Segen der milden Göttin Ifirn und der Hilfe der Gestirne höchstselbst mag es den Helden gelingen, eine dämonische Bedrohung zu stoppen, eine gepeinigte Seele zu erlösen und eine weitere vor den Klauen des namenlosen Gottes und seiner unheiligen Braut zu bewahren.

DIE GÄRTEN DER XANTERE

von Philipp Busch und Jonathan Driedger

mit Dank an Christian Nehling, Nikolai Hoch, Johannes Kaub und die Baronie Tandrim.

Kennt ihr die Geschichten, habt ihr schon gehört,
Von Herrin Xantere, die Leben verehrt,
Von ihren Gärten und von ihrer List,
Wo einst Liebe war, nun keine mehr ist.
So lasst mich erzählen von Xanteres Reich
Von Gärten, die da wohl sind, Alveran gleich
Von musischen Klängen, so zauberhaft schön,
Dass Jungtriebe sprießen und Blumen erblüh'n.
Einst ging ich am glitzernden Pfade entlang,
Von Trakas aus, hin zu seinem Anfang
Und das Madamal im See blickte empor,
Als ich mein Herz an die Dryade verlor.
Ich folgte der Herrin tief in ihre Welt,
Nichts Schöneres hatt' ich mir je vorgestellt.
Die Gärten voll Leben, Magie und Musik,
So vollkommen erschien mir des Sommers Glück,
Damit auch ich formen konnt' die Lebenspracht,
Gab Xantere mir ihre Flöte von Macht.
So spielte ich für sie voll Liebe und Lust,
Auf was ich mich einließ war mir nicht bewusst.
Denn irgendwann zog es mich wieder nach Haus,
Des Liebesspiels Feuer erloschen und aus.
Doch Xantere bat mich, die Flöte zu spielen,
Auf ewig zu bleiben, für immer zu dienen.
Erst alsdann durchschaute ich ihr listig Spiel,
Mich zum Diener machen ward jeher ihr Ziel.
Ich suchte das Weite, verwischte die Fährten,
Kehrte nie mehr wieder in Xanteres Gärten
—die Legende von den Gärten der Xantere

Stichworte zum Abenteuer: Erkundung einer vom Untergang bedrohten Feenglobule, Kampf gegen eine außer Kontrolle geratene Pflanze, Rettung eines Liebespaares

Genre: lebendiges Märchen, Entdeckerabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft, Neugier und ein gewisses musikalisches Geschick

Ort: Zyklopeninseln (Pailos/Teremon, Hylpia, Xanteres Feenwelt)

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis erfahren

Anforderungen:

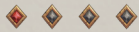
Kampf



Handwerk



Naturtalente



Lebendige Geschichte



Einleitung und Hintergrund

Willkommen auf den Zyklopeninseln! Ein Land gesegnet mit den Gaben der Götter, ein Land der Seefahrer, ein Land der Lebensfreude und des Weins, ein Land beschenkt mit zahlreichen Legenden. Eine dieser Legenden rankt sich um die geheimnisvollen **Gärten der Xantere**. In diesem Abenteuer werden die Helden dem wahren Kern der Legende auf den Grund gehen, die Gärten Xanteres erkunden und versuchen, die seit Jahrhunderten schlafende Xantere aufzuspüren und zu wecken. Sollte ihnen dies nicht gelingen, sind die Gärten und ihre Bewohner dem Untergang geweiht.

Was bisher geschah

Tief in den Bergen der Insel Hylpia, verborgen vor den Augen neugieriger Wanderer und Schafhirten, liegt der Eingang zur Feenwelt der Dryade ♀ **Xantere** (siehe Seite 37). Vor vielen Jahren legte sie in einer von Dere losgelösten Globule ein wunderschönes Reich aus Gärten an. Inspiriert wurde ihr Reich von Erzählungen eines befreundeten, mittlerweile längst verstorbenen Geschichtenerzählers, der über das Mittelreich zu berichten wusste. Für jede Jahreszeit erschuf sie einen von vier weitläufigen Hainen. Diese symbolisierten für die Dryade den Zyklus des Lebens selbst und sie gestaltete jeden einzelnen liebevoll. Im Frühlingshain streckten allorts junge Triebe hoffnungsvoll ihre Köpfe durch das lockere Erdreich. Der Sommerhain erstrahlte in sattem Grün und pulsierte voll Freude und Kraft. Mit seiner tanzenden Farbenpracht lud der Herbsthain aus bunten Blättern zum Verweilen und Nachdenken ein. Und auch die schneebedeckten Nadelbäume des Winterhains boten einen malerischen **Anblick**.

Von Xanteres Magie durchdrungen, wiesen die Haine nicht nur den für die jeweilige Jahreszeit typischen Zustand der Pflanzenwelt auf, auch das Wetter und die vorherrschenden Temperaturen waren in jedem Hain unterschiedlich.

Die Gärten hatte sie für viele angelegt. Allerlei Tiere bevölkerten ihr Reich, viele von ihnen waren Biestinger und damit des Sprechens mächtig. So wurde es Xantere nie langweilig. Oft stand die Dryade auf dem Balkon des höchsten Turms ihres Schlosses, welches sich im Zentrum ihres Reiches erhob. Von dort aus blickte sie glücklich hinab auf ihre kleine Welt und überlegte, wie sie die Gärten noch schöner gestalten konnte.

Um sich die Pflege ihrer Gärten zu erleichtern, erschuf Xantere vier Zauber – einen für jede Jahreszeit – mit denen sie das Wachstum der Pflanzen in den jeweiligen Hainen lenkte. Zu jedem der Zauber ersann Xantere eine Melodie, die den jeweiligen Zauber auslöste. Je nach Gemütszustand der Dryade bevorzugte sie eine der Melodien und so spiegelte sich ihre Laune auch in den Hainen wieder: War Xantere hoffnungsvoll, erstarkte ihre Vorliebe für die Musik des Frühlingshains. In Zeiten der Trauer blies der Wind besonders kalt durch den Winterhain, da die eisbringende Melodie durch die Gärten erklang. War das Gemüt der Dryade ausgewogen,

befanden sich auch die Haine im Einklang. So lebte Xantere viele Jahrhunderte in ihren Gärten, ohne dass je ein Wesen Deres diesen Frieden störte.

Eines Tages entdeckte ein Hirte namens ♂ **Ingerydos** aus einem nahegelegenen Fischerdorf bei einem Streifzug durch die Hügel der Insel den Eingang zu Xanteres Reich. Als er die Gärten betrat, verschlug es ihm die Sprache. Noch nie in seinem Leben hatte er etwas derart Schönes und Kunstvolles gesehen. Der **Anblick** der schönen Dryade setzte sein Herz vollends in Flammen. Auch Xantere gefiel, was sie sah und nach kurzer Zeit entbrannte zwischen den beiden eine Leidenschaft, die den Sommerhain pulsieren ließ. Als Zeichen ihrer Gefühle schenkte die Fee Ingerydos eine magische Hirtenflöte, die die vier Zauber der Jahreszeiten enthielt, und brachte dem Hirten die zugehörigen Melodien bei. Spielte Ingerydos eine der Melodien auf dem Instrument, konnte er mit Xantere die Gärten nach ihren gemeinsamen Wünschen gestalten. Die beiden verbrachten drei wundervolle Jahre innerhalb der Gärten, in denen **Rahjas** Feuer in Ingerydos und Xantere loderte. Doch nach einiger Zeit plagte Heimweh den jungen Mann, und er sehnte sich nach seiner Familie zu Hause. Die Fee verstand den Sinneswandel ihres Liebsten nicht und flehte ihn an, bei ihr zu bleiben. Falls er jedoch gehen würde, sollte er nie wieder zurückkehren. Doch Ingerydos Sehnsucht nach seiner alten Heimat war zu groß. So stahl er sich in einem unbeobachteten Moment aus den Gärten. Die Hirtenflöte nahm er mit sich. Als Xantere bemerkte, dass ihr Geliebter sie verlassen hatte, fiel sie in tiefe Trauer.

Ingerydos kehrte in sein Heimatdorf zurück. Doch dem jungen Mann war nicht bewusst, dass die Zeit in Xanteres Reich etwa dreißigmal langsamer verrinnt als auf Dere. Im Dorf waren seit seinem Aufbruch bereits 90 Jahre vergangen. All seine Bekannten und Verwandten waren in der Zwischenzeit gestorben. Kaum einer schenkte seiner Geschichte Glauben. Viele hielten den armen Ingerydos gar für verrückt. Um das Erlebte zu verarbeiten, schrieb er ein Lied: die Legende von den Gärten der Xantere (siehe Seite 5). Lediglich die Fischerstochter ♀ **Mira** glaubte dem Hirten und versuchte Ingerydos zu überreden, ihr Xanteres Gärten zu zeigen. Zuerst zögerte Ingerydos, fürchtete er sich doch vor Xanteres Wut. Doch der lieblichen Mira und ihren Reizen konnte er nicht lange widerstehen. Um seiner neuen Liebschaft zu imponieren, führte Ingerydos sie durch die Berge in das Feenreich. Kaum hatten die beiden den Vorhof der Gärten betreten, standen sie Xantere gegenüber. Zunächst dachte die Dryade, Ingerydos wäre ihretwegen zurückgekehrt. Doch schnell erkannte sie seine wahre Absicht, lediglich die Fischerstochter beeindrucken zu wollen. Voller Wut, Enttäuschung und Eifersucht ließ sie ihre Magie in das Liebespaar fahren. Miras Füße schlugen Wurzeln. Auf ihrer Haut bildete sich Rinde und ihre Arme verformten sich zu einem dichten Geäst. Währenddessen nahmen die Beine des Treulosen

die Gestalt von Ziegenläufen an und aus seiner Stirn wuchsen zwei gewundene Widderhörner. Eine Wurzel des Olivenbaums, zu dem Mira geworden war, schlang sich um einen Huf des Satyrs und fesselte ihn an seine regungslose Gefährtin. Mit Tränen in den Augen blickte Xantere auf ihr Werk. Bevor sie den beiden den Rücken zuwandte, legte sie einen dichten Nebelschleier über Ingerydos Erinnerungen, auf dass er die vier Melodien und die Liebe zu Xantere vergaß. Die Flöte jedoch ließ sie ihm, denn sie besaß insgeheim noch Gefühle für den Hirten.

Dennoch war Xanteres Herz gebrochen. Um ihre Trauer zu überwinden, beschloss sie, von den gefrorenen Äpfeln eines im Winterhain stehenden Apfelbaumes zu essen. Diese magischen Früchte würden sie in einen langen und heilenden Schlaf fallen lassen. Vorher musste sie dafür sorgen, dass ihre geliebten Gärten während ihrer Abwesenheit weiterhin gediehen und überlebten. So wählte sie in jedem der vier Haine eine Pflanze, der sie magisches Leben einhauchte und die von nun an als Bewahrer des Haines fungierte. Sie band den jeweiligen Zauber zum Erhalt des Haines in die Pflanzen und befahl ihnen, die entsprechende Melodie wieder und wieder erklingen zu lassen. Dadurch wurde der in den Pflanzen wohnende Zauber aktiviert und die Haine vor dem Vergehen bewahrt.

Beim Binden des Zaubers für den Winterhain unterlief der Dryade jedoch ein folgenschwerer Fehler: Durch ihre tiefe Trauer abgelenkt, brachte sie dem Bewahrer eine dominantere Variation der Wintermelodie bei. Xantere bemerkte ihren Fehler nicht und bettete sich hoch oben im Turm ihres Schlosses in einen Kokon aus allerlei Pflanzen ihrer Gärten. Ein von magischem Leben erfüllter Weißdornbusch namens **♣ Vrotagos** sollte ihren Schlaf hüten, bis sie wieder erwachen und ihre Trauer verfliegen sein würde. Kaum hatte Xantere einen Bissen von dem gefrorenen Apfel gegessen, fiel sie in einen tiefen Schlaf. So entging ihr, wie die dominantere Wintermelodie schrill durch die Gärten hallte. Der Frost aus dem Winterhain wurde immer beißender und eisiger Schnee breitete sich langsam, aber unaufhaltsam, auf die anderen Haine aus. Vrotagos jedoch nahm den nahenden Winter als Bedrohung für seine Herrin wahr. Zu ihrem Schutz breitete er sich in einem dichten Geflecht über das gesamte Schloss aus und begann, jedes Lebewesen, das sich dem Schloss näherte, mit wilden Rankenhieben anzugreifen.

Die Ausbreitung des Winters wird ohne äußere Hilfe dazu führen, dass die Gärten mitsamt aller Lebewesen darin vergehen. Nur Xantere selbst vermag, diesen Vorgang aufzuhalten. Dazu muss jemand ihren Kokon öffnen und sie aus ihrem Schlaf erwecken. Das einzige Wesen in den Gärten, das in der Lage wäre, Xanteres Schlafgemach hoch oben im Turm ihres Schlosses zu erreichen und Vrotagos zu trotzen, ist die Blütenfee **♣ Iloe**, eine alte Freundin Xanteres. Allerdings steckt Iloe zurzeit selbst in Schwierigkeiten. Die Blütenfee hatte versucht, den außer Kontrolle geratenen Bewahrer des Winters zum Schweigen zu bringen. Dabei nahm sie der

im Winterhain wohnenden Hirsch **♣ Herador**, der in der Ausbreitung des Winters Xanteres ureigenen Willen sieht, gefangen. Auch die Chancen auf Hilfe von außerhalb stehen schlecht, denn die Legende um die Gärten ist im Laufe der Jahre mehr und mehr zur Volksweise geworden. Während im Feenreich lediglich vier Jahre seit Xanteres Schlaf verstrichen sind, zählen die Geschichtsschreiber im Rest Aventuriens bereits 120 Götterläufe. Niemand auf den Zyklopeninseln vermutet heute, dass in der Legende ein Fünkchen Wahrheit steckt. Doch vor kurzem entdeckte der Legendenforscher und Hesindegeweihte **♣ Hexander Ponziani** von Kuslik Hinweise auf die Existenz der Gärten: In der Legende um die Gärten der Xantere ist von einem Dorf namens Trakas die Rede. Ein Dorf dieses Namens existiert in Aventurien nicht, sodass jeder davon ausgeht, es handele sich um einen fiktiven Ort. Hexander fand aber heraus, dass es vor mehr als einem Jahrhundert auf Hylpia tatsächlich ein Dorf namens Trakas gab und sich der Name im Laufe der Jahre geändert hatte. Ein Avesgeweihter aus Kuslik war bei der neuen Namensgebung des Dorfes anwesend und hat dieses Fest in seinen Aufzeichnungen festgehalten. Hexander stieß zufällig über diese Schriften und erkannte die Verbindung zu der Legende um Xanteres Gärten. Nun möchte er die Gärten von einer wackeren Heldengruppe suchen lassen.

Was geschehen wird

In einer Taverne in Teremon auf der Insel Pailos hören die Helden erstmals die Legende von den Gärten der Xantere. Hexander, der ebenfalls anwesend ist, kommt mit den Helden ins Gespräch und berichtet ihnen von seinen Nachforschungen und seiner Vermutung über die wirkliche Existenz der Gärten. Er selbst ist wegen Recherchen gebunden und beauftragt die Helden, die Gärten zu suchen und seine Hypothese zu bestätigen. Nach der Überfahrt zur Insel Hylpia und einigen Nachforschungen werden die Helden den Weg zum Eingang zur Feenwelt finden. Dort treffen sie auf den Hirten Ingerydos in Satyrgestalt, der die Helden in Xanteres Reich einlässt. Im Vorhof der Gärten fleht der Satyr die Helden an, die Herrin dieser Welt, eine Dryade namens Xantere, zu finden und bei ihr um Miras und seine Freiheit zu bitten, denn irgendetwas Seltsames geht in den Gärten vor. Zum Dank für die Hilfe überlässt er ihnen vorab das Einzige, was er bei sich trägt: die Hirtenflöte. Nachdem die Helden die Gärten betreten haben, bemerken sie schnell, dass etwas nicht stimmt. Ein unmittelbares Eindringen in Xanteres Schloss ist wegen der Dornenranken, die das komplette Schloss überwuchern, unmöglich. Bei der Erkundung der Gärten können sie nach und nach mehr Informationen über die Hintergründe der Gärten und die vier Bewahrer-Pflanzen erhalten. Sie hören auch, dass sich irgendwo in den Gärten die Blütenfee Iloe aufhalten muss. Sie ist das einzige Wesen in den Gärten, das den Helden helfen kann, Xanteres Schlafgemach hoch oben im Turm ihres Schlosses zu erreichen. Neben verschiedenen Begegnungen spüren die Helden in jedem Hain den jeweiligen Bewahrer auf, um von ihm

die Melodie der entsprechenden Jahreszeit zu erlernen. Diese wiederum erlaubt ihnen, das Tor zum jeweils nächsten Hain zu öffnen. Auf ihrer Reise hören sie auch vom Apfelbaum der gefrorenen Früchte und erfahren, dass eine sanfte Berührung an der Stirn des Schlafenden den durch die Äpfel hervorgerufenen Schlaf vorzeitig beenden kann.

Schlussendlich werden die Helden den Winterhain erreichen und Iloe aus ihrem Gefängnis befreien. Die dankbare Blütenfee bringt daraufhin alle Kraft auf, um eine Regenbogenbrücke hinauf zu Xanteres Schlafgemach zu erschaffen.

Im Finale müssen die Abenteurer den außer Kontrolle geratenen Weißdornbusch Vrotagos zurückhalten. Dabei gilt es, die vier Melodien auf der Flöte zu spielen, um Xanteres Kokon nach und nach zu öffnen und die Dryade aus ihrem Schlaf zu erwecken.

Auswahl der Helden

Helden, die gerne forschen oder einfach sehr neugierig sind, eignen sich für das Abenteuer besonders gut. Außerdem ist eine gewisse Kampfkraft vonnöten, insbesondere um gegen Vrotagos zu bestehen. Mindestens ein Held sollte Erfahrung im Talent *Musizieren* haben,

um die Melodien auf der Hirtenflöte spielen zu können. Ansonsten ist kein Heldentyp ausgeschlossen.

Den Zauber an den Spieltisch bringen

Aventurien besteht nicht nur aus Kampf, finsternen Magiern und Dämonen. Die Gärten der Xantere ist ein Abenteuer, das euch eine regionale Legende hautnah erleben lässt und euch an zauberhafte Orte führen wird. Das Abenteuer beinhaltet zwar Auseinandersetzungen, lebt aber von seiner phantastischen oder mystischen Stimmung. Dementsprechend wichtig ist die Atmosphäre am Spieltisch. Du kannst als Meister deinen Spielern helfen, tief in die Welt der Zyklopeninseln und Xanteres Reich einzutauchen, indem du vor Beginn des Abenteuers einige Vorbereitungen triffst. Wähle zum Beispiel für einzelne Abschnitte im Vorfeld stimmige Musik aus, stelle Kerzen auf den Spieltisch oder bereite ein paar „zyklopäische“ Leckerbissen vor. Im Abenteuer selbst werden auch noch Äpfel und Erdbeeren eine Rolle spielen. Deine Spieler werden dir deine Vorbereitungen danken. Wir wünschen euch viel Spaß bei der Erkundung der Gärten der Xantere!



Auf der Suche nach den Gärten

Drei Wege nach Teremon

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um die Helden in das Abenteuer einzuführen. Wir haben eine mögliche Variante ausführlich beschrieben. Gleichzeitig geben wir dir alternative Ideen an die Hand, sodass du den Einstieg speziell auf deine Heldengruppe anpassen kannst. Wichtig ist, dass die Helden auf den Hesindegeweihten Hexander treffen, der als Auftraggeber fungiert.

- In der detaillierten Variante werden die Helden als Begleitschutz für die Überfahrt eines Händlers von Belhanka nach Teremon auf der Zyklopeninsel Pailos angeheuert.

- Falls die Helden Hexander von vorherigen Abenteuern kennen oder einen guten Ruf in der Hesindekirche haben, können sie auf seine persönliche Einladung nach Teremon gekommen sein. Das Abenteuer beginnt dann direkt im Abschnitt „Der Auftrag“ auf Seite 10.

- Wenige Tage vor den Geschehnissen dieses Abenteuers fand das alljährliche Ritual der Rahjakirche statt, bei welchem die Prunkgaleere Seestute den Kelch der Rahja von Belhanka nach Teremon brachte. Das danach gefeierte Fest ist rauschend und lockt Gläubige und Feierlustige aus umliegenden Ländern auf die Insel.



73
2013

Die Passage von Belhanka nach Teremon

Die Schivone „Adlerstolz“ unter Kapitän  *Theranos Iodes* (weißer Pferdeschwanz, faltige Haut, jähzornig, meisterlicher Seefahrer; Boote & Schiffe 12 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/14), SK 2, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)) bringt Waren vom horasischen Festland zu den Zyklopeninseln und wieder zurück. In Belhanka haben ihn nach seiner letzten Fahrt jedoch acht Matrosen verlassen, die genug von seiner aufbrausenden Art hatten. Da er verderbliche Waren von Belhanka nach Teremon verschifft, musste er schnell Ersatz finden. So wurden die Helden als Matrosen, Seesöldner oder helfende Hände angeheuert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wind frischt auf. Die Meeresgischt spritzt euch ins Gesicht, die salzige Luft fährt durch eure Haare, während die Praiosscheibe eure Haut wärmt. Die dreimastige Schivone „Adlerstolz“ liegt von der Fracht tief im Wasser und taucht schwungvoll in die Wellentäler ein. Ihr hört den Matrosen im Krähenrost rufen: „Teremon voraus!“ Kurz darauf erkennt auch ihr am Horizont einen eindrucksvollen Leuchtturm und winzige Häuschen, die sich von einer großen Landmasse abheben, der Insel Pailos. Ihr habt ein Lächeln auf den Lippen, das war leicht verdientes Silber.

Nachdem das Schiff angelegt hat, zahlt der Kapitän die Helden mit 2 Silbertalern pro Person aus. Die Schivone wird einige Tage in Teremon verweilen, sodass die Helden ausreichend Zeit haben, die zyklopäische Kultur zu genießen.

Teremon

Wenn die Heldinnen die Straßen Teremons erkunden, werden sie auch am Gasthaus *Güldenfahrt* vorbeikommen. Hier einzukehren bietet sich an, eine lange Schifffahrt



macht schließlich hungrig. Es ist vorgesehen, dass die Heldinnen hier auf ihren Auftraggeber Hexander Ponziani von Kuslik treffen. Sollten sich die Heldinnen jedoch für eine andere Taverne entscheiden, kann das Zusammentreffen mit Hexander aber natürlich auch an jedem anderen Ort der Stadt stattfinden.

Gasthaus Güldenfahrt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Grölendes Lachen schallt euch entgegen, als ihr die Holztür des Gasthauses öffnet. Der Schankraum wirkt gepflegt und sehr gemütlich, schwere Tische und Bänke aus Pinienholz laden zum Verweilen ein. Es ist viel los, ein Barde zieht von Tisch zu Tisch und spielt fröhliche Musik auf seiner Laute. Hauptattraktion der Taverne ist ohne Zweifel der Blick aufs Meer, denn das Haus liegt nah am Hafen und lädt in ein offenes Atrium mit weiteren großen Tischen und Bänken ein.

Die Taverne scheint gut gefüllt zu sein. Nur noch wenige Tische sind frei, der Wirt  *Efferdaios Nanduriopoulos* (beleibt, lacht viel, immer freundlich und zu Scherzen aufgelegt, Handel 10 (11/13/13), Willenskraft 10 (13/13/13), SK 1)) und seine Tochter  *Cassandra* (zu einem Zopf gebundene, lange braune Haare, Sommersprossen, selbstbewusst, Willenskraft 7 (12/12/12), SK 0)) scheinen mit den Bestellungen kaum hinterherzukommen. Die junge Frau trägt Bier zu einer Gruppe, die den langen Tisch direkt am Meer eingenommen hat, was von diesen mit Gejohle und anzüglichen Bemerkungen quittiert wird. Es handelt sich offensichtlich um gut bewaffnete Söldner, die bereits

Teremon, die schwarze Stadt

Einwohner: 2.000

Wappen: Ingerimms Finger in Schwarz auf Bronze (Zeichen des Heiligen Aisyphan)

Herrschaft: Archontin Arakne Cosseira

Tempel: Rahja, Aves, Ingerimm, Efferd, Hesinde

Wichtige Fest- und Feiertage: Fischerfest (30. Efferd, Armenspeisung und Wettschwimmen im Hafenbecken), Regatta der Sieben Winde (letzter Windstag im Peraine, Wettfahrt von Teremon nach Rethis), Palakaria (1. Ingerimm, Fest des Heiligen Aisyphan und Untergang Palakars, Fackelumzüge, Brandopfer, Kränzung des besten Bildhauers der Stadt), Tag des Kelchs (11. Rahja, Ankunft der Seestute mit dem Kelch der Rahja, rauschende Festnacht)

Handel und Gewerbe: Purpurgewinnung, Fischfang, Handel mit pailischem Basalt, Granit und Rotem Obsidian; letzte Station für Güldenlandsegler

Wichtige Gasthäuser: Hotel Zyklopenblick (Q5/P6/S20), Hotel der Winde (Q4/P4/S30), Gasthaus *Güldenfahrt* (Güldenlandreisende und Aufschneider) (Q3/P2/S20)

Besonderheiten: Kartothek im Hesindetempel, Liebesgrotten im Rahjatempel

Wetter: milde Winter, aber sehr heiße und trockene Sommer, in denen die Bäche der Insel weitgehend austrocknen

Stimmung in der Stadt: Das Leben in der Stadt aus schwarzem Vulkangestein findet überwiegend auf der Straße statt. In zahlreichen Tavernen stehen lachende Frauen und Männer an Weinfässern, die als Tische dienen. Kinder rennen spielend durch die Straßen. Das Leben in Teremon ist beschaulich und gleicht nicht dem geschäftigen Treiben der Metropolen auf dem Festland. Nur Güldenlandfahrer, Pilger und Forscher bringen etwas fremdländischen Trubel in den Hafen am Rande Aventuriens.

tief in ihre Krüge geschaut haben. Dennoch ist die Stimmung gut. Das Essen ist ausgezeichnet, lokales Bier und Wein warten auf trockene Kehlen.

Bei der Gruppe am langen Tische handelt es sich um die *Drachenhatz*, eine aus allen Teilen Aventuriens zusammengewürfelte Söldnergruppe. Die Anwesenheit der Truppe dient dir als Meister dazu, gute Stimmung in der Taverne zu verbreiten und deinen Spielern gleichzeitig möglichst viel Platz für das Ausspielen ihrer Helden zu geben. Sei es nun ein zünftiges Zechduell für die Kriegerin, eine Runde Armdrücken für den Zwerg oder eine lockere Geldkatze für die Diebin – die *Drachenhatz* hat vieles zu bieten. Eine Auswahl der Söldner findest du im folgenden Kasten.

Später am Abend werden die Helden Zeugen, wie Daan, der Barde der *Drachenhatz*, die Legende von den Gärten der Xantere (siehe Seite 5) vorträgt, von sanften Lautenklängen untermalt. Während der Darbietung verstummen die Gespräche in der Taverne und alle Anwesenden lauschen gebannt der Musik. Viele scheinen das Stück zu kennen, denn sie summen oder singen leise mit. Nachdem der Barde geendet hat, erhebt sich unter dem Handgeklapper der Gäste ein älterer Mann in grüner Kutte von seinem Tisch und begibt sich zur Söldnergruppe. Bei dem Mann handelt es sich um den Hesindegeweihten und Legendenforscher Hexander Ponziani von Kuslik. Er hat die Söldner schon den ganzen Abend über beobachtet und lädt nun den Hauptmann an seinen Tisch ein, um mit ihm über den Inhalt des Liedes zu sprechen. Die beiden diskutieren eine Weile bei einem Becher Wein. Mitten im Gespräch steht der Söldnerhauptmann plötzlich auf und wimmelt den Mann ab. „Der Alte ist doch verrückt geworden! Der nimmt deine Lieder etwas zu ernst, Daan!“ Woraufhin Hexander dem Hauptmann hinterherruft: „Es ist wahr

Die Drachenhatz

- ♣ **Torbar Torgalfson** (Hauptmann der *Drachenhatz*, riesiger Thorwaler mit furchteinflößender Streitaxt, meisterlich mit Hieb Waffen, dreister Verhandlungspartner; Kraftakt 12 (14/16/16), Zechen 14 (9/14/16), SK 2)
- ♣ **Geron von Garvinsbar** (bis an die Zähne bewaffneter Söldner mit speckiger Lederkappe, Geldkatze mit 3W6 Silber sitzt locker; Sinneschärfe 2 (11/10/10), Zechen 7 (11/14/14), SK 2)
- ♣ **Daan Sterenberg** (meisterlicher Barde, kompetenter Bogenschütze; Musizieren 12 (13/16/12), Sagen & Legenden 10 (12/12/11), SK 2)
- ♣ **Gusto Drosselhuber** (Vogelfänger mit Hang zu schönen Dame; Betören 10 (12/14/14), Brett- und Glücksspiel 7 (11/11/12), SK 2)

und ich kann es beweisen! Die Gärten existieren!“. Dennoch scheint die Söldnergruppe nicht interessiert an den Ausführungen des Geweihten und gibt sich stattdessen weiter den Annehmlichkeiten der Taverne hin. Sollten die Helden nicht von sich aus auf Hexander zukommen, wird er sie früher oder später aufsuchen und bitten, ihn anzuhören.

Der Auftrag

Zunächst stellt sich Hexander den Helden vor und fragt ebenfalls nach deren Namen und Werdegang. Der weitgereiste Geweihte der Hesinde und Entdecker **Hexander Ponziani von Kuslik** (61, dunkelbraunes, grau meliertes Haar, grüne Augen, aufrechte Statur, schmale Schultern; begeisterungsfähig; SF Kartographie, Geschichtswissen (16/16/15), Handel 8 (16/15/13), Malen & Zeichnen 8 (15/12/12), Menschenkenntnis 7 (16/15/13), Sagen & Legenden 13 (16/16/15), Sinneschärfe 8 (16/15/15), Willenskraft 8 (13/15/13), SK 2) erläutert den Gefährten detailliert seine Entdeckungen und berichtet von seinen Forschungsergebnissen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In der eben vernommenen Legende wird ein Dorf namens Trakas erwähnt. Besagtes Dorf ist auf keiner aventurischen Landkarte verzeichnet. Dies ließ den Volksmund annehmen, es handele sich um einen fiktiven Ort und damit auch bei dem Rest der Legende um eine Ausgeburt der Fantasie. Doch kürzlich bin ich auf Kopien der Reiseberichte eines Avesgeweihten namens Tram Vogelflug mit äußerst interessanten Informationen gestoßen. Im Jahre 920 nach Bosparans Fall, also vor rund 120 Jahren, wurde ein Dorf namens Trakas aus nicht überlieferten Gründen in „Tsaëdraheim“ umbenannt. Tram war bei den Feierlichkeiten zur Umbenennung des Dorfes anwesend und hat alles aufgeschrieben. Ob ihr es glaubt oder nicht, das Dorf Tsaëdraheim gibt es noch heute. Es liegt auf der Insel Hylpia. Und ihr habt es in dem alten Lied eben selbst gehört: Trakas, oder besser Tsaëdraheim, weist den Weg zu den Gärten der Xantere! Zwar ist das kein unumstößlicher Beweis, aber es wäre doch töricht, dieser

Tageskarte

Angebot	Preis
Bier „ <i>Olinotaurus</i> “	1 Heller / Krug
Bitterwein	1,5 Heller / Becher
Fleischspieß mit Tsatziki	8 Heller
Große Fischplatte für 2 Personen	12 Heller
Hylailischer Seemost	4 Heller / Becher
Krabben mit Tangsalat	5 Heller
Liebfelder Rose	8 Heller / Becher
Teremons Roter	3 Heller / Becher