

AVENTURICEN

TR. E9
EINSTEIGER

FROSTKLIRREN

ERBEN DES SCHWARZEN EISES I

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 EINSTEIGER-HELDEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

FROSTKLIRREN

ERBEN DES SCHWARZEN EISES I

VLISSES SPIELE



AVENTURIEN®



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRVANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

KARSTEN SCHREURS

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

IRIS ALEIT, TRISTAN DENECKE, MARKUS HOLZUM,
MICHAEL JAECKS, VOLKER KONRAD, MELANIE MAIER,
JULIA METZGER, JANIINA ROBBEN, PADINE SCHÄKEL

GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

CHRISTIAN LONSIING

Copyright ©2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGÉ, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken. 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, gestattet.

ISBN 978-3-86889-679-4

Originalausgabe

Das Schwarze Auge

FROSTKLIRREN

ERBEN DES SCHWARZEN EISES, BAND I

VON
FEDER & SCHWERT

PROJEKTLEITUNG: HOLGER RAAB

WEITERE AUTOREN: OLIVER HOFFMANN, HENDRIK SEIPP

MIT DANK AN: JULIA BECKER, OLIVER GRAUPE,
DANIEL SIMON RICHTER, THOMAS RUSSOW, MARIO TRUAPT
UND STEFAN UPTEREGGER

*„Hinter jedem Winter steckt ein zitternder Frühling,
und hinter dem Schleier jeder Nacht verbirgt sich ein lächelnder Morgen.“
—Glaubenssatz der Tsakirche*



INHALT

Vorwort	5
Die Erben des Schwarzen Eises	5
Kapitel I: Der Weg in den Norden.....	7
Hintergrund.....	7
Die Reise.....	19
Kapitel II: Des Schlitzers letzter Weg.....	28
Der Einstieg ins Abenteuer	31
Kapitel III: Das Geschäft mit der Abhängigkeit	46
Hintergrund.....	46
Der Einstieg ins Abenteuer	48
Kapitel IV: In die Nacht	68
Hintergrund.....	68
Der Einstieg ins Abenteuer	70
Anhang I: Paavi – Herzogtum und Stadt	90
Das Herzogtum Paavi.....	90
Die Stadt Paavi	94
Anhang II: Meisterpersonen.....	105
Persönlichkeiten Paavis.....	108
Die Schneefüchse	115
Anhang III: Kopiervorlagen und Handouts.....	121





VORWORT

Es geschah im Frühling 2011. Eines sonnigen Nachmittags klingelte das Telefon, und Mario Truant fragte mich, ob wir Lust hätten, eine dreiteilige Abenteuerreihe in der Tradition der großen **Das Schwarze Auge**-Chroniken zu konzipieren. Anders als bei **Die Verdammten des Südmeers**, unserem ersten Ausflug nach Aventurien, bekam Feder&Schwert diesmal sogar einen gewissen Spielraum, um aventurische Geschichte zu schreiben beziehungsweise zu beeinflussen.

Holger Raab und ich erstellten ein Grobkonzept, das Mario unter dem Namen „Rot und Weiß“ in seine Planung aufnahm. Das war keine Anspielung auf jemandes Pommes-Frites-Liebblingsvariante gemeint; „Rot“ stand für die Tatsache, dass wir uns allein auf die Basisregeln stützen sollten, und „Weiß“ für den vereinbarten Schauplatz: den Hohen Norden Aventuriens. Dann einigten wir uns auf einen (straffen) Zeitplan, und es ging los.

Im Frühsommer konkretisierten wir die oben erwähnten ersten Ideen in einer größeren Runde. Schnell wurde klar, dass wir uns direkt im Anschluss an die in der Regionalspielhilfe **Im Bann des Nordlichts** geschilderten Ereignisse bewegen wollten. Daniel Simon Richter wurde uns als Bandredakteur zugeteilt und nickte diese Idee dankend ab.

Der Sommer 2011 war geprägt von Teamsitzungen hier im Hause und allerlei Veränderungen. Überbordende Ideen wurden beschnitten, andere fielen der Tatsache zum Opfer, dass ähnliche Themen bereits in parallel entstehenden DSA-Publikationen beachtet wurden.

Bald stand fest, dass Hendrik Seipp das Trio der konkret am ersten Band Arbeitenden vervollständigen würde. Zu dritt feilten wir die Handlung der Kampagne aus, erörterten und verwarfen allerhand Ideen und gebaren ebenso viele neue

und gaben den Texten die Form, die Sie, geneigter Leser, nun vorfinden. Allerlei Unvorhergesehenes geschah auf dem Weg: Daniel änderte beispielsweise *en route* die Religionszugehörigkeit Sulja Avirions von Festum. Gleichzeitig führte die Suche nach geeigneten Klängen dazu, dass Hendrik mir ... Dinge ... vorspielte, deren Existenz ich nicht einmal geahnt hatte.

Doch all das gehört nun der Vergangenheit an – mit Stolz präsentieren wir heute **Frostklirren**, den ersten Band unserer Trilogie **Erben des Schwarzen Eises**. Brechen Sie mit uns aus Festum auf, um den Hohen Norden mit eigenen – und einmal mit ganz anderen – Augen zu sehen.

Vor allem aber: Haben Sie Spaß!

Oliver Hoffmann, Mannheim, Januar 2013

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

An einigen Stellen verwenden wir in diesem Band Abkürzungen, wie zum Beispiel **Nordlicht 145**. Dabei gibt die Zahl die betreffende Seite in der Publikation an, und es wird mit diesen Abkürzungen auf folgende Publikationen verwiesen:

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe xxx
Basis	Regelwerk Das Schwarze Auge: Basisregelwerk
Nordlicht	Regionalspielhilfe Im Bann des Nordlichts
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne

DIE ERBEN DES SCHWARZEN EISES

ÜBERSICHT UND AUSBLICK

Die Erben des Schwarzen Eises ist eine epische Trilogie für **Das Schwarze Auge**. Im Hohen Norden Aventuriens sollen die Charaktere in einem runden Dutzend kürzerer oder längerer Abenteuer die Konsequenzen des Untergangs der Heptarchien an einem konkreten Beispiel erleben und selbst daran beteiligt sein, ein Überbleibsel Gloranas, Nagrachs eisigen Hauch, überwinden zu helfen. Außerdem stehen sie vor einer wesentlich derischeren Aufgabe, nämlich dem rechtmäßigen Thronerben des Herzogtums Paavi zu seiner angestammten Position zu verhelfen.

Der Eispalast der Eishexe Glorana in der Nähe von Paavi ist, wenn die Helden die Region erreichen, eine geschmolzene Ruine. Es herrscht in mehrerlei Hinsicht Tauwetter – Peraine lässt die Tundra blühen, und allerorten herrscht Aufbruchsstimmung, doch wird bald klar, dass der Charaktere ordnende Hand an allen Ecken und Enden gebraucht wird. Konkret gelangen die Helden im Peraine des Jahres 1036 BF als Teil einer Karawane des Freibundes nach Paavi, die dort die Interessen dieser bornländischen Organisation wahren und eine ständige Niederlassung errichten soll. Dabei erre-



gen sie die Aufmerksamkeit der Schneefüchse, einer lokalen Heldengruppe, als sie in die Ereignisse um die Zurschaustellung des Leichnams eines unheimlichen Serienmörders verwickelt werden. Ehe es jedoch zu einer endgültigen Klärung der Fronten mit diesen ortsansässigen Recken, mit denen sie im Laufe der Kampagne immer wieder auf die eine oder andere Weise zu tun bekommen werden, kommt, werden die Helden in die kriminellen Aktivitäten einer Grolmbande verstrickt, die eine neuartige Droge entwickelt hat und Paavi damit zu überschwemmen droht.

Nachdem diese Gefahr gebannt ist, erhalten die Helden den Auftrag, eine Gruppe entführter Paavier zu befreien. Dabei bekommen sie es mit Kerstoff Firnbrenner zu tun, einem skrupellosen Sammler.

Während dieser Mission, die sie weit in die *tuundra* hinausführt, begegnen sie erstmals dem rechtmäßigen Thronerben Paavis, Dermot dem Jüngeren. Dieser hat der Stadt und der Herrschaft seiner ungeliebten Schwester den Rücken gekehrt, an der er – was den Helden zunächst verborgen bleiben sollte – für ihre Thronusurpation und die Kollaboration mit der Eishexe Rache zu nehmen gedenkt. Schließlich gelingt es den Helden, die als Sklaven entführten Paavier sowie einige Nivesen, die dasselbe Schicksal erlitten haben, zu befreien und die Verschleppten in die Stadt zurückzueskortieren.

Die Geschehnisse dieses ersten Bandes werden noch wenig Einfluss auf das politische und magische Gesamtklima im Hohen Norden haben. Wesentlich weiterreichende Konsequenzen haben die Geschehnisse der beiden nächsten Bände, **Feuerbringer** und **Tauwetter**.

Im Verlaufe der Chronik treffen die Helden auf so unterschiedliche Gruppierungen und Individuen wie die schon erwähnten **Schneefüchse**, Paavis „local heroes“, die **Sammler**, ehemalige Schergen Gloranas, die heute als Wilderer und Sklaventreiber den Norden unsicher machen, eine Gruppe von **Shurachai**, weißfelligen Orks, die von Menschen auch Weißpelze oder Schneeorks genannt werden, die aber nicht, wie es die Shurachai gemeinhin tun, an ihren Messias Hri-osari glauben, sondern in deren Reihen sich ein uralter Kult des Feuergottes Inkra erhalten hat, die fanatische Rondri-nerin **Sulja Avirion von Festum**, die sich theologisch in der Tradition der Theateritter sieht und den geschäftstüchtigen Freibändler **Vito Granske**, die gnadenlose Herzogin **Geldana von Paavi** und ihren Obersten **Svatbrandur**, den Bären-töter, den gefürchteten Frostwurm **Schirr'Zach** sowie das **Ifirnsrudel** um **Iloinen**, die Schwanentochter.

Der Weg der Helden führt in Band I von Festum über Neersand, Vierwinden, Bjaldorn und Eestiva nach Paavi. Im Umland der Herzogsstadt, in der Brydia-Steppe und weiter im Norden spielen sich die Geschehnisse der Folgebände ab, die Begegnung mit **Schirr'Zach** etwa erfolgt in den Weiten der Grimmfrostöde. **Die Erben des Schwarzen Eises** ist so konzipiert, dass die komplette Chronik ausschließlich der Kenntnisse und des Besitzes der Basisregeln bedarf. Alle handlungsrelevanten Details aller drei Bände finden Sie jeweils direkt im Text.

Die Abenteuer des vorliegenden Bandes eignen sich auch hervorragend zum losgelösten Spiel als Einzelszenarien; die Verflechtung der Geschehnisse wächst allerdings mit dem Fortschreiten der Kampagne, sodass eine solche isolierte Verwendung später nicht mehr ohne weiteres möglich ist.

ÜBER DIE AUSWAHL DER HELDEN

Die Erben des Schwarzen Eises richtet sich zu Beginn an neu erschaffene Helden, die ihre ersten Abenteuer noch vor sich haben, aber sich bereit fühlen, sich großen Aufgaben zu stellen. Idealerweise sollten die Helden in irgendeiner Form Grund haben, beim Handelszug des Freibundes anzuheuern. Wenn die Helden in ihrem Hintergrund keine Beziehungen zum bornischen Freibund haben, so kann diese Verbindung dennoch über ihre Bewerbung aufgrund des entsprechenden Aushangs und eine Inaugenscheinnahme durch Miljan Puschkinske (**Kapitel I**) leicht hergestellt werden. Hier handelt es sich im Grunde um eine Standardanwerbung für Helden. Mit etwas Wohlwollen hat sicher jeder Charakter etwas zu bieten, was die Karawane brauchen kann.

Es eignen sich vor allem Professionen, die als Geleitschutz einsetzbar sind (*Entdecker, Botenreiter, Kundschafter, Söldner*), wobei *Ritter* es eher schwer haben dürften, weil sie mit ihrem Ehrenkodex nach Ankunft in Paavi an allen Ecken und Enden Probleme bekommen werden. Dies ist beileibe nicht der erste Handelszug, den Miljan Puschkinske zusammenstellt, und damit weiß er auch um den Nutzen eher zwielichtiger Gesellen wie *Streuner, Einbrecher* und *Gaukler*, deren Talent zur Problemlösung auf anderen als den geraden Wegen nicht selten sehr nützlich ist.

Elfen sind theoretisch als Charaktere für **Die Erben des Schwarzen Eises** möglich; dem Meister wird hier allerdings angeraten, sich zunächst unsere Anmerkungen zum Umgang mit nichtmenschlichen Wesen in Paavi (**Anhang I**) anzusehen. Die spitzohrigen Gesellen dürften es unter den Raubeinen des Nordens nicht leicht haben. *Zwergische* Helden sind echte Exoten, aber ebenfalls denkbar. Dringend abzuraten hingegen ist von *Thorwalern*, die aufgrund ihrer Swafnirgläubigkeit und der uralten Rivalitäten in dieser Kampagne einfach nicht gut aufgehoben sind.

MUSIK

Für eine nordisch-russische Atmosphäre empfehlen wir instrumentale und Akustikstücke der russischen Metalband Arkona. „Goi, Rode, Goi“ von ihrer Mini-CD *Stenka na Stenku* ist auch für Kämpfe ausgezeichnet geeignet.

Ebenso geeignet (und noch nicht so abgenudelt wie viele der ewiggleichen, gern empfohlenen Filmsoundtracks) ist quasi die gesamte Diskographie der finnischen Folkgruppe Tenhi.



Deren Musik hat zwar stellenweise leichte Rockeinflüsse, arbeitet aber mit vielen klassischen Instrumenten. Nahezu alle ihre Stücke sind sehr ruhig und melancholisch und eignen sich daher gut, um die Weite des Landes und auch die Einsamkeit auf Reisen darzustellen.

Als dritter Tipp sei im Grunde alles aus der Era-One-Zeit des norwegischen Elektronik-Projektes Mortiiis genannt. Für bedrückende Natur-, aber auch Dungeonszenen dieser Kampagne gibt es nichts Besseres. Die einzelnen Stücke sind recht monoton gehalten, oft loopfähig und vor allem lang, aber nicht unbedingt als Horrortrack geeignet – für das Schlitzer-Abenteuer etwa greife man besser auf klassische John-Carpenter-Soundtracks zurück. Albenvorschläge von Mortiiis wären *Født Til å Herske*, *Ånden som Gjorde Opprør*, *Keiser Av En Dimensjon Ukjent* und *The Crypt of the Wizard*. Die späteren Alben sind eher Elektro- und Industrial Pop und damit als Rollenspielhintergrundmusik nur sehr bedingt geeignet.

KAPITEL I:

DER WEG IN DEN NORDEN

Das Königreich Glorania, eines der verruchten Schwarzen Lande, beherrscht von der namensgebenden Heptarchin Glorana, existiert nicht mehr. Das Schwarze Eis, das das Land fast zwei Jahrzehnte lang unter sich begrub, ist getaut. Die Eishexe ist verschwunden oder gar tot. Viele Fragen bleiben offen: Was hat sich eigentlich zutragen? Welche Gefahr geht von den Hinterlassenschaften der dunklen Heptarchin aus? Was ist mit der Bevölkerung des Landes – hat sie sich wie ein Mann hinter die Mächte der Niederhöllen gestellt oder versuchte sie gar, dagegen aufzubegehren? Benötigt sie nach diesen finsternen Zeiten seelischen Beistand? Neben diesen und etlichen anderen Fragen beschäftigt man sich im südlich gelegenen Nachbarland, dem Bornland, aber auch mit ganz weltlichen Dingen.

Der Weg in den Norden wird gebahnt, weil es schlicht gilt, Möglichkeiten auszuloten, um Profit zu machen. Im Grunde handelt es sich bei diesem Einstieg in die Kampagne im Hohen Norden um ein Reiseabenteuer, das jedoch mehr leisten muss als die klassische Anreise. Es führt die Abenteurer zu einer Heldengruppe zusammen, die in einigen Jahren – wenn alles gut läuft – als Helden von Paavi gefeiert werden. Es beleuchtet die Sichtweise und das (Un-)Wissen des Südens über das, was sich im einstigen Ewigen Eisreich Nagrachs wirklich abgespielt hat und immer noch abspielt. Zu guter Letzt führt es außerdem bereits Meisterpersonen ein, die die zukünftigen Helden ein gutes Stück ihres Weges begleiten werden.

MATERIALIEN

Frostklirren wurde so konzipiert, dass einzig das Basisregelwerk von **Das Schwarze Auge** notwendig ist, um die Abenteuer der Kampagne zu leiten und zu spielen. Keine weiteren Regelwerke oder Quellenbände sind nötig. Inhaltlich baut es auf der Regionalspielhilfe **Im Bann des Nordlichts** auf, in der Sie weiterführende Informationen zu Geschichte, Atmosphäre und politischen Verhältnissen im Hohen Norden finden können. In geringerem Umfang gilt dies auch für die Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären**, die den südöstlichen Nachbarn, das Bornland, näher beleuchtet. Selbstverständlich steht es Ihnen frei, die Wege-Bände sowie das **Liber Cantiones** zu verwenden, um Ihren Spielern mehr Optionen zur Ausgestaltung Ihrer Charaktere an die Hand zu geben. Wer mehr über den Erzdämonen Nagrach wissen will, dessen übler Einfluss im Hohen Norden noch immer allerorten spürbar ist, dem sei der Band **Tractatus contra Daemones** ans Herz gelegt.

HINTERGRUND

Der bornländische *Freie Bund der Händler und Kaufleute zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen* (kurz „Freibund“ genannt) staltet eine Karawane aus mit dem Ziel, im Hohen Norden Aventuriens eine Präsenz zu etablieren. Nicht der Transport von Waren steht somit im Vordergrund, sondern vielmehr der von Unterhändlern, Personal, Baumaterial und selbstverständlich Geschenken, um um die Gunst der Herrschenden zu werben. Spitze Zungen könnten durchaus zu Recht anmerken, dass die Bornländer den Fall eines Schwarzen Landes verschlafen und somit eine Chance vertan haben; eine Chance, die Handelshäuser aus dem Mittelreich, aus Weiden, ja gar aus dem Horasreich bereits nutzen. Doch die Bornländer hatten gute Gründe, dem Nachbarn im Norden nicht zu trauen, selbst als die Zeichen der Veränderung bereits in aller Munde waren. Letztlich ist es dem Bestreben eines einzelnen Mannes zu verdanken, dass es nun endlich soweit ist, dass der *Freie Bund der Händler und Kaufleute zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen* seine Aufmerksamkeit auf Herzogtum und Stadt Paavi richtet.

DER TRAMP MUSS FLIEßEN

Schon lange standen die Kaufleute der ursprünglich aus Vierwinden stammenden Familie Granske im Schatten des



ИAГPACH

Zwar spielt der siebte der zwölf Erzdämonen keine persönliche Rolle in diesem Band, genauso wenig wie in der gesamten Kampagne **Erben des Schwarzen Eises**, doch sein Einfluss ist derart weitreichend spürbar, dass er an dieser Stelle näher erklärt wird. Jedes Kind weiß: Den wahren Namen eines Erzdämons auszusprechen bedeutet, ihn zu rufen. Nun ist aber Nagrach im Bornland auch der Name des östlichsten Nebenflusses des Walsachs, von dem man glaubt, er entspringe tief im Ehernen Schwert. Er gilt als verfluchteter Teil des Überwals, und sein Name wird immer wieder genannt, jeden Mond, jede Woche, jeden Tag.

Nagrach, den Zauberer und Dämonologen *Belshirash* nennen, ist der Widersacher des waidmännischen Gottes Firun und dessen sanfter Tochter Ifirn. Er ist der Jäger der Verdammnis, Der-Dessen-Pfeile-Immer-Treffen, der Herr von Eiskälte und erbarmungslosem Jagdtrieb, in dem es nicht um ein Kräftemessen zwischen Jäger und Gejagtem, sondern schlicht um das Töten geht. Unter den Erzdämonen scheint er einer der „weniger gefährlichen“ zu sein, selten machen Dämonologen ihn zu ihrem Forschungsschwerpunkt. Doch sind die, die ihn anrufen, sei es, um um „Jagdlück“ zu bitten oder um Gnade vor der gnadenlosen Kälte, deshalb lange nicht weniger zahlreich, vor allem nicht im Hohen Norden Aventuriens. Auch und gerade außerhalb der zaubernden Zünfte findet der Erzdämon willige Paktierer, die ihm ihre Beute – nicht selten auch zweibeinige – und letztlich auch ihre Seele opfern. In diesem Licht betrachtet ist es bestenfalls unglücklich, von einem „weniger gefährlichen“ Erzdämonen zu sprechen.

Stoerrebrandt-Imperiums, beschnitten in ihrer Entwicklung und vor allem in ihrem Profit. Es blieb ihnen nichts anderes übrig, als auf jede sich bietende Chance zu lauern. Doch blieben ihnen nur die Brosamen vom Tisch der Mächtigen: Geschäfte zu klein, zu unwichtig, zu kurzfristig, als dass sie die Aufmerksamkeit der großen Kaufmannsfamilien wirklich erregen könnten. Selbst der Umzug des Handelshauses Stoerrebrandt änderte an der Situation der Granskes zunächst nichts, denn in dem Ringen um Einfluss und Absatzmärkte, das unter den bornländischen Handelshäusern entbrannte, zogen sie gegenüber den größeren, mit besseren Kontakten und manchmal auch einfach den rücksichtslosen Schlägern, den Kürzeren.

Durch die Auseinandersetzungen an den Rand des Ruins getrieben, hatte das Handelshaus Granske wenig Alternativen, als sich dem bornländischen *Freien Bund der Händler und Kaufleute zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen* anzuschließen (siehe Seite 10), um so ihr Überleben

zu sichern und mächtige Verbündete zu gewinnen, auch wenn manche dieser ‚Verbündeten‘ eben noch bittere Rivalen waren. In den wenigen Jahren seit der Gründung des Freibundes im Boron 1031 BF gelang es dem Handelshaus unter Führung *Joost Granskes*, sich zu konsolidieren und zu gedeihen. Doch standen die Granskes immer noch im Schatten anderer Handelshäuser wie der Surjeloffs, der Alatzers und der Ilumkis, die zu den Gründungsmitgliedern des Freibunds zählten. Mit den Gerüchten um die Flucht oder gar Erschlagung der Eishexe Glorana, die über das finstere Königreich Glorania im Norden des Bornlandes geherrscht hatte, begann Joost Granske, die Chance für seine Familie und sich zu wittern. Ein alsbald befreites Schwarzes Land versprach viele Möglichkeiten, Investitionen zu tätigen, die von der mannigfaltigen Hilfe beim Wiederaufbau bis zur Etablierung neuer (beziehungsweise dem Wiederbeleben alter) Handelsrouten reichten.

Ein Heerzug gen Norden unter Führung Fjadirs von Bjaldorn und Thesias von Ilmenstein, denen es bereits gelungen war, Bjaldorn zu befreien, war bereits beschlossene Sache, als sich Joosts Aufmerksamkeit auf das Schwarze Land richtete und er sich auszumalen begann, welche Möglichkeiten sich ihm dort offenbaren würden. Beinahe wäre er bereit gewesen, im Freibund dafür zu plädieren, den Heerzug finanziell zu unterstützen, doch kam es ihm auf der anderen Seite ganz gelegen, dass die Bronnjaren zu diesem Zeitpunkt das Risiko schultern würden. Er würde nur etwas länger warten müssen, um seine Chance zu ergreifen, doch warten konnte er – und warten musste er, denn fast zwei Jahre vergingen, in denen niemand so recht wusste, wie erfolgreich der Feldzug war oder was überhaupt aus ihm geworden war. Kein Wort drang in den Süden, obgleich indessen klar war, dass das Schwarze Eis, das das Königreich Glorania unter sich begraben hatte, immer mehr wuch und frühen Befürchtungen zum Trotz nicht wiederkehrte.

Es sollte bis in den späten Winter des Jahres 1033 BF dauern, bis aus Bjaldorn die Kunde Festum erreichte, dass einzig Fjadir von dem Feldzug zurückgekehrt war und damit das Scheitern des Vorhabens feststand. Die beinahe totale Vernichtung eines Heerzuges war ein Schock für das Bornland, zumal alle Befreiungsversuche zuvor von Erfolg gekrönt waren. Für Joost Granske jedoch war sie nur ein Dämpfer, und er konnte sich selbst beglückwünschen, den Feldzug nicht finanziell unterstützt zu haben. Ob der langen Ungewissheit hatte er bereits mit einem Resultat dieser Art gerechnet. Sein Ersuchen, von dem zurückgekehrten Baron Fjadir von Bjaldorn Näheres zu erfahren, wurde schroff abgelehnt, zog dieser sich doch zurück, was ob der vermutlichen Schrecken, die er im Hohen Norden erlebt haben musste, selbst dem scharf kalkulierenden Verstand Joost Granskes einleuchtend schien.

Im Ingerimm des Jahres 1034 BF beauftragte Joost Granske einen Kundschafter und Karawanenführer, *Bosjan Puschkinske*, in den Norden vorzustoßen und die Situation dort zu erkunden, mehrten sich doch selbst in Festum die Gerüchte,



das Königreich Glorania sei nicht mehr. Tatsächlich kehrte er im Sommer desselben Jahres mit der Kunde zurück, die Eishexe habe das Land nicht mehr im Griff, sie sei in der Tat verschwunden, und Geldana II. von Paavi habe nun als Herzogin das Erbe ihres Vaters Dermot angetreten und gebiete über die Ländereien nördlich des Bornlandes. Diese Nachricht erfreute Joost zwar, hatte der Kundschafter aber auch etwas zu berichten, was ihn in Rage versetzte: Die Storrebrandts waren bereits in Paavi.

Beflügelt durch diese Neuerungen plädierte er im Freibund immer wieder dafür, es sei höchste Zeit, eine ständige Präsenz im Hohen Norden zu begründen und den Fernhandel dort letztlich zu dominieren. Karawanen waren, so seine Überzeugung, aus dem Bornland das ganze Jahr über möglich, wohingegen Schiffen nur drei, vielleicht vier Monate im Jahr blieben, den Hafen von Paavi anzufahren. Den großen Rest des Jahres ist die Passage durch die Brecheisbucht nicht möglich. Verständlicherweise stieß er trotz hochtrabender Pläne auf wenig Enthusiasmus im Freibund, fehlte doch jeglicher Beweis, dass ein solches Unterfangen auch gewinnbringend sein konnte. Zudem war man skeptisch, wusste doch jeder im Bornland um das Schicksal des letzten Feldzuges gen Norden, und diese Erinnerung war einfach zu frisch im Gedächtnis der Verantwortlichen eingebrannt. Durch Beharrlichkeit und Gerüchten zufolge großzügige Zuwendungen gelang es Joost Granske schließlich Ende 1035 BF, sich der Unterstützung der zwei wohl mächtigsten Frauen im Freibund zu versichern: *Radulja Swerenskis*, der Bundmeisterin des Freibunds, und *Milota Tsiркеvists*, der Leiterin der Nordlandbank. So konnte er endlich mit den Vorarbeiten beginnen, um im gesegneten Phex des Jahres 1036 BF eine Karawane auf den Weg in den Norden zu bringen. Einen zeitlichen Überblick der Ereignisse im heutigen Herzogtum Paavi finden Sie in **Anhang I: Paavi – Herzogtum und Stadt**.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden schließen sich dem Handelszug des bornländischen Freibunds gen Paavi an – möglicherweise als angestellte Wachmannschaft oder als Fuhrleute, vielleicht begleiten sie ihn auch nur aus anderen Gründen. Vor Beginn der Reise steht ein Empfang im Festumer Haus des Freibunds, doch schon am nächsten Morgen rollen die zwanzig Gespanne aus dem „Tor zum Bornland“, wie Festum weithin genannt wird. In den folgenden Wochen gilt es nicht nur aufgebrachter Fauna, sondern auch den Unbilden des Wetters zu trotzen, während ein Saboteur redlich bemüht ist, die Ankunft des Handelszugs mit allen Mitteln zu verhindern und die Schuld daran den Helden in die Schuhe zu schieben.



DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Der bornländische Freibund stattet eine Karawane in den Hohen Norden Aventuriens aus und sucht zu diesem Zweck noch qualifizierte Kundschafter, Fuhrleute und Wachen. Unglücklicherweise ist es jedoch so, dass der durchschnittliche Bornländer zahlreiche gute Gründe kennt, den Hohen Norden zu meiden, war das Ziel der Karawane, die Stadt Paavi, doch bis vor wenigen Jahren noch das Zentrum der Macht einer der berühmtesten Heptarchien, des Königreichs Glorania. So ergibt sich gerade für junge, unerfahrene Abenteurer, seien sie Botenreiter, Entdecker, Jäger, Kundschafter, Söldner oder ähnliches, eine einzigartige Möglichkeit, sich anheuern zu lassen, um der Karawane Geleit zu geben. Im Folgenden finden Sie ein paar Vorschläge, wie die Helden Ihrer Spieler auf den bevorstehenden Aufbruch der Karawane aufmerksam werden können, um sich ihr anzuschließen.

ÜBER DEN FREIBUND

Ein Anschlag am Haus des Freibunds und sporadisch auch ein Ausrufer auf dem Großen Markt Festums setzen Passanten darüber in Kenntnis, dass der Freibund geschulte Fuhrleute, Arbeiter und Wachen sucht, um gegen gute Bezahlung eine Karawane in den Hohen Norden zu geleiten.

Höret! Höret!

Ihr Leute aus Stadt und Land, erfahret, was Euch kundgetan: dass der Freie Bund der Händler und Kaufleute zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen redliche und tapfere Fuhrleute, Arbeiter und Recken unter Waffen sucht, die einen Handelszug geleiten, der tief in den Hohen Norden reisen wird. Der Lohn ist gar fürstlich. Fühlt Ihr Euch angesprochen, so gehet und meldet euch zu jeder Tageszeit im Hause des Freibunds am Großen Markt.

Der Ansprechpartner, *Miljan Puschkinske*, ist tagsüber im Haus des Freibunds am Nordwestrand des Großen Marktes von Festum anzutreffen.

Miljan Puschkinske ist ein schlanker Mann knapp jenseits der Vierzig mit hoher Stirn, dessen schwarzes Haar erste graue Strähnen zeigt. Sein Vollbart ist sauber gestutzt. Er ist der sachliche, fast schon kühle Vermittler *Joost Granskés*, der großen Wert auf Ordnung legt und sich durch einen scharfen Verstand und einen fast schon ans Pedantische grenzenden



DER FREIBUND

Lange bestimmte das übermächtige und beinahe allgegenwärtig erscheinende Handelsimperium der Familie Stoerrebrandt wesentliche Bereiche des bornischen Handels. Das selbstbewusste Bürgertum in den Städten wurde durch dessen Aktivitäten bei seinen Geschäften stark beschränkt und musste sich häufig mit dem begnügen, was Stoerrebrandt übrig ließ. Doch mit dem Umzug des Handelshauses Stoerrebrandt ins ferne Gareth brach in den Stuben und Kontoren der Kaufleute des Nordens eine hektische Rangelei aus. Egal, ob sie nun in Norburg, Neersand, Vallusa oder eben in Festum ihr Zuhause hatten, jedes Handelshaus versuchte, sich seinen Teil des Kuchens zu sichern. Schnell entstanden daraus hitzige bis blutige Auseinandersetzungen um eine neue Ordnung, denen es oftmals an phexgefälliger Eleganz mangelte und die im Endeffekt nur eines für die Handlungshäuser und Kaufmannsgilden bedeuteten: den Verlust von viel Gold. Eine Lösung musste her, und unter der Vermittlung der Phexkirche wurde eine Basis für das gemeinsame Auskommen geschaffen, die schließlich zu einem Bündnis führte: dem *Freien Bund der Kaufleute und Händler zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen*.

Zu den wichtigsten Aufgaben des Freibunds zählt es, seinen Mitgliedern auf ihren Reisen – besonders beim Fernhandel – Beistand und Schutz zu gewähren. Es ist der Freibund, der zu diesem Zweck Handelszüge oder Schiffskonvois zu-

sammenstellt und Wachen, Kundschafter, Ortskundige oder andere Spezialisten anstellt. Darüber hinaus unterstützt der Freibund seine Mitglieder bei den Verhandlungen um günstigere Liefer- und Zahlungsbedingungen, Kontrakte und Sonderrechte in mancherlei Hinsicht, wobei die Bürgerschaft auf ausgestellte Wechsel durch die Nordlandbank insbesondere hervorzuheben ist. Die Mitglieder können so auch in fernen Städten mit der (Finanz-)Macht des Bundes im Rücken mit neuem Selbstbewusstsein auftreten.

Natürlich ist der Freibund nicht ohne Neider oder gar Feinde. Das fängt bei den Mitgliedern selbst an, die teilweise sehr unterschiedliche Interessen verfolgen und sich zu dem Bund weniger zusammenschlossen, weil sie wollten, sondern weil sie mussten, um ihre wirtschaftlichen Interessen nicht völlig ruiniert zu sehen. Die machtbewussten Bronnjare, der Adel des Bornlandes, sehen es sehr ungern, wenn sich die Kaufmänner ihrer Städte mit anderen verbünden, so dass die Kaufleute der Städte unter adliger Herrschaft wie Rodebrannt, Notmark und Ouveumas keine Mitglieder des Freibundes sind. Grundsätzlich stellt der Freibund in den Augen der Bronnjare eine Gefährdung ihrer Macht und ihres Einflusses dar, und schließlich sind da noch Arvid Stoerrebrandt und andere Händler, die der Idee eines Handelsbunds nichts abgewinnen können und dem neuen Konkurrenten mit Misstrauen und mitunter gar offen feindlich begegnen.

Hang zur Ordnung auszeichnet. Abenteuerer, die sich aufgrund des Anschlages oder der Werber auf dem Marktplatz im Haus des Freibunds erkundigen, werden in ein kleines, karges Kontor im Erdgeschoss des Hauses verwiesen, das Miljan nur für die Dauer der Anwerbung bezogen hat. Dort wird er Interessenten einzeln empfangen, ist es doch nicht nur seine Aufgabe, genug fähiges Personal einzustellen, sondern auch sicherzustellen, dass sich unter den Angeheuerten keine Feinde des Freibunds oder gar der Granskes befinden. So ist es nicht erstaunlich, dass er nicht nur wissen will, welche Referenzen hoffnungsvolle Bewerber vorzuweisen haben, sondern auch ob sie aus dem Bornland stammen, wen sie kennen, mit wem sie schon zusammengearbeitet haben, was sie motiviert und vieles mehr. Spielen Sie das ruhig wie ein echtes Bewerbungsgespräch aus und setzen Sie die Helden Ihrer Spieler dabei unter Druck. Scheuen Sie sich nicht, auch unangenehme Fragen zu stellen und nachzuhaken. Selbst wenn sich Abenteuerer hier völlig daneben benehmen, ist es möglich, dass sie eine Anstellung finden, denn Miljan muss eine bestimmte Anzahl von Bediensteten in nur noch knapper Zeit zusammenbekommen.

Der Freibund bietet jedem Abenteuerer 3 Silbertaler pro Woche, egal ob es sich um Fuhrleute oder Söldner handelt.

Und in der Tat sind die drei Silbertaler beinahe der doppelte normale Lohn. Geplant ist eine Reisedauer von vier bis fünf Wochen. Angefangene Wochen werden komplett entlohnt. Den Lohn der ersten Woche erhält jeder im Voraus, den Rest der Bezahlung gibt es in Paavi. Ob des bereits großzügigen Angebots lässt Miljan nur schwer mit sich handeln (*Überreden-Probe +7*), um den Lohn nach oben zu treiben. Entgegenkommend ist er nur gegenüber verbrieften Kriegern und Magiern, denen er aufgrund ihres Standes und ihrer besonderen Fähigkeiten 5 Silbertaler pro Woche bietet.

Nach der Karawane und ihrem Ziel befragt, kann Miljan folgende Auskünfte erteilen: Das Ziel der Reise ist Paavi, der Regierungssitz des gleichnamigen Herzogtums nordwestlich des Bornlandes. Die Karawane wird aus fast zwanzig Wagen bestehen, die vornehmlich Baumaterial transportieren, denn ihr Ziel ist es, im Namen des Freibunds eine ständige Präsenz in der Stadt einzurichten. (Da Paavi keine Einfuhrzölle erhebt, kalkulierte man, dass dies trotz des Aufwandes wohl die günstigere Möglichkeit ist, ein Kontor zu errichten, weil die lokalen Preise und vor allem die Verfügbarkeit von Waren erheblich schwanken können.) Entsprechend ist eine Heimkehr nicht geplant. Doch sollte es andererseits kein Problem sein, in Paavi eine Anstellung als Wächter oder



Fuhrmann für andere Handelszüge zu bekommen. Auf Gefahren angesprochen, gibt Miljan zu, dass eine Reise durch das Herzogtum Paavi nicht gerade zu den sichersten zählt, was ein Grund für die hohe Entlohnung ist. Räuberbanden, marodierende Orks und Goblins und das Wetter stellen die bekanntesten Gefahren dar.

Will sich ein Abenteurer einfach nur dem Handelszug anschließen, um in dessen Schutz in den Hohen Norden zu gelangen (etwa weil für ihn einer der folgenden Aufhänger ausreichend ist, er aber nicht arbeiten will), ist ebenfalls ein Gespräch mit Miljan Puschkinske nötig. Verfügt der Betreffende über ein eigenes Reittier oder gar ein Fuhrwerk, fallen keine Kosten an, man geht aber davon aus, dass er sich und sein Tier selbst verpflegt. Ein Platz auf einem der Wagen kostet 1 Silbertaler die Woche, will der Mitreisende auch noch verköstigt werden, steigert das den Preis um 3 Silbertaler die Woche.

Werden sich die Helden und Miljan einig, so lädt er sie ein, am 15. *Phex des Jahres 1036 BF* zur Abendstunde wieder im Haus des Freibunds zu erscheinen, um an einem Abendessen teilzunehmen. Das ist dann **Der Vorabend der Reise** (siehe Seite 14). Wie viel Zeit Sie den Abenteurern bis dahin geben wollen, um sich genauer vorzubereiten, indem sie etwa ihre Ausrüstung aufstocken oder sich weiterführende Informationen über ihr Ziel beschaffen, bleibt Ihnen überlassen.

FÜR DIE GELEHRTENSCHAFT

Gerade für magiebegabte und/oder der Gelehrtheit zuneigende respektive sonstwie hesindianisch angehauchte Helden eignet sich ein Einstieg, der von Wulfhelm Tannhauser ausgeht. Tannhauser ist Erzabt der Draconiter und verantwortlich für die Zirkelkongregation Nordlande. Er kontrolliert seinen Zuständigkeitsbereich vom Erzhort Telki Elutarkis in Festum aus und wird Helden, die in sein oben beschriebenes Suchschema passen, vorsichtig über Boten kontaktieren, die sie auffordern, sich von den weniger an den Prinzipien der Hesinde orientierten Helden ihrer Gruppe zu trennen. Dann lässt er seine auserwählten Gesprächspartner auf verschlungenen Umwegen zu sich in den Erzhort in der Festumer Neustadt bringen.

Erzabt Tannhauser eröffnet den ihn besuchenden Helden, nun, da die Herrschaft der Eishexe gebrochen sei, sei es höchste Zeit, in den eisigen Wüsten des hohen Nordens nach dem ersten Schwarzen Auge, dem sogenannten *Primoptolithen*, der sich in Pyrdacors Besitz befunden haben soll, zu suchen und es für Hesindekirche zu bergen. Das Auge dieses Alten Drachen war nichts weniger als das Auge des Alten Drachen Nosulgor, genannt der Spender, der nach Pyrdacors Raub desselben blind durch die Welt ziehen muss (siehe **Nordlicht 177f**). Der Erzabt macht die Helden, so sie sie nicht kennen, mit der Geschichte dieses sagenumwobenen Artefaktes bekannt.

Der Primoptolith ist ein Artefakt aus den Nebeln der Zeit. Es soll vollständig aus reinem Endurium bestehen. Laut dem

WULFHELM TANNHAUSER, ERZABT DER NORDLANDE, ERZMAGISTER DES IMMERWÄHRENDEN HORTES

Tannhauser ist ein bemerkenswerter, fast schon beängstigend zu nennender Mann. Das Leben hat den Erzabt gezeichnet. Oft weiß man nicht, ob der halbblinde Erzmagister seine Umwelt überhaupt wahrnimmt.

Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden markierte einen dramatischen Wendepunkt in Wulfhelms Leben. Er führte damals die Draconiter in den Kampf und kehrte maßlos gealtert vom Schlachtfeld zurück. Seit jenen Tagen begleitet ihn stets ein Geweihter der Eisernen Schlange, ohne sich weiter als einige Schritte von Tannhauser zu entfernen – so auch beim Gespräch mit den Helden. Sein Gemüt erhellt sich nur noch im Dialog mit der Göttin oder wenn er alte Freunde trifft; ansonsten beherrscht kalte Wut den Erzmagister.

Wulfhelms Hauptinteresse gilt den antiken Sprachen, und seine Leidenschaften sind alte Schriften und Geschichten. Von daher ist er froh, auf die Schlange von Paavi angesprochen zu werden; gebildete Helden, die etwa Bosparano mit ihm parlieren können, haben einen echten Vertrauensvorsprung bei ihm. Er ist als aventurischer Historiker und Schriftgelehrter eine Koryphäe und wird von Hesindegeweihten in ganz Aventurien herangezogen, wenn es um Übersetzungen oder die Deutung fremdsprachlicher Texte geht. Ein zweites Steckenpferd des Erzabtes sind die Sitten und Gebräuche der Völker des Nordens, wodurch er Helden, die in seinen Dienst treten und vorbereitende Fragen haben, ausgezeichnet weiter helfen kann.

geheimnisumwitterten Drachen Vitrador, dessen Worte im Erzhort als archaisches Transkript in verblichener Tinte auf brüchig-braunem Pergament vorliegen, soll es ursprünglich Nosulgor gehört haben, den das Auge allsehend machte, dem es Pyrdacor aber in grauer Vorzeit raubte. Nosulgors Auge trug entscheidend zur Allwissenheit Pyrdacors bei, wurde aber irgendwann nach einem Kampf von Trollen gestohlen und ins ewige Eis verschleppt, wo es der Legende nach noch heute liegt.

Nosulgor, so warnt Erzabt Tannhauser, sei von Geburt an einäugig gewesen und durch die tückische Tat seines Bruders erblindet. Daher suche er bis heute in den Eiswüsten des Nordens verzweifelt nach seinem Auge. Doch auch Pyrdacor, so der Erzabt, sei nach dem Verlust des Auges nicht träge geworden: Er habe einst die Forstwürmer ausgesickt, um das Auge zurückzuerlangen, und sie suchten immer noch danach. Überhaupt bereitet er die Helden auf allerlei Nebenbuhlerschaft auf ihrer Expedition vor, die selbstverständlich mit aller gebotenen Diskretion abzulaufen hat. Wulfhelm wurde durch *Kerime al'Kadim*, die Erzäbtissin des



Südens (siehe **Erste Sonne 146**) gewarnt, dass eine Gruppe zwielichtiger Schlangenkultisten unter der Dämonenkrone sich aufgemacht hat, um das Artefakt zu finden und nach Maraskan in das verfluchte echsische Bannland zu verbringen. Diese Warnung seiner Amtsschwester war so dringlich vorgetragen, dass Wulfhelm sofort klar war, dass sich dort im Süden eine für ihn zwar nicht unmittelbar nachvollziehbare, aber dennoch sehr reale Gefahr zusammenbraut. Dementsprechend versucht er, die Helden in eindringlichen, letztlich aber eher unkonkreten, nebulösen Worten und Andeutungen zu äußerster Vorsicht zu mahnen. Genauer kann er nicht werden, da er sonst seine eigene Ahnungslosigkeit hinsichtlich der genauen aktuellen Entwicklungen in Maraskan eingestehen müsste, und kaum etwas fällt dem Erzabt schwerer, als sich zu Wissenslücken zu bekennen.

Der Erzabt bittet die vor ihm versammelten Helden, gen Norden zu ziehen und im Ewigen Eis nach dem Primoptolithen zu suchen. Er setzt dafür erst einmal keine Belohnung aus, sondern appelliert an die Göttergläubigkeit der Helden und stellt eindringlich die Notwendigkeit heraus, den Schlangenkultisten aus dem Süden zuvorzukommen. Die Draconiter sind reich, weswegen er auf Verhandlungsversuche der Helden hin mit monetären Zuwendungsversprechungen reagiert. Zu guter Letzt berichtet er seinen Ermittlern noch von der Steinernen Schlange von Paavi, die die Norbarden, denen Hesinde einst die Schrift schenkte, lange als Hesinde-Heiligtum verehrten, die aber, so warnt der Erzabt, ein Golem sei, um dessen Herkunft sich allerhand Gerüchte ranken. Tannhauser sagt, man könne ungeachtet allen Geschwätzes davon ausgehen, dass der Golem demselben Zweck dient wie die Expedition der Helden, nämlich der Suche nach dem Primoptolithen.

Erst auf Nachfrage gesteht Tannhauser ein, er habe aus den berühmten gemeinhin gut informierten Quellen erfahren, Pardona habe die Schlange in ihre Gewalt gebracht und sie dann wieder verloren. Nun bewegt sie sich Gerüchten zufolge eigenmächtig irgendwo durch den Hohen Norden; in Paavi ist sie jedoch nicht wieder aufgetaucht. Bringt man ihn zu diesem Geständnis, so ist dem hochrangigen Draconiter eine eigentümliche Mischung aus Sorge, Dringlichkeit und Erregung anzumerken. Er hat es sehr eilig, die Helden gen Norden ziehen zu sehen!

WEITERE MÖGLICHKEITEN

Glorania war ein Land des Bösen. Zahlreich sind die Gemeinden der Götter, die auf die eine oder die andere Art Interesse an dem haben, was sich dort zutrug, und nun selbst den letzten noch so geringen dämonischen Einfluss auszuspielen und zu vernichten suchen. Festum beherbergt Tempel der Zwölfgötter und darüber hinaus die einiger Halbgötter, und unter ihnen hat keiner mehr Anteil als der Wintertempel der Ifirn im Festumer Prähnsgardt. Über Jahre war die Vernichtung des Königreichs Glorania oberstes Ziel der Ifirn- und

DIE STEINERNE SCHLANGE VON PAAVI

Sollten die Helden den Auftrag von Erzabt Tannhauser tatsächlich annehmen, so steht ihnen – egal ob sie ihre Mission mit dem Rest der Charaktere teilen oder nicht – eine herbe Enttäuschung bevor. Hören sie sich in Paavi um, können sie erfahren, dass man die Steinernen Schlange bei Paavi gesehen hat, ihr Refugium aber offenbar nicht nahe oder gar in der Stadt lag. Augenscheinlich ist das archaische Wesen mit Zielen, die nur ihm selbst bekannt sind, im Hohen Norden unterwegs.

der Firungemeinden. Die Vorsteherin des Wintertempels, *Iloinen Schwanentochter*, selbst zog gen Norden, um gegen die Eishexe Glorana zu kämpfen. Die zurückgebliebenen Geweihten brennen darauf zu erfahren, wie es um das Land im Norden bestellt ist, wie es den Menschen dort ergeht.

Dieser Einstieg stellt keine bestimmte Persönlichkeit vor, die mit einem oder mehreren Helden in Kontakt tritt, sondern kann von jedem Geweihten der Zwölfgötter ausgehen, dem sich ein Abenteuerer zugetan fühlt. Sie begehren handfeste, verlässliche Nachrichten aus dem ehemaligen Schwarzen Land und sie appellieren an die göttlichen Tugenden, den kulturschaffenden Wesen der Region Hilfe und Beistand zukommen zu lassen. Gehört haben sie alle vom Handelszug des Freibunds, der eine einzigartige Möglichkeit darstellt, sicher in den Hohen Norden reisen zu können; eine Möglichkeit, die sich so schnell vielleicht nicht wieder bietet.

Die Rondrianerin *Sulja Avirion von Festum*, die den Handelszug aus ihren ganz eigenen Gründen begleitet, ist ein Beispiel für das berechtigte Interesse der Geweihten (mehr zu ihr erfahren Sie im Laufe dieses Kapitels und in **Anhang II: Meisterpersonen**). Praioten könnten versucht sein, die Möglichkeit auszuloten, den Einfluss eines Erzdämons durch die Macht ihres Herrn im wahrsten Sinne des Wortes zu schmelzen. Anhängern der Travia, der Tsa oder der Peraine liegen wahrscheinlich die Überlebenden der Gegend und die Gelegenheit, ihnen beizustehen, mehr am Herzen. Einzig Swafnir-Gläubige glauben nicht daran, dass „dort oben“ je Gutes sein kann, war doch Paavi schon vor dem Kommen der Eishexe ein Hort von Frevlern: Heimat und Hafen zahlreicher Walfänger.

FESTUM – EIN ÜBERBLICK

Festum für den eiligen Leser

Einwohner: zirka 33.000 (davon je über 3.000 Goblins und Exilmaraskaner, zahlreiche Norbarden und Nivesen)

Wappen: silberner Schwan auf rotem Grund



FESTUM – AUSGANGSPUNKT DER REISE NACH NORDEN

Herrschaft/Politik: Freie Stadt, regiert durch den Weiten und Engen Rat sowie zwei Bürgermeister

Garnisonen: 300 Stadtgardisten, 300 Mitglieder der Kriegergilde, 800 Seesoldaten

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter und einiger Halbgötter, Swafnir, Rur und Gror, Rastullah, Mocoscha

Wichtige Gasthöfe: „Markthotel“ (Q10/P10/S22, bestes Haus am Platz), Taverne „Altes Lotsenhaus“ (Q4/P4/S10, Seemannskneipe), Herberge „Riff der verdorrten Kehlen“ (Q1/P3/S28, üble Kaschemme), Schenke „Zwei Masken“ (Treffpunkt für Theaterbesucher, Q8/P9/S -), Herberge „Lavaitzis“ (Q6/P5/S18, beliebt bei Norbarden)

Besonderheiten: Sitz des Adelsmarschalls, auf dem Reißbrett geplante Altstadt, Hesindorf mit Magierakademie und Niederlassung des Roten Salamanders, Festumer Tiergarten, Maraskanerviertel Neu-Jergan, zahlreiche Goblins im Gerberviertel, gemiedener Zwielichtberg

Stimmung in der Stadt: Man ist stolz auf die Stadt und auf die Selbstbestimmung; kein Festumer ist einem Bronnjaren Dienst und Zins schuldig. Dass man die schweren Jahre, in denen der Einfluss der Blutigen See am gravierendsten und die ökonomischen Probleme am größten waren, wohl überstanden hat, trägt zu diesem Stolz bei. Insgesamt gibt man sich weltstädtisch, achtet die Norbarden, Nivesen, Maraskaner und Goblins zumindest als Nachbarn und zeigt sich bildungsbeflissen – auch wenn die sprichwörtliche Borniertheit immer wieder durchbricht.

Das an der Mündung des Born gelegene Festum ist die größte Stadt des Bornlandes und trotz seiner Randlage einer der bedeutendsten Häfen Aventuriens. Ihren Wohlstand und ihre Unabhängigkeit verdankt die Metropole dem Fleiß und Handelsgeschick ihrer Bewohner. Die Unabhängigkeit, die sie ihren Bürgern gewährt, lockt Flüchtlinge vor der Feu-

dalherrschaft des Adels, während der Facettenreichtum und die kulturelle Vielfalt der Stadt auch Reisende aus fernen Ländern anzieht. Neben den ursprünglichen Bornländern ist sie Norbarden und Nivesen, einer großen Gemeinde von Exilmaraskanern und sogar vielen Goblins eine Heimat geworden. Die Stadtteile Festums weisen dadurch manchmal einen so unterschiedlichen Charakter auf, dass man sie kaum als einer einzelnen Stadt zugehörig betrachten würde.

WAS DER FESTUMER VOM HOHEN NORDEN ZU WISSEN GLAUBT

Natürlich unterscheidet sich der Kenntnisstand über das Geschehen im Land jenseits der Nordgrenze des Bornlandes deutlich, je nachdem, bei wem man sich erkundigt. Die meisten Festumer und im weiteren Sinne Bornländer wissen jedoch, dass das, was einst das Herzogtum Paavi war, vor weit mehr als einem Jahrzehnt an die grausame Eishexe Glorana fiel, deren Wirken das ganze Land in einem ewigen Winter gefangen hielt. Ihr Reich trug den Namen Glorania und war bedeckt von Schwarzem Eis. Nur die dämonischen Häscher der Hexe konnten sich durch das mörderische Element bewegen und machten Jagd auf alles Lebende.

Mehrmals hoben die Bronnjare ein Heer aus, um gegen die Eishexe – und im weiteren Sinne den Einfluss des Erzdämonen Nagrach – ins Feld zu ziehen und ihr das abzutrotzen, was sie mit ihrem verfluchten Eis verschlungen hatte. Doch blieben den meisten Bornländern in diesem Zusammenhang nicht die Erfolge im Gedächtnis, die auch zur frühen Befreiung Bjaldorns führten, sondern vor allem das Scheitern des letzten großen Heerzuges, der zur Befreiung Paavis tief in den Norden vorstieß mit dem Ziel, die Eishexe zu stürzen. Zwei lange Jahre herrschte Ungewissheit, in denen der Heerzug im Norden verschwunden war. Dann kehrte einzig



Baron Fjadir von Bjaldorn zurück und musste das Scheitern der Mission eingestehen. Seitdem sind drei Jahre vergangen, in denen sich in den Augen der meisten an der Situation im Norden nichts getan hat. Sicher, es gab Gerüchte, das Schwarze Eis habe sich zurückgezogen, doch die zirkulierten auch schon vor jenem katastrophalen letzten Feldzug.

GERÜCHTE & SPEKULATIONEN

Im Folgenden finden Sie Gerüchte und Behauptungen, welche die Abenteurer aufschnappen können, wenn sie sich in Festum über das Ziel ihrer Reise informieren.

☞ „Trau da nichts und niemandem. Selbst die harmlosesten Tiere verwandeln sich nördlich des Nornjas in gefährliche Bestien – von den Zweibeinern dort ganz zu schweigen.“

☞ „Keiner kehrt je aus dem hohen Norden zurück.“

☞ „Das Schwarze Eis hat sich zurückgezogen! Die Eishexe ist gefallen!“

☞ „Gold! Man hört immer wieder, dass dort Gold gefunden wurde. Nuggets so groß wie eine Kinderfaust einfach aus der Letta gesiebt. Man stelle sich das mal vor!“

☞ „Da isses kalt.“

☞ „Da schleichen immer noch ziemlich viele niederhöllische Bestien rum und rauben die Jungen und die Kräftigen für was auch immer. Möchte man gar nicht drüber nachdenken.“

☞ „Ich sag euch, da ziehen Wesen durch den Norden, ganz grün und weiß. Sie waren mal Menschen, doch sind sie jetzt mehr tot als lebendig, halb blind und wahnsinnig.“

☞ „Ein Land ohne Gnade, in dem die Macht eines Erzdamonen allumfassend war. Das soll sich geändert haben? Einfach so? Ich glaube nicht.“

☞ „Unter uns, die Eishexe hat besonders ansehnliche Männer und Frauen in Eisstatuen verwandelt und *gesammelt*. Wozu? Ich will es gar nicht wissen.“

☞ „Ist nicht vor vielen Jahren schon die Vorsteherin des hiesigen Wintertempels, irgendwas Schwanentochter, in den Norden aufgebrochen, um sich den verdammten Paktierern zu stellen? Ja, da war was, habe aber schon lange nichts mehr davon gehört.“

☞ „Da oben gibt es doch schon lange nichts mehr außer Eis und Tod. Nichts, was es sich zu holen lohnt, nicht mal mehr Gold.“

DER VORABEND DER REISE

Unabhängig davon aus welchem Grund sich die Helden entschieden haben, die Reise in den Hohen Norden anzutreten, sind alle Mitreisenden am Abend vor dem Aufbruch der Karawane eingeladen, an einem Empfang im Haus des Freibunds teilzunehmen. Das Gebäude liegt am Nordwestrand des Großen Marktes, dem pulsierenden Herzen Festums. Gesäumt von den wichtigsten Institutionen der Stadt, großen Zunfthäusern und fremdländischen Kontoren wird er

jeden Tag im Jahr – mit Ausnahme der fünf Tage des Namenlosen – von buntem Markttreiben beherrscht. Vielleicht liegt es an der Abendstunde, vielleicht auch einfach an der schieren Größe des Platzes, doch verliert sich dieses unter den alten Weißfilmen nahezu.

In der Mitte des Platzes erhebt sich das berühmte Marktgericht, dessen für ihre Korrektheit bekannte Amtsleute die Aufrechterhaltung der Marktordnung überwachen. Vor dem Gerichtsgebäude steht zudem der reichverzierte Drachenbrunnen, der mit Persönlichkeiten aus der Geschichte der Stadt und des Landes geschmückt ist und von einer bronzenen Drachengestalt – angeblich demjenigen Exemplar nachempfunden, das vom Stadtgründer Festo erschlagen wurde – gekrönt wird, aus deren zahlreichen „Wunden“ das Wasser sprudelt.

Das Haus des Freibunds besteht in Wahrheit aus zwei Gebäuden, der alten Festumer Commercienkammer und einem Nebengebäude. Das Anwesen beeindruckt eher durch seine Größe, hat man doch auf unnötigen auffälligen Prunk und Protz verzichtet, ganz der Mentalität bornischer Kaufleute entsprechend. Keine Wachen flankieren das offene Eingangsportal an diesem Abend, nur ein stoischer Portier lässt sich die Namen der Ankommenden geben, um sie mit einer Liste zu vergleichen. Findet er die genannten Namen auf dieser, so schickt er die geladenen Gäste in den Großen Saal im Erdgeschoss des Gebäudes, der einfach geradeaus jenseits der Eingangshalle liegt. Geschmückt ist die Eingangshalle mit den Portraits der Vertreter der Gründerhäuser des Freibunds, den Handelshäusern Ilumkis, Alatzers, Surjeloffs und Swerenski, von denen wenigstens letztere auch auf dem Empfang zugegen ist.

Bei dem Empfang geht es im Grunde um ein ungezwungenes Kennenlernen der Mitreisenden und der wichtigsten Geldgeber des Handelszugs. Gäste und Themen des Abends werden in den folgenden Abschnitten vorgestellt. Sind die Gäste einmal versammelt, wird Joost Granske das Wort an die Anwesenden richten, sie willkommen heißen, Radulja Swerenski und Milota Tsirkevist seinen Dank aussprechen, denn ohne ihre Unterstützung wäre das ganze Unterfangen nicht möglich, und danach seinen Sohn, Vito, vorstellen und seinen Stolz zum Ausdruck bringen, dass dieser den Handelszug führt. Anschließend erhebt er das Glas, um mit Kwassetz, einem bornischen Spezialgetränk aus vergorenem Roggenbrot mit eingelegten Kirschen, auf gutes Gelingen anzustoßen, und erklärt den Beginn des Essens.

Gereicht werden schwarze Hasenblutsuppe, gefolgt von deftigem Wildbrett mit Stampfkartoffeln und Zwiebelrahmsauce, und schließlich Honigquark mit Trockenfrüchten zum Abschluss, während der Kwassetz in Strömen fließt.

PERSÖNLICHKEITEN AUF DEM EMPFANG

Der Große Saal im Haus des Freibunds ist an diesem Abend gut gefüllt, sind doch mit all den Fuhrleuten, Hilfsarbeitern und Wachen des Handelszugs sowie denen, die ihn nur



begleiten, und geladenen Ehrengästen gute 60 Personen anwesend. Einige von ihnen werden im Folgenden näher vorgestellt.

Radulja Swerenski, Bundmeisterin des Freibunds

Radulja ist eine Bornländerin, die kaum 30 Jahre alt sein kann. Das lange, dunkelblonde Haar trägt sie zu einem dicken Zopf geflochten, und ihr mädchenhaftes Lächeln spiegelt sich in ihren grauen Augen wider. Ihr junges Aussehen unterstreicht die Bundmeisterin mit einem wadenlangen Seidengewand in hellem Orange mit aufwändig und verspielt besticktem Saum, das von einer breiten Schärpe in dunklerem Orangeton zusammengehalten wird.

Die Bundmeisterin sitzt zwar ihrem Status entsprechend in der Mitte der Tafel, überlässt es aber Joost Granske, am heutigen Abend im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen, und hält sich selbst weitestgehend zurück. Gerade jemand, der bisher noch keine Bekanntschaft mit ihr geschlossen hat und sie noch nicht bei einer geschäftlichen Verhandlung erlebt hat, läuft leicht Gefahr, sie für nicht viel mehr als ein hübsches Aushängeschild des Freibunds zu halten. Verstärkt wird dieser Eindruck durch ihren Platz zwischen Joost Granske und Milota Tsirkevist. Während des Essens plaudert sie belanglos oder stellt naiv anmutende Fragen zum Handelszug, obgleich sie über alle Einzelheiten sehr wohl informiert ist. Mit dem Ende des Essens nimmt sie eher die Rolle einer Beobachterin ein.

Tatsächlich wurde Radulja einst zur Bundmeisterin gewählt, weil man glaubte in ihr eine leicht zu beeinflussende Mittlerin ohne relevantes Eigeninteresse gefunden zu haben, doch arbeitete sich die Tochter eines kleinen Krämers aus Firunen schnell in die vielfältigen Transaktionen, Verbindungen und Abhängigkeiten des bornischen Handels ein. Zwar gibt es immer noch Handelsherren, die auf ihr mädchenhaftes und naives Auftreten hereinfallen, aber dank ihres messerscharfen Verstandes und teils waghalsigen Transaktionen hat sie selbst ein durchaus respektables Handelshaus geschaffen und ein kaum einschätzbares Vermögen angehäuft.

Milota Tsirkevist, Leiterin der Nordlandbank

Links neben der Bundmeisterin sitzt eine Greisin mit schlohweißem Haar, die offensichtlich ihre dunklen Augen zusammenknäufen muss, um etwas zu erkennen, und sich beim Gehen auf einen Stock stützt. Für ihr hohes Alter noch recht fidel, wird sich Milota Tsirkevist nach dem Essen unter die Anwesenden mischen und mit ihnen über Kunst, Lokalpolitik und wirtschaftliche Entwicklungen schwatzen. In allen drei Dingen zeigt sie sich als sehr bewandert und sie wird immer ein Thema finden, das sie anschneiden kann, um ihr Gegenüber kennenzulernen und einzuschätzen.

Joost Granske

Der Patriarch der Granske-Familie hat an diesem Abend die Ehre zur Rechten der Bundmeisterin Radulja Swerenski zu

sitzen. Er ist ein bulliger Mann von vielleicht 50 Jahren und gute neun Spann groß. Das schwarze Haupthaar trägt er kürzer als seinen prächtigen Schnurrbart. Er hat große Hände mit fleischigen, dicken Fingern und einen Handschlag wie ein Schraubstock.

Joost zeigt sich am Vorabend der Reise bei bester Laune und setzt sich nach dem Essen die Aufgabe, jeden einzelnen kennenzulernen, um mit ihm auf das Gelingen der Unternehmung anzustoßen. Das Kennenlernen fällt entsprechend knapp aus, und er wird im Laufe der Zeit ziemlich betrunken werden, obwohl er viel verträgt.

Vito Granske

Vito, der zur Rechten Joost Granskens sitzt, genießt den Abend und überlässt die Position im Rampenlicht seinem Vater. Er hat noch keine Ambitionen, jeden einzelnen kennenzulernen, glaubt er doch, dass dafür während der Reise noch genug Zeit bleiben wird, aber er hält sich auch nicht wirklich zurück.

Mehr zu Vito Granske erfahren Sie weiter unten und in **Anhang II: Meisterpersonen**.

Janko Ragaschoff

Links neben der Leiterin der Nordlandbank hat der junge Janko Ragaschoff Platz genommen. Würde man sich erkundigen, wie er es wohl geschafft hat, eingeladen zu werden, würde man vermutlich nur fragende Gesichter sehen. Der sogenannte ‚Schöne Janko‘ ist in der Tat überaus hübsch anzuschauen, hat langes, gepflegtes, schwarzes Haar und einen ebensolchen dünnen Oberlippenbart. Der etwa 20-Jährige ist gut gelaunt und plaudert charmant mit der Leiterin der Nordlandbank, nur um sich nach dem Essen unter die Anwesenden zu mischen.

Janko versteht es vorzüglich, seine Nervosität, um nicht zu sagen Angst, zu überspielen und sich dabei weltmännisch und einflussreich zu geben (was er durch seinen Platz an der Tafel nur unterstrich). Auch dem Norbarden ist im Grunde daran gelegen, jeden einzelnen kennenzulernen, um vorsichtig Loyalitäten auszuloten. Ob der schieren Menge an Gästen wird ihm dies kaum bei allen gelingen, doch hat er ein gutes Auge für – sagen wir – Potenzial, womit die Helden durchaus zu seinen Gesprächspartnern gehören sollten. Seine Motive sind alles andere als ehrbar, ist er doch der Sohn der Theriaksmugglerin und Hehlerin Rika Ragaschoff, stammt also aus einer Familie, die ein Vermögen mit dem verpönten Handel zwischen den Heptarchien geschefelt hat. Weder der verbotene Handel noch die gewaltsame Beseitigung von Konkurrenten konnte den Ragaschoffs je nachgewiesen werden, was nicht zuletzt an Janko und seinen Fähigkeiten zur magischen Beeinflussung lag.

Janko und im weiteren Sinne den Ragaschoffs ist nicht mit einem erfolgreichen Handelszug in den Hohen Norden gedient. Vielmehr müssen sie befürchten, dass ein Vito Granske, der in Paavi bemüht sein wird, Kontakte zu knüp-



fen, früher oder später auf die Geschäftsverbindungen der Norbardensippe stößt. Selbstverständlich darf das nicht geschehen. Am besten wäre es, der Handelszug würde sich als derart schwer erweisen, dass es einfach unrentabel erscheint. Vielleicht kommt er aber auch einfach gar nicht an oder dem Unterhändler stößt etwas zu. Janko hat mit *Wulfo Notjef* (siehe **Persönlichkeiten auf der Reise**) bereits ein williges Werkzeug unter den Angestellten des Handelszuges gefunden, hält aber dennoch auf dem Empfang Ausschau nach Personen mit fragwürdigem Charakter, die man zu einem späteren Zeitpunkt rekrutieren kann.

Darüber hinaus sind alle unter **Persönlichkeiten auf der Reise** aufgeführten Meisterpersonen auf dem Empfang.

THEMEN DES ABENDS

Selbstverständlich ist die bevorstehende Reise in den Hohen Norden das Gesprächsthema Nummer Eins. Ein Gros der Anwesenden war noch nie jenseits der Nordwalser Höhen und so tauschen gerade die Fuhrleute und Wachmänner schaurige Geschichten aus, um den Mut ihrer Mitreisenden auf die Probe zu stellen und ihre eigene Unsicherheit mit einem herzhaften Lachen zu bezwingen. In dem Textkasten **Gerüchte & Spekulationen** (siehe Seite 14) finden Sie einige Anregungen, in welche Richtung die „Berichte“ der Anwesenden gehen können. Je mehr Kwassetz an diesem Abend fließt, desto ausgeschmückter, blutiger und schrecklicher werden die Geschichten, die einem Bekannten der Frau des Bruders (oder ähnlichem) zugestoßen sind.

Ein anderes Thema, das auf den Tisch gebracht wird, ist das Handelshaus Stoorrebrandt; und das mehr als Warnung, sehen viele in ihm doch den größten Feind der Unternehmung und machen auch keinen Hehl daraus, dass sie seinem Festumer Vertreter, *Arvid Stoorrebrandt*, durchaus zutrauen, den Handelszug notfalls mit Gewalt aufzuhalten. Eins wird überdeutlich: die Stoorrebrandts haben hier keine Freunde. Darüber hinaus bleibt es keineswegs unbemerkt, dass am Kopf der Tafel mehrere Stühle leer geblieben sind. Radulja Swerenski in ihrer Funktion als Bundmeisterin ist das einzige Gründungsmitglied des Freibunds, das an diesem Empfang teilnimmt. Die Häuser Ilumkis, Alatzer und Surjeloff glänzen durch Abwesenheit, befanden es offensichtlich nicht mal für nötig, irgendeinen Vertreter zu entsenden. Natürlich bietet diese Tatsache viel Spielraum für Spekulationen. Diese reichen von einer zunehmenden Beherrschung des Freibunds durch die Leiterin der Nordlandbank, Milota Tsirkevist, bis hin zu Befürchtungen, der Bund könne sich wieder in internen Streitigkeiten auflösen. Die Wahrheit ist, dass viele Mitglieder des Freibunds tatsächlich nicht Joost Granskes Begeisterung und Optimismus teilen und das ganze Unternehmen eher als Geldverschwendung betrachten.

ZWANZIG WAGEN NORDWÄRTS

Nicht wenige im Freibund sind davon überzeugt, dass es auch ein Unterhändler getan hätte, den man nach Paavi hätte schicken können; nicht so Joost Granske. Im Angesicht bereits etablierter Konkurrenz und nicht zuletzt zur Abschreckung etwaiger Wegelagerer und Räuber musste ein großer Handelszug her, um allen Zeugen der Unternehmung deutlich die Macht des Freibunds zu demonstrieren. Nicht weniger als zwanzig zweiachsige Planwagen mit je zwei Zugpferden wurden zusammengestellt, um Güter und Personal sicher in den hohen Norden Aventuriens zu bringen.

Transportiert wird vor allem Baumaterial (wie etwa Kiefernholz) und Proviant zur Versorgung der Angestellten und Tiere (wofür allein vier Wagen abgestellt sind), aber auch Filz- und Woldecken, Holzgefäße, Obstwasser und Met. Nach Bosjans Vorgaben wurde darauf geachtet, die einzelnen Wagen nicht zu schwer zu beladen.

PERSÖNLICHKEITEN AUF DER REISE

Einschließlich der Helden begeben sich 48 Personen auf den Weg in den Norden: Je Wagen ein Fuhrmann und ein Hilfsarbeiter, wobei letztere in vielen Fällen einer anderen Profession folgen (etwa Zimmerleute, Feldscher und Schreiber) und dieser erst am Ziel ihrer Reise nachgehen. Dazu kommen acht Berittene: Vito Granske, Bosjan Puschkinske, Sulja Avirion von Festum, sowie fünf weitere Wachen. Welche Rolle die Helden dabei spielen, hängt von ihren persönlichen Neigungen und Fähigkeiten ab. Gut die Hälfte der Fuhrleute, Hilfsarbeiter und Wachen steht schon lange im Dienst der Granskes, der Rest musste extra angeworben werden.

