

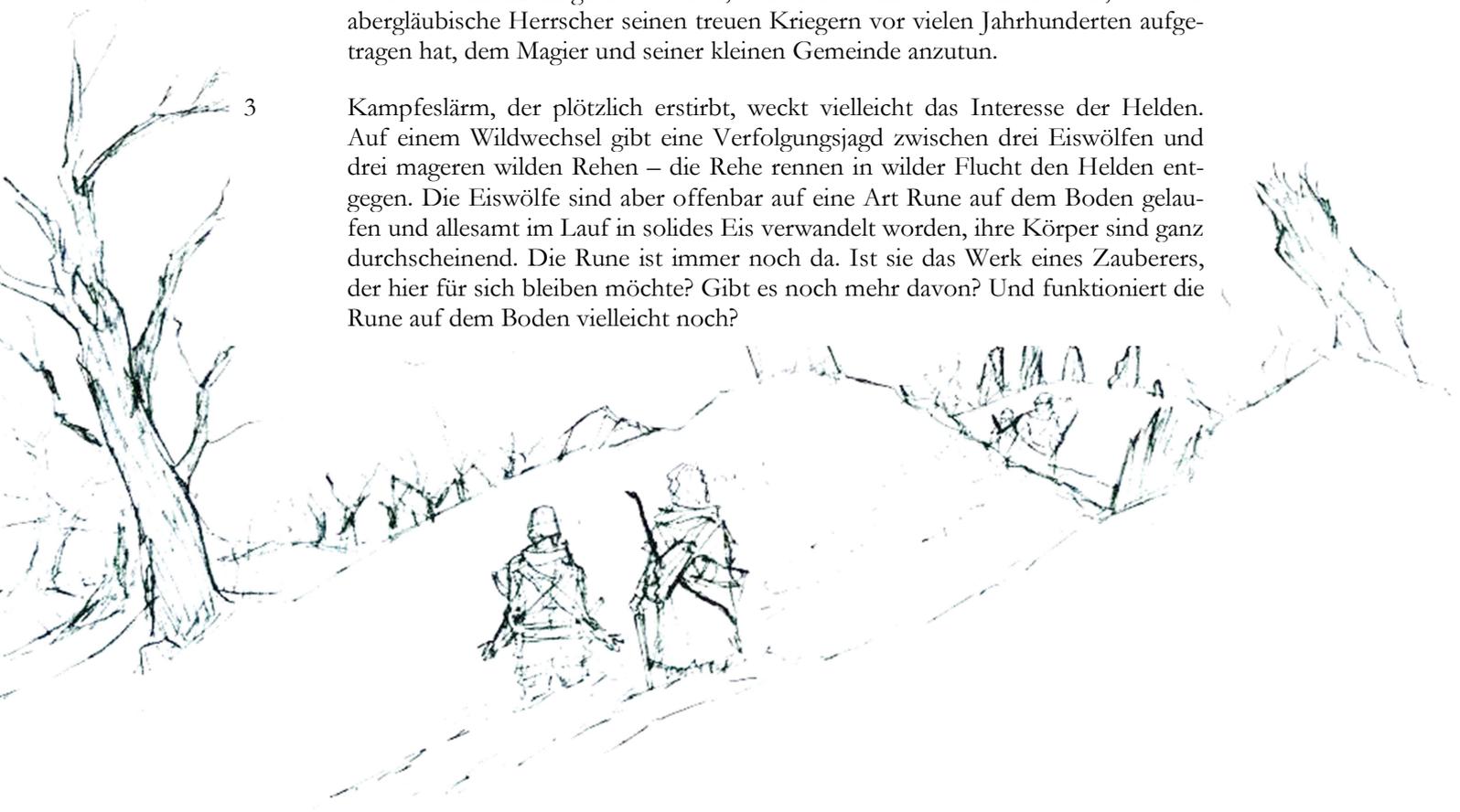
Szenen im Winterwald

Diese Szenen dienen zur Ausgestaltung einer Reise durch den Winterwald einer bodenständig-fantastischen Welt und können, je nach Reaktion der Spielercharaktere (hier "Helden" genannt), kleine oder große Szenarien triggern, wenn sie darauf einsteigen. Es geht um Kälte, Menschen, Tiere und manchmal auch etwas Hoffnung.

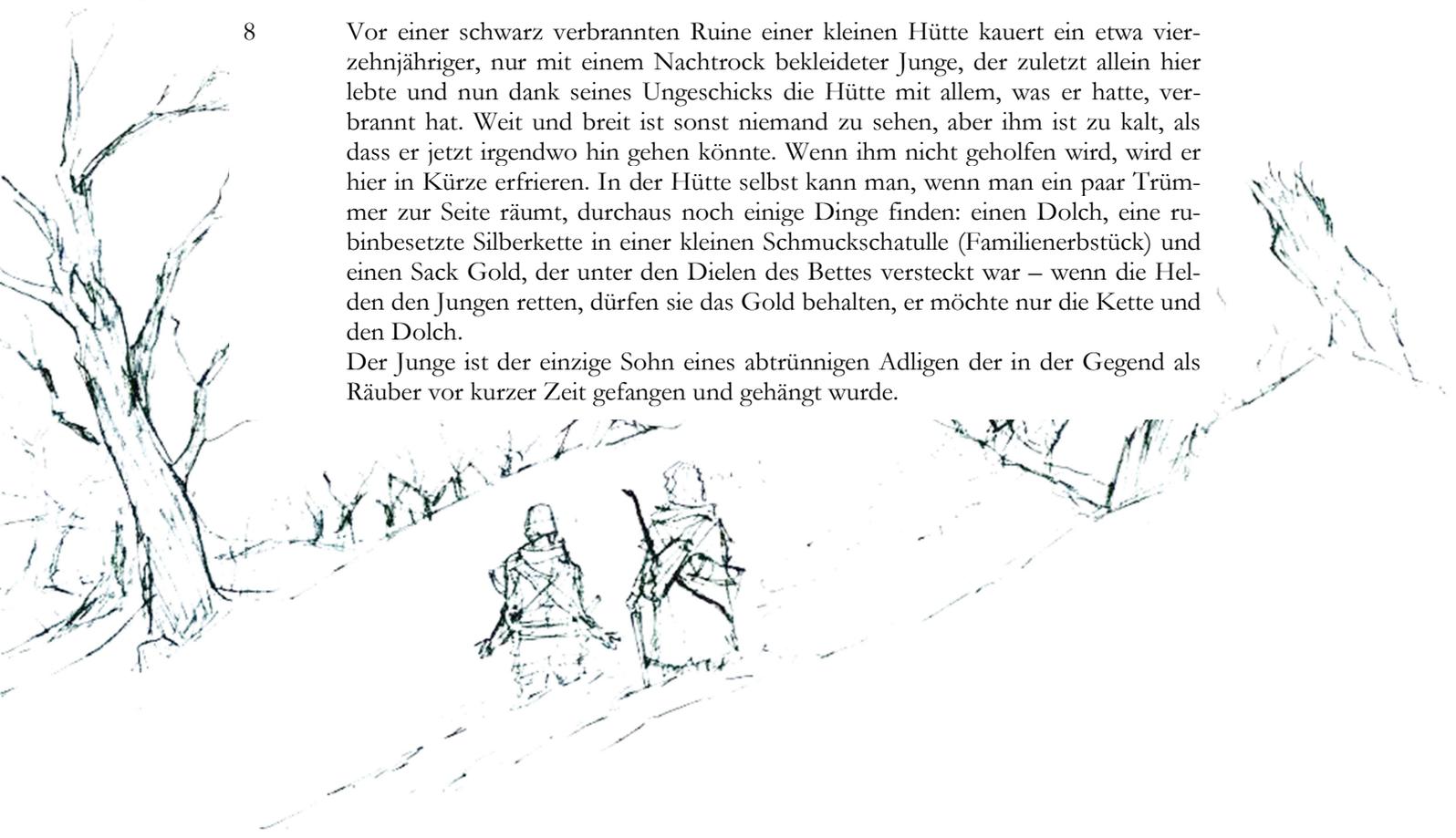
Geworfen wird mit einem W30

Wurf Ereignis

- 1 Auf einem Hügel weht permanent ein eiskalter Wind und die wenigen Bäume die dort stehen, sind von stumpf rot schimmernden Eisbröckchen übersät. Auch auf dem Boden finden sich kleinere und größere rote Brocken – wie tiefgefrorenes Fleisch. Graben die Helden im harten Schnee, finden sie die Rest eines Hundeschlittens und auch noch größere Brocken von den Schlittenhunden, die hier wohl vor langer Zeit in eisige Fetzen zersprengt wurden. Und wenn sie Pech haben, auch einen wütenden Eisgeist, den sie versehentlich mit ihrer Grabung geweckt und gestört haben.
- 2 Auf einer Lichtung, die sich der Wald schon fast zurückgeholt hat, steht ein alter, mit durchscheinendem Eispanzer überzogener Turm und um ihn herum ein paar ebenso eingefrorene kleine Hütten. Und zwischen den Hütten sieht man eingefrorene menschliche Gestalten. Krieger, die Bauern erschlagen, wie es scheint ein Überfall. Aber die Krieger tragen ein Wappen eines Herrscherhauses aus längst vergangenen Tagen und die Waffen und Kleidungsstile sehen aus als wären sie Hunderte von Jahren alt. In den Hütten verkriechen sich Menschen voller Furcht und im verschlossenen Turm können Helden nur Einrichtung und fast niemanden finden – bis auf den Zauberer auf dem flachen Turmdach, der gerade scheinbar einen uralten Zauber vollendet hat. Sollten die Helden es schaffen, diese überaus starke Eismagie zu brechen, setzen sie damit das Gemetzel fort, dass der abergläubische Herrscher seinen treuen Kriegern vor vielen Jahrhunderten aufgetragen hat, dem Magier und seiner kleinen Gemeinde anzutun.
- 3 Kampfeslärm, der plötzlich erstickt, weckt vielleicht das Interesse der Helden. Auf einem Wildwechsel gibt eine Verfolgungsjagd zwischen drei Eiswölfen und drei mageren wilden Rehen – die Rehe rennen in wilder Flucht den Helden entgegen. Die Eiswölfe sind aber offenbar auf eine Art Rune auf dem Boden gelaufen und allesamt im Lauf in solides Eis verwandelt worden, ihre Körper sind ganz durchscheinend. Die Rune ist immer noch da. Ist sie das Werk eines Zauberers, der hier für sich bleiben möchte? Gibt es noch mehr davon? Und funktioniert die Rune auf dem Boden vielleicht noch?



- 4 Kerzenschein aus einer kleinen Höhle lockt vielleicht die Aufmerksamkeit der Helden auf sich. Die pfeifende Höhle ist bitterkalt und nach wenigen Schritten offenbart sich, dass es offenbar eine alte Familiengruft ist. Auf sieben von acht im Kreis angeordneten Steinaltären liegen die gefrorenen Leichname von sieben Personen, vier Männern und drei Frauen in zeremoniellen Roben. Sie alle sehen sich sehr ähnlich und sind offenbar in hohem Alter gestorben. Neben einem der alten Menschen, hinter dem Altar liegt der erfrorene Leichnam seiner (ebenfalls recht alten) Frau in einfachen Gewändern auf dem Boden. Sie war die letzte dieser Familie, deren Ende hier nun dokumentiert ist. Je nach Setting könnten es Eiszauberer sein oder normale Bürger, in den „Altären“ könnten sich noch Grabbeigaben finden.
- 5 Die Helden finden den Leichnam eines gewaltigen Bären, der es nicht rechtzeitig in seine Winterschlafhöhle geschafft hat, auf einer Lichtung. Angeknabbert von vielen anderen Tieren, sieht man an einigen Stellen schon das blanke, gefrorene Skelett des Bären. Man sieht Spuren von Greifvögeln, Wölfen und anderen Tieren, die den Bären die letzten Tage angenagt haben, während er hier gut gefroren auf weitere hungrige Esser wartet... Vielleicht ist ein Rudel „Esser“ noch in der Nähe und betrachtet die Helden als Eindringlinge.
- 6 Aus einer Waldhütte dringt leichter Rauch, in dem scheinbar halb zerstörten Schuppen daneben sieht man viel rohes Fleisch hängen. Die Löcher sind extra da, um die kalte Luft durchzulassen, denn der frostige Wind hat das Fleisch einfrieren lassen. Die kleine Familie des Holzfällers, der dort wohnt, hat genug Fleisch eingefroren, um seine Familie durch den Winter zu bringen. Er könnte sogar die Helden zu einem guten Essen einladen.
- 7 Leises Winseln von einem Wildwechsel weckt vielleicht die Aufmerksamkeit der Helden: Eine Wolfsmutter mit 1W3+1 Welpen liegt dort in ihrem eigenen Blut, offenbar hat ihr etwas den Bauch aufgeschlitzt. Die Welpen haben sie wohl gerade erst gefunden und wollen sie anstupsen, damit sie aufsteht. Die Mutter ist nicht aggressiv und die Welpen können den Helden nicht gefährlich werden. Wenn die Helden nichts tun, wird die Mutter hier verbluten und die Welpen wahrscheinlich verhungern.
- 8 Vor einer schwarz verbrannten Ruine einer kleinen Hütte kauert ein etwa vierzehnjähriger, nur mit einem Nachtrock bekleideter Junge, der zuletzt allein hier lebte und nun dank seines Ungeschicks die Hütte mit allem, was er hatte, verbrannt hat. Weit und breit ist sonst niemand zu sehen, aber ihm ist zu kalt, als dass er jetzt irgendwo hin gehen könnte. Wenn ihm nicht geholfen wird, wird er hier in Kürze erfrieren. In der Hütte selbst kann man, wenn man ein paar Trümmer zur Seite räumt, durchaus noch einige Dinge finden: einen Dolch, eine rubinbesetzte Silberkette in einer kleinen Schmuckschatulle (Familienerbstück) und einen Sack Gold, der unter den Dielen des Bettes versteckt war – wenn die Helden den Jungen retten, dürfen sie das Gold behalten, er möchte nur die Kette und den Dolch.
Der Junge ist der einzige Sohn eines abtrünnigen Adligen der in der Gegend als Räuber vor kurzer Zeit gefangen und gehängt wurde.



- 9 Lautes Krachen und Geschnatter macht die Helden auf einen kleinen Hügel aufmerksam, den gerade ein 4 Schritt durchmessender Diskus aus solidem Eis herunterrutscht und sich am unteren Ende zwischen den Bäumen verkeilt. Auf diesem „entschlüpften See“ stehen, mit ihren Füßen im Eis gefangen, zehn Enten und zwei Gänse, die das Ding mit wilden Flügelschlägen wieder zu befreien versuchen, was ihnen aber misslingt. In dem See finden sich auch noch 2W6 eingefrorene, schöne bunte Fische, falls die Helden gerade Hunger und etwas Zeit zum Freischlagen der Tiere haben.

Der kleine, künstliche Teich war eigentlich Teil eines Schlossgartens, der aber in diesem Winter zu schnell zugefroren war, als dass die Tiere daraus hätten entkommen können... die eigentlichen Besitzer des Teichs und der Tiere würden für die Rückführung derselben sicherlich Geld oder Anerkennung springen lassen.

- 10 Zwei schwer bewaffnete Schergen, begleitet von vier Handwerkern eines lokalen Fürsten treiben eine Familie (Mann, Frau, zwei Kinder, ein Kleinkind) aus ihrer Hütte, um sie abzureißen. Das Problem: Das Haus, das schon seit Jahren im Besitz der Familie war, steht auf dem Land einer Dryade, die neulich durch einen magischen Unfall wieder geweckt wurde – und der Hofmagier sagt, man müsse die Hütte niederreißen und die Leute woanders ansiedeln, um den Zorn der mächtigen magischen Kreatur zu besänftigen.

Natürlich können die Helden versuchen, einen anderen Weg zu finden, ansonsten muss die Familie der Heilerin mit wenigen Säcken in denen sie einen Teil ihres Hab und Gut verstaut, die Reise antreten.

- 11 Ein kleiner Troll (oder eine andere große Affenart) wütet in einer Käfigfalle, der offenbar hier mitten im Weg aufgestellt worden ist. Als Beute diente ein am Boden festgefrorener Goldklumpen, an dem der Insasse aber schon gar nicht mehr interessiert ist, da er friert, wütend und sehr, sehr hungrig ist. Wenn die Helden ihn befreien, hält er sie für die Aufsteller der Falle. Das ausgehungerte Tier ist zwar sehr wütend, aber durch die Kälte auch langsamer geworden, sodass die Helden ihm evtl. entkommen können, wenn sie es nicht mit ihm aufnehmen wollen.

- 12 Die Helden geraten in den Weg einer adligen Jagdgesellschaft, die ein wenig Wild mit Gebrüll und Pfeilhagel durch den verschneiten Wald treibt, um es zu erlegen. Die Gesellschaft ist zwar sehr stürmisch, will die Helden aber verschonen und sie schon gar nicht verletzen. Sollten sie aus Versehen verletzt werden (Glückswurfabhängig, die Chance sollte etwa 20% pro Held sein), so dürfen sie auf dem folgenden Festbankett Ehrengäste sein und mit der Gesellschaft speisen.

- 13 An einem Baum ist ein zotteliger, verflohter Hund angeleint, der hier offenbar schon seit einiger Zeit hungert und Schnee frisst, um nicht zu verdursten. Das Tier missfiel seinem letzten Besitzer, weil es nicht aggressiv genug ist und zum Kämpfen gar nichts taugt. Sollten die Helden ihn befreien, wird er mit Freude mitkommen und sie auch in kurzer Zeit zur Hütte des ehemaligen Besitzers führen – eines wilden Jägers, der Tiere zu Kampzzwecken abrichtet und dann entweder verkauft oder behält, wenn sie sehr stark sind.

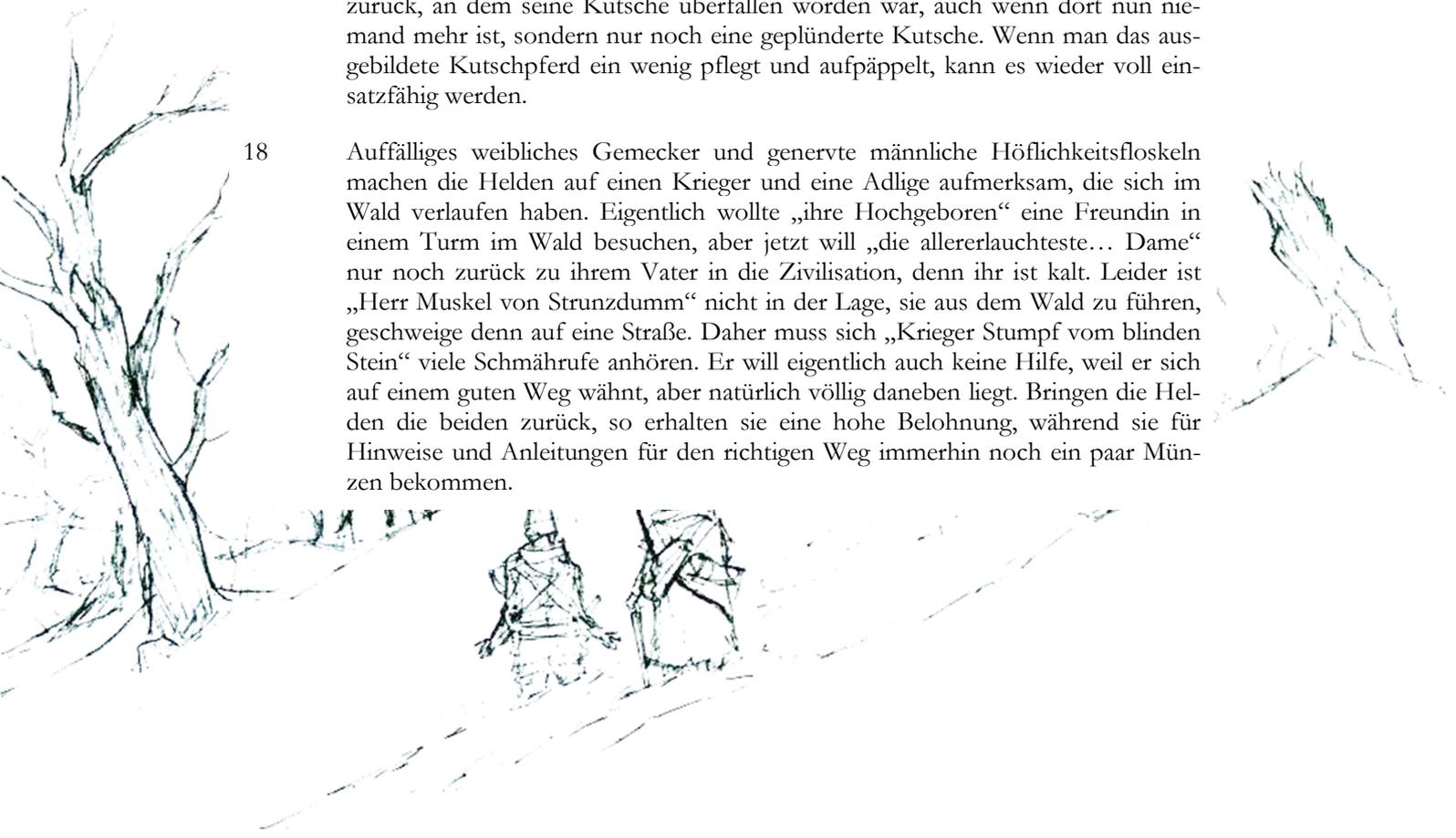
Sollten die Helden ihn aufsuchen, ist er aber nicht da, nur seine 1W3+2 Tiere warten auf neugierige Besucher... Für jedes Tier 1W6 werfen.

1: Hund 2: Wolf, 3: Riesenspinne (giftig), 4: Bär, 5: Wildschwein 6: Säbelzahniger oder ggf. ein magisches Wesen.

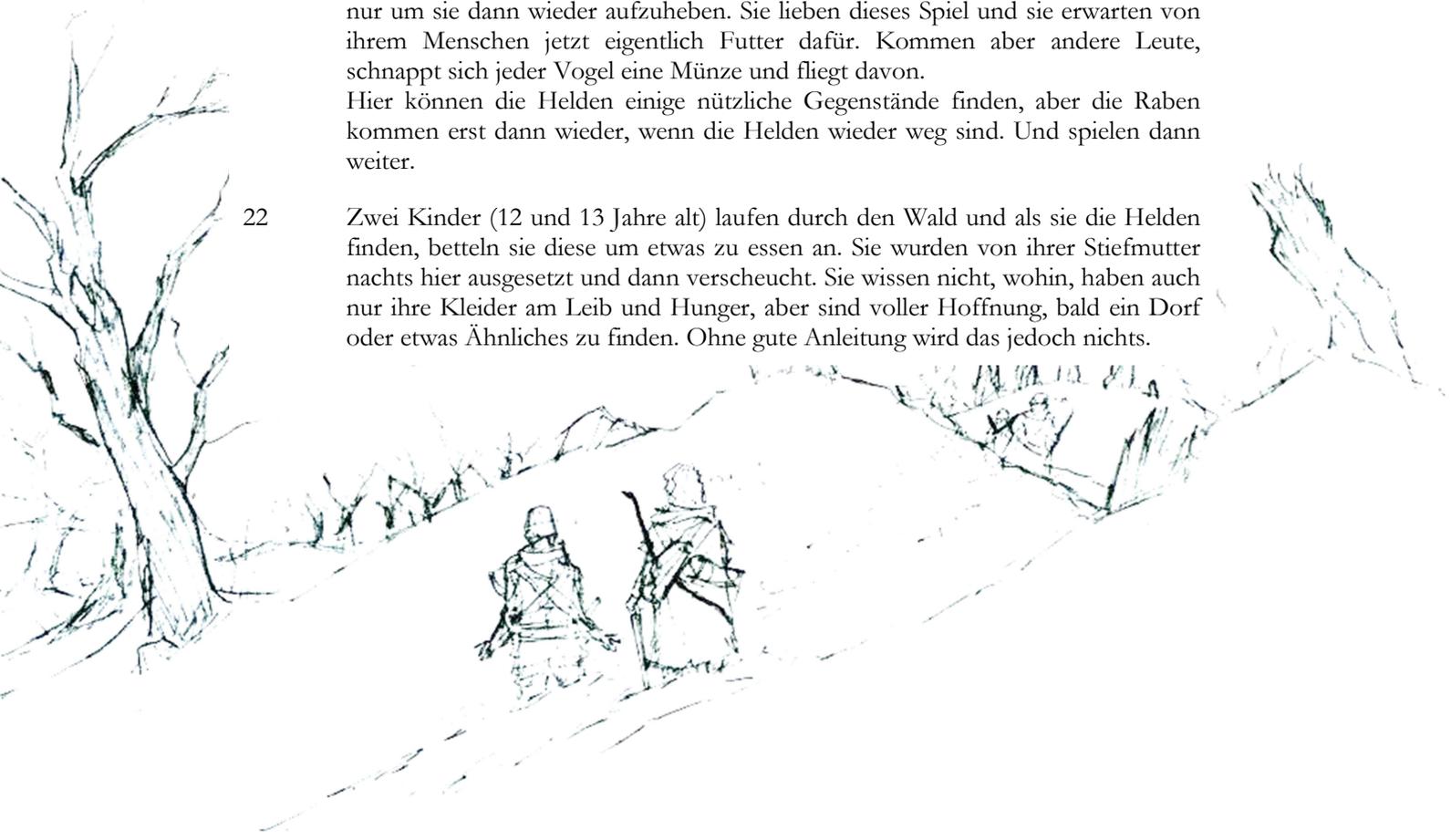
In seiner Hütte hat der Jäger auf jeden Fall eine ansehnliche Menge Gold gesammelt.



- 14 Ein in Felle gehüllter Mann mit Axt und Bogen zieht an einem Seil eine gefesselte, junge, magere Frau in einfachen, dünnen Kleidern ohne Schuhe durch den Schnee. Er ist ein Jäger des Königs, der eine geflohene Leibeigene, die am Hof als Küchenhilfe eingeteilt war, eingefangen hat und nun zurück bringt. Sie wird zwar nicht sterben, aber er lässt sie spüren, dass sie einen Dreck wert ist. Eigentlich sieht er das alles gar nicht als seine Aufgabe an, macht sie aber trotzdem, weil es nun einmal so befohlen wurde.
- 15 Vor den Helden versucht sich ein großes, blassrosanes Ding zu verstecken – wenn sie nachsehen, können sie einen geschorenen Troll (oder anderen Großaffen) finden, dem irgendjemand oder –etwas das Fell gestohlen hat. Das Wesen ist zwar körperlich sehr stark, friert aber sehr und hat eine grausame Lektion in Demut gelernt, sodass es nicht angreift, sondern sehr verschreckt ist. Sollten die Helden es beruhigen und nicht verscheuchen, könnte es sich ihnen sogar anschließen, da es jetzt den Schutz einer Gruppe sucht. Vielleicht begegnen die Helden später ja einmal demjenigen, der den Troll geschoren hat.
- 16 In einem kleinen Waldschrein steht eine kleine Götterstatue eines Fruchtbarkeitsgottes, vor der wenige Opfergaben mit offensichtlichen Lücken liegen. Keine der dort noch liegenden Opfergaben ist wertvoll, aber man kann im Schnee hier frische menschliche Spuren finden, die von der Kapelle weg und nicht in Richtung des Dorfes führen, deren Bewohner den Schrein sonst nutzen. Wenn die Helden der sehr einfachen Fährte folgen können, finden sie das kleine Lager des Diebes, der mit seinem Diebesgut gerade in Richtung Stadt abhauen wollte. Er ist ein armer Kerl und sagt, die Bewohner hätten doch sowieso keine Verwendung für den ganzen Kram. Mit den Opfergaben kommt er seit einigen Jahren immer wieder gut über den Winter und er sagt, dem Dorf sei doch nie etwas Schlimmes passiert.
- 17 Ein verirrtes, zerkratztes und einsames Kutschpferd bahnt sich seinen Weg durch den Wald, was mit Scheuklappen keine so leichte Sache ist. Es sind noch zerfetzte Teile des Geschirrs vorhanden, als ob das Pferd aus einem Kampf entkommen wäre. Es hat zwar einige Schnitte und Kratzer am Leib, blutet aber nicht sehr stark und kann sich noch gut bewegen. Auf keinen Fall möchte es an den Ort zurück, an dem seine Kutsche überfallen worden war, auch wenn dort nun niemand mehr ist, sondern nur noch eine geplünderte Kutsche. Wenn man das ausgebildete Kutschpferd ein wenig pflegt und aufpäppelt, kann es wieder voll einsatzfähig werden.
- 18 Auffälliges weibliches Gemecker und genervte männliche Höflichkeitsfloskeln machen die Helden auf einen Krieger und eine Adlige aufmerksam, die sich im Wald verlaufen haben. Eigentlich wollte „ihre Hochgeborene“ eine Freundin in einem Turm im Wald besuchen, aber jetzt will „die allererlauchteste... Dame“ nur noch zurück zu ihrem Vater in die Zivilisation, denn ihr ist kalt. Leider ist „Herr Muskel von Strunzdumm“ nicht in der Lage, sie aus dem Wald zu führen, geschweige denn auf eine Straße. Daher muss sich „Krieger Stumpf vom blinden Stein“ viele Schmährufe anhören. Er will eigentlich auch keine Hilfe, weil er sich auf einem guten Weg wähnt, aber natürlich völlig daneben liegt. Bringen die Helden die beiden zurück, so erhalten sie eine hohe Belohnung, während sie für Hinweise und Anleitungen für den richtigen Weg immerhin noch ein paar Münzen bekommen.



- 19 Eine Wildschweinrotte plündert lautstark ein verlassenes Gehöft. Mindestens ein Dutzend Tiere belagern den ehemaligen kleinen Bauernhof, dessen Haus und Scheune kein Dach mehr haben, deren Zäune schon niedergerissen wurden und in deren Zimmern bereits jede Menge Pflanzen wachsen, vor dem Wetter einigermaßen geschützt. Wenn die Helden angreifen, wird die Rotte wild und greift ihrerseits an. Aber wenn die Helden abwarten, verziehen sich die Schweine nach einigen Stunden und sie können im Gehöft selbst nach zurückgelassenen Schätzen suchen. Im Keller gibt es noch Schränke, in denen das eine oder andere Säckchen Gold versteckt wurde und auch eine alte Truhe mit Waffen, die allerdings ein ziemlich hartes Schloss hat.
- 20 Ein trauriger junger Mann stapft durch den Wald, auf seinem Rücken ein großer Rucksack mit Fellen, sein Gesicht gezeichnet von Trauer und vielen durchwachten Nächten. Der junge Jägersbursche hatte sich in eine schöne Frau (je nach Setting eine Hexe oder Zauberin) verliebt, die hier im Wald lebt, aber sie wies ihn nach einer Nacht bei ihr wieder zurück. Jetzt ist er auf der Heimreise und kann sie nicht vergessen – was er nicht weiß ist, dass sie ihm in der Nacht einige Jahre seines Lebens gestohlen hat. Sollten die Helden seinen Weg zurückverfolgen, so finden sie tatsächlich eine warme Hütte im Wald mit zwei Räumen und einer freundlichen, schönen Frau als Bewohnerin, die die Helden gerne einlädt. Sie hat allerdings nur Gemüsesuppe, von der man auch leicht schläfrig wird. Ist sie mit einem der Helden (möglichst jung) nachts allein, wird sie versuchen, ihn auch zu verführen um ihm einige Jahre (W20 vom Ende seines natürlichen Lebens) zu rauben. Sie will hier eigentlich nur ihre Ruhe haben, der kleine Friedhof hinter der Hütte hat sicherlich nichts zu bedeuten.
- 21 Auf einem Wildwechsel wollte ein Schausteller mit seinem Planwagen entlang fahren – aber das endete in einem Unfall, beide Räder auf der linken Seite brachen von der Achse ab und der ganze Wagen liegt nun auf der Seite, das Dach brach ab und der Inhalt des Wagens hat sich quer über den leicht verschneiten Waldboden ergossen. Pferd und Schausteller fehlen, es blieben nur die sieben Raben zurück. Diese gehörten einst dem Schausteller und geben entfernt menschliche Töne von sich. Sie sitzen im Schnee und spielen mit den 2W6 schweren Goldmünzen, heben sie mit dem Schnabel auf und werfen sie durch die Gegend, nur um sie dann wieder aufzuheben. Sie lieben dieses Spiel und sie erwarten von ihrem Menschen jetzt eigentlich Futter dafür. Kommen aber andere Leute, schnappt sich jeder Vogel eine Münze und fliegt davon. Hier können die Helden einige nützliche Gegenstände finden, aber die Raben kommen erst dann wieder, wenn die Helden wieder weg sind. Und spielen dann weiter.
- 22 Zwei Kinder (12 und 13 Jahre alt) laufen durch den Wald und als sie die Helden finden, betteln sie diese um etwas zu essen an. Sie wurden von ihrer Stiefmutter nachts hier ausgesetzt und dann verscheucht. Sie wissen nicht, wohin, haben auch nur ihre Kleider am Leib und Hunger, aber sind voller Hoffnung, bald ein Dorf oder etwas Ähnliches zu finden. Ohne gute Anleitung wird das jedoch nichts.



- 23 An einem für die Jahreszeit gar nicht mal so kalten See spielen ein paar junge Wölfe mit Dingen nahe des Ufers – ein Rucksack wird zerrissen, Kleider durch die Gegend geworfen, Schuhe vergraben und ein Proviantbeutel gierig geplündert. Hier hatte jemand ein kleines Lager aufgeschlagen und war wohl gerade baden – aber die Person ist nicht zu sehen. Vertreiben die Helden die Wölfe, so kommt vielleicht nach zwei Stunden Wartezeit eine sehr schüchterne, hellhaarige junge Frau zurück, die ihre Sachen gern zurück hätte – aber wahrscheinlich versteckt sie sich erstmal, denn sie war im kühlen See baden und hat nichts an. Die Reisende ist auf dem Weg zu ihrem Bruder, bei dem sie einziehen will, denn sie hat ihre Arbeit als Näherin in der Stadt verloren. Sie kennt sich hier in der Gegend recht gut aus, aber ihre Informationen sind etwa 10 Jahre alt. Ihr Bruder war vor 10 Jahren der Gehilfe des Dorfschulzen in einem nahen Dorf und wenn die Götter es wollen, so ist er es immer noch oder schon ein richtiger Dorfbüttel.
- 24 Ein robuster Wagen, der von einem kräftigen Ochsen gezogen und von geschicktem Kutscher gelenkt wird, bahnt sich mit zwei gewaltigen, am Geruch deutlich erkennbaren Metfässern auf der Lagerfläche den Weg durch einen schmalen Wildwechsel. Zwei Jäger begleiten den Transport, der die Zehntzahlung an einen lokalen Adligen darstellt, von dem aber laut rotnasigem Kutscher ein paar Humpen durchaus nicht vermisst werden. Auch die schon angeheiterten Jäger stehen weiteren Verkostungen offen gegenüber. Sie verbreiten Fröhlichkeit und erzählen auch offen davon, dass ihr Dorf den stärksten Met des ganzen Landes produziert, nur von der unter der Sitzbank versteckten Schatulle, die halbvoll mit Goldmünzen ist, erzählen sie niemandem etwas.
- 25 Aus einem kleinen, geruchslosen See sprudelt in der Mitte heißes Wasser nach oben und verwandelt den Ort in eine kleine Oase der Wärme im kalten Winterwald – aber am Ufer sammeln sich einige Tierskelette. Das Klima ist zwar ganz angenehm, aber das Wasser ist giftig und wer davon trinkt, erstickt fast und erhält hohen Schaden, der ein normales, mittelgroßes Tier leicht umbringt. Äußere Anwendungen wie z.B. Baden sind ungefährlich, aber der Ort wird von verschiedenen Raubtieren belauert, da sich immer mal wieder wärmesuchende Beute hierher verirrt. Grund für das heiße giftige Wasser ist ein alchemistisches Fläschchen, das in der Mitte des Sees in den Boden gesteckt wurde und dessen Glas etwas eingerissen ist, sodass der Sud langsam austritt. Der Inhalt reagiert mit Wasser, dass er stark aufheizt und vergiftet. Eigentlich nur in winzigen Mengen für giftigen Tee gedacht, hat es hier einen viel größeren Schaden angerichtet. Die Menge in der Flasche reicht noch für eine Woche heißes Wasser oder auch hundert Tassen giftigen Tee, jeder Schluck in der Lage, einen Menschen umzubringen.
- 26 Eine edle Kutsche mit Kutscher, vier Wachen und einem Diener transportiert ein junges, heulendes Fräulein aus einem Dorf ab, weil sich ein Ritter in den Kopf gesetzt hat, sie zu heiraten – und sie kann nichts dagegen tun, ihre Eltern haben sie verkauft. Sie fleht die Helden um Hilfe an, aber der Kutscher und der Diener sagen ihr dauernd, wie gut sie es einst haben wird, während sie nur laut ihren Abscheu vor dem Ritter proklamiert. Sollte sie befreit werden und ein Schwert in die Hand bekommen, so stellt sie sich aber durchaus sehr geschickt damit an und hat auch ein aufbrausendes Temperament, aus ihr könnte noch eine gute Abenteurerin werden.



- 27 In einer dampfend warmen Quelle sitzt aufrecht ein brauner Bär, der es nicht mehr rechtzeitig in sein Winterquartier geschafft hat und dort nun den gesamten Winter vorhat, vor sich hin zu dösen. Seine Höhle ist zwar keine 500 Schritte vom Wasser entfernt, aber es ist in dem einen Schritt tiefen „Becken“ so bequem, dass der Bär sich gar nicht wegbewegen will. Er reagiert auch sehr träge und ist kaum angriffslustig, wird aber laut brüllen, um Konkurrenz zu verscheuchen – dies ist SEIN Teich! Die Höhle ist allerdings auch recht groß und warm, falls die Helden ein Nachtlager brauchen.
- 28 Ein lichterloh brennendes Haus im Wald lässt eine gewaltige Rauchfahne aufsteigen, die Schreie der Tiere in den Ställen um das Haus lockt die Helden vielleicht zusätzlich an. Hier lebte bis gerade eben noch eine Familie, die sich, rußverschmiert und versengt gerade noch ins Freie retten konnte. Mutter und Vater sind bewusstlos, die drei Kinder (die beiden Jungs sind 5 und 8, die große Schwester ist 10) sind verzweifelt und am Weinen. Der Jüngste hat mit dem Feuer gespielt und nun versucht die Schwester, ihn einzufangen und zu beruhigen. Im Haus ist nichts mehr zu retten. Nur die vier Ziegen und zwei Schweine können überleben, wenn jemand sie rechtzeitig aus dem Stall holt.
- 29 Aus einem riesigen Köhlerhaufen (sog. Kohlenmeiler), der leicht weiß vor sich hin raucht, ragen die Gliedmaßen von wenigstens einem halben Dutzend Rehen, einigen Schweinen, wenigstens zwei Wölfen und ein paar Ziegen hervor. Diese Körperteile verschließen sämtliche Luftlöcher des Meilers, verleihen ihm ein bizarres Aussehen. Auf dem Lehmdach des Meilers sind sogar mit dem Blut der Tiere seltsame Symbole eingesetzt. Die Helden sollten sich hüten (Gefahreninstinkte dürfen hier anschlagen), denn der Meiler steht kurz vor der Explosion. Dies kann nur verhindert werden, indem sämtliche Tierkörperente entfernt werden, wodurch aus dem Hügel aber viel Rauch entweicht und dieser sich dann auch entzündet, sodass das Holz darin vollständig verbrennt. Der Haufen ist in jedem Fall verloren, aber ein Held, der sich mit Köhlerei auskennt, kann seinen Gefährten hier das Leben retten, da eine Explosion enorm hohen Schaden verursacht.
- 30 Hexen sammeln Holz und bauen daraus große Feuerstellen, die sich um eine gewaltige Feuerstelle gruppieren. Tagsüber sind sicherlich zwei Dutzend der Frauen hier, Nachts werden noch einmal so viele hier ankommen – die Hexen einer ganzen Region wollen ein wildes Fest feiern, das die Wintersonnenwende einläuten soll. Die Helden sind als Festgehilfen gerne gesehen und können aufbauen, kochen, Feuerholz sammeln, einen Mettransport durch den Wald zu diesem Ort lotsen und dann in der Nacht auch Wache stehen oder mitmachen, während die Hexen sich in wildem Tanz und zu lauter Musik vergnügen. Zur Mitternacht kann es sogar vorkommen, dass sich ein paar Zauberwesen einfinden, die mitmachen wollen.