Alle Mitreisenden zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, weshalb wir uns im Folgenden auf einige wenige Persönlichkeiten konzentrieren. Es bleibt Ihnen überlassen, inwieweit Sie die anderen „mit Leben erfüllen“ wollen. Auf jeden Fall bietet Ihnen die Menge an Personen jede Möglichkeit, eigene Meisterpersonen einzuführen, die den Helden das Leben schwerer machen oder ihnen zur Seite stehen können.

Vito Granske

Sobald der Handelszug die Festumer Stadttore hinter sich gelassen hat, ist es im Grunde Vito Granske, der das Sagen hat. Der Händler nimmt dies jedoch gelassen und vertraut offensichtlich dem Karawanenführer Bosjan blind – zumindest, was die Route, etwaige Gefahren und die Planung des Proviantbedarfs betrifft. Er selbst sieht sich eher für die Moral seiner Angestellten verantwortlich und sucht die Stimmung aufzuheitern, wann immer er kann.

Mehr zu Vito Granske erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen**.



Bosjan Puschkinske

Bosjans Verwandtschaft mit seinem älteren Bruder, Miljan, ist in den Gesichtskonturen zu erkennen, doch die deutlich unterschiedliche Haarfarbe hat im Laufe der Jahre für allerlei Unkenrufe und hässliche Gerüchte bezüglich der Treue ihrer Mutter geführt. Darüber hinaus ist Bosjan der stämmigere und kräftigere von den beiden. Er trägt das dunkelblonde Haar schulterlang und hat einen Backen- und Schnauzbart. Seine Kleidung ist zweckmäßig und wetterfest.

Ganz im Gegensatz zu seinem älteren Bruder ist Bosjan im Grunde sehr gesellig, wozu er als Kundschafter oft genug keine Gelegenheit hat. Er bemüht sich, diejenigen, die noch unerfahren sind, an seinem Wissen teilhaben zu lassen. Es bedeutet ihm viel, den Handelszug sicher nach Paavi zu bringen, steht doch sein Ruf als Führer dabei auf dem Spiel. So kann er schon mal energischer reagieren, wenn man sich nicht an seine Vorgaben hält.

Geboren: 999 BF *Größe:* 1,80 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* blaugrau
Kurzcharakteristik: kompetenter Kundschafter und Karawanenführer
Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 15, KO 14; Richtungssinn; Aberglaube 5
Herausragende Talente: Reiten 9, Sinnenschärfe 10, Fahrtensuche 10, Orientierung 11, Wettervorhersage 9, Wildnisleben 11, Fahrzeug Lenken 10, spricht Garethi, Alaani und Nujuka fließend

Sulja Avirion von Festum

Die Rondrianerin schließt sich dem Handelszug an, weil sie ihre Aufgabe darin sieht, der Bevölkerung des Nordens Beistand und Hoffnung zu bringen, nachdem das Eis weicht. Sie ist gutmütig, jung und fest im Glauben. Einziger Wermutstropfen: Sie bildet sich eine besondere Nähe zur Göttlichen Löwin ein und ist felsenfest überzeugt, ihre Weisungen direkt von ihr zu erhalten. Weitestgehend behält sie diesen Punkt für sich, doch kann es ihr passieren, dass sie im Eifer einer theologischen Diskussion oder bei in Fragestellung ihrer Handlungen diese Überzeugung durchblicken lässt. Sulja bestand darauf, nicht aufgrund ihres Standes als Priesterin der Unbesiegtten anders behandelt zu werden als andere, die sich dem Handelszug angeschlossen haben, und gehört – vor allem, da sie selbst beritten ist – zu den Wachen; ein Dienst, den sie gegen freie Kost und Logis auf der Reise, nicht gegen weitere Bezahlung verrichtet. Man mag es befremdlich finden, doch verzichtet sie gar auf die Zurschaustellung jeglicher Standessymbole (mit Ausnahme ihres



allgegenwärtigen Wappenrockes, denn der ist für sie Zeichen ihrer Nähe zu Rondra). Sie interessiert sich nicht einmal so sehr für die Motive ihrer Mitreisenden als vielmehr dafür, mit gutem Beispiel voranzugehen. Ihr Handeln soll inspirieren, nicht das, was sie darstellt.

Mehr zu Sulja Avirion von Festum erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen**.

Wulfo Notjef

Wulfo ist ein gestandener Bornländer etwa Mitte 40. Während sein langes, dunkelbraunes Haar erste graue Strähnen zeigt, ist sein dichter Schnauzbart schon gänzlich ergraut. Eine Narbe zieht sich von seiner Kinnschuppe in Richtung seines Halses: was auch immer es war, es war knapp.

Der Bornländer hat als Hilfsarbeiter angeheuert und sitzt deshalb auf dem Kutschbock eines der Wagen. Was ihm zum Vorteil gereichte, war seine (teilweise erfundene) Vorgeschichte als Feldscher, die ihm im Handelszug die besondere Position (und Bezahlung) des Wundarztes zukommen lässt (falls nicht einer der Abenteurer bessere Referenzen vorzuweisen hatte). Er gibt sich wenig redselig, kompetent und fleißig.

Wulfo gehört jedoch zu jenen Menschen, die für Gold alles tun, und eine lange Karriere als Beutelschneider, Giftmischer und Auftragsmörder liegt bereits hinter ihm. Seit Jahren nimmt er auch Aufträge von den Ragaschoffs an und war an der Beseitigung des einen oder anderen unliebsamen Konkurrenten beteiligt. Diesmal ist sein Auftrag, eine mögliche Gefahr für die Hehler- und Schmugglerfamilie abzuwenden, bevor sie überhaupt entstehen kann: Er soll die Ankunft des Handelszuges in Paavi verhindern, oder zumindest die des Unterhändlers. Näheres zu seinem Vorgehen erfahren Sie unter **Der Sand im Getriebe**.

Geboren: 989 BF *Größe:* 1,86 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Dieb und Giftmischer, erfahrener Wundarzt
Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 14, CH 9, FF 14, GE 14, KK 13; Resistenz gegen Krankheiten; Goldgier 10
Herausragende Talente: Athletik 7, Reiten 7, Schleichen 10, Sich Verstecken 7, Taschendiebstahl 10, Menschenkenntnis 9, Überreden 8, Anatomie 10, Alchimie 10, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Wunden 6, spricht Garethi und Alaani fließend

Dolch*: INI 11+IW6 AT 13 PA 13 TP IW6+I DK H
Fausthieb: INI 11+IW6 AT 12 PA 10 TP(A) IW6+I DK H
LeP 30 **AuP** 30 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 8 **RS** 0
Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

*Wenn Wulfo mit einem Kampf rechnet, präpariert er seinen Dolch mit Kelmon (siehe **Basis 262**), von dem er fünf Dosen mit sich führt.



Oleg

Oleg ist ein junger, kräftiger Bursche, noch zwei Sommer von seinem 20. Lebensjahr entfernt, obwohl er mit dem dunkelbraunen, langen Haar und dem Vollbart älter wirkt. Er ist ein kräftiger Naturbursche aus einem kleinen Weiler tief in den Wäldern Seweriens und hat von Klein an gelernt, eine Axt zu führen – auch wenn es nur zum Fällen von Bäumen war. Seine Kleidung ist einfach und entspricht dem bornischen Standard für Leibeigene: ein Kittel aus Leinen, weite Hosen, und Fußlappen, dazu ein kurzer Mantel zusammengestückelt aus dem Fell von Ratte und Katze.

Mehr als ein halbes Jahr verdingte er sich als Tagelöhner in Festum, bevor er von dem Handelszug hörte, dem er sich ohne zu zögern anschloss. Miljan vermutete gar, dass der Junge vor etwas floh, aber das tut Oleg nicht mehr. Er hat seinen älteren Bruder Iljaw und seinen Vater Storkew im Dritten Heerzug wider das Königreich Glorania vor drei Jahren verloren. Zunächst machte er sich selbst Vorwürfe in der Überzeugung, er hätte sie retten können, wenn er nur dabei gewesen wäre. Doch im Laufe der Zeit wandelte sich die Selbstgeißelung in Wut und brennende Rachegelüste gegenüber jenen, die seiner Meinung nach verantwortlich waren. Es war ihm unerträglich weiter unter dem Bronnjaren zu dienen, der seinen Vater und Bruder in den Norden geschickt hatte. So floh er nach Festum, versteckte sich und wartete auf eine Gelegenheit, die sich mit dem Handelszug des Freibunds endlich ergab.

Oleg macht Baron *Fjadir von Bjaldorn*, den einzigen Überlebenden, ebenso für den Tod seiner Verwandten verantwortlich wie all die Bewohner des Nordens; allen voran jedoch die Eishexe Glorana und ihre Statthalterin Geldana II. Er weiß nicht, was wirklich geschah, brennt aber darauf, es zu erfahren. Je weiter der Handelszug in den Norden vorstößt, desto mehr wird ihm bewusst, dass er Verbündete brauchen wird, um Rache zu üben. Diese sucht er naheliegender Weise erstmal bei den anderen Angestellten der Karawane und auch bei den Helden. Er macht ihnen nichts vor, sondern spricht deutlich aus, dass es ihm darum geht, zu kämpfen und zu töten. Selbst die Rondrianerin *Sulja Avirion von Festum* wird ihm jedoch eher zusprechen, sich zu zügeln, sich seinem Hass und den Rachegelüsten völlig hinzugeben, kann kein gutes Ende nehmen.

Während des kurzen Aufenthalts in Bjaldorn (siehe Seite 23) wird er versuchen, eine Audienz bei Baron Fjadir zu erlangen. Doch wo Vito Granske schon mit seinem Anliegen scheitert, ist es um das des entlaufenen Leibeigenen nicht besser bestellt. Diese Erfahrung wird seine Wut auf der letzten Etappe der Reise nur weiter schüren.

Olegs letztlisches Schicksal bleibt Ihnen überlassen. Er bietet sich jedoch an, um den Abenteurern kurz nach ihrer Ankunft in Paavi anschaulich und blutig zu demonstrieren, wie die Eisjäger mit Unruhestiftern umspringen. Auf sich allein gestellt, hat Oleg nicht den Hauch einer Chance.

DER SAND IM GETRIEBE

Trotz aller Vorsicht, die Joost Granske und sein Unterhändler Miljan Puschkinske bei der Auswahl der Wachen, Fuhrleute, Kundschafter und anderer Angestellter des Handelszugs nach Paavi walten ließen, konnten sie ein faules Ei nicht vermeiden: *Wulfo Notjef*, den Handlanger der Ragaschoffs, der verhindern soll, dass der Handelszug des Freibunds jemals Paavi erreicht; und falls ihm das nicht möglich sein sollte, zumindest die Ankunft Vito Grankes zu unterbinden.

Wulfo stehen dafür ein ganzes Arsenal von Giften sowie eine völlig skrupellose Geisteshaltung zur Verfügung. Er verbirgt die Gifte unter den Fläschchen und Tiegeln, die er als Wundarzt in seinem Gepäck mit sich führt. Während sich der Handelszug durch das Bornland bewegt, wird er sich noch weitestgehend zurückhalten, ist Ersatz in Personal und Tier doch noch leicht zu finden. Er bereitet sich jedoch schon vor, beziehungsweise den ein oder anderen Sündenbock, dem man die Schuld in die Schuhe schieben kann, falls etwas schief geht.

Zu diesem Zweck hält er Ausschau nach kleinen, aber charakteristischen Gegenständen, die man leicht ‚verlieren‘ kann, wie etwa ein farblich oder qualitativ auffälliges Tuch, einen Anhänger oder auch einen Dolch mit charakteristischem Knauf. Wenn er dann tatsächlich in Aktion tritt, plant er, diese zu stehlen und so zurückzulassen, dass sie die Aufmerksamkeit auf ihren vormaligen Besitzer lenken.

Außerdem kann es nicht schaden, die Reputation anderer von Anfang an zu beschädigen. Der Einsatz von Halbgift (siehe **Basis 262**), kombiniert mit der trockenen Bemerkung, dass das Opfer wohl gerne über den Durst trinke, eignet sich vorzüglich zu diesem Zweck. Aber auch andere Gifte und Drogen, die vom Basisregelwerk nicht abgedeckt sind und Schlechte Eigenschaften (siehe **Basis 96**) erhöhen oder verleihen, sind vorstellbar. Passen Sie das ruhig auf die Helden in Ihrer Gruppe an, denn diese sind die bevorzugten Ziele Wulfos.

Hat der Handelszug einmal Bjaldorn passiert, vergiftet Wulfo den Hafer der Zugpferde. Sein Giftvorrat reicht allerdings bei weitem nicht für alle Tiere oder den ganzen mitgeführten Hafer, so dass er sich möglichst unauffällig einer Handvoll Futterbeutel zuwendet. Das hierfür verwendete Gift ähnelt dem Goldleim (siehe **Basis 262**) mit dem Unterschied, dass es sich um ein Einnahmegift handelt, das nicht ätzend wirkt. Geleerte Fläschchen deponiert Wulfo im Gepäck derjenigen, deren Reputation er im Vorfeld beschädigen konnte. Als Wundarzt ist er der erste Ansprechpartner, wenn die Tiere beginnen elendig zu verrecken, kann sich aber natürlich keinen Reim auf das Geschehen machen. Gebietet niemand seinem Tun Einhalt, so verenden im Lauf von drei Tagen ein Dutzend Tiere, während sich ein paar wenige von der ‚seltsamen Krankheit‘ erholen können. Vito Granske wird sich dadurch jedoch nicht aufhalten lassen, sondern eher Reitpferde zu Zugpferden machen und schließlich Wagen aufgeben.



Hat der Handelszug trotz allem Eestiva (siehe Seite 26) erreicht, greift Wulfo zum letzten Mittel und wird im nächtlichen Lager versuchen, Vito Granske mit einem mit Kelmon vergifteten Dolch zu ermorden – am besten während einige der Helden Wache halten. Scheitern die Helden, dies zu verhindern, muss an dieser Stelle Sulja Avirion von Festum einspringen, um den Spross des Handelsherrn zu retten. Wenn Sie bis dahin das Gefühl haben, dass es während der Reise bei weitem zu wenig Action gab, kann Wulfo in Eestiva auch einen toten Briefkasten benutzen, um weitere gedungene Schergen der Ragaschoffs zu aktivieren, die hier der Ankunft des Handelszuges harreten. Einen nächtlichen Angriff dieser ehemaligen Schmuggler nutzt er dann, um Vito anzugreifen und sich anschließend in Richtung Paavi abzusetzen.

Ragaschoff-Schmuggler (12)

Kurzschwert: INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+2 DK HN

LeP 29 AuP 29 KO 12 MR 3 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 6

Anmerkung: Bedenken Sie bei der Anzahl der Schmuggler, dass die Helden einem Angriff durch sie nicht alleine gegenüber stehen – im Gegenteil, die Schmuggler befinden sich bei weitem in der Minderheit, wenn das ganze Lager erwacht. Sie ergreifen die Flucht, wenn drei von ihnen gefallen oder kampfunfähig sind, sollten sie ja nur als Ablenkung dienen. Gefangene Schmuggler können als Auftraggeber lediglich Wulfo benennen und werden das auch tun, in dem Versuch ihre Haut zu retten.

DIE REISE

Obleich es im Bornland und vor allem entlang der Küstenstraße nicht notwendig ist, legt *Bosjan Puschkínske* von Anfang an großen Wert auf den Aufbau einer ordentlichen Wagenburg, sobald ein Lagerplatz für die kommende Nacht erreicht ist: Die Wagen sind in einem engen Kreis aufzustellen, und auf dem so entstehenden Platz in ihrer Mitte werden die Pferde angebunden, die Zelte aufgeschlagen und die Feuerstellen angelegt. Bosjan entpuppt sich dabei als regelrechter Antreiber, will er doch, dass das Positionieren der Wagen schnell und wie ein Reflex von der Hand geht, wenn der Handelszug einmal die – wie er es nennt – zivilisierte Gegend verlassen hat und der Gefahr durch Räuber oder Schlimmeres ausgesetzt ist.

Abends gibt es eine warme Mahlzeit: ein Eintopf aus Kartoffeln und gepökeltem Schweinefleisch, ansonsten Brot, Butter und Käse, manchmal Hartwurst. Bis Bjaldorn ist der Kwassetz, den scheinbar jeder Bornländer von Kindesbeinen an trinkt, das Hauptgetränk. Erst danach wird er nach und nach vom Wasser der Letta verdrängt.

Der Tagesablauf ist immer gleich (von besonderen Begegnungen einmal abgesehen) und wird bald zur Routine: nach einem kurzen Frühstück werden die Zelte abgeschlagen, die Feuer gelöscht, die Pferde eingespannt, und kurz darauf setzen sich die Wagen in Bewegung. Acht bis zehn Stunden rumpeln sie über zunächst gute, später kaum erträgliche Straßen und Wege, bis Bosjan, der sich stets an die Spitze des Zuges setzt, das Zeichen gibt, das Lager aufzuschlagen und das Abendessen vorzubereiten. Wachen werden eingeteilt, je acht, die in Schichten à vier Stunden das Lager im Auge behalten sollen. Selbstverständlich werden hierfür auch Hilfsarbeiter und Fuhrleute heran gezogen. Nach dem gemeinsamen Abendessen sitzt man noch etwas zusammen, während düstere oder lustige Geschichten genauso wie teils obskure Schnäpse die Runde machen. Lang geht das jedoch

nicht, steht doch ein weiterer anstrengender Tag mit Beginn der Morgendämmerung bevor.

LAGERFEUERGESCHICHTEN

Die Anzahl an Geschichten, die die Kutscher, Wachen und Hilfsarbeiter in mehr oder weniger ausgeschmückten Varianten zum Besten geben können, ist beachtlich. Ebenso die Bandbreite, reichen sie doch von spannenden Abenteuergeschichten über gruselige Gespenstergeschichten bis hin zu üblen Zoten. Beispiele wären:

☛ Die Geschichte des Försters Tammel, der im Nornja einer Waldschatrin nachstieg, sich dann ohne Hosen in einer Bärenhöhle verstecken musste, nachdem der Waldschrat ihn entdeckte und seine Blöße vor ein paar Hexen mit einem Eichhörnchen verdeckte. Nach dem Klang des Endes gibt es mehr Geschichten mit ihm, mit anderen ‚Damen‘, auf die sein Auge fiel.

☛ Eine spannende Seefahrgeschichte über eine Gruppe Helden, die auf der Suche nach einem Schwert auf den Zyklopeninseln viele Abenteuer bestehen mussten. Wahrscheinlich auf einer thorswalschen Saga basierend, aber durch häufiges Nacherzählen und Abwandeln kaum wiederzuerkennen.

☛ Die Dattelpalme vom Raschtulswall, unter der sich weiße Magier, glutäugige Jungfrauen und stolze Krieger treffen und auf die eine oder andere Art von Wurzeln oder Ästen der Palme gefoppt werden. Auch hier gibt es verschiedene Geschichten, die für viele Lacher sorgen, von der Geographie her eine Katastrophe sind (jede Stadt südlich Albernias liegt etwa einen Tagesritt von der Palme entfernt), und vor Unkenntnis über die tatsächliche Kultur nur so strotzen. Aber sie erheitern das Gemüt der Reisenden, berichten aus einer warmen Gegend und kaum einer der Fuhrleute wird die Wahrheit jemals nachprüfen können oder wollen.



Die Geschichte einer Nivesin, die mit den Wölfen laufen würde, von Horizont bis Horizont, und deren Rudel einst von Jägern abgeschlachtet wurde. Daraufhin sei sie wahn-sinnig geworden und würde nun Reisenden aus dem Süden nachstellen, um ihnen die Haut abzuziehen.

Im Folgenden finden Sie Hervorhebungen der landschaftlichen Merkmale auf der Reiseroute sowie eine Reihe von Begegnungen, die den eintönigen Tagesablauf der nächsten vier bis fünf Wochen im Leben der Helden auflockern. Selbstverständlich steht es Ihnen frei, diese durch eigene zu ergänzen.

DER AUFBRUCH

Der Aufbruch des Handelszuges in Festum wird begleitet von dem ein oder anderen Schaulustigen, aber auch von Straßenhändlern, die sich lautstark werbend um das seelische Wohl der Reisenden sorgen und ihnen aus diesem Grund Amulette und Symbole des Firun, der Ifirn, aber auch das Phex sozusagen zum Selbstkostenpreis überlassen wollen. Ihr Angebot reicht von groben Beinschnitzereien (5 H), über Kupfer (20 H) bis zum seltenen Silberanhänger (5 S). Auch wenn ihre Schutzwirkung für den Träger wortgewandt angepriesen wird, hängt diese wohl allein am Glauben desjenigen. Kurzum, es ist einfacher Schmuck, meist nicht mal handwerklich von guter Qualität.

DAS FESTENLAND UND SEWERIEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst folgt der Handelszug der Küstenstraße nach Neersand hinein in das Festenland. Von dürrerem Gras bewachsene Dünen, eine kaum durch Erhebungen unterbrochene Marschenlandschaft und das Perlenmeer prägen das Bild. Die Straße ist befestigt und gut ausgebaut. Dörfer und Weiler, wie Garbeldüne, Sonngrunden und Hinterbruch, folgen innerhalb nur kurzer Abstände, und überall erregt der Zug mit seinen zwanzig Wagen Aufsehen: die Leute halten inne und schauen ihm nach. Kinder begleiten ihn lachend und schreiend einige hundert Schritt, während sie in der Frühlingssonne herumtollen.

Der Handelszug rollt am vierten Tag der Reise durch Neersand. Von dort aus wird der Straße gen Norden gefolgt, die entlang des Walsachs verläuft. Während sich rechter Hand tagelang nichts anderes abzeichnet als das Massiv der Wal-

DER LAUF DER TAGE

Zwar geben wir dem Beginn der Reise ein festes Datum und auch vielen Streckenabschnitten in der Folge Zeitspannen in Tagen, doch ist es letztlich nicht so wichtig, wie viele Tage genau die Reise von Festum nach Paavi dauert. Das Unternehmen ist kein Termingeschäft, und die Helden müssen sich nicht um den täglichen Bedarf an Proviant kümmern, so dass letztlich für sie nur wichtig ist, wie viele Wochen vergehen, denn daran hängt ihr Lohn. Die Taten Wulfo Notjefs (siehe **Der Sand im Getriebe**) haben den größten Einfluss auf etwaige Verzögerungen. Entsprechend sind angegebene Zeitspannen als so etwas wie der Idealfall zu sehen, in dem der Handelszug Paavi tatsächlich am 30. Tag der Reise erreichen wird.

berge, liegen linker Hand abwechselnd grüne Ebenen, dichte Wälder und Seen. Sechs Tage später durchquert der Handelszug das Städtchen Brinbaum und ist damit in den Ausläufern der Rotaugensümpfe. Bis zu diesem Zeitpunkt verlief die Reise recht ereignislos.

ZEICHEN DES ERWACHENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem Städtchen Brinbaum folgt der Handelszug für ein kurzes Stück der Kronstraße, die bis nach Norburg führt. Links der gut befestigten Straße verläuft die Brinna. Zu beiden Seiten liegt dichter Wald, im Osten dahinter eine ausgedehnte Landschaft aus Moor und Sumpf, die Rotaugensümpfe. Aus der Ferne klingt das Kreischen irgendwelcher Tiere an euer Ohr.

Bosjan gemahnt zu Vorsicht, als auch er das Gekreische vernimmt. Eine erfolgreiche *Tierkunde*-Probe kann zu dem gleichen Ergebnis führen wie eine Frage an den Karawanenführer: Das Kreischen stammt in der Tat von den namensgebenden Rotaugen der Sümpfe, die man allgemeiner auch als Sumpfranzen kennt; hässliche, graugrüne Affen mit einer Schulterhöhe von etwa 7 Spann und bedrohlichen Reißzähnen in hervorstehenden Kiefern.

Es ist keine *Sinnenschärfe*-Probe nötig, um kurz darauf das eine oder andere Exemplar im Dickicht des Waldes – im Unterholz genauso wie in den Ästen der Bäume – zu erspähen, wie es scheinbar neben dem Handelszug her rennt. Auch wenn sich die Biester zu diesem Zeitpunkt zurückhalten, wird eines deutlich: es sind viele. Die Pferde werden unruhig, aber noch stellt es kein Problem für die Fuhrleute dar. Vito und Bosjan einigen sich, den Handelszug unvermindert weiter voran zu treiben.



Geben Sie den Helden Gelegenheit, sich auf das, was unweigerlich folgen wird, vorzubereiten und sich auch mit anderen Meisterpersonen abzusprechen, wenn ihnen der Sinn danach steht. Der Angriff der Rotaugen beginnt, indem einige Exemplare immer noch unter lautem Gekreische den Handelszug mit Steinen, Ästen und ähnlichem bewerfen. Was zunächst nur wie ein Ärgernis erscheint, kann ganz schön wehtun, sollten sie mal treffen. Die Rotaugen halten sich dabei hoch in den Ästen der Bäume seitlich der Kronstraße auf, unerreichbar für Nahkampfwaffen. Führen Sie für jeden Helden einen Angriffswurf der Rotaugen durch, es sei denn, dieser sucht geschickt Deckung.

Nach drei KR werden ein paar der Rotaugen mutiger und schwingen sich auf die Wagen, um Fuhrleute, Hilfsarbeiter und vielleicht auch die Helden direkt anzugreifen. Das sorgt zunächst für großes Chaos, indem sich auch die Fuhrleute bemühen müssen, die Kontrolle über die Wagen zu behalten (*Fahrzeug Lenken*-Proben). Dennoch sollte es den vereinten

Kräften der Helden und der Meisterpersonen gelingen, in wenigen Kampfunden die Oberhand zu gewinnen und die Rotaugen zu vertreiben. Diese Begegnung dient unter anderem dazu, dass die Helden einmal als solche glänzen und sich unter all den anderen Angestellten hervortun können. Also geben Sie ihnen die Gelegenheit und betrachten Sie selbst waghalsige Aktionen ihrerseits wohlwollend.

Rotaugen

INI 6+2W6	PA 4	LeP 25	RS 2	KO 16
Biss/Krallen:	DK H	AT 7	TP 1W6+2	
Stein/ähnliches:	AT 9	TP 1W6	RW 1/2/4/8(-1)/12(-1)	
GS 8	AuP 40	MR 3	GW 4	

Ist der Angriff der Rotaugen einmal abgewehrt, kann ihn der Karawanenführer folgendermaßen kommentieren:



DER ANGRIFF DER SUMPFRAUZEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Rotaugen, hässliche Biester. Aber besonders helle sind sie nicht. Einen so großen Zug anzugreifen.“ Bosjan schüttelt mit ernster Miene den Kopf. „Hört man immer öfter. Dass sie aus dem Sumpf kommen, als hätte sie etwas aufgeschreckt. Aggressiv sind sie, angriffslustig. Wusstet ihr, dass man sagt, sie stammen von den Menschen ab? Ist ein altes Märchen, demnach ein verärgerter Feenkönig die verflucht hat, die ihn beraubten, für alle Ewigkeit als hässliche Bestien in den Sümpfen zu hausen. Aber egal, wir müssen weiter. Seid ihr soweit?“

VIERWINDEN UND DER LETTASTIEG

Nach der Begegnung mit den Rotaugen verläuft die Reise wieder ruhig. Von Brinbaum ist es nur ein langer Tag auf der Kronstraße bis zu dem Weiler Treie, wo der Zug die Straße verlässt und auf einen kaum befestigten Karrenweg wechselt. Nur der häufigen Nutzung ist es zu verdanken, dass der Weg ab hier mit den leicht beladenen Wagen gut passierbar ist. Zwei Tage später erreicht der Handelszug Vierwinden.

Im Städtchen Vierwinden, in dem der Handelszug auf Drängen Sulja Avirions von



Festum nächtigt, ist erstmals deutlich zu sehen, welche Auswirkungen das Königreich Glorania auch hier im Süden hatte. Einst ein wichtiger Umschlagplatz für den Handel mit dem Norden, kam dieser fast vollständig zum Erliegen. Fünf der sieben Gasthäuser am überdimensionierten Markt des Ortes sind geschlossen, so wie auch viele der Häuser leerstehen und dem Verfall übergeben wurden. Fast fühlt man sich wie in einer Geisterstadt, obwohl immer noch etwa 500 Vierwindener übrig sind. Der Empfang des Handelszuges ist entsprechend überschwänglich, kann seine Ankunft doch etwas Hoffnung in die Herzen der Bewohner bringen.

Während allen eigentlich ausnahmsweise freie Hand bei ihrer Abendgestaltung gelassen wird, was das Gros der Fuhrleute und Hilfsarbeiter zu einem Besuch der Gasthäuser führt, haben Vito Granske und Sulja Avirion von Festum zunächst andere Ziele. Sollten die Helden sie begleiten wollen, hat wohl keiner von beiden etwas dagegen – abhängig natürlich von ihrem Verhältnis bis dato. Es bietet sich die Gelegenheit, die beiden ein bisschen besser kennenzulernen, und vielleicht schickt auch ein besorgter Bosjan, der selbst mit dem Wachen über die Wagen beschäftigt ist, den ein oder anderen Helden mit ihnen, um ein Auge auf sie zu haben.

Vito wird hier ungewohnt wehmütig das verwaiste Familienhaus der Granskes besichtigen. Die Familie hatte es schon lange vor dem Kommen des Schwarzen Eises als Sitz aufge-

geben, aber erst zu Zeiten Glorantias fällt man die Entscheidung, es gänzlich sich selbst zu überlassen, während mehr und mehr Einwohner Vierwinden verließen. Der Anblick erinnert Vito jedoch auch an das, was auf dem Spiel steht, und er fasst den Entschluss, nicht nur das alte Anwesen wieder aufblühen zu lassen, sondern auch Vierwinden seine Bedeutung zurückzugeben. So verlässt er diesen Ort gestärkt und bestimmt, zuversichtlicher als zuvor.

Sulja möchte hier die Gelegenheit nutzen, den Rondratempel Vierwindens zu besuchen, der Aufgrund der *Schwarzen Rondra von Vierwinden*, eines sehr ungewöhnlichen Standbildes der Göttin, seit einiger Zeit wieder Pilger anzieht. Fast ein Jahrhundert lang war dieses Standbild Streitpunkt zwischen dem Tempel hier und der Führung der Rondrakirche in Perricum, doch lässt sich seine Anziehungskraft auf die Gläubigen nicht leugnen, und der Tempel ist mit all den Geweihten und Pilgern einer der belebtesten Orte Vierwindens. Die Schwarze Rondra nämlich ist zwar ein Beispiel meisterhafter Steinmetzkunst – vermutlich zwergischer –, doch ist sie nicht wehrhaft und stolz dargestellt, sondern nackt, bar jeder Waffe, üppiger mit einer soliden Fettschicht über den Muskeln und kauern, wie zum Sprung bereit. Hinzu kommt noch das ungewöhnliche Material: tiefschwarzes Gestein unbekannter Herkunft mit spiegelnder Oberfläche. Die Augäpfel wurden mit weißem Marmor eingelegt und ge-



Bjaldorn und die Bjalaburg



ben dem Blick der Göttin in dem sie umgebenden Schwarz eine ungeheure, nahezu bedrohliche Intensität. Manch ein Pilger hat dies gar mit etwas Dämonischem verglichen. Sulja, die einige lange Minuten schweigend im Gebet kniend vor dem Abbild verbringen wird, ist vom Anblick der Schwarzen Rondra sichtlich bewegt, erscheint die Göttin durch dieses Standbild doch auch der jungen Rondrianerin in ganz neuem Licht. Lauernd und wie eine große Raubkatze zum Sprung bereit ragt die Göttin von ihrem Podest auf, eine Haltung, die Sulja Avirion angesichts des Landes, in das sie sich nun begibt, nicht für Zufall, sondern für ein Zeichen hält. Beim Anblick der Statue erfasst Sulja Avirion von Festum ein fast instinktives Verständnis für jene dunkle Form der Göttin, die viele der blutrünstigen Aspekte in einer schwarzen Frauengestalt vereint. Diese Gestalt ist es auch, die die Mactaleänata, die Schwarzamazonen, verehren. Von Vierwinden aus führt die Reise weiter über den Lettasieg. Eine Tatsache, die Bosjan damit aufmunternd zu kommentieren weiß, dass man nun immerhin nicht mehr falsch abbiegen kann, denn der Stieg endet erst vor den Toren der Herzogsburg in Paavi. Der Weg die Nordwalser Höhen hinauf ist kaum besser als der letzte Abschnitt bis Vierwinden – im Gegenteil. Vito muss ab hier zähneknirschend feststellen, dass er durch Bosjan gut beraten war, die Wagen nur leicht zu beladen, was natürlich einen Schatten auf jede Unternehmung wirft, die richtig profitabel sein soll.

BJALDORN

Fünf Tage, nachdem der Zug Vierwinden verlassen hat, sind die Zinnen der Bjalaburg, gelegen auf einer steilen Erhebung nordwestlich der eigentlichen Siedlung, das erste, was die Abenteurer von Bjalldorn erblicken, einer kleinen Stadt von nicht einmal tausend Einwohnern. Dennoch erscheint sie wie ein Zentrum der Zivilisation, umgeben von endlosem Wald, in dem kein kahler Fleck, keine Lichtung vom Lettasieg aus zu erkennen war: dem Nornja, durch den die letzten Tage der Reise führten und auch noch einige führen werden. Manch einer bezeichnet Bjalldorn als nördlichste Stadt des Bornlandes, ein anderer zählt sie bereits zum Herzogtum Paavi. Beides ist falsch, denn Baron *Fjadir von Bjalldorn* beugt sein Haupt vor keinem Herzog, König oder Adelsmarschall; nicht, seitdem er vom 3. Zug gegen Glorania zurückkehrte. Ursprünglich plante Vito, sich mit dem Baron treffen zu können, um über die geplante Wiederaufnahme des Handels mit Paavi zu sprechen, und auch Oleg brannte auf eine Gelegenheit, diesen kennenzulernen, doch wird beiden lediglich eine brüske Abfuhr zuteil, indem durch einen Soldaten des Barons eine Absage erteilt wird, er sogar soweit geht, das Desinteresse des Barons zu bekunden. Auch wenn dieses Verhalten den Händlerspross etwas brüskiert, gibt es wenig, was er dagegen tun kann (Oleg noch viel weniger) – abgesehen davon, auf eine baldige Weiterreise zu pochen. Kommen

die Helden – möglicherweise aufgrund der Verwunderung Vito Granskes, der sich augenscheinlich einen anderen Empfang erwartet hat – auf die Idee, um eine Audienz bei Fjadirs Schwester Lidwinja nachzusuchen, so wird auch dieses Ansinnen negativ beschieden. Die Adlige hat klar erkannt, dass mit ihrem Bruder schon seit seiner Rückkehr aus dem Feld etwas nicht stimmt, was immer schlimmer wird. Sie versucht aber, den schönen Schein zu wahren und kümmert sich faktisch um die Regierungsgeschäfte. Sie hofft, das „Problem“ der Handelsfahrer werde sich in Luft auflösen, wenn sie sich verleugnen lässt, schlicht und einfach weil der Zug ja weiter muss. Das zeigt, dass sie ihren Bruder nach Kräften ersetzt, dabei aber natürlich Schwächen offenbart – er hätte sicher das eine oder andere Handelsprivileg verhandelt, aber für eine solche Idee trifft das Auftauchen der Karawane Lidwinja einfach zu unvorbereitet.

Allerdings dürfte den Helden hier erstmals deutlich werden, dass in Bjalldorn etwas nicht stimmt, zumal in der Stadt auch Gerüchte um die „merkwürdige Trägheit“ des Barons die Runde machen.

Bjalldorn und sein Baron werden im späteren Verlauf der Kampagne noch eine Rolle spielen. Fürs Erste bleibt den Helden nur ein flüchtiger Eindruck seiner abweisenden Bewohner, die ihrem Tagewerk nachgehen ohne den Handelszug weiter zu beachten, ja, nicht einmal aufschauen; das und die Begegnung mit dem Fassmann ...

DER STRAßENPROPHET

Zahlreiche Städte haben ihre Wahrsager und Propheten, manche davon sind wahnsinnig und delirieren über die Zukunft, andere sind still und zurückgezogen und halten stets Ausschau nach den Zeichen, von denen sie wissen, dass sie kommen werden. Bjalldorn ist da keine Ausnahme, im Gegenteil, es gibt sogar verhältnismäßig viele Weissager in der Stadt. Vielleicht liegt es an seiner Nähe zu einer ehemaligen Heptarchie oder der Grund ist irgendwo im Nornja zu suchen. Oft sind sie leicht als Wahnsinnige zu erkennen, in den seltensten Fällen entpuppt sich die einsame Stimme jedoch als Prophet, der mehr weiß, als irgendein Mensch wissen sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Stück die Straße hinauf steht ein Mann auf einem alten Fass und schreit Passanten an, die darauf bedacht erscheinen, ihn einfach zu ignorieren. Bekleidet in nicht viel mehr als schmutzige Lumpen, schwenkt der kahl werdende Mann einen verkohlten Stock und schreit sich heiser, während ihm die Vorübergehenden dennoch keine Beachtung schenken.

Es ist ein Leichtes für die Helden, den Wahnsinnigen zu umgehen oder ebenfalls zu ignorieren. Wenn sie auf die Idee



kommen, einen der Bürger Bjaldorns nach ihm zu fragen, so werden sie erfahren, dass er jeden Tag genau an der gleichen Stelle ist, um dies oder das hinauszuschreien. Letzte Woche erst hatte er es von den „Drachen im Firmament und den Sünden, die sie verkünden“ oder ähnlichem Unsinn. Niemand weiß wirklich, wie der Mann heißt, was dazu führt, dass ihn die meisten einfach nur den Fassmann nennen. Halten die Helden inne, um sich das Gerede anzuhören, lesen Sie ihnen folgendes vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hört mich an, ihr Kinder Bjaldorns, und hört von dem Unheil, das sich vor euren blinden Augen zusammenbraut. Du in deinem Haus aus Gold und du in deinem Verschlag aus Schlamm und Du in deinem Hemd aus Metall, keiner von euch ist sicher vor dem Unheil, das das Zeitalter der Eischerzen bringt. Oh ja, es kommt. Habt ihr nicht das Brüllen der toten Drachen gehört? Habt ihr nicht die Fäule gerochen, die unter eurer Nase schwärzt? Habt ihr nicht von dem eisigen Wind geträumt, der allem, was er berührt, das Ende bringt? Habt ihr nicht gespürt, dass das Land selbst ächzt und stöhnt, als wolle es seinem Schicksal fliehen? Narren, ihr seid alles Narren! Euer aller Untergang ist gekommen! Das Ende ist in Sicht und niemand wird ihm entinnen, nicht du, nicht du und auch nicht du! Aber ihr zuckt nur mit den Schultern, wendet euch ab, verschließt eure Ohren. Gleichgültigkeit ist die Zukunft, und die Zukunft ist angebrochen!“

Der Fassmann lässt sich in seinem Redeschwall nicht unterbrechen, bis er ihn beendet hat, und beginnt kaum eine Minute später von neuem. Sollten ihn die Helden über das Gesagte befragen, so starrt er sie nur an, ein bisschen so, als wolle er in ihr Innerstes schauen, doch eine Antwort gibt er nicht. Sich selbst bezeichnet er als „den Propheten des goldenen Auges“, weigert sich jedoch, seine Geheimnisse mit irgendwem zu teilen – schon gar nicht mit jenen, die vorhaben, „tiefer in das Zentrum des Unheils“ zu reisen. Nach dieser Erkenntnis befragt, wird er nur wiederholen, dass er der Prophet des goldenen Auges sei, als würde dies alle Fragen klären. Er wiederholt seinen Redeschwall bereitwillig, scheint aber darüber hinaus keine Informationen über das Gesagte zu haben (tatsächlich scheint er gar nichts darüber zu wissen, wenn er es nicht in Gänze wiedergibt).

DER SEGEN DER ROSE

Jede Reise in den Hohen Norden ist gut beraten, wenn sie Firuns Segen hat. In Bjaldorn steht der Haupttempel des Firun, die Halle aus Kristall, die 1020 BF während der Er-

oberung Bjaldorns vielen Einwohnern Zuflucht bot und von Firun daraufhin mit einer für Dämonen undurchdringlichen Eisschicht umschlossen wurde, bis ein dämonenbündlerischer Magier, der *Mengbillar*, sie zerstörte. 1031 BF erstand der Tempel durch die ifirnheilige *Eisrose von Jarlak* neu, die man aus der sewerischen Handelsstadt Norburg nach Bjaldorn gebracht hatte. Bei Sonnenlicht kann man die schimmernden Konturen einer Rose in der kristallinen Kuppelfläche erkennen.

Wenn die Helden von sich aus auf die Idee kommen, dort um den Segen des Herrn des Winters und der Jagd für ihre weitere Reise zu bitten, können Sie für Proben, die die Helden auf Fährten suchen, Wildnisleben oder Orientierung würfeln müssen, einen Bonus von –1 vergeben und dabei einen knirschend-kalten Windhauch über die Ebene fahren lassen.

FLIPPE KLEINE FÜßE

Von Bjaldorn aus führt der Lettastieg zunächst weiter durch den Nornja, einen Wald, der so dicht ist, dass die Kronen der Bäume den Weg selbst zur Mittagszeit in Zwielflicht hüllen. Am zweiten Tag umgeben von diesem Dickicht kommt es zur folgenden Begegnung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit dem Morgen herrscht unter den Fuhrleuten des Wagenzugs Unruhe, und auch ihr seid euch sicher, zwischen den Baumstämmen und im Unterholz des Waldes Schatten und schimmernde Augen umherhuschen zu sehen. Begriffe wie „Rotpelze“ und „verdammtes Kropfzeug“ machen unter den Männern und Frauen die Runde, bis nach dem dritten, abrupten Stockten der Karawane Bosjan schließlich mit Vito Granske spricht und sich danach euch nähert.

„Da sind Goblins in den Büschen, und die Kutscher haben die Hosen voll. Kümmert euch drum. Verjagt sie. Jagt ihnen 'nen Schrecken ein. Tothauen würd' ich sie nicht. Gibt nicht viele Wege in den Norden, und Rotpelze auf dem Kriegspfad kann keiner brauchen.“

Auch einige der Kutscher und Arbeiter, die direkt aus Festum stammen, sind ähnlicher Meinung, nicht zuletzt wegen dem dortigen Goblinviertel, das die Menschen zumindest etwas an die Kreaturen gewöhnt hat. Wie sie sich hier draußen in der Wildnis geben, weiß von den Leuten der Karawane aber niemand so recht, weshalb zur Vorsicht geraten wird.

In der Tat sind die Goblins, ein volles Dutzend an der Zahl, hauptsächlich neugierig, denn so eine große Karawane hat den Lettastieg in den letzten Jahren nicht mehr befahren. Es steht den Helden frei, wie sie mit den Goblins umgehen. Sie können sie angreifen, ihnen durch wildes Hineinpreschen



ins Unterholz oder Magie einen Schrecken einjagen und sie zerstreuen, oder sogar versuchen, mit ihnen zu sprechen. Letzteres erweist sich als schwierig, denn die Goblins hier sprechen nur die rudimentärsten Bruchstücke Garethi und mischen es auch munter mit ebenso radebrechten Fetzen Alaani und ihrer eigenen, kehligen Sprache. Doch bevor man mit ihnen sprechen kann, muss man sie erst einmal erwischen, denn solange die Helden den dichten Wald nicht mit offensichtlichen Zeichen der Friedfertigkeit (erhobene Hände, abgelegte Waffen) betreten, werden die Goblins sich vor ihnen zurückziehen, nur um zu einem späteren Zeitpunkt die Karawane weiter in ihrer unnachahmlichen Subtilität zu beschatten.

Um die Goblins zu verfolgen, können die Regeln für Verfolgungsjagden angewendet werden (siehe **Basis 188**). Die Goblins haben dabei einen TäP-Vorsprung von 10 und *Athletik* 5 (KO 9, GE 11, KK 8). Weitere Werte und Informationen, auch für einen eventuellen Kampf, finden sich auf Seite 249ff. im **Basisregelwerk**.

Wenn die Helden mit den Goblins sprechen, so stellt sich heraus, dass es den Rotpelzen vor allem darum geht, zu erfahren, wohin die Menschen mit all den Wagen wollen, ob sie glitzernde Dinge zu Tauschen haben und ob sie sich in der Nähe niederlassen wollen. Die letzte Frage entstammt der Vermutung der Goblins, dass es sich bei der Karawane um einen Trupp Siedler handelt.

Die Begegnung kann sowohl ernst als auch erheiternd ausgespielt werden, ganz wie die Helden die Goblins behandeln. Durchaus kann es aber zu Szenen kommen, die auf Missverständnissen zwischen beiden Parteien basieren, wie zum Beispiel ein Goblin, der die abgelegten Waffen der Helden als Gastgeschenk ansieht und natürlich umgehend einsammelt. Auf kurze Sicht gesehen ist es gleich, ob die Helden die Goblins gewaltsam vertreiben, sie erschrecken oder gar in der Lage sind, ihnen den Sinn ihrer Reise darzulegen (denn, sind wir einmal ehrlich, die Goblins sind nicht gerade Hesindes Lieblingskinder). Für die allgemeine Sicherheit der Handelsroute aber ist eine friedfertige Begegnung bei Weitem vorzuziehen. Werden die Goblins angegriffen, verwundet oder gar getötet, wird es in Zukunft zu vermehrten Übergriffen durch die Rotpelze kommen und ein ohnehin schon riskanter Handelsweg wird noch gefährlicher. Machen Sie sich also ruhig Notizen darüber, wie diese Begegnung verlaufen ist. Das Handeln der Helden sollte Konsequenzen haben.

IN DIE BRYDIA

Am Vormittag des dritten Tages nach der Begegnung mit den Rotpelzen lässt der Zug den Nornja letztlich hinter sich. Der dichte Wald mit seinen gewaltigen und uralten Baumriesen weicht mehr und mehr einer endlosen Weite, in der die Schneeschmelze gerade noch in vollem Gange ist: der Brydia-Steppe. Wo nicht noch weiße Felder das Bild beherrschen, ist

das Land überfeucht und grün, treiben doch schon Gräser, Blumen und Büsche, wie um jeden einzelnen Tag, in dem die Steppe nicht im eisigen Griff des Winters ist, zu nutzen.

Der Lettastieg verläuft hier weiter östlich des namensgebenden Flusses gen Norden. Abgesehen von Markierungspfosten in regelmäßigen Abständen, die gemäß einer alten Übereinkunft von allen Reisenden bei Bedarf erneuert werden, findet eine Pflege des Weges praktisch nicht statt, und der Stieg ist in einem kläglichem Zustand, mehr Schlamm als Straße. Es beginnt der härteste und dreckigste Streckenabschnitt, denn immer wieder bleiben selbst die leicht beladenen Karren stecken, müssen angeschoben oder mit Hilfe von Holzbohlen, die ursprünglich zum Bau gedacht waren, aus dem feuchten Boden befreit werden. Für Vito bringt dies die Erkenntnis, dass das Zeitfenster, um Handel mit dem hohen Norden zu betreiben, kleiner ist, als es sich sein Vater erhofft hatte. Für die Helden bringt es harte, körperliche Arbeit im kalten Matsch, der eigentlich ein Weg hätte sein sollen.

Die Annehmlichkeiten des Bornlandes sind spätestens hier passé. Weggasthöfe sucht man vergebens, ebenso wie Wachtürme, Burgen und andere Bastionen, und es wird deutlich, dass Reisende außerhalb der wenigen kleinen Siedlungen auf sich alleine gestellt sind, und jedes Missgeschick kann schnell zum Tod durch Verhungern oder Erfrieren führen.

Bosjan hält an jedem Markierungspfosten Ausschau nach kleinen Täfelchen und wird auch Interessierte in ihre Bedeutung einweihen: es gehört zur überlieferten Übereinkunft der hier Reisenden, diese anzubringen, wenn es nötig ist. Es sind Wärmtäfelchen, die in einer auch Uneingeweihten verständlichen Symbolsprache auf eventuelle Gefahren hinweisen; etwa durch Schmelzwasser unpassierbar gewordene Streckenabschnitte oder große und angriffslustige Wolfsrudel. Ein Beispiel für solch eine – wenn in diesem Fall auch sehr kurzfristige – Gefahr folgt mit den Mammuts im Nebel.

MAMMUTS IM NEBEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Nachtruhe wird jäh von einem urzeitlichen, lauten Geräusch unterbrochen. Während ihr den Schlaf abschüttelt, spürt ihr auch förmlich ein fernes Donnern. Der Nebel, der von der Letta aufsteigt, nimmt im Einklang mit euren müden Augen sicherlich viel Gewissheit, doch es scheint fast so, als ob sich am Horizont die Berge und Hügel bewegen.

Für einen erfahrenen Reisenden in den Ländern des Nordens ist dies zwar kein alltäglicher Anblick, aber er wird schnell darauf kommen, dass dies Mammuts sind, die ebenso wie die Karawane mit den Helden den jungen Frühling nutzen, um wieder in die nun vom Eis freigegebene Tundra zu ziehen.



Ist unter den Helden niemand, der sich mit den Tieren des Nordens auskennt, so kann Bosjan Puschkinske mit knappen Worten erklären, was sie dort sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Sind früh im Monat unterwegs, die Biester. Zum Glück nich' zu nahe. Aber seid leise, is' sicher ein Bulle dabei, der uns platt wie Flusskiesel trampelt, wenn er sauer wird. Sind alle noch ein klein wenig verwirrt, jetzt wo das Schwarze Eis weg is. Große Köpfe, langes Gedächtnis. Mögen keine Überraschungen“, erzählt der Karawanenführer mit gedämpfter Stimme und reibt sich mit dem Zeigefinger kreisend an der Schläfe.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, ihre Jagdkünste unter Beweis stellen zu wollen, sich ein paar Stein Mammuton zu verdienen oder sich auch nur das Spektakel aus der Nähe anzusehen, so wird der Karawanenführer versuchen, sie von diesem Unterfangen abzubringen, da er es unklung findet, Männer oder sogar Wagen zu riskieren. Vito hingegen kann man mit dem Hinweis auf Mammuton sowie über 2.000 Rationen Fleisch pro Mammut davon überzeugen, dass er hier vor einer günstigen Gelegenheit steht. Doch auch er wird nur zustimmen, wenn die Helden ihm glaubhaft versichern können, dass sie wissen, was sie tun. Ein Jäger oder Helden mit ähnlichem Hintergrund sollten dazu ohne Proben in der Lage sein, andere Helden sollten eine Probe auf *Tierkunde* +4 oder *Fallenstellen* +4 ablegen, um Vito hinlänglich zu beeindrucken.

Die Mammutjagd ist keine einfache Angelegenheit und auch von einer Heldengruppe nur schwer alleine zu bewerkstelligen, weswegen Vito den Helden vier berittene Wachen und sechs Mann aus dem Wagentross mitgibt. Die Mammuts bewegen sich langsam nach Nordosten, was ihren Weg vorhersehbar macht, die offene Steppe gibt den Jägern aber kaum Möglichkeiten für einen sinnvollen Angriff, also muss man sich mit einer Fallgrube behelfen, statt wie üblich Schluchten oder Böschungen zum eigenen Schutz zu nutzen. Ein Großteil der Helfer und am besten auch einige Helden sollten also vorpreschen und eine Fallgrube ausheben (*Fallenstellen* -4, da man hier nicht viel falsch machen kann). Dazu müssen alle am Ausheben Beteiligten eine KO-Probe ablegen, um nicht 1W6 AuP zu verlieren, denn es muss schnell gehen. Die übrigen Helden sollten die Mammutherde im Auge behalten, ein geeignetes Tier aussuchen und dann versuchen, die Herde zu trennen und besagtes Tier auf die Fallgrube zuzutreiben.

Die Mammutherde besteht aus fünf Kühen und drei Jungtieren. Mit einer Probe auf *Tierkunde* +2 kann man eine der Kühe als schwächer ausmachen, sie stellt also ein lohnendes Ziel dar. Misslingt die Probe auf *Tierkunde*, macht man eine kräftige Kuh als Ziel aus. Um die Herde zu trennen, ist sind

20 Talentpunkte *Reiten* aus einem verlängerten Talenteinsatz anzusammeln. Daran können maximal drei Helden teilnehmen (je einer für eine blockierte Richtung), und zwischen den Proben sollten Sie, lieber Meister, die gefährliche Situation beschreiben, wenn die Mammutherde zu flüchten beginnt. Hat man das Mammut erfolgreich von der Herde getrennt und die Falle gebaut, stürzt das Tier hinein. Ein Misserfolg bei der Probe auf Fallenstellen hingegen lässt das Tier die Senke erahnen, und es rast daran vorbei.

Da in der kurzen Zeit nur eine kleine Grube auszuheben ist, kann das Mammut auch wieder entkommen. Dazu braucht es nach dem Sturz 5 Kampfrunden, in denen die Helden und die Helfer des Trosses es ungefährdet angreifen können. Auf freier Fläche kann ein Mammut auch dem härtesten Schwertgesellen gefährlich werden.

Mammut

INI 6+1W6	PA 5	LeP 170	RS 5	KO 25
Stoßzähne:	DK HNS	AT 12	TP 3W6	
Trampeln:	DK H	AT 6	TP 3W20	
GS 12	AuP 50	MR 0	GW 19	

Beute: 2.500 Rationen Fleisch (die man sinnvoll verwenden kann, da der Handelszug rasch weiterziehen will), Mammutfell im Wert von 10 Dukaten, Mammuton im Wert von 120 Dukaten).

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner (-2 auf Fernkampfangriffe, Attacken können nicht pariert werden, nur ausgewichen). Haben die Helden korrekt die schwächere Kuh in die Falle getrieben, senken Sie die LeP um 15 und die AT ihrer Angriffe um 1).

Ist die Jagd erfolgreich, gibt dies nicht nur eine Geschichte und Witze, die im Handelszug noch über einige Tage die Runde machen werden, sondern für die Helden auch einen großzügigen Bonus von insgesamt 20 Dukaten, wenn der Zug Paavi wohlbehalten erreicht (und die Helden nicht vorher auf einen Anteil aus der Beute bestehen).

EESTIVA

Eestiva ist die erste Stadt, die der Handelszug tief in der Brydia erreichen wird. Sie markiert das Zusammentreffen eines Handels- und Karenweges vom im Osten gelegenen Alavi-See mit dem Lettastieg – oder um es anders zu sagen, hier treffen sich die beiden einzigen ‚Straßen‘, die die Brydia-Steppe durchqueren. Der von einer Holzpalisade umgebene Stadtkern liegt westlich der Letta, ist aber vom Lettastieg aus über eine Steinbrücke zu erreichen, der einzigen im Herzogtum Paavi. Diese Tatsachen untermauern die strategische und kommerzielle Bedeutung des Städtchens.

Für die Durchreisenden erwähnenswert sind hier noch zwei Dinge. Zum einen reagiert das Gros der etwa 1.000 Bewohner bestenfalls reserviert auf den Handelszug, der,



da er nicht gen Osten abbiegt, nur ein Ziel haben kann: Paavi. Man mag die Paavier hier nicht, ist doch die Überzeugung weit verbreitet, dass sie sich in den wenigen Jahren seit der Schmelze des Schwarzen Eises keinen Deut verändert haben. Zum anderen die verkohlten Überreste eines Gebäudes, in dem immer noch ein von der Hitze geborstener Altar zu stehen scheint: der ehemalige Nagrachschrein der Stadt.

Eestiva und sein Freiherr *Aarbold von Eestiva* werden in einem späteren Abenteuer der Kampagne eine Rolle spielen.



PAAVI

Während sich der Wagenzug Mitte Peraine auf der letzten Etappe seiner Reise befindet, bricht der Frühling richtig über die Brydia herein: die Steppe erblüht in einem wahren Meer bunter Blumen. So erscheint die Stadt an der Lettamündung geradezu malerisch und friedlich, wenn man sie erstmals am Horizont ausmachen kann. Ein Eindruck, der zunächst nur von der schlammigen Straße getrübt wird, doch das wahre Gesicht Paavis wird sich bald zeigen.

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt Paavi finden Sie in **Anhang I: Paavi – Herzogtum und Stadt**.

ABSCHLUSS DES WEGS IN DEN PORDEI

Der Weg in den Norden findet sein Ende mit dem Erreichen Paavis. Vito zahlt den Helden ihren Lohn aus und sie können (theoretisch) tun und lassen, was sie wollen. Für ihre Mühen haben sie sich über den Lohn hinaus **300 Abenteuerpunkte** sowie **eine Spezielle Erfahrung** für *Geographie*, *Fahrzeug Lenken*, *Orientierung*, *Reiten* oder *Wildnisleben* (je nachdem, womit sich der Charakter auf der Reise beschäftigt hat) verdient. Bedenken Sie, dass der Beginn des zweiten Abenteuers, **Des Schlitzers letzter Weg**, unmittelbar bevorsteht. Näheres dazu erfahren Sie in **Kapitel II**.

Vito Granske wird in Paavi nahezu festgefahrene Klüngel vorfinden, die es ihm und damit dem Freibund sehr schwer machen, Fuß zu fassen. Dies wird ob der Tatsache, dass man in Paavi gerne und schnell zu rabiaten Mitteln greift, nicht gerade vereinfacht. Sein Hauptaugenmerk liegt auf dem Handel, doch ist er auch anderen Investitionsmöglichkeiten nicht abgeneigt, die ihm eventuell von den Helden herangebracht werden. Im Laufe des ersten Jahres wird es ihm gelingen, ein Kontor in Neumarkt einzurichten, doch wird der Handel noch beherrscht von den Schiffen der Weyringer und der Stoerrebrandts.

Bosjan Puschkinske wird man nur gelegentlich und wenn dann nur kurz in Paavi antreffen, ist er doch damit beschäftigt, weiterhin Handelszüge der Granskens sicher an ihr Ziel zu geleiten, und legt gesteigerten Wert darauf, nicht im langen Winter in Paavi festzusitzen.

Sulja Avirion von Festum wird von dem, was sie in Paavi vorfindet, zutiefst erschüttert sein, nachdem sie sich eine Zeit lang umgetan hat und Gelegenheit hatte, Land und Leute etwas kennenzulernen. Immer wieder ruft sie sich das Zeichen in Erinnerung, das ihr dank der Schwarzen Rondra zuteil wurde. Doch kann sie nicht aus ihrer Haut und steht den Schutzlosen bei, was ausgerechnet im Rondra zu einem hässlichen Zusammenstoß mit den Eisjägern führen wird. In Folge dessen verschwindet sie von einem Tag auf den anderen aus Paavi. Den kommenden Winter verbringt sie in Eestiva, um früh im nächsten Jahr (und im zweiten Band dieser Kampagne) zurückzukehren.



KAPITEL II: DES SCHLITZERS LETZTER WEG

Die Barden und Minnesänger Aventuriens erzählen epische Geschichten von gefährlichen Questen und tadellosen Helden. Doch kommt es vor, dass diese Erzählungen verschweigen, was nach dem großen Abenteuer, nach den Heldentaten geschehen ist. Selbst den größten Helden unterlaufen Fehler, oder sie übersehen etwas Finsteres, das im Verborgenen weiter schwären und zu einer neuen Bedrohung werden kann. Sollten die eigentlichen Helden der Geschichte in Wahrheit auch gar nicht so heldenhaft, sondern vielmehr nur an Ruhm und schnellem Profit interessiert sein, so kann es schon geschehen, dass sie einen Serienmörder zur Strecke bringen, sich aber nicht darum scheren, dass die Gefahr besteht, dass dieser auch im Tode sein blutiges Werk weiterführt. Dann sind echte Helden gefragt, mögen sie noch so jung und unerfahren sein, die es wagen, sich der Rache eines Toten entgegenzustellen.

Des Schlitzers letzter Weg ist ein solches Abenteuer; es findet unmittelbar mit der Ankunft der Helden in Paavi statt. Vielleicht möchten Sie den Charakteren ein oder zwei Tage einräumen, sich kurz von der langen Reise zu erholen, doch spätestens dann sollten sie von den heldenhaften Taten der *Schneefüchse* hören und alsbald in die folgenden Geschehnisse verwickelt werden.

HINTERGRUND

Mitte Firun, als der erbarmungslose Winter Paavi noch fest in seinem eisigen Griff hatte, begann, was sich bald als Serie brutaler Morde entpuppen würde. Der Schlitzer, wie man ihn bald mangels besseren Wissens nannte, ging auf den Straßen und in den Gassen Paavis um. In den folgenden drei Monaten ermordete er ein Dutzend Männer und Frauen überall in der Stadt an der Letta. Die einzige Gemeinsamkeit waren die zahlreichen Schnitte, die die Opfer zunächst wehrlos machten und sie dann ausbluten ließen. Obgleich die Eisjäger nach außen hin alles daran setzten, den Mörder zu fassen, entkam er jedem Versuch, ihn zu stellen, scheinbar spielend.

Als sich die Morde immer mehr häuften, verloren zahlreiche Paavier mehr denn je den Glauben an die Obrigkeit, egal ob in Form der Herzogin, der Eisjäger oder des Stadtrates. Bemüht, die Situation nicht eskalieren zu lassen, heuerte der Stadtrat unter Hochkämmerer Bernhelm Andris die *Schneefüchse* an, eine Gruppe lokaler Helden, die die grausamen Morde aufklären sollten. Innerhalb von nur zwei Wochen gelang es den Schneefüchsen tatsächlich, den Schlitzer aufzuspüren und zu stellen. Ein blutiger Kampf mit dem Mör-

der entbrannte, aus dem die Schneefüchse als Sieger hervorgingen. Unter dem Beifall manch eines Paaviers brachten sie den Leichnam des Schlitzers zwei Tage vor Beginn des Abenteuers zum Stadtrat.

Um die öffentliche Ordnung wieder herzustellen und das Vertrauen – oder die Furcht – der Bevölkerung in die Obrigkeit zu untermauern, traf dieser eine grausame Entscheidung. Anstatt den Leichnam des Schlitzers schnell mit einer Feuerbestattung auf Golgaris Schwingen über das Nirgendmeer aufbrechen zu lassen, ließ der Stadtrat verkünden, man werde ihn als Mahnmal und abschreckendes Beispiel ausstellen, so dass ein jeder Paavier vom Tod des Mörders erfahre und der Sieg der Gerechtigkeit demonstriert werde. Erst nach sieben Tagen der Zurschaustellung sollte der Leichnam des Schlitzers schließlich verbrannt werden.

BEGRÄBNISSE IN PAAVI

In Anbetracht der Tatsache, dass der Boden hier im hohen Norden im Durchschnitt für mindestens sechs Monate des Jahres schneebedeckt und gefroren ist, hat sich das Anlegen eines Boronangers nie als zweckmäßig erwiesen. Die Verstorbenen werden in Paavi mit einer Seebestattung oder etwas seltener mit einer Feuerbestattung in Borons Reich geleitet. Eine Ausnahme hierzu stellt lediglich das Geschlecht der Herzöge dar, deren Angehörige ausnahmslos in der Gruft der Herzogsburg bestattet werden.

Unglücklicherweise plant die Totenbeschwörerin *Eldana Elmķis*, den Leichnam des Schlitzers als Gefäß ihrer Rache zu benutzen. Das würde eine Reaktion der Herzogin provozieren, die vermutlich im harten Durchgreifen und „Finden“ Schuldiger durch die Eisjäger gipfeln würde, ganz abgesehen von den weiteren Schrecken, die Eldanas Plan allein über die Stadt bringen könnte. Sie hat vor, den Leichnam des verstorbenen Mörders zu rauben und ihn als lebenden Toten wieder auferstehen zu lassen, der zunächst *Birgit Andris* und anschließend *Hakōn Eisbrecher* umbringen soll. Selbst wenn ihm dies nicht gelingt, was Eldana sehr betrüben würde, hätte das Wiederauferstehen des Schlitzers Folgen für das Vertrauen der Bevölkerung in die Fähigkeiten der Schneefüchse. Schlimmer noch ist jedoch die Tatsache, dass Eldana am Wirken des Schlitzers zu Lebzeiten nicht ganz unschuldig ist. Vor etwa fünf Monaten heuerte sie einen berüchtigten



Messerstecher namens *Marbert* im Goldgrund an, um eben genau das zu tun, was der Leichnam des Schlitzers nun erledigen soll: zuerst *Birgit Andris* und danach *Hakon Eisbrecher* zu ermorden. Bedauerlicherweise war ihr Handlanger sich nicht sicher, ob er der Aufgabe überhaupt gewachsen war, nachts bei zweien der mächtigsten Familien *Paavis* einzubrechen und deren Kinder zu ermorden. So schlug sie ihm vor, sich an *Nagrach* zu wenden, auf dass dieser ihm bei seiner nächtlichen Jagd beistehen möge, ein Vorschlag, dem *Marbert* auch nach einigem Zögern nachkam, weswegen er dann den *Nagrachs*schrein *Paavis* aufsuchte. Doch im Anschluss an diesen Tempelgang verlor *Eldana* jeglichen Kontakt zu ihrem Handlanger, und bald darauf begannen die Morde.

DAS PHÄPOMEN DER SCHNEEFÜCHSE

Wenn die Charaktere in *Paavi* angekommen sind und kurz Gelegenheit hatten, sich umzuhören, werden sie bald feststellen müssen, dass sie nicht die einzige Gruppe von Helden sind, die sich um Angelegenheiten kümmern, die die *Eisjäger* höchstens am Rande betreffen oder für die eine ganze Rotte *Söldner* ein bisschen übertrieben wären. Die lokalen Helden nennen sich die *Schneefüchse* und stammen nicht nur größtenteils aus *Paavi*, in ihren Reihen sind gar Mitglieder zweier einflussreicher Familien vertreten, deren Väter im Stadtrat sitzen. Insbesondere bei den Ereignissen um die Zurschaustellung des Schlitzers sind die *Schneefüchse* in aller Munde, waren sie es doch, die *Paavi* von dieser Geißel befreit und ihn zur Strecke gebracht haben. Die Ereignisse um das Ende des Serienmörders markieren jedoch auch den Anfang ihres Untergangs.

Spricht ein *Paavier* von den *Schneefüchsen*, so denkt er in erster Linie an die beiden Kinder der wohlhabenden Häuser: *Hakon Eisbrecher*, den zweitgeborenen Sohn des bedeutendsten *Walfänger*kapitäns *Paavis*, und *Birgit Andris*, die einzige Tochter des einflussreichen *Bernsteinsammler*hauses *Andris*, die gemeinhin auch als die Köpfe der Gruppe bekannt sind und denen man weit mehr als nur ein freundschaftliches Verhältnis nachsagt. Als eher schmückendes, teils exotisches Beiwerk betrachtet man ihre Gefährten: den arroganten *Halbelfen* *Mikkël Stetko*, die aufbrausende *Skryana* und den wortkargen *Volundr*, dem Vernehmen nach ein wilder Zwerg aus dem *Ehernen Schwert*.

Wenn das Geschehen um die Bestattung des Schlitzers seinen Lauf nimmt, ist die Arbeit der *Schneefüchse* bereits getan, und sie werden als Helden gefeiert. Für sie ist der Fall mit dem Ableben des Serienmörders abgeschlossen. Einer *Einmischung* oder auch nur dem *Nachhaken* durch Fremde werden die *Schneefüchse* herablassend-arrogant gegenüberstehen und eher dazu tendieren, die Helden verbal oder in verschiedenen Proben ihrer individuellen Fähigkeiten

(die sich selbstverständlich stets an Stärken der einzelnen *Schneefüchse* orientieren) lächerlich zu machen.

Wenn sich die Helden nach dem Aufenthaltsort der *Schneefüchse* erkundigen, so werden sie relativ leicht erfahren, dass man sie am ehesten abends beim *Zechen* im *Norbardenhof* oder der *Heringstonne* antrifft (siehe **Anhang I: Paavi**). Mehr zu den einzelnen *Schneefüchsen*, ihren Hintergründen und ihren Werten erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen**.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden werden gebeten, ein Auge auf die Prozession zu haben, mit der der tote *Serienmörder* zur Schau gestellt wird, bevor man ihn als abschreckendes Beispiel am Rand des *Flensplatzes* für eine Woche aufhängt. Richtig nehmen die Ereignisse in der darauffolgenden ersten Nacht seiner Zurschaustellung ihren Lauf, wenn *Eldana* und ihre Handlanger eine Ablenkung für die *Wachen* inszenieren, um in dem entstehenden Chaos die Leiche zu rauben. Gelingt es ihnen, so bringen sie die Leiche in das *Schlachthaus* der *Brüder Meskinn*, das *Eldana* gleichermaßen als eines ihrer Verstecke und Hauptquartier dient. Den Helden bleibt von diesem Augenblick an nur bis zur nächsten Mitternacht Zeit, um den Spuren zum *Schlachthaus* zu folgen und dort die *Wiederauferstehung* des Schlitzers als lebender Leichnam zu verhindern.

Gelingt es den Helden, den *Diebstahl* der Leiche des Schlitzers gänzlich zu verhindern, wird *Eldana* einen *Hinterhalt* im *Schlachthaus* planen, um sie für ihre ungebetene *Einmischung* zu bestrafen. Zu diesem Zweck schickt sie einen der *Meskinnbrüder* zu ihnen, der sie mit falschen Informationen füttert und zum *Schlachthaus* locken soll, in dem dann die Falle zuschnappen kann.

Scheitern die Helden gänzlich, nun, dann kehrt der Schlitzer unversehens zurück. Er ist dann nicht ganz so gefährlich wie zu *Lebzeiten* und wohl auch auf die *Unterstützung* *Eldanas* und der *Meskinnbrüder* angewiesen, das ihm gesteckte Ziel auch nur im *Entferntesten* zu erreichen. Nichtsdestotrotz wird der *Serienmörder* eine kurze *Schneise* des Schreckens und der *Verwüstung* vom *Schlachthaus* in Richtung *Altpaavis* schlagen, bevor ihn die Helden oder die *Eisjäger* erneut zur *Strecke* bringen.

ELDANA ELMKIS

Erscheinung: *Eldana* ist leichenblass, hochgewachsen und schlank. Ihr schwarzes Haar trägt sie kurz geschnitten, und sie bevorzugt der *Witterung* entsprechende unauffällige *Kleidung* in dunklen Tönen. Ihr Antlitz ist vollkommen unauffällig, und die meisten Menschen haben ein Problem damit, sich nach einer *Begegnung* an ihr Gesicht zu erinnern. *Geschichte:* *Eldana Elmki*s stammt aus *Paavi* und verbrachte ihre frühe *Kindheit* behütet in *Altpaavi* im Schatten der *Herzogsburg*, war ihre Familie doch dank des *Walfangs* reich an



Gold und Einfluss. So lang sie sich zurückerinnern kann, war Hakon Eisbrecher, der Sohn von Fischern in den Flenserdünen, ihr liebster Spielgefährte. Dann rief sich Glorana zur Königin von Paavi aus, und mit ihr kam das Schwarze Eis, das die Lebensgrundlage der Elmkis' zerstörte. Zwar konnte man sich in den ersten Jahren noch auf einige Ersparnisse verlassen, doch wurden die brutalen Übergriffe der Häscher der Eishexe auf die Bevölkerung Paavis immer willkürlicher und bedrohten jeden, so dass sich die Elmkis entschieden, das handwerkliche und navigatorische Geschick ihrer selbst und ihrer Angestellten der neuen Herrscherin als Erbauer und Lenker von Eissegeln zur Verfügung zu stellen. Eldanas Vater war jedoch bewusst, dass das nicht ausreichen würde, um den Wohlstand der Familie zu bewahren und nur einen schwachen Schutz gegenüber marodierenden Söldnern der Eishexe darstellte. So fasste er schweren Herzens den Entschluss, seiner einzigen Tochter ein besseres Leben in Glorania zu ermöglichen, indem er einen nicht unbeträchtlichen Teil seines Vermögens einem finsternen Dämonenbeschwörer vermachte, damit dieser Eldana in die Ausbildung aufnahm. Eldana war gerade mal zehn Jahre alt, als sie im Gefolge des Dämonenbeschwörers Paavi verließ, um mit diesem tief in das Schwarze Eis zu ziehen, wo er für die Förderung von Theriak sorgen würde. Der Dämonenbeschwörer hatte im Grunde weder Zeit noch Muße, sich um seine Schülerin zu kümmern. So behandelte er sie kaum besser als die Sklaven an den Förderstellen, und die Zeit, in der sie sich selbst überlassen war, kam ihr bald wie ein Segen vor – Zeit, die sie allerdings nutzte, sich so gut es ging, aus seinen Folianten und Schriftstücken selbst Dinge beizubringen, wobei sie allzu oft daran scheiterte, dass sie der Sprache nicht mächtig war, in der diese verfasst waren.

Einmal im Jahr kehrten sie nach Paavi zurück, um den gewonnenen Theriak zu verkaufen, selbstverständlich nicht, ohne Königin Glorana ihren Anteil zu geben. Eldana nutzte jede Heimkehr auch, um sich mit Hakon Eisbrecher zu treffen, und im Lauf der Jahre erwuchs aus der Freundschaft ihre erste Liebe. Eisbrecher war bald alles, was sie noch mit Paavi verband, denn die Befürchtung ihres Vaters sollte sich bewahrheiten, als ihr Haus gestürmt und geplündert und ihre Familie in nur einer Nacht erschlagen wurde.

Den Umstand, dass das Schwarze Eis sich zurückzuziehen begann, bekamen Eldana und ihr ruchloser Meister zunächst gar nicht mit, befanden sie sich doch tief in der westlichen Grimmfrostöde, als sich Glorana zurückzog, die ohnehin wacklige Befehlskette ihrer Schergen nach und nach zerfiel und das Heer des Eisreiches in vereinzelt Roten aufbrach. Für Eldana kam das Signal, dass Glorania zu zerfallen begann, in Form einer Horde Thorwaler, die über die Theriak-Förderstelle herfielen und jeden erschlugen, dessen sie habhaft werden konnten. Während Eldana gerade noch knapp mit dem Leben davon kam und fliehen konnte, enthaupteten die Thorwaler ihren Meister und töteten die Wachen. Es sollte Monate dauern, bis Eldana endlich Paavi

erreichte, Monate, in denen sie unaussprechliche Dinge tun und erdulden musste, um zu überleben. Einzig der Gedanke an Hakon Eisbrecher gab ihr die Kraft, um durchzuhalten, hatten sie sich doch die ewige Liebe versprochen und ungeachtet jeder Entfernung füreinander da zu sein.

Doch in Paavi erwartete sie eine böse Überraschung, denn Hakon Eisbrecher löste ihren alten Liebesschwur einfach auf und tat ihn als Fantasterei Jugendlicher ab. Damit brach Eisbrecher ihr Herz und beraubte sie des letzten Gefühls von Menschlichkeit. Sie floh in die Gassen des Goldgrundes und verbarg sich, nährte ihren Schmerz, der sehr bald in Wahnsinn umschlug, als sie erkennen musste, dass die Eisbrecher-Familie nun das war, was die Elmkis' vor der Ankunft Gloranas waren: die mächtigsten und wohlhabendsten Walfänger der Stadt. So war sich der Fischersohn Hakon inzwischen wohl zu fein, sich mit ihr abzugeben, verbrachte er doch seine Zeit mit der hübschen Birgit. So begann sie, einen Plan zu schmieden, um Rache zu üben.

Jetzt hat Eldana im Schlitzer – oder besser gesagt in seinem Leichnam – ein perfektes Werkzeug gefunden, gerade rechtzeitig, denn langsam gehen ihr die finanziellen Mittel aus. Sie hat nur diese eine Chance, und sie wird sie nutzen. Wehe dem, der sich ihr dabei in den Weg zu stellen wagt!

Charakter: Eldana ist überdurchschnittlich intelligent und war dadurch in der Lage, mehr aufzuschnappen und zu lernen, als es ihr Lehrmeister für möglich gehalten hätte. Sie ist in einem der Schwarzen Lande aufgewachsen und tat, was notwendig war, um zu überleben. Spätestens der Verrat Hakon Eisbrechers hat sie endgültig von menschlichen Bedenken wie Mitleid, Gnade und Zuneigung getrennt.

Darstellung: Seien Sie empfindungslos, kalkulierend und freudlos. Lläuft etwas nicht so, wie Sie es geplant haben, schlägt diese Fassade jedoch schnell in einen hysterischen Wutanfall um.

Funktion: Eldana ist in diesem Abenteuer die hauptsächliche Antagonistin der Helden. Sollte sie diesen Abschnitt überleben, werden sich ihre Rachegeleüste auf die Charaktere fokussieren, die ihre Pläne gestört haben. Sie wird einige Zeit darüber sinnieren, wie sie diesen am meisten Schaden zufügen kann, um ihren Schmerz möglichst groß zu gestalten, bevor sie ihr letztlich zum Opfer fallen.

Zitate: „Nichts und niemand hält mich von meiner Rache ab!“
„Eisbrecher wird bezahlen ... er hält sich für etwas Besseres ... ich bin ihm heute nicht mehr gut genug!“

Alter: 22

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** graugrün

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 16, IN 14, CH 14, GE 13; Neid 7, Neugier 6

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 8, Betören 9, Menschenkenntnis 8, Geschichtswissen 7, Magiekunde 10, Sagen/Legenden 7, spricht Alaani und Garethi fließend, kann sich in Nujuka und Thorwalsch verständigen



Dolch: INI 11+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK H

LeP 29 **AuP** 29 **AsP** 32 **KO** 12 **MR** 7 **GS** RS 0

Wundschwelle: 6

Zauber: ANALYS ARCANSTRUKTUR 6, ATTRIBUTO 7, BLITZ DICH FIND 11, FLIM FLAM FUNKEL 13, FULMINICTUS DONNERKEIL 9, HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT 10, ODEM ARCANUM 8, VISIBILI VANITAR 7

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Blutmagie, Eiskundig, Große Meditation, Regeneration I, Verbotene Pforten

Anmerkung: Eldana ist in der Lage, einer Leiche „Leben“ einzuhauchen und sie so in einen Untoten zu verwandeln. Da diese magische Fähigkeit sie jedoch permanente AsP kostet, setzt sie sie nur gelegentlich und überlegt ein. Sie erschuf einen lebenden Toten als Teil ihrer Bezahlung an die Meskinbrüder und plant, auch den Schlitzer als lebenden Leichnam wiederauferstehen zu lassen. Innerlich verzehrt von ihrem Rachedurst ist Eldana einen Pakt mit Nagrach eingegangen, der ihr als Schwarze Gabe die Fähigkeit verlieh, durch eine nagrachgefällige Variante des schwarzmagischen Zaubers SKELETTARIUS Eisleichen zu erheben.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Natürlich stellt sich die Frage, warum sich überhaupt irgendjemand in Paavi an Fremde wenden sollte, die vor kaum einer Woche erst eingetroffen sind, wo die Stadt doch über ihre ganz eigenen Helden verfügt. Die einfache Antwort lautet, dass nicht jeder den Schneefüchsen traut (einmal ganz abgesehen davon, dass diese auch recht ‚interessante‘ Vorstellungen davon haben, wie ihre übliche Entlohnung auszusehen hat). Die Schneefüchse sind in den Augen vieler leuchtende Vorbilder, lebende Beispiele dafür, dass Paavier durchaus zu Größerem bestimmt sein können und selbst Außenseiter etwas erreichen können. Für ein paar wenige Paavier sind sie die Verlängerung der ohnehin weitreichenden Tyrannei, an deren Spitze die Herzogin selbst steht. Die Wahrheit liegt zwar irgendwo dazwischen, dennoch gibt es in Paavi jene, die die Hoffnung noch nicht aufgegeben haben und auf die Ankunft echter Helden warten.

☛ **Tomar Austein**, ein junger Novize der Travia in schmutziger einst hellorangener Robe, wendet sich besorgt an einen oder mehrere Helden. Er ist zu der Überzeugung gelangt, dass jemand die Prozession oder die Zurschaustellung des getöteten Schlitzers stören will, um die Hoffnung der Paavier nur weiter zu zersetzen. Deshalb bittet er die Helden, ein Auge auf die Prozession selbst zu haben und den Leichnam unauffällig zu bewachen. Der Traviatempel Paavis mag vieles sein, ist jedoch ganz sicher nicht wohlhabend, weshalb Tomar (der für diese Aktion außerdem nicht den Segen seines vorgesetzten Priesters genießt) zunächst traviagefällig an die Hilfsbereitschaft der Helden appelliert. Sollte das als Motivation nicht ausreichen, so stellt er den Charakteren als Entlohnung eine halbe Flasche Einbeerensaft (20+1W6 LeP; näheres siehe **Basis 264**) in Aussicht. Die gehört zwar zum Tempelinventar für „schlechte Zeiten“, aber genau diese stehen nach Tomars Meinung (wieder) bevor.

Darauf angesprochen, wie er zu seiner Überzeugung kam, wird Tomar wortkarg, druckst herum, und es ist deutlich, dass seinem Wissen nach mehr hinter der Angelegenheit stecken könnte, als er Fremden gegenüber offenbaren mag (was auch daran liegt, dass es sich um seine Spekulation handelt

und er in arge Schwierigkeiten geraten kann, wenn die Falschen von seinen Vermutungen hören). Dafür ist keine Probe auf *Menschenkenntnis* nötig, denn so gut ist Tomar einfach nicht darin, sich zu verstellen. Jedoch ist eine *Überreden*-Probe (+3) erforderlich, um ihn davon zu überzeugen, den Helden soweit zu vertrauen, dass er seine Befürchtungen gänzlich mit ihnen teilt.

Tomar fürchtet (zu Recht) den Einfluss Nagrachs im Handeln des Schlitzers, was für ihn erklärt, warum die Eisjäger, die ja mit Paktierern durchsetzt sein müssen, bei der Verfolgung eher lasch vorgegangen sind. Mit dem Nagrachtempel in Altpaavi als Testament des dämonischen Einflusses auf die Stadt steht es für Tomar außer Frage, dass die „Obrigkeit“ eine derartige Hinrichtung und Zurschaustellung „einer der ihren“ nicht dulden kann. An einen aufgebrachtten Erzdämon mag er gar lieber überhaupt nicht denken. Damit ahnt der Travianovize zwar, was in den Zimmern der Herzogsburg gegenwärtig für Unmut sorgt, liegt aber ziemlich falsch, was die eigentlichen Drahtzieher betrifft.

Mehr zu Tomar Austein erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen**.

☛ **Sulja Avirion von Festum**, die mit den Helden Paavi erreichte und diese von daher bereits besser kennt als jeder Paavier, hatte eine Eingebung, in der sie den durchaus toten Schlitzer beim erneuten Töten beobachten musste. Bemüht, so kurz nach ihrer Ankunft in Paavi nicht zu viel Aufmerksamkeit auf sich selbst zu lenken, wendet sie sich mit diesem Wissen nicht an den Obersten der Eisjäger, sondern ist bereit und willens, die Angelegenheit selbst in die Hand zu nehmen. Da ihr aber durchaus bewusst ist, dass sie nicht in der Lage sein wird, den Leichnam des getöteten Schlitzers rund um die Uhr selbst zu bewachen, wendet sie sich mit einer Bitte um Unterstützung an die Helden. Die Wahrscheinlichkeit ist also hoch, dass sie nicht mehr zugegen ist, wenn die Handlanger Eldanas schließlich zuschlagen, nachdem sie tagsüber die Prozession verfolgte und den Rest des Tages mehr oder minder unauffällig den Leichnam im Auge behalten hat.



DIE PROZESSION

Am Morgen der Prozession nieselt es kalt und unablässig. Der Himmel über Paavi ist von tiefem Grau, und von der See weht ein kühler Wind. Es ist ruhig in der Stadt, nur das ferne Schreien von Möwen und das stete Tropfen des Nieselregens sind zu hören.

Man hat die Leiche des Schlitzers, eines Mannes von vielleicht dreißig Jahren, der selbst im Tod noch wild aussieht, an einen Pfahl gebunden, der auf einem einachsigen Wagen befestigt wurde, so dass jeder ihn sehen kann. Niemand hat sich die Mühe gemacht, seine Augen zu schließen. Seine Kleidung ist unansehnlich und einfach, aber robust. Ein tiefer, nur notdürftig vernähter Schnitt unterhalb des linken Rippenbogens färbte sie dunkelbraun und ist vermutlich der Grund seines Dahinscheidens. Der Aufgabe, den Schlitzer anzubinden und dann das zottelige, alte Paavipony zu führen, das den Wagen zieht, widmet sich stoisch *Sveinn*, der Henker Paavis. Kaum 1,80 Schritt groß, trägt er eine dunkle Kapuze, die lediglich seine Augen frei lässt, ein ledernes Wams, das seine muskulösen Arme unbedeckt lässt, Hosen aus Segeltuch und halbhohle, lederne Stiefel, alles in Schwarz. Den Henker begleiten zwei Mitglieder der Bürgerwehr, leicht erkennbar an ihren Wappenröcken, die der dunkle, rotbewehrte Fuchs auf nicht mehr ganz so weißem Grund zielt.

Bereits im Hof der Herzogsburg gesellen sich *Bernhelm Andris*, der Vorsitzende des Stadtrates und Gildenmeister der Bernsteinsammler, sowie *Emenuk*, Gemahl der Herzogin von Paavi, dazu, um die Prozession bis zum Flensplatz zu begleiten. Letzterer wird von zwei Eisjägern begleitet, die ihn nicht aus den Augen lassen. Vor den Toren der Burg warten etwa vierzig Paavier, die Angehörigen der Opfer des Schlitzers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Knarren des sich öffnenden Tores der Herzogsburg und das Rattern der Räder des Wagens, der den Leichnam des Schlitzers aufrecht gefesselt an einen Pfahl vor aller Augen führt, auf den unebenen Pflastersteinen der Straße wirken unglaublich laut an diesem grauen, von eisigem Nieselregen beherrschten Morgen. Sveinn, der Henker Paavis, führt das Paavipony, das den Wagen zieht, und hinter ihm schließt sich nach und nach der Zug der Wartenden an, um ihm die Straße hinab in Richtung Südtor zu folgen.

Angeführt wird der Zug der Trauernden von einem eleganten, kräftigen Mann um die vierzig, dessen mit Hermelinpelz besetzter Umhang nicht halb so kostbar aussieht, wie die auffällige, schwere Kette aus Gold und Bernstein, die auf seiner Brust prangt. Manchmal neben, manchmal leicht hinter ihm schreitet ein weiterer Mann, hagerer und aufgrund seiner leicht schräg gestellten, mandelförmigen Augen leicht als Nivese zu erkennen. Dieser wird begleitet von zwei wahrhaften Riesen mit wilder rotblonder beziehungsweise hellblonder Mähne. Keiner der beiden Hünen ist unter zwei Schritt groß. Sie sind in Felle und etwas, das aussieht wie Stückwerk unterschiedlicher Rüstungen aus Leder und Stahl, die ihren neuen Trägern angepasst wurden, gekleidet. Die Zweihandäxte, die sie mit sich führen, wirken ebenso gewaltig und barbarisch wie ihre Träger. Ihr Blick sucht die Umgebung und die Umstehenden stetig ab, lässt dabei jedoch nie den hageren Nivesen aus den Augen.



DER SCHLITZER WIRD PAAVI PRÄSENTIERT



Die Prozession durch Altpaavi wird nur von wenigen Schaulustigen begleitet. Nur hier und da sieht man ein Gesicht durch einen kleinen Spalt zwischen den Fensterläden lugen. Niemand spricht ein Wort. Mit dem Passieren des Südtors ändert sich dies. Vor allem vor und um den *Golddrausch*, der Schänke, die sich nun linker Hand erhebt, warten zahlreiche Schaulustige, und weiter die gerade und ungepflasterte Straße entlang, vorbei am Traviatempel, dem Marktplatz und seinen Kontoren, der *Heringstonne*, der Herberge *Schiffers Ruh* und schließlich dem Efferdtempel, stehen noch mehr, so dass es vielleicht vier- oder fünfhundert Trauernde und Schaulustige sind. Die meisten lassen die Prozession einfach nur an sich vorüberziehen. Manche spucken dabei verächtlich auf den Boden, doch weitestgehend bleibt es auch hier ruhig. Sehr zum Missfallen Bernhelms, in dessen ernster Miene sich das mehr und mehr abzeichnet, bleibt der Jubel aus, aber auch die Schmährufe.

Zweifellos werden den Zug eine ganze Reihe von Persönlichkeiten der Stadt beobachten, etwa *Albrin Sjerensen* vom Eingang des *Golddrauschs* aus, *Bruder Njáll*, der vor dem Traviatempel umgeben von einer Handvoll Gänselein steht, oder *Garje Sturmwind*, die das Geschehen von den Stufen des Efferdtempels mit vor der Burst verschränkten Armen beobachtet. Da die Helden sie jedoch zu diesem Zeitpunkt kaum kennen werden und niemand da ist, sie vorzustellen, wäre es müßig, sie alle an dieser Stelle zu beschreiben.

Einer sollte jedoch noch Erwähnung finden, denn von den Schneefüchsen ist lediglich *Mikkjel Stetko* an der Prozession interessiert. Er wartet zwischen zwei windschiefen Holzhäusern gegenüber dem *Golddrausch*, um sich dann der Prozession bis zum Rand des Flensplatzes anzuschließen. Dort wurde bereits ein weiterer Pfahl errichtet, an den der Henker dann unter den Augen von etwa einhundert Paaviern den Schlitzer anbindet, damit er an Ort und Stelle in sieben Tagen verbrannt werden kann. Während Sveinn dieser Arbeit nachgeht, ist es Bernhelm Andris, der das Wort an die versammelte Menge richtet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst spricht er nahezu unhörbar zu den vorderen Reihen der Trauernden. „Mein Mitgefühl gilt den trauernden Angehörigen der Opfer der schändlichen Taten des sogenannten Schlitzers. Ihr wisst, ich und der Stadtrat, wir sind immer für euch da.“ Dann erhebt er seine sonore Stimme und lässt sie förmlich über den Flensplatz erschallen. „Bürger von Paavi, hört mich an und seht, was mit jenen geschieht, die Tod und Elend unter uns bringen. Dieser Abschaum erlangte traurige Berühmtheit als Schlitzer, doch seine Taten sind ebenso gezählt wie seine Tage. Er wurde gestellt und gerichtet, und so wird es jedem ergehen, der sich gegen Paavi ver-

geht. Für die Dauer von sieben Tagen und Nächten soll er uns ein Mahnmal sein. Dann möge sein Leichnam verbrannt und seine Asche der See übergeben werden. Dies ist der Wille Ihrer Hoheit, Geldana II. von Paavi, und so soll es geschehen. Lang lebe die Herzogin!“

Das von der Menge geantwortete „Lang lebe die Herzogin!“ klingt eher gedämpft und lässt etwas Begeisterung vermissen, was aber wohl nur den Umständen anzukreiden ist. Tatsächlich können die Charaktere erfahren, wenn sie sich denn umhören, dass sich einige Angehörige ihrer Genugtung beraubt fühlen, da der Schlitzer nicht offen hingerichtet werden konnte. Selbstverständlich sind sie dankbar, dass seinen Umtrieben ein Ende gesetzt wurde, und jeder weiß, dass dies nur den Schneefüchsen zu verdanken ist, aber dennoch hinterlassen die Umstände seiner Ergreifung (und vor allem die Tatsache, dass er dabei getötet wurde) einen schalen Beigeschmack. Sowohl Gildenmeister Bernhelm Andris als auch Emenuk mit seinen beiden hünenhaften Begleitern werden sich nach der Ansprache des Ratsvorsitzenden gemeinsam mit dem Henker, der den Wagen zurück zur Herzogsburg führt, in Richtung Altpaavi absetzen. Die Menge verliert sich nach und nach, obgleich der eine oder andere Trauernde noch Stunden ausharren wird. Die beiden Angehörigen der Bürgerwehr bleiben zurück, um ein Auge auf den ausgestellten Leichnam zu haben. Sie werden erst gegen Abend von einem neuen Paar Bürgerwehrlern abgelöst. Um die Mittagsstunde herum hört der Nieselregen endlich auf, doch es bleibt ein grauer, diesiger Tag mit bedecktem Himmel, und ruhig bleibt es trotz aller böser Vorahnungen ebenfalls – zumindest tagsüber.

KEINE RUHIGE NACHT

Eldana hat sechs skrupellose Schläger aus dem Goldgrund angeheuert, um ihr beim Diebstahl des Leichnams des Schlitzers zu helfen. Die abschließende Besprechung mit ihnen findet in den frühen Abendstunden am Tag der Prozession in der Stallung des *Schlachthauses der Brüder Meskinn* statt (siehe Seite 37). Von hier gehen sie gemeinsam mit Eldana durch die engen Gassen des Goldgrundes in Richtung des Flensplatzes, wo der Leichnam des Schlitzers zur Schau gestellt wurde. Etwa auf Höhe des Efferdtempels teilen sie sich in zwei Dreiergruppen und Eldana alleine auf. Während die Schläger einen Bogen nach Westen beziehungsweise nach Osten schlagen, um sich zwischen den Flenserduener Lagerhäusern von beiden Seiten zu nähern, geht Eldana die große Straße weiter, bleibt jedoch etwas im Hintergrund, um nur im Notfall einzugreifen. Um sich vor einer Erkennung zu schützen, tragen die Schläger schwarze Gugeln und haben sich darüber hinaus das Gesicht mit Ruß geschwärzt,



während Eldana einfach ein weites Cape und einen hoch in das Gesicht gezogenen dunkelgrauen Schal bevorzugt.

Paavi ist um diese Tageszeit gerade außerhalb Altpaavis zu großen Teilen in Dunkelheit gehüllt. Lediglich größere, öffentliche Bauwerke wie die Tempel, die Gasthäuser und Schänken sowie die Kontore sind regelrechte Inseln des Lichts, die mit Hilfe von Öllampen beleuchtet werden. Im Nivesendorf durchbrechen die schwachen Lichter von Kerzenlaternen die Dunkelheit, während sich im Goldgrund kaum jemand die Mühe macht, für Beleuchtung zu sorgen. Die beiden Wachposten am Pfahl des Schlitzers haben zwei Fackeln mit langem Stiel in den Boden gerammt.

Eldana Elmkis' Plan sieht vor, dass die beiden Schlägergruppen sich aus unterschiedlichen Richtungen an die Wachen heranschleichen und die beiden Männer dann so schnell wie möglich im wahrsten Sinne des Wortes niederknüppeln. Sie rechnet damit, dass sie kaum dazu kommen, um Hilfe zu rufen, wenn sich je drei hartgesottene Schläger auf einen Mann stürzen. Sollte dennoch irgendetwas schief gehen, beobachtet sie das Geschehen aus der Entfernung, um dann doch eingreifen zu können (etwa mit Hilfe des Zaubers BLITZ DICH FIND). Sind die Wachen erst einmal überwältigt, gilt es für die Schläger, den Leichnam des Schlitzers flink loszuschneiden, diesem den mitgebrachten Leinensack überzustülpen und mit ihm zu fliehen. Auch auf dem Rückzug teilen sich die Schläger wieder auf, wobei die drei, die auch den Leichnam mit sich führen, das Schlachthaus ansteuern und die anderen drei nach einem Umweg über das Nivesendorf erst einmal in der Heringstonne einkehren.

Soweit ihr Plan, und sollten die Helden nicht eingreifen, wird auch genau das geschehen. Versuchen die Helden jedoch, den Diebstahl zu verhindern, so haben die Schläger Anweisung, auch diese – genau wie jeden anderen, der versuchen sollte, sich einzumischen – niederzuschlagen, wozu sie ihre Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag* einsetzen werden, da Eldana zu diesem Zeitpunkt keine Toten und damit zu viel Aufmerksamkeit wünscht. Auch Eldana selbst wird schneller ins Geschehen eingreifen, wenn die Beteiligung Außenstehender offensichtlich wird. Sie setzt dazu ebenfalls den BLITZ DICH FIND oder den HORRIPHOBUS ein, um Widersacher kurzzeitig auszuschalten und den Diebstahl trotz widriger Umstände zu ermöglichen. Dieser ist Eldana definitiv wichtiger, als alle Gegner bewusstlos zu schlagen, was auch bedeutet, dass wenn nötig drei oder vier der Schläger zurückbleiben, um sich weiter mit den Helden auseinanderzusetzen, während die anderen bereits mit dem Leichnam fliehen. Eldana selbst ist nicht darauf aus, sich auf einen Kampf einzulassen und wird fliehen, sobald sie Schaden erleidet (im Notfall unterstützt durch einen VISIBILI VANITAR). Die Schläger brechen den Kampf ab, sobald zwei von ihnen außer Gefecht oder gar tot sind. Ein solches Risiko ist der Auftrag dann auch wieder nicht wert, und die Verbleibenden suchen ihr Heil in der Flucht.

Goldgrund-Schläger (6)

Keule: INI 10+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+3 DK N

LeP 30 AuP 30 KO 13 MR 2 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Finte, Wuchtschlag

Jegliche Flüchtenden werden sich früher oder später zum Schlachthaus der Meskinbrüder zurückbewegen. Haben sie die Leiche des Schlitzers bei sich, nehmen sie den direkten Weg dorthin. Alle anderen machen erratische Umwege, um eventuelle Verfolger abzuschütteln. Daraus können sich vielfältige Möglichkeiten einer Verfolgungsjagd durch die nächtlichen Straßen und Gassen Paavis ergeben. Gehen Sie für einen solchen Fall bei den gedungenen Schlägern von *Athletik* 4 (GE 12, KO 13, KK 13) aus und geben Sie den Fliehenden der Situation entsprechend TaP* Vorsprung (2 pro Runde, die die Verfolgten schon fliehen, Träger des Leichnams nur 1 pro Runde), die die Helden durch das Ansammeln übriggehaltener Talentpunkte aufzehren müssen, um aufzuholen (weitere Informationen zu Verfolgungsjagden siehe **Basis 188**).

WAS NUN?

Zahlreich sind die Möglichkeiten, die sich aus den Ereignissen um den Leichnam des Schlitzers bis jetzt ergeben haben könnten. Um es Ihnen einfacher zu machen, handeln wir die wahrscheinlichsten nun der Reihe nach ab und beginnen dabei mit dem für die Charaktere schlechtesten Ergebnis.

☛ **Der Leichnam des Schlitzers ist geraubt, und die Helden wurden überwältigt, sind unter Umständen verletzt, oder waren überhaupt nicht am Geschehen beteiligt.**

Damit hat Eldana bislang erreicht, was sie wollte, und plant, den Leichnam des Schlitzers pünktlich um Mitternacht der folgenden Nacht mit Unleben zu erfüllen. Die verwertbaren Spuren sind in diesem Fall äußerst dürftig.

Einzig am Ort, wo der Pfahl für den Schlitzer aufgestellt war und es zu einem kurzen, aber sehr heftigen Kampf mit den beiden Wachen kam, lässt sich etwas finden. Lassen Sie suchende Charaktere eine Probe auf *Fährtsuchen* oder *Sinnesschärfe* ablegen. Ist die Probe zwar gelungen, der Held behält jedoch nur 1 TaP übrig, so kann er anhand der hinterlassenen Spuren bestätigen, dass hier im leicht matschigen Boden gekämpft wurde. Behält der Held 3 oder mehr TaP übrig, fallen ihm zunächst vereinzelte Strohhalme auf, die bei näherer Betrachtung mit etwas Graubraunem und Zähem verklebt sind – es handelt sich um alten Kot. Diese Strohhalme finden sich in und neben tieferen Fußabdrücken und könnten durchaus während des Kampfes von der Seite



von Schuhwerk – vermutlich Stiefeln – abgestreift worden sein. Darauf aufmerksam gemacht, ist ein kundiger Fährtenleser oder Tierkundler (Probe auf *Fährten suchen* +7 oder *Tierkunde* +5) gar in der Lage, die Substanz als Karenekot zu identifizieren, dem Austrocknungsgrad nach zu urteilen etwa einen Monat alt.

Nun kann auch das erstmal vieles bedeuten. Am berühmtesten für ihren Umgang mit Karenen sind die Nivesen, doch halten sie diese selten im eigentlichen Sinn, sondern ziehen mit den Herden umher. Das Stroh legt einen Stall nahe. Eigentlich kann sich dieser überall in der Stadt befinden, denn es ist nicht unüblich, dass vor allem die ärmeren Paavier nach Möglichkeit Vieh in kleinen Ställen innerhalb von Häusern halten, allein schon deshalb, weil es im Winter eine weitere Wärmequelle darstellt. Dabei handelt es sich jedoch meist um Schweine, Karene sind da eher selten. In dieser Kombination kommt eigentlich nur ein Schlachthaus in Frage, und Paavi hat nur ein Schlachthaus: das der Meskinbrüder.

Diese Erkenntnis können Sie einfach anhand einer Probe auf *Gassenwissen* abhandeln, indem sich die Charaktere umhören und die richtigen Fragen stellen. Hilfestellung bei ihrer Spurensuche wie auch zur Schlussfolgerung kann jedoch auch von einigen Meisterpersonen gegeben werden. *Bosjan Puschkinske*, der Karawanenführer unter dessen Anleitung die Helden überhaupt erst nach Paavi gelangt sind, bietet sich als Hilfe bei der Spurensuche an. *Tomar Austein* kann bei den Schlussfolgerungen helfen, ebenso wie eventuelle Gastwirte oder Angestellte des Gasthauses, in dem die Helden abgestiegen sind und die Sie vielleicht an dieser Stelle mehr herausarbeiten möchten.

Die Helden könnten auch auf die Idee kommen, sich an die Schneefüchse zu wenden, die allerdings eher dazu tendieren, das Geschehen mit einem Schulterzucken und einem „Ja, und?“ abzutun. Kurz gesagt, sie fühlen sich dafür nicht mehr verantwortlich und sehen keinen tieferen Sinn darin, sich jetzt darum zu kümmern. Vielleicht zögert Hakon Eisbrecher, aber im Grunde werden die Helden auf Ablehnung stoßen. Wenn Sie allerdings das Gefühl haben, dass sich Ihre Spieler richtig viel Mühe geben, die Schneefüchse davon zu überzeugen, sich doch wieder aktiv am Geschehen zu beteiligen, dann tun Sie ihnen den Gefallen. Das sollte unbedingt ausgespielt und nicht nur anhand der ein oder anderen Probe abgehandelt werden (entscheiden Sie anhand der Charakterisierung der Schneefüchse, die Sie in **Anhang II: Meisterpersonen** finden, ob es den Helden gelingt, sie zu überzeugen). Jedoch sind die Schneefüchse in keinem Fall zu einer Zusammenarbeit mit den Helden bereit, sondern sie übernehmen dann das, was die „Grünschnäbel“ nicht können und werden auch keine Gelegenheit auslassen, diese dumm dastehen zu lassen. Wenn den Helden dies rechtzeitig bewusst wird, kann sich hieraus eine Art Wettrennen beider Gruppen um die Lösung des Falls entwickeln.



Einzig die Bürgerwehr oder gar die Eisjäger anzusprechen oder hinzuzuziehen ist keine gute Idee, wie fast jeder Paavier glaubhaft versichern wird, sollten die Helden dieses Vorhaben äußern. Das liegt vor allem daran, dass man in Paavi im Allgemeinen die Aufmerksamkeit der Eisjäger lieber meidet. Niemand kann vorher sagen, wie sie sich von Fall zu Fall entscheiden, um für Ordnung zu sorgen.

Tatsächlich ist es auch so, dass sich die Kunde, dass der Leichnam des Schlitzers verschwunden ist, ja dass er wahrscheinlich geraubt wurde, recht schnell in Paavi verbreiten wird. Bereits am folgenden Morgen gibt es vereinzelt Paavier, die ihrem Unmut darüber lautstark auf der Straße freien Lauf lassen. Nicht nur, dass man sie ihrer Genugtuung beraubt hat, die sie erfahren hätten, wäre der Serienmörder bestraft und öffentlich hingerichtet worden, nun ist er auch noch einfach weg – die Obrigkeit ist augenscheinlich nicht einmal in der Lage, auf eine einfache Leiche aufzupassen! Für den Stadtrat und insbesondere Bernhelm Andris ist es ein Schlag ins Gesicht, dass die Stimmung derart gegen sie umschlägt. Infolgedessen haben die Eisjäger wie auch die Bürgerwehr dringlichere Probleme, als einem verschwundenen Leichnam hinterher zu jagen, sie müssen für Ruhe sorgen und verhindern, dass die Leute sich zusammenrot-



ten, um Unheil zu stiften, was sie tun, indem sie spätestens um die Mittagszeit jede Ansammlung von Paaviern in den Straßen und Gassen der Stadt zerstreuen und Rädelsführer entweder an Ort und Stelle zusammenschlagen oder inhaftieren, damit sie zu einem späteren Zeitpunkt für ihre Insubordination öffentlich ausgepeitscht werden können. Das verlagert jegliche Unmutsbekundungen relativ schnell in die Hinterzimmer der diversen Schänken oder hinter die fest verschlossenen Türen von Privatwohnungen.

☛ Den Helden ist es gelungen, den Raub des Leichnams zu vereiteln, doch die Räuber sind entkommen.

Die zu findenden Spuren sind zunächst einmal die gleichen wie oben beschrieben. Ist es den Charakteren gelungen, einen oder mehrere der Schläger kampfunfähig zu machen, finden sich die Karenkotpuren gar (in Resten) noch an deren Stiefeln. Ist es den Helden weiterhin gelungen, einen oder mehrere Schläger gefangen zu nehmen, können sie diese befragen. Zwar versuchen sie trotz ihrer offensichtlichen Niederlage erst einmal, sich immer noch äußerst hart zu geben, doch gibt es zwei Dinge, die sie schnell zum Reden bringen können. Das eine ist die Erwähnung der Eisjäger und ihre drohende Auslieferung an eben diese. Das andere ist schlicht und ergreifend Gold. Von Eldana haben sie für diese Aktion jeweils einen Dukaten erhalten, was für jemanden, der für ein paar Stiefel schon töten würde, sehr viel Geld ist. Bietet man ihnen eine ähnliche Vergütung, ist ihre Loyalität schnell gekauft. Eher fruchtlos dürften Versuche sein, an das Gute in diesen hartgesottenen Burschen zu appellieren. Im Zweifelsfall entscheidet eine Probe auf *Überreden* +3, ob es den Charakteren gelingt, die Schläger zum Reden zu bringen.

Bedauerlicherweise wissen die gedungenen Schläger nicht allzu viel. Sie wurden angeheuert, den Leichnam des Schlitzers zu rauben und bei Erfolg am Treffpunkt, nämlich bei der Stallung des Schlachthaus der Meskinbrüder, zu übergeben. Das Schlachthaus halten die Schläger in der Tat nur für einen günstigen Treffpunkt, ahnen aber nichts davon, dass es Eldana gleichermaßen als Unterschlupf dient. Ebenso wissen sie nichts darüber, was mit dem geraubten Leichnam geschehen soll, wenn sie ihn einmal übergeben haben, obgleich sie naheliegende, morbide Spekulationen von sich geben können. Das Gesicht ihrer geheimnisvollen Auftraggeberin haben sie nie wirklich gesehen, war es doch immer irgendwie verhüllt. Ihrer Stimme nach zu urteilen würden sie allerdings schätzen, dass die Frau nicht sonderlich alt sein kann. Bei ihrer Besprechung mit Eldana am frühen Abend war keiner der Meskinbrüder zugegen, so dass sie nicht einmal sicher sind, ob diese überhaupt wussten, was in ihrem Stall geschah.

Eldana hingegen wird vor Wut schäumen, wenn die Charaktere derart ihre Pläne durchkreuzt haben und alsbald alles in Bewegung setzen, sich an diesen zu rächen. Indem sie ihnen Hinweise zukommen lässt, will sie sie in das Schlachthaus und in einen dort vorbereiteten Hinterhalt locken. Um das zu erreichen, bedient sie sich der Meskinbrüder, um genau zu sein Wanders, des charismatischsten und cleversten von ihnen.

Wander wird die Charaktere aufsuchen und keinen Hehl daraus machen, von dem Geschehen am Flensplatz und ihrer Einmischung dort gehört zu haben. Derartige Neuigkeiten verbreiten sich schnell in Paavi, wird er den Helden versichern. Nun hat er das Problem, dass ihm am frühen Abend merkwürdige Geräusche in der Stallung seines Schlachthaus aufgefallen sind. Als er dem nachging, fand er die Stallungen jedoch verlassen vor. Erst dachte er sich nichts weiter dabei, dann erreichte ihn jedoch die Kunde über die Geschehnisse am Rand des Flensplatzes, und wenig später vernahm er abermals Geräusche, diesmal jedoch nicht aus der Stallung, sondern aus dem Keller des Schlachthaus. Mit dem zuvor Gehörten bereitete ihm dies derart Sorgen, dass er beschlossen hat, nach jenen Fremden Ausschau zu halten, die mutig genug waren, sich Leichenräubern entgegen zu stellen, denn er ist nicht mutig genug, sich allein dem zu stellen, was in seinem Keller auch immer vorgehen mag. Selbstverständlich können die Helden Wanders Motive und den Wahrheitsgehalt seiner Ausführungen hinterfragen. Eine Probe auf *Menschenkenntnis* +3 verrät eine gewisse Nervosität, aber auch Verschlagenheit seitens des charismatischen Schlachters. Sprechen ihn die Helden darauf an, wird er zumindest die Nervosität keinesfalls abstreiten, ist doch seine Furcht vor dem, was in seinem Keller ist, der Grund, warum er überhaupt zu ihnen kam. Haken die Charaktere weiter nach, wird eine Probe auf *Überreden* mit 3 TaP* ihn dazu bringen zu gestehen, dass er die Wahrheit gebeugt hat. In blumigen Worten wird er beschreiben, dass man ihn quasi mit dem Messer an der Kehle gezwungen hat, sein Schlachthaus irgendwelchen widerlichen Paktierern zur Verfügung zu stellen. Zauber, zum Beispiel SEIDENZUNGE, ELFENWORT, helfen natürlich beim *Überreden*, während ein BANNBALADIN mindestens 7 übriggebliebene ZiP erfordert. Im Falle der Anwendung eines BANNBALADIN wird Wander die Wahrheit nur sagen, wenn er mit seinem neuen Freund alleine ist, und nicht vor versammelter Gruppe plaudern. Sollten alle seine Lügen auffliegen, Wander als Schwindler enttarnt oder gar angegriffen werden, so wird er versuchen zu entkommen (*Athletik* 5, GE 12, KO 12, KK 13). Dabei achtet er allerdings darauf, dass er die Charaktere keinesfalls vollständig abhängt, will er sie doch so in den vorbereiteten Hinterhalt locken. Seine drei Brüder und Eldana warten bereits im Stechraum (siehe **Das Schlachthaus**) dar-



auf, dass die Helden über die Rampe und durch die Schlachtgrube in den Keller des Schlachthauses gelangen. Kommt es zum Kampf, und Wander steht noch unter den Auswirkungen eines BANNBALADIN, wird er seinen Kameraden zurufen, seinen neuen Freund nicht zu verletzen, was Eldana rasch als magische Beeinflussung erkennen wird.

☛ **Die Helden haben den Diebstahl der Leiche verhindert und konnten Flichenden (z. B. Wander) bis zum Schlachthaus folgen.**

Bitte machen Sie in diesem Fall mit dem Abschnitt **Das Schlachthaus** weiter.

DAS SCHLACHTHAUS

Manchmal einfach nur als „Schlachtbank“ bezeichnet, erfüllt das Schlachthaus eine zwar durchaus bluttriefende, doch notwendige Funktion – nicht jeder in Paavi ist in der Lage dazu oder überhaupt willens zu schlachten. Das Schlachthaus liegt am äußersten Rand des Goldgrundes, was wohl nicht zuletzt an dem teils ekelregenden Gestank liegt, der vor allem im Frühjahr und Sommer auftritt, sowie am Auftreten von Fliegen- und Moskitoschwärmen. Die Meskinnbrüder sind berüchtigt für allerlei Unheil, das sie anrichten, und ihr gewalttätiges Auftreten, womit sie in Paavi bedauerlicherweise nicht gerade aus der Masse von Söldnern und Schergen des ehemaligen Schwarzen Landes hervorstechen. Man tendiert eher noch dazu, ihnen mehr durchgehen zu lassen, verrichten sie doch eine für die Stadt wichtige Tätigkeit, indem sie das Schlachthaus betreiben. Eine erfolgreiche Probe auf *Gassenwissen* in Paavi fördert überall eine ganze Reihe von (nicht selten übertriebenen) Geschichten über ihre geschmacklosen, gefährlichen und oft auch gewalttätigen Taten zu Tage. Wenn sich die Charaktere zum ersten Mal dem Schlachthaus nähern, lesen Sie folgendes vor oder geben Sie es mit ihren eigenen Worten wieder:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein fast schon übermächtiger Gestank von Blut und Innereien liegt hier in der Luft. Das Schlachthaus wirkt gedrunken, altersschwach und windschief und hebt sich nur ob seiner Größe von den es umgebenden Hütten und Verschlägen des Goldgrundes ab. Eine fast greifbare Aura des Elends scheint von dem Gebäude auszugehen. Ein großer Viehpferch dominiert die Front des Schlachthauses, in dem ein halbes Dutzend Karene in Schlamm und Scheiße stehen und ihres Schicksals harren.

Das Erdgeschoss des Schlachthauses (Plan siehe Seite 41) enthält die Zimmer der Meskinnbrüder, das Frischfleischlager, den Stall und Bottiche, um Tiertalg aufzubereiten.

Das Schlachten und Entsorgen der Kadaver findet im Keller statt, der von dem Viehpferch über eine nicht besonders steile Rampe zu erreichen ist. Vieh wird einzeln die Rampe hinab geführt, wo die Meskinnbrüder es mit einem Schlag vor den Kopf betäuben, ausbluten und zerlegen. Von hier kommt das Fleisch dann zum Abhängen hinauf in das Frischfleischlager im Erdgeschoss, um letztlich an Händler und Wirtsleute in Paavi verkauft zu werden.

Alle Eingangstüren des Schlachthauses sind mit sehr einfachen Schlössern (*Schlösser Knackern* –3) versehen, bleiben jedoch tagsüber ohnehin unverschlossen. Jeder der Meskinnbrüder trägt einen Universalschlüssel bei sich, der diese Türen öffnet. Im Inneren besitzen die Türen keine Schlösser, es sei denn, es wird etwas anderes in der Beschreibung erwähnt. Der Eingang über die **Viehrampe (1)** bleibt Tag und Nacht unverschlossen. Das Holz der Wände macht (von innen wie von außen) einen verwitterten und verblichenen Eindruck, ist aber noch stabil. Die Fenster können mit verriegelbaren Holzläden aus Kiefernplatten verschlossen werden. Von innen gespannte Vorhänge aus dickem, rauem Sackleinen sollen zudem helfen, die Kälte draußen zu halten – zumindest aber verwehren sie neugierige Blicke.

I. DIE RAMPE ZUM KELLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Rampe aus Holzbohlen, bedeckt mit einer dicken Schicht aus stinkendem Schlamm und Unrat, führt vom Viehpferch hinab in den Keller. Der widerwärtige Geruch frisch vergossenen Blutes schlägt einem von dort entgegen.

Nur eine dreckige, aus schmutzigem Stroh und dünnen Zweigen gewebte Matte hängt vor dem Zugang. Die Rampe führt in die **Schlachtgrube (13)** hinunter.

2. VERWALTUNGSRÄUME

Drei der Meskinnbrüder benutzen diese Räume auf ihre Weise. Der cleverste und älteste der Brüder, Wander, hat sein Büro am anderen Ende der Halle.

2A. KOTJANS KONTOR

Im Gegensatz zu den meisten Türen im Inneren ist diese fest verschlossen. Eine Probe auf *Schlösser Knackern* ist nötig, sie zu öffnen, oder der Schlüssel, den Kotjan bei sich trägt. Das Innere wird beherrscht von unordentlichen Stapeln von Pergament und Papier, die den Schreibtisch, den Boden, ja sogar den Stuhl zu überwältigen drohen. Ein Stapel besteht aus alten Holztellern, auf denen Essensreste mittlerweile von einem bräunlichen, flauschigen Pilz überzogen sind. Eine Untersuchung der Pergamente bringt die Erkenntnis, dass



ΠΑΡΝΕΚΣ ΗΥΠΔ ΚΟΤΕΡ

„Köter“, Wachhund

INI 9+1W6	PA 8	LeP 22	RS 2
Biss: DK H	AT 11	TP 1W6+2	
GS 10	AuP 75	MR 0	GW 4

Mögliche Entwicklungen: Das Gekläffe von Parneks Hund vermag die Meskinnbrüder zu warnen, die sich in der **Schlachtgrube (13)** aufhalten, sowie Wander in seinem **Kontor (4a)** und Kotjan in der **Kammer der Messer (8)**.

2c. ΤΟΡΙΑΝΣ ΚΟΝΤΟΡ

Der zerknitterte, dreckige Wappenrock der Bürgerwehr Paa-vis liegt in einer Ecke dieses ansonsten unbenutzten und den Spinnweben überlassenen Büros. Torjan war einst Mitglied der Bürgerwehr, doch selbst für deren Verhältnisse zettelte er eine Schlägerei zu viel an, so dass man ihn unehrenhaft aus dem regelmäßigen Dienst entließ. Torjan nutzt den Wappenrock noch gelegentlich, um sich als Mitglied der Stadtwache auszugeben, vor allem dann, wenn er es auf die Armen oder Älteren abgesehen hat.

3. SCHLAFZIMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Gestank von abgestandenem Essen ringt in diesem Schlafzimmer mit dem Aroma von Schimmelpilz. Dre-ckige Kleidung liegt verstreut auf dem Boden, hier und da gemischt mit dreckigen Holztellern, Tonbechern und Zinnkrügen.

sie fünf Jahre und älter sind, also aus einer Zeit stammen, als die Meskinnbrüder das Schlachthaus noch nicht geführt haben. Sie beschäftigen sich ausnahmslos mit den damaligen tagtäglichen Ein- und Ausgaben des Schlachthauses. Eine gelungene Probe auf *Sinnenschärfe* offenbart eine lockere Bodendiele, unter der ein Hohlraum ist. Hier hat Kotjan einige seiner spärlichen Besitztümer zusammengetragen. Darunter befinden sich eine krude Strohuppe, ein Satz hölzerner Zähne sowie ein Lederbeutel mit 17 Silbertalern.

2b. ΠΑΡΝΕΚΣ ΚΟΝΤΟΡ

Bereits wenn sich Helden der Tür zu diesem Raum nähern, können sie ein tiefes, bedrohliches Knurren vernehmen. Parnek hat selbst wenig Verwendung für ein eigenes Büro, so dass es als Zwinger für seinen Wachhund dient, den er liebevoll nur „Köter“ (wahlweise mit blumigem Adjektiv) nennt. Der scharfe Wachhund beginnt zu knurren und zu bellen, sobald er Eindringlinge hört. Wenn die Helden die Tür öffnen, greift er jeden an, der nicht in Begleitung eines der Meskinnbrüder ist.

Parnek und Torjan Meskinn teilen sich dieses Schlafzimmer. Von den vier Meskinnbrüdern sind diese einander am ähnlichsten, und beide haben einen verdienten Ruf für Gewalt und Brutalität. Ein einfacher hölzerner Kleiderschrank enthält ein Dutzend scharfer Messer, einschließlich Tranchiermesser, Schlachtermesser und Knochensägen. Trotz des abstoßenden Drecks in diesem Zimmer sind alle Messer auf Hochglanz poliert und in bestem Zustand. Die Sammlung enthält auch zwei hervorragend gearbeitete Stoßdolche, deren Knäufe vergoldete Falkenköpfe darstellen (Wert: 6 Dukaten das Stück).





4. WANDERS KONTOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieses Büro wirkt beinahe schon zu sauber. Pergamente wurden auf dem Schreibtisch fein säuberlich aufgestapelt, und selbst die Griffel, Schreibfedern und Tintenfässer erscheinen mit obsessiver Präzision platziert.

Ein hölzernes Schränkchen enthält weitere ordentlich gestapelte Pergamente, auf denen in deutlicher und dennoch eleganter Handschrift Viehkäufe (vor allem von ansässigen, aber auch wandernden Nivesen sowie Norbarden) verzeichnet sind, die Ausgaben des Schlachthauses aufgeführt werden und die Verkäufe an die größeren Abnehmer (die Wirtshäuser und Gaststätten der Stadt, aber auch die Herzogsburg) in Paavi gelistet sind. Daneben gibt es augenscheinlich noch ein Tagesgeschäft.

Wander Meskinn ist tagsüber hier anzutreffen und widmet sich wenig begeistert, aber sorgfältig dem täglich anfallenden Papierkram. Betreten die Charaktere ungebeten sein Büro, wird er sich überrascht zeigen und sie fragen, was ihr Begehrt sei. Wenn es sich dabei um etwas anderes als den Kauf von Fleisch aus dem Schlachthaus handelt, wird er sie auf ihr unerlaubtes Betreten hinweisen und sie freundlich, aber bestimmt dazu auffordern, sein Haus zu verlassen. Wenn die Charaktere ihn oder seinen Besitz bedrohen, wird er sie angreifen, wobei er eine gute Gelegenheit und am besten die Hilfe seiner Brüder durchaus zu schätzen weiß.

4B. WANDERS SCHLAFZIMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ansprechende, mit Schnitzereien verzierte Mobiliar und die kunstfertigen Gemälde in diesem Schlafzimmer erscheinen irgendwie fehl am Platz, wenn man sich den Rest des Schlachthauses vor Augen führt. Wer immer hier ruht, schätzt seine Bequemlichkeit.

Wander ist sehr stolz auf das Dekor in seinem Schlafzimmer. Während seine Brüder ganz im bluttriefenden Handwerk des Schlachthauses aufgehen, ist es ihm lieber, sich um das Geschäftliche zu kümmern und die Einnahmen zu zählen. Die drei Kunstwerke im Zimmer sind für einen Sammler etwa 10 Dukaten das Stück wert. Unter dem Bett findet sich neben einem Nachtopf aus Porzellan eine kleine, verschlossene Holztruhe (*Schlösser Knackten* +3), die ein paar Lederbeutel mit 39 Dukaten, 98 Silbertalern und 132 Hellern und ein in scharlachrotes Leder gebundenes kleines Kontenbuch ent-

hält. Die Einträge darin sind in der deutlichen, aber dennoch eleganten Handschrift Wanders verfasst, doch benutzte er für sie offensichtlich einen Code. Eine *Sprachenkunde*-Probe +3 ist nötig, diesen Code zu entschlüsseln. Hier hält Wander Einnahmen fest, die Bezeichnungen haben wie „Bezahlung erhalten“ oder „Entsorgungsgebühr erhalten“ aber auch regelmäßige (kleinere) Ausgaben für das „Waisenhaus“.

4C. KOTJANS SCHLAFZIMMER

Dieses Schlafzimmer ist bescheiden, beinahe schon spartanisch eingerichtet, doch sauber. Kotjan hat wenig Interesse an behaglicher Einrichtung oder den schönen Dingen des Lebens. Unter dem Bett befindet sich eine kleine, hölzerne Truhe, die nicht nur verschlossen (*Schlösser Knackten*), sondern auch mit einer Falle in Form einer Giftnadel gesichert ist. Um diese rechtzeitig zu entdecken, bedarf es einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe +3, um sie zu entschärfen einer Probe auf *Schlösser Knackten* oder *Feinmechanik* +3, bei der 12 TaP angesammelt werden müssen (eine Probe dauert jeweils 1 SR). Wird sie ausgelöst, verursacht die Giftnadel 1 TP Schaden und injiziert Angstgift (siehe **Basis 261**). Die Truhe enthält Lederbeutel mit 31 Dukaten und 86 Silbertalern sowie drei kleine Bernsteine (je 5 Dukaten).

5. KELLERTREPPE

Die steile Treppe hinab in den Keller besteht aus grob behauenen Steinblöcken.

6. FRISCHFLEISHLAGER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geruch von frischem Fleisch und erkaltendem Blut liegt in der kühlen Luft. Über ein Dutzend Schweine- und Kahrenhälften baumeln hier an Stahlhaken von der Decke.

Neben dem Frischfleisch haben die Meskinnbrüder in ihrem perversen Sinn für Humor auch einen Teil ihrer Bezahlung von Eldana in diesem dunklen Raum abgestellt. Dabei handelt es sich um eine männliche Leiche im fortgeschrittenen Zustand des Verfalls, die Eldana als lebenden Toten hat wiederauferstehen lassen. Sehr zum Missfallen der Meskinnbrüder können sie diesen nicht selbst herumkommandieren. Da er aber unermüdlich jeden angreift, der nicht einer der Brüder oder Eldana selbst ist, haben sie ihn als eine Art Wache und in der Hoffnung, er halte sich so noch ein bisschen länger, in das Lager gestellt.



Zombie

INI 6+1W6 PA 2 LeP 25 RS 0

Hände: DK H AT 7 TP 1W6+2*

GS 4 MR 8 GW 6

Besondere Eigenschaften: MU-Probe +3 (scheitert diese, erleidet der Betroffene einen Malus von 1W6 auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung abgeleiteter Werte), bis ihm der erste Angriff oder Zauber gegen den Untoten gelingt); Lichtscheu (erleidet im Sonnenlicht einen Abzug von 1 auf alle Kampfwerte), Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften, Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form, keine Einbußen aufgrund von geringer Lebensenergie, erleidet keine Wunden, unendliche Ausdauer.

*Bei einer Verletzung besteht eine Chance von 17-20 auf 1W20, sich mit Paralyse (siehe **Basis 263**) zu infizieren.

7. LAGERRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine absonderliche Ansammlung von Tierknochen hängt an Lederbändern verschiedener Länge von der Decke dieses Raums. Massenhaft Schädel, Rippenbögen, Wirbelsäulen und Beinknochen drehen sich und klackern gegeneinander wie ein groteskes gewaltiges Windspiel, nachdem ihr die Tür geöffnet habt.

Diese Zurschaustellung zahlreicher Knochen ist die Arbeit Parneks und Torjans, die diesen Raum „dekorieren“. Hunderte verschiedener Knochen hängen hier von der Decke, und jeder, der versucht, sich hindurchzubewegen, muss eine GE-Probe +5 bestehen, oder er bringt den ganzen Raum in Bewegung, wodurch das Klacken und Aufeinanderschlagen der Knochen lauter und lauter wird.

8. DIE KAMMER DER MESSER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine schon furchteinflößende Ansammlung von Messern, Haken, Sägen und Bolzen hängt an den Wänden dieses Raums. Ein kurzer Blick offenbart Dutzende von Klingen, manche poliert, andere dreckig dunkelrot und braun. Auf einem stabilen Arbeitstisch liegt eine Reihe stumpfer Werkzeuge wie Knüppel und Hämmer.

Die Meskinbrüder bewahren hier das Gros ihrer Schlachterwerkzeuge auf. Wenn man sich die schiere Anzahl der

Instrumente vor Augen führt, ist es nicht weit hergeholt, bei den Brüdern von einer Obsession für scharfe Gegenstände auszugehen. Kotjan Meskinn betrachtet die Werkzeuge hier als Teil seiner persönlichen Sammlung und im weiteren Sinne seines Charakters. Jahre hat er damit zugebracht, sie zusammenzutragen. So ist es auch nicht verwunderlich, dass man ihn gewöhnlich hier antrifft, wo er seine Zeit damit verbringt, die Klingen zu schleifen oder sein Antlitz im ihrem polierten Stahl zu bewundern. Wenn er Angst hat oder nervös ist, sucht er ebenfalls diesen Raum auf, um wieder Ruhe zu finden. Wird er von Fremden hier in seinem Allerheiligsten gestört, greift er ohne zu zögern an.

9. STALLUNG

Im Winter oder bei Stürmen dient dieser Raum als Stallung für das Schlachtvieh, das ansonsten im Viehpferch untergebracht ist. Im Augenblick ist der Stall leer. Es gibt nur altes Stroh und stumme Zeugen davon, dass die Brüder nicht viel vom Ausmisten halten.

10. LAGER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Holzregale säumen die Wände dieses Zimmers und enthalten eine Menge verschiedener Tierfelle, Gläser mit Schmalz, Kerzen und ähnliche Erzeugnisse.

Von hier aus verkauft Wander Meskinn die Erzeugnisse des Schlachthauses wie Fleisch, Häute und Fett an örtliche Kunden, Händler und Metzger.

II. TALGBRENNEREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei riesengroße, stählerne Bottiche beherrschen diesen Raum, aufgestellt in steinernen Fassungen über Gruben, in denen ein niedriges Feuer brennt, das den Inhalt der Bottiche zum Kochen bringt. Das Geräusch träge blubbernder Flüssigkeit erfüllt den Raum, genauso wie eine seltsame Mischung beißender Gerüche. Dampf aus den Bottichen und Schwaden vom Feuer vernebeln den Raum mit einem dichten Schleier.

Jeder Kadaverbeseitigungsbottich enthält eine Mischung aus Fettgewebe, Gerippen und Tierabfällen in einer blubbernden Brühe. Die Bottiche verarbeiten die tierischen Nebenprodukte zu Fett, das dann in Schmalz, Seife, Kerzen oder Salben



DAS SCHLACHTHAUS DER MESKİPP-BRÜDER



verwendet wird. Tagsüber ist dies Kotjans Arbeitsplatz. Aus den schwereren Knochen machen die Brüder in Knochenstampfen Knochenmehl, das sie als Dünger verkaufen.

12. AUFZUG

Der Aufzug dient für größere Lasten, die zwischen den Stockwerken befördert werden müssen. Er besteht im Grunde aus einer Holzplattform, die an einem Flaschenzug mit rostigen Ketten hängt. Das System erlaubt es, die Plattform in jedem Stockwerk zu heben oder zu senken. Aufgrund des Zustandes des Flaschenzuges und der Ketten kreischt der Aufzug jedesmal, wenn er bedient wird, in einer Kakophonie mahelnden Metalls und rostiger Ketten.

13. SCHLACHTGRUBE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein stabiler Lattenzaun formt hier einen engen Gang für das Vieh, das von der Rampe hinab geführt wird. Eine Reihe von eisernen Haken folgt in Führungen an der Decke diesem Gang.

Das Vieh, das einzeln hinab geführt wird, wird hier mit Hilfe eines schweren Hammers von Parnek oder Torjan betäubt. Anschließend hieven sie es hoch, um es an den Hinterbeinen an Haken aufzuhängen.

14. STECHRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geruch von Blut ist hier überwältigend, allem wie frischem. Der Steinboden ist übersät mit zahllosen Blutflecken von den Jahren der Schlachtung. Rinnen im Boden leiten das Blut in einen anderen Raum. Eine Reihe scharfer und spitzer Messer hängt an der Wand.

Wenn das Vieh einmal betäubt und aufgehängt wurde, wird es hier gestochen, damit es ausbluten kann. Der Großteil des Blutes, das dabei auf den Boden fließt, wird von den Rinnen durch Abflüsse in die **Sickergruben (17)** gelenkt. Eine kleinere Teilmenge wird aufgefangen und an mehrere Fleischereien und Wirtshäuser Paavis, unter anderem das *Würfelpech*, geliefert, die daraus Nahrungsmittel wie Blutwurst und Metzelsuppe herstellen. Nach dem Entbluten werden die Tiere in den Metzgerraum geschoben.



15. METZGERAUM

Hier wird das Vieh gehäutet, entweidet und schließlich in entsprechende Teilstücke zerlegt. Häute werden in einem großen Stapel gesammelt, bevor sie zum örtlichen Kürschner gegeben werden.

Tagsüber ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass man Parnek und Torjan hier bei der Arbeit antrifft. Fremde werden von ihnen barsch aufgefordert, sich an Wander zu wenden, doch zögern beide auch nicht allzu lange, von ihren vielfältigen Werkzeugen Gebrauch zu machen, sollte sich jemand nicht an ihre Aufforderung halten.

16. AUFZUG

Der Flaschenzugaufzug verbindet den Keller mit dem Erdgeschoss wie oben beschrieben (12).

17. SICKERGRUBEN UND VERBRENNUNGSOFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenn der Geruch in anderen Räumen und Zimmern bereits abstoßend und widerlich war, so ist er hier nahezu unerträglich, was vor allem von den beiden großen Sickergruben herrührt, in die das Blut des gestochenen Viehs über Rinnen im Boden abfließt. Der große Verbrennungssofen vermengt den Gestank alten Blutes nur noch mit dem verbrannter Tierabfälle.

Im Verbrennungssofen entsorgen die Meskinnbrüder das, was sie schnell loswerden wollen, was nicht immer genussuntaugliche Tierkörperteile oder Schlachtabfälle sein müssen. Das Leeren der Sickergruben ist eine Aufgabe zu der sich keiner der Meskinnbrüder so richtig verpflichtet fühlt, was man sieht und vor allem riecht.

18. KÜCHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieses Zimmer enthält die Küche des Schlachthauses, die abgesehen von einem Haufen blutiger Schlachterinstrumente einen relativ sauberen und ordentlichen Eindruck macht. In einer Ecke stehen zwei Fässer und mehrere Säcke.

Der derzeitige Zustand der Küche ist vor allem ein Verdienst Eldanas und nicht der Brüder. Mahlzeiten werden hier zubereitet und gegessen. Die Fässer enthalten verdünntes, bornländisches Bier, die Säcke Mehl.

19. BAD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Raum ist überraschend sauber und weist neben einem großen Waschzuber lediglich ein Beistelltischchen als Einrichtung auf. Ein Hauch süßlich duftenden Räucherwerks liegt noch in der Luft.

Abgesehen von den eher gelegentlichen Stippvisiten Wanders und Kotjans ist das Bad lange Zeit nicht regelmäßig genutzt worden, was sich erst mit dem Einzug Eldanas geändert hat. Wasser muss in der Küche erhitzt und dann mit Eimern in den Badezuber gebracht werden.

20. LAGERRAUM

Dieser Raum ähnelt dem Frischfleischlager, jedoch finden sich hier derzeit keine Tierhälften. Dutzende von Metallhaken hängen von der Decke, von denen manche die Spuren getrockneten Blutes tragen.

Den Meskinnbrüdern reicht der Lagerraum im Erdgeschoss vom Platz, den er bietet, her aus, so dass dieser Raum hier ziemlich ungenutzt bleibt.

21. RITUALRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dutzende von Altarkerzen wurden hier um einen stabilen Holztisch in großem Bogen auf dem Boden aufgestellt. Der Tisch ist mit einem vergilbten Tuch bedeckt, in das ein Symbol gestickt wurde, das einem fünfgehörnten Totenschädel gleicht, von dem ein Pfeil nach unten weist. An einer Wand steht eine Reihe verschiedener Holzkisten und -fässer.

Auch dieser Raum diente einst als Lager, wovon die leeren Holzkisten und -fässer noch zeugen. Um das Symbol auf dem Tuch zu identifizieren, benötigt man eine erfolgreiche Probe auf *Magiekunde* +5. Es ist das Zeichen der Erzdämonin Thargunitoth, der Meisterin der Untoten und ewigen Widersacherin Borons, die Eldana bei ihrem Vorhaben um Hilfe anrufen wollte.

Eldana hat hier bereits alles vorbereitet, um den Schlitzer im Rahmen eines Rituals in einen Untoten zu verwandeln. Ist es ihr und ihren Handlangern gelungen, seinen Leichnam zu rauben, dann sind Eldana und die Leiche des Schlitzers hier; letztere auf den Tisch gelegt, während sich Eldana darauf einstimmt, ihren Racheplan weiter voranzutreiben.



Mögliche Komplikationen: Je nachdem, ob es den Charakteren gelungen ist, den Raub des Leichnams zu verhindern, und wie lange sie bei einem Scheitern dann gebraucht haben, diesen wieder zu finden, kann es durchaus sein, dass sie zu spät kommen, und Eldana den Schlitzer bereits in einen lebenden Leichnam verwandelt hat. Gehen Sie in diesem Fall davon aus, dass er seiner Erschafferin gehorcht und nutzen Sie einfach die unten aufgeführten Werte für ihn. Der Schlitzer ist im untoten Zustand kein besonders gefährlicher Widersacher mehr und kaum ein Schatten seiner einstigen Fähigkeiten. Doch Eldana geht es auch viel mehr um die Schockwirkung, wenn das Gesicht des inzwischen stadtbekannteren Serienmörders wieder auftaucht, der nach Paavi marschiert, um seinem blutigen Handwerk nachzugehen.

Der untote Schlitzer

INI 9+1W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 1

Hände: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+2*

GS 6 **MR** 5 **GW** 6

Besondere Eigenschaften: MU-Probe +2 (scheitert diese Probe, erleidet der Betroffene einen Malus von 1W6 auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung abgeleiteter Werte), bis ihm der erste Angriff oder Zauber gegen den Untoten gelingt); Lichtscheu (erleidet in Sonnenlicht einen Abzug von 1 auf alle Kampfwerte), Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften, Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form, keine Einbußen aufgrund von geringer Lebensenergie, erleidet keine Wunden, unendliche Ausdauer.

*Bei einer Verletzung besteht eine Chance von 19-20 auf 1W20, sich mit Wundfieber (siehe **Basis 263**) zu infizieren.

22. ARRESTZELLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eisenketten, die an den Wänden dieses kargen Raums angebracht sind und in Schellen enden, lassen wenig Interpretationsspielraum über seine Verwendung. Altes, verfaulendes Stroh liegt auf dem Boden verstreut.

Die Arrestzelle ist gegenwärtig leer und deshalb auch nicht verschlossen. Sie wird von Parnek und Torjan für eines ihrer grausameren Spiele benutzt, bei dem sie losziehen, sich als Mitglieder der Bürgerwehr ausgeben und einen Paavier oft mit fadenscheinigen Anschuldigungen „gefangen nehmen“ und hierher verschleppen. Anschließend „befragen“ sie ihr unschuldiges Opfer wieder und wieder, was durchaus Tage und manchmal sogar Wochen dauern kann.

23. ELDANAS ZIMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Einrichtung dieses Zimmers ist einfach: ein krudes Bett, ein einfacher Tisch, zwei Stühle und eine Reisetruhe. Aber es ist sauber, und ein kleines Porzellanschälchen auf dem Tisch enthält noch die Asche kürzlich verbrannten Räucherwerks, dessen Wohlgeruch gegen die anderen Gerüche des Schlachthauskellers ankämpft.

Eldana hat dieses Zimmer von den Meskinbrüdern gemietet und wohnt hier seit mittlerweile sechs Monaten. Die Reisetruhe enthält neben dicker Winterkleidung und einigen normalen Kleidungsstücken in dem von Eldana bevorzugten dunklen Nussbraun und Grau ein paar Lederbeutel mit 23 Dukaten und 75 Silbertalern, sowie zwei Fläschchen mit einer klaren, geruchlosen Flüssigkeit, bei der es sich um einen Zaubertrank handelt, der dem Anwender 3W6 AsP zurück gibt (Wert in etwa 60 D). Eldana hat diesen Astraltrank erst kürzlich bei *Magistra Sylphoria* (siehe **Anhang II: Meisterpersonen**) erworben.

Außerdem fällt Helden, die die Reisetruhe gründlich durchstöbern und auch zwischen Eldanas ordentlich gefalteten Kleidungsstücken herumtasten, ein nie abgeschickter Brief der Totenbeschwörerin an Hakon Eisbrecher in die Hände, der einiges dazu beitragen dürfte, die Hintergründe ihres Tuns näher zu erläutern (siehe **Anhang III: Handouts**).

Entscheiden sich die Helden, den Brief dem Schneefuchs zu zeigen oder zu geben, wird er ihn zur Kenntnis nehmen und dabei zwar versuchen, die Beherrschung zu wahren, doch eine einfache Probe auf *Menschenkenntnis* offenbart die Mischung aus Bestürzung und Unverständnis, die sich beim Lesen in ihm abspielt. Zu viel mehr als einem hervor gepressten „Danke“ ist er zu diesem Zeitpunkt aber nicht bereit. Nichtsdestotrotz wird er in Folge nachdenklicher und ruhiger wirken und selbstverständlich wird er es nicht vergessen, dass die Helden ihm den Brief gaben.





DIE MESKINNBRÜDER

Wander, Kotjan, Parnek und Torjan Meskinn kamen vor gut sechs Jahren zum ersten Mal nach Paavi und standen damals noch als Söldner im Dienst der Heptarchin Glorana. Sie mögen keine Paktierer sein, die niederhöllischen Mächten dienen, doch repräsentieren sie mit das Übelste, was die Menschheit hervorbringen kann. Sie sind bestechlich, sadistisch, gewalttätig und bar jeden moralischen Zwanges. Alle vier sind hochgewachsen und rotblond mit blaugrauen Augen, doch während Parnek und Torjan gerade so vor Muskeln strotzen, scheint Kotjan schon zerbrechlich mager, während Wander irgendwo dazwischen liegt.

Die Brüder gewähren Eldana seit nunmehr sechs Monaten Unterschlupf und wenn nötig tatkräftige Unterstützung, wofür sie selbstverständlich entlohnt werden – mit Dukaten und mehr. Ihre Loyalität gegenüber der „kleinen Hexe“ in ihrem Haus ist nicht sonderlich ausgeprägt, doch haben sie einfach Spaß daran, anderen Schmerzen zuzufügen, weshalb sie nicht zögern, sich gegen die Charaktere zu stellen. Im Dienst des Söldnerheeres der Eishexe haben sie so einiges gesehen, was sie ziemlich tollkühn gemacht hat.

Eldana

Alter: 22

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: graugrün

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 16, IN 14, CH 14, GE 13; Neid 7, Neugier 6

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 8, Betören 9, Menschenkenntnis 8, Geschichtswissen 7, Magiekunde 10, Sagen/Legenden 7, spricht Alaani und Garethi fließend, kann sich in Nujuka und Thorwalsch verständigen

Dolch: INI 11+IW6 AT 10 PA 9 TP IW6+1 DK H

LeP 29 AuP 29 AsP 32 KO 12 MR 7 GS RS 0

Wundschwelle: 6

Zauber: ANALYS ARCANSTRUKTUR 6, ATTRIBUTO 7, BLITZ DICH FIND 11, FLIM FLAM FUNKEL 13, FULMINICTUS DONNERKEIL 9, HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT 10, ODEM ARCANUM 8, VISIBILI VANITAR 7

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Blutmagie, Eiskundig, Große Meditation, Regeneration I, Verbotene Pforten

Anmerkung: Eldana ist in der Lage, einer Leiche „Leben“ einzuhauchen und sie so in einen Untoten zu verwandeln. Da diese magische Fähigkeit sie jedoch permanente AsP kostet, setzt sie sie nur gelegentlich und überlegt ein. Sie erschuf einen lebenden Toten als Teil ihrer Bezahlung an die Meskinnbrüder und plant, auch den Schlitzer als lebenden Leichnam wiederauferstehen zu lassen. Innerlich verzehrt von ihrem Rachedurst ist Eldana einen Pakt mit Nagrach eingegangen, der ihr als Schwarze Gabe die Fähigkeit verlieh, durch eine nagrachgefällige Variante des schwarzmagischen Zaubers SKELETTARIUS Eisleichen zu erheben.

Wander Meskinn

Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 13, GE 12, KO 12, KK 13; Goldgier 9

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 7, Menschenkenntnis 8, Rechnen 10, Schätzen 7, Hauswirtschaft 7, spricht Garethi

Schwert: INI 10+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+4 DK N

LeP 30 AuP 31 KO 12 MR 3 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand

Kotjan Meskinn

Herausragende Eigenschaften: MU 12, GE 14, KO 12, KK 12

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 7, spricht Garethi

Langdolch: INI 10+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+2 DK H

LeP 29 AuP 31 KO 12 MR 3 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade

Parnek und Torjan Meskinn

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KO 13, KK 15; Grausamkeit 8

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 7, Zechen 9, Fleischer 10, sprechen Garethi

Fleischerbeil: INI 9+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+4 DK N

LeP 32 AuP 32 KO 13 MR 3 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

DER ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Im Idealfall haben die Helden verhindert, dass Eldana den Leichnam des Schlitzers wiederbeleben konnte, um mit ihm weiteres Unheil anzurichten. Damit haben sie Paavi vor weiteren Ritualmorden und vor allem dem Schrecken, den ein wiederkehrender Serienmörder verbreitet hätte, bewahrt. Während die Schneefüchse die Bedeutung der Charaktere gerne herunterspielen werden, haben sie sich den Respekt der Bürgerwehr jedoch verdient – auch wenn diese dem höchstens widerwillig Ausdruck verleihen. Tomar Austein jedoch ist mehr als dankbar und wird nur Gutes über die



Charaktere zu berichten wissen. Die Kunde über ihr Handeln wird die Runde machen, und die verschiedensten Persönlichkeiten der Stadt werden die Helden erstmals zur Kenntnis nehmen.

Die Zeit der Meskinnbrüder in Paavi ist damit vorbei. Die Helden haben sie entweder umgebracht oder überwältigt. Einzelne von ihnen am Leben zu lassen, wenn andere sterben mussten und sie dann nicht der Obrigkeit zu übergeben ist keine gute Idee, werden die Meskinns doch bei erstbesten sich bietender Gelegenheit versuchen, sich mit einem Messer im Rücken der Mörder ihrer Brüder zu bedanken. Entscheiden sich die Helden dafür, sie der Obrigkeit zu übergeben, wird *Steinkell* (siehe **Anhang II: Meisterpersonen**) geschickt, dem sie sich zu erklären haben. Der riesengroße Pjarninger ist kurz gesagt ein bisschen tumb und wird entsprechende Nachfragen stellen, wenn er dem Bericht der Helden lauscht. Er weiß eine gute Geschichte allemal zu schätzen. Für das Aufklären der Umstände des Leichenraubs überreicht er ihnen eine Belohnung von 50 Dukaten.

Damit bleibt noch die Frage offen, wie es um die Zukunft des Schlachthauses bestellt ist. Haben die Charaktere den ursprünglichen Auftrag von Tomar Austein erhalten, wird er ihnen vorschlagen, das Gebäude zu übernehmen. Da sie erst

seit kurzem in der Stadt sind, ist das sicherlich billiger, als in einem Gasthof zu logieren. Dieser Vorschlag mag Charaktere aus zivilisierteren Regionen Aventuriens verstören. Nun ist es in Paavi aber so, dass nur die Einwohner Altpaavis eine Grundsteuer zahlen. Was Gebäude im Goldgrund betrifft, so kümmert es eigentlich niemanden, wer welches Haus bewohnt. Da die Meskinnbrüder selbst unter ähnlichen Umständen vor sechs Jahren in den Besitz des Schlachthauses kamen, würden die Charaktere damit nur eine Art Tradition fortsetzen. Sicher, es würde einige (hässliche) Arbeit erfordern, den alten Schlachthof wieder sauber zu bekommen, aber auf Dauer könnte es sich durchaus lohnen. Selbst wenn sich die Charaktere entscheiden sollten, den Schlachthausbetrieb nicht fortzusetzen, kann das die Stadt gut verkraften, da in der Tat überdurchschnittlich viele Einwohner in der Lage sind, für den Hausgebrauch selbst zu schlachten.

Haben die Helden dieses gruselige Abenteuer erfolgreich bestanden und überlebt, haben sie sich **400 Abenteuerpunkte** verdient. Gewähren Sie jedem Helden **zwei Spezielle Erfahrungen** auf Talente, die er geschickt genutzt oder zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt hat. Besprechen Sie das ruhig mit Ihren Spielern, statt es zu diktieren, allerdings sollte maximal ein Kampftalent oder Zauber dabei sein.





KAPITEL III: DAS GESCHÄFT MIT DER ABHÄNGIGKEIT

Um einer kläglichen Existenz zu entfliehen, und sei es auch nur für einen noch so kurzen Augenblick, ist der Griff zum nächstbesten Rauschmittel schnell getan. Für viele sind das die örtlichen Rachenputzer wie das *Rantzenwasser* und der *Rachentod*. Wer es sich leisten kann, bedient sich anderer Möglichkeiten, denn in Paavi ist das Angebot in dieser Hinsicht trotz oder gerade wegen seiner Abgeschiedenheit vielfältig. Das Geschäft mit der Abhängigkeit machen nur wenige, und jeder kennt sich und jeder hat sein Gebiet. Ein neues Rauschmittel droht, all das durcheinanderzubringen. Grenzen müssen neu abgesteckt und Vormachtstellungen überdacht werden, und zu allem Überfluss geht von dem neuen Suchtmittel eine schreckliche Gefahr aus, derer sich noch niemand bewusst ist.

Das Geschäft mit der Abhängigkeit spielt sich im Sommermonat Praios ab, wenn Paavi die wenigen Wochen des Jahres genießt, in denen die Temperatur auch einmal deutlich über 20° Celsius klettert. Gelegentlich wird es sogar sehr drückend, aber es ist gerade noch erträglich, da meist ein kühler Wind von der See her weht. Niederschläge sind selten, und die Steppe jenseits der Stadtgrenzen hat in der letzten Woche bereits eine gelblich-braune Färbung angenommen. Stechmücken aus den nahen Sümpfen und Mooren scheinen allgegenwärtig, und ihr unaufhörliches Summen raubt jedem den Schlaf. Obwohl es eine Zeit der Geschäftigkeit ist, in der ein jeder Paavier seinem Beruf nachgehen kann und nicht durch das Wetter davon abgehalten wird, ist die Stimmung angespannt und gereizt – vor allem an windstillen Tagen, wenn es heiß und dunstig ist.

HINTERGRUND

Etliche Jahre ist es nun her, dass der Grolm *Rakeri* von seinem Volk verstoßen wurde. Nicht, weil er sich eines unsäglichen Verbrechens schuldig gemacht hätte, nicht, weil er in irgendeiner Weise wider sein Volk das Wort oder gar die Hand erhoben hätte, nein, schlicht deshalb, weil er keinerlei magische Begabung vorzuweisen hatte. Dabei hatte er eine rechte Begabung in Sachen der niederen und hohen Alchimie, doch verziehen es ihm seine Brüder und Schwestern nicht, dass er nicht magiekundig war, egal wie sehr er noch betteln und flehen mochte. Auf sich allein gestellt zog er in eine ihm fremde und oft auch bedrohliche Welt. Doch er wäre kein Grolm gewesen, wenn er nicht daran gedacht hätte, seine Zukunft finanziell abzusichern, indem er das ein oder andere alchimistische Geheimnis seiner Familie hatte mitgehen lassen. Die Tatsache, dass diese wohlgehütet und nie benutzt wurden, sprach doch ausdrücklich dafür, dass man mit ihnen ein Vermögen würde verdienen können. Auf seinen Reisen stieß er auf eine Gruppe weiterer Grolme, Ausgestoßene wie er. Doch hatten die Umstände diesen noch erheblich schlimmer mitgespielt, und in seinen Augen waren sie nicht viel mehr als degenerierte Wilde, bösertige Kreaturen, die sich einbildeten, ihre kleinlich hinterhältigen Aktivitäten wären die Krönung der Verruchtheit. Denn was war ihnen anderes geblieben, als zu plündern, zu versklaven und zu morden? *Rakeri* jedoch hatte sich den sprichwörtlichen

Geschäftssinn und die Überredungskunst erhalten, die man seinesgleichen nachsagt, und dazu eine gesunde Abneigung gegenüber körperlichen Auseinandersetzungen. So gelang es ihm mit gewandter Zunge, den anderen die Narretei ihrer Denkweise aufzuzeigen, sie damit zu zügeln und in gewisser Weise hörig zu machen.

Als *Rakeri* mit seinen Gefolgsleuten den hohen Norden Aventuriens erreichte, geschah das zu einem Zeitpunkt, kurz nachdem sich die Eishexe zurückgezogen hatte, und er fand eine Gegend ganz nach seinem Geschmack vor. Vergleichsweise isolierte Dörfer und Städte mit wenigen oder schlecht organisierten Wachen und nur einer rudimentären Regierung würden es ihm erlauben, seinen Geschäften eine ganze Weile nachzugehen, ohne allzu viel Aufmerksamkeit zu erregen. In den Sümpfen nahe der Lettamündung fand er schließlich ein geeignetes Versteck, und obwohl er keine Zeit vergeudete, indem er seine Getreuen, wie er die anderen Grolme zu nennen pflegt, die ihm nun folgten, aussandte, um für ihn wichtige Besorgungen zu machen, sollte es fast zwei Jahre dauern, bis er alles beisammen hatte, um eine krude, aber brauchbare Mischung aus einer alchimistischen Werkstatt und einer Schnapsbrennerei einzurichten.

Es war ihm ein Leichtes herauszufinden, dass die Bevölkerung hier vor allem eines brauchte: Ablenkung, Ablenkung von der rauen, brutalen Welt, die sie umgab. *Rakeri* erin-



nete sich an eine der Rezepturen, die er vor einer gefühlten Ewigkeit entwendet hatte, als er seine Heimat und sein Volk verlassen musste. Man sagte ihr einen wohligen, einem euphorischen Rausch nicht unähnlichen Effekt nach, und sie sollte die körperlichen Fähigkeiten des Anwenders steigern. Viel bedeutender für seine Belange war jedoch die Tatsache, dass sie schwer suchterzeugend war. Vor seinem geistigen Auge sah er schon eine Stadt voller Abhängiger, die ihm alles geben würden, nur um in den Genuss einer weiteren Euphorie zu gelangen. Da verloren die warnenden Hinweise über etwaige Nebenwirkungen schnell an Gewicht. Rakeri sah sich ohnedies gezwungen, die Rezeptur zu verändern, denn was er haben wollte, musste vor allem eine Bedingung erfüllen: Die Herstellung musste so billig wie möglich sein. Wochen des Herumexperimentierens wurden zu Mona-

ten, in denen Rakeri fieberhaft nach genau der richtigen Mischung suchte. Dass er als Teil der Ingredienzen eigens einen Schimmel kultivieren musste, der nur auf dem Leichnam eines vernunftbegabten Wesens gedieh, störte ihn dabei weniger, denn er war ohnedies mit einem prekären Problem konfrontiert. Aus dem nahen Paavi kamen nach dem unwiderruflichen Ende des langen Winters immer wieder Menschen in die Nähe seiner Zuflucht, um in der Moorlandschaft südwestlich der Stadt Torf zu stechen. Das musste er abstellen. So verschwanden immer wieder hoffnungsvolle Torfstecher, und die Grolme bedienten sich zudem einfacher Hilfsmittel, um der Verbreitung düsterer Legenden Vorschub zu gewähren. Das beendete den Fluss von Menschen aus Paavi, stellte Rakeri aber auch wieder vor das Problem, dass er mehr „Wirtskörper“ brauchte. Der erst kürzlich erfolg-

DER GRÜNE PEKTAR

Der von Rakeri verfeinerte Grüne Nektar scheint wie eine grünliche, hochprozentige Flüssigkeit, die stark nach Waldmeister riecht. Der hohe Alkoholgehalt und Waldmeister wurden gewählt, um den muffigen Geschmack und Geruch des enthaltenen Schimmelpilzes zu verdecken. Im Fall des Geruchs ist das weitestgehend gelungen, doch bleibt ein schlechter Geschmack auf der Zunge, nachdem der beißende Alkohol erstmal herunter gespült ist (damit ist der Grüne Nektar aber immer noch deutlich trinkbarer als etwa das Rantzenwasser. Dabei handelt es sich um widerwärtig bitter schmeckenden, aber sehr hochprozentigen billigen Fusel auf Basis von Sumpfflechten, den man mit viel gutem Willen als Kräuterschnaps bezeichnen könnte. Das Rantzenwasser erzeugt allerdings gelegentlich böse Halluzinationen, aus denen schon mancher nicht wieder in die Wirklichkeit zurückgefunden hat, wenn bestimmte halluzinogene Flechten der *tuundra* aus Versehen oder Unkenntnis den Weg hinein gefunden haben.

Wirkung: Abgesehen von der üblichen Wirkung eines Getränks mit etwa 70% Alkoholgehalt führt das Trinken des Grünen Nektars nach 1W6/2 SR zu einer leichten, rauschhaften Euphorie, während derer der Anwender nichts außer einem starken Gefühl der Zugehörigkeit und des Geborgenseins kennt. Diese Auswirkung hält 1W6 Stunden an. Das Abklingen begleitet ein kribbelndes Gefühl auf der ganzen Haut des Anwenders, als würden sich zahllose Würmer darüber und darin bewegen.

Giftstufe: 5

Haltbarkeit: 1 Jahr

Preis: 1 D pro Dosis (eine Dosis entspricht etwa 20 Flux, Rakeri verkauft dies in kleinen Fläschchen, die 5 Dosen enthalten)

Besonderheiten: Der Grüne Nektar führt oft schon nach dem Genuss nur weniger Anwendungen zur Sucht. Sollte der Abhängige nicht innerhalb von 1W3 Tagen wieder in

der Lage sein, die Droge einzunehmen, so zeigen sich erste Entzugserscheinungen. Nicht nur, dass er nicht mehr regeneriert und alle Talentproben um 2 und alle Eigenschaftsproben um 1 erschwert sind, bei dem Süchtigen macht sich darüber hinaus eine zunehmende Paranoia breit. Er glaubt, sich nirgends mehr sicher fühlen zu können und vermutet in jedem Schatten lauernde Gefahr. Das wird soweit gehen, dass er sich nicht einmal mehr traut, die Augen zum Schlafen zu schließen.

Noch gefährlicher jedoch ist eine Überdosis, was Rakeri selbst noch nicht bewusst ist. Nimmt man die Droge innerhalb von 12 Stunden nach ihrem Konsum ein weiteres Mal ein, muss dem Anwender eine KO-Probe +5 gelingen, oder er verliert 1 Punkt Klugheit. Auch eine spätere zweite Überdosis verlangt eine KO-Probe +5. Scheitert diese, hat sich der Anwender mit dem Schimmel und damit dem Grünen Leiden, einer Krankheit übernatürlichen, um nicht zu sagen niederhöllischen Ursprungs, infiziert.

DAS GRÜNE LEIDEN

Das Grüne Leiden folgt den üblichen Regeln für eine Krankheit (siehe **Basis 193** und **262**).

Ursache: zweite oder folgende Überdosis des Grünen Nektars, Infektion durch einen Erkrankten

Dauer: 2 Tage/1W6+3 Tage

Wirkung: Die ersten drei Tage pro Tag 1W6-1 SP sowie 1 Punkt Erschöpfung, während der Schimmel sich allmählich im Körper ausbreitet und vor allem in der Lunge zu Atemnot führt; der Erkrankte wirkt bleich mit zunehmendem Grünschimmer der Haut; ab dem 4. Tag pro Tag 2W6 SP, der Kranke selbst ist ansteckend, da er immer wieder Sporen des Pilzes hustet; Zunge und Schleimhäute des Erkrankten verfärben sich grünlich.

Stufe: 3



te größte Coup der Getreuen war es, einen norbardischen Händler nach dem Verlassen der Stadt zu überfallen und ihn und seine Familie in die Sümpfe zu verschleppen.

Letztlich hatte Rakeri Erfolg, und der *Grüne Nektar*, wie er sein „veredeltes“ Rezept nannte, war fertig. Er nahm Kontakt mit einem Menschen auf, den er als aussichtsreichsten Verteiler ausgesucht hatte, um ihm das Geschäft seines Lebens vorzuschlagen. Nach anfänglichen Schwierigkeiten, die nicht zuletzt an der Rasse Rakeris und der Vorsicht seines neuen Geschäftspartners lagen, willigte *Coljew Tollinow*, der Wirt des *Würfelpechs*, schließlich ein, Grünen Nektar auszuschenken. Da er immer noch wesentlich teurer war als der Fusel, mit dem Tollinow seine zahlreichen abendlichen Gäste glücklich macht, war er eher etwas für besondere Kunden, die dann aber auch gerne wiederkamen.

Rakeri hingegen geht das alles zu langsam. Er hat sich so lange in Geduld üben müssen, und nun, da er sich so kurz vor der Erfüllung seines Traumes sieht, sind ihm die paar Kunden, die im *Würfelpech* mit dem Grünen Nektar versorgt werden, einfach zu wenige. Er spielt mit dem Gedanken, seine Getreuen auf die Straßen der Stadt zu schicken, den Nektar dort zu verkaufen. Dass er sich spätestens mit diesem Schritt die Feindschaft eines anderen einflussreichen Mannes Paavis zuziehen würde, ist dem Grolm dabei gar nicht bewusst. Doch *Albrin Sjerensen* ist auch so schon aufmerksam und richtet seinen wachsamen Blick auf seinen Kontrahenten Tollinow. Erschwerend kommt hinzu, dass manche der Getreuen Rakeris anfangen, Veränderungen zu zeigen, die offensichtlich aus ihrer häufigen Arbeit mit und wohl unvorsichtigen Handhabung des Schimmelpilzes resultieren. Zu allem Überfluss muss Paavi bald erfahren, was der Preis einer Überdosis Grünen Nektars ist, und das Ergebnis ist nicht hübsch anzuschauen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden sehen sich einer Bande von Rauschmittelhändlern unter Führung des Grolms Rakeri gegenüber. Der verstoßene Grolm hat die Droge, den Grünen Nektar, auf der Grundlage einer mysteriösen Rezeptur entwickelt, über deren Hintergrund er selbst erschreckend wenig weiß. Sein ultimatives Ziel ist es, eine Stadt voller Nektar-Abhängiger zu erschaffen, um sie zu kontrollieren und unsagbar reich zu werden. Leider hat er die Nebenwirkungen der Droge katastrophal falsch eingeschätzt.

Wenn die Helden die Bühne in Paavi betreten, ist die Verbreitung des Grünen Nektars noch gering. Lassen sie sich aber zu viel Zeit, wird Rakeri in seiner unstillbaren Geldgier bald zur nächsten Stufe seines Plans übergehen und den Versuch starten, das Rauschmittel im großen Stil auf die Straßen Paavis zu bringen. Doch zeigen sich bereits die ersten unerwünschten Nebenwirkungen: Leute beginnen zu verschwinden, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die darin Verwickelten keine Chance mehr haben, das Geschehen unter den Teppich zu kehren. Die Helden müssen der Spur des Grünen Nektars folgen und sich dabei nicht von Geisterglauben und Einschüchterungsversuchen abbringen lassen. Schließlich wird sie die Jagd in die Sümpfe südwestlich von Paavi führen, wo sie in einem recht beengten Höhlensystem die Grolmbande konfrontieren.

Indem die Helden die Grolme auf die ein oder andere Art und Weise erfolgreich besiegen und ihre alchemistische Werkstatt zerstören, bewahren sie die Paavier vor einer Verbreitung der Abhängigkeit – zumindest der vom Grünen Nektar – und den potentiell tödlichen Folgen, die diese haben kann.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Die Helden hatten nun ein paar Monate Zeit, sich in Paavi einzuleben, Kontakte zu knüpfen oder zu pflegen und die Stadt im hohen Norden kennenzulernen. Umgekehrt hatte auch die Stadt Gelegenheit, die Helden näher in Augenschein zu nehmen, beispielsweise nachdem diese aktiv in die Ereignisse um den Leichnam des Schlitzers eingegriffen haben. Die Stadt bedeutet in diesem Fall vor allem die Persönlichkeiten aus Paavis Halbwelt, denen aus den unterschiedlichsten Gründen nicht an der Aufmerksamkeit der Eisjäger oder einer Einbeziehung der Schneefüchse gelegen ist. Folgende Möglichkeiten bieten sich an, die Helden in die Geschehnisse um **Das Geschäft mit der Abhängigkeit** zu verwickeln:

☛ *Espianza Grandezza*, die Inhaberin des *Schneepalastes*, des besten Freudenhauses am Platz, wandelt auf einem schma-

len Grat. Sie hat zwei ernstzunehmende Konkurrenten, die ihr den finanziellen und gewissermaßen auch gesellschaftlichen Erfolg missgönnen und nichts lieber tun würden, als den *Schneepalast* unter ihre Kontrolle zu bringen, ob dies nun mit *Espianza* als „Verwalterin“ geschieht oder gänzlich ohne sie. Sie ist also gut beraten, diese beiden im Auge zu behalten, sind sie doch selbst wesentlich brutaler in der Wahl ihrer Mittel oder ihrer Verbündeten, als es *Espianza* selbst je sein könnte. Bei den Konkurrenten handelt es sich um *Albrin Sjerensen*, den Eigentümer des *Goldrauschs*, und *Coljew Tollinow*, den Inhaber des *Würfelpechs*. Beide sind auf den ersten Blick nicht viel mehr als einfache Wirtsleute, doch gehen ihre Kontakte und Beziehungen weit darüber hinaus. Mit letzterem verbindet „die *Grandezza*“ – wie ihre Mädchen sie gerne nennen – darüber hinaus weitaus mehr als nur geschäftliche Konkurrenz.



Espianza kamen Gerüchte zu Ohren, das *Würfelpech* schenke einen neuen „Wundertrunk“ aus, der so ganz und gar nicht zur üblichen Qualität des Etablissements passen will, und zwar bevorzugt an zahlungskräftige Kunden, deren Anwesenheit im *Würfelpech* eine Seltenheit darstellte – bis jetzt. Nun wäre das für sich genommen in ihren Augen sicher nichts Verdammenswertes, sind sie doch alle gewissermaßen im Geschäft mit der Abhängigkeit ihrer Kunden. Was ihre Aufmerksamkeit jedoch wirklich erregte, war, was einer ihrer Kunden einem ihrer Mädchen in der Geborgenheit ihrer Umarmung zu berichten hatte. Er hatte *Falk*, einen Vertrauten Coljews – und wenn Col so etwas hat, dann ist Falk gar seine rechte Hand –, zufällig bei einem Treffen beobachtet, das mitten in der Nacht auf dem Strand bei dem kleinen Waldstück zwischen Nivesendorf und Flenserdunen stattfand. Seltsam wirkte sein mutmaßlicher Geschäftspartner, war er doch höchstens einen Schritt groß und hatte einen überdimensionierten Schädel. Viel mehr konnte der Kunde in der Nacht nicht ausmachen. Aber es reichte, damit sich Espianza über den möglichen Zulieferer den Kopf zerbrach, doch so sehr sie sich auch anstrengen mochte, sie konnte sich auf dessen Identität keinen Reim machen. Nun ist es ausgeschlossen, dass sie eines ihrer Mädchen zum Nachforschen auch nur in die Nähe des *Würfelpechs* schickt, und die meisten ihrer Kunden würden dort auffallen.

Zunächst versuchte sie ihr Glück naheliegenderweise bei *Doros Edeling*, der ihr durchaus als guter Bekannter Cols vertraut ist und der darüber hinaus als einzig fest ansässiger Medicus der Stadt auch dem *Schneepalast* regelmäßig Besuche abstattet, um die Huren nach etwaigen Krankheiten zu untersuchen. Doros ging jedoch nicht auf ihr behutsames Nachhaken ein, reagierte gar so barsch, dass sich Espianza sicher war, dass er etwas bestenfalls Unangenehmes, wenn nicht gar Schreckliches verheimlichte.

So wendet sich Espianza nun an die Helden, damit diese ihre Wissbegier befriedigen und für sie herausfinden, worin Col diesmal verstrickt ist. Gesetzt den Fall, die Helden zählen nicht zu den Stammkunden des *Schneepalastes* (was in Anbetracht der Preise dort wahrscheinlich ist), schickt Espianza eines ihrer Mädchen, *Dhana*, um diese dorthin einzuladen (mehr zu *Dhana* erfahren Sie im Kasten weiter unten). In einem verschwenderisch eingerichteten Hinterzimmer des *Schneepalastes* wird die *Grandezza* die Helden empfangen und diese bitten, herauszufinden, was es mit Cols neuestem Wundertrunk auf sich hat und wer der vermeintliche Zulieferer ist, den man am Strand gesehen hat. Sie geht dabei mit den – zugegebenermaßen wenigen – Informationen, die sie hat, freizügig um, und beantwortet den Helden etwaige Zwischenfragen nach bestem Wissen – mit Ausnahmen jedoch, denn die Identität des erzählfreudigen Kunden muss ein Geheimnis des *Schneepalastes* bleiben, genauso wie sie über ihre Vergangenheit mit Col den Mantel des Schweigens breitet.

Espianza ist bereit, die Mühen der Helden mehr als adäquat zu entlohnen, sei es mit barer Münze oder Preisnachlässen in ihrem Haus.

Mehr zu Espianza *Grandezza* erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen**.

ДНАНА, EIN LEICHTES MÄDCHEN

Dhana kam mit Coljew und Espianza *Grandezza* nach Paavi und folgte letzterer, als diese sich entschied, sich von Col loszusagen.

Sie ist ein hübsches Ding Mitte Zwanzig mit langen, sandfarbenen Locken und strahlend himmelblauen Augen. Wie alle Mädchen des *Schneepalastes* macht sie einen für Paavi ungewöhnlich gepflegten Eindruck und hat eine Vorliebe für Garethers Mode, auch wenn sie dieser ein halbes Jahrzehnt hinterherhinkt. Sie erscheint heiter, souverän und verführerisch. Kein Freier, und mag er auch noch so sehr ein guter Stammkunde sein, hat je mehr über sie erfahren, als dass ihr Name *Dhana* sei. Außerhalb des *Schneepalastes* bröckelt ihr souveränes, bezauberndes Auftreten und weicht zunehmend der Vorsicht, gar Nervosität. Coljew hat gedroht, ihr das Gesicht zu zerschneiden, würde er sie jemals wieder in die Finger bekommen, und das hat *Dhana* nicht vergessen.

Dhana bereut ihren Lebenswandel augenscheinlich nicht, allenfalls den Umstand, in Paavi gestrandet zu sein. Mit dem *Schneepalast* hat sie jedoch das beste Los gezogen, und das ist ihr auch bewusst. In *Dhanas* Armen berichtete ein Kunde über das Treffen Falks mit dem seltsamen Wesen am Strand. Jedoch werden weder sie noch Espianza die Identität dieses Kunden preisgeben.

Geboren: 1012 BF

Größe: 1,73 Schritt

Haarfarbe: sandfarben

Augenfarbe: himmelblau

Kurzcharakteristik: kompetente Prostituierte, Schmeichlerin und Schauspielerin

☛ *Tomar Austein*, dem jungen Travianovizen, schwant wieder einmal Böses. Von den wenigen Paaviern des Goldgrundes, die den Traviatempel der Stadt nicht nur müde belächeln, sondern ihn betreten, weil sie Beistand oder manchmal einfach nur eine warme Mahlzeit suchen, konnte er in den letzten Tagen beängstigende Informationen zusammentragen. Die Popularität des *Würfelpechs* steigt, seit sein Wirt, *Coljew Tollinow*, einen starken Schnaps ausschenkt, den er Grünen Nektar nennt und von dem Tomar nie zuvor gehört hat. In Paavi jedenfalls wird er nicht gebrannt. Diese Tatsache allein ist Grund zur Sorge, denn wenn der eine sich einen Vorteil verschafft hat, ist der andere gezwungen, in irgendeiner Weise nachzuziehen. Mit dem anderen ist natürlich *Albrin Sjerensen* gemeint, der Erzrivale Tollinows. In Tomars reger Vorstellungskraft kann dies ganz schnell zu Bluttaten auf mehr oder minder offener Straße führen.



Darüber hinaus hat man ihm zugetragen, *Doros Edeling* solle sich um einen Mann gekümmert haben, der im *Würfelpech* hustend zusammenbrach und das Bewusstsein verlor. Der Medicus war der letzte, der ihn gesehen hat, gilt er doch seitdem bei den wenigen Bekannten, die er in Paavi hatte, als verschwunden.

Mit diesen beunruhigenden Erkenntnissen tritt Tomar (möglicherweise erneut) an einen oder mehrere Helden heran und bittet sie, etwas zu tun, von dem er selbst keine so genaue Vorstellung hat. Zumindest nicht im Fall der rivalisierenden Wirtsleute, in dem es gilt, die Situation zu entschärfen. Einfacher dürfte es schon im Fall des Verschwundenen sein, auch wenn Tomar keinen Namen kennt, sondern nur weiß, dass er ein Fallensteller war. Er kennt aber dessen Bekannten, den zahnlosen *Bodil*, ebenfalls ein Fallensteller, der irgendwo im Goldgrund haust und zu den Stammgästen des *Würfelpechs* zählt. Bedauerlicherweise haben sich Tomars finanzielle Mittel nicht erheblich verbessert, so dass er den Helden als materielle Entlohnung für ihre Mühen im Höchstfall eine Handvoll Heiltränke (siehe **Basis 268**) in Aussicht stellen kann.

Mehr zu Tomar Austein erfahren Sie im Aufhänger zu **Des Schlitzers letzter Weg** und in **Anhang II: Meisterpersonen**.

WAS NUN?

Das Geschäft mit der Abhängigkeit lässt den Helden zunächst freie Hand, wie sie an die von ihrem Auftraggeber geschilderte Problematik herangehen wollen. Je nachdem, für welchen Einstieg Sie sich entschieden haben, verfügen sie über unterschiedliche Informationen und werden entsprechend andere Schritte unternehmen, um an weitere Informationen zu gelangen. Die nächsten Abschnitte dieses Abenteuers behandeln die wahrscheinlichsten Anlaufstellen der Helden und führen auf, welche Informationen dort jeweils zu erhalten sind. Beim Ideenreichtum der Helden können diese Abschnitte keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, und es empfiehlt sich, die generelle Beschreibung Paavis in **Anhang I** sorgfältig gelesen zu haben, um auf hier nicht erwähnte Ansätze Ihrer Helden flexibel reagieren zu können.

Um die für das Abenteuer passende Stimmung zu erzeugen, sollten Sie gelegentlich auf die ungewöhnliche, fast schon erdrückende Hitze tagsüber und die nervtötenden Stechmücken aus den Sümpfen hinweisen. Die Abende und Nächte bringen zwar etwas Abkühlung, aber mit ihnen kommen auch die Schwärme summender Blutsauger, die einen hindern, ein Auge zuzumachen oder irgendwo verborgen auf der Lauer zu liegen, um zu observieren (letzteres sollte den Helden neben den üblichen Proben auf *Sich Verstecken* auch *Selbstbeherrschungs*-Proben abverlangen). Wenn die Helden selbst dadurch gereizter und aggressiver zu werden drohen, erscheint die drohende Möglichkeit, dass es im Goldgrund zu einer blutigen Konfrontation kommen kann, umso realer.

Was die Mückenplage betrifft, sind Paavier einfallsreich, allerdings mit sehr unterschiedlichem Erfolg. Tatsächlich wirksame alchemistische Mittel zu importieren wäre so kostspielig, dass nur die wenigsten sie sich überhaupt leisten könnten, und im besten Fall würden sie nach dem langen Weg noch ein oder zwei Wochen halten. Allgemein ist bekannt, dass es Gerüche gibt, die Insekten unangenehm zu sein scheinen und sie so abhalten. Nun kann man Glück haben, und das Gegenüber versucht, dies mit dem Duft von Mirbelstein (diese Pflanze stinkt so übel, dass sie Insektengezucht in 2m Umkreis vertreibt, dafür aber auch den CH-Wert des Anwenders um 4 senkt. Elfen ertragen Mirbelstein und seine Derivate schlicht gar nicht) zu erreichen, gebräuchlicher jedoch ist eine zähe Paste aus Tran und Urin mit einem höchst eigenwilligen ranzigen Gestank. Diese Mischung wurde ursprünglich von den Fjarningern nach Paavi gebracht, die sie allerdings eigentlich benutzten, um damit ihre Gesichter zum Schutz vor schneidenden Windstürmen einzureiben. Ebenso üblich wie die unterschiedlichsten starken Gerüche ist in der von Stechmücken beherrschten Zeit auch der Anblick von Tüchern, die über jeden erdenklichen Hauseingang hängen, um die Insekten schon vom Eindringen abzuhalten.

Entscheiden sich die Helden, zunächst einmal allgemeinere Informationen über die *Grandezza*, *Tollinow* und *Sjerensen* einzuholen, sollten Sie diese Proben auf *Gassenwissen* oder *Überreden* ablegen lassen, je nachdem, wie sie dabei vorgehen und an wen sie sich wenden. Je nach den übrig behaltenen TaP können sie dabei folgendes in Erfahrung bringen:

- 1 TaP*** „Klar kenn ich die. Das eine ist das Weib aus dem Schneepalast. Dem *Tollinow* gehört das *Würfelpech*, dem anderen, dem *Sjerensen*, das *Goldrausch*. *Tollinow* und *Sjerensen* sind einander spinnefeind, dabei gibt es doch gerade im Goldgrund mehr als genug durstige Seelen für beide.“
- 3 TaP*** „Es ist gut, dass *Espianza Grandezza* den Ab sprung geschafft hat. Sie kam mit *Coljew Tollinow* in die Stadt, aber sie ist wirklich etwas Besseres. Die beiden Wirte mögen sich ehrenwert geben, sind aber schon ganz schöne Bastarde, damit meine ich, die sind gefährlich. Die haben ihre Hände in weit mehr als nur der Bewirtung.“
- 7 TaP*** „Das habt ihr nicht von mir, aber wenn *Paavi* so etwas wie eine Schattenwelt hat, dann wird die von den Dreien repräsentiert, und besonders phexisch geht es da nicht zu. *Sjerensen* ist der Platzhirsch, und *Tollinow* versucht, sich ein Stück vom Kuchen abzuschneiden, seitdem er da ist. Dass das nicht gutgehen kann, ist klar. Bei *Espianza Grandezza* bin ich mir nicht so sicher, aber ich bin überzeugt, dass sich die beiden Wirte in den Arsch beißen, weil sie nicht am Schneepalast beteiligt sind.“



Mehr Informationen zu Grandezza, Tollinow und Sjerensen, ihren Hintergründen und dem, was sie umtreibt, erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen** und im Verlauf dieses Abenteuers.

DAS WÜRFELPECH

Das *Würfelpech* ist die wohl verrufenste Taverne Paavis. Die Preise sind klein, die feilgebotenen Speisen und Getränke haben aber auch die entsprechende Qualität. Tief im Goldgrund gelegen ist es dennoch ein stattlicher, zweigeschossiger Holzbau, der schon aufgrund seiner Größe auffällt, aber auch durch die Tatsache, dass die verantwortlichen Zimmerleute ihr Handwerk durchaus verstanden. Es ist die Spielhölle der Stadt, in der jeder sein Glück in den namensgebenden Würfelspielen, aber auch in Karten- und Trinkspielen herausfordern kann. Das *Würfelpech* öffnet seine Türen jeden Tag gegen Nachmittag und schließt sie erst in den frühen Morgenstunden wieder.

Das Geschäft beginnt am Nachmittag langsam, doch füllt sich die Kneipe am Abend und ist bis in die tiefe Nacht bis zum Bersten voll. Sobald sich seine Türen öffnen, steht Coljew Tollinow hinter der mächtigen Theke, scheinbar ebenso Besitzer wie Inventar. Ihm zur Seite stehen vier kräftig gebaute Männer, die im *Würfelpech* für Ordnung sorgen und ihm auch mal am Schanktisch zur Hand gehen. Mehr als ein Dutzend leichter Mädchen bewegt sich anmutig durch den Schankraum, um den Spielern Glück zu bringen, am Tisch oder in den kleinen Zimmern im ersten Stock, und das sind noch nicht mal alle, die auf Cols Gehaltsliste stehen. Betrüger, die darauf achten, dass niemand falscher spielt als sie oder das Haus, sitzen an den Tischen verteilt, und jeder von ihnen weiß die Faust oder auch ein flinkes Messer zu führen,

sollte es nötig sein. Selbst die drastische Tradition, Betrüger und Unruhestifter nach einer ordentlichen Abreibung einfach „ins Loch zu werfen“, was nichts anderes als eine Falltür im Boden des hinteren Bereichs des *Würfelpechs* ist, das den Unglücklichen prompt in den Wassergraben befördert, verhindert nicht, dass es im *Würfelpech* häufiger zu einer handfesten Auseinandersetzung kommt als in jeder anderen Taverne der Stadt; zu billig ist der Alkohol, zu verzweifelt seine Kunden, wenn sie das letzte Bisschen ihrer Habe beim Spiel verschwinden sehen.

Wenn die Helden es wünschen, können sie Coljew Tollinow nahezu zu jeder Zeit im *Würfelpech* antreffen, um ihm Fragen zu stellen. Selbst wenn die Gaststätte geschlossen hat, ist er hier, hat er doch seine Zimmer, in denen er wohnt, im ersten Stock. Falk bettet sein müdes Haupt zwar in einer schäbigen Baracke in der Nachbarschaft zur Ruhe, doch ist er spätestens zur Abendzeit gewöhnlich auch im *Würfelpech* anzutreffen, um dort seiner Hauptbeschäftigung nachzugehen, dem Falschspiel. Auch den Grünen Nektar können die Helden hier problemlos verkosten. Col ist sich zunächst keiner Schuld bewusst und schenkt ihn ohne zu zögern aus – wenn der Kunde dafür bezahlt, versteht sich (der Einführungspreis beträgt derzeit noch 5 Silbertaler das Glas, was einer Dosis entspricht).

Es liegt auf der Hand, dass Tollinow unter keinen Umständen über die Herkunft des Grünen Nektars sprechen wird, egal wie lieb man ihn darum bittet. Bestenfalls wird er die Helden auffordern, zu trinken, zu spielen und sich mit seinen Huren zu vergnügen, aber keine Fragen zu stellen, die sie nichts angehen. Tollinow wird darüber hinaus bei sehr offensichtlichem Interesse der Helden an seiner neuen Goldgrube davon ausgehen, dass die Helden für seinen Konkurrenten Sjerensen arbeiten. Insistieren die Helden nach seiner Aufforderung weiter, sind die typische Abreibung und der



Gang durchs Loch fällig. Zum Glück für die Helden ist es Sommer, und sie werden im Wassergraben nicht binnen kürzester Zeit erfrieren.

Werte für die im Schankraum verteilten Rausschmeißer finden Sie unter **Zu viele Fragen** auf Seite 54. Natürlich kann es dabei auch dazu kommen, dass Unbeteiligte angerempelt werden, Bier verschüttet wird, das eine zum Anderen kommt und sich eine zünftige Wirtshausschlägerei entwickelt, in der jeder jeden schlägt. Nur sollten die Helden dann besser zusehen, dass sie verschwunden sind, bevor sich irgendjemand fragt, wie die Prügelei eigentlich losging.

Falk im *Würfelpech* unter den wachsamen Augen Cols zu befragen wird in etwa die gleichen Konsequenzen nach sich ziehen. Ihn nach einer eventuellen Beschreibung Espianzas oder indem man geschickt bei einer der Huren nachfragt zu identifizieren, ist aber leicht möglich. Die Chancen, etwas aus ihm herauszubekommen, stehen außerhalb des *Würfelpechs* besser, wenn auch lange nicht rosig. Man müsste ihm schon einen verdammt guten Grund liefern, sich gegen Tollinow zu stellen (so sieht er es zumindest) und diesen mit einer Probe auf *Überreden* +7 unterstreichen. Ein BANNBALADIN hilft in dieser Situation ebenfalls, aber Falk wird zum Reden auf jeden Fall mit dem Zauberden das *Würfelpech* verlassen, was Col unter Umständen misstrauisch macht.

Beschließen die Helden einfach nur, den Falschspieler zu beobachten und zu verfolgen, so werden sie möglicherweise feststellen müssen, dass auch dies nicht einfach ist, denn Falk ist aufgrund seiner Profession ein aufmerksamer Zeitgenosse, was – zum Glück für die Helden – ob der Entzugserscheinungen, unter denen er leidet, allerdings getrübt sein kann. Sie sollten entsprechende Proben mit einer Erschwerung von +3 bis +7 belegen, je nachdem, in welchem Zustand sich Falk gerade befindet. Bedenken Sie auch die unter **Was nun?** erwähnte Mückenplage. Sind die Helden ausreichend ausdauernd und unauffällig, werden sie im Lauf der nächsten Nächte jedoch Zeuge einer weiteren Übergabe des Grünen Nektars (siehe **Die Lieferung**).

Mehr über Falk finden Sie im Kasten rechts.

DER MEDICUS

Doros Edeling wohnt in einem kleinen, einstöckigen Holzhaus – wahrhaft städtisch geprägte Helden würden es vielleicht eher als eine Hütte bezeichnen, aber immerhin ist es winddicht und kann im langen Winter problemlos beheizt werden – im Neumarkt gerade gegenüber dem Goldgrund unweit des Traviatempels. Die Eingangstür ist tagsüber unverschlossen, wenn der Medicus zuhause ist, und gut verschlossen während der Nacht oder wenn er in Paavi unterwegs ist, sei es zum Einkaufen, aufgrund von Hausbesuchen oder einfach nur, um seine Sucht zu befriedigen. Betreten die Helden zum ersten Mal das Haus des Medicus', lesen Sie folgendes vor oder geben Sie es mit Ihren eigenen Worten wieder:

FALK

Falk ist ein Falschspieler, sporadischer Lude und Taschendieb, der bereits im Bornland mit und für Coljew Tollinow gearbeitet hat. Jedoch trennten sich ihre Wege, als Tollinow entschied, sein Glück im Hohen Norden zu suchen. Das war gar nicht nach Falks Geschmack. Allerdings ging für den Streuner von da an alles schief, was nur irgendwie schiefgehen konnte, und er kam vor einem Jahr völlig mittellos, aber glücklich, nicht in einem tiefen, finsternen Loch zu verrotten und noch beide Hände zu haben, in Paavi an. Tollinow nahm ihn wieder auf, als wäre keine Zeit verstrichen, und Falk dankt ihm dies durch seine Loyalität.

Falk ist ein sehniger Mittelländer mit sehr kurz geschnittenem, kupferrotem Haar, blaugrauen Augen und zahlreichen Sommersprossen. Tiefe dunkle Ränder unter seinen Augen sprechen Bände von viel zu wenig oder schlechtem Schlaf. Den hat er jedoch nicht, weil er sich Sorgen ob des Grünen Nektars machen würde, wozu er keinen Anlass sieht, sondern weil er von *Rahjasine*, einem aus dem Wasserrausch gewonnenen, suchterzeugenden ‚Stärkungsmittel‘, abhängig ist. Das Problem ist nur, dass er es in ganz Paavi nur von Sjerensen beziehen kann. Dieser behandelt ihn zwar trotz seiner Stellung bei Tollinow wie jeden anderen Kunden auch und hat neben den üblichen Dukaten, die das Mittelchen nun mal wert ist, nichts von ihm verlangt. Doch Falk fürchtet nicht ganz zu Unrecht, dass das nicht immer so bleiben wird. So versucht er immer wieder, sich davon loszusagen und leidet unter den entsprechenden Entzugerscheinungen, Abgespanntheit und dem Verlust jeglichen rahjanischen Interesses, bis er wieder einknickt und sich von Sjerensen die nächste Dosis besorgt.

Geboren: 1002 BF

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: kupferrot

Augenfarbe: blaugrau

Kurzcharakteristik: meisterhafter Falschspieler, kompetenter Langfinger, erfahrener Faustkämpfer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen großen Raum, der wohl gut zwei Drittel des ganzen Hauses einnimmt. Er ist unordentlich. Tische, Regale und eigentlich alle waagrechten Flächen sind mit Flaschen, Fläschchen, Mörsern, Instrumenten, Papieren, Geschirr und vielen anderen Dingen bedeckt. Das hier ist augenscheinlich gleichermaßen Warte-, Behandlungs- und Wohnzimmer des Medicus', und der Eingangstür gegenüber befindet sich auch die Kochstelle.



Doros Edeling wird die Helden schon bei ihrem Eintreten fragen, welche Beschwerden sie zu ihm führen. Kommen sie nur, um ihm Fragen zu stellen, wird er sie darauf hinweisen, dass sie seine Zeit stehlen und ihnen ans Herz legen zu verschwinden. Um Verletzungen, Krankheiten und Vergiftungen kümmert er sich jedoch (meist) fachmännisch, auch wenn es seinen Patienten manchmal viel Vertrauen abverlangt, wenn ihnen erstmal seine Alkoholfahne entgegen schlägt. Tatsächlich aber arbeitet er in trunkenem Zustand meist besser als in seinen seltenen nüchternen Momenten.

Um es kurz zu machen, Doros wird sich nicht überreden lassen, sein Wissen über den verschwundenen Fallensteller zu teilen beziehungsweise mit dem herauszurücken, was er schon vor Espianza Grandezza verheimlicht. Auch Drohungen perlen an dem Medicus ab, dafür macht er schon – für seinen Geschmack – viel zu lange den Drahtseilakt zwischen zwei mächtigen Männern mit, die er beide für wesentlich gefährlicher hält als die Helden. Echte Gewaltanwendung könnte zum Ziel führen, wenn die Helden tatsächlich soweit gehen wollen. Sie sollten sich allerdings vor Augen führen, dass Doros Edeling der einzige Medicus von Paavi ist. Egal welche Fehler er haben mag, diese Stellung bringt es mit sich, dass viele Paavier unglücklich wären, würde ihm etwas zustoßen.

Der bessere Weg, um an Doros' Informationen zu gelangen, wäre der phexische. Der Medicus führt Aufzeichnungen, wenn auch etwas unregelmäßig und stichpunktartig, die auf einem der Tische im großen Zimmer liegen. Vorsichtige Helden könnten diese einsehen, während Doros abgelenkt ist, weil er sich beispielsweise um die Wehwehchen eines der Ihren kümmert (*Schleichen*-Probe –3). Selbstverständlich besteht auch die Möglichkeit, einzubrechen (Proben auf *Schleichen*, *Sich Verstecken* und *Schlösser Knacken* je nach Umständen und der Uhrzeit, zu der dies versucht wird), etwa wenn Doros das Haus verlassen hat (was er bereits kurz nach einem Besuch der Helden und etwaigen unangenehmen Fragen tun würde, um seine Erinnerung an die Begegnung im *Würfelpech* zu ertränken) oder wenn er seinen Rausch ausschläft.

Doros Aufzeichnungen geben in zittriger Handschrift grob Aufschluss über das, was dem Medicus Sorgen bereitet (es würde ihm auch schlaflose Nächte bescheren, doch dem entgegnet er einfach mit mehr Alkohol). Datiert hat er sie allerdings nicht.

☛ Arlin, ein Fallensteller, brach kurz nach Betreten des *Würfelpechs* tot zusammen.

☛ Er beschreibt die blass grüne Hautfarbe des Leichnams und erwähnt eine deutlich grün verfärbte Zunge und Schleimhäute. Letztere Anmerkung ist mit Fragezeichen versehen.

☛ Der Fallensteller hat nach Tollinows Aussage an diesem Abend im *Würfelpech* nichts zu sich genommen.

☛ Nach Aussage seines Mitbewohners und Arbeitskameraden, Bodil, war er trotz seiner über fünfzig Sommer eigent-

lich ein widerstandsfähiger Bursche, klagte aber schon ein paar Tage über Husten und Atemnot.

☛ Doros vermutet ob der Aussagen und des Zustands der Leiche eher eine ihm bislang unbekannt Krankheit als eine Vergiftung und hat den Leichnam des Fallenstellers ohne viele Zeugen verschwinden lassen (tatsächlich wissen nur Falk und Tollinow genaueres.)

☛ Doros hat Bodil aufgefordert, ihn regelmäßig zu besuchen, um festzustellen, ob auch er erkrankt sei. Bislang ist dieser ohne Befund.

Doros hat noch keine Verbindung zwischen dem Grünen Nektar und dem Toten hergestellt. Im Moment betet er im Stillen zu Peraine, dass es ein Einzelfall sein möge und er sich nicht mit einer grassierenden Krankheit konfrontiert sieht. Er war am Verschwinden des Leichnams Arlins nicht nur beteiligt, um eine eventuelle Ansteckung anderer zu verhindern, sondern auch weil Col ihn davon überzeugte, dass es schlecht für das Geschäft des *Würfelpechs* sei, würde es bekannt werden.

Seine anfängliche ablehnende Haltung und seine Weigerung, seine Informationen zu teilen wird der Medicus aufgeben, sollten mehr Fälle der Krankheit in der Stadt auftreten. Er fürchtet, einer Seuche nicht gewachsen zu sein und wird in Panik eher noch mehr trinken, obgleich er in Wahrheit eine der wenigen realistischen Chancen Paavis ist, die Krankheit zu behandeln und in den Griff zu bekommen (andere könnten die Helden selbst sein, wenn sie sich mit *Heilkunde Krankheiten* auskennen, aber die von vielen Paaviern nur müde belächelten Traviadiener sind sicherlich auch eine Option. Zauberei wie der KLARUM PURUM oder der ABVENENUM können von entsprechend ausgebildeten zauberkundigen Helden beigesteuert werden; der Meister kann sie im Bedarfsfall auch von in Paavi ansässigen Magiewirkern, etwa Sylphoria, beisteuern lassen. Wenn Sie, lieber Meister, das Abenteuer mit erfahreneren Helden und den Regeln aus *Wege der Götter* spielen, so kommen natürlich auch Liturgien wie der Große Speisesegen, Fürbitten des Heiligen Therbün, Kleiner Giftbann usw. in Frage, die unerfahreneren Helden möglicherweise nicht zur Verfügung stehen.

DER ZAHNLOSE BODIL

Der Fallensteller, den man nicht von ungefähr den zahnlosen Bodil nennt, fehlen ihm doch bis auf zwei untere alle Schneidezähne, haust im Goldgrund, wenn er sich überhaupt in Paavi aufhält. Bodil ist ein von den Jahren gebeugter, aber zäher Mann, der selbst nicht mehr so genau weiß, wie alt er eigentlich ist. Gekleidet ist er in ein wildes Durcheinander aus Fellen und schlecht gegerbtem Leder. Sein ergrautes Haar ist lang und verfilzt, sein Vollbart ebenso und darüber hinaus stummer Zeuge etlicher vergangener Mahl-



zeiten. Seiner Behausung in Paavi hat er es zu verdanken, dass er sich andauernd Läuse einfängt. Entsprechend kratzt er sich fortwährend.

Bodil erzählt gern, er sei einst einer der besten Jäger des Landes gewesen; damals, noch unter dem alten Dermot. Besser noch als all die Henkersknechte, die erst mit der Hexe kamen. Er bedauert sehr, dass er heute zu alt ist für die Jagd. Aber seine Augen sind einfach nicht mehr so gut, und überhaupt ist nichts mehr so, wie es früher war, vor dem Schwarzen Eis. Die Markkanen sind das Schlimmste, was Paavi passieren konnte. Nicht die Eishexe, nicht die Eisprinzessin. Nein, die vermaledeiten Markkanen, die Jäger und Fallensteller wie ihn ausbluten, bis sie in den Behausungen lebten, die sie nun hatten, sich nicht mal anständigen Schnaps leisten konnten, sich zu wärmen. Die, die selbst nichts von der Jagd verstanden, sich aber an ihrer Beute dumm und dämlich verdienten. Das sind die Schlimmsten, und selbst wenn sie sich einmal herablassen mussten, einen ordentlich zu bezahlen, weil der gebrachte Pelz schön weiß war, dann verfluchten sie ihr Gold. Ist dem Arlin so ergangen, seinem Kumpel. Kaum hatte er mal was, war es um ihn geschehen.

Ja, mit Bodil ins Gespräch zu kommen, ist recht einfach (*Überreden*-Probe -7), wenn man ihn zuhause oder im *Würfelpech* aufgetrieben hat. Was er weiß und bereitwillig teilt, ist Folgendes:

☛ Er hat mit Einsetzen der Schneeschmelze im Peraine Paavi gemeinsam mit Arlin verlassen. Zurückgekehrt sind sie erst vor etwas mehr als zwei Wochen, und während er selbst wahrscheinlich noch mal los muss, weil ihn sein Fang nicht über den Winter bringen wird, hatte Arlin mehr Glück und konnte ein Prachtexemplar von einem Hermelin fangen.

☛ Arlin war nicht krank – zumindest nicht draußen. Angefangen mit dem Husten hat er erst in Paavi, und schlecht sah er aus, ganz grün im Gesicht. Das ging eine Woche nachdem sie wieder in der Stadt waren los. Den Medicus hat Arlin wegen des Hustens nicht aufgesucht, der hatte ja auch schon schlimmeres einfach so überstanden.

☛ Außergewöhnlich war eigentlich nichts. Draußen nicht und auch nicht in Paavi. Sie haben einem Blutsauger der Markkanen ihren Fang verkauft, und Arlin zog die Spenderhosen an, als sie anschließend ins *Würfelpech* gingen.

☛ Der Medicus hat ihm auch allerhand Fragen gestellt und ihn aufgefordert, regelmäßig bei ihm vorbeizuschauen. So oft hat er einen Medicus in seinem ganzen Leben nicht gesehen, aber irgendwie beunruhigt es ihn.

☛ Er ist überzeugt, dass die Markkanen etwas damit zu tun haben, sind sie in seinen Augen doch für alle Schicksalsschläge verantwortlich, die den einfachen Jägern und Fallenstellern widerfahren, und er wird nicht müde, das zu betonen.

Erst wenn die Helden nachhaken oder gezielt danach fragen, wird sich Bodil erinnern, dass Arlin schon am ersten Abend,

nachdem sie ihr Geld von einem Unterhändler der Markkanen, einflussreichen Pelzhändlern der Stadt, erhalten hatten, sich von Tollinow im *Würfelpech* etwas ganz Besonderes aufschwätzen ließ: den Grünen Nektar. Der ganze Abend blieb Bodil nur verschwommen in Erinnerung, floss doch noch einiges an Alkohol, aber er erinnert sich dann wieder, dass Arlin auch danach noch ganz verrückt nach dem grünen Zeug war. Er selbst konnte es sich einfach nicht mehr leisten, fand es aber ganz gut trinkbar.

ZU VIELE FRAGEN

Es liegt im Bereich des Möglichen, dass sich die Helden bei ihren Recherchen nicht ganz so geschickt anstellen. Bedrohen sie Doros Edeling, sind sie gegenüber Coljew Tollinow respektlos, prügeln sie Antworten aus Falk heraus oder stellen sie einfach nur zu viele unangenehme Fragen, nachdem man ihnen gesagt hat, sie sollen verschwinden, dann wird es Zeit für eine deftige Abreibung. Tollinow wird unter diesen Umständen einige seiner Männer ausschicken, den Helden aufzulauern, Männer, die die Helden vielleicht schon im *Würfelpech* gesehen haben. Die Schläger würden es sehr begrüßen, könnten sie die Helden einzeln erwischen, doch das hängt natürlich von deren Vorsicht und Vorgehensweise ab. In jedem Fall sollte die Anzahl der Schläger bei einer Begegnung der der Helden +1 entsprechen. Sie sind nicht darauf aus zu töten, aber ein bisschen Blut darf es schon sein. Es soll als Warnung zu verstehen sein, sich aus Dingen herauszuhalten, die sie nichts angehen, und das werden sie mit markigen Sprüchen unterstreichen.

Schläger

Raufen: INI 10+IW6 AT 11 PA 10 TP(A) IW6+1 DK H

Dolch: INI 10+IW6 AT 12 PA 11 TP IW6+1 DK H

LeP 30 **AuP** 30 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 8 **RS** 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Es ist natürlich schwer vorherzusagen, wie die Helden auf die Prügel reagieren. Sollten sie das, was sie ausgelöst hat, daraufhin nur verstärken, wird Tollinow nicht lange fackeln und die gleichen Schläger noch einmal ausschicken. Doch sollten Sie die Helden diesmal in das sprichwörtliche offene Messer laufen lassen. Tollinow kann es sich nicht leisten, Schwäche zu zeigen, und es käme ihm auch gar nicht in den Sinn. Gegen den bornländischen Bären selbst vorzugehen wird eine harte Nuss und ist vermutlich ohne Verbündete, die erstmal von der Richtigkeit dieses Vorgehens überzeugt werden müssen, nicht zu stemmen.



ALBRIN SJERENSEN IST MIT VON DER PARTIE

Neben Espianza Grandezza hat vor allem *Albrin Sjerensen*, der Wirt des *Goldrauschs*, ein Interesse an dem, was Tollinow so treibt. Darüber hinaus hat er auch ein wachsames Auge auf Espianza Grandezza und ihr Etablissement, wäre er doch zu gern am *Schneepalast* beteiligt. Von den dreien ist Sjerensen mit Abstand am längsten in der Stadt und eine Art Paavier Institution. Jeder in Paavi kennt ihn, und er kennt viele, die für ihn Augen und Ohren offen halten. Wenn sich die Helden nicht über die Maßen bemühen, unbemerkt zu bleiben (etwa indem sie sich regelmäßig neue Verkleidungen zulegen, sich nur im Schutz der Dunkelheit durch die Straßen bewegen usw.), ist davon auszugehen, dass Sjerensen von ihren derzeitigen Anstrengungen erfährt. Es liegt sogar nahe, dass er schon länger von ihnen weiß, wenn sie beispielsweise in die Geschehnisse im vorhergehenden Abenteuer, *Des Schlitzers letzter Weg*, verwickelt waren. Albrin Sjerensen will genau wissen, was in „seiner“ Stadt vorgeht und wählt dazu den direkten Weg: er lädt die Helden zu einem Gespräch in den *Goldrausch* ein.

Zählen die Abenteurer ohnedies zu den Gästen des *Goldrauschs*, fällt ihm dies sehr einfach. Andernfalls wird er zwei seiner Vertrauten, beides kräftige, notfalls grobe Männer mit langem Haar und Vollbart, schicken, seine Einladung zu überbringen. Das kann zu einem beliebigen Zeitpunkt zwischen Mittag und Mitternacht an jedem Tag passieren, nachdem sich die Helden mit Espianza Grandezza getroffen haben, vorzugsweise jedoch, wenn sie auch schon ein paar Spuren nachgegangen sind. Ganz im Gegensatz zu Albrin Sjerensen selbst sind die beiden von ihm geschickten Männer nicht sehr kultiviert, sondern eher direkt und eine Ablehnung der Einladung durch die Helden würde sie sichtlich

konsternieren, sind sie das doch so gar nicht gewohnt. Nach einer kurzen Verwirrung ihrerseits werden sie die Einladung noch einmal wiederholen, als hätten die Helden sie einfach nur nicht richtig gehört und hinzufügen, dass dies eigentlich keine Bitte ist, die man ausschlagen kann. Lehnen die Helden weiter ab, werden sie aber nur die Achseln zucken und von dannen ziehen, hat Sjerensen doch klar gemacht, dass sie höflich bleiben sollen, was sie für ihre Begriffe waren, solange sie keine Nasen gebrochen oder Zähne ausgeschlagen haben. Natürlich wird sich Albrin Sjerensen nun überlegen müssen, wie er mit dieser Respektlosigkeit in Zukunft umzugehen gedenkt.

IM GOLDRAUSCH

Der *Goldrausch* verfügt über einen großen Schankraum, rustikal und widerstandsfähig möbliert, mit schweren Holztischen und langen Bänken. Auftritte von Barden sind hier selten und würden wahrscheinlich auch einfach am Geräuschpegel der abendlich hier Saufenden scheitern, dass sich jedoch zahlreiche Kehlen zu einem derben oder humorvollen Trinklied vereinen, zu dem dann geklatscht oder gestampft wird, was auch Häuser in der Nachbarschaft erschüttern kann, kommt hingegen schon öfter mal vor.

Albrin Sjerensen erwartet die Helden nicht im Schankraum des *Goldrauschs*, der Abend für Abend bis zu zweihundert Gästen Platz bietet, die ihre Probleme im Alkohol ersäufen oder schnelles Glück bei einer der Dirnen suchen, sondern in seinem Büro im ersten Stock des Gebäudes. Es ist schön eingerichtet und ordentlich. Zwei große Fenster gestatten einen guten Ausblick über den Lettastieg, der sich weiter zur Herzogsburg hochzieht, und hinab auf die Flenserdunen bis zum Flensplatz und das Nordmeer dahinter. Pelze und Felle schmücken die Wände. Neben einer schlichten Kommode aus dunklem Holz, auf der eine Auswahl von Flaschen,





Karaffen und Gläsern steht, beherrscht ein großer, schwerer Schreibtisch das Zimmer. Auf einem Lehnstuhl dahinter wartet Albrin Sjerensen, der aufsteht, wenn die Helden eintreten, auf die eine entsprechende Anzahl von gepolsterten Stühlen vor dem Schreibtisch wartet.

Nachdem er die Helden begrüßt hat, wird Albrin Sjerensen ungefragt zur Kommode gehen, eine der Flaschen und eine entsprechende Zahl Schnapsgläser nehmen und jedem einschenken, um auf das Wohl seiner Gäste anzustoßen. Dabei schenkt er nicht irgendeinen Fusel aus, wie er in Paavi selbst gebrannt wird, sondern bornländischen Meskinnes, einen starken Haferhonigschnaps. Leere Gläser füllt er im Verlauf des Gesprächs einfach auf und legt selbst ein anständiges Tempo vor. Helden, die dieses Tempo halten wollen, sollten *Zechen*-Proben ablegen, je nach Länge des Gesprächs auch mehrere. Ein Scheitern bringt die üblichen Folgen der Trunkenheit und ob des Honigschnapses am nächsten Morgen einen echten Werwolf mit sich. (Albrin Sjerensen ist übrigens weniger von jenen beeindruckt, die mithalten können, als vielmehr von jenen, die wissen, wo ihre Grenzen sind und sich beherrschen können.) Eine Nachfrage nach nicht-alkoholischer Erfrischung wird ihn kurz die Stirn runzeln lassen, doch dann schickt er jemanden, der das Gewünschte von unten holt.

Albrin Sjerensen tritt selbstbewusst auf, ist sich seiner sicher, höflich und glänzt durch gute Umgangsformen, die man sonst in der Stadt höchst selten antrifft. Er redet auch nicht lange um den heißen Brei herum, sondern bekundet sein Interesse am Tun der Abenteurer und insbesondere den Rollen, die Espianza Grandezza und Coljew Tollinow dabei spielen. Das Gespräch hat er jedoch vor allen Dingen deshalb anberaumt, um die Helden selbst kennenzulernen und besser einschätzen zu können. Im Grunde rechnet er nicht damit, dass sie ihm alles verraten, werden sie doch von seinen Rivalen bezahlt, was ihn aber nicht davon abhält, immer wieder nachzuhaken.

Wie dieses Gespräch letztlich verläuft, hängt einzig von den Helden ab. Der wohl einflussreichste und mächtigste Mann in Paavis Schattenwelt fühlt ihnen zwar auf den Zahn, bleibt dabei aber stets gesittet und beleidigt und droht zu keinem Zeitpunkt, sondern bekundet eher noch Verständnis, falls sie die Gründe für ihre Verschwiegenheit nennen. Sein anfängliches Interesse an den Helden und dem, was sie mit seinen Rivalen zu schaffen haben, wird jedoch in echte Besorgnis und Anteilnahme umschlagen, sollten die Helden ihn von den seltsamen Todesfällen in Kenntnis setzen. Irgendwo in seinem Kopf wird er sich sicher auch die Frage stellen, wie er das am besten gegen Tollinow verwenden kann, aber eine mögliche Krankheit, die sich unter der Bevölkerung ausbreiten könnte, bereitet ihm tatsächlich Sorgen – das wäre nicht gut für „seine“ Stadt und schlecht für das Geschäft. Man kann über Albrin Sjerensen sagen, was man will, Paavi liegt ihm am Herzen, Wohl und Wehe seiner Bewohner übertragen sich auch auf ihn. Die Motivation mag im Grunde reiner

Eigennutz sein, doch tut er mehr für die Stadt, ihren Wohlstand und ihren Fortschritt als der Stadtrat oder gar die Herzogin; das ist etwas, was er selbst nie zugeben würde, sieht er sich doch als einfachen Wirt und Kaufmann.

Albrin Sjerensen ist nicht ganz ohne Vorwissen und bereit, die Helden daran teilhaben zu lassen, wenn sie ihm ihrerseits entgegen kommen. Abgesehen davon, dass er viel über den Hintergrund Espianza Grandezza und Coljews weiß (auf jeden Fall alles, was sich in Paavi zwischen den beiden zutrug, nicht aber die dunkelsten Geheimnisse ihrer Vorgeschichte), können die Helden von ihm folgendes erfahren:

☛ Er weiß, dass Coljew Tollinow im *Würfelpoch* einen neuen Schnaps, vermutlich eine Droge ausschenkt. Man nennt sie dort den Grünen Nektar, doch hat er in all den Jahren, in denen er eine Taverne führte, nie davon gehört.

☛ Er weiß, dass Falk, ein Handlanger Coljews, den Nektar in kleinen Fläschchen entgegennimmt. Sein Kontaktmann ist nicht menschlich, der Beschreibung nach wahrscheinlich ein Grolm, obwohl es diese Wesen hier im Hohen Norden eigentlich nicht gibt, die als ganzes Volk berüchtigt dafür sind, rücksichtslose Geschäftsleute zu sein, die für ihren Profit über Leichen gehen würden – und magiebegabt sind sie darüber hinaus alle. Der Treffpunkt ist immer der gleiche, der kurze Strand zwischen Nivesendorf und Neumarkt, was die Vermutung nahe legt, dass der Grolm von außerhalb kommt.

☛ Letztlich weiß er, dass auch Espianza Grandezza an dem Grünen Nektar interessiert ist, was wahrscheinlich der Grund ist, warum die Helden jetzt bei ihm sind.

DIE GEFÜHLTE BEDROHUNG

Wenn Sie sich für den Einstieg mit Tomar entschieden haben (siehe **Der Einstieg ins Abenteuer**), dürfen die Helden davon ausgehen, dass sich eine blutige, vielleicht entscheidende Konfrontation zwischen den Wirtsleuten anbahnt, geschürt nur noch durch das heiße Wetter und eine enervierende Mückenplage. Lassen Sie sie ruhig in dem Glauben, aber soweit wird es nicht kommen – zumindest noch nicht. Albrin Sjerensen hat zwar mehr als genug gute Gründe, gegen Tollinow vorzugehen, aber nachdem das einmal schiefging, ist er vorsichtiger geworden und gerade in einer Phase, in der er Gras über die Sache wachsen lässt, um sich nicht selbst zu einer Zielscheibe für die Eisjäger und die Herzogin zu machen. Kurzum, es wäre zu auffällig und naheliegend, und so sieht er von direkten Aktionen gegen seinen Rivalen ab. Außenstehende aber, die ohnehin mit ihm aneinandergeraten könnten, bieten sich als Werkzeug geradezu an, und Sjerensen hat ganz bestimmt nicht vergessen, dass Tollinow erst kürzlich einen der Seinen erstach.



Wenn sich die Helden geschickt anstellen, können sie hier einen ersten Schritt tun, das Vertrauen Sjerensens zu gewinnen. Über die fremdartige Krankheit informiert, ließe er sich gar zu einer Entlohnung seinerseits überreden, wenn sie das Problem möglichst schnell aus der Welt schaffen. Ist er vollständig über das Geschehen im Bilde, könnte er sich gar dazu

hinreißen lassen, Falk unter Druck zu setzen, bis er ihm beziehungsweise den Helden verrät, wann das nächste Treffen mit dem Zulieferer stattfinden wird (siehe **Die Lieferung**). Mehr zu Sjerensen erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen**.

DAS IST ... IRGENDWIE GRÜN

Im Grunde geht das Abenteuer davon aus, dass es den Helden gelingt, dem Grünen Nektar auf die Spur zu kommen und seinen Ausschank zu stoppen, ehe das Grüne Leiden in Paavi um sich greift. Aber andererseits – was läuft schon nach Plan? Wenn Sie das Gefühl haben, dass die Helden trödeln oder den Ereignissen einfach nicht die Beachtung schenken, die sie verdient hätten, dann hilft diese Szene vielleicht, sie ein bisschen anzuspornen. Sie kann (beinahe) zu jeder Zeit und überall in den Straßen Paavis stattfinden, obwohl sich der Goldgrund natürlich anbietet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Starkes Husten und ein ferner Ausruf der Besorgnis erregt eure Aufmerksamkeit, dicht gefolgt von einem lauten und entsetzt klingenden: „Bei Peraine!“ Die Quelle der Stimme muss unmittelbar außerhalb eures Sichtfeldes liegen, um die Ecke nur ein paar Schritt voraus.

Maurika, eine Flenserin nivesischer Abstammung, hustete just in diesem Augenblick gerade um die nächste Ecke in einer Gasse Paavis ihr Leben aus. Augenzeuge dieses Ereignisses wurde der junge Schreiber *Hane*, der zu den Angestellten des Stoorrebrandt-Imperiums gehört und ursprünglich aus Gareth stammt, von wo aus er vor einem Jahr nach Paavi geschickt wurde. Das ist wohl auch der Grund, warum er überhaupt innehielt, um sich um die zusammenbrechende Nivesin zu kümmern, denn jeder echte Paavier eilt einfach weiter, als wäre nichts geschehen, beziehungsweise verschließt die Fensterläden, um nichts zu hören. Ironischerweise schützt die Paavier ihr weit verbreiteter Mangel an Menschlichkeit und Sorge um andere vor einer möglichen Ansteckung. Natürlich steht das auch den Helden offen, entscheiden sie sich aber doch, dem Ausruf nachzugehen, fahren Sie mit Folgendem fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum drei Schritte um die Ecke der Gasse ist eine Frau von etwa vierzig Jahren zusammengesackt und liegt nun mit dem Gesicht nach unten auf dem Boden. Ein junger

Mann, dessen geschmackvolle, wenn auch an den Ellenbogen etwas abgewetzte Kleidung im krassen Gegensatz zu der robusten und einfachen Kleidung der Frau steht, beugt sich mit einer Mischung aus Schreck und Sorge im Gesicht über sie, hat eine Hand auf ihre Schulter gelegt und versucht verzweifelt, sie anzusprechen.

Hane wird erst von der Nivesin ablassen, wenn ihn die Helden dazu auffordern oder nachdem er sie nach ein, zwei weiteren fruchtlosen Versuchen, sie anzusprechen, schließlich umdreht und ihrer grünverfärbten Zunge ansichtig wird. Dieser Anblick wird ihn vor Schreck ein, zwei Schritte zurücktaumeln lassen.

Maurika ist beim Eintreffen der Helden schon tot, wenn auch noch warm. Es gibt nichts mehr, was sie noch für sie tun können. Sie zeigt alle für das Grüne Leiden üblichen Symptome: Zunge und Schleimhäute haben sich grün gefärbt, ihre Haut ist blass und weist einen grünlichen Schimmer auf. Eine Probe auf *Sinnenschärfe* offenbart etwa anderthalb Schritt über der am Boden liegenden Nivesin einen grünlichen Fleck an der Wand: Sporen, die sie zusammen mit Speichel und Schleim gegen die Wand hustete, bevor sie dem Grünen Leiden erlag. Die Tote riecht nach Rachentod, dem Obstbrand, der zu dieser Jahreszeit im Goldgrund gebrannt wird. Sie führt eine Handvoll Heller und ein großes Messer mit sich, aber nichts, was sie identifizieren würde.

Danach gefragt wird auch Hane sagen, er kenne die Tote nicht und sei nur zufällig hier vorbeigekommen, als er sah, wie sie zunächst von einem starken Hustenanfall regelrecht durchgeschüttelt wurde, nach Luft rang und schließlich zusammenbrach. Wenn die Helden keinen Gegenvorschlag bringen, wird er sie dazu drängen, die „Stadtwache“, wie er die Eisjäger oder die Bürgerwehr nennt, zu alarmieren. Sind diese tatsächlich erst einmal auf den Plan gerufen, entscheiden sie schnell, dass die Frau krank aussieht und ohne Umschweife verbrannt gehört. Viel mehr interessiert sie eigentlich nicht, so lange es bei der einen Toten bleibt.

Für die Helden besteht hier jedoch die erste Möglichkeit, das Grüne Leiden selbst in Augenschein zu nehmen. Bei Gelingen einer Probe auf *Heilkunde Krankheiten* +3 können sie die wesentlichen Fakten über die Krankheit erfahren, die



unter **Das Grüne Leiden** auf Seite 58 beschrieben sind, doch auch sie werden keinen Namen dafür haben und anhand des Leichnams nicht zuordnen können, woher die Krankheit kam – abgesehen davon, dass Maurika zu diesem Zeitpunkt noch ansteckend ist ...

In jedem Fall kann der Tod der Nivesin *Doros Edeling* (siehe **Der Medicus**) dazu bewegen, mehr von seinem Wissen preiszugeben, wächst doch seine Sorge zunehmend, wenn er davon erfährt. Was aus dem Schreiber Hane wird, ob er sich angesteckt hat oder nicht, ist Ihnen überlassen.

DIE LIEFERUNG

Die Helden können mittlerweile zu dem Schluss gelangt sein, dass das Grüne Leiden mit dem Genuss des gleichfarbigen Nektars zusammenhängt, dessen Ursprungsort außerhalb Paavis liegt. Dass der Nektar an dem kurzen Stück Strand zwischen Neumarkt und Nivesendorf die Hände wechselt, können die Helden mehr oder minder problemlos von Espianza Grandezza oder Albrin Sjerensen erfahren. Die schwierige Frage ist eher, wann es zur nächsten Übergabe kommt. Die Antwort darauf könnten Coljew Tollinow und Falk geben, sind aber dazu nicht ohne weiteres bereit. Am aussichtsreichsten wäre es noch, Falk selbst oder mit Hilfe Albrin Sjerensens unter Druck zu setzen (siehe **Albrin Sjerensen ist mit von der Partie**). Eine andere Möglichkeit besteht darin, einfach nachts den Strand unter Beobachtung zu halten oder ein wachsames Auge auf Falk zu haben und diesem zu folgen (siehe **Das Würfelpech**).

Beobachten die Helden das nächste nächtliche Treffen am Strand, lesen Sie folgendes vor oder geben Sie es in Ihren eigenen Worten wieder:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Madamal ist kaum mehr als eine dünne Sichel am wolkenlosen Himmel. Es ist fast windstill in dieser lauen Nacht. Das Schwappen der Wellen am Ufer und das Summen der Mücken sind deutlich zu vernehmen, die Geräuschkulisse des nächtlichen Paavis bildet einen entfernten Hintergrund. Eine schmale Gestalt nähert sich aus Richtung der Flenserdunen, tritt zwischen den niedrigen Bäumen hindurch an den Strand und wartet im Schatten der steilen Böschung im Norden, gute fünfzig Schritt entfernt von einer Reihe vertäuter Schifferboote.

Bei der Gestalt handelt es sich um Falk, was die Abenteurer wissen, wenn sie ihm gefolgt sind, oder sie erkennen ihn, wenn sie zuvor schon mit ihm zu tun hatten. Es dauert etwa zehn Minuten, bis Falks Kontaktmann auftaucht.



FALK TRIFFT SICH MIT BILGOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von Süden her kommt ein kleiner, dunkler Fleck die Letta herab, der sich dicht am Ufer hält. Ein Nachen landet kurz darauf am Strand, aus dem behände ein fast schon grotesker Anblick an Land springt: Das Wesen kann nicht größer sein als einen Schritt, doch sein Kopf ist überproportional riesig und entspricht eher dem eines ausgewachsenen Mannes. Es zieht den Nachen ein Stück weiter an Land, ehe es sich umblickt und dann auf die im Schatten wartende Gestalt zustapft.

Die Helden werden Zeuge eines Treffens zwischen Falk und einem der Getreuen Rakeris, der auf den Namen Bilgor hört und unter den Getreuen zu den gerisseneren gehört und des Garethis einigermaßen mächtig ist. Falk und er unterhalten sich kurz mit leisen Stimmen und tauschen dann einen Beutel gegen eine Handvoll Fläschchen, die der Grolm in Sackleinen eingeschlagen in einer einfachen kleinen Holzkiste im Boot mit sich führte. Das „Boot“ Bilgors ist übrigens nichts anderes als der Überrest einer Schubkarre, die von den Grolmen umfunktioniert und etwas Pech und Teer abgedichtet wurde; für ausgewachsene Menschen als Boot keinesfalls zu gebrauchen.



Greifen die Helden nicht ein, wird das Treffen keine drei Minuten dauern, ehe sich die beiden verabschieden und in unterschiedliche Richtungen entfernen. Falk geht durch den Wald zurück in die Flenserdunen und schließlich direkt zum *Würfelpfuch*. Der Grolm schiebt sein kleines Boot wieder ins Wasser und paddelt gen Süden; zunächst entlang des Ostufers der Letta, weiter die Küste entlang bis zum alten Steg.

Entschließen sich die Helden, den Handel zu unterbinden (und ist Falk dabei nicht auf Druck Albrin Sjerensens auf ihrer Seite), so suchen die beiden ihr Heil in der Flucht, sobald sie einer Gruppe gewahr werden, die sich ihnen nähert. Falk zu verfolgen ist schwer, wenn er ein, zwei Kampfrunden Vorsprung hat. Er ist wendig (*Athletik* 6; GE 15, KO 11, KK 13) und kennt sich in Paavi ausgezeichnet aus. Allerdings dürfte er auch nicht die höchste Priorität der Helden sein. Bilgor dagegen braucht allein 6 KR, um sein Boot wieder ins Wasser zu schieben, es umzudrehen, hineinzuspringen und das provisorische Paddel zu ergreifen. Im Notfall wird er versuchen, sich mit seinem Dolch zu verteidigen, doch sollte es den Helden gelingen, den Grolm zu überwältigen, der zunächst furchtbar zetert und flucht, allerdings in einer Sprache, die nur aus Schnalz- und Zischlauten zu bestehen scheint, dem Grolmischen. Einmal überwältigt wird er so tun, als sei er nur des Grolmischen mächtig. Ihm Informationen zu entlocken, ist mit funkelndem Silber oder gar Gold recht einfach. Alle anderen Versuche, etwa durch Androhung von Gewalt, sind schwer (*Überreden*-Probe +3) bis sehr schwer (*Überreden*-Probe +7), etwa indem man an sein Gewissen appelliert und weitgehend auf Unverständnis stößt.

Je nachdem, wie erfolgreich die Abenteurer im Umgang mit Bilgor sind, kann der Grolm ihnen sehr viele Informationen zukommen lassen. Erreichen sie ihr Ziel durch Androhung oder gar Anwendung von Gewalt, wird er ihnen allerdings falsche Informationen zur Grolmhöhle geben und sie auf direktem Weg in **Raum 4: Auf gefährlichem Terrain** schicken (siehe **Die Grolmhöhle**), vergessen, die Wache in Raum 3 zu erwähnen und ähnliches. Dies zu durchschauen ist in Anbetracht der Tatsache, dass es sich bei dem Grolm um ein den Abenteurern fremdes Wesen handeln dürfte, schwer (Probe auf *Menschenkenntnis* +7). Ansonsten ist die Fülle an Informationen, die er herauszurücken bereit ist, abhängig von der Menge an funkelndem Silber oder Gold, die man ihm gibt.

☛ Er weiß, wo die Grolmhöhle liegt und dass etwaige furchteinflößende Hindernisse nichts anderes sind als Windspiele und Glaskugeln, die er und die anderen gelegentlich mit einer seltsamen, leuchtenden Paste bestreichen müssen.

☛ Er weiß um den Aufbau der Grolmhöhle, was es wo zu beachten gilt und dass neben ihm und Rakeri dort noch fünf weitere Grolme hausen.

☛ Er weiß, dass Rakeri davon träumt, über Paavi zu herrschen, davon schwafelte er oft genug.

☛ Außerdem hat Rakeri sie davor gewarnt, niemals zu weit von ihrer Höhle wegzugehen. Warum, weiß Bilgor nicht so richtig.

BILGOR

Wie die anderen Getreuen auch, die Rakeri um sich geschart hat, weiß Bilgor kaum etwas von seinem Volk. Er war zu jung, als man ihn verstieß, und erst Rakeri machte ihm klar, dass es ein Leben neben Jagdzügen und Diebstahl gab. Bilgor erreicht tatsächlich eine Größe von knapp über einem Schritt, worauf er sehr stolz ist. Er ist drahtig und zäh, wirkt aber irgendwie ausgemergelt. Das Haar pflegt er regelmäßig mit seinem Dolch zu rasieren, seit er einmal sehr innige Bekanntschaft mit Flöhen schloss und ihn das Jucken beinahe um den Verstand gebracht hätte.

Herausragende Eigenschaften: KL 11, IN 12, GE 13; Geiz 5, Goldgier 7, Jähzorn 7, Weltfremd (Adelsherrschaft, Religion) 7, Zwergenwuchs

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 7, Orientierung 6, spricht Grolmisch fließend und kann sich in Garethi verständlich machen

Dolch: INI 7+IW6 AT 11 PA 10 TP IW6+I DK H
LeP 19 AuP 27 KO 10 MR 5 GS 6 RS 1
Wundschwelle: 5

Lassen die Helden den Grolm mit seinem kleinen Boot entkommen, weil sie sich vielleicht ohnehin nur entscheiden, das Treffen zu beobachten, so ist es natürlich schwieriger herauszufinden, wo die Grolmhöhle ist. Die Helden können die Verfolgung Bilgors mit einem Boot aufnehmen. Ein paar Fischerboote, die weiter südlich am Strand festgemacht sind, böten sich an. Wollen die Helden nicht einfach ein Boot entwenden, finden Sie entsprechende Hinweise unter **Der alte Steg**.

Erkundigt man sich in Paavi (beispielsweise bei Fischern), was in der Richtung liegt, in die der Grolm entschwinden ist, ist die erste Antwort ein Schulterzucken und die Auskunft: „Nichts außer Morast westlich der Letta und nichts außer Einöde östlich, soweit das Auge reicht.“ Erst wenn die Helden näheres Interesse bekunden oder gar erwähnen, dass sie unter Umständen gedenken, dorthin zu gehen, wird man sich des alten Stegs erinnern und sie trotz der milden Temperaturen mit einem Schauer davor warnen.

DER ALTE STEG

Der heute sogenannte alte Steg liegt jenseits der Letta südlich von Paavi. Von der Stadt ist er knapp eine Meile entfernt und vom Lettastieg, der am Ostufer entlang läuft, auszumachen. Damit liegen er und der alte Torfstich dahinter in den Ausläufern dessen, was die Nivesen *Naauki-myrkkui-Kuui-en*, den „Falschen Wald und falschen Sumpf“, nennen (siehe Kasten auf Seite 60).

In der Zeit, bevor das Schwarze Eis über das Land kam, markierte der alte Steg die Position eines Trockenplatzes auf dem die Torfsoden so gestapelt wurden, dass sie den kurzen



Sommer über trocken konnten, um dann mit einer Barke nach Paavi verbracht zu werden. Sie wurden damit erheblich leichter, schrumpften in ihrem Volumen und stellten Paavis Grundlage für Brennstoff dar. Jenseits des Trockenplatzes schloss sich ein weit verzweigtes System von Gräben und Zwischendämmen an, durch das das Moor erschlossen wurde. Hier gingen Paavis Torfstecher ihrer körperlich äußerst anstrengenden Arbeit nach.

War es schon immer ein gewagtes Unterfangen, den Torfstich zu betreiben, galt das Land doch einstmals als verflucht, war es eine Mischung aus Gier und Notwendigkeit, die sich für seinen andauernden Betrieb verantwortlich zeigten. Das Kommen des Schwarzen Eises aber setzte dem ein Ende. Heute ist nur noch ein kümmerlicher Rest des Stegs übrig, eine Handvoll Pfähle, die aus dem Wasser des Flusses ragen, verbunden mit morschen Holzbohlen. Der Trockenplatz ist auf den ersten Blick kaum vom Umland zu unterscheiden, bewachsen mit dem braungelben Gras der Steppe und vereinzelt Krüppelkiefern. Das Gebiet des ehemaligen Torfstichs ist tückischer denn je, hat das Moor das zerklüftete Land doch zurückerobert; Gräben und Zwischendämme sind nur noch rudimentär erhalten und ebenfalls von der Flora des Nordens überwuchert, und die bis zu drei Schritt tiefen Anlagen sind zu überraschend tiefen Wasserlöchern geworden.

Nachdem sich das Schwarze Eis zurückgezogen hatte, unternahm man zunächst nur zaghafte Versuche, den alten Torfstich wiederzubeleben, was vor allen Dingen daran lag, dass nur wenige kundige Torfstecher übrig waren. Der Herzogin und mehr noch dem Stadtrat ist es durchaus ein Dorn im Auge, dass die Versorgung mit Brennstoff heute vor allem auf Kosten einer Abhängigkeit von südlich gelegenen Städten und Gebieten gewährleistet ist. Holz wird über die Letta nach Paavi geflößt und kommt dabei aus so entfernten Gegenden wie dem Nornja, dessen Zugehörigkeit zum Herzogtum auf sehr wackligen Füßen steht. Über die Bedeutung von Brennstoff muss in einem Landstrich, den der Winter mit Temperaturen um die Firunkälte mindestens sechs Monate fest im Griff hat, wohl nicht weiter spekuliert werden.

Womit kein Torfstecher und auch nicht die Verantwortlichen, die sie zum alten Torfstich entsandten, rechnen konnte, war, dass sich dort mittlerweile eine Bande von Grolmen niedergelassen hatte, die Wert auf ihre Privatsphäre legten und zudem noch an den Leichen vernunftbegabter Wesen großes Interesse hegten. So kam es, dass die entsandten Männer und Frauen nicht zurückkehrten. Bald darauf machten unheimliche Berichte über unheilvolle Geräusche, Klänge und nicht zuletzt seltsame Lichterscheinungen, die nichts anderes sein konnten als die verlorenen Seelen jener, die dorthin geschickt wurden und umkamen, und nun danach trachteten jeden in ihr feuchtes Grab zu reißen, die Runde. Die anfangs nur zaghaft unternommenen Versuche, den Torfstich wieder in Betrieb zu nehmen, kamen damit vollständig zum Erliegen.

Der beste Weg, den alten Steg zu erreichen, besteht darin, sich ein Ruderboot zu besorgen. Die Letta hat gerade Som-

merhochwasser und ist daher weit über ihre Ufer getreten. Trockenen Fußes gelangt man daher sonst nur mit einem gewaltigen Umweg über Eestiva ans andere Ufer, wo die nächste Brücke über die Letta steht (und selbst dann ist es mit den trockenen Füßen in einer Sumpf- und Moorlandschaft so eine Sache). Ein Ruderboot oder auch ein kleines Segelschiff aufzutreiben stellt gerade nachmittags, wenn die meisten Fischer mit ihrem Fang schon zurückgekehrt sind, keine Schwierigkeit dar. Schwieriger wird es, einen Fischer davon zu überzeugen, die Helden überzusetzen, sollte man ihm den Zielort verraten, gilt der alte Steg doch allgemein als verfluchter Ort, dessen Nähe man tunlichst meiden sollte. Das macht es einerseits langwieriger, überhaupt jemanden zu finden und treibt andererseits natürlich den Preis in die Höhe. Ein Wagemutiger, der nicht nur bereit ist, die Helden überzusetzen, sondern dort auch noch auf sie warten soll, wird diesen Dienst wohl kaum unter 5 Silber veranschlagen

DER PAAVKI-MYRKKUI-KUUIEN

Was übersetzt „Falscher Wald und falscher Sumpf“ heißt, ist ein riesengroßes Gebiet nördlich des Lamsen und westlich der Letta. Was im Westen als dichter Wald beginnt, verwandelt sich gen Osten hin in eine gespenstische Moorlandschaft. Die Nivesen meiden den Naauki-myrrkui-Kuuien, betritt doch kein Tier den Wald, und im Moor gedeihen nicht einmal allzu viele Pflanzen. Er gilt ihnen deshalb als verfluchter Ort. Tatsächlich sind die Temperaturen hier höher als andernorts im Hohen Norden. Der Wald erinnert mit seiner Vielzahl prachtvoller Buchen, Eichen und Zedern eher an das fruchtbare Yaquirtal denn an die ihn umgebende Steppe. Im Moor erhebt sich fast senkrecht ein an die drei Meilen hoher Tafelberg. Niemand weiß, was auf seinem Plateau zu finden ist, so wie niemand eine Erklärung für die offensichtlich unnatürliche Landschaft hat. Kolossale, längst vergangene Magie, die dem lebensarmen Moor die Energie entriess, um sie dem Wald zu spenden, ist eine der geläufigeren Theorien unter den wenigen Gelehrten, die sich mit diesem Phänomen beschäftigt haben.

Unter Paaviern ist bekannt, dass *Magistra Sylphora* (siehe **Anhang II: Meisterpersonen**) dann und wann mit einem unbekanntem Ziel in den Naauki-myrrkui-Kuuien reist. Andere Paavier tendieren eher dazu, das Gebiet zu meiden, und vor allem Nivesen sind schwer dazu zu bewegen, einen Fuß dorthin zu setzen. Was es mit dem „Falschen Wald und falschen Sumpf“ auf sich hat, ist nicht Thema dieser Kampagne. Es steht Ihnen offen, das Geheimnis mit Inhalt zu füllen, wenn Sie beispielsweise für die Monate zwischen den Abenteuern dieser Kampagne noch etwas suchen, was die Helden beschäftigen kann.



(wobei *Überreden*-Proben zum Feilschen durchaus angebracht sind). Mit einer einfachen *Überreden*-Probe und einer Zahlung von 5 Hellern können die Helden ein Ruderboot leihen, wenn sie es vor dem nächsten Sonnenaufgang zurückbringen.

Von Paavi aus den alten Steg mit einem Ruderboot zu erreichen dauert etwa 15 Minuten und ist eine recht einfache Aufgabe (Probe auf *Boote Fahren* –7), muss man sich doch weitestgehend nur in Küstennähe aufhalten. Haben die Helden einen tapferen Fischer verpflichten können, dann sparen Sie sich diese Probe ganz, verdient er hier doch immerhin sein tägliches Brot. Haben die Helden auf die eine oder andere Art und Weise den alten Steg erreicht, machen Sie mit **Ins Moor** weiter.

INS MOOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt einer vor langer Zeit angelegten Rampe, die das Gras und Schilf längst zurückerobert haben, vom alten Steg den Abhang hinauf und steht am Rand eines trockenen Plateaus. In eurem Rücken liegt das Nordmeer. Gelegentlich unterbrochen von schroffen Gesteinsformationen, die kaum die Bezeichnung Anhöhe verdienen, seht Ihr in jeder anderen Richtung nichts als braunes Gras, Schilf, Tümpel, niedrige Büsche und Krüppelkiefern. Selbst dieser dürftige Bewuchs schwindet nach vielleicht dreihundert Schritt ins Moor hinein, und übrig bleiben nur schleimige Moose, Flechten und kahle, verdrehte Bäume. Das Branden der Wellen und der Wind, der über das Gras weht, sind das, was ihr hört. Doch halt, da ist noch mehr. Es klingt wie ein fernes Klagen, und dann kommt das Summen, als sich dunkle Wolken von Mücken zusammenziehen.

Sind die Helden mehr oder minder aufgrund einer Vermutung hier und nicht, weil sie von Bilgor näheres erfahren haben, ist es nicht ganz so einfach herauszufinden, wo die Grolme hausen. Eine gelungene Probe auf *Sinnenschärfe* +3 offenbart immerhin schon einmal das Boot der Grolme, das in der Nähe des alten Stegs im Schilf verborgen liegt. Von dort kann man die Spur der kleinen Wesen mit einer *Fährsensuchen*-Probe +5 (aufgrund des verhältnismäßig harten Untergrunds des ehemaligen Trockenplatzes, auf dem die Helden stehen, und der Tatsache, dass es viele Spuren sind) bis zum **alten Donnerbalken** verfolgen. Tatsächlich liegt dieser kaum zwanzig Schritt nördlich des Trockenplatzes am Fuß der nächstgelegenen Felsformation, ist aber derart

zugewuchert, dass er erst zu erkennen ist, wenn die Helden den Rand des trockenen Platzes ablaufen.

Gehen die Helden dem Klagen nach, das sie vernehmen, ist auch hier eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gefragt, um letztlich die kruden Holzpfeifen und Windspiele zu entdecken, die in den Ästen von Krüppelkiefern und in Dornbüschen versteckt wurden. Verteilt lassen sich diese etwa in einem Umkreis von hundert Schritt um den Trockenplatz finden. Diese Entfernung markiert auch einen Halbkreis, in dem die Grolme in unregelmäßigen Abständen Glaskugeln an kleine Äste gehängt haben, die im Wind schaukeln. Diese füllen sie nachts gelegentlich mit Kaltem Licht, um die Anwesenheit von Irrlichtern vorzutauschen oder wie ein Irrlicht Neugierige tiefer ins Moor zu führen; das eine schreckt ab, das andere führt unwillkommene Besucher in ihr Verderben, beides dient den Grolmen.

Allerdings sehen sich die Abenteurer zunächst noch einer ganz anderen Bedrohung gegenüber, nämlich der summen- den, sirrenden Wolke ausgehungertes Blutsauger:

STECHEMÜCKENSCHWARM

Im kurzen Sommer und Spätsommer sind Schwärme von Stechmücken leider keine Seltenheit. Diese erreichen leicht eine Größe von 50 und mehr Insekten, die – wenn sie einmal ein Opfer gefunden haben – um 1W20 Insekten pro KR zunehmen. Stechmücken umschwirren ihr Opfer und lassen sich schließlich auf ungeschützten Hautstellen nieder. Die AT eines solchen Schwarms entspricht dabei regeltechnisch einem Fünftel seiner Größe. Durch das Stechen und Saugen entsteht normalerweise kein nennenswerter Schaden, die Stiche werden ‚nur‘ von einem niederhöllischen Jucken begleitet. Allerdings besteht eine Chance von 5% (20 auf den 1W20), dass sich einer der Stiche entzündet und sich eine Eiterbeule bildet. Ermitteln Sie mit 1W6, wo das geschieht und welche Auswirkungen damit verbunden sind:

- 1-2 **Gesicht:** 1 SP und CH –1
- 3-4 **Hand:** FF –1
- 5-6 **Körper:** GE –1

Die Auswirkungen bleiben gewöhnlich für 1 Tag bestehen. Eine Anwendung von *Heilkunde Krankheiten* +1 kann jedoch frühzeitige Linderung verschaffen.

Um eine saugende Stechmücke mit der flachen Hand zu erschlagen, ist eine GE-Probe erforderlich. Fällt dabei eine 1, ist es gar gelungen, zwei zu erwischen. Entscheidet man sich, sein Heil in der Flucht zu suchen, so kommen pro KR nur noch 1W20-(3xKR) (seit Fluchtbeginn) neue Mücken hinzu, während man 2W6 in der Luft schwirrende Insekten abhängen kann. Nur Zufallstreffer (1 auf den W20) helfen auf der Flucht, um auf der Haut sitzende Insekten zu erschlagen.



DIE GROLMHÖHLE

Rakeri und seine Getreuen haben sich ein kleines Höhlensystem als Domizil gewählt, das sich an einen vor vielen Jahren von Torfstechern notdürftig eingerichteten Donnerbalken am Fuß eines Hügels anschließt. Nachdem die Höhlen erst einmal einigermaßen gesäubert und von Vorbewohnern befreit waren, boten sie eine perfekte Mischung aus Sicherheit, Abgeschlossenheit und Zweckmäßigkeit. Hier richtete Rakeri seine alchemistische Werkstatt ein und begann alsbald, an seinem Plan zu feilen, wie er Paavi finanziell ausbluten lassen könnte.

Wenn es nicht anders angegeben ist, variiert die Deckenhöhe der natürlichen Höhlen zwischen zwei und zweieinhalb Schritt. Die Grolme verwenden Kaltes Licht in den Bereichen, in denen sie sich aufhalten, vereinzelt auch Kerzen. Der Rest der Höhlen ist in völlige Finsternis gehüllt.

I. DER ALTE DONNERBALKEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum mehr als ein zugiger Bretterschlag schmiegt sich an die Flanke eines spärlich bewachsenen Hügels, der wiederum Teil einer kleinen Gesteinsformation ist, die sich im Moor erhebt. Von einer Tür sind schon lange nur noch Scharniere übrig.

DER KAMPF UND DIE GROLMHÖHLE

Zahlreiche Waffen ziehen ihre große Schadenswirkung daraus, dass sie mit viel Schwung geführt werden – und viel Schwung erhält man üblicherweise dadurch, dass man die Waffen in einem großen Bogen beschleunigt. Das freilich ist in der Grolmhöhle nicht überall ohne weiteres möglich. In den engen, niedrigen Tunneln und in den Kammern, deren Deckenhöhe nur knapp über einen Schritt reicht, kann es durchaus passieren, dass ein Zweihänder nur hässliche Kratz- und Schabgeräusche von sich gibt, die seinen Besitzer um den Zustand der Waffe bangen lassen, anstatt das eigentliche Ziel zu treffen.

Die Tunnel und Räume 2, 3 (nicht in der Nähe des Wasserbeckens), 5 und 9 gelten im Bezug auf den Kampf als beengte Verhältnisse. Hier erleiden lange, mit Schwung geführte Waffen (*Anderthalbhänder, Kettenwaffen, Stäbe, Zweihandhieb Waffen* und *Zweihandschwerter/-säbel*) Abzüge von 6 Punkten auf ihren Attacke- und 2 Punkte auf ihren Parawert. *Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Säbel* und *Schwerter* erleiden einen AT-Malus von 2, *Infanteriewaffen* und *Speere* einen PA-Malus von 2.

Erschwerend kommt hinzu, dass die Abenteurer je nach ihrer

KALTES LICHT

Bei Kaltem Licht, das man auch als Phosphoros bezeichnet, handelt es sich um eine weißliche bis hellgelbe wachsartige Masse, die gewöhnlich unter Wasser aufbewahrt wird. Es ist im Grunde der destillierte Rückstand abgestandenen, besser noch faulen Harns, der auch in einem eher rudimentären alchemistischen Labor wie dem Rakeris problemlos hergestellt werden kann.

Wirkung: Aus dem Wasser hervorgeholt, leuchtet Kaltes Licht im Dunkeln weiß, wobei die Masse lauwarm wird. Die Leuchtkraft ist vergleichbar mit einem FLIM FLAM von 2 bis 4 ZP* (siehe **Basis 176**) und verbraucht sich nach zirka drei Stunden pro Unze.

Haltbarkeit: mehrere Jahre

Preis: bis zu 10 Silbertaler pro Unze

Meisterhinweise: Phosphoros (Aureliani: Lichtträger) entflammt ab Temperaturen zwischen Praiossommer und Khômglut (30 bis 50° C) von selbst und ist äußerst giftig: Bereits eine Dosis von etwa einem Skrupel wirkt tödlich (Gift der Stufe 15, 1W6-1 SP pro Spielrunde für 2W20+5 SR; Symptome sind Erbrechen und Atemstillstand). Auf der Haut erzeugt brennender Phosphor qualvolle, kaum heilende Brandwunden.

Den Donnerbalken haben Torfstecher, die in der näheren Umgebung arbeiteten, hier einst angelegt, denn sie fanden

eigenen Körpergröße wahrscheinlich gezwungen sind, sich auf allen Vieren durch die als beengte Verhältnisse bezeichneten Tunnel und Kammern zu bewegen. In dieser Position kämpfen zu müssen ist gelinde gesagt ungünstig, bedeutet es doch eine weitere Erschwernis in Höhe von AT/PA +1 und auch das Ausweichen ist um 4 Punkte erschwert, wenn es denn in den Tunneln überhaupt möglich erscheint (entscheiden Sie selbst). Umgekehrt ist es für die Grolme einfacher, gegen kriechende oder kniende Helden zu kämpfen. Ihre AT ist um 1 Punkt, ihre PA um 3 Punkte erleichtert.

Bedenken Sie auch, dass die GS der Abenteurer stark eingeschränkt ist, so lange sie nur kriechen können. Damit haben die kleinen Grolme noch einen weiteren Vorteil auf ihrer Seite, selbst dann, wenn sich einer von ihnen von hinten an die Helden anpirschen sollte, während seine Kameraden diese bei 5 mit Speeren durch die Scharten beharken.

Auch wenn die Grolme, die Rakeri als seine Getreuen bezeichnet, nicht so listig sein mögen, wie das für ihre Rasse üblich ist, sind ihnen diese Vorteile durchaus bewusst. Haben sie die Helden bemerkt, werden sie zunächst bei 5 auf sie warten und sich, wenn alle Stricke reißen, schließlich nach 9 entfernen.



am Fuße des Hügels eine natürliche Mulde im Fels vor, die sich als Sickergrube anbot. Diese ist gegenwärtig leer, hat Rakeri doch jegliche Reste darin, die den Ewigen Winter überdauerten, für die Herstellung Kalten Lichts verwendet. Bei Betreten des Holzverschlags ist die Fuge im Gestein der Flanke des Hügels nicht zu übersehen, sie ist der Eingang zum **Stollen (2)** und gleicht von ihren Ausmaßen her dem Stollen, der dahinter hinab ins Dunkel führt. Es ist heute nicht mehr zu sagen, ob er bereits existierte, als man den Donnerbalken einrichtete oder ob er ein Vermächtnis des Schwarzen Eises ist.

Der Boden ist hier ziemlich fest, zum Teil sogar bereits Gestein, so dass nur eine gelungene Probe auf *Fahrtensuche* +5 bestätigt, dass hier regelmäßig kleine Füße ein- und ausgehen. Regelmäßig heißt in diesem Fall täglich.

Dieser beengte Stollen soll ein Vorgeschmack sein auf das, was die Helden unten noch in der Grolmhöhle erwartet. Ihnen bleibt eigentlich keine andere Möglichkeit, als den engen Stollen hinabzukriechen. Er führt in die sechs Schritte tiefer liegenden Höhlen. Geben sich die Helden keine Mühe, leise zu sein, hat der gelangweilte Grolm in **Kammer 3** gute Chancen, ihr Kommen zu hören (Probe auf *Sinnenschärfe*). Dann wird er ins Lager der Getreuen eilen, um die anderen davor zu warnen, dass jemand kommt.

Es sollte spätestens hier erwähnt werden, dass Helden, die die Schlechten Eigenschaften *Dunkelangst* oder gar *Raumangst* haben, dann und wann Proben auf diese ablegen müssen, so lange sie sich in den Grolmhöhlen aufhalten. Misslingen diese, leiden sie unter Angstzuständen und Beklemmungsgefühlen und wollen eigentlich nur noch eines: hier raus!

2. НІПАВ ДУРЧ ДЕП ЕПГЕП **STOLLEN**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser kaum drei Spann breite und etwa sechs Spann hohe Stollen führt steil hinab in die Dunkelheit. Die Wände glitzern feucht, und fernes Tropfen ist zu vernehmen.

3. **WAS ÜBRIG BLEIBT**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Decke dieser Kammer ist nur eine Handvoll Spann hoch, was die Höhle sehr beengt erscheinen lässt, obgleich sie verhältnismäßig weitläufig ist. Sintervorhänge und gelegentliche Stalagmiten machen es jedoch unmög-



lich, die gesamte Höhle einzusehen. Gen Süden hin fällt der Boden bis zu einem Becken kristallklaren Wassers allmählich ab. Die Luft riecht frisch und mineralisch.

Die Deckenhöhe beträgt nur fünf Spann, nur im Süden, wo der Boden zu einem tieferen Becken hin abfällt, erreicht sie eine Höhe von immerhin acht Spann. Das Wasser ist frisch und genießbar. Allerdings finden sich in seiner Nähe die verbliebenen Überreste von Kleintieren, was ein falsches Bild auf die Genießbarkeit des Wassers werfen könnte. Das allerdings sind die Reste der Mahlzeiten vorheriger Bewohner der Höhle, die hier schon seit Jahren liegen.

Am Rand des Beckens, wo es kaum zwei Spann tief ist, liegen mehrere Handvoll einer fremdartigen, wachsartigen, gelblich-weißen Masse auf dem Grund. Dabei handelt es sich um zwei Dutzend Unzen Kalten Lichts.

In der Nähe des Durchgangs zu **Tunnel 5** muss ein Getreuer Wache schieben, eine sehr undankbare, weil für die Grolme sterbenslangweilige Aufgabe. Wenn er die Helden nicht schon gehört hat, als sie den Tunnel nach unten krochen, alarmiert ihn jetzt jedes Gespräch, das die Helden hier führen.

4. AUF GEFÄHRLICHEM TERRAIN

Die Kammer weist neben denen für die Höhlen hier unten typischen Stalagmiten, Stalaktiten und Stalagnaten, die durchaus bewundernswert sind, nichts Sehenswertes auf. Sie ist jedoch nicht ganz harmlos, da einsturzgefährdet. Betritt ein Held die Höhle, gestatten Sie ihm eine *Sinnenschärfe*-Probe, um das darauffolgende Rieseln kleiner Steinchen und feinen Staubes zu bemerken. Darauf aufmerksam geworden, kann man die Decke der Höhle näher in Augenschein nehmen und mit einer erfolgreichen *Bergbau*-Probe (wahlweise *Wildnisleben* +5; die Sonderfertigkeit *Höhlenkundig* erleichtert den Wurf um 3 Punkte; die Gabe *Gefahreninstinkt* kann auch zur Anwendung kommen) die Einsturzgefahr feststellen und zu der Erkenntnis gelangen, dass es eigentlich sicher sein sollte, solange sich nur eine Person vorsichtig durch die Kammer bewegt – was es tatsächlich auch ist. Erst wenn sich drei oder mehr Personen durch die Kammer bewegen, besteht aufgrund der Vibration pro KR eine Chance von 50%, dass es zu einem Einsturz kommt. Die Grolme haben es aufgrund ihres fast schon vernachlässigbaren Körpergewichts noch nicht geschafft, einen Einsturz zu provozieren und passieren die Höhle, ohne auch nur einen Gedanken daran zu verschwenden.

Kommt es zum Einsturz, steht jedem Abenteuerer in der Kammer eine Probe auf *Ausweichen* zu, die Sie um 4 Punkte erschweren sollten, wenn es die Helden überraschend trifft. Gelingt die Probe, ist der Held mit dem Schrecken davongekommen und vielleicht nur von seinen Kameraden abgeschnitten. Scheitert sie hingegen, erleidet der Betroffene

2W20 TP Schaden, gilt als verschüttet und erleidet pro KR 1W6 SP durch Ersticken und das auf ihm lastende Gewicht. Um einen verschüttenden Freund zu befreien, bedarf es pro KR einer KK-Probe, auf die 15 Erfolge angesammelt werden sollten. Dies können mehrere Helden, sogar der Verschüttete selbst – sofern er nicht zu schwer verletzt ist – bewältigen. Ein Einsturz alarmiert alle Grolme in der Höhle.

5. TODBRINGENDE ENGE

Auch dieser Tunnel ist gerade mal sechs Spann hoch und zwischen drei und vier Spann breit, so dass die Helden gezwungen sind hindurchzukriechen. Echte Gefahr für die Abenteuerer besteht, wenn die Grolme inzwischen von ihrem Kommen wissen, denn der Tunnel weist zwei Löcher, nicht mehr als Scharten, in Richtung des Raumes 8 auf, wo die kleinen Kreaturen mit ihren Speeren auf der Lauer liegen, um hindurchkriechende Helden anzugreifen. Diese Angriffe sind zwar um 3 erschwert, stochern sie doch mehr oder minder einfach durch die Löcher, doch haben sie auch einige Vorteile (siehe **Kampf und die Grolmhöhle**).

6. DAS PEPPT SICH LABOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese Höhle beherbergt ein Sammelsurium improvisierter Möbel – große Töpfe wurden Hocker, Holzkisten zu Tischen, etwas, das aussieht wie ein Teil eines alten Kutschbocks, wurde eine Bank, kurze Leitern wurden vertäut und Bretter auf ihren Sprossen bilden neue Regale und etliches mehr. Drei Feuerstellen verschiedener Größe befinden sich hier, ebenso wie eine beachtliche Ansammlung von Flaschen, Mörsern, Schalen und Kolben, verteilt über die Oberfläche einer Reihe von Kisten und dem ein oder anderen glatten Stein.

Rakeri hat diese Kammer wegen ihrer natürlichen Abzüge gewählt, um sein Laboratorium einzurichten – genauer gesagt ist es eine krude Mischung aus alchemistischem Labor, einer Küche und einer Schnapsbrennerei. Jeder Alchimist, der etwas auf sich hält, würde vermutlich die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, doch hat Rakeri gelernt, mit dem auszukommen, was ihm zur Verfügung steht. Außerdem dient dieser Raum den Grolmen auch als Küche und eine Art Wohnzimmer. Darüber hinaus verrichten sie hier in einer Ecke ihre Notdurft streng getrennt in zwei unterschiedliche Töpfe, braucht doch Rakeri den Urin für das Kalte Licht. Neben allerhand Krimskrams, einem Vorrat von Lebensmitteln und Brennholz lässt sich hier eine Kiste mit Werkzeug finden (Hämmer, Sägen, Feilen usw.) Die Tiegel und Flaschen enthalten alchemistische Rohstoffe, die von reinem



Alkohol bis zum Schwanz einer weißen Katze reichen und insgesamt gut 100 Dukaten wert sein dürften. In einem anderen Gefäß findet sich Wirselsalbe (siehe **Basis 264**; reicht für drei Anwendungen).

7. DIE PILZKAMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kurzer Gang führt tiefer und endet nach nur wenigen Schritten in einer weiteren Kammer. Ein heftiger Gestank nach Moder und verfaultem Fleisch schlägt euch von unten entgegen.

Betreten die Helden trotz des Gestankes die Kammer, können sie Rakeris Pilzzucht ansichtig werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Boden dieser Kammer verteilt liegen die Leichen von vier Menschen in unterschiedlichen Stadien des Verfalls, allesamt zugewuchert mit einem grünen Schimmelpilz, der ihre nackte Haut bedeckt und der in der feuchten und kühlen Luft hier ordentlich zu gedeihen scheint.

Der Schimmel bedeckt in der Tat nur die Leichen, und bei genauerer Betrachtung kann man feststellen, dass scheinbar immer wieder Teile von ihm abgetragen wurden, was die Leichen stellenweise häutete. Das einmalige Betreten der Pilzkammer birgt abgesehen von einem furchtbaren, ekelhaften Anblick kein Risiko. Regelmäßige Besuche oder gar das Hantieren mit dem Schimmelpilz können allerdings zu einer Ansteckung mit dem Grünen Leiden (siehe Seite 47) führen.

8. LAGER DER GETREUEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es liegt ein muffiger Gestank von etwas wie feuchtem Fell in der Luft dieser Kammer, und tatsächlich kann man über den Boden verstreut etwas wie sechs kleine Lager ausmachen, die aus Fellumhängen und Kleidungsstücken zu bestehen scheinen.

Dies ist die Wohnhöhle der Getreuen. Je nachdem, wie es Bilgor bei der Lieferung erging, gibt es derer fünf oder sechs, von denen einer bei **Kammer 3** stationiert ist. Die anderen



halten sich gewöhnlich entweder hier oder in **Kammer 6** auf. Auch ohne Rakeris Anweisungen wissen sie, dass Fremde in ihrer Höhle nicht willkommen sind und greifen diese an, ziehen sich aber in **Rakeris Höhle (9)** zurück, wenn sie eine Wunde erlitten haben. Der Rest flieht hinterher, wenn zwei von ihnen sich zurückgezogen haben, gefallen sind oder anderweitig überwältigt wurden.

Ihre Lager bestehen in der Tat aus den Kleidungsstücken der Unglücklichen, die ins Moor gesandt wurden, um den alten Torfstich zu inspizieren, oder die die Grolme überfallen und verschleppt haben. Jeder Grolm besitzt eine Handvoll funkelnder Münzen und Schmuckstücke, die ihm von Rakeri überlassen wurden, ein Sammelsurium von Hellern, Silbertalern, einfachen bronzenen, vielleicht mal silbernen Ringen, Anhängern und Armbändern. Manche tragen es stets bei sich und hüten es wie ihren Augapfel, andere haben es tief in dem Kleiderberg, der ihnen als Lager dient, vergraben. Der Gegenwert einer solchen Sammlung entspricht etwa 5 Dukaten.

DIE GETREUEN

Rakeris kleine Bande aus Getreuen besteht noch aus fünf weiteren Grolmen, die so wie er von ihrem Volk verstoßen wurden, weil sie keinerlei natürliche magische Begabung aufweisen konnten. Im Gegensatz zu Rakeri blühte ihnen dieses Schicksal allerdings sehr früh, womit sie wie Wilde



untertage aufwuchsen, jagten, sammelten und stahlen, und sich schließlich fernab der Zivilisation zu einer Bande zusammenschlossen, in der der Stärkste das Sagen hatte, um zu überleben. Das änderte sich erst, als sie Rakeri begegneten, dessen List und Geschäftssinn über ihren fast schon barbarischen Lebenswandel triumphierte.

Die Getreuen sind kräftiger und widerstandsfähiger als herkömmliche Grolme. Ihre Körper, die von der Größe von knapp fünf Spann eher denen menschlicher Kinder ähneln, sind drahtig und schlank mit proportional zum Körper viel zu großen Köpfen. Sie tragen dicke Kinderkleidung, die sie im Laufe ihrer Wanderschaft gestohlen haben. Notdürftig nur an ihre großen Köpfe angepasst und mit der Zeit ungenügend ausgebessert, hat die Bekleidung auf jeden Fall schon bessere Zeiten gesehen.

Herausragende Eigenschaften: MU 12, KL 10, IN 12, GE 12; Geiz 5, Goldgier 7, Jähzorn 7, Weltfremd (Adelsherrschaft, Religion, städtisches Treiben) 7, Zwergenwuchs

Herausragende Talente: Schleichen 5, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe 6, Orientierung 6, sprechen Grolmisch, aber haben nur rudimentäre Kenntnisse des Garethi

Holzspeer: INI 7+IW6 AT 11 PA 9 TP IW6+3 DK S
Dolch: INI 7+IW6 AT 11 PA 10 TP IW6+1 DK H
LeP 18 **AuP** 25 **KO** 9 **MR** 5 **GS** 6 **RS** 1
Wundschwelle: 5

Anmerkung: Aufgrund der Arbeit der Getreuen mit dem von Rakeri kultivierten Schimmel ist vereinzelt die Infektion mit dem Grünen Leiden (siehe Seite 47) höchst wahrscheinlich. Machen Sie ruhig Gebrauch von dieser Tatsache, um die Getreuen zu schwächen – vor allem dann, wenn Sie das Gefühl haben, die kleinen Kreaturen seien den Helden ansonsten auf ihrem Terrain weit überlegen.

9. RAKERIS HÖHLE

Die Deckenhöhe dieser Kammer liegt mit leichten Abweichungen unter sechseinhalb Spann. Auch hier hat jemand ein Bett aus Kleidungsstücken und Fellen errichtet, das allerdings wesentlich üppiger ausfällt als die der Getreuen – nicht verwunderlich, ist dies doch Rakeris Schlafstätte. Kistchen dienen als Nachttische, auf denen Wachsreste von Kerzen zu sehen sind. Ein kleines Büchlein liegt auf einer der Kisten, die Reisebeschreibung eines Kauffahrers aus dem fernen Greifenfurt in den Hohen Norden, blumig in Garethi geschrieben und hoffnungslos veraltet, da aus dem Jahre 1002 BF. Rakeri verbirgt tief unter der Kleidung ein Kästchen mit seinem persönlichen Schatz: 23 Dukaten, 56 Silbertaler und eine Sammlung von Schmuck im Wert von 50 Dukaten.

Haben die Helden keinen Alarm ausgelöst, ist Rakeri entweder hier oder in **Kammer 6** anzutreffen.

RAKERI

Mit seinen 28 Sommern zählt Rakeri fast schon als uralter Mann unter Grolmen. Sein Gesicht ist runzelig und weist Altersflecken auf. Der Kopf ist größtenteils kahl, nur ein Kranz langen, dünnen, grauen Haars ist ihm geblieben. Er ist kaum fünf Spann groß und hager, was er aber unter dicker Kinderkleidung verbirgt, scheint er doch stets zu frieren. Nur seine bräunlichen Augen leuchten noch wie eh und je und sprechen von einem gerissenen Verstand, der sich dahinter verbirgt.

Die Liebe von Rakeris Eltern war Fluch und Segen gleichermaßen für den Grolm. Segen, weil sie sehr lange zögerten, ihn zu verstoßen, nachdem klar war, dass er keine magische Begabung hatte, und Fluch, weil er damit über Jahre wie jeder andere Grolm lebte und lernte und sich nur zu bewusst war, was er verlor, als es soweit war. Rakeri blickt heute auf ein Leben zurück, das geprägt war von Fehlschlägen, Verbitterung und letztlich Groll. Er weiß, dass ihm nicht mehr viel Zeit bleibt, werden Grolme doch kaum älter als dreißig Götterläufe, und er fühlt sich seinem Traum von Reichtum und Macht näher als je zuvor. Ein erneutes Scheitern kommt für ihn überhaupt nicht in Frage, und er wird das, was er hier erreicht hat, bis zum letzten Blutstropfen verbissen verteidigen.

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 14; Begabung Überreden; Geiz 8, Goldgier 8, Jähzorn 5, Zwergenwuchs

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 11, Überreden 13, Überzeugen 11, Alchimie 14, spricht Grolmisch und Garethi fließend

Kurzschwert: INI 8+IW6 AT 12 PA 12 TP IW6+2 DK H
LeP 23 **AuP** 33 **KO** 11 **MR** 9 **GS** 6 **RS** 0
Wundschwelle: 6

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Das Geschäft mit der Abhängigkeit endet, wenn die Abenteurer sich mit Rakeri und seiner Grolmenbande auseinandergesetzt und die weitere Produktion und Verbreitung des Grünen Nektars auf die eine oder andere Art und Weise beendet haben. Vermutlich ist Rakeri tot, und was von seinen Getreuen übrig ist, wird kopflos die Flucht ergreifen – und im rauen Land des Nordens nicht allzu lange überdauern, zu zahlreich sind die ihnen weitaus überlegenen Jäger.

Ob das Abenteuer ein direktes Nachspiel für Coljew Tollinow hat, liegt in erster Linie daran, wie die Helden mit den gewonnenen Informationen umgehen. Eine in irgendeiner Form geartete offizielle Anklage hat jedoch kaum Aussichten auf Erfolg, wird Coljew doch überzeugend erklären können, dass er den Grünen Nektar für nichts anderes als einen Waldmeisterschnaps hielt, er also ebenso ein Opfer sei wie jeder andere auch – und er wird damit durchkommen, denn den Helden gelang es, größeres Unheil rechtzeitig abzuwenden.



In jedem Fall sollten Sie sich genau merken, wie die Helden mit den drei in diesem Abenteuer vertretenen Wirtsleuten Espianza Grandezza, Coljew Tollinow und Albrin Sjerensen umgehen. Vor allem letzterer wird auch in Zukunft eine bedeutende Rolle spielen, und Paavis kommendes Wohl und Wehe hängt auch davon ab, wie mächtig er zu diesem Zeitpunkt ist und für welche Seite er sich letztlich entscheiden wird.

Den Helden winken **400 Abenteuerpunkte** für ihre Anstrengungen beim **Geschäft mit der Abhängigkeit**. Zudem sollte jeder Charakter **drei Spezielle Erfahrungen** erhalten. Sprechen Sie das ruhig mit jedem Spieler einzeln durch und berücksichtigen Sie den erfolgreichen und gewitzten Einsatz von Talenten in kritischen Momenten (beispielsweise *Überreden* und *Menschenkenntnis*, aber auch *Bergbau* und *Fährtenlesen*), genauso wie das Überwinden etwaiger Dunkel- oder Raumangst im Angesicht der Grolmhöhle, sowie den Einsatz von Kampftalenten unter ungünstigen Umständen.



WAS IST, WENN DIE CHARAKTERE SCHEITERN?

Ein Scheitern kann zweierlei Dinge bedeuten: Entweder ließen sich die Helden viel zu lange Zeit, oder sie waren der Grolmhöhle nicht gewachsen. In jedem Fall beginnen sich etwa eine Woche nach dem Gespräch mit Espianza Grandezza im *Schneepalast* die Fälle von Grünem Leiden zu häufen, während man einen Grolm, Bilgor, immer wieder im Goldgrund sieht, wie er auf eigene Faust versucht, den Grünen Nektar zu verkaufen. Gerüchte über eine grassierende Krankheit machen schnell die Runde und ängstigen die Bevölkerung. Bald fangen die Eisjäger an, jeden, der Symptome der Krankheit – oder irgendeiner Krankheit – zeigt, zu ergreifen und schnellstmöglich zu verbrennen. Kranke verstecken sich aus Angst im Kreis ihrer Lieben. Doros Edeling und die Diener des Traviatempels tun ihr Möglichstes, doch können sie einer immer weiter um sich greifenden Verbreitung wenig entgegensetzen. Aufgrund der häufigen Erkrankungen unter seinen Kunden wird sich Coljew Tollinow vorsichtshalber vom Ausschank des Grünen Nektars zurückziehen, und das keinen Moment zu früh, denn schließlich gelingt es Sjerensen, die Zusammenhänge herzustellen. Er wird zwar die Grolmhöhle nicht finden, aber er lässt jeden Grolm in den Gassen Paavis „verschwinden“, wozu schließlich auch Rakeri selbst gehört. Letztlich ist es dieser Tat und der Zähigkeit zahlreicher Paavier zu verdanken, dass das Grüne Leiden verschwindet. Doch gerade unter den Mittellosen und Kranken fordert es bis dahin einen hohen Tribut.



KAPITEL IV: ÎN DIE NACHT

In Paavi herrscht die Gier, und jeder ist sich selbst der Nächste, doch ohne eine Gemeinschaft ist die Stadt zum Untergang verurteilt. Es gibt aber Augenblicke, in denen diese Gemeinschaft auf die Hilfe von Helden angewiesen ist, beispielsweise, wenn keiner den Mut oder die Fähigkeit aufbringt, sich im nahenden Winter in die Brydia hinauszuwagen, um die Opfer eines Verbrechens zu retten. Natürlich hat

auch Paavi solche Helden. Doch was geschieht, wenn diese nicht vor Ort sind? Die Herzogin hat sicherlich Besseres zu tun, und die Eisjäger lachen nur grimmig. An wen wendet sich die Bevölkerung Paavis dann um Hilfe?

HINTERGRUND

Vor etlichen Jahren, als Glorana den Hohen Norden noch mit ihrem dämonischen Schwarzen Eis bedeckt hielt und ihre Schergen überall waren, gab es die Sammler. Zusammen mit Paktierern und Dämonenbeschwörern, die die Yash'oreel-Eisdämonen herbeirufen konnten, bohrten sie tiefe Löcher in den Leib der Erde, um eine Substanz namens Theriak zu fördern, die viele tatsächlich für das Blut Sumus, der Erdmutter, hielten. Theriak hat fast wundersame Heilfähigkeiten, und so wurden sowohl von verzweifelten als auch einfach reichen Menschen Unsummen an Dukaten in die Säcke der Sammler und auch die Koffer der Eishexe geschwemmt.

Heute ist diese Praxis seltener geworden, denn das Schwinden des Schwarzen Eises hat einige der Beschwörer verwirrt. Wenn das Eis geht, so denken sie sich, und die Dämoniden der Eishexe immer seltener werden, ist es gewiss ein guter Zeitpunkt unterzutauchen. Auch aus anderen Teilen Aventuriens hörte man Berichte, die Schwarzen Lande stünden nicht so unverrückbar wie noch vor einer Dekade gedacht. Die verbliebenen Dämonenbeschwörer sind auch durchweg vorsichtiger geworden, ein Umstand, der für die Sammler, die ihre fast uneingeschränkte Macht in der Wildnis ungern aufgeben wollen, zu einem Ärgernis wurde. Viele Sammlerbanden zerstritten sich und zersplitterten, als sie ihre Beschwörer verloren, und versuchen nun, sich gegenseitig zu überbieten, um sich die Dienste der verbliebenen Magister der finsternen Künste zu sichern. Einige hatten auch Einschüchterung und Zwang versucht, aber das Beschwören von Dämonen ist ohnehin schon sehr risikobehaftet, und der Versuch, einen Yash'oreel unter solch strikter Bewachung zu rufen, schlug zu oft fehl, sei es ob mangelnder Konzentration oder einfach, weil der Wille eines Beschwörers nur dann stark genug ist, wenn er selbst vollends hinter der Sache steht.

In der Nähe Paavis gibt es zur Zeit nur eine starke Gruppe Sammler, die meisten befinden sich weiter im Westen, in der Grimmfrostöde, oder im Süden in der Nähe Eestivas, bei einem der wenigen Übergänge in die unwirtlichen Weiten der Öde, bis hinab in das Umland von Lettaskaja. Die Samm-

lerbande der Wolfshetzer, mit denen sich auch der Wirt *Col Tollinow* schon arrangiert hat, bekommen jedoch Konkurrenz in Form *Kersoff Firnbrenners*, eines angeblichen Veteranen aus der letzten Schlacht gegen die Bjaldorner Truppen, der seine rechte Hand *Mersjo* in Richtung Paavi geschickt hat, um dort neue Förderstellen für Theriak und neue Kunden zu gewinnen. Dem geschäftstüchtigen norbardischen Sammler ist es schnell gelungen, erste Kontakte zu knüpfen und einen in Eestiva versteckt lebenden Dämonenbeschwörer, nämlich *Ulgan Norntann*, aufzutreiben. Nach einigen Unterredungen mit dem Mann ist er nun soweit, dass dieser bereit ist, seine wichtigste Bedingung zu inspizieren. Für die Theriakförderung braucht man nämlich Sklaven. Kann *Mersjo* diese nicht vorweisen, so wird *Ulgan* das Vorhaben als Verschwendung seiner Zeit und Gefährdung seiner Sicherheit ansehen. *Mersjo* und damit auch die Ausweitung der Geschäfte *Kersoff Firnbrenners* würden dadurch einen schweren Rückschlag erleiden.

ZUSAMMENFASSUNG

Dieses Abenteuer dreht sich um die Entführung einiger Bewohner Paavis durch die Sammler *Mersjos*. Eigentlich hatten sie geplant, die für die Theriakförderung erforderlichen Sklaven bei abgelegenen Nivesenstämmen oder durch Überfälle auf Reisende zu fangen. Da ihnen durch den nahenden Winter und auch eine Pechsträhne, die abergläubische Personen bestimmt als gehässigen Scherz *Phexens* ansähen, die Zeit davonläuft, haben sie sich bei den letzten Sklaven für die sichere, aber mit etwaiger Vergeltung behaftete Möglichkeit entschieden und im Schatten der Dunkelheit die Bewohner eines Hauses am Rande von Paavi verschleppt. Aufgabe der Helden ist es dabei nicht nur, die Sammler zu verfolgen und die Opfer der Entführung zu retten. Vielmehr haben sie hier die Möglichkeit, ein Wiederaufleben dieser sumulästerlichen Praxis zu verhindern, wenn sie sich gewitzt anstellen. Zudem können sie während der Verfolgungsjagd durch die Brydia-Steppe, die die Nivesen *tuundra* nennen, oder nach



der Befreiung der Verschleppten auf Dermot den Jüngeren treffen, den rechtmäßigen Herzog Paavis, auch wenn sich dieser wohl nicht zu erkennen gibt. In den folgenden Bänden der Kampagne wird Dermot aber noch eine entscheidende Rolle spielen.

Das Abenteuer spielt Anfang Efferd, also um den Winteranfang hier oben im Hohen Norden. Falls die Helden noch nicht sehr wildniserfahren sind und er ihnen die heraufziehenden Stürme und Schneefälle nicht zumuten will, kann der Meister das Kommen von Schnee und Eis etwas verzögern und einen warmen Efferd bestimmen. Der Aufbruch der Nivesenstämme in ihre Winterlager spielt auch eine kleinere Rolle, und diese eindrucksvollen Reisen beginnen mit dem Heraufziehen der ersten, schneebedeckten Wolken.

Der Überfall auf das Haus der Murpunens ereignet sich zur zweiten Stunde, also mitten in der Nacht. Insgesamt fünf Sammler treten die Tür ein und verschleppen die Familie, unterstützt von drei großen und sehr übellaunigen Hunden. Ebenfalls gefangen sind zwei norbardische Reisende, die die Sammler zuvor mit ihrem Karren südlich von Paavi, nahe des Lettastiegs, aufgegriffen haben (siehe Zeitstrahl der Ereignisse auf im Kasten rechts). Durch den Überfluss an Fußspuren ist eine Verfolgung durch die Steppe ein wenig leichter, aber sie erschwert das genaue Bestimmen, hinter wie vielen Personen die Helden eigentlich her sind.

Eine Stunde nach dem Überfall wird sich die für den Einstieg ausgewählte Person an die Helden wenden, die nun je nachdem, wie schnell sie ihre Ermittlungen abschließen und die Spuren aufnehmen, wahrscheinlich rund zwei Stunden hinter den Entführern liegen.

Die Helden können auf dem Weg verschiedene Ereignisse erleben, die sie aufhalten und den Abstand zu den Entführern vergrößern, aber auch bedeutsame Erkenntnisse bieten können. Wenn sie Pferde besitzen, wird die Verfolgung der Entführer erheblich einfacher. Da Reittiere gerade am Anfang des Spiels recht teuer sind, sollte man die Helden nicht bestrafen, indem die Sammler auf einmal viel schneller werden, nur damit alle möglichen Szenen abgehandelt werden, sondern ihnen den Erfolg gönnen. Vielmehr haben sie nun die Aufgabe, die Befreiten nach Paavi zurückzubringen. Zudem wäre es bedeutsam, aus den Sammlern herauszubekommen, wohin diese die Entführten verschleppen wollten und zu welchem Zweck. Diese Recherche sollte der Meister aber nicht anstoßen, denn die Möglichkeit, dass sich die Theriakförderung so nahe bei Paavi wieder ausbreitet, ist für spätere Ereignisse in der Kampagne wichtig. Die Helden haben die Gelegenheit, diese im Keim zu ersticken, können aber auch die Pläne der Sammler übersehen und es so an anderer Stelle mit mehr Widerstand oder Problemen zu tun bekommen.

ZEITSTRAHL DER EREIGNISSE

☛ *zwei Tage zuvor:* Mersjo und seine Leute greifen die beiden Norbarden an und erbeuten ihren Karren, mit dem die Sklaven zum Treffpunkt transportiert werden sollen. Sei es durch ein einfaches Missgeschick (und die Strapazen, die es mit sich bringt, die Straße zu umgehen), sei es durch ein Eingreifen Phexens, der Karren erleidet kurz darauf einen Rad- und Achsbruch.

☛ *einen Tag zuvor:* Mersjo schickt die berittenen Sammler aus, um einen neuen Karren zu beschaffen. Sie bleiben erfolglos.

☛ *Tag der Entführung:* Nachdem sie ohne zu viel Aufsehen zu erregen kein zweckdienliches Transportmittel stehlen können, schickt Mersjo seine Reiter los, um sicherzustellen, dass jemand beim Treffpunkt mit dem Beschwörer ist, wenn dieser eintrifft. Wenn möglich sollen sie auf dem Weg Sklaven einfangen und mitnehmen. Mersjo selbst entscheidet sich nach kurzer Rast, nach Paavi zu gehen und dort rasch die restlichen Arbeiter zu verschleppen. Er kommt gegen 1 Uhr nachts an und schlägt nach einer Stunde des Ausspähens zu.

☛ *eine Stunde nach der Entführung:* Die Helden erfahren von Mersjos Anschlag. Etwa zu dieser Zeit schnappen sich die Reiter drei Nivesen in der Steppe (gegen drei Uhr nachts).

☛ *sechs Stunden nach dem Überfall:* Mersjos Bande trifft in ihrem Unterschlupf ein, falls sie nicht vorher gestellt werden (gegen acht Uhr am Morgen, es beginnt gerade zu dämmern).

☛ *gegen Mittag des Tages nach der Entführung:* Der Beschwörer trifft im Versteck von Mersjos Sammlern ein. Wenn Mersjo nicht anwesend ist, wird er am nächsten Morgen aufbrechen und nach Eestiva zurückkehren. Die Reiter werden die Nivesen am Treffpunkt ausbruchsicher festsetzen, einen als Wache zurücklassen und nach Mersjo suchen. Falls Mersjo am vorigen Tage eingetroffen ist, werden er und der Beschwörer nähere Einzelheiten ihres Handels besprechen.

☛ *zwei Tage nach der Entführung:* Die Reiter machen sich auch in Richtung Eestiva auf, um zu Kersoff zurückzukehren und ihm vom Verschwinden Mersjos zu berichten. Ist für die Sammler jedoch alles gut gelaufen, werden sie nun gemeinsam die Sklaven nach Südosten bringen, um dort in den darauffolgenden Tagen mit den Vorbereitungen zur Theriakförderung zu beginnen.



DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Bei den Entführten handelt es sich um *Kilva Murpunen*, eine Schankmagd im *Golddrausch*, ihren jüngeren Bruder *Bleig* sowie die Eltern der beiden, *Pellon* und *Ifirinja*. Die Tür ihrer Holzhütte, die am südlichen Rand der Stadt im Goldgrund steht, wurde spät in der Nacht eingeschlagen, und alle Bewohner, die arbeitsfähig erschienen, wurden von den Sammlern mitgeschleift. Dabei kam es zu einem kurzen Kampf, in dessen Verlauf einer der Entführer den Großvater der Familie, *Weljof*, erschlug. Es gibt mehrere Wege, wie die Helden den Auftrag bekommen können, die Sammler zu verfolgen.

☛ Für *Albrin Sjerensen* ist die Abwesenheit einer seiner Schankmägde ein Ärgernis, zumal *Kilva* aufgrund ihrer stets guten Laune bei den Gästen beliebt war und auch immer fleißig arbeitete. Einer der Nachbarn, die von den Hilfescreien und dem Lärm in der Nacht aufgeweckt wurden, war direkt zu ihm gerannt, da der Wirt des *Golddrauschs* ein nicht unbeträchtliches Ansehen und auch Einfluss genießt. Albrins erste Anlaufstelle in einem solchen Fall wären die Schneefüchse, da er ihnen mehr traut als irgendwelchen Söldnern oder anderen Reisenden. Doch die Abenteurer um *Hakon Eisbrecher* sind zurzeit nicht in der Stadt, sondern befinden sich auf einer Expedition in das Eherne Schwert, die Magistra *Sylphoria* organisiert hat, um einige Gesteinsproben und Mineralien für ihre Arbeit zu besorgen. So sich die Helden in seiner Gaststube befinden oder sie ihm durch ihre Hilfe bei der Sache mit den Grolmen in guter Erinnerung geblieben sind, wird *Sjerensen* sich an sie wenden.

☛ Falls die Helden eher das *Würfelpech* frequentieren und mit *Sjerensen* nichts am Hut haben, so wird sie dort ein völlig aufgelöster junger Mann ansprechen, der im *Würfelpech* als Handlanger arbeitet. *Samok Pielintoff* führt mit *Kilva* eine heimliche Beziehung, da weder *Albrin Sjerensen* noch *Coljew Tollinow* erfreut wären, dass sich ihre Angestellten so gut verstehen – immerhin eine Sache, in der sich beide einig sind. Er wird die Helden, die er aufgrund ihrer Hilfe beim Aufhalten des Schlitzers als verlässlich und mutig einschätzt, flehend bitten, mit ihm nach seiner Liebsten zu suchen. Er selbst ist ein kräftiger junger Kerl, der sich in der näheren Umgebung *Paavis* auskennt und sicher auch den einen oder anderen Kniff beherrscht, wie man sich in der Wildnis um die Stadt herum verhält, aber er glaubt weder, dass er es allein schaffen kann, noch, dass er die Entführer rechtzeitig findet. Er weiß ja noch nicht einmal, wer die Familie seiner Geliebten wohin verschleppt hat.

☛ Eine weitere Einstiegsmöglichkeit wäre, dass ein Jüngling aus der Nachbarschaft die Helden aufsucht, um ihnen von der Entführung zu erzählen und sie zu bitten, seinen Nachbarn zu helfen.

Vermeiden Sie auf jeden Fall, dass die Gruppe direkt Zeugin des Überfalls wird, denn ein wichtiger Aspekt des Abenteurers

soll die Jagd nach den Entführern durch die Tundra sein.

Je nach Einstieg können die Helden natürlich mit unterschiedlichen Belohnungen rechnen, aber da die Entführung vor nicht einmal zwei, drei Stunden stattgefunden hat, wird keiner der möglichen Auftraggeber sich auf lange Diskussionen über einen Lohn einlassen, wenn unter Umständen das Leben von Menschen auf dem Spiel steht. Die Entführten selbst werden sich ihren Rettern gegenüber erkenntlich zeigen, von *Albrin Sjerensen* hat man ebenfalls einige Münzen und vor allem sein Wohlwollen zu erwarten. *Samok* hat selbst kaum Geld, kann sich aber als Anerkennung von einem sehr gut gefertigten schweren Dolch trennen, wenn seine *Kilva* wohlbehalten zurückgebracht wird. Auch die *Nivesen* könnten sich erkenntlich zeigen, wenn die Helden denn überhaupt auf sie stoßen und ihnen helfen.

DER ORT DES ÜBERFALLS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch die engen, schmutzigen Straßen des Goldgrundes hetzt, um zum Ort des Überfalls zu gelangen, verfolgen euch immer wieder neugierige Blicke aus den Türen oder Fenstern der angrenzenden Häuser. Außer der unmittelbaren Nachbarschaft scheint niemand viel Anteil zu nehmen oder sich zeigen zu wollen, zu groß scheint die Furcht zu sein, die ganze Sache könnte mit Herzogin *Geldana* oder ihren Eisjägern zu tun haben. Nach der letzten Ecke, die ihr umrundet, seht ihr schließlich eine zersplitterte Tür vor einer stabilen, aber armselig wirkenden Holzhütte liegen, die euch ansonsten zwischen den anderen Häusern hier kaum aufgefallen wäre. Zwei Männer warten dort auf euch und winken euch herein.

Die Holzhütte selbst besteht aus einem großen Wohnraum mit Kochnische, drei Schlafzimmern und einer kleinen Speise- und Vorratskammer, die durch eine Falltür im Holzboden zu erreichen ist und im rauen Winter *Paavis* aufgrund des gefrorenen Bodens Nahrungsmittel frisch hält. Vieles im Haus ist noch so, wie die Entführer es zurückgelassen haben. Die Türen im Inneren sind auch aufgebrochen und die Riegel gesplittert, ein Tisch liegt in Trümmern, und diverse Töpfe, Krüge und anderes Geschirr liegen in einer Ecke der Küche verstreut. Eine dunkelhaarige Frau sitzt neben einer rüstigen Greisin, um deren Schultern sie eine Decke gelegt hat, und redet beruhigend auf sie ein, auch wenn diese auf den ersten Blick nicht sehr kummervoll aussieht. Auf dem



Boden nahe der linken Tür sieht man eine Blutlache, auch an der Wand und dem Türrahmen daneben sind einige halb getrocknete Spritzer Blut zu sehen. Davor liegt eine mit einem bunten Tischtuch bedeckte Gestalt. An Kopf und Brust klebt der Stoff am Körper und ist ebenfalls blutgetränkt.

Die alte Frau ist *Meishina Murpunen*, sie hat ebenso wie ihr unter dem Tuch liegender Gatte Weljof den Überfall der Sammler direkt mitbekommen. Ihr Gatte hat trotz seines hohen Alters versucht, seine Familie gegen die kräfte- und zahlenmäßig überlegenen Sammler zu verteidigen und dies mit dem Leben bezahlt, wohl auch, da die Entführer ihn nicht als passable Beute ansahen. Der Verlust ihres Mannes und die Entführung ihrer Kinder und Enkel hat Meishina einen tiefen Schock versetzt, und ohne zu ihr vorzudringen ist es schwer bis gar nicht möglich, von ihr Informationen zu den Angreifern zu erhalten. Die braunhaarige Frau neben ihr ist eine Nachbarin, *Lumilla Auwacht*. Sie und ihr Mann *Brenno*, den die Helden an der Tür gesehen haben, sind direkt nach den ersten Schreien aufgewacht, haben sich aber nicht aus dem Haus getraut (eine Tatsache, die Brenno auf jeden Fall verschweigen wird). Der andere Mann an der Tür ist ein sehniger Bursche namens *Driksel Kulujeff*, dessen Gesicht vom Wind und der See gegerbt ist. Er ist ein weiterer Nachbar der Murpunens, ehemals aktiver Walfänger und heute einer der Flenser Paavis.

MEISHINA MURPUNEN

Die alte, ergraute Frau trägt ein blaues Kopftuch und nur eine Decke über dem Nachtkleid. Wenn die Helden eintreten, wird sie sich mit einem weggetretenen Lächeln zu ihnen umdrehen und mit ihnen reden, als seien ihre Enkel gerade heimgekehrt. Lumilla wird sie davon abhalten, aufzustehen und Tee aufzubrühen. Der schreckliche Mord an ihrem Ehemann und der Raub ihrer Kinder und Enkel haben sie so stark getroffen, dass sie sich in einen Wachtraum zurückgezogen hat. Mit einer erfolgreichen Talentprobe auf *Heilkunde: Seele* kann man sie aus diesem Zustand zwar herausholen, aber dann werden Weinkrämpfe und Kummer sie übermannen. Dennoch ist es so möglich, von ihr zu erfahren, dass große, gerüstete Männer ihre Familie entführt haben und Richtung Südosten weitergezogen sind. Sie schienen es eilig zu haben, und ihr Anführer hieß Messjo (eigentlich Mersjo, aber sie hat den Namen nur einmal gehört und ist auch ziemlich schwerhörig). Mehr ist aus der armen Frau nicht herauszukriegen. Zauber wie etwa *BLICK IN DIE GEDANKEN* können dieselben Informationen aufdecken und belasten Meishina auch nicht so sehr, wenn sie auf behutsame Weise und mit ein wenig Überredungskunst eingesetzt werden.

DRIKSEL KULUJEFF

Der Flenser wurde wie auch die anderen Nachbarn durch das Geschrei in der Nacht aus dem Schlaf gerissen, der in

seinem Fall durch Schnaps etwas tiefer war, was auch aus seinem Atem spricht. Für ihn ist die Sachlage eindeutig: Thorwaler haben die armen Leute verschleppt, und zwar nach Nordwesten. Direkt in Paavi würde ja keines der Schiffe anlegen können, also sind sie sicher an der freien Küste angelandet. Kulujeff ist allerdings ein in der Gegend bekannter Thorwaler-Hasser, wie viele der Walfänger Paavis auch, die alle damit rechnen können, dass die Swafnirverehrer sie aufgrund ihres Handwerks angreifen werden. Natürlich richtet sich die Wut der Thorwaler mehr gegen Handelsschiffe voller Walbein, doch in Driksel Kulujeffs Fall ist dieser Zorn der Grund, wieso er nun an Land arbeitet. Bei einer Plänkelei mit Thorwalern hat man ihm beide Beine gebrochen. Die Brüche verheilten zwar, aber sein Stand auf einem der kleinen Fangboote war nie wieder so sicher wie davor. Selbst wenn unter den Helden ein Thorwaler sein sollte, hält er mit seinem Groll nicht hinterm Berg, bezichtigt aber zumindest keine Anwesenden, mit den Entführern unter einer Decke zu stecken, so ihm dazu kein Anlass gegeben wird.

LUMILLA UND BRENNO AUWACHT

Das kinderlose Ehepaar ist im Zuge des Goldrausches gemeinsam aus Weiden nach Paavi gekommen und hält sich nun als Schreinerin beziehungsweise als Helfer bei den Seilern über Wasser. Als die Entführer die Tür ihres Nachbarhauses einschlugen, sind sie aufgewacht und haben ihre eigene Tür verrammelt – eine in Paavi durchaus übliche Reaktion, auf die man dennoch nicht stolz sein muss. Erst als sich die Stimmen entfernten, sind sie aus dem Haus gekommen und haben sich um den sterbenden Weljof und um Meishina gekümmert, auch aus Schamgefühl über ihre eigene Furchtsamkeit. Brenno wird, wenn man ihn nach den Verbrechen fragt, berichten, dass er sie in der Dunkelheit kaum gesehen habe, sie aber bewaffnet gewesen seien und in südlicher Richtung fortgegangen sind. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe -3 kann man bemerken, dass er lügt. Mit diesem Vorwurf konfrontiert wird er schnell zugeben, gar nichts gesehen zu haben.

AUSSAGEN WEITERER ZEUGEN

Die meisten Menschen in Paavi sind um die Uhrzeit, zu der die Entführung stattfand, zwar im Bett, doch die Uhren im Goldgrund gehen anders. Nichtsdestoweniger sind Zeugen der Tat sehr dünn gesät. Die Behausung der Murpunens steht am Rand der Siedlung und somit einige Gassen von den großen Schankhäusern entfernt, zudem sind viele der Glückssucher, Goldgräber und Tagelöhner, die zu diesem Zeitpunkt draußen waren, sturzbetrunken. Entsprechend unbefriedigend kann die Suche nach einer Person ausfallen, die zumindest behauptet, etwas von dem Geschehen gesehen zu haben. Das Umhören unter den wenigen Nachtschwärmern kann entweder mit einer Talentprobe *Gassenwissen* abgehandelt oder ausgespielt werden.



Folgendes können die Helden hören:

☛ „Das warn keine Ranzen, das is' klar. Wahrscheinlich Thorwaler, die sin' immer für Ärger gut!“ (richtige, aber nicht sehr schwere Schlussfolgerung; die zweite Aussage klingt nach der Rhetorik Driksel Kolojffs)

☛ „Gesehen habe ich gar nichts. Aber gehört habe ich etwas, oh ja! Da waren nicht nur die Schreie der guten Leute, sondern auch ein leises Klagen und das Knurren von Wölfen. Ob sich die Murpunens mit den Nivesen angelegt haben?“ (korrekte Beobachtung, falsche Schlussfolgerung)

☛ „Als das Mäd'el am Schreien war, bin ich losgerannt. Ich habe dann aber nur noch gesehen, wie diese Gewaltmenschen die Leute weggeschleppt haben, raus nach Süden, in die Wildnis. Nicht einmal Mäntel hatten sie an, die armen Leute, und das, wo der erste Schnee nun kommt.“ (eine Beobachtung, die die Helden auf den richtigen Weg führen kann)

☛ „Pssst. Nicht so laut. Das waren sicher Diener der Herzogin. Kümmert euch lieber um eure eigenen Angelegenheiten, so wie wir es hier alle tun.“ (ein absolut vernünftiger Ratschlag, aber für die Entführung nicht hilfreich)

☛ „Das war ganz bestimmt der Schlitzer. Der Schlitzer war's, jawohl, ich sag's euch! Die haben am Ende doch den Falschen erwischt. Nun seht ihr, wie er wieder mordet und sich ins Fäustchen lacht!“ (je nach Abschluss des vorherigen Abenteuers kann die betreffende Person auch sagen, der Schlitzer habe sich wieder von den Toten erhoben, wenn die Helden Eldana nicht aufhalten konnten)

☛ „Was geht mich das denn bitte an? Das passiert doch andauernd. Selbst schuld, sage ich ... hierher kommt man nur zum Trinken, nicht zum Wohnen.“ (leider wahr, aber nicht hilfreich)

☛ „Ha, die alte Meishina Murpunen! Ich habe doch gewusst, dass die eine Hexe ist. Nun haben die anderen Hexen ihren Tribut gefordert, und sie hat ihn wohlfeil bezahlt.“ (eine mehr als niederträchtige Beschuldigung der armen Frau)

Über den Namen Messjo (Mersjo) können die Helden auch Nachforschungen anstellen, doch dies gestaltet sich nicht nur schwierig, sondern auch ziemlich nutzlos, wenn nicht gar gefährlich. Die einzigen, die diesen Namen je gehört haben, sind andere Sammler, von denen nur wenige in den Städten sind. In Paavi findet man aber einige Wolfshetzer, wie die Sammlertrupps sich in diesem Landstrich nennen, im *Würfelpetch*. Je nachdem, wie die Helden dort ermitteln, kann die Reaktion der Trinkenden unterschiedlich ausfallen. Suchen sie nur nach Mersjo und geben vielleicht vor, Freunde oder Geschäftspartner zu sein, kann es schnell zu einem Kampf kommen, denn die Sammler hier kennen den Namen zwar, aber nur als den eines unangenehmen Rivalen. Die Möglichkeit, dass die Sammler beziehungsweise ihre Sympathisanten in der Überzahl sind, ist groß, wobei sie diesen Vorteil in der Taverne nicht ganz ausnutzen können. Auch werden direkte Morde in Paavi immer noch (mehr oder weniger) von der Bürgerwehr geahndet, so dass die Antwort auf so

eine Frage wahrscheinlich ein Schlag mit der Faust oder dem Bierhumpen sein wird. Insgesamt sind sieben Schläger und Sammler vor Ort, aber die späte Stunde und der Alkohol haben ihre Kampfkraft entschieden beeinträchtigt.

Betrunkene Sammler (7)

Faust: INI 10+IW6 AT 12 PA 8 TP IW6 DK H

LeP 28 AuP 22 KO 13 MR 2 GS 8 RS 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Machen die Helden aber schon mit ihren ersten Worten klar, dass sie Mersjo vor allem suchen, um ihm Scherereien zu machen, werden sie ganz anders aufgenommen. Trotz der dringlichen Lage (die den Sammlern hier gelinde gesagt an Al'Anfa vorbeigeht) will man ihnen ein Bier ausgeben und drängt ihnen folgende Informationen geradezu auf.

☛ Mersjo ist eine verschlagene Ratte und ein Hurensohn.

☛ Mersjo soll sich tunlichst von Paavi fernhalten, aber im Grunde sei das auch egal, denn wenn man ihn sehen werde, würde man ihm den Bauch aufschlitzen und seine Eingeweide jedem Nivesenstamm ins Essen mischen, damit seine Überreste überall auf der verdammten Steppe ausgeschissen werden.

☛ Der norbardische Sammler ist vor einigen Tagen in Paavi aufgetaucht und hat herumgeschnüffelt, sonst würde sich seine Bande nicht bis näher als Eestiva an die feinen Herren hier herantrauen.

☛ Wahrscheinlich hat er draußen in der Steppe ein Lager, denn man hat ihn hier zu oft gesehen, als dass er jedes Mal von Eestiva hierhergekommen sein könnte. Unter Umständen ist es sogar auf halber Strecke.

☛ Der geschätzte Herr Mersjo solle besser einer Orkgreisin rahjagefällig zu Diensten sein. Oder noch besser: ihrem Krückstock.

☛ Bisher hat man ihn immer mit einigen anderen Sammlern gesehen, allein war Mersjo nie.

☛ Wenn sie ihr Problem mit Mersjo möglichst endgültig lösen, sollen sich die Helden gerne noch mal sehen lassen, bestimmte Herren wären ihnen sicher dankbar.

Diese zum Teil sicher äußerst erhellenden Antworten kosten die Helden vor allem Zeit, zudem sind sie so unter Umständen den eingesessenen Sammlern bewusst geworden. So oder so werden Agenten und Rekrutierer der Wolfshetzer von nun an ein Auge auf sie haben, und sei es nur, um zu sehen, wie sie mit Mersjo umgesprungen sind.

FRISCHE SPUREN

Helden, die im *Fährtenlesen* bewandert sind oder über eine hohe *Sinnenschärfe* verfügen, können auch ohne große Be-



VERBISSENE KONKURRENZ – DIE SAMMLER RUND UM PAAVI

Mit Theriak kann man, ebenso wie mit Sklaven und einfachen Raubzügen, trotz des Rückzugs des Schwarzen Eises, noch viele klimpernde Dukaten machen. Doch bei der Jagd ist es immer gleich, egal ob man nun einem Hasen oder einem Menschen nachstellt – irgendwann kommt man einem anderen Jäger ins Gehege. Die Sammlergruppen im Hohen Norden sind einander nur selten wohlgesonnen, sondern sehen sich bestenfalls als bittere Rivalen, schlimmstenfalls als Todfeinde. Ausnahmen gibt es wenige, oft in der Form, dass eine starke Gruppe von anderen, kleineren Trupps Treueeide erhält oder erpresst. Die *Greifer* unter **Dukor Dreihand** sind eine dieser starken Sammlerbanden, die hauptsächlich in der Grimmfrostöde operieren. Dies führte sie in den letzten Jahren immer wieder ins Gebiet der um Paavi agierenden *Wolfshetzer*, angeführt von der **Langen Leifjette**. Da Dukors Söldner und Räuber den Wolfshetzern sowohl in Zahl als auch in Erfahrung überlegen waren, munkeln einige Stimmen, dass die Leifjette ihre Sammler dem Söldnerführer faktisch unterstellt hat. Andere Gerüchte besagen, der Preis für den Frieden zwischen beiden Sammlergruppen sei für Leifjette noch höher und individueller gewesen. Solche

fragungen versuchen, anhand der Spuren der Sammler den Weg zu bestimmen. Sollte keiner der Helden über gute Werte in Fährtenlesen oder Wildnisleben verfügen, so können sie natürlich in Paavi jemanden suchen, der die Gegend kennt, aber das wird Zeit kosten.

Einen möglichen Fährtenleser (Koj Laikis) schlägt Albrin Sjerensen vor, wenn der die Helden angeworben hat und sich nicht sicher ist, ob sie den Spuren problemlos folgen können. Falls man ihn fragt, wieso er diesen Mann nicht direkt allein losschickt, wird Albrin entgegnen, dass man „auch nicht den Wagen ausschenkt, mit dem das Bier transportiert wird“. Das soll heißen, er traut den Helden zu, die Entführten wohlbehalten zurückzubringen und auch mit den Entführern fertig zu werden, während er dem Fährtenleser zutraut, sie zu den Verbrechern zu bringen.

Da die Entführer nach Südosten geflohen sind, ist es auch denkbar, einen der Bürgerwehler zu fragen, die in der Nacht ihre Runde drehen. Am Lettastieg zum Beispiel gibt es immer mindestens einen Wachposten, der die Straße im Auge behalten soll. Wenn die Helden nicht allzu lange anderen Spuren nachgehen, können sie Wächter *Fernel* noch an seinem Posten erwischen, den er sonst zur sechsten Stunde räumt. Das Haus der Murpunens ist nicht weit vom Lettastieg gelegen, und so ist es tatsächlich möglich, dass die Helden recht schnell auf die Idee kommen, dort nachzufragen. Fernel hat den Weg auch gesehen, den die Entführer mit ihren Opfern eingeschlagen haben, traute sich aber nicht,

Mutmaßungen sollte man aber besser nicht in Hörweite der Wolfshetzer aussprechen, denn dem letzten Betrunkenen, der darauf anspielte, hat Leifjette den Kiefer so oft mit ihrem Streitkolben gebrochen, dass dieser wohl nie wieder ein verständliches Wort herausbringen wird.

Der Status Quo wird nun aber durch den Vorstoß von Kersoffs Sammlern bedroht. Allein um vor anderen Sammlern nicht als schwach dazustehen, werden die Wolfshetzer wenig unversucht lassen, um die Eindringlinge in ihr Territorium wieder zu vertreiben. Doch ihre Reihen sind zurzeit gelichtet, da Dukor einige Mitglieder der Wolfshetzer auf seine Suche nach *Nagrachs erstarrtem Wams* mitgenommen hat. Wenn die Helden also Mersjo oder sogar Kersoff selbst aufhalten können, wäre den Wolfshetzern ein großer Dienst getan und ihr Machtanspruch auf die Wildnis jenseits von Paavis Stadtgrenzen würde gefestigt. Herzogin Geldana hingegen hat ihre Mittel und Wege, sich von den Sammlern zu holen, was ihr zusteht und könnte auch eingreifen, wenn deren Machenschaften oder aber die Taten der Helden ihr Missfallen wecken oder ihre Macht bedrohen.

etwas zu unternehmen und hat die Angelegenheit nicht einmal seinen Vorgesetzten gemeldet. Er hält lange an seiner Version fest, er habe „nur zwei, drei Männer mit ihren Schätzchen“ in die Nacht laufen sehen. Faktisch hat er sich sogar fast die Ohren zugehalten, um die Hilfeschreie der armen Menschen nicht hören zu müssen.

DIE JAGD

Nachdem die Helden ergründet haben, in welche Richtung die Entführer sich aufgemacht haben, können sie aufbrechen und versuchen, sie einzuholen. Der Weg der Sammlergruppe und der Verschleppten geht Richtung Süden zu einem Treffpunkt mit dem Dämonenbeschwörer Ulgan Norntann. Die Gefangenen, die sie dabei haben, lassen die Entführer natürlich nicht schnell vorankommen, doch sie treiben die Verschleppten rücksichtslos an, sodass sich Mersjo und seine Sammler immer noch mit für die Umstände beachtlicher Geschwindigkeit bewegen. Natürlich kann man die Verfolgung nach den Regeln für Reisegeschwindigkeit (siehe **Basis 191**) abwickeln.

Die zum Tragen kommenden Modifikatoren sind die *Steife Brise* und *Frost* (beide x 0,9). Sind alle Helden diese Witterung gewohnt, kann einer der beiden Modifikatoren weggelassen werden, während die Sammler auf jeden Fall mit beiden Behinderungen reisen müssen. Ihr Antreiben der Entführten lässt sie wie eine gewöhnliche Reisegruppe vor-



DAS GROßE NICHTS: IN DIE STEPPE

Auf ihrem Weg mit dem Handelszug des Freibundes haben die Helden die Steppe schon erlebt, wenn auch in der relativen Bequemlichkeit einer Reisegruppe, die des Nachts rastet. Im Spätherbst, den der Efferd nun mal für diese Region darstellt, hat sich die Vegetation stark geändert, verschwunden sind all die Blumen, die Gräser sind von Grün und Gelb zu einem hellen Braun gewechselt, und viele Tiere sind schon auf dem Weg in den wärmeren Süden. Die dunkle Steppe jedoch ist eine ganz andere Erfahrung. Wo sich der Blick sonst in der endlosen Weite verliert und man sich an Wind und Sonne orientieren kann, umgibt einen nur die Dunkelheit der Nacht, aus der kein Punkt zur Orientierung hervorsteht. Der Schein einer Fackel verliert sich im Dunkeln und wird nicht wie anderswo zumindest von Bäumen oder Gebäuden zurückgeworfen. Lichtquellen hingegen, so es sie denn gibt, kann man zwar weithin sehen, aber es gibt keinerlei Möglichkeit abzuschätzen, wie fern diese wirklich sind. Erst wenn man auch den Boden erkennen kann, den sie erleuchten, weiß man, dass man ihnen nahe ist.

Dies ist eine Situation, die im Rollenspiel recht schwierig darzustellen ist, vor allem die für die Helden sicherlich erschreckende Gleichförmigkeit und Eintönigkeit, die die außenstehenden Spieler unter Umständen langweilen kann. Die Charaktere werden auf der Spurensuche ohnehin gebannt auf die Fährte der Verschleppten blicken, die hauptsächlich bei einsetzendem Frost oder sogar Schnee (zuerst) gut zu sehen ist.

ankommen, was bedeutet, dass die Helden, so sie keine Pferde besitzen, zumindest kurzfristige Gewaltmärsche einlegen müssen, um sie sicher einzuholen. Um die Spur dabei nicht

zu verlieren, sind drei zeitlich versetzte Talentproben auf *Fährtsuchen* notwendig.

Hier nun eine etwas vereinfachte Alternative ohne zusätzliche Proben (abgesehen von denen auf *Fährtsuchen*).

Die Strecke zwischen Paavi und dem Treffpunkt beträgt 18 Längeneinheiten. Die Sammler bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 3 Längeneinheiten pro Stunde vorwärts und haben zumindest eine Stunde Vorsprung vor den Helden (was bedeutet, dass sie bei höchstens 15 verbleibenden Einheiten sind, wenn die Helden noch bei 18 stehen, möglicherweise sogar noch weiter). Die Helden bewegen sich mit einem Tempo von 4 Längeneinheiten pro Stunde vorwärts, wenn sie zu Fuß unterwegs sind, 5, wenn sie beritten sind. Sie haben die Möglichkeit, diese Geschwindigkeit einmal ohne Kosten um 2 zu erhöhen und ein weiteres Mal um 2, wenn jeder Held in der Gruppe **5 AuP** ausgibt. Dafür „kostet“ die Helden jede Begegnung, die Sie in der Steppe auspielen, 1 Längeneinheit in der Stunde.

Um die Fährte nicht zu verlieren, sind drei Talentproben auf *Fährtsuchen* erforderlich. Durch die Tatsache, dass die Spur frisch ist und von einer Vielzahl von Personen stammt, ist die Schwierigkeit in den ersten 3 Stunden -2 , später, wenn Schnee fällt, -4 . Schlägt eine dieser Proben mit 3 oder weniger fehl, verlieren die Helden eine Längeneinheit, halten aber die Spur. Bei einem Fehlschlag von 4 oder mehr aber haben sie die Spur verloren und sich unter Umständen verlaufen. Auf jeden Fall verlieren sie 2 Längeneinheiten und müssen eine Probe auf *Orientierung* ablegen, um wieder zurück auf die Fährte zu finden.

Sollten die Helden von der Fährte abkommen und nun blind in der *tuundra* stehen, so haben sie ein Problem. Im Grunde bleibt ihnen nichts anderes übrig, als ihren eigenen Fußstapfen zu folgen und so Zeit (1 komplette Stunde) zu verlieren, auf gut Glück weiter in die Steppe zu ziehen, oder aber zurück nach Paavi zu gehen und sich geschlagen zu geben. Da



dies nicht sehr heldenhaft ist und sicher auch die Freude am Abenteuer schmälert, kann der Meister hier zum Beispiel den Späher der überfallenen Nivesensippe (*Kalkuk*, siehe Seite 76) auf sie stoßen lassen und so die Gruppe wieder auf den richtigen Weg bringen. Sie sollten aber äußerst genau abwägen, ob diese unerwartete Hilfe wirklich gegeben werden sollte, denn so kann bei den Spielern der Eindruck entstehen, dass die abgelegten Proben im Ende keinerlei Konsequenz hatten. Doch auch so haben die Helden noch mehr Zeit verloren, und die Sammler haben sich nun vielleicht schon alle in ihrer Hütte mit den Gefangenen versammelt.

KOMPLIKATIONEN AUF DEM WEG

Die Gegner der Helden in diesem Abenteuer sind nicht nur die Entführer, sondern auch die Steppe und der Winter. Der Meister sollte darauf achten, die Helden nicht einfach die Fährtsuchenproben ablegen zu lassen, sondern die Verfolgung durch die Brydia stimmungsvoll zu gestalten, zum Beispiel mit Schemen am Horizont oder aber Wetterleuchten

von einem Gewitter im Hintergrund, an der Küste. Zudem kann die Gruppe nun, wenn auch anfangs im Dunkeln, die karge Schönheit der Steppe kennenlernen. Es folgen einige Ereignisse, die die Helden auf dem Weg ereilen können.

İRRLICHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wolken haben sich am Nachthimmel zusammengeballt und verdecken das Madalicht, das euch zuvor spärlich den Weg geleuchtet hat. Doch ein weiterer Schein schimmert euch entgegen, kaum hundert Schritt entfernt. Es ist ein bleiches, aber doch einladendes Licht, wie von einer Perle, die von Innen heraus strahlt.

Die Helden nähern sich einer der seltenen Hinterlassenschaften des Schwarzen Eises. Als sich dieses zurückzog, sammelte sich in einigen Mulden der Steppe Schmelzwasser und verwandelte sie in Sumpflöcher. Die Anzahl die-

DAS KLIMA

Sowohl der am Tage schon bleierne Himmel, die fahle Sonne und die immer weiter sinkenden Temperaturen weisen darauf hin, dass der Winter Einzug in den hohen Norden hält. Im Efferd sinken die Temperaturen in der Nacht schnell auf den Gefrierpunkt, was gefühlt durch den Wind gerade an der Brecheisbucht noch weiter sinkt. In der Nacht der Entführung ist die Kältestufe *Kalt*, in irdischen Temperaturen knapp um -2°C , was unvorbereiteten Helden durchaus zusetzen kann. Im Folgenden finden Sie einen zusammengefassten Überblick der Regeln für Kälte, die für das Abenteuer **In die Nacht** benötigt werden.

Niedrige Temperaturen verursachen Schaden in **kTP(A)**, auch Kälteschaden genannt. Dieser Schaden wird mit dem vollen Wert von der Ausdauer abgezogen und zur Hälfte von den LeP. Wärme, dichte Kleidung schützt dagegen mit einem Kälteschutzwert. Temperaturen der Kältestufe *Kalt* verursachen einen Kälteschaden von $1W6+2$ **kTP(A)** pro Tag. Die darunterliegende Kältestufe *Eiskalt* richtet $2W6$ **kTP(A)** pro Tag an. Der Wind, der über die Steppen um Paavi fegt, kann die tatsächliche Kältestufe von *Kalt* auf *Eiskalt* senken, wenn man keinen Schutz vor ihm sucht. Folgend eine kurze Reihe von Kleidungsstücken und ihrem Kälteschutz (KS).

Kleidungsstück	KS	BE
Anaurak (Nivesenjacke)	8	4
Beinkleider (Fell)	2	0
Beinkleider (Leder)	2	0
Kleid (Wolle)	3	0
Pelzmantel	4	2
Stiefel	1	0
Fellmütze	1	0
Unterzeug	1	0
Fäustlinge (-5 FF)	1	0
Rock (Wolle)	1	0
Mehrlagige Fellumhänge	3	0
Hemd, Bluse (Wolle)	1	0

Der Kälteschutz der einzelnen Kleidungsstücke addiert sich (in logischem Maße, ein Pelzmantel über Fellumhängen und einem Anaurak lässt den Helden eher wie einen Pelzball durch die Gegend kugeln), was gerade bei noch niedrigeren Temperaturen oder in scharfem Wind notwendig ist. Ein häufig unterschätzter Feind im Winter ist das Wasser. Feuchtigkeit ist im Hohen Norden oft ein Todesurteil, nicht umsonst fürchtet man den Rausschmiss im *Würfelpech* sehr, denn nasse Kleidung verliert sofort ihren kompletten Kälteschutz.

Der Kälteschaden kann auch Wunden verursachen (Frostbrand), was aber zumindest im vorliegenden Abenteuer die Helden nicht bedrohen wird.



ser Sumpflöcher schwindet von Jahr zu Jahr, doch sind sie immer noch gefährlich, vor allem an Stellen, wo Gras und Flechten sie überwuchern. Oft hat ein Kräutersammler oder Jäger durch sie ein nasses Bein und Gelegenheit zum wilden Fluchen in der weiten Steppe bekommen. Bisweilen aber ließen nur eine aufgebrochene Grasnarbe, abgerissene Grasbüschel und träge darunter glucksendes Wasser das Schicksal eines Menschen vermuten, der in Paavi vermisst wurde. Auch wegen der Natur des Schwarzen Eises schreiben abergläubische Bewohner des Hohen Nordens diesen Sumpflöchern einen eigenen, boshaften Willen zu.

In diesem Fall mögen sie sogar recht Recht haben, denn in der etwa 4 Schritt umfassenden Mulde, in der von Rau-reif überzogenes Gras und Flechten das trügerische Wasser verbergen, huscht ein Irrlicht umher. Diese Geistererscheinungen treten sonst nur im Nordwesten Paavis, in den morastigen Niederungen der Letta, auf. Im Schein des Irrlichts können die Helden auch einige angelaufene Kessel, Werkzeug, Säckchen und andere Alltagsgegenstände sehen, denn der hier Verstorbene war kein reicher Handelsherr, sondern nur ein Kiepenkerl, der in dem trügerischen Sumpfloch kläglich abgesoffen ist.

Das Irrlicht ist von sich aus nicht angriffslustig, aber es versucht, die Helden durch das Anleuchten der Gegenstände dazu zu bringen, sie aufzusammeln. Die verschiedenen Hausratsgüter sind natürlich nicht mehr viel wert, doch das ist dem Irrlicht nicht klar, da es sie nur als seine großen Schätze und seinen Lebensinhalt kennt. Im Gegensatz zu üblichen Irrlichtern aber versucht dieses mit Absicht, andere Lebewesen in den Tod zu locken, eine Eigenart, die vielleicht auf das dämonische Eis zurückgeht, in dessen Schmelzwasser die arme Seele ertrunken ist.

Eine weitere Gefahrenquelle neben dem Pechaugen-Irrlicht ist das Wasserloch, dessen Ufer durch Grasbüschel kaum definiert ist. Eine Talentprobe auf *Wildnisleben* -2 kann die Helden davor warnen, zu nah an die Mulde zu treten. Scheitert diese aber, wird ein gedankenloser Held in das sumpfige, dunkle Wasser rutschen. Aus eigener Kraft ist es kaum möglich, sich wieder aus dem saugenden Loch herauszuziehen, dafür ist eine KK-Probe +6 erforderlich. Für jeden Helfer (maximal 2), der nicht selbst in der Bodenvertiefung festsitzt, erhält der Held aber einen Bonus von -4 auf die KK-Probe. Zieht man den Versinkenden nicht innerhalb von drei Runden heraus, beginnt er zu ersticken (siehe **Basis 195**). Es ist davon auszugehen, dass seine Gnadenfrist durch die Anstrengung beim versuchten Herausklettern nur AU/2 in KR beträgt).

Die Irrlichter, die in den bisweilen „Pechaugen“ genannten Wassersenken entstehen, sind wesentlich schwächer als herkömmliche. Vielleicht liegt das an der schwächeren Bindung, denn während Irrlichter die Seelen Verstorbener sind, die eine wichtige Aufgabe zu erledigen hatten oder für eine große Schuld büßen wollen, sind die Pechaugen-Irrlichter nur durch den finsternen Nachhall des dämonischen Eises an Ort und Stelle gehalten. So ist es schon mit einer Wärmequelle

möglich, den Griff des schwarzen Wassers zu lockern, um das Irrlicht „zu besiegen“ (das Feuer einer Fackel reicht bereits). Allerdings kehrt es zum nächsten Neumond zurück. Eine andere Möglichkeit wird sich den Helden zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht bieten. Unter den Einwohnern des Hohen Nordens ist das Wissen über Pechaugen-Irrlichter kaum verbreitet, denn Irrlichter gab es in den Sümpfen und Auen im Mündungsgebiet der Letta schon immer. Nun gibt es sie auch in den Steppen. Die nomadischen Nivesen meiden die Pechaugen ohnehin als verflucht, und auch die Bevölkerung Paavis oder Eestivas hat eigentlich nur einen oft bewährten Rat zur Hand: Laufe in der Nacht keinem Licht hinterher, ganz gleich, wie einladend es erscheinen mag. Über die Pechaugen gibt es in Paavi zudem viele Theorien. Die meisten haben recht passend geschlussfolgert, woher diese Auswaschungen stammen, viele aber vermuten hinter vorgehaltener Hand, dies sei nur eine weitere List der Eishexe, um Seelen von Menschen für Nagrach zu sammeln. Denn wohin ist der Rest des Wassers abgeflossen, wenn nicht tiefer in die Erde? Außerdem, so fragen vor allem Fallensteller und Jäger, die die Theriakförderstellen der Sammler sahen, ohne zu verstehen, was dort vor sich geht, warum haben ihre Diener diese Löcher gegraben? Vielleicht lauern die Eishexe und ihr schwarzes Eis gerade in diesem Augenblick unter der Erde, vielleicht hört sie jedes Wort?

Pechaugen-Irrlicht

INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 15 **RS** 7
Angriff: **DK** HNS **AT** 14 **TP** 3 SP
GS 30 **MR** 14 **GW** 10

Besondere Eigenschaften: Empfindlichkeit gegenüber Feuer (Schwer, 1W6 SP/KR), Körperlosigkeit (Kann nicht von profanen Waffen getroffen werden), MU+5 (Gegner müssen Mut-Probe +5 ablegen. Bei Scheitern erleiden sie einen Malus von 1W6 auf MU, KL, CH, FF,AT, PA, FK und INI-Basis. Keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte. Dieser Malus baut sich mit einem Punkt pro halbe Stunde ab).

DER SPÄHER

Zu einem passenden Zeitpunkt, am besten, ehe die Helden die Sammlergruppe eingeholt haben, können die Helden eine Talentprobe auf *Sinnenschärfe* +2 ablegen. Elfen und andere Gruppenmitglieder, die bei Nacht besser sehen, können die Probe mit einer Erleichterung von bis zu -4 ablegen. Lesen Sie folgendes vor oder geben Sie es mit eigenen Worten wieder:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Rande eures Blickfeldes seht ihr, wie sich ein menschenähnlicher Schemen gegen den Nachthimmel ab-



zeichnet, der fast sofort mit dem Dunkel des Bodens verschmilzt. Dann blitzt an der Stelle, wo ihr den Schatten vermutet, ein Paar gelblicher Augen unheilswanger auf.

Auch wenn die Helden in Eile sind, ist hier etwas Fingerspitzengefühl vonnöten, zumindest, wenn sie nicht sofort weiterreisen, sondern auf die seltsame Gestalt zugehen. Diese wird langsam zurückweichen und so lange wie möglich im Dunkeln bleiben beziehungsweise, sollten die Helden sich direkt feindselig geben, sogar entfliehen. In dem Fall sehen die Helden auch, dass es sich nicht um eine Gestalt, sondern um zwei handelt: einen Mensch und einen Wolf, die anscheinend gemeinsam jagen – die Frage ist nur, was? Wenn die Gruppe sich den absonderlichen Gestalten friedlich nähert, wird der Mensch sich zu erkennen geben, bleibt aber zuerst reserviert. Es ist ein Nivese, der über die typische bunt bestickte Kleidung seines Volks einige dunkle Felle geworfen hat, die ihn nicht nur in der Nacht schwerer zu sehen machen, sondern ihn auch wärmen. An seiner Seite ist ein gewaltiger Silberwolf, der die Helden mit aufgestelltem Nackenfell misstrauisch beschnüffelt. Ohne große Höflichkeitsfloskeln wird der Nivese die Helden fragen, was sie hier in den Jagdgründen seines Stammes suchen. Sind sie offen und sagen, sie suchten nach Entführern, werden sich die Gesichtszüge des Mannes rasch erhellen, und er stellt sich als *Kalkuk* von der Sippe der Lieska-Lapaai vor. Seine Sippe wurde wenige Stunden zuvor auch von einer Gruppe Reiter angegriffen, deren Spur in der Nähe mit einer anderen, frischen Fährte einiger Personen zu Fuß zusammen ging. Bei-

de Spuren führen weiter gen Süden, aber Dörfer gäbe es dort nicht. Die einzigen Siedlungen, zumindest für viele, viele Meilen, lägen an der Letta oder aber in der anderen Richtung in den Hügellanden vor dem Gebirge, das die Städter Ehernes Schwert nennen. Die Reiter hätten aber keinerlei Gepäck dabei gehabt, was bedeutet, dass sie nicht sehr weit entfernt zumindest ein Lager haben müssen. Dieses Lager will Kalkuk suchen, um dann mit seiner Sippe und, sofern diese schnell eintrifft, „anderer Hilfe“ die verschleppten Nivesen zu befreien.

Kalkuk kann sich den Helden anschließen, wenn sie es vorschlagen, aber es ist ihm lieber, allein die Spur der Reiter zu verfolgen, und sei es nur, weil eine so große Gruppe wie die der Helden zu auffällig sei. Das Argument, es gebe nur diese beiden Fährten, und sowohl Kalkuk als auch die Helden müssten ihr folgen, sieht er natürlich ein.

Der Nivese kennt sich in diesem Landstrich ausgezeichnet aus und kann sich fast instinktiv orientieren, auch bei Nacht. So kann er den Helden wenn nötig auch die Richtung zu jedem Dorf in der Gegend weisen, ebenso wie er sie zum Lager der Nivesen führen kann, deren Sippenmitglieder die Sammler verschleppt haben.

DAS NIVASENLAGER

Lesen Sie folgendes vor oder geben Sie es mit eigenen Worten wieder:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Feuerschein tanzt über die dunkle Steppe und lässt den Raureif auf den Gräsern glitzern. Die Schatten vierbei-



DAS LAGER DER LIESKA-LAPAII



niger Wesen verdecken ein ums andere Mal einige der Feuer. Kann dies schon das Lager der Entführer sein? Ein zweiter Blick enthüllt kuppelförmige Behausungen, die aus dunklen, gegerbten Fellen gefertigt sind. Die letzten Monate hier im hohen Norden haben euch diese Bauart schon das eine oder andere Mal sehen lassen, auch in den Außenbezirken Paavis. Es scheint ein Nivesenlager samt einer kleinen Herde Karene zu sein.

Wenn die Helden sich dem Lager nähern, sehen sie, dass ein Großteil der Menschen dort wach ist, für die höchstwahrscheinlich späte Nachtstunde ungewöhnlich. Auch fällt schnell auf, dass eine der Jurten, in denen die Nivesen leben, halb eingerissen ist, die dichten Felle von Schwerthieben beschädigt. Schnell werden die Bewohner des kleinen Lagers der Neuankömmlinge gewahr. Entgegen der sonst üblichen Gastlichkeit der Nivesen blicken einige Gesichter sie finster an. Eine Frau jedoch geht einige Schritte auf die Helden zu. Sie trägt einen mit einfachen, aber stilvollen, fein gearbeiteten Verzierungen bestickten Umhang, eine rundliche Haube und das dunkelrote Haar in vier langen Zöpfen, von denen die vorderen beiden zu Schlaufen gebunden sind. Sie stellt sich als Dana vor, *Kaskju* ihrer Sippe.

Die kleine Sippe namens Lieska-Lapaa, die sechs Familien zählt, wurde kurz zuvor von einer Gruppe Bewaffneter angegriffen, die drei ihrer Mitglieder fortbrachten – eine Geschichte, die den Helden nur zu gut bekannt sein dürfte. Das mag auch das Misstrauen der Nivesen erklären, und erst wenn die Helden glaubhaft machen können, dass sie wegen einer anderen Entführung auf der Jagd sind, wechselt die Stimmung unter den Sippenmitgliedern. Wenn ihnen jedoch klar wird, dass sie und die Helden im selben Boot sitzen, bietet man ihnen schnell etwas zu Essen und zum Aufwärmen an. Schlagen die Helden dies wegen der drängenden Zeit aus, ernten sie nicht nur Verständnis, sondern auch einiges beipflichtendes Nicken.

Von den Nivesen können die Helden Folgendes erfahren:

☛ Die Entführung fand etwa eine Stunde zuvor statt. Drei Männer und eine Frau waren mit Pferden gekommen, hatten einen der über die Feuer wachenden Nivesen über den Haufen geritten und dann drei andere Stammesmitglieder aus ihrer Jurte gezerrt. Es ging zu schnell, als dass die Jäger der Sippe sich hätten wehren können.

☛ Die Entführer seien keine Nivesen gewesen, sondern „Städter aus den Steppen“. Genauerer Fragen ergibt die Beschreibung von Menschen, die in Gruppen durch das Land ziehen und vor Jahren, als das *Mirkaulauki*, das dämonische Eis, noch über allem lag, für die Eishexe Sklaven gejagt und große Löcher in die Erde gerammt hatten. Anscheinend konnten sie von diesem Leben nicht lassen, selbst nun, da Glorana fort ist.

☛ Die Sippe hatte vor, ihre Lager abzubauen und gen Süden zu ziehen, da der Wintereinbruch kurz bevorsteht. Nun aber, wo drei ihrer Mitglieder fehlen, können sie nicht einfach losziehen.

☛ Nach der Entführung sind zwei Nivesen in unterschiedliche Richtungen aufgebrochen. Einer von ihnen ist den Entführern nach, eine andere ist zu einer anderen Sippe aufgebrochen, um Hilfe zu holen.

Auf Nachfragen, ob die Entführer auch andere Menschen dabei hatten, antworten die Nivesen verneinend. Zwar können sie es nicht mit Gewissheit sagen, aber niemand hat andere Personen bei dem Angriff gesehen. So vermuten sie, dass es sich hier um eine andere Gruppe gehandelt haben kann, dass aber möglicherweise beide zusammenarbeiten. Für den Fall, dass die Helden sofort weiterziehen wollen, geben die Nivesen ihnen, falls sie diese nicht selbst besitzen, warme Überwürfe mit, ebenso wie fellgefütterte Handschuhe. Allein wollen sie den Entführern noch nicht nacheilen, sie warten auf die Hilfe der anderen Sippe. Ein erfolgreicher Talentwurf auf *Überreden* kann zusammen mit guten Argumenten den Lahti, den Unterhüuptling der Sippe, davon überzeugen, ihnen direkt zwei Jäger mitzugeben. Alle aber bedrängen die Helden, nichts Unüberlegtes zu tun und die Gefangenen wenn möglich mit List und heimlich zu befreien. Die Gründe dafür sind schnell erklärt. Die Nivesen sind friedliebend und werden im nächsten Jahr einfach an anderer Stelle den Sommer verbringen, während die „Stadtleute“ Angriffe und Blutvergießen immer mit Gleichem vergelten und dabei höchstwahrscheinlich keinen Unterschied zwischen den verschiedenen Sippen machen werden. Das sei eine Schuld, die sie sich nicht aufbürden wollen.

ALLES OFFEN – DIE BEFREIUNG DER ENTFÜHRTEN IN DER STEPPE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Atem brennt euch trotz der beißenden Kälte in der Lunge, als ihr eine Gruppe ausmacht, die sich schwach vom Horizont abhebt. Mehrere Silhouetten stoßen und treiben gut ein halbes Dutzend gebeugter Schemen erbarmungslos voran. Solltet ihr am Ziel eurer Verfolgung sein?

Wenn es den Helden gelingt, die Sammler einzuholen, ehe diese am Treffpunkt mit Ulgan Norntann angelangt sind, haben sie mehrere Möglichkeiten. Sie können sich geradewegs auf die Entführer stürzen oder aber warten, bis diese sich noch etwas mehr verausgabt haben. Eine andere Mög-



lichkeit wäre es, die Sammler mit ihrer Beute ungesehen im Auge zu behalten, um herauszubekommen, wo sie überhaupt hinwollen. Mersjos Gruppe glaubt zwar nicht, dass ihn jemand von Paavi aus auf den Fersen geblieben ist, aber die Sammler sind nicht dumm. Die Entführung war ein kalkuliertes Risiko, und demnach achten sie fast automatisch auf ihren Rücken. Die Nacht schützt zwar gegen die Entdeckung auf die Ferne, aber in der kargen Steppe gibt es wenig andere Deckung, wer sich den Sammlern also zu geräuschvoll oder zu ungestüm nähert, wird möglicherweise entdeckt. Den Helden muss eine Probe auf *Sich verstecken* gelingen, während der mit der Nachhut beauftragte Sammler, Arrun, eine *Simmenschärfe*-Probe ablegen muss.

Der Meister sollte die Helden vor allem darüber im Unklaren lassen, was die Entführer mit ihren Geiseln anstellen werden, wenn man sie auf offenem Feld stellt. Aufgabe der Sammler ist es, die Sklaven mehr oder weniger gesund zum Treffen zu bringen, weshalb sie die Murpunens und die beiden entführten Norbarden nicht verletzen werden. Aber das wissen die Helden nicht, daher kann Mersjo natürlich bluffen und mit der Ermordung der Entführten drohen, wenn sich die Helden nicht zurückziehen. Dies ist für ihn sowohl eine Option, falls die Sammler die Verfolger bemerken, als auch im direkten Kampf. Zum Beispiel kann er sich Kilva vor den Leib zerren und ihr eine Messerklinge an den Hals halten. Diese Maßnahme wird vor allem dann wahrscheinlich, wenn die Helden die Oberhand zu gewinnen drohen. Zu Anfang sind sich die Sammler nämlich ihrer Kampffähigkeiten sehr sicher, schließlich wagt es niemand außer anderen Sammlern, sie anzugreifen. Es ist an den Helden, ihnen diese Arroganz zu rauben.

Aber auch die übelsten Schurken sind im Grunde am Leben interessiert. Sobald die ersten beiden Gegner geschlagen sind, werden die beiden anderen versuchen, sich davonzumachen und den fluchenden Mersjo mit den Entführten allein lassen. Dieser wird den Versuch unternehmen, sich herauszureden und ist sich auch nicht zu schade, den Helden einen Handel anzubieten, wenn die Sache all zu aussichtslos aussieht. Wenn er also nicht durch das Drohen mit der Ermordung der Geiseln freies Geleit erpressen kann, wird er vorschlagen, die Helden statt zu dem Treffpunkt zum Lager der Sammler zu führen. Dort sind, so hofft er, ausreichend andere Sammler, um die Helden zu bezwingen. Falls sie aber auch diese Gegner bezwingen sollten, so denkt er, hat er doch Wort gehalten und kann auf Schonung hoffen.

DER KAMPF IN DER STEPPE

Die offenen Ebenen um Paavi herum sind zwar beileibe kein Turnierplatz, dennoch gibt es dort wenig, was einem Kämpfer in die Quere kommen kann. Heidekraut, Gras und Flechten werden keinen Kämpfen groß beeinträchtigen, und für Fernkämpfer ist die Dunkelheit das größte Problem.

Wenn der Meister dies wünscht, kann er das Gefecht aber in der Nähe eines kleinen Sees oder einer Pechaugen-Senke (ohne Irrlicht) stattfinden lassen, eventuell sogar an einer alten Theriak-Förderstelle. Diese Förderstellen sind tief in den Leib Sumus gebohrte Löcher, die mit den Jahren natürlich halb zugerutscht sind und sich möglicherweise mit Wasser oder Schlamm gefüllt haben. Wenn eine Förderstelle versiegt war (was man am Absterben jeglichen Lebens in ihrem Umkreis eindeutig erkennen konnte), so zogen die Sammler einfach weiter und ließen das dämonisch beseelte Eis an anderer Stelle die Erde aufbohren. Was mit den riesigen Gruben geschah, war ihnen herzlich egal. Der Sturz in diese Löcher ist auf jeden Fall riskant und unter Umständen ein endgültiges Schicksal, für einen Sammler zudem ein sehr ironisches.

Beachten Sie beim Kampf auch die Tatsache, dass er bei schlechten Lichtverhältnissen stattfindet, was bedeutet, dass Arrun, der Sammler mit dem Bogen, erst auf kurze Entfernung auf die Helden schießen kann. Die Sammler sind zwar keine ausgebildeten Soldaten, wissen aber, wie man kämpft. Sie versuchen, sich nicht von den Helden einkreisen zu lassen und eine gemeinsame Front zu bilden. Kajtrina wird ihre Hunde auf einen weniger gewappneten Gegner hetzen, während Leppo dafür zu sorgen hat, dass die Entführten nicht entfliehen. Lanton, Arron und Mersjo werden dagegen versuchen, den am besten bewaffneten Kämpfer der Gruppe anzugreifen und schnell auszuschalten, während Kajtrina andere Helden, die ihrem Freund zur Hilfe eilen wollen, mit der hohen Reichweite ihres Spießes zurücktreibt.

Die Sammler wie auch die Sklaven sind durch die lange Wegstrecke sehr erschöpft, was sich auch in den AuP der Gegner widerspiegelt. Daher drängen sie auf eine schnelle Entscheidung und werden den Helden auch nicht nachsetzen, so diese sich zurückziehen.

Eine zweckmäßige Strategie der Helden wäre zum Beispiel, die Sammler in kleine Scharmützel zu verwickeln und sich immer wieder zurückzuziehen, bis ihren Gegnern die Puste ausgeht. Haben die Helden Pferde, so werden vor allem Arrun und Kajtrina versuchen, die Tiere zu verletzen und die Helden so von einer Weiterführung der Verfolgung abzuhalten.

Die Werte Mersjos sind am Ende dieses Kapitels angegeben, es folgen die Werte seiner Schergen und der Hunde.

Leppo (30, schlaksiger Kerl mit faulen Zähnen, dichtem Bart und Lederrüstung)

Schwert: INI 8+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 **AuP** 20 **KO** 14 **MR** 3 **GS** 5 **RS** 4

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Langes Kettenhemd), Wuchtschlag



Kajtrina (25, athletische Frau mit kahlgeschorenem Kopf und stechendem Blick)

Jagdspieß: INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+6 DK 5

LeP 31 **AuP** 21 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 5 **RS** 3

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Kampfreflexe

Lanton (30, schnittiger und für einen Sammler gepflegter Kerl, trägt Säbel, Schild und einen mitgenommenen Waffenrock mit Bjaldorner Wappen)

Säbel: INI 8+1W6 AT 10 PA 15 TP 1W6+3 DK N

LeP 31 **AuP** 20 **KO** 14 **MR** 3 **GS** 5 **RS** 3

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Arrun (40, Hände und Kopf sind in festes Leder und Stoff eingewickelt, trägt einen Kürass)

Kurzbogen: INI 8+1W6 FK 16 TP 1W6+4

Langdolch: INI 8+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+2 DK H

LeP 30 **AuP** 20 **KO** 14 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 3

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze, Rüstungsgewöhnung I (Kürass)

Talente: Sinnenschärfe 6 (KL 11, IN 12)

Hunde (3)

Drei graubraune, große Hunde, die von Kajtrina befehligt werden und ihr aufs Wort gehorchen. Sie stürzen sich immer gemeinsam auf ein Ziel.

INI 9+1W6 **PA** 5 **LeP** 20 **RS** 2 **Wundschwelle** 5

Biss: AT 10 TP 1W6+1 DK H

GS 12 **AuP** 45 **MR** 2 **GW** 5

GEDULD

Falls die Helden entweder nicht schnell genug sind, um die Sammler in der Steppe einzuholen oder von sich aus warten, werden sie die Entführten beim geplanten Treffpunkt der Sammler finden, zumindest solange sie die Spur nicht verlieren. Das Gebiet um die kleine Hütte ist feucht und wird von Dornensträuchern beherrscht. Das im Sommer hier hochwachsende Gras liegt nun bräunlich, umgeknickt und flach am Boden. Nur einige Büschel, meist an windgeschützten Ecken und hinter Sträuchern, stehen noch aufrecht und bieten Sichtschutz, wenn sich jemand anschleichen möchte. Auch in der Nähe der Hütte finden sich noch Dornsträucher und Gras, sodass es einem geschickten Helden möglich sein dürfte, sich ungesehen heran zu bewegen. Die Feuchtigkeit des Bodens hingegen lässt Schritte weitaus mehr schmatzen als sonst (*Schleichen*-Proben sind um 2 erschwert), und der

dichte Bewuchs schützt nicht nur die Abenteurer, sondern unter Umständen auch die Sammler in der Hütte. Wenn die Helden am frühen Morgen den Treffpunkt erreichen, wird von der nahen Letta ein dichter, kalter Nebel aufgestiegen sein, der sich feucht in Kleidern und Knochen festsetzt. Fernkampfproben sind daher um zwei Größenklassen erschwert (siehe **Basis 153**). In diesem Nebel sind Geräusche gedämpft und schwer lokalisierbar, daher ist eine genaue Standortbestimmung für ein Geräusch ebenfalls um 2 erschwert.

Lesen Sie Folgendes vor oder geben Sie es mit eigenen Worten wieder:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den immer wieder fallenden Schneeflocken und den Windböen, die euch häufig die Augen schließen lassen, entdeckt ihr schließlich ein Bauwerk. Die von euch verfolgten Spuren führen eindeutig darauf zu. Der Rauch, der in einer vom Wind gepeitschten Säule vom Schornstein eines kleinen Häuschens aufsteigt, windet sich wie eine zerfasernde Schlange in den Winterhimmel.

Die Hütte, die die Helden vor sich sehen, ist aus armdicken Holzstämmen gefertigt. Torfballen sind in die Zwischenräume gestopft, derer es einige gibt, denn der morastige Boden hat das Gebäude an der Nordseite leicht absinken lassen. Neben der Kate steht ein mit Reet gedeckter, halboffener Schuppen, in dem fünf Pferde Platz haben und wo auch ein Boot mit Kufen zu finden ist. Letzteres ist der halbzerlegte Nachbau eines Eiseglers, der die Mobilität der Sammler in den Wintermonaten sichern soll. Falls die Helden Mersjo in der Nacht ausgeschaltet haben und seine Männer nach ihm suchen, werden sie mit drei Pferden losreiten; insgesamt haben die Sammler vier die Kälte gewohnte Pferde. Mehrere Büsche und große Grasbüschel wurden mit eisernen Schnappfallen versehen, die zwar eher für Füchse, Wölfe und andere Wesen gedacht sind, aber alleine durch den Schreck und Schmerz einen Schrei aus dem in die Falle Getappten herauslocken können. Um eine Falle zu entdecken, muss man eine erfolgreiche Probe auf *Sinnenschärfe* +3 ablegen. Nachdem man die erste Falle ausgelöst oder gefunden hat, sinkt dieser Abzug auf +1, da die Helden nun wissen, worauf sie achten müssen – immer gesetzt den Fall natürlich, dass sie überhaupt die Zeit haben. Eine zuschnappende Falle verursacht 1W6+2 TP an Fuß oder Hand und verringert die FF oder GE um 2, bis sie mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe -2 entfernt oder mit einer KK-Probe aufgestemmt wird. In letzterem Fall verursacht jeder Fehlschlag einen automatischen SP, wenn das Ziel nicht schwer gerüstet ist (nach Entscheid des Meisters, aber alles unter schweren, beschlagenen Stiefeln sollte nicht genügend schützen). Wenn jemand in eine Falle tappt und trotzdem versuchen will, leise zu sein, muss ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingen.



ЕПТЕРПТЕ ВЕКАПТЕ, ІППІГЕ РЕЙДЕ

Es ist denkbar, dass die Helden, wenn sie in Paavi Erkundigungen über Mersjo eingezogen haben, auf Sammler der Wolfshetzer getroffen sind. Da die Feindschaft zwischen den beiden Sammlergruppen schnell deutlich wird, könnten die Abenteurer auf die Idee kommen, die Wolfshetzer zur Hilfe zu holen, wenn sie das Lager von Mersjo gefunden haben. Es dauert ein paar Stunden, bis die Wolfshetzer ihre Männer zusammengerufen haben, unter anderem, weil sie den Helden nicht bedingungslos trauen und demnach so viele wie möglich auf den Weg in die Steppe schicken wollen. Eine deutliche Übermacht würde einen eventuellen Hinterhalt sicherlich aushebeln, so ihre Logik. In diesem Fall lassen die Wolfshetzer sechzehn Mann aufmarschieren, die sich dann mit gespannten Mienen zur Hütte aufmachen. Anhand des **Zeitstrahls der Ereignisse** (siehe Seite 69) können Sie, lieber Meister, festmachen, ob und wie viele von Mersjos Männern zu diesem Zeitpunkt vor Ort sind. Auf dem Weg sollten Sie die Wolfshetzer als das charakterisieren, was sie sind: Räuber, Sklavenjäger und Söldner. Einige von ihnen können durchaus die Trinker aus dem *Würfelpech* sein, die meisten aber sind gut gerüstete, erfahrene und vor allem skrupellose Söldner. Anzügliche Kommentare gegenüber hübschen Helden oder Heldinnen (je nach Präferenz), wüste Flüche und vor allem die unterschwellige Drohung, wenn man Mersjo und seine Sammler nicht tatsächlich vorfände, würde es Probleme geben, bestimmen die Reise.

Einen etwaigen Kampf kann man ausspielen, sollten aber nur die vier berittenen Sammler vor Ort sein, kann man das schnelle Niedermetzeln auch einfach beschreiben. Haben

die Helden Mersjo schon vorher besiegt und sind mit den Wolfshetzern nur zur Hütte aufgebrochen, weil sie nicht sicher waren, ob noch weitere eestivische Sammler auftauchen, so wird die Aktion von den Wolfshetzern als Gelungen gefeiert. Die gefangenen Nivesen nehmen die Wolfshetzer ohne große Diskussionen mit, ebenso die Wertsachen. Gibt es einen größeren Kampf mit allen von Mersjos Männern, so nehmen die Wolfshetzer zwar einige Verluste hin, mit Hilfe der Helden aber wird der Angriff ein enormer Erfolg. Auch unter diesen Umständen werden die Wolfshetzer versuchen, alle Gefangenen als Sklaven zu nehmen, mit etwas Verhandlungsgeschick oder auch einem Duell bis zum dritten Blut (3 Treffer, die SP verursachen) können die Helden aber die Familie Murpunen zugesprochen bekommen. Wenn sie sich damit nicht zufrieden geben, wird durchaus offen über ihre eigene Brauchbarkeit als Sklaven gesprochen.

Wenn die Helden auf diese Weise die drei Nivesen an die Wolfshetzer verlieren und das in Paavi oder unter den Nivesen bekannt wird (vielleicht durch den Späher Kalkuk, der ja den Spuren der Verschleppung seiner Sippenmitglieder gefolgt ist), werden die Abenteurer in Zukunft einen sehr schweren Stand bei den Nivesen haben.

Den Helden sollte auf dem Weg und spätestens nach dem Kampf an der Hütte klar werden, dass sie sich mit dem Bösen verbündet haben, um das Böse zu bekämpfen. Eventuell macht der eine oder andere Wolfshetzer ja vergnügliche Scherze, aber sie sind allesamt gnadenlose Mörder, die hier draußen in der Wildnis, wo sie keinerlei Regeln außer den eigenen befolgen müssen, ihr wahres Gesicht zeigen.

Der als Sumpf gekennzeichnete Bereich nördlich der Hütte ist zudem noch nasser und morastiger als das übrige Gelände, da es etwas tiefer liegt. Hier zu schleichen wird um weitere 2 Punkte erschwert, und wenn man hier kämpft, so gelten die Modifikationen für den Kampf in *knietiefem Wasser* (siehe **Basis 147**), und man erleidet +2 auf Paraden.

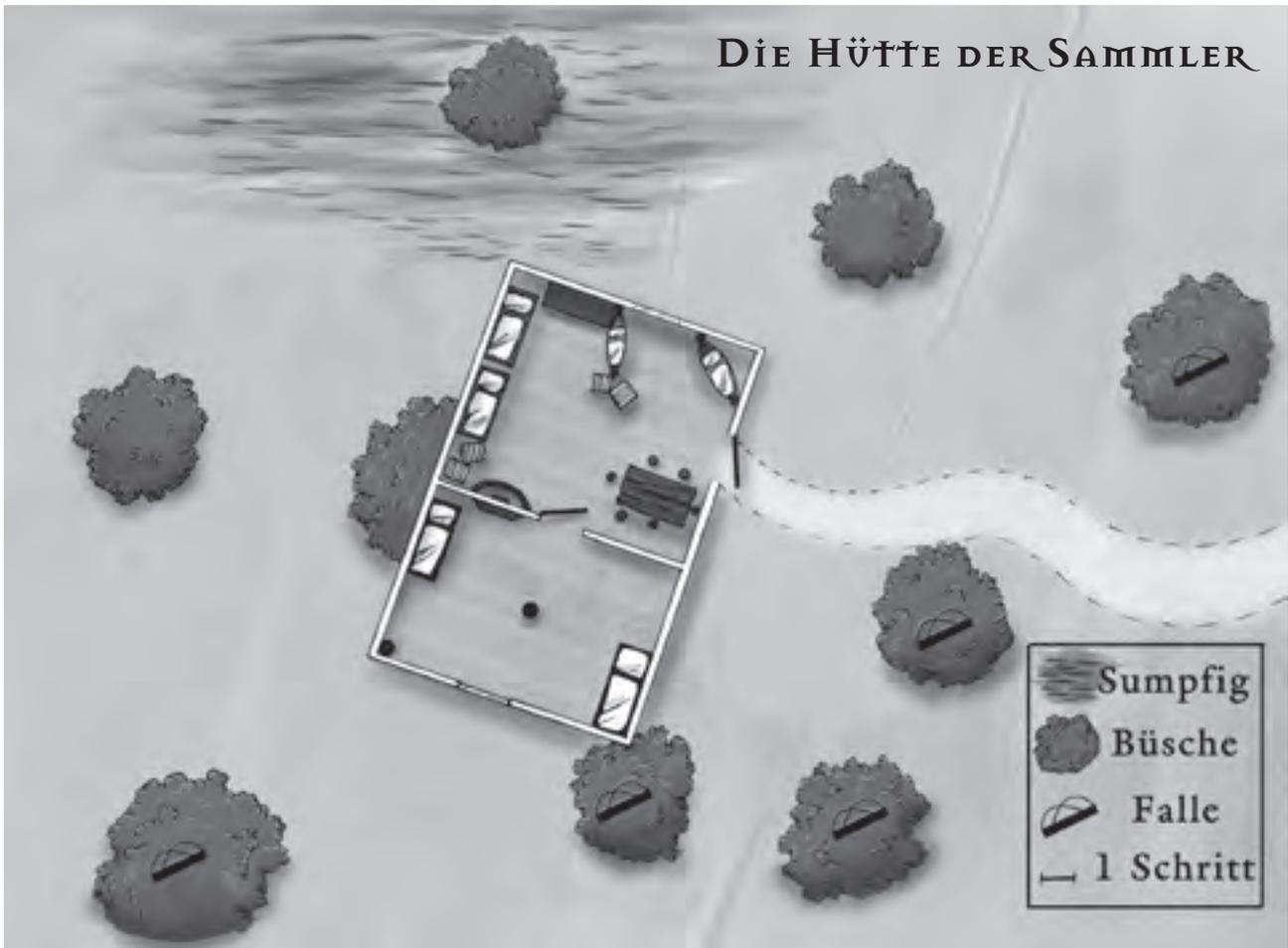
ДІЕ ХҮТТЕ

Niemand weiß, wer die kleine Hütte gebaut hat. Wahrscheinlich war sie die Jagdhütte von Wilderern oder anderen Jägern, denn sie stand hier schon vor der Zeit des Schwarzen Eises. Das Holz für ihren Bau scheint größtenteils aus der Nornjaregion zu stammen und wurde den Flößern unter der Nase weg aus der Letta gezogen. Die Fallen, die die Sammler draußen ausgelegt hatten, liegen nun alle in ihrem Lagerraum. Die Hütte selbst teilt sich in zwei Räume auf, einen Lagerraum mit einigen Querstreben an der Decke, an denen wohl

erlegte Tiere aufgehängt worden waren, und einen Schlaf- und Aufenthaltsraum, in dem auch der steinerne Kamin steht. Dieser steht an der Trennwand zwischen beiden Räumen und hat eine Klappe, mit der Rauch in den Lagerraum gelassen werden kann. Der Konstrukteur scheint also nicht gewusst zu haben, dass man üblicherweise anders räuchert. Der auf der Südseite gelegene Lagerraum ist bis auf zwei Holzpritschen, einen Hocker und einen Nachttopf unmöbliert, in ihm werden die entführten Nivesen und Paavier gefangen gehalten. Er besitzt nur ein kleines Fenster auf der Westseite, das sich in etwa zwei Schritt Höhe knapp unter der Decke befindet. Zwar könnte sich eine kleine Person hindurchzwängen, aber vor dem Fenster sind einige Holzbalken angebracht, wohl um Vögel und andere Tiere aus dem Raum herauszuhalten. Durch das Absinken der Nordseite der Hütte hat sich unter dem Lagerraum eine kleine Lücke gebildet, die bis zu zwei Personen Platz bietet und durch die man mit den Gefangenen Kontakt aufnehmen kann – wenn diese die unerwarteten Stimmen aus dem Boden nicht als Geistererscheinung abtun.



DIE HÜTTE DER SAMMLER



Mit etwas Geschicklichkeit kann man sich hier auch vor den Sammlern verstecken, falls Phex einem der Schleichenden nicht barmherzig gesonnen war. Es gibt eine stabile Holztür, die Lager- und Aufenthaltsraum verbindet und mit einem Holzriegel gesichert ist, an dessen Ende sich ein Eisenscharnier samt klobigem Schloss befindet. Dieses ist sehr solide und nur schwer zu zerbrechen, aber von eher simpler Mechanik. Eine gelungene Talentprobe auf *Schlösser Knacken* mit -3 ist genug, um es zu öffnen. Schloss und Riegel liegen natürlich auf der Seite des Aufenthaltsraums. Ein FORAMEN hilft natürlich auch weiter; das Schloß ist so simpel, dass Sie, lieber Meister, ihn gern auch erleichtern können.

Die Entführten sind an Händen und Füßen mit Stricken gefesselt. Sollten die Sammler sie später allein in der Hütte lassen, befestigen sie zusätzlich zwei Ketten an den Deckenstreben, an denen eine Reihe rostige Eisenhalsbänder samt einem Schloss hängen. Diese Schlösser sind etwas besser, aber eine gelungene Talentprobe auf *Schlösser Knacken* mit -1 wird auch mit ihnen fertig.

Der andere Raum der Hütte wirkt im Gegensatz zum Lager überbordend. Er bietet Schlafgelegenheiten für acht Personen, sowohl in Form hölzerner Kastenbetten als auch in

Form von Hängematten. Der Kamin und zwei Kohlebecken wärmen ihn angenehm auf, verräuchern den Raum aber auch. Ein Fenster und ein zusätzlicher Abzug im Reetdach sorgen für die dringend gebrauchte Frischluft, und unter der Tür ist ein deutlicher Spalt, der aber häufig mit einem zotteligen Pelz zugestopft wird. Links neben dem Eingang haben Mersjos Leute einige Flaschen Branntwein und Starkbier verstaut, zudem finden sich hier Ersatzwaffen: zwei Kurzbögen mit 40 Pfeilen, aber nur einem Köcher, zwei Jagdmesser und drei Handbeile.

Neben den Waffen finden sich hier auch Werkzeuge, Nahrungsmittel für einige Tage, die sowohl die Sammler als auch die Entführten versorgen können, und eine Heilertasche in ziemlich beschädigtem Zustand.

Wenn die Helden Mersjo bereits in der Steppe aufgespürt haben, finden sie hier je nach dem Zeitpunkt, zu dem sie eintreffen (siehe **Zeitstrahl der Ereignisse** auf Seite 69) höchstwahrscheinlich die vier Sammler, die die Nivesensippe überfallen haben. Haben die Helden Mersjos Leute nicht angegriffen, sondern unauffällig verfolgt, um ihr Ziel herauszufinden, könnte eine gewaltsame Befreiungsaktion nun schwierig werden.



Die berittenen Sammler sind:

Riketta

Eine etwa dreißigjährige Frau mit fahlblondem Haar, deren Körperbau einem Thorwaler Furcht einjagen könnte. Trägt den Schlüssel für den Lagerraum und die dortigen Ketten.

Streitkolben: INI 9+IW6 AT 13 PA 10 TP IW6+5 DK N

LeP 36 AuP 32 KO 14 MR 3 GS 6 RS 3

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch),
Wuchtschlag

„Luchs“

Ein nervös wirkender Mittelreicher mit wieselhaftem Gesicht und langem, schwarzen Haar.

Rapier: INI 9+IW6 AT 11 PA 12 TP IW6+3 DK N

LeP 31 AuP 30 KO 12 MR 3 GS 6 RS 2

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Finte

Andriss

Der jüngste der Sammler. Rothaariger Bursche mit breitem Gesicht und Sommersprossen, der sich meist um die Pferde kümmert und auch entsprechend „duftet“.

Kurzschwert: INI 8+IW6 AT 11 PA 9 TP IW6+2 DK HN

LeP 28 AuP 29 KO 13 MR 2 GS 6 RS 2

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Finte

Pedar

Asthmatischer Endvierziger mit Stiernacken, der aus der Bürgerwehr von Eestiva desertierte. Zu Pferd nimmt er die Partisane natürlich nicht mit.

Partisane: INI 7+IW6 AT 13 PA 8 TP IW6+5 DK S

Säbel: INI 8+IW6 AT 11 PA 10 TP IW6+3 DK N

LeP 33 AuP 28 KO 11 MR 3 GS 5 RS 4

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Langes Kettenhemd),
Wuchtschlag

Diese Bande Sammler ist nicht so eingespielt wie die Truppe, die Mersjo mitgenommen hat. Riketta und Pedar sind der Mittelpunkt dieser Begegnung. Sie sind kampferprobt und wissen, wie man das Gelände oder das Gebäude defensiv einsetzt, zum Beispiel, indem man den Hauseingang als Engpass gegen eine Übermacht nutzt oder Feinde in sumpfiges Gebiet treibt, wo deren Bewegungsmöglichkeit eingeschränkt ist, um sie von festem Grund aus mit der überlegenen Reichweite von Pedars Partisane abzustechen, während Riketta ihm Rückendeckung gibt. Solange Riketta oder Pedar in der Nähe sind, wird Andriss rücksichtslos weiterkämpfen, sollte er aber von ihnen getrennt werden oder sie fallen, wird der Junge zu flüchten versuchen oder sich verstecken. Luchs ist ebenso beeinflussbar wie Andriss, aber wird nach geglückter Flucht, oder wenn man ihn laufen lässt, sofort zu Kersoff reisen und ihm Bericht erstatten. Zu Fuß braucht er dafür jedoch gute zwei Tage.

Wenn die Helden die Gruppe besiegen, so können sie die Gefangenen ohne Probleme befreien und bei den Sammlern auch einige Münzen finden (solange diese nicht geflüchtet sind). Riketta und Pedar tragen je dreißig Silbermünzen mit sich herum, Luchs zwanzig und Andriss zehn. Sind Mersjos Leute beim Kampf an der Hütte ebenfalls zugegen, so sind natürlich auch ihre Habseligkeiten Teil der möglichen Beute. Das Durchsuchen der Hütte fördert allerdings nicht viel weitere Dinge zu Tage. Es gibt keine Briefe oder Karten – die Sammler sind Männer und Frauen, bei denen Worte (und vor allem Taten) zählen, und wer sich in der Wildnis nicht ohne Karte zurechtfindet, der ist nicht lange Sammler. Was die Helden finden können, sind zwei Tiegel mit je drei Anwendungen Wirselskrautsalbe (siehe **Basis 264**) und einen in Leinenwickel eingepackten Dolch mit geschwärtzter Klinge und einigen Halbedelsteinen, die in den Griff eingearbeitet sind – ein Geschenk Mersjos an Ulgan. Der Dolch hat dieselben Spielwerte wie ein normaler, aber den vierfachen monetären Wert.

Durch das Fehlen von Karten ist die einzige Möglichkeit der Helden, eventuelle Spuren zu Kersoff oder auch Ulgan Norntann zu erhalten, eine Befragung der Sammler. Dafür müssen diese natürlich am Leben sein, und von sich aus reden sie auch nicht. Andriss wäre der Schwatzhafteste, kann aber nur sagen, dass Kersoff, der Befehlshaber, irgendwo in der Nähe von Eestiva ein Lager hat. Selbst war er nie dort, er hat sich Mersjo erst auf dem Weg nach Norden angeschlossen. Die anderen Sammler reden nicht ohne wirklich gewalttätige Methoden. Kersoff oder einen Schwarzmagier zu denunzieren ist keine gute Idee. Verspricht man ihnen aber überzeugend, sie laufen zu lassen, könnte man zumindest von Luchs oder Lanton erfahren, dass Kersoffs Winterlager eine Tagesreise nordöstlich von Eestiva in der Steppe liegt. Keiner von ihnen aber würde es wagen, die Helden zu diesem Lager zu führen. Wo Ulgan Norntann wirklich lebt, weiß noch nicht einmal Mersjo so genau. Er hatte den Ma-



gier über Mittelsmänner in Eestiva kontaktiert, die anderen Sammler können in diesem Fall also keine Auskunft geben. So oder so haben die Helden Kersoff mit dem Verlust Mersjos und seiner Leute eine herbe Niederlage beigebracht, von der er sich nicht so leicht erholen wird, vor allem, wenn zum Beispiel die Wolfshetzer von der Sache Wind bekommen und ihrerseits versuchen, ihren Machtbereich in Richtung Eestiva auszudehnen.

ZURÜCK ZU DEN NIVASEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie die Helden auf das Leid der Nivesen von der Lieska-Lapaai-Sippe aufmerksam geworden sein können. Entweder haben sie Kalkuk bei ihrer Suche nach Mersjo getroffen, oder sie haben die drei entführten Nivesen in der Hütte der Sammler befreit. In letzterem Fall

werden die Nivesen (Paau, Naku und Likaku) sie fragen, ob sie sie zu ihrer Sippe begleiten möchten. Ebenso wie die anderen Entführten sind auch die Nivesen nicht auf der Höhe ihrer Kräfte, und man muss kein Kenner sein, um zu sehen, dass der Weg zurück zu ihrer Sippe ohne Begleitung nicht ungefährlich ist, vor allem, wenn man den immer weiter fallenden Schnee bedenkt. Die distanzierten Nivesen werden sich den Helden aber nicht aufdrängen, die nun vielleicht in der Zwickmühle sind, sowohl für die Nivesen als auch für die entführten Norbarden und Paavier sorgen zu wollen. Die Hütte der Sammler bietet zum Glück ausreichend Nahrung, damit sich jeder stärken kann, ebenso wie einige Decken, die ein wenig mehr gegen die Kälte schützen. Die Frage, ob die Gastlichkeit der Lieska-Lapaai sich auch auf so eine große Gruppe erstrecken wird, beantworten die Nivesen bejahend (wissen aber auch nicht, dass die Helden und die anderen Gefangenen nicht die einzigen Gäste der Sippe sein

AUF DER LAUER

Falls die Helden den unauffälligen Weg vorziehen, sei es weil die Zahl der Gegner ihnen zu groß ist, sei es weil es einfach ihr Stil ist, so haben sie dazu mehrere Möglichkeiten.

Wenn die Helden die Entführer in der Steppe nicht schon gestellt haben, können sie sich in der Nähe der Hütte verbergen und abwarten. Wenn *Ulgan Norntann* etwa eine Stunde nach seiner Ankunft die Sklaven begutachtet hat, wird der Alkohol in Strömen fließen – eine Tatsache, die ein lauschender Abenteurer durchaus vorher schon mitbekommen kann. Sollte Mersjo und seinen Leuten auf dem Weg freilich aufgefallen sein, dass sie jemand verfolgt, wird es auf jeden Fall eine Wache draußen am Eingang und drinnen vor der Türe zum Lagerraum geben, die zwar auch mittrinken dürfen, aber dem Branntwein wesentlich weniger zusprechen. Gemäß der Hackordnung der Sammler werden dies höchstwahrscheinlich *Andriss* (drinnen) und *Arrun* (draußen) sein. Letzterer ist zwar ein altes Mitglied der Bande, macht sich aber nicht so viel aus Branntwein. Da er aber schon einen langen Tag und eine anstrengende Nacht hinter sich hatte, ist auch er müde und lässt sich von kompetenten Schleichern verhältnismäßig leicht überrumpeln. Danach sollte es möglich sein, *Andriss* nach draußen zu locken, ohne dass er seine *Kumpane* weckt, um dann durch den Aufenthaltsraum nach hinten zu schleichen und die Sklaven zu befreien. Wenn kein Abenteurer sich mit Schließern auskennt, kann man den entsprechenden Schlüssel von *Rikettas* Gürtel stehlen, wozu nur eine FF-Probe nötig ist. Taschendiebstahl ist zu diesem Zeitpunkt noch einfacher (Probe mit -4).

Durch das Fenster im Lagerraum ist es nicht möglich, die Gefangenen zu befreien, solange man keine Säge zur Hand hat (und das Fenster damit verbreitert). Da dies alles andere als leise ist, kann man es höchstens zur Kommunikation mit

den Verschleppten verwenden. Ein ungewöhnlicher, aber durchaus gangbarer Weg ist der Einstieg über das Dach. Er ist zwar auch nicht geräuschlos, kann aber mit genug Geduld so leise durchgeführt werden, dass es den Sammlern in der Hütte bei ihrer üblichen Lautstärke nicht auffällt. Man braucht dazu aber eine gute Klinge, um das Reetdach aufzuschneiden. Ist man einmal im Balkenwerk, kann man die Holzplatten lösen, die die Decke über dem Lagerraum bilden. Diese Decke zieht sich über beide Räume und dient vor allem dazu, Wärme in den Wintermonaten nicht an die Spitze des Reetdaches steigen zu lassen, sondern sie unten zu halten. Um diese Bretter zu lösen, wird eine KK-Probe +2 nötig sein, wenn man dabei lautlos sein möchte und seine Kraft nur zögerlich, aber effektiv einsetzt. Wenn man zu diesem Zeitpunkt nichts mehr auf Zurückhaltung gibt, reicht eine KK-Probe -3. Ein geeignetes Werkzeug, zum Beispiel eine Brechstange, gibt einen Bonus von 1 auf die heimliche KK-Probe. Ansonsten gewährt das Werkzeug 1 automatischen Erfolg. Diese Methode ist auch hilfreich, wenn man die Sammler in ihrer Hütte überraschen oder eine zweite Front eröffnen möchte. Die Holzbalken, die den Boden bilden, sind zu solide und zu sehr verzogen, um sie durch den Hohlraum unter der Hütte aufzustemmen.

Wenn die Helden die verschleppten Paavier Mersjo direkt wieder abgenommen haben und dennoch den Weg hierher finden, kann es durchaus sein, dass sie hier nur die Nivesen im Lagerraum vorfinden, während die Sammler auf der Suche nach ihrem Anführer sind. Die zurückgelassene Wache, *Andriss*, wird den Helden gewiss kaum Gegenwehr entgegensetzen können, und so sollte die Befreiung der Nivesen ohne Proben möglich sein.



werden). Natürlich können die Helden sich auch aufteilen. Lassen sie die drei Nivesen alleine ziehen, so werden diese gesund, aber völlig entkräftet bei ihrer Sippe ankommen, die die nächste Möglichkeit zum Aufbruch in die südlichen Winterquartiere nutzen wird, sodass die Helden sie für das nächste halbe Jahr nicht mehr sehen werden.

Gehen sie aber mit ihnen, so sollte die Beschreibung des Rückwegs, den die Nivesen ganz instinktiv zu finden scheinen, sich vor allem auf die Landschaft und die Kälte konzentrieren. Wenn die Gruppe im Lager der Nivesen ankommt, wird sie von den meisten Sippenmitgliedern geradezu überschwänglich empfangen. Vor allem wenn die Helden die Sippe zuvor schon getroffen hatten, werden ihnen ein halbes Dutzend eher mürrisch dreinblickende Nivesen auffallen, deren Gewandung weniger geschmückt ist und die sie bei ihrem letzten Treffen gar nicht gesehen hatten. Dies sind die Nivesen, die nach dem Überfall zu Hilfe gerufen wurden – *Dermod der Jüngere* und eine Gruppe der Lieska-Kangerluk (mehr zu Dermod erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen**). Sie werfen ein deutlich misstrauisches Auge auf die Entführten und vor allem auf die Helden, bis zu einem Punkt, wo es hinter der Hand geflüsterte Ermahnungen von *Dana*, der Schamanin der Sippe, gibt. Diese sind natürlich auf Nujuka gesprochen, können von einem in der Sprache bewanderten Abenteurer aber mit einer *Simmenschärfe*-Probe gehört werden. Ist ein Nivese selbst Mitglied der Abenteurergruppe, wird er sicher wissen, dass das Verhalten der Lieska-Kangerluk die Tradition der Gastfreundschaft der Lieska-Lapaai schmälert, was Dana nicht duldet. Erst nach dieser Aufforderung wird auch Dermod zu den Helden gehen und ihnen danken, sich dann aber schnell wieder in den Hintergrund zurückziehen. Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe +2 lässt die Helden annehmen, dass in seinem Inneren eine Mischung an Gefühlen brodelt. Er scheint glücklich zu sein, dass die Nivesen wohlbehalten zurück sind, und zwar in einem Maße, das über das eines Stammesfremden hinausgeht. Aber er scheint sich auch Selbstvorwürfe zu machen, dass er und seine Männer zu spät zur Stelle waren, um die Sammler aufzuhalten und dass es nun „Fremde“ waren, die eine Aufgabe erledigt haben, die ihm zufallen sollte. Wenn die Helden die Nivesen darüber informieren, dass diese Sammlergruppe Teil einer anderen war und dass ihr Anführer Kerstoff im Grunde auf der Wegstrecke in ihre Winterlager sitzen soll, wird dies für einiges Getuschel sorgen. Die Lieska-Kangerluk werden sich nun ein paarmal zu Wort melden und versuchen, die Lieska-Lapaai für eine gemeinsame Racheaktion zu gewinnen, eine Forderung, der sich Dana entschieden entgegenstellt. Dermod selbst scheint hin- und hergerissen und sagt lange nichts dazu. Die Helden sollten auf jeden Fall die Möglichkeit haben, bei der Diskussion über das weitere Vorgehen der Nivesen mitzusprechen, zumal sie eine wichtige Information beige-steuert haben. Gerade die *Kaskju* Dana hört ihnen konzentriert zu und geht auf ihre Argumente ein, bringt aber auch

Gegenargumente. Wichtig sei vor allem, dass die Sippe in ihr Winterlager reist, nicht nur zum Wohl ihrer Karene, sondern auch weil es die Geister so wünschen. Den Weg in den Süden nicht anzutreten könnte schlechte Omen bringen und die Ahnen verärgern. Zudem sei ein Angriff der Nivesen auf eine Gruppe Sammler eine schlechte Idee. Damit wiederholt sie ihre Argumentation aus dem vorherigen Treffen (falls die Helden das Vergnügen hatten), denn die Sammler würden Rache üben und nicht unterscheiden, an welcher Nivesensippe sie diese vollziehen. Leid und Tod über die anderen Stämme zu bringen, nur um Rache für eine einfache Entführung zu nehmen, sei falsch. Die Helden haben schließlich die verschleppten Nivesen gerettet und wieder zu ihrer Sippe gebracht, mehr könnten sich die Lieska-Lapaai gar nicht wünschen. Auch rät sie den Lieska-Kangerluk, diesen Fehler nicht zu machen. Wenn die Helden anbieten, den Nivesen zu helfen, wird Dermod diese Hilfe mit Nachdruck ablehnen. Dies sei Sache seines Volkes. Es sei zwar ehrenhaft, dass die Helden helfen wollten, aber in diesen Belangen könne er nur seinem eigenen Volk trauen. Wenn sich die Diskussion weiter erhitzt, ist es Dana, die die Streithähne mit knappen Worten zum Schweigen bringt. Die Lieska-Kangerluk, so sagt sie barsch, sollten es besser wissen, als Hals über Kopf in einen Kampf zu ziehen. Als einige Krieger aufspringen, wird Dermod sie mit erhobener Hand zur Ruhe bringen. Auch wenn die Worte der *Kaskju* sie verletzten, so waren sie doch nicht nur weise, sondern auch sehr wahr. Auf die Fragen der Helden, was Dana damit meine, werden sie von den Lieska-Kangerluk, die kurz darauf das Lager der Sippe verlassen und zurück in die Weite der Steppe ziehen, keine Antwort erhalten. Erst als die Lieska-Kangerluk weg sind, wird Dana sie über das Massaker in Paavi an den Nivesen dieser Sippe und anderen Aufständischen informieren. Über die Rolle Dermodts und dass er der Bruder der Herzogin ist, spricht sie aber nicht, ebenso wenig wie die anderen Mitglieder der Lieska-Lapaai.

HEIMWÄRTS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schnee hat den Großteil eurer Spuren bedeckt und liegt nun wie ein Schleier über dem Land. Der Horizont scheint in der Ferne mit der bereiften Steppe zu verschmelzen, und über allem liegt eine Stille, angenehm und abweisend zugleich. Hinter euch liegt der Erfolg, vor euch der Weg zurück in die Wärme.

Die offene Natur dieses Abenteuers erlaubt es den Helden, ihre Aufgabe zu an unterschiedlichen Stellen beenden. Wenn sie zum Beispiel direkt nach der Konfrontation mit



Mersjo die Entführten zurück nach Paavi bringen, ist jeder dort zufrieden mit ihnen. Die Familie Murpunen dankt ihnen aufs Herzlichste, denn die Abenteurer haben sie vor dem sicheren, langsamen Kältetod bewahrt. Sie werden die Helden einladen, auch zur Bestattung ihres Großvaters Weljof (siehe auch **Begräbnisse in Paavi**). Sjerensen wird die Rückkehr Kilvas ebenfalls zu nutzen wissen und Bier einen Abend lang zu einem günstigeren Preis anbieten, damit seine Kundschaft auch mehrmals auf die Rückkehr der Schankmagd anstoßen kann. Zuvor lässt er sie sogar in Ruhe ausschlafen und sich einen Tag lang von den Anstrengungen erholen. Niemand soll schließlich sagen, Albrin Sjerensen wäre herzlos (natürlich bedeutet das für die anderen Angestellten Überstunden).

Die Bestattung Weljof Murpunens findet an einem Abend statt. Die Trauergemeinde ist nicht groß, nur Nachbarn und Freunde ziehen schweigend aus der Stadt hinaus ans Meer. Erst dort beginnen sie wundervolle, herzergreifende Trauergesänge norbardischer und mittelreichischer Herkunft anzustimmen – die Bevölkerung Paavis ist auch hierbei recht eigen, und die Einflüsse der verschiedenen Kulturen machen sich bemerkbar. Da es in der Stadt keinen Borontempel gibt, leitet die Vorsteherin des Efferdtempels, Garje Sturmwind, die Seebestattung an. Die danach folgenden Feierlichkeiten finden wieder im Haus der Murpunens statt, was durchaus eng wird, aber für eine herzliche Atmosphäre sorgt.

Wenn bekannt wird, dass die Helden Mersjo erschlagen haben, so sucht sie, wie eingangs erwähnt, ein Wolfshetzer auf, der ihnen nicht nur einen Beutel mit 20 Dukaten überreicht, sondern ihnen auch Grüße von seiner Anführerin überbringt und ihnen sagt, sie könnten vielleicht in den Rängen der Sammler noch mehr solcher Beutelchen machen. Da die Sammler in dieser Hinsicht wenig subtil sind, kann es durchaus sein, dass bald schon Gerüchte über die Helden und ihre Verbindung zu den Wolfshetzern die Runde machen. Ehrbare Leute werden bald beginnen, sie zu meiden, und unter Umständen wird auch Vito Granske mit ihnen reden wollen. Er ist den Helden immer noch dankbar, wie sicher sie ihn und seine Leute in der Karawane begleitet hatten, aber so lange sein Stand in der Stadt noch nicht gefestigt ist, kann so ein Gerede auch ihm schaden.

DER ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Egal, wie die Helden sich entschieden und auf wessen Hilfe sie sich verlassen haben, es ist ein Geben und Nehmen. Den Murpunens haben sie das Leben gerettet und einigen Paaviern und vielleicht auch den Nivesen der Lieska-Lapaa den Glauben an das Gute im Menschen wiedergegeben. Sjerensen hat seine Schankmagd zurück und muss sich nicht die Mühe machen, jemand Neues zu finden, und die Helden beginnen vielleicht zu verstehen, wie hart das Leben im

Winter nördlich der Brydia sein kann. Vor allem der Sieg gegen die Sammler wird einige Auswirkungen auf die Region haben, zum Guten wie zum Schlechten. Er macht unter anderem den Lettastieg ein wenig sicherer und sorgt dafür, dass es keinen Anstieg der Theriakförderung in der Gegend gibt. Letzteres kann zumindest auf längere Sicht dafür sorgen, dass die Steuer- und Zolleinnahmen Herzogin Geldanas nicht allzu sehr steigen. Auf der Schattenseite haben die Helden den Wolfshetzern einen Gefallen getan und ihr Gebiet geschützt, womöglich sogar ohne dass sich die Sammler Leifjettes überhaupt anstrengen müssen.

Die Regierung der Stadt in Form der Herzogin oder der Eisjäger scheinen den Geschehnissen keine Aufmerksamkeit zu schenken. Schließlich hat niemand die Entführung bei ihnen angezeigt, und die Bewohner des Goldgrundes wissen ohnedies, dass sie sich nur regen, wenn das Verbrechen die ganze Stadt in Aufruhr versetzt oder es die Herzogin persönlich interessiert. Ob die Großtaten der Helden den Obrigkeiten diesmal entgangen sind oder die Herzogin von der Burg Paavi aus ein waches Auge auf die hat, ist ungewiss. Wer allerdings weiß, in welchem Maße die Wolfshetzer und auch andere Sammler der Herzogin verpflichtet sind, wird keine Zweifel haben, dass sie zumindest von den Auseinandersetzungen zwischen Kersoffs Sammlern und den Wolfshetzern weiß.

Nun fällt immer mehr Schnee, der Lettastieg ist innerhalb der nächsten beiden Tage kaum noch auszumachen, und jeder Bewohner Paavis, der auch nur einen Funken Verstand hat, wird den Helden gerne erklären, wo der Unterschied zwischen Abenteurer und Selbstmord liegt. Mit Letzterem ist eine Reise gen Süden zurzeit nämlich gleichzusetzen.

Haben die Helden die bitterkalte Jagd durch die Steppe erfolgreich bestanden und überlebt und die Murpunens gerettet, haben sie sich **300 Abenteuerpunkte** verdient. Weitere **200 Abenteuerpunkte** gibt es für die Rettung der Nivesen aus dem Lager der Sammler. Gewähren Sie jedem Helden **zwei Spezielle Erfahrungen** auf Talente, die er geschickt genutzt oder zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt hat. Durch die Natur des Abenteurers sind sowohl Kampf-, aber auch Wildnistanalente eine gute Wahl.

WAS NUN?

Mit dem Wintereinbruch sitzen die Helden in Paavi fest, was nicht unbedingt schlecht sein muss (wenn man die Paavier fragt). Sie haben nun nicht nur die Möglichkeit, Fähigkeiten zu erlernen und zu schulen, sondern können sich vielleicht das Weiterführen des Schlachthauses aus dem zweiten Abenteuer überlegen, falls sie dies bisher abgelehnt haben. Auch ist es durchaus möglich, dass sie nun von den Wolfshetzern einige kleine Anfragen bekommen, angefangen vom Bewachen eines Lagerhauses (und der dazu erkaufte Verschwiegenheit) über das Eintreiben von Spielschulden bis zu



kurzen Forschungsreisen ins Eis oder den Sumpf westlich von Paavi. Doch die Helden sollten sich gewiss sein: Der Frühling wird einiges Neues bringen.

ΑΠΗΛΑΓ: ÜBER DIE NIVESEN

Die Nivesen gehören zu den ältesten menschlichen Kulturen Aventuriens und haben sich seit Jahrtausenden an das karge Leben im Hohen Norden angepasst. Sie sind etwas feingliedriger und kleiner als der durchschnittliche Mittelreicher und tragen meist Felle und Leder, die sie selbst verarbeiten und mit bunten Stickereien schmücken. Mann und Frau sind bei ihnen gleichgestellt, jedoch teilen sie die Arbeit in eher männliche (Jagd) und eher weibliche Bereiche (Handwerk) auf, wobei die Grenzen fließend sind und jeder die Grundlagen beider Bereiche lernt. Schließlich ist das Leben der Nivesen hart, gerade wenn der Winter naht.

Die Weltansicht der Nivesen und auch ihre Religion unterscheiden sich stark von denen des Mittelreichs oder des Bornlandes. In ihrer Weltanschauung sind die stoffliche Welt (die *Tuundarar*) und die Geisterwelt (das *Nivaleiken*) Spiegelbilder, so dass jedes Lebewesen, aber auch jeder Stein, ein Gegenstück in der anderen Welt hat. Die *Kaskju* der Nivesen, ihre meist weiblichen Schamanen, haben dabei oft die Rolle von Vermittlern zwischen den beiden Welten, sei es um Jagdglück für die Sippe zu erbitten, oder um böswillige Geister zu besänftigen. Auch andere Bereiche des Nivesenglaubens betreuen die *Kaskju*. So sind sie die Geschichtenbewahrer und die Verbindung zu den Himmelswölfen, den Hauptgöttern der Nivesen. Diese fürchten sie genauso, wie sie sie verehren, und es ist für sie ein großer Frevel, wenn man die irdischen Kinder der Himmelswölfe angreift oder gar tötet.

Die meisten Nivesen sind Nomaden, die mit den Karenherden umherziehen, auch die in diesem Abenteuer angetroffenen Mitglieder des Lieska-Jaärna-Stammes. Dieser Stamm ist recht klein und den Kontakt und Handel mit Mitgliedern der anderen Kulturen gewöhnt, da ihre Sommerlager im Bereich um Paavi liegen und sie im Winter bis hinab an den Walsach ziehen. Früher gehörte ihnen auch die Sippe der Lieska-Kangerluk an, die an der Lettamündung lagerte. Eine Krankheit unter ihren Karenen führte dazu, dass sie sich an der Brecheisbucht niederließen, sich dem Fischfang und dem Handel mit Paavi zuwandten und so ihr Nomadenleben aufgaben. Glorana jedoch unterdrückte sie derart, dass die sonst so friedfertigen Nivesen zusammen mit Einwohnern Paavis rebellierten. Glorana ließ den Aufstand von Geldana, der jetzigen Herzogin von Paavi, erbarmungslos niederschlagen. Nur wenige Mitglieder der Sippe entkamen, aber auch der Herzogssohn, Dermot von Paavi, schloss sich ihnen an. Gemeinsam mit ihm, so haben sie geschworen, werden sie Geldana eines Tages bezwingen und Paavi wieder zu dem Ort machen, der er einst war, bevor Gold und schwarzes Eis die Herzen verdarben.

WAS GEHT UNS DAS AN?

Was geschieht, wenn die Helden erfolglos sind, die Spur der Sammler verlieren oder von ihnen zurückgeschlagen werden, sodass es Mersjo gelingt, die Sklaven fortzuschaffen? Nun, Albrin Sjerensen wird sicher nicht glücklich sein und einen seiner berüchtigten Wutausbrüche bekommen, den er aber nicht unbedingt an den Helden auslässt, sondern eher an den Göttern und Dere an sich. Die alte Meishina Murpunen wird gebrochen bei Nachbarn unterkommen, die Hütte schnell von anderen Bewohnern des Goldgrundes übernommen. Einige Tage später ist die von Kummer zerfressene Frau verschwunden. Niemand weiß, wohin sie gegangen ist. Manche sagen, sie sei auf eigene Faust in die verschneite Steppe gegangen, um nach der ihr entrissenen Familie zu suchen, andere sagen, sie hätten eine alte Frau einige Zeit am Ufer der Letta stehen sehen, die dann plötzlich verschwand, wahrscheinlich in den Fluten des eiskalten Flusses.

Für den Ruf der Helden ist auch dies ein Rückschlag. Trotz etwaiger Erfolge beim Abenteuer um den Schlitzer oder des Aufspürens des gefährlichen Rauschmittels ist Albrin Sjerensen nun natürlich der Ansicht, dass sie nicht erfahren genug sind, um mit allen Aufgaben betraut zu werden. Auch schadet dieser Misserfolg unter Umständen dem Einfluss und der Durchschlagskraft der Helden in späteren Abenteuern.

ΑΠΗΛΑΓ: WICHTIGE PERSONEN

KILVA MURPUNEN

Die junge, frohgemute Blondine ist eine der beliebtesten Schankmägde im *Golddrausch*. Nicht etwa, weil sie eine auffallende Schönheit ist, denn in der Tat sieht sie eher durchschnittlich und auch ein wenig drall aus, sondern weil sie immer gut gelaunt scheint, selbst mit Fremden scherzt und ein Lachen hat, das die meisten Menschen ansteckt. Sie hat leicht gerötete Wangen und eine etwas schrillere Stimme, die zwar für ernste Gespräche taugt, die sie aber meist für sympathische Witze oder pfliffige Konter auf plumpe Anmachen nutzt.

Die Entführung gibt ihrer guten Laune zumindest einen kurzen Dämpfer, und sie redet auch nach ihrer Befreiung nicht gerne darüber.

MERSJO

Erscheinung: Ein etwas kleinerer, schniger junger Mann von eindeutig norbardischer Abstammung mit wettergegerbter Haut und hektisch wirkendem Blick. Er trägt eine mehrfach geflickte, durch viele Niete und Schnallen verstärkte Lederrüstung und einen dunklen Pelzumhang, unter dem nicht nur einige Messer, sondern auch ein gewaltiges Haumesser und ein Schwert hervor blitzen.



Geschichte: Mersjo kennt kein anderes Leben als das der Söldner und Sammler. Er ist der Sohn einer Norbardin, auf die ein Sammler aus der Grimmfrostöde mehr als nur ein Auge geworfen hatte. Als er alt genug war, sich nützlich zu machen, nahm ihn sein Vater mit, damit „ein Mann aus ihm werde“. Aufgrund der Tatsache, dass der Knabe das entbehrensreiche und brutale Leben in Glorania und dem Hohen Norden bisher überlebte, kann man diesen Wunsch als geglückt betrachten. Zusammen mit Kersoff, dem Befehlshaber der Sammertruppe, übernahm er die Führung, nachdem beide den vorherigen Anführer in eine Falle gelockt und umgebracht hatten. Mersjo begnügte sich bisher damit, den Ratgeber für Kersoff zu spielen, doch der fühlte sich immer mehr von der Gerissenheit des Mannes bedroht und schickte ihn auch deshalb in Richtung von Paavi, um ihn eine Weile los zu sein. Denn richtigerweise hegt Kersoff Befürchtungen, dass Mersjo langsam, aber sicher alle seine Leute gegen ihn aufstachelt, und er braucht Zeit, seine Leute nun wieder unter seiner Hand zu vereinen.

Charakter: Die rechte Hand von Kersoffs Sammlertrupp ist sich nicht zu schade, selbst die Raubzüge seiner Männer zu unterstützen. Seine geringe Körpergröße macht er durch Schläue und seine unberührte Erbarmungslosigkeit wett. Wenn sich Mersjo etwas in den Kopf gesetzt hat, tun die übrigen Sammler gut daran, seine Pläne auf den Buchstaben genau auszuführen. Die Tatsache, dass er die Verhandlungen mit Ulgan in so kurzer Zeit bereits so weit vorangetrieben hat, ist auf jeden Fall seiner Begabung zu verdanken, andere von seinen Plänen zu begeistern. Außerdem hat er keinerlei Verständnis dafür, dass andere seine Taten verdammenswert finden könnten. Wer sich im Hohen Norden nicht nimmt, was er braucht, der überlebt nun mal nicht lange. Mit der Nagrachverehrung hat er selbst wenig am Hut. Er duldet sie bei seinen Leuten, ist aber viel zu gerne sein eigener Herr.

Funktion: Mersjo ist für die Helden wahrscheinlich nur eine kurze Bekanntschaft. Sollte es ihm aber gelingen, Leben und Freiheit zu behalten, kann es gut sein, dass er sich den örtlichen Sammlern anschließt, sodass die Helden ihm später wieder begegnen können.

Zitat: „Oh, du wirst schon laufen. Sehr schnell sogar. Denn das ist das einzige, was dich hier nicht erfrieren lässt!“

Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 13, GE 11, KO 13, KK 13; Goldgier 7, Jähzorn 5

Herausragende Talente: Athletik 6, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 7, Wildnisleben 9, Menschenkenntnis 8, Überzeugen 8, spricht Garethi

Schwert: INI 8+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+4 DK N

LeP 34 AuP 31 KO 13 MR 4 GS 6 RS 3

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Wuchtschlag

УЛГАН ПОРПТАП

Erscheinung: Ein auf den ersten Blick unscheinbarer Mann von gut vierzig Götterläufen mit zerzaustem brünetten Haar und ebensolchem Bart von ungleicher Länge. In seinem Blick jedoch liegen feurige Gier und Niedertracht.

Geschichte: Ulgan war der Schüler einer der Magier, die Glorana in den Norden gelockt hatte, um die Theriakförderung voranzutreiben. Dort hat er sein Handwerk gelernt, ist aber nach dem Rückzug der Eishexe in Eestiva untergetaucht. Später, nachdem sein Meister Kellig sich auf die Suche nach einem leichtfertig verliehenen Artefakt gemacht hatte, nahm er eine unauffällige Stelle als Schreiber und Buchhalter bei der letzten Erbin der Handelsfamilie von Estven an, genau der Familie, die den mörderischen Zorn von Kellig geweckt hatte. Die Geschichte der von Estvens wird im zweiten Band näher beleuchtet. Er ist geduldig und sehr auf seine eigene Sicherheit bedacht, aber Mersjos Verhandlungsgeschick hat ihn für eine Wiederaufnahme seines abscheulichen Gewerbes gewonnen. Trotzdem fordert er von dem Sammler zuerst den Beweis, dass er nicht nur große Worte macht, sondern auch Taten folgen lässt und will die Sklaven sehen, die später das durch die niederhöllische Kälte geronnene Theriak aus dem Boden klaben sollen.

Charakter: Wachsam und hinterlistig. Seine einzige Loyalität gilt dem Gold und der Macht, die damit einhergeht. Seinen dämonischen Pakt sieht er als Mittel zum Zweck, denn solange er im Leben auf Dere aus dem Vollen schöpfen kann, interessieren ihn keine Konsequenzen. Ist seine Sicherheit bedroht, etwa dadurch, dass es Zeugen für seine Taten gibt, so wird er versuchen, diese Zeugen ohne Erbarmen auszuschalten, aber nur wenn seine Chancen gut stehen. Ansonsten kann er ein sehr geduldiger Feind sein.

Funktion: Unter Umständen werden die Helden Ulgan gar nicht treffen. Ist er bei den Sammlern, wenn es zur Auseinandersetzung mit den Abenteurern kommt, wird er die Häscher natürlich unterstützen, sich aber beim ersten Anzeichen gegnerischer Überlegenheit aus dem Staub zu machen versuchen.

Zitate: „Aus dem Weg!“

„Sehr gut. So viele werden wir alle halbe Jahre brauchen.“

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 14, CH 14, Goldgier 6

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 7, Götter / Kulte 6, Magiekunde 10, Überreden 8, spricht Garethi, Bosparano und Zhayad

Herausragende Zauber: GARDIANUM ZAUBERSCHILD 8, HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT 8, IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL 6, dazu Beschwörungszauber, die in diesem Abenteuer nicht von Nöten sind.

Stab: INI 10+IW6 AT 9 PA 8 TP IW6+1 DK N

LeP 27 AsP 30 AsP 33 KO 11 MR 6 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I



Koj Laikis

Ein recht friedfertiger, wenn auch eigensinniger Mann Ende dreißig, dessen Tracht und Gesichtszüge an einen Norbarden erinnern. Sein fahlblondes Haar lässt diesen Eindruck jedoch nicht lange bestehen, obwohl Koj tatsächlich mehr norbardisches Blut hat als viele der in Paavi ansässigen Norbarden, eine Tatsache, die er aber nur ungern erwähnt. Am fröhlichsten ist er ohnehin fernab von dem Trubel der Stadt, unter anderem weil sein Bruder Manne hier viele Spiel- und Wettschulden gemacht hatte, auch bei einigen der Eisjäger. Nachdem Manne von einer Jagd nicht zurückkam, haben sich die Schuldner an den stillen Koj gewandt, und wäre Albrin Sjerensen nicht finanziell eingesprungen, wäre der Jäger in Paavi nicht mehr sicher gewesen. Nun arbeitet er diese Schuld beim Wirt des *Goldrauschs* ab, dessen Umgangsfor-

men und Art ihm jedoch missfallen. Dennoch gebietet es die Dankbarkeit, dass er dem Wirt gegenüber loyal ist.

Herausragende Eigenschaften: MU 12, GE 13, IN 14, FF 14, KK 12 Raumangst 5

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 7, Fährtenlesen 8, Wildnisleben 7, Tierkunde 7, Orientierungskunst 8

Kurzbogen: INI 8+1W6 **AT** 17 **TP** 1W6+4

LeP 31 **AuP** 32 **KO** 12 **MR** 2 **GS** 2 **RS** 2

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Scharfschütze (Kurzbogen)





ANHANG I: PAAVI – HERZOGTUM UND STADT

Ein Land von endloser, weißer Weite, heimgesucht von todbringenden Stürmen; ein Land, das jegliche Hoffnung, jeglichen Lebenswillen durch Eiskälte, Verarmung und Hilflosigkeit raubte; ein Land, in dem jedes Tier wahnsinnig die Gesetzmäßigkeit von Jäger und Gejagtem umkehrte; ein Land, das selbst der Jäger zu sein schien: Das war das Königreich Glorania, Nagrachs ewiges Eisreich.

Zum Glück war das Eisreich nicht ganz so ewig wie prophezeit. Heute schmilzt die Eis- und Schneedecke wieder, die das Land mehr als ein Jahrzehnt im Würgegriff hatte – zwar erst spät im Frühling, und sie kehrt früh im Herbst zurück, doch so ist Firuns Grimm und war es immer schon. Heute redet man wieder vom Herzogtum Paavi.

DAS HERZOGTUM PAAVI

Das Herzogtum Paavi für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Grimmfrostöde, Brecheisbucht, Ehernes Schwert, Totensümpfe, Gelbe Sichel, Cor-Berge

Landschaften: Karge Steppe und Tundra, im Süden Wälder (Nujuka: *Tajgaä*), umgeben von Gebirgszügen

Bekannte Erhebungen: Tafelberg im „Falschen Sumpf“

Wichtige Gewässer: Letta, Bryda, Lamsen

Bevölkerung: um 15.000 (etwa 25% Nivesen, 15% Norbarden, 5% Elfen)

Wichtige Städte und Dörfer: Paavi (4.000), Eestiva (1.000), Foss (350), Brydaborn (250), Iornu (250), Lettjaskaja (250), geographisch (nicht politisch) auch Bjaldorn (700)

Ressourcen: Pelze, Fische, Holz, Eisen, Walprodukte, Thonnys, Talschin, Atanax

Verkehrswege: Lettastieg (vom bornländischen Vierwinden nach Paavi), nivesischer Karenweg vom Alaavi-See nach Eestiva

Bemerkenswerte Tierwelt: Karen, Firnyak, Sumpfranze, Steppenhund, Riesenalk, diverse Daimoniden

Personen: Herzogin Geldana II. von Paavi, Baron Fjadir von Bjaldorn, Freiherr Aarbold von Eestiva, die Hexen vom Nornja, Magistra Sylphoria, Niinaljok von den Lieska-Jaärna

Besondere Orte und Mysterien: Falscher Wald und Falscher Sumpf, Nornja-Tannicht, Corarkuri, Kristallhalle von Bjaldorn, Gewitterturm von Paavi

Die Südgrenze des Herzogtums Paavi wird deutlich markiert durch die bewaldeten Gipfel der Nordwalser Höhen, die sich bis zu 900 Schritt erheben. Im Norden liegen mit der Brecheisbucht das Nordmeer und das ewige Eis der Grimmfrostöde. Dazwischen liegt die nahezu endlose Weite der Brydia-Steppe, deren Landschaft in der Sprache der Nivesen *tuundra* heißt. Ein altes Sprichwort besagt, man habe keine Ahnung, was Einsamkeit wirklich bedeutet, solange

man nicht in der Brydia stand und in keiner Richtung etwas erblicken konnte, soweit das Auge reichte.

Die Brydia erstreckt sich vom Alaavi-See bis zu den Ausläufern des Ehernen Schwertes, geteilt nur vom Flussbett der Letta. Charakteristisch ist der kümmerliche Bewuchs des Landes: Bedingt durch die Kälte bleiben den Pflanzen nur vier Monde Vegetationszeit. In dieser Zeit blüht die Steppe, ein Meer aus prächtigen Blüten erblickt das Licht des Tages, Sträucher und Bäume treiben und tragen schnell Früchte, bevor es wieder kälter wird. Die meiste Zeit des Jahres liegt dagegen ein lähmender Hauch des Winterschlafs über der Brydia. Der Winter reicht in diesen Landen von Efferd bis Peraine. Starke Winde fegen nahezu ununterbrochen über das flache Land. Sie legen fahlgelbe Gräser frei und häufen mannshohe Schneewälle auf, tagtäglich ändert sich das Erscheinungsbild der Landschaft. Reisenden droht die Gefahr, in die Irre zu gehen, denn oft sind nicht einmal die hölzernen Pfähle, die die wenigen Wege markieren, mehr zu sehen.

Durch die Brydia führen zwei vielfach genutzte Verkehrswege. Der *Lettastieg* verläuft in Nordsüd-Richtung und führt östlich des Flusses bis Paavi. Von Osten nach Westen führt eine einfache Handelsroute durch die Steppe, von *Oblarasim* über *Nysjunen* am Alaavi-See und über *Pekkaani* nach *Eestiva*, wo sie schließlich auf den Lettastieg trifft. Beide Wege sind unbefestigt und werden nur sporadisch gepflegt, sind manchmal nicht mehr als ein von den Karenen, deren Herden die nomadischen Nivesen durch die Steppe folgen, getrampelter Pfad. Daher befinden sie sich in einem beklagenswerten Zustand. Rasthöfe sucht man vergebens, ebenso wie Wachtürme, Burgen und andere Bastionen. Reisende sind außerhalb der wenigen Ansiedlungen auf sich alleine gestellt, und jedes Missgeschick kann schnell zum Tod durch Verhungern oder Erfrieren führen.

Die meisten Reiche Aventuriens gründen sich auf eine lange Tradition und haben Jahrhunderte und Epochen vorbe-



ziehen sehen. Anders das Herzogtum Paavi: Gegründet vor rund hundert Jahren inmitten der weiten Brydia-Steppe, entstand es regelrecht im Niemandsland, auf das kein König und kein Fürst, sondern nur die nomadisch lebenden Nivesensippen Anspruch erhoben. Demzufolge hat das Herzogtum keine eindeutigen Grenzen, es ist stets so groß, wie die Macht der Herzogin reicht. Simple Bastionen wie Wehrhöfe und Türme schützten die Ansiedlungen des Herzogtums vor Plünderern und Räubern. Orks, Goblins, Thorwaler und die Hinterlassenschaften Gloranas sind seine größten Feinde.

GESCHICHTE

An der Mündung der Letta befand sich viele Jahre lang ein Umschlagplatz der Norbarden, wo Pelzjäger, Bernsteinsucher und Sammler aus den nahen Sümpfen und den nördlich gelegenen Mooren ihre Beute eintauschten und wo die Nivesen der Lieska-Kangerluk ihr Sommerlager aufschlugen. Die wenigen Gelehrten, die je Interesse daran bekundeten, mutmaßten gar, dass an der Stelle, an der heute die Stadt Paavi steht, schon vor über zwei Jahrtausenden eines der größten Sommerlager der Nivesensippen existierte, lange bevor Norbarden oder gar Mittelländer in diese Region vorstießen. Weidmänner und Goldsucher waren es, die sich schließlich weiter in den Norden wagten und um 290 BF Paavi als eine der ersten festen und ständig bewohnten Siedlungen am Nordmeer gründeten. Walfang und Pelzjagd waren von Anfang an die bedeutendsten Lebensgrundlagen.

Über Jahrhunderte gelangten vor allem versponnene Geschichten betrunkenen Händler, halberfrorener selbsternannter Gelehrter und garnspinnender Matrosen aus dem Hohen Norden in den Süden. Die Riesländer sollten in Paavi gelandet sein. Ein klagendes Lied voll elegischer Klänge und Hymnen sollte an der ganzen Küste des Nordmeers zu hören gewesen sein. In Ruinen sollten die Geheimnisse eines uralten Feuergottes verborgen liegen, mächtig genug, um Firuns Herrschaft über das Land zu brechen. Diese und noch phantastischere Geschichten machten die Runde. Bestätigung erfuhren sie aber nie.

930 BF schließlich suchte Geldana von Gareth, die Cousine Kaiser Pervals, auf der Flucht vor dessen Mordgesellen Zuflucht im Hohen Norden und fand an der Letta in der kleinen Handelssiedlung Paavi einen geeigneten Platz. Sie gab sich als Abgesandte des Mittelreichs aus, nahm sich das Land, ernannte sich umgehend zur Herzogin und nahm die Geschicke des Dorfes in die Hand. Durch ihre Getreuen ließ sie auf der höchsten Anhöhe eine Residenz errichten – in der Geschichtsschreibung des Mittelreichs markiert dies die Gründung der Stadt Paavi.

Geldana und ihrer Nachkommenschaft gelang es, die unbedeutende Siedlung zu einer wichtigen Hafen- und Handelsstadt auszubauen. Eine ihrer ersten Amtshandlungen war die Errichtung von Kornspeichern zur Vermeidung von

Hungersnöten im Winter. Im Schutz der Burg siedelten sich immer mehr Familien an, und Paavi entwickelte sich weit über eine einfache Siedlung von Pelzjägern und Walfängern hinaus.

Geldana ehelichte einen jungen Nivesenkrieger, der ihr auf der Flucht durch die nordaventurische Steppe das Leben gerettet hatte, und begründete damit eine Tradition, von der keiner ihrer Nachfolger abwich. Jeder Spross derer von Paavi schließt den Traviabund mit einem Mitglied des Nivesenvolkes, und dessen Blut fließt inzwischen so dick in den Adern der Herzogsfamilie, dass die verfeindeten Geschwister *Dermot* und *Geldana* äußerlich nicht von Nivesen zu unterscheiden sind. Auch die augenblickliche Herzogin, die zunächst einen Mittelländer ehelichte, ist inzwischen mit einem Nivesen vermählt, um ihrer Herrschaft den Anstrich der Rechtmäßigkeit zu geben.

Im Jahr 1018 BF fanden Fischer Gold in der Letta. Tausende Abenteuerlustige aus dem Mittelreich und dem Bornland brachen auf, um hier ihr Glück zu finden, und Paavi wuchs quasi über Nacht auf die dreifache Größe an. Doch dann kam der „Ewige Winter“. Im Jahr 1019 BF stürzte Glorana die Schöne den kränkelnden Herzog Dermot von Paavi, rief das „Königreich Glorania“ aus und ließ nahe der Stadt einen Palast aus Eis errichten. Wer sich gegen die Eishexe stellte, wurde von ihren Henkersknechten und den dämonischen Mächten getötet. Ein dicker Mantel soliden Eises bedeckte bald das Herzogtum Paavi und bereitete den Weg für die Tyrannenherrschaft der Heptarchin Glorana. Die Goldfunde versiegten fast völlig – sie waren ohnehin nur eine Finte Borbarads gewesen, um Ahnungslose in den Norden zu locken. Mit Glorana kamen viele Söldner in die Region, skrupellose Verbrecher, auf deren Köpfe andernorts hohe Summen ausgesetzt waren. Aus dem Abschaum Nordaventuriens formte Glorana eine Armee und eine Leibgarde. Die Einwohner der Siedlungen wurden ausgepresst, verschleppt oder ermordet, die rauen Söldner führten ein hartes Regiment. Durch Gewalt und Nötigung hielten sie Gloranas Reich zusammen.

Nach dem Verschwinden der Heptarchin und dem Rückgang des Eises geriet das Königreich Glorana schnell ins Wanken, fehlte doch den Söldnern die Macht im Hintergrund. So erhoben sich manche Dörfler gegen ihre Unterdrücker und es gelang ihnen, sie zu vertreiben. In Paavi rief sich Geldana II., die zuvor als Statthalterin unter der Eishexe fungiert hatte, zur Herzogin aus und riss gemäß ihrem Geburtsrecht und mit Hilfe der Eisjäger, den Überbleibseln der Leibgarde der Heptarchin, die Macht an sich. Das Schwarze Eis mag ebenso wie der Eispalast Gloranas geschmolzen sein, doch die strenge Herzogin Geldana II., Tochter Dermots des Älteren, hat Paavi fest im Griff.

Obwohl Geldana II. in Erinnerung an ihre Herkunft den Herzogstitel mit Stolz trägt, war und ist die Familie vor allem durch ihre segenbringende Herrschaft und die guten Beziehungen zu den Nivesensippen des Umlandes legitimiert. Seit der ewige Winter gewichen ist, hat Geldana trotz



all ihrer Härte die Unterstützung einiger Sippen wieder gewinnen können, andere hoffen weiterhin auf eine Rückkehr Dermots nach Paavi.

In den Wäldern, den Bergen und den unzugänglichen Senken der Steppe treiben sich nach wie vor etliche Banden der gloranischen Schergen herum, sie betreiben mitunter auf eigene Faust Minen oder Theriakgruben, handeln mit Sklaven und bewachen okkulte Ritualplätze der Dämonendiener. Gefahr geht auch von boshaften Chimären und Daimoniden aus, die sich durch Gloranas Wirken im Herzogtum ausbreiten konnten. Es gibt kaum jemanden mehr, der sie bändigen könnte, und die, die über diese Gabe verfügen, benutzen die Ungeheuer für ihre eigenen sinisternen Zwecke.

MACHT UND RECHT

Das Herzogtum orientiert sich im Groben am Lehnssystem des Mittelreiches. Es gelten zwar die auch im Reiche Rauls

maßgebenden Gesetzeswerke, der *Codex Raulis*, das *Gareth Pamphlet* und das *Ius Concordia*, doch finden weite Teile der Kodizes auf Grund der besonderen Situation des Herzogtums kaum bis keine Anwendung und sind in jüngerer Zeit auch durch nachtragfähige Gesetzeswerke ergänzt worden. Außerdem nimmt die Rechtsprechungspraxis in der täglichen Anwendung auch Rücksicht auf nivesische Stammesstrukturen und -bräuche.

So lautet der Titel des Reiches etwa „Herzogtum“ und nicht etwa Königreich – von der Herrschaft Gloranas einmal abgesehen –, denn Geldana hegte damals die Hoffnung, ihren Cousin Perval als Königin und Kaiserin beerben und Paavi als Provinz dem Neuen Reich eingliedern zu können. Auch wurden die zahllosen Ränge der Lehenspyramide für nichtig erklärt, nach der Herzogin folgt in der Reichsstruktur direkt die Versammlung der Freiherren. Die „Freiherrschaften“ – die Siedlungen des Herzogtums im Abstand von ein bis zwei Tagstrecken Fläche zu allen Seiten – bilden die Grundlage des Reiches. Aufgrund der dünnen Be-

Zeittafel

- | | | |
|--|---|---|
| <p>290 BF Erste Besiedelung Paavis durch Pelzjäger und Walfänger.</p> <p>930 BF Geldana von Gareth, Base des Kaisers Perval, ruft das Herzogtum Paavi aus.</p> <p>976 BF Geldana von Gareth stirbt. Gerald von Gareth wird Herzog von Paavi.</p> <p>1001 BF Gerald von Gareth stirbt. Dermot der Ältere wird Herzog von Paavi.</p> <p>1018 BF Erste Goldfunde in der Letta. Paavis Einwohnerzahl wächst in nur wenigen Monden von 1.500 auf über 5.000.</p> <p>1019 BF Dermot der Ältere wird gestürzt. Am 30. Firun ernennt sich die Heptarchin Glorana zur Königin von Paavi und wirkt Anfang Tsa Nagrachs <i>Magnum Opus des Ewigen Winters</i>, was das Land bis Bjaldorn im Süden bis Ende des Jahres im ewigen Winter fängt.</p> <p>1019 BF Geldana II., Statthalterin von Paavi in Gloranas Namen, ehelicht Halman von Gareth, den Heerführer der Eishexe und Träger des Dämonenschwertes Hyrr-Kanhay.</p> <p>1021 BF Ende Ingerimm fällt Glorana mit dem Ende Borbarads der Nagrach-Splitter zu und sie wird die unumstößliche Herrscherin über das dämonische Eis.</p> <p>1022 BF Halman von Gareth wird bei einem seiner zahlreichen Schwertzüge erschlagen, Hyrr-Kanhay jedoch findet einen neuen Träger.</p> | <p>1027 BF Die Nivesensippe der Lieska-Kangerluk erhebt sich in Paavi. Es kommt zum Aufstand gegen das harte Regime der Statthalterin, dem sich auch weitere Bürger anschließen und an dessen Spitze sich Dermot der Jüngere setzt. Geldana II. schlägt diesen blutig nieder und fordert seitdem den Kopf ihres Bruders, dem die Flucht gelingt.</p> <p>1028 BF 1. Bornländischer Heerzug wider das Königreich Glorania: Im Bornland versucht Junker Fjadir von Bjaldorn die Bronnjaren zum Kampf gegen die Eishexe zu einen, bis Graf Tsadan von Norburg einen Kriegszug zusammenruft, dem es unter der Führung Fjadirs gelingt, ein paar Weiler zu befreien.</p> <p>1030 BF Das dämonische schwarze Eis beginnt, sich an den Grenzen Gloraniens zurückzuziehen.</p> <p>2. Bornländischer Heerzug wider das Königreich Glorania: Fjadir von Bjaldorn und Thesia von Ilmenstein sammeln einen großen Heerzug, um Bjaldorn zu befreien, was ohne Widerstand der Henkersknechte Gloranas gelingt.</p> <p>1031 BF Thesias Eisbanner zieht von Bjaldorn aus nach Norden, um die Eishexe entgültig zu stellen. Baron Fjadir schließt sich dem an und kehrt als einziger Überlebender 1033 BF nach Bjaldorn zurück.</p> | <p>1031 BF Sorgen, das Schwarze Eis würde zurückkehren, bewahrheiten sich nicht. Gerüchte, Glorana sei geflohen oder vernichtet, beginnen, die Runde zu machen. Hyrr-Kanhay wird den Schergen Gloranas entrissen und seitdem in Prem verwahrt. Glorana hat sich gen Norden in ihr Eisschloss Shirach'ras zurückgezogen und herrscht nun über die Schwarzfrostwüste. Geldana II. von Gareth wird Herzogin von Paavi. Noch im gleichen Jahr heiratet sie den Nivesen Emenuk, um ihrer Herrschaft den Anschein der Rechtsmäßigkeit zu verschaffen</p> <p>1033 BF Für Paavi markiert dieses Jahr den Rückzug des Ewigen Winters: Gloranas Eispalast beginnt zu schmelzen, Wal- und Fischfang werden wieder möglich.</p> <p>Im Winter – nach fast zwei Götterläufen der Ungewissheit – kehrt Fjadir von Bjaldorn allein von seinem Heerzug zurück und gibt das Scheitern des Vorhabens bekannt.</p> <p>1036 BF Im Peraine des Jahres stellt der bornländische Freibund eine Karawane zusammen, um den Handelsweg nach Paavi zu erschließen. Damit beginnt die Kampagne Erben des Schwarzen Eises.</p> |
|--|---|---|



siedlung und jahreszeitlich bedingten Schwierigkeiten der Erreichbarkeit agieren die Freiherren im Rahmen der Gesetze weitgehend autonom, sind dem Herzogshof in Paavi tributpflichtig und zum Wehrdienst im Falle von Goblin- oder Thorwalerüberfällen verpflichtet. Die Landwehren der Freiherrschaften sind klein, doch fast jeder Siedler vermag, mit Waffen umzugehen und sein Dorf, seine Äcker und sein Vieh zu verteidigen.

Ein bedeutungsvolles Herrschaftsinstrument der Herzogin ist die Getreideverteilung. Der Herzogshof besitzt das Handelsmonopol auf Getreide zwischen den Ansiedlungen und kauft mit den erhobenen Steuern jeden Sommer große Mengen an Korn, das in die Dörfer geliefert wird, um den Winter zu überstehen.

Der Kodex des Herzogtums unterscheidet sich kaum von dem Strafenkatalog des Mittelreichs. Die Kategorisierungen

DREI FREIHERREN AUS PAAVI

JANNIS KERESOFF

In einem wilden, rauen Land ist es für eine unverheiratete Adlige schwer, ihren Mann zu stehen. Gesellschaftliche Anlässe sind selten, und der Tag besteht weitestgehend aus harter körperlicher Arbeit, selbst für eine Freiherrin. Jannis Keresoff kam aus dem Mittelreich nach Paavi, um hier einen Neuanfang zu wagen. Ihren Geburtsort Gareth hat sie seither weder gesehen noch vermisst. Das Erbe ihres Vaters ging an ihren älteren Bruder Gangis. Für Jannis gab es nach dem Ableben ihrer Eltern keinen Platz mehr in ihrem alten Zuhause. Auch wenn ihr Bruder sie niemals aufforderte zu gehen, zog sie es vor ihr Glück andernorts zu suchen.

Geldana II. scheint Jannis eine ebenso starke Persönlichkeit zu sein wie ihre berühmte Vorgängerin, und sie bereute ihren Weggang aus Gareth keine Sekunde. Die junge Adlige fiel der Herzogin auf und wurde bald schon mit einem Freihof belohnt. Zwar haben sich die Wege der Freiherrin und die ihrer Herrscherin seither nur selten gekreuzt, doch Jannis Loyalität gegenüber Geldana ist unumstößlich. Herzogin Geldana II. ist Jannis Vorbild. Sie gab ihr die Möglichkeit, ein Leben als ihre eigene Herrin zu führen, und dafür wird sie immer dankbar und treu ergeben sein.

Aufgrund Jannis unbedingter Treue zu Geldana stellt sie keine besonders gute Ansprechpartnerin für die Helden dar, sollten sie sich im Verlauf des Abenteuers gegen die Herzogin wenden. Ihr frisch renoviertes Stadthaus in Paavi glänzt ohnedies meist durch die Abwesenheit der Freiherrin.

VILBUR TRALOFFSON

Vilbur Traloffson ist ein zorniger Mann, der sich nichts sehnlicher wünscht, als dass seine Vorfahren niemals einen Fuß in dieses öde Land gesetzt hätten. Abenteuerlust und die Aussicht auf ungeahnte Reichtümer trieben Vilburs Ahnen einst an der Seite Geldanas I. in den Hohen Norden. Doch der Preis für die Gier seines Großvaters war höher als erwartet. Geldana II. nahm Vilbur, wie vielen anderen Adligen auch, seine offene Ablehnung übel und ahndete ihren Ungehorsam damit, die Nachkommen derer, die ihrem Amt

gefährlich werden konnten, in Friedgeiselhaft zu nehmen. Seither führt der schwächliche Freiherr ein Leben in Angst. Jeder seiner Schritte ist wohlüberlegt und darauf ausgerichtet, das Leben seiner Zwillinge zu schützen. Vilburs Angst um seine Kinder macht ihn zu einem unberechenbaren Mann. Seine häufigen Wutausbrüche und die ungerechte Behandlung seiner Untertanen sind in der Hauptstadt bereits hinter vorgehaltener Hand Thema bei so manchem Abendessen in besseren Kreisen.

Die Helden können in Vilbur einen Verbündeten finden, wenn sie ihm garantieren können, dass seinen Kindern durch die Folgen ihrer Pläne kein Leid widerfahren wird. In jedem Fall jedoch ist der im Grunde seines Herzens freundliche, konservativ denkende Mann ein unsicherer Kandidat. Droht ein gemeinsamer Plan des Freiherrn und der Helden gegen Geldana aufzufliegen, würde er diese jederzeit über die Klinge springen lassen, wenn er dadurch seine Nachkommen retten zu können glaubt.

GOSWIN TANNHÄUSER

Goswin ist zufrieden, mit dem wenigen, was seine Ahnen ihm vererbt haben, zurechtzukommen. Nur selten hält er sich innerhalb der Mauern der Hauptstadt Paavi auf, und im Gegensatz zu vielen gleichgestellten Adligen unterhält er dort keine ständige Vertretung. Sein mangelndes Engagement macht ihn vor den Augen Geldanas II. und ihrer Entourage förmlich unsichtbar. Doch viele haben Goswins Interesselosigkeit, was hohe Politik angeht, bereits mit Schwäche verwechselt und mussten einen entsprechenden Preis dafür bezahlen. Wer denkt, er könne den sehnigen Mann übervorteilen, der kann sicher sein, dass er es auf die eine oder andere Art büßen wird.

Es dürfte den Helden einige Arbeit abverlangen, sollten sie bei Goswin Hilfe gegen Geldana II. suchen. Gelingt es ihnen jedoch, ihn mit schlagenden Argumenten davon zu überzeugen, dass seine Besitztümer in Gefahr sind, werden sie in ihm einen loyalen und einfallsreichen Gefährten finden. Versuchen sie es hingegen mit Drohungen oder Druck, werden sie ihr blaues Wunder erleben.



der Delikte sind weitgehend identisch, nur die Bestrafung fällt häufig schärfer aus, insbesondere bei Eigentumsdelikten. Raub und Diebstahl von Vieh und Nahrungsmitteln wird mit brutalen Strafen wie Vierteilung bei lebendigem Leib oder der „Orkenschaukel“ geahndet, die ebenfalls zumeist zum Tode führt. Auf Mord dagegen steht das beinahe gnädig anmutende „am Hals aufhängen, bis dass der Tod eintritt“. Zu Gericht über die Straftäter sitzt eine Schöffenkammer, die sich aus dem Vorsitzenden, dem Freiherrn oder einem von ihm bestellten Richter und Würdenträgern wie Dorfältester, Schultheiß, Tempelvorsteher oder Wachhauptmann zusammensetzt.

Das Militär des Herzogtums besteht überwiegend aus der Landwehr, die nur zur Verteidigung des Reiches vor plündernden Thorwalern, Orks, Goblins oder sonstigen Unholden ausgehoben wird. Die Einwohner Paavis sind unverwundlich und waffenerprobt und führen mehrmals im Jahr Landwehrübungen durch. Die Herzogin und die Freiherrn verfügen darüber hinaus jeweils über persönliche Leibgarden, von denen die *Eisjäger* Geldanas die berüchtigtsten sind. Söldner finden nur vorübergehend ein Auskommen, sie verdingen sich meist als Karawanenschutz und Schiffsbegleitung.

DIE STADT PAAVI

Die Stadt Paavi für den eiligen Leser

Einwohner: um 4.000

Wappen: schwarzer, rotbewehrter Fuchs auf weißem Grund

Herrschaft/Politik: Schreckensherrschaft der Herzogin Geldana II. von Paavi

Garnisonen: 50 Eisjäger (persönliche Leibwächter/Schergen Geldanas), 40 Bürgerwehrlere, 100 Söldner

Tempel: Efferd, Nagrach, Travia

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthaus *Norbardenhof* (Q6/P7/26S), Gasthaus *Schiffers Ruh* (Q4/P4/33S), Taverne *Heringstonne* (Q4/P5), Taverne *Golddrausch* (Q3/P5), Taverne *Würfelpesch* (Q1/P3), Bordell *Schneepalast* (Q4, P7)

Handel und Gewerbe: Walerzeugnisse (Fleisch, Tran, Walbein, Ambra), Pelze, Horn- und Beinschnitzerei, Schwefel, Obsidian, Theriak, Diamanten, Gold

Wichtige Fest- und Feiertage: Fischerfest (erster eisfreier Wassertag des Jahres, meist Ende Peraine/Anfang Ingerimm), Herzogintag (8. Rondra)

Besonderheiten: Firuntempel (im Umland verborgen), Gewitterturm

Personen: Herzogin Geldana II. von Paavi, Emenuk, der Ehemann der Herzogin, Oberst Svatbrandur, Richter Hasse Andris, Magistra Sylphoria, Hauptmann Borka, Skuldur Ulfar Frosthauch, Garje Sturmwind

Was die Paavier über Paavi denken: „Der Winter ist fort, aber der Frühling muss erst noch kommen.“

Paavi ist die größte Stadt im hohen Norden Aventuriens. In ihrer langen Geschichte erlebte sie manchen Aufschwung und Niedergang, doch am prägendsten waren sicher der Golddrausch und der ewige Eiswinter Gloranas. Nun, da das ewige Eis die Brecheisbucht wieder freigegeben hat, steht Paavi eine neue Blüte bevor, doch die Hinterlassenschaften der Eishexe Glorana und die Herrschaft ihrer Statthalterin Geldana II. stehen dieser Entwicklung entgegen und drohen, sie im Keim zu ersticken.

DIE PAAVIER UND DIE HELDEN

Die Paavier, wie man die Einwohner Paavis nennt (Paavian nennt man die Sumpfranzen der Region – ein Schimpfwort in diesen Breiten), einheitlich zu beschreiben, ist auf Grund der letzten zwei Jahrzehnte Stadtgeschichte kaum möglich. War die Stadt einst geprägt von einfachen Walfängern, Fischern, Bernsteinsammlern, Pelzjägern, und Torfstechern, die ihrer Profession mehr oder minder friedlich nachgingen, änderte das bereits der Golddrausch grundlegend. Wahrhaft Tausende von Glücksuchern strömten aus dem Bornland und dem Mittelreich in den Hohen Norden. Dann kam die Zeit des Schwarzen Eises und mit ihr nicht nur die Söldner Gloranas, sondern auch das Ende ungezählter Lebensgrundlagen. Wer konnte, der floh, doch die meisten waren nicht so glücklich. Mit dem Ende des Königreichs Glorania ließen sich nicht wenige der Henkersknechte und Häscher der Eishexe, gegen die man sich in anderen Dörfern erhoben hatte und die nun ihrerseits auf der Flucht waren, dauerhaft in der Stadt nieder. Schließlich kamen auch die Händler wieder aus fernen Orten wie Weiden und dem Horasreich und brachten Schreiber, Adjutanten und mehr Angestellte mit. Die Walfänger und Fischer kehrten zurück, und das Leben begann, wieder in für den Hohen Norden normalen Bahnen zu verlaufen.

Niemand kann sagen, wie viele Paktierer sich in der Stadt aufhalten, aber dass ihre Anwesenheit bis in die höchsten Positionen der Regierung reicht, liegt nahe. Die anhaltende Existenz des Nagrachtempels Paavis, wo ähnliche Einrichtungen in anderen Dörfern des Herzogtums schon lange wieder zerstört wurden, spricht dafür Bände, und jedem Neuankömmling sollte klar sein, auf welch gefährliches Terrain er sich gerade begibt.

In Paavi lebt ein überaus zäher, vorsichtiger Menschenschlag, der allen Unbillen der vergangenen Jahre trotzte, der jedem Unbekannten bestenfalls mit Misstrauen begegnet, und der in den Augen eines Fremden über alle Maßen



egoistisch scheint, nur bedacht auf das persönliche Wohl. Nächstenliebe reicht, wenn es hochkommt, für den Kreis der eigenen Familie. Zuverlässigkeit ist etwas, worüber man sich amüsiert, Loyalität in vielen Fällen käuflich und entsprechend flüchtig. Das Tragen von Waffen – und sei es nur ein Jagdmesser – ist eher die Regel denn eine Ausnahme, und es ist davon auszugehen, dass der Träger damit umzugehen weiß. Man wuchs im Königreich Glorania nicht auf und wurde erst recht nicht alt, wenn man nicht wusste, wie man sich verteidigt, flieht oder sich anpasst, und die beiden letzteren Optionen brachten einen nicht besonders weit. Wer keine Waffe trägt, ist entweder ein Narr oder hat einen anderen Weg gefunden, so gefährlich zu wirken, dass man ihm aus dem Weg geht. Entsprechend behandelt man ihn. Mittelreicher, Bornländer, Nivesen und Norbarden sind ein üblicher Anblick in der Stadt, Fjarninger an und für sich auch, doch werden sie sofort mit den Eisjägern und im weiteren Sinne mit den Häschern der Eishexe assoziiert, was den gemeinen Paavier einen großen Bogen schlagen lässt. Man behandelt sie mit Ehrerbietung, versucht, sie nicht zu reizen, meidet aber im Grunde jeden Kontakt. Für einen Fjarninger-Helden stellt das zunächst ein Problem dar, wird es ihm doch schwer fallen, Kontakte zur Bevölkerung zu knüpfen, sollte das in seinem Interesse liegen. Nur Zeit und

sein Handeln können diese Haltung zerstreuen. Etwaige Gjalskerländer würde man höchstwahrscheinlich in dieselbe Schublade stecken.

Thorwaler hingegen sind erklärte Gegner des Herzogtums. Ein Neuankömmling von diesem Volk sähe sich nicht nur dem ernsthaften Interesse der Eisjäger ausgesetzt, sondern auch dem seit geraumer Zeit angestauten Unmut der Walfänger, der Matrosen und aller anderen, deren Freunde oder Bekannte von Thorwalern erschlagen wurden. Ein rachsüchtiger Mob kann sich schnell bilden, und Waffen sind – wie erwähnt – nie weit weg.

Horasier und Almadaner sind schon eher Exoten hier oben im Norden, aber in diesem Fall haben die ortsansässigen Handelshäuser schon Vorarbeit geleistet, und man begegnet ihnen wie jedem anderen Fremden auch. Tulamiden oder gar Waldmenschen dürften die meisten Paavier nie in ihrem Leben gesehen haben, und die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass allerlei Aberglaube auf Neuankömmlinge aus diesen Regionen projiziert wird und sie für alles verantwortlich sind, was seit ihrem Erscheinen schief geht.

Firnelfen leben zwar keine in Paavi, aber man kennt sie und weiß, dass sie im weiteren Umland umgehen. Ihnen wird nicht mehr Be- oder Verachtung zuteil als einem Bornländer. Wald- oder Auelfen hingegen kennt man hier nicht, häufig



DIE FJARNINGER PAAVIS

„Bräuche sind von Land zu Land unterschiedlich, aber wenn ein Mann stark genug ist, kann er ein paar seiner heimischen Bräuche überall durchsetzen.“

—Svatbrandur, Oberst der Eisjäger und Kriegshauptling der Frundengar Paavis

Die Eisbarbaren, die sich selbst *Frundengar*, „die unter Frunus Schutz stehen“, nennen, sind erst in den letzten Jahren weit über die Grenzen des Hohen Nordens hinaus bekannt geworden – eine traurige Berühmtheit als völlig furcht- und gnadenlose Leibwächter der Heptarchin Glorana. Da die Fjarninger (Thorwalsch für Eiskinder) bis dahin sehr zurückgezogen lebten und keinen Wert auf Kontakte mit den „kraftlosen Zitterern“ aus dem Tiefland legten, haben viele in diesem Zusammenhang zum ersten Mal von ihnen gehört, was sich nachhaltig auf die Wahrnehmung des ganzen Volkes ausgewirkt hat. In den Städten des Nordens kennt man den Warnruf „Die Fjarninger kommen!“ seit langem. Aus der Furcht, die er immer schon auslöste, ist mancherorts blankes Entsetzen geworden, denn die Erbarmungslosigkeit von Gloranas Leibgarde suchte Ihresgleichen. Aus der sicheren Entfernung des Südens erging man sich gerne in phantasievollen Mutmaßungen über die Herkunft der Wilden. Chimären aus Mensch und Schneeschrat waren sie für die einen, seelenlose Kreaturen mit Herzen aus Eis, geschaffen von rachsüchtigen, todbringenden Wintergeistern für andere. Die Wahrheit interessierte kaum jemanden – heute weniger als je zuvor.

Das Leben und alles Streben der Fjarninger war schon immer vom endlosen Kampf ums Überleben im Hohen Norden und um die Anerkennung ihres mitleidlosen Schöpferpaares bestimmt. Sie verehrten Frunu, den grimmen Herrn von Schnee, Eis und Jagd, der sein Volk mit gefährlichen Prüfungen stählte, aus ihnen den ausgesprochen starken, widerstandsfähigen und im Bezug auf die Härte des eigenen Schicksals völlig schmerzbehafteten Menschenschlag formte, der sie heute sind, um sie für die Letzte Schlacht am Ende aller Zeiten vorzubereiten. An seiner Seite fand Angara Verehrung, seine Gattin, die heißblütige, unbeherrschte Göttin von Herdfeuer und Schmiedekunst. Sie allein war es, die Frunus Groll zum Schmelzen bringen und seine Leidenschaft entfachen konnte, was die Eisbarbaren in den fruchtbaren Sommern sahen.

Der Eishexe Glorana war es gelungen, einige Sippen der Fjarninger zu einem düsteren Frunubild zu bekehren, in dem sie als Tochter des Göttlichen und Götterbotin galt. Über ein Jahrzehnt war die Heptarchin sehr erfolgreich damit und forderte immer neue Krieger als Tribut, die sie in die Reihen ihrer gefürchteten Garde aufnahm. Zwar wandte sich das Volk der Fjarninger vor nunmehr sechs Jahren von Glorana ab und erkannte die Gefahr, die in Wahrheit von ihr ausging, doch für all die Männer und Frauen, die über viele

Jahre hinweg in ihren Dienst getreten waren, hatte sich das Leben grundlegend geändert und es gab kein zurück mehr, selbst wenn sie von dem Glaubenswandel ihrer Brüder und Schwestern erfahren hätten.

Die Fjarninger Paavis leben momentan in einem losen Sippenverband, ziehen sie doch die Gesellschaft Ihresgleichen den schwächlichen Tiefländern vor. Angeführt werden sie von ihrem Kriegshauptling *Svatbrandur*, der außerdem der Oberst der Eisjäger ist, und von *Ulfar Frosthau*ch, ihrem Skuldur (Priester), der auf dem Schädelaltar des Nagrachschreins Opfer an Frunu darbringt. Natürlich gibt es Ausnahmen, doch generell gilt, dass die Eisbarbaren Paavis ein erbarmungsloser Haufen sind, Wilde, die in ihrer Eigensucht und Mordlust kaum eine Grenze kennen. Tote werden nicht beweint, Schmerzen ignoriert, und Selbstmitleid ist ihnen so fremd wie die Rücksichtnahme auf Befindlichkeiten anderer. Dauernd auf der Suche nach Herausforderungen legen sie ein bestenfalls rüpelhaftes Verhalten an den Tag und ziehen Umstehende ebenso wie Mobiliar in Mitleidschaft. Sie respektieren nur Geldana II., die Herzogin von Paavi, als sterbliche Stellvertreterin der göttlichen Glorana, der das Gros von ihnen in den Reihen ihrer Leibgarde, den Eisjägern, dient.

Da die wenigsten Fjarninger Paavis einen Sinn darin sahen, Garethi zu erlernen, sollte noch Erwähnung finden, dass ihre Sprache dem Alt-Hjadingschen noch sehr nahe ist und entfernt dem heutigen Saga-Thorwalsch ähnelt. Für die, die modernes Thorwalsch sprechen, ist sie einigermaßen verständlich, kommt aber – obwohl über die Zeit vereinfacht – extrem gestelzt und sperrig daher. Mancher mag es belustigend finden, einen Wilden wie ein verstaubtes Märchenbuch daherreden zu hören, die Eisbarbaren verstehen in diesem Punkt allerdings wenig Spaß.

Den Frundengar Paavis wird im späteren Verlauf der Kampagne noch eine bedeutende Rolle zukommen. Für den Anfang sind gerade unerfahrene Helden gut beraten, es den meisten Paaviern gleichzutun und einen möglichst großen Bogen um die Eisbarbaren zu machen.





nicht einmal den Unterschied zwischen beiden. Je nach Haarfarbe hält man sie entweder für einen Firnelfen oder irgendeinen Bastard eines solchen.

Zwerge sind, von Exoten einmal abgesehen, den meisten völlig unbekannt. Weder Goblins noch Orks sollten sich auch nur in der Nähe Paavis blicken lassen, würden die Eisjäger sie doch sofort erschlagen.

Diener der Zwölfe, die sich als solche zu erkennen geben und nicht zur Efferd- oder Traviakirche gehören, hat man in Paavi schon viele Jahre nicht mehr gesehen. Ihr Kommen kann eigentlich auf die ein oder andere Art und Weise nur eines bedeuten: Scherereien, und die überlässt man am besten sich selbst. Ähnliches gilt für Weißmagier, die sich streng an den *Codex Albyricus* halten. Vertretern der grauen und schwarzen Gilden, wenn sie sich denn als solche zu erkennen geben, begegnet man wie den Borbaradianern und Dämonenbeschwörern, die in den Jahren des Eisreiches immer mal wieder nach Paavi kamen, aus Furcht, ein gar schreckliches Schicksal zu erleiden, mit größtmöglichem Respekt. Für die meisten Paavier besteht kein Unterschied zwischen den genannten Magieanwendern, manche üben ihre Kräfte nur zurückhaltender aus als andere.

Was bedeutet es, wenn man die Helden auf die eine oder andere Art einer Gruppe zuordnet, die Paavier verachten oder fürchten? Erschwernisse für gesellschaftliche Proben liegen nahe. Auch kann es ihnen passieren, dass man sie in den Tavernen nicht bedient und beim Einkauf ignoriert. In jedem Fall gilt, dass ihre Taten und Worte die anfängliche Einstellung der Paavier ihnen gegenüber ändern können und sollten. Das gilt natürlich in beide Richtungen.

Modifikatoren auf Gesellschaftliche Talente in Paavi

Held entstammt einer verfeindeten Kultur (z. B. Thorwaler, Ork)	+6
Held ist erkennbar fremd hier (z. B. Tulamide, Moha)	+2
Held hat Einwohner Paavis öffentlich angegriffen	+2
Held trägt seinen Zwölfgötterglauben offen vor	+2
Held hat sich mit bedeutenden Personen in Paavi überworfen (z. B. Albrin Sjerensen)	+2
Held hat in einem der Abenteuer deutlich versagt	+2
Held hat in einem Abenteuer brilliert (kumulativ)	-1
Held wird von einer bedeutenden Person in Paavi öffentlich unterstützt	-2
Held ist Fjarning (außer bei anderen Fjarningern oder Getreuen Geldanas)	-2

Diese Modifikatoren können sich addieren, den meisten liegt das Misstrauen der Bevölkerung zugrunde, manchen auch die Furcht vor Geldana (besonders im Falle von Fjarningern oder der Sache mit dem Glauben). Sie, lieber Meister, können diese Modifikatoren natürlich anpassen, je nachdem, in welchem Stadtteil Paavis die Helden zugange sind, ob die besagte Person den Umgang mit Fremden gewohnt ist oder ob die Person einen bestimmten Menschenschlag einfach nicht ausstehen kann.

MACHT UND RECHT

Wie das Herzogtum Paavi wird die gleichnamige Stadt regiert von *Geldana II. von Paavi*. Es handelt sich um eine Zwangsherrschaft – Gesetz ist im Grunde, was Geldana anordnet. Die Stadtverordnung, die ihre Ahnherrin gleichen Namens bei der Gründung Paavis erließ, ist zwar nach wie vor in Kraft, doch wurden der Strafkatalog und die Steuersätze in den Jahren des Eisreiches mit einiger Willkür deutlich verschärft. Delinquenten bringt man in die Burg. Im Inneren des Burghügels befindet sich der Kerker, in dem manche Gefangenen schon seit Jahren ihr Dasein fristen. Zwar spricht in Paavi kaum jemand darüber, doch ist allgemein bekannt und gefürchtet, dass Geldana gezielt Personen verschleppen lässt, um deren Familien gefügig zu machen.

Die Herzogin hat das alleinige Recht, bestimmte Positionen in der Stadt zu vergeben. So ist sie es, die den Vorsitzenden Richter und den Obersten der Eisjäger ernennt, aber auch den Henker und den Schultheiß, der die Steuerabgaben überwacht, bestimmt. Jeder dieser Posten ist nur so lange sicher, wie sich ihre Inhaber in der Gunst Geldanas befinden. Zumindest nominell steht der Herzogin ein Bürgerrat zur Seite, der aber nur existiert, weil die alte Stadtverordnung ihn vorsieht, „große Städte so etwas haben“ und um den Herrschaftsanspruch der Herzogin zu stützen und zu legitimieren. Abgesehen davon, dass der Bürgerrat mit täglichen Fragen der Stadtverwaltung betraut ist, um die sich die Herzogin selbst nicht kümmern will (etwa die Abfallbeseitigung oder der Ausbau der Gassen und Wege, der nicht stattfindet), beschränkt sich seine faktische Macht jedoch darauf, zwei Schöffen für das Gericht von Paavi zu bestimmen, dessen Richter von der Herzogin ernannt wird, sowie die Hauptleute der Tag- und Nachtwache zu wählen – aus den von der Herzogin handverlesenen Eisjägern natürlich. Die Möglichkeit, Vorschläge zur Führung der Stadt oder gar Gesetzesentwürfe einzubringen oder Kritik am Führungsstil zu äußern, besteht nur hypothetisch, denn die Mitglieder des Bürgerrates setzen sich aus den treuesten Untergebenen – manche würden sagen Speichelleckern – der Herzogin zusammen – größtenteils zumindest, so dass es im Laufe der Herrschaft Geldanas nie zu einer Entscheidung im Rat kam, die den Absichten oder dem Ansinnen der Herzogin zuwiderliefen.

Im Jahr 1036 BF hat *Bernhelm Andris*, der Gildenmeister der Bernsteinsammler, den Vorsitz im Bürgerrat inne. Neben ihm sitzen der Tranbrenner *Ertzel Pajakow*, die Vorsteherin des Efferdtempels und der Gilde der Efferdbrüder, *Garje Sturmwind*, die Wirtin des Norbardenhofes, *Jascha Jauneloff*, die Pelzhändlerin *Jonna Markkanen*, Walfänger *Bjorg Eisbrecher* und der Unterhändler *Sindri Gorbas* im Rat.

Für Ordnung und manchmal auch für das Gesetz in Paavi sorgen Geldanas Eisjäger, ein Bund erbarmungsloser Kämpfer, der nicht nur in der Stadt gefürchtet ist. Der Hüne *Svatbrandur* ist gleichermaßen Oberst der Eisjäger wie auch Häuptling der Fjarning, die sich in Paavi niedergelassen



haben. Die Eisjäger bewachen das Burgtor und führen die Bürgerwehr an den Stadttoren an. Die Herzogin selbst lässt sich in der Stadt nur in Begleitung etlicher Eisjäger sehen, und auch ihr nivesischer Ehemann *Emenuk*, den viele als das „barmherzige Gesicht“ betrachten, weil er bisweilen in Not Geratene Getreide spendet, hat stets Gardisten um sich – allerdings scheinen diese mehr darauf zu achten, dass er nicht davonlaufen kann.

Den Eisjägern zur Seite stehen die Männer und Frauen der Bürgerwehr, die üblicherweise für ein halbes Jahr – oft länger, nur selten kürzer – aus den Reihen der Landwehr, oft auch einfach den Gassen des Goldgrunds rekrutiert werden, um die Aufgaben zu übernehmen, die den Eisjägern nicht so recht schmecken. So ist es die Bürgerwehr, die das Gros der Wachen an den Toren stellt und den Ausguck Paavis bemannt.

Zwei Koggen, die normalerweise in der Bucht vor Anker liegen, gehören der Herzogin. Ihre Rotzen sind aufs Meer gerichtet, in Erwartung feindlicher Schiffe. Hier verrichten viele Söldner der als *Grimme Flenser* bekannten Rotte unter Hauptmann *Borka* ihren Dienst.

VOM WALFANG, HANDEL UND ANDEREN TÄTIGKEITEN

Walfang und Fischerei gehören zu den vorherrschenden Lebensgrundlagen Paavis. Eine Unterscheidung zwischen diesen Berufen gibt es im Grunde nicht, denn viele Walfänger arbeiten in Zeiten ohne Walsichtung als Fischer oder Robbenjäger. Der ewige Winter hatte Paavi dieser Lebensgrundlage fast vollständig beraubt, und die Walfänger und Fischer der Stadt sahen sich gezwungen, sich den Henkersknechten Gloranas anzuschließen – und wenn es nur deshalb war, um Eissegler zu navigieren oder in Stand zu halten – oder in den Süden zu fliehen. Nach dem Ende des ewigen Winters blühen diese Berufe nun wieder auf, und viele Bewohner bestreiten damit ihre Existenz.

Insbesondere der Walfang hat das Erscheinungsbild Paavis geprägt. Unübersehbar sind die großen Tranbrennereien am Strand, in denen das Walfett verarbeitet wird, unübersehbar auch die Lagerhäuser, in die die Walerzeugnisse verbracht werden. Es gibt Böttcher, die Fässer für den Tran herstellen, und Bootsbauer, denn die Walfangboote werden nicht selten von verletzten Tieren in Raserei beschädigt. Beliefert werden diese Betriebe wie auch die Öfen der Tranbrennereien mit Holz aus dem entfernten Nornja, das auf der Letta gefloßt wird. Schmiede stellen Wurfhaken, Lanzen und Walmesser her, ebenso wie Fassreifen und Gehäuse für Tranlampen. Zu guter Letzt kennt man hier noch den Beruf der Eishacker, die beständig große Menge des kalten Elements anliefern, damit das Walfleisch in den Lagerhäusern nicht zu schnell verdirbt. Auch die Geschöpfe des Landes bieten den Einwohnern Paavis ein Auskommen. Pelzjäger stellen Schneehasen, Dachsen, Zobeln und Hermelinen nach, auch Firnyaks und

Firunsbären werden gejagt. Neben den Kürschnern erfreuen sich auch die Hornschnitzer einiger Bekanntheit. Viehzucht ist auch verbreitet, vor allem die genügsamen Paaviponys, Schneeziegen und die Karene der Nivesen werden gezüchtet.

Paavi ist zudem Hauptumschlagplatz für verschiedene Reichtümer des Nordens. In der Grimmfrostöde und den Nebelzinnen finden Prospektoren reichlich Schwefel und Obsidian und vereinzelt sogar Diamanten. Kräutersammlern bietet die Landschaft Talaschin und Thonnys, aus dem Ehernen Schwert werden Atan-Kiefern hergebracht und zu Atanax verarbeitet. Zuletzt finden auch regelmäßig kleinere Mengen Theriak den Weg nach Paavi. Die Abbaugelände des kostbaren, legendenumrankten „Sumublutes“ liegen heute jedoch viele Tage entfernt.

Für fremdländische Händler existieren günstige Bedingungen. Der Getreidehandel ist steuerfrei, die Herzogin hält das Erwerbsmonopol und zahlt gut. Hohe Zölle stehen auf die Ausfuhr von Waren, doch der Gewinn, den der Handel mit Tran, Walbein, Obsidian, Schwefel oder Pelzen verspricht, rechtfertigt die Ausgabe – und kein Herrscher lässt seine Kogge freiwillig leer aus Paavi zurückfahren. Die Bevölkerung Paavis muss ein Fünftel ihres Fanges und ihrer Funde an die Herzogin abgeben und für den Besitz von Steinhäusern und Gärten eine jährliche Grundsteuer zahlen.

Den Hafen kann man nur von Rahja bis Efferd anfahren, wenn die Passage in die Brecheisbucht eisfrei ist.

Ein Stadtrundgang

Der Rundgang durch Paavi beginnt am höchsten Punkt der Stadt und durchstreift der Reihe nach die Stadtteile in der Reihenfolge ihrer Gründung. Der Handelsweg, der von Eestiva kommend östlich der Letta verläuft, führt direkt den Hügel hinauf zur Burg.

ALTPAAVI

Die eigentliche Stadt Paavi entstand auf diesem Hügel, dessen Gipfel die **Herzogsburg** ziert. Geldana von Gareth ließ einen wehrhaften, dreiflügeligen Palast errichten, dessen Außenmauern nur enge Scharten als Fenster besitzen. Zwei dicke Rundtürme dienen als letztes Bollwerk gegen Angreifer. In der Vorburg befindet sich die **Garnison** der Eisjäger. Von den obersten Etagen aller Gebäude, auch des **Gesindehauses**, können Schützen Angreifer auf dem Weg den Hügel hinauf unter Beschuss nehmen. Darüber hinaus sichert ein Palisadenwall aus dicken Stämmen den Berghang.

Im Schutze der Burg klammern sich aus Findlingen festgefügte Steinhäuser an die Flanken des Hügels. Deren Dächer weisen eine steile Neigung auf und ziehen sich bis zum Boden, um die Last des Schnees im Winter besser zu verteilen. Hier wohnen die alteingesessenen Bewohner – Bernsteinsu-



cher, Pelzjäger, Handwerker. Nur die Straße die Burg hinauf ist ausreichend befestigt, die anderen Wege und Gassen sind im Frühjahr und Herbst oft so schlammig, dass die Bewohner Holzbohlen auslegen.

Der **Pelzmarkt** ist ein langgezogenes Bauwerk, dessen Dach und Innenräume mit allerlei firungefälligen Darstellungen verziert sind. Hier treffen sich Waidmänner, Fallensteller und Kaufleute, um Handel zu treiben und Neuigkeiten auszutauschen. Man kennt einander, und neu zugezogene Jäger haben es schwer, sich gegen die etablierte Konkurrenz durchzusetzen. Nicht nur die Jagdreviere, sondern auch die Plätze in der Halle sind hart umkämpft.

Gegenüber dem Pelzmarkt liegt mit dem **Haus Markkanen** ein einfaches, fast schon unscheinbares Bauwerk direkt am Palisadenwall. Keine Fenster lassen Licht oder die Blicke Neugieriger in sein Innerstes, nur im ersten Stock verfügt es über Scharten in alle Richtungen. Von hier führt *Jonna Markkanen*, Matriarchin der Familie und wohlhabendste Pelzhändlerin der Stadt, ihr kleines Imperium. In der Tradition der Herzoge von Paavi schloss sie vor sechs Jahren den Traviabund mit dem Nivesen *Väinö* und hat einen Sohn mit ihm. Die Familie wäre unter der Herrschaft der Heptarchin fast ausgelöscht worden, beteiligte sich doch *Tomasz*, *Jonnas Vater*, 1027 BF lautstark am Aufbegehren der Bevölkerung gegen die Eishexe und ihre Statthalterin, den letztere brutal niederschlug. Als wäre der Verlust ihres Vaters nicht schlimm genug, fehlt auch von ihrer Mutter seit Jahren jede Spur. Dennoch zählt *Jonna* zu den engsten Vertrauten und Unterstützern der heutigen Herzogin, nur ihre Schwester *Gunvor* hegt noch einen Groll und versucht, mit *Gunvors Seekatzen* eine Söldnerrotte aufzubauen und zu etablieren.

Das **Haus Bartscheff** ist wie seine Bewohner im Niedergang begriffen. Noch vor wenigen Jahren eine der einflussreicheren Familien der Stadt in der Gunst der Eishexe *Glorana* selbst, ereilte ein Mitglied nach dem anderen ein schlimmes, oft undurchsichtiges und stets blutiges Schicksal, bis nur noch *Visvaldis Bartscheff* übrig blieb. Die Tatsache, dass es sich bei ihm um den von der Herzogin ernannten Schult heiß handelt, trägt trotz des Geschicks seiner Familie nicht dazu bei, dass man ihm mit Mitleid begegnet. Im Gegenteil, es heißt, viele würden ihm nach dem Leben trachten, doch gibt es angeblich eine einflussreiche Persönlichkeit, die ihre schützende Hand über ihn hält, um nicht den Zorn der Herzogin auf die Stadt herabzubeschwören, sollte ihm auch noch etwas zustoßen.

Haus Gorbas liegt direkt neben dem Wachhaus im Norden der Palisade *Altpaavis*. Erst in den wenigen Jahren seit dem Verschwinden *Gloranas* begann sein wahrer Aufstieg, was in erster Linie der geschmeidigen Zunge und dem gerissenen Verstand *Sindri Gorbas'* zu verdanken ist. Er war es, der als Unterhändler der Herzogin ihr Erwerbsmonopol auf Getreide empfahl und formulierte und zwischen dem Handelshaus *Weyringer* und dem ein oder anderen Bewohner *Paavis* eine Exklusivität aushandelte, so dass deren Waren

die Märkte der Stadt erst gar nicht mehr erreichten, sondern gleich an das Handelshaus gingen. Welche Rolle dabei *Nadjescha*, *Sindris* junge Frau und Base des Komturs der *Weyringer* spielte, darüber zerreißen sich andere einflussreiche Familien *Paavis* gerne das Maul, glauben die einen, sie habe ihn umgarnt und verführt, damit er dem Handelshaus Tür und Tor öffnet, nehmen andere an, sie sei nur Teil seiner Vergütung für seine Arbeit. Es versteht sich von selbst, dass sich *Sindri Gorbas* nicht überall großer Beliebtheit erfreut.

Das **Gildenhause der Bernsteinsammler** scheint von außen unbedeutend, doch seine Innenräume sind mit reichem Schnitzwerk ausgestattet und wirken auf Besucher sehr eindrucksvoll. Jedes Jahr im *Praiosmond* veranstaltet die Gilde Versteigerungen von Bernstein und Gold, die Händler aus ganz *Aventurien* besuchen.

Im **Gasthaus Norbardenhof** (Q6/P7/26S) gibt es gehaltvolle Küche und ordentliche Kammern – der heiße Bettstein kostet allerdings einen Aufschlag. Hinter den Holzverkleidungen an den Wänden befinden sich Geheimverstecke, wo die Wirtin *Jascha Jauneloff* manch einen Reisenden vor den Schergen der Herzogin versteckt. Ihre Berufung in den Bürgerrat erfolgte erst kürzlich und über Umwege durch die Herzogin selbst, was die Wirtin stark verunsicherte, ist sie sich doch sicher, dass *Geldana II.* etwas von ihren Umtrieben ahnt. Ausgestattet mit Mut und einem guten Herzen ließ sich *Jascha* dadurch aber nicht einschüchtern, sondern ist nun auch im Bürgerrat bemüht, zu helfen, wo sie nur kann. Das **Anwesen der Andris-Familie** ist wohl neben dem Herzogspalast selbst eines der beeindruckendsten Bauwerke der Stadt. Schon an seiner fast überbordend mit Holz- und Walbeinschnitzereien geschmückten Fassade hat man weder Kosten noch Mühen gescheut. Das Innere soll noch viel üppiger sein, verziert mit Gold und Bernstein, doch bekommen das nur ausgewählte Gäste je zu Gesicht. Hier residiert *Hasse Andris*, der harte Richter *Paavis* und Patriarch der Familie ehemaliger einfacher Bernsteinsammler, die heute ohne Zweifel zu den reichsten *Paavis* zählt, umgeben von seiner Familie, Angestellten und persönlichen Wachen.

Der **Nagrachtempel** war einst *Firun* geweiht, doch Herzogin *Geldana II.* besiegte den Tempelhüter im Zweikampf – ihre Initiation in ihren Dämonenpakt mit dem Herrn des Schwarzen Eises. Die damalige Novizin *Firnja* ist seit diesem Ereignis verschwunden. Heute dient der in dem Gebäude errichtete Schädelaltar als Opferstelle für den grimmigen *Nagrach* und seine *Wilde Hatz*. Skulptur *Ulfar Frosthauch*, ein *fjarningischer* Priester, für den schon lange kein Unterschied mehr zwischen dem erbarmungslosen *Frunu*, den er einst verehrte, und dem gnadenlosen *Nagrach* besteht, pflegt den Tempel mit Hilfe der jungen *Kolbrun*. Das Mädchen ist die Waise von *Eisbarbaren* und soll eines Tages *Ulfars* Platz als Skulptur der *Fjarninger Paavis* einnehmen.

In unmittelbarer Nachbarschaft zum *Nagrachtempel* liegt das **Haus Nagragški**. Es heißt, es wurde seinem einzigen Bewohner, *Aaro Nagragški*, dem „weißen Wolf“, vor drei Jah-



ren von der Herzogin selbst vermach, um ihn für vergangene – und manche munkeln, auch zukünftige – Taten zu entlohnen. Aaro ist heute über 50 Götterläufe alt und war ein Jäger, ein Sammler und ein Schlächter, und manch ein Paavier erinnert sich seiner nur zu gut aus der Zeit, als er zu jenen gehörte, die auf Geheiß der Herzogin 1027 BF auf die Bevölkerung der Stadt losgingen, schrecklich und gewalttätig genug, um jeden weiteren Gedanken an einen Aufstand für lange Zeit zu unterbinden. Eigentlich kam er nach Paavi, um sich zur Ruhe zu setzen, doch halten ihn die Mauern seines Heimes immer nur für kurze Zeit, ehe ihn das Jagdfieber packt und er für Monate in Steppe und Tundra verschwindet – ungeachtet der Jahreszeit.

Altpaavi ist von einer Palisade am Fuß des Hügels umgeben. Es gibt zwei Zugänge, einerseits das bewachte Tor im Süden an der Hauptstraße, andererseits ein Wachhaus im Norden, durch das nur Einwohner zu Fuß passieren dürfen.

FLENSERDUNEN

Die Flenserdunen sind das Seefahrerviertel Paavis. Hier haben sich Fischer, Walfänger, Robbenjäger und Seemänner angesiedelt und leben mit ihren Familien in einfachen Katen. Die Behausungen der Kapitäne sind meist etwas größer und mit allerhand Beutestücken des Meeres, wie etwa Kieferknochen von Wälen, geschmückt. Da Paavi über keinen richtigen Hafen verfügt, liegen die größeren Schiffe weiter draußen in der Bucht vor Anker, Waren werden mit Beibootten an Land zum **Flensplatz** gebracht. Seinen Namen hat der Strand durch den Walfang erhalten. Hierhin bringt man die getöteten Meerestiere, zieht sie an Land und zerlegt sie – diese Tätigkeit nennt sich flensen.

Zwei **Tranbrennereien** stehen auf dem Platz. Sie bestehen aus Ziegelöfen, auf denen große Kessel sitzen, in denen man den Walspeck auslässt. In den Abgussbottichen an der Seite wird das Öl weiterverarbeitet und schließlich in Fässer gefüllt. Um die wuchtigen Tranfässer zu den Lagerhäusern an der Steilküste bringen zu können, hat man eine breite Rampe vom Strand aufgeschüttet. Vorsicht walten lassen muss man beim Flensen tot geborgener Wale, da sich im Innern gefährliche Dämpfe sammeln, die zu einer Explosion des Körpers führen können.

An der Steilküste zum Strand befindet sich der hölzerne, ziemlich zugige **Ausguck**, der Tag und Nacht bemannt ist. Mit Hornsignalen meldet der Türmer nahende Schiffe oder die Sichtung eines oder mehrerer Wale, so dass die Seeleute die Walfangboote zu Wasser lassen oder die Bevölkerung sich gegen Angriffe wappnen können.

Das **Haus der Familie Eisbrecher** liegt direkt hinter den östlichen Lagerhäusern, ein für die Flenserdunen ansehnliches Gebäude, was jedoch nicht verwundert, ist es doch die Heimat des einflussreichen, respektierten Walfängers *Bjorg Eisbrecher* und seiner Familie. Bjorgs Urgroßvater war Thorwaler, was man heute noch an den Namen und in der

Erscheinung der Eisbrecher ablesen kann, aber viel mehr als das haben sie mit ihrer einstigen Heimat schon lange nicht mehr gemein. Der Walfänger ist mit *Ingrid* verheiratet und stolzer Vater dreier Söhne. Sein Jüngster, *Caj*, ist zur Ausbildung als Knappe Gast der Herzogsburg, seit sein Vater als Sprecher der Walfänger einen Sitz im Bürgerrat innehat.

Das neue **Schattenspieltheater** wurde auf den Überresten des alten erbaut, nachdem dieses Opfer eines Brandes geworden war, der auch umliegende Lagerhäuser und andere Gebäude in Mitleidenschaft zog. Es ist ein einfacher, aber zweckdienlicher Bau, in dem vor allem derbe Possen zur Erbauung und Unterhaltung aufgeführt werden. Es ist kein großes Geheimnis, dass die Herzogin ein sehr wachsames Auge auf das hat, was sich hier abspielt und wenn überhaupt, dann nur im besten Licht dargestellt wird.

Der **Efferdtempel** ist der bedeutungsvollste Tempel des Ortes, die Seemänner und Walfänger bitten den Meerese Gott um reiche Beute. Einen Swafnirschrein sucht man hier vergebens, denn die Jagd auf Wale verträgt sich schlecht mit der Verehrung des göttlichen Wals. Tempelvorsteherin *Garje Sturmwind* blieb all die Jahre der Herrschaft Gloranas vor Ort und arrangierte sich mit dem Regime der Paktiererin, um den Matrosen und Waljägern, den einfachen Menschen, beizustehen. Sie ist auch die lokale Vorsteherin der Gilde der Efferdbrüder, die im Tempelgebäude untergebracht ist. Die Gilde führt Fangbücher und vermittelt Seemänner an Schiffe – und unterstützt auch die Familien von Matrosen, die von Efferd in sein Reich geholt oder von Thorwalern erschlagen wurden.

Die **Herberge Schiffers Ruh** (Q4/P4/33S) und die **Schänke Heringstonne** (Q4/P5) sind das gastfreundliche Zentrum des Stadtteils. Sie bieten einfache Qualität und sind stark maritim geprägt. Fremde, die hier einkehren, bekommen allerhand Seemannsgarn zu hören, auf dass sie verstört die Flucht ergreifen mögen.

Im Norden an der Küste befindet sich die **Waffenschmiede Eydurs des Schmiedes**. Der alte, aber immer noch lebhaft Fjarninger, der selbst im Winter mit entblößtem Oberkörper an der Esse steht, stellt hervorragende Wallenzen, Flensmesser und Harpunen her – seine „Rache“ am finsternen Meerese Gott Swafnir.

NIVESENDORF

Als die Nivesen der Lieska-Kangerluk in Paavi sesshaft wurden, bauten sie ihr Dorf außerhalb der Stadt. Mit dem Goldrausch rückten die Häuser immer näher heran, und heute trennt nur noch ein Waldstückchen ihre Behausungen von den anderen Stadtteilen.

Die weitaus größte Zahl der Lieska-Kangerluk hat den Ort inzwischen verlassen, nachdem ein Aufstand gegen Herzogin Geldana blutig niedergeschlagen wurde. Nur wenige Nivesen sind geblieben, und in die Hütten zogen neue Bewohner ein. Das **Haus des Lahti**, des Sippenanführers, bleibt leer,



denn nach dem Blutbad, das Geldanas Eisjäger anrichteten, gehen hier Geister um. Die **Taana**, die nivesische Schwitzhütte, erfreut sich indessen zunehmender Beliebtheit. Auch die **Ilulihelir**, die Eishöhle zur Lagerung von Fleisch und anderen verderblichen Waren, ist weiter in Gebrauch.

Am Rand des Nivesendorfes steht ein hoher Turm. Die Paavier nennen ihn respektvoll **Gewitterturm**, da sich bei stürmischem Wetter Blitze und Verwirbelungen nahe der Turmspitze manifestieren. Hier wohnt eine Magierin, die zur Zeit des Goldrausches herkam. *Magistra Sylphoria* ist eine verschlossene ältere Frau, die überwiegend als Alchimistin arbeitet. Sie bildet stets ein, zwei Schüler aus und beschäftigt ein paar Lakaien, so dass sie sich selbst um niedere Arbeiten nicht kümmern und nur selten den Turm verlassen muss. Derzeit ist der dreizehnjährige *Rasmus Andris*, Sohn des Vorstehers der Gilde der Bernsteinsammler Bernhelm Andris, bei ihr in Ausbildung, wobei böse Zungen munkeln, dass das weniger mit einer eventuellen magischen Begabung des Burschen als vielmehr mit dem Geld der Familie zu tun hätte. Die Magistra gilt als hervorragende Kennerin der Umweltmagie, und Zeugen wollen gesehen haben, wie sie dann und wann mit Hilfe eines fliegenden Mantels den Turm verlässt.

GOLDGRUND

Der Goldgrund ist in wenigen Jahren aus dem Nichts gewachsen. Eilig zusammengezimmerte Häuser, die manchmal nicht winterfest sind, prägen das Stadtbild. Vor allem leben hier Glücksritter, Goldsucher, Abenteurer und undurchsichtigeres Gesindel. Das Ausbleiben von Erfolg treibt viele in den Suff oder in die Hände der Eisjäger, die ständig neue Häscher und Schergen benötigen oder hier die Bürgerwehr rekrutieren. Auch unbeliebtere Gewerbe wurden vor allem in den letzten Jahren mehr und mehr in den Goldgrund gedrängt. Dazu zählen vor allem die Gerber und das Schlachthaus.

Neben etlichen schäbigen Hütten und nicht erwähnenswerten billigen Privatbordellen und Rauschhöhlen stechen einige Gebäude heraus. Dies ist zum einen der **Traviatempel**, der erst während des Goldrausches errichtet wurde und inzwischen etlichen Verehrten und Kranken Obdach gewährt. Die schwerfällig humpelnden Gestalten in den dreckig-orangebraunen Roben sind für den Paavier kein überraschender Anblick mehr, Fremde bleiben auf Grund einer solch bizarren Prozession oft ängstlich stehen. Der greise, gutherzige *Bruder Njáll* wacht hier über seine Gänslein, die er in nicht wenigen Fällen vor dem Suff oder einem schlimmeren Schicksal bewahren konnte.

Die **Schnapsbrennerei** *Gunnar Korhonens* stellt billigen Fusel her, im Sommer ein Obstbrand mit dem Namen „Rachentod“ und im Herbst ein Kräuterschnaps auf Basis von Sumpfflechten. Das sogenannte „Rantzenwasser“ erzeugt gelegentlich böse Halluzinationen. Auch Lebertran wird hier hergestellt. Die Korhonon gehören sicher nicht zu den

an Einfluss oder gar tatsächlichem Geld reichsten Familien, nichtsdestotrotz sind sie gewissermaßen beliebt, und gerade die Schankwirte und Tavernenbetreiber erachten sie als unverzichtbar. Gunnars Frau *Ylva* lebt als Hausdienerin auf der Herzogsburg, so bleibt ihm nur seine sechzehnjährige Tochter, *Kajsa*, die er hütet wie seinen Augapfel, die ihrerseits aber nichts lieber täte, als in südlichere, wärmere Gefilde zu ziehen, von denen sie bislang nur die phantastischsten und schönsten Geschichten gehört hat.

Lokale Berühmtheit besitzt der **Krämerladen Norburger**, nicht nur weil er in Paavi einzigartig, sondern weil er zugleich das Pfandhaus der Stadt ist. Die bornländischen Geschwister *Ugdalf* und *Mitja* veräußern hier Waren aller Art zu günstigen Preisen – oft wurden sie von ihren Besitzern verpfändet, um ein paar wenige Nächte in den Tavernen des Stadtteils oder den Armen einer Hure verbringen zu können, und nie wieder ausgelöst.

In der **Taverne Goldrausch** (Q3/P5) saufen täglich bis zu 200 Personen wie die Ochsen. Das Gasthaus ist für seine Trinkspiele berüchtigt und bietet für ein bisschen Kleingeld allerhand weitere Zerstreuung. *Albrin Sjerensen*, der Wirt des *Goldrausches*, genießt von seinen Zimmern im ersten Stock einen vorzüglichen Ausblick auf den Lettastieg und die tiefer liegenden Flenserdünen, und oft kann man ihn sehen, wie er hinter dem Fenster steht und nur das Treiben beobachtet.

Schlimmer noch geht es in der **Taverne Würfelpech** (Q1/P3) zu, dessen Wirt *Coljew Tollinow* in erbittertem Konkurrenzkampf mit dem *Goldrausch* steht. Der hintere Teil der Kneipe ruht auf dicken Holzpfählen im Wassergraben, der zum Schutz vor den Sumpfranzen die Siedlung umgibt. Wer nicht zahlen kann, falsch spielt, jemanden anrempelt beziehungsweise schief ansieht oder anderswie Ärger provoziert, wird oft übel zugerichtet aus der Hintertür in den Graben geworfen und haucht dort in der Kälte sein Leben aus.

NEUMARKT

Der jüngste Stadtteil, Neumarkt, für dessen eindrucksvollere Häuser, Anwesen und Kontore einige Hütten und Schuppen des Goldgrunds weichen mussten, hat Paavi nach vielen Jahren einen **Marktplatz** beschert. Zuvor stellten die Händler ihre Erzeugnisse entlang der Hauptstraße aus. Die altingesessenen Einwohner nutzen den Markt kaum, er bleibt größtenteils leer – einzig die Gesandten ferner Handelshäuser, die vor Ort ein Kontor betreiben, stolzieren in kostbare Pelze gekleidet über den Platz.

Das **Paavi-Kontor** beherbergt die Niederlassung der Handelshäuser *Kolenbrander* und *Wardenaii* sowie des *Stoerrebrandt-Imperiums*, die nur aus Tradition unter einem Dach zusammengefunden haben, sich aber bis aufs Federmesser bekämpfen. Nur will keine der Compagnien ein anderes Kontor beziehen oder ein neues bauen.

Das Kusliker **Handelshaus Weyringer**, das vor allem Korn liefert, befindet sich daneben und besitzt gute direkte Kon-



takte zu den Produzenten, so dass manche Ware, etwa Ambra oder Walbein, nicht in den öffentlichen Handel gelangt. Der örtliche Erfolg des Handelshauses bescherte auch seinem Komtur, *Lessio Calpresa*, großes Ansehen und schürte seine Hoffnung, diesen kalten und ungastlichen Ort bald verlassen zu können. Nur will in Kuslik niemand durch personelle Veränderungen riskieren, die Position des Handelshauses zu gefährden, so dass Calpresa auf absehbare Zeit hier festsetzt. Im **Bordell Schneepalast** (Q4/P7) wird die etwas wohlhabendere Kundschaft bedient, vor allem die Gesandten und Schreiber der Kontore. Die Inhaberin, *Espianza Grandezza*, stammt eigenen Angaben zufolge aus Belhanka, aber beherrscht den hiesigen Dialekt sehr sicher. Sie ist immer bestens informiert und weiß mutmaßlich um die Existenz eines hiesigen Phextempels.

Der **Hauptspeicher** versorgt im Winter die Bevölkerung mit Getreide. Er wirkt wie ein Festungsgebäude und wird Tag und Nacht von Geldanas Eisjägern bewacht, damit niemand eigenmächtig Korn entnehmen kann.

HELD SEIN IN PAAVI

Im Laufe von **Erben des Schwarzen Eises** werden sich die Helden drei Jahre lang quasi ununterbrochen in Paavi und Umgebung aufhalten. Deshalb hier ein paar praktische Handreichungen für Dinge, die man als Held von Tag zu Tag braucht.

PROVIANT UND TRANSPORT

In Paavi ist die Beschaffung von Proviant einfacher als in der Steppe. Doch auch hier ist ein Leben in Saus und Braus nur schwer zu führen, denn fast alle Lebensmittel, die nicht Fisch oder Karen- und Firnyakfleisch sind, müssen importiert werden. Die Einwohner der Stadt decken sich daher im Sommer, wenn die Schiffe fahren, mit allen bedeutenden unverderblichen Lebensmitteln ein, denn im Winter steigen die Preise bei den Händlern, die man vor allem im Neumarkt findet. Reitpferde gibt es in Paavi nicht viele, aber es kommt vor, dass auf dem Pelzmarkt in Altpaavi einige Tiere zu teilweise gesalzenen Preisen zu haben sind. Erschwinglicher sind die sogar nach der Region benannten Paaviponies, die man im Sommer und Herbst auf dem Neumarkt erstehen kann. Auch gibt es hier Schlittenhunde nebst Schlitten, mit denen sich unerlässliche Reisen in den langen Wintermonaten einfacher gestalten.

WAFFEN, RÜSTUNGEN UND REPARATUREN FÜR BEIDES

Wenn es um Metalle geht, sind die Helden mit den Arbeiten Eydurs des Schmieds bestens beraten, und jeder Paavier wird

sie zu ihm schicken, wenn sie nach einem Ort suchen, um sich neue Klingen schmieden oder die alten schärfen zu lassen. Filigranere Waffen, wie zum Beispiel Degen, findet man in Paavi höchstens als Handelsware aus dem Mittel- oder dem Horasreich, mit entsprechenden Aufpreisen (grob gesprochen 100% Aufpreis für Waffen aus dem Mittelreich) für die exotischen Güter. Lederarbeiten können in den Flenserdunen (der Geruch der Lederverarbeitung fällt zwischen den beiden Tranbrennereien ohnehin niemandem auf) bei dem Kürschner Balle Treufluss in Auftrag gegeben werden, oder aber die Helden sprechen Jäger und Fallensteller auf dem Pelzmarkt an. Oft sind unter ihnen einige, die sich durchaus auf die Fertigung von Köchern, Pelzanhängen oder auch Lederrüstungen verstehen und die sich durch besonders beeindruckende Unikate ein Zubrot verdienen. Leder, Stoffe und auch einige Metallwaffen kann man freilich auch im Nivesendorf erstehen, in diesem Fall mit dem entsprechenden kulturellen Flair, oder auf dem Neumarkt.

WEITERBILDUNG

Waffentraining

Helden, die ihren Lebensunterhalt mit dem Schwert bestreiten, werden es auf den ersten Blick schwer haben, einen Lehrmeister zu finden, der ihnen neue Kampfmanöver beibringen kann, denn Geldanas Schergen haben ein waches Auge auf solche Aktivitäten. In ihren Augen reicht es, dass die Bürgerwehr und die zwangsrekrutierten Wachen an der Waffe ausgebildet werden. Natürlich finden sich in den Gastwirtschaften Aufschneider oder Betrüger, die einem leichtgläubigen Helden Unterricht geben würden, wenn man sie fragt, aber die einzige Erfahrung, die man hier machen kann, ist es, nicht jedem zu trauen.

Mit ein wenig Geduld aber können die Helden Melom Kippelse ausfindig machen, einen in die Jahre gekommenen Mann, der sein Brot mit dem Schmieden von Tellereisen und anderen Schnappfallen verdient. Ehe er nach Paavi kam, bildete er in seiner Heimat Andergast Soldaten aus. Mit den Jahren und den Gräueln, die er in den Jahren der Herrschaft Gloranas gesehen hat, hat er er an Schneid verloren, weswegen Helden die bei ihm lernen, etwas mehr Zeit benötigen, dafür gibt er sein Wissen, wenn auch verdeckt, sehr günstig weiter.

Für magisch begabte Helden ist Magistra Sylphoria eine Möglichkeit, die astralen Künste zu vertiefen, wenn es ihnen denn gelingt, der sehr beschäftigten Frau die dafür notwendige Zeit zu stehlen. Gildenmagier haben es hier einfacher, wenn sie bereit sind, mit Sylphoria über ihre diversen Theorien über Wettermagie und ähnliche Themenkreise zu fachsimpeln. Auf diesen Gebieten stellt die Magistra ohnehin eine Expertin dar, und Gespräche mit ihr sind alleine dafür schon lohnenswert. Andere Magier gibt es in Paavi nicht,



wenn man einmal von den seltenen und nur kurzzeitigen Besuchen eines Stoerrebrandt-Magiers absieht. Selbst wenn Eldana das Abenteuer um den Schlitzer überlebt haben sollte, wird sie den Helden nicht helfen – von der Tatsache, dass sie in diesem Fall sicherlich in Geldanas Palast eingesperrt ist, ganz zu schweigen.

Fernkampf

Der aus Gerasim stammende Halbfelf Fanaion Efeuweber bietet seine Dienste an, wenn jemand den Umgang mit Speer und Kurzbogen für die Jagd erlernen will. An Kriegswaffen wie zum Beispiel dem Langbogen bildet er aber niemanden aus, denn Geldanas Männer beobachten sein Tun mit Misstrauen. Wildnistalente und Hinweise, wie man in der Steppe und den nördlichen Wäldern am besten überlebt, gibt der sehr mitteilungsfreudige Mann ebenfalls gerne, vor allem hübschen Damen.

Handwerk

Handwerkstalente kann man in realistischem Rahmen ohne Probleme in Paavi erlernen. Holzbearbeitung bezieht hier auch Mammuton- oder Holzschnitzereien mit ein, und Walfänger in ihren kleinen Booten können einem Helden nicht nur die Seefahrt, sondern auch einiges an Tollkühnheit beibringen.

Heilkunde

Heilkunde, aber auch in gewissem Maße Alchimie kann ein Held beim Medicus Doros Edeling lernen, der Unterricht kann aber oft unterbrochen werden, wenn Edeling einen Notfall zu versorgen hat. Andererseits hat der Medicus keine Hemmungen, einen Schüler in so einem Fall als Helfer (und sei es nur zum Festhalten) mitzunehmen, wenn sich dieser als halbwegs kompetent erwiesen hat.

Sprachen

Sprachen kann man in Paavi überraschend leicht lernen. Nicht nur sind Norbarden und Nivesen vor Ort, von denen man nicht nur Wörter, sondern auch Redensarten und die richtige Aussprache aufschnappen kann, auch einige der Händler in den Kontoren sind unter Umständen vorher an verschiedenen Orten Aventuriens gewesen und können so, vor allem in den langen Wintermonaten, die eine oder andere Sprache beibringen, wenn auch nicht so perfekt wie ein Muttersprachler.



BEGEGGUNGSTABELLE PAAVI (I-20)

1-3	Betrunkene Seemänner, die (ob nun zu früher oder später Stunde ist hier gleich) gerade aus einem Wirtshaus geflogen sind und nun ihr Mütchen zu kühlen gedenken.
4-6	Zwei Nivesen, die auf dem Weg ins Nivesendorf von einigen Schergen Geldanas Hohn und Erinnerungen an das Massaker 1027 BF zu hören bekommen, in der Hoffnung, sie zu provozieren.
7-9	Ein enormer, schmutzig-beiger Mischlingshund von knapp einem Schritt Schulterhöhe, der mit seiner Schnauze in einem Eimer Fischreste steckengeblieben ist und damit tollpatschig umhertaumelt. Äußerst dankbar und zutraulich, wenn man ihn befreit. Nach seiner Rettung aus der Notlage wird er aber recht schnell in den Palast der Herzogin zurückkehren, die Wachen lassen ihn dort ohne weiteres passieren.
10-12	Eine Gruppe Kinder, die Fuchsjagd spielen. Ein Kind klemmt sich dabei einen roten Stoffstreifen hinten in den Hosenbund und rennt los, die anderen müssen versuchen, den Stoffstreifen zu erbeuten. Dass dabei wenig Rücksicht auf andere Passanten genommen wird, sollte als gegeben betrachtet werden.
13-14	Eisjäger auf Rundgang. Für die Tatsache, dass sich Paavi im Grunde im Frieden befindet, blicken die eindrucksvollen Fjarninger sehr finster drein und scheuen auch nicht davor zurück, ungefragt in die Häuser einiger Bürger zu gehen, um diese zu durchsuchen.
15-16	An einer Hausecke sitzt eine halbwüchsige Norbardin, die ausschweifend eine Geschichte über einen verwunschenen Bären erzählt, der in einer Baronie im Bornland sein Unwesen trieb und in Wirklichkeit ein Jägersmann war, den die Abweisung durch seine heimliche Liebe in eine wilde Wut getrieben hatte.
17-18	Eine Gruppe kräftiger Männer rennt Richtung Hafen, und schon bald tragen auch die Rufe Anderer die Nachricht mit sich: Wale, von der Küste aus zu sehen!
19-20	Drei abgerissen aussehende Kerle stehen um einen leicht angetrunkenen Mann herum und schubsen ihn hin und her. Als sie merken, dass man sie beobachtet, nehmen sie den Burschen kameradschaftlich in den Arm und grinsen. Helden mit guten Ohren können aber vorher durchaus gehört haben, dass sie aus ihm herausbekommen wollen, wo er in der Letta Gold gefunden habe.



GERÜCHTETABELLE PAAVI (I-20)

1-2	Die Freiherren des Umlandes planen einen Putsch, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis Geldana hier nichts mehr zu sagen hat (falsch, vor allem in den billigsten Hafenspelunken zu hören).	13-14	Die ortsansässige Magierin Sylphora ist Nagrachpaktierin (falsch, es könnte magiebegabte Helden aber durchaus zunächst davon abhalten, bei ihr lernen zu wollen).
3-4	Die Schneefüchse sind in Wirklichkeit nur Angeber, die von Helden ungefähr so viel haben wie ein Schwarzmagier von Redlichkeit (nicht ganz richtig, auch wenn der Ruf dieser Heldengruppe durchaus – aus der Sehnsucht der Paavier nach Idolen geboren – etwas Überlebensgroßes an sich hat).	15	In Paavi werden irgendwo Menschen gefangengehalten, mit denen die Herzogin noch etwas vorhat (richtig, dieses etwas vage Gerücht dient als Ausblick auf Band 2 der Kampagne, wo Geldanas Praxis der Friedgeiselhaft näher thematisiert werden wird)
5-6	In den Eishöhlen des Nordens schlummert seit Jahrtausenden ein mächtiger Drache (wahr und falsch zugleich – immerhin lebt dort der Frostwurm Schirt'Zach, aber der schlummert ganz und gar nicht).	16	In der Letta wurde wieder Gold gefunden (falsch, aber es gibt einen Mann in der Stadt, der das behauptet, um sich wichtig zu machen. Was er damit bezweckt und wie das für ihn ausgeht, bleibt Ihnen, lieber Meister, überlassen).
7	In den Flenserdünen werden die Lebensumstände immer schlechter. Es heißt, ein junger Halbfelf dort versuche, bei geheimen Agitationstreffen die armen Paavier zum Aufstand gegen die Herzogin aufzuwiegeln. Das wird bestimmt nur zu Blutvergießen führen! (falsch, den Aufrührer gibt es nicht. Das Leben in Paavi war hart, ist hart und wird es auf absehbare Zeit bleiben).	17-19	Glorana die Schöne verlieh Männern, die ihr gefällig waren, ein fragwürdiges Zeichen ihrer Gunst. Man bezeichnete diese Männer dann als Eisherzen. Warum genau, das weiß ich auch nicht (falsch, Eisherzen sind etwas anderes – aber so werden die Helden zumindest schon mal gerüchteweise auf ein zentrales Thema der Gesamttrilogie aufmerksam gemacht).
8-9	Der Mörder, der in Paavi sein Unwesen treibt, ist alles, bloß kein Mensch (richtig, genaueres finden Sie, lieber Meister, im Abenteuer Des Schlitzers letzter Weg . Wird dieses Gerücht nach Abschluss dieses Abenteuers erwürfelt, würfeln Sie bitte erneut).	20	Der Baron Fjadir von Bjaldorn hat sich irgendwie sehr verändert, seit er als einziger von dem Heerzug in den Hohen Norden wiederkehrte (richtig, von einem fahrenden Händler auf einem der Märkte aufzuschnappen. Dies ist deutlich mehr Fakt als Gerücht, mag bei den Helden die Alarmglocken klingeln lassen und ihnen zumindest in der Retrospektive helfen, die kühle Behandlung auf der Anreise einzuordnen).
10-12	Glorana ist kurz davor, ihre Herrschaft über den Norden wieder zu festigen – und ihren neuen Eispalast wird sie in Paavi errichten. (falsch, und das ist gut so).		





ΑΠΗΛΑΓ ΙΙ: ΜΕΙΣΤΕΡΠΕΡΣΟΠΕΠ

Die Kenntnisse und Erfahrungen der Meisterpersonen haben wir in den folgenden Kurzcharakteristiken als relative Angaben in die Kategorien *unerfahren* – *erfahren* – *durchschnittlich* – *kompetent* – *meisterlich* – *brillant* – *vollendet* eingeteilt. Die Kategorien entsprechen nicht unbedingt dem normalen Wortgebrauch: Ein *erfahrener Händler* etwa ist zwar nicht mehr ganz grün hinter den Ohren, aber noch weit davon entfernt, ein kundiger, selbstsicherer Herr eines Handelshauses zu sein. *Vollendet* stellt das Maximum aventurischer Möglichkeiten dar.

Beziehungen und *Finanzkraft* haben wir in den Stufen *minimal* – *gering* – *hinlänglich* – *ansehnlich* – *groß* – *sehr groß* – *immens* angegeben. Diese Werte sind jeweils auf das Herzogtum Paavi bezogen und dienen nicht dem gesamtaventurischen Vergleich.

VITO GRAISKE

Erscheinung: Ein schlaksiger, hochgewachsener Bornländer, dessen stete gute Laune und Lächeln ihm etwas Schalkhaftes verleihen. Vito hat kurzes, dickes, dunkles Haar und einen vollen Schnauzbart, funkelnde braune Augen und einen hellen Teint. Eigentlich bevorzugt er einfache, praktische Kleidung in Erdfarben, ist sich aber durchaus bewusst, dass das in seinem Geschäft manchmal nicht ausreicht, um Eindruck zu hinterlassen.

Geschichte: Als einziges Kind eines strebsamen, zu Zeiten cholерischen und nicht gerade vom Glück verfolgten Kaufmannes hatte es Vito nicht immer einfach. Die Erwartungshaltung an ihn war stets hoch, und obwohl er schon seit frühester Kindheit an das Geschäft seines Vaters herangeführt wurde und fleißig lernte, hatte er in seinen jungen Jahren stets das Gefühl, es ihm nicht recht machen zu können. Erst als er erwachsen wurde, dämmerte ihm, dass sein Vater einfach nicht zu einem Lob fähig war, geschweige denn dazu, seiner Zuneigung Ausdruck zu verleihen.

So schwor sich Vito, dass er ganz bestimmt nicht werden wollte wie sein Vater, übte sich darin, Komplimente zu geben und wurde zu einem regelrechten Charmeur. Das brachte ihm zwar frotzelnde Bemerkungen ein, dass er wohl in Almada besser aufgehoben wäre als im Bornland, doch erwuchs so auch ein ausgezeichneter Verhandlungsführer, dem es leicht fiel, das Vertrauen seiner Geschäftspartner zu erlangen.

Vito schloss kaum zwanzig Jahre alt den Travia-Bund, doch erlag seine Frau vor drei Jahren einer Krankheit. Er hat einen Sohn, Joost den Jüngeren, der bald fünf wird und im elterlichen Anwesen in Festum lebt. Als er vernahm, dass es seinem Vater gelungen war, den Freibund

von einer Unternehmung in den Hohen Norden zu überzeugen, überredete er diesen, dass er es sein sollte, der seine Interessen dort vertritt, wusste er doch, wie viel das seinem Vater bedeutete.

Charakter: Vito zeichnet sich durch eine unglaubliche Lebensfreude aus. Ganz egal, wie schwer ihm das Leben zusetzt, er findet immer etwas Positives, an das er denken kann, um sich wieder aufzurichten. Das beflügelt seine dauernde gute Laune.

Darstellung: Fremden gegenüber sind Sie charmant und höflich, aber niemals zu aufdringlich. Komplimente fallen Ihnen leicht, und Sie wirken unbekümmert, als könnte Sie nichts wirklich erschüttern. Haben Sie einmal Bekanntschaft geschlossen, feixen Sie auch gerne.

Zitate: „Das war hervorragende Arbeit!“

„Ich denke, ich kann Euch da einen guten Preis machen, um der alten Zeit Willen.“

„Ich frage mich, was der kleine Joost jetzt wohl gerade macht. Hm? Ihr habt etwas gesagt?“



VITO GRAISKE



Geboren: 1007 BF *Größe:* 1,85 Schritt
Haarfarbe: dunkel *Augenfarbe:* nussbraun
Kurzcharakteristik: kompetenter Kaufmann und Verhandlungsführer
Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, CH 14; Gutes Gedächtnis
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Tanzen 9, Etikette 10, Menschenkenntnis 11, Überreden (Feilschen) 10 (12), Schätzen 9, Handel 11, Hauswirtschaft 10
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: groß
Funktion: Vito Granske ist zunächst einmal der Sohn des Mannes, der die Karawane gen Paavi ausgestattet hat, mit der auch die Helden nach Norden reisen, und damit unterwegs derjenige, der die Entscheidungen trifft und das Sagen hat. Einmal in Paavi angelangt, wird er sein Möglichstes tun, um den Wunsch seines Vaters umzusetzen, auch wenn man ihm dabei allerlei Steine in den Weg legt. Auch wenn seine Berührungspunkte mit den Helden im Verlauf dieses Bandes eher außerhalb der vorgestellten Abenteuer liegen, bietet er sich stets gerne als ihr Ausstatter an und ist durchaus zu einem Rabatt bereit, „um der alten Zeiten Willen“. Ebenso ist er ein hervorragender Ansprechpartner, wenn es um die Finanzierung etwaiger Geschäfte in der Stadt geht. Selbst stets auf der Suche nach profitablen Möglichkeiten ist er durchaus bereit, etwa die Einrichtung und den Betrieb eines Schlachthauses oder die „Wiederanlage“ eines Torfstichs bei einer entsprechenden Beteiligung mitzutragen. Vitos eigentliche Rolle wird im Lauf des zweiten Bandes dieser Kampagne offenbar werden.

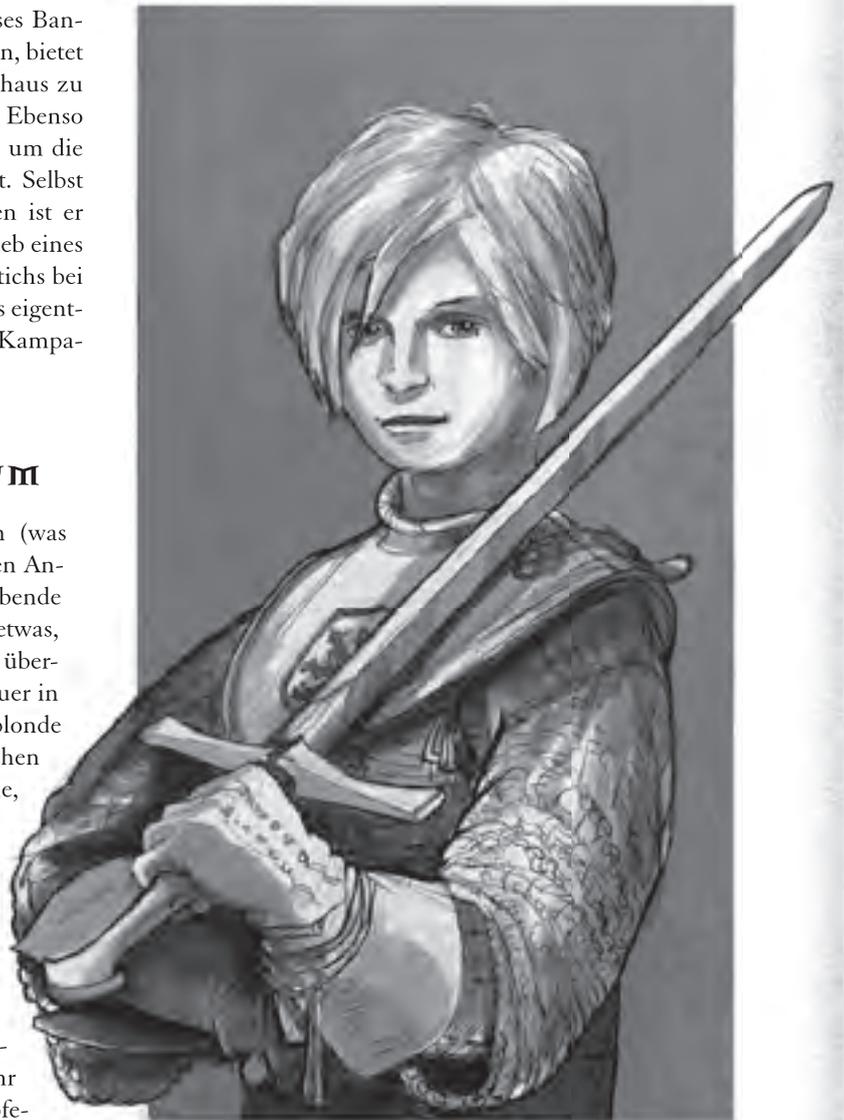
SULJA AVIRION VON FESTUM

Erscheinung: Sulja wirkt feingliedrig und feminin (was im krassen Gegensatz zu ihrer Fähigkeit steht, einen Anderthalbhänder zu führen). Sie ist keine atemberaubende Schönheit im rahjagefälligen Sinne, aber sie hat etwas, ihr Lächeln, das Leuchten ihrer blauen Augen, ihre überzeugten Worte, das es vermag, Zuhörer wie Zuschauer in den Bann zu schlagen und zu begeistern. Das rotblonde Haar trägt sie kurz. Kettenhemd und rondrianischen Wappenrock tauscht sie für die Reise gegen praktische, warme Kleidung.

Geschichte: Sulja ist die einzige Tochter einer Bäckerfamilie aus dem bornländischen Ouveumas, und schon von klein auf wusste sie, dass sie zu Höherem bestimmt war. Nein, sie wollte keine Prinzessin an der Seite eines stattlichen Bronnjaren werden, sondern der Göttin Rondra dienen. Ihr Vater gab sich zunächst selbst die Schuld an dem Idealismus seiner Tochter, war er es doch gewesen, der ihr am Bett vor dem Schlafen die Geschichten über tapfere Theaterritter erzählt hatte. Einstweilen hegte er aber

noch die Hoffnung, es würde bei Träumen bleiben, und seine Tochter würde sich eines Tages mit ihrem eher einfachen Leben abfinden.

Dem sollte aber nicht so sein. Als Sulja aufwuchs, hörte sie zwar in der Tat irgendwann auf, über ihre Träume zu sprechen, denn sie hatte gemerkt, dass sie seitens ihrer Eltern auf mitfühlendes Unverständnis stieß, aber sie verschlang jede Geschichte, jede Erzählung, die auch nur entfernt mit der Göttlichen Löwin zu tun hatte. Mit dreizehn versteckte sie sich in einem norbardischen Kastenwagen, dessen Besitzer ihn gen Festum lenkte, und riss aus ohne je zurückzublicken. Sie suchte das wehrhafte Gebäude des Tempels der Löwin auf und bat in einer feurigen Rede um Aufnahme. Zwar konnte wohl mancher nicht umhin zu schmunzeln, als das Mädchen all ihr gesammeltes, teilweise stark durch Folklore und Märchen geprägtes Wissen zum Besten gab, aber niemand konnte die Überzeugung ignorieren, mit der



SULJA AVIRION VON FESTUM



sie sprach. Natürlich war es kein Pluspunkt, dass sie auf ihre Familie angesprochen nur sagte, ihre Familie sei hier. Letztlich nahm man sie aber auf.

Wie um die junge Novizin zu bestärken, war ihr Mentor im Tempel der Löwin ein Ritter des Ordens vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige – zumindest bis zu dessen Auflösung kurz nach der dritten Dämonenschlacht –, der ganz in der Tradition der Theaterritter stand von denen Sulja bereits als kleines Mädchen Geschichten gehört hatte. Sulja zeichnete sich durch Dienstwilligkeit und Fleiß aus, hatte vor nichts Scheu und hätte eine ausgezeichnete Schülerin sein können, wenn sie die Glaubensgrundsätze nicht ständig hinterfragt und interpretiert hätte – zumindest war das die Ansicht ihrer Ausbilder, eine Ansicht, die immer wieder disziplinarische Maßnahmen nach sich zog, die scheinbar versandeten, denn das änderte sich auch nicht, nachdem sie die Weihe erhielt. So sah man sie denn mit einem lachenden und einem weinenden Auge ziehen, als sie den Entschluss fasste, sich dem Handelszug des Freibunds in das Herzogtum Paavi anzuschließen.

Charakter: Sulja lebt in der festen Überzeugung, dass die Göttliche Löwin ihre Schritte lenkt. Sie ist aufgeschlossen und vernünftig (was sich im Laufe der Zeit ändern wird), selbst gegenüber jenen, die nicht an die Zwölfgötter glauben. Sie befolgt Gebote und Glaubensgrundsätze ihrem Sinn, nicht ihrem Wort nach.

Darstellung: Sie strotzen vor Überzeugung, dass das, was Sie tun, richtig ist. Beharrlich und unerschütterlich gehen Sie Ihren Weg. Seien Sie offen für Neues, tolerant und freundlich.

Funktion: Sulja Avirion von Festum reist mit dem gleichen Handelszug gen Norden, der auch die Abenteurer nach Paavi bringt. Dort angekommen, wird sie ihre eigene Geschichte schreiben, die weitgehend parallel zu der der Helden verläuft. Ihre Wege werden sich im zweiten Band dieser Kampagne wieder kreuzen, in dem Sulja zeitweise als Auftraggeberin der Helden fungiert. Noch später kann sie zu einer einflussreichen Verbündeten oder einer entschlossenen Gegenspielerin werden.

Zitate: „Die Menschen droben im Hohen Norden brauchen unseren Beistand.“

„Es gibt einen guten Grund, warum jeder Einzelne von uns geboren wird. Wir müssen diesen Grund lediglich finden.“

„Ich denke nicht nach, denn das überlasse ich *ihr*. Ich bin nur ihre Botin.“

Geboren: 1012 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: himmelblau

Kurzcharakteristik: kompetente Geweihte und Kämpferin mit dem Anderthalbhänder, erfahren im Umgang mit verschiedensten Waffengattungen

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 15, CH 16, GE 14; Akademische Ausbildung (Krieger), Begabung (Überzeugen), Geweiht (Zwölfgötterglaube); Einbildungen, Moral-kodex (Rondrakirche), Verpflichtungen (Rondra)

Herausragende Talente: Anderthalbhänder 11, Reiten 11, Selbstbeherrschung 10, Überzeugen 11, Götter/Kulte 10, Kriegskunst 9, Sagen/Legenden 11, Heilkunde Wunden 10, spricht Garethi und Alaani fließend, beherrscht das Bosparano und kann sich in Nujuka verständigen

Anderthalbhänder: INI 12+ IW6 AT 14 PA 13 TP IW6+5 DK NS LeP 32 AuP 35 KO 13 MR 6 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag

DERMOT DER JÜNGERE VON PAAVI

Dermot der Jüngere hätte eigentlich seinem Vater, dessen Namen er trägt, als Herzog von Paavi nachfolgen sollen. Schon der Freiheitsdrang und die Wissbegier des jungen Mannes, die ihn immer wieder aus der Herzogsburg hinaus in das Land trieben und ihn seine Pflichten vernachlässigen ließen, warfen einen Schatten auf diesen Wunsch seines alten Herrn. Das Kommen des Schwarzen Eises traf ihn überraschend und hätte ihn fast das Leben gekostet. Mit Bestür-



DERMOT VON PAAVI



zung musste er feststellen, dass seine Schwester, Geldana II., der Eishexe als treue Vasallin diente. Als sich die wachsende Unzufriedenheit in der Stadt in einem Aufstand entlud, in dem sich die Nivesen der Lieska-Kangerluk unterstützt von einigen Paaviern erhoben, stellte sich Dermot an dessen Spitze. Viele starben, als der Aufstand blutig und gnadenlos niedergeschlagen wurde, doch Dermot gelang die Flucht. Nur fordert seine Schwester seitdem seinen Kopf.

Seit jenen Nächten zieht Dermot durch die westlichen Nivesenlande und versucht, den Widerstand zunächst gegen das Königreich Glorania und jetzt gegen die Herrschaft seiner Schwester zu organisieren. Er ehelichte Jukairu, Tochter des letzten Lahti der Lieska-Kangerluk, und übernahm die Führung der Sippe. Die Niederlagen der Vergangenheit lasten schwer auf Dermot, neigt er doch zu Selbsthass. Nicht die Herrschaft über Paavi ist sein eigentliches Ziel, sondern die Rache an seiner Schwester, deren Verrat und Dämonenbündelerei er niemals vergeben wird.

Geboren: 997 BF *Größe:* 1,78 Schritt

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* bernsteinfarben

Kurzcharakteristik: umtriebiger Thronerbe von Paavi, der erbittert gegen seine Schwester kämpft

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Funktion: Die Helden werden Dermot in dem Abenteuer **In die Nacht** erstmals begegnen. Was sie zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, ist, dass er eine der Schlüsselfiguren darstellt, um Paavi letztlich zu befreien. Doch das wird noch Jahre dauern, und dauerhaft wird es ihm nur gelingen, wenn er auf die Unterstützung der Abenteurer bauen kann. Über die Vorgänge im gesamten Nivesenland ist er gewöhnlich gut informiert und schickt auch vielfach Helden auf Erkundungen aus.

PERSÖNLICHKEITEN PAAVIS

Im Folgenden finden Sie eine Auswahl bedeutender Bewohner Paavis. Die Einträge sind nicht allumfassend, sondern konzentrieren sich auf die, die in aller Munde sind, die den Helden im Laufe ihrer ersten Abenteuer in der Stadt begegnen oder die als Lehrmeister für verschiedene Talente herangezogen werden können.

GELDANA II., HERZOGIN VON PAAVI

Durch den generationenalten Brauch der Herzöge von Paavi, mit Nivesen den Traviabund einzugehen, ist Geldanas mittelländisches Erbe nahezu verschwunden. Nur die blauen Augen, in denen sich nie ein Hauch von Sanftheit zeigt, und der starke Machtwille sind die letzten Anzeichen ihrer Abkunft vom Hause Gareth.



Geldana ist die Zweitgeborene Dermots des Älteren, des einstigen Herzogs von Paavi, und während sich ihr Bruder jede Freiheit nahm, war sie es, die in der Herzogsburg zurückblieb und erzogen wurde, eines Tages einem Adligen aus dem Mittelreich eine gute Frau zu sein. Sie beneidete ihren Bruder, nicht nur für das, was er sich herausnahm, sondern auch ob seines Herrschaftsanspruches über das Herzogtum, denn eines war in ihren Augen sicher: Sie war die bessere Herrscherin, stand sie doch immer an der Seite ihres Vaters, während ihr Bruder durch das Land zog. Wie sehr diese Erfahrung, die sie bis ins Erwachsenenalter prägte, an ihr genagt haben musste, zeigte sich als die Heptarchin Glorana den alten Herzog ablöste und sich zur Königin Gloranas ausrief. Geldana wurde eine fügsame Vasallin der Eishexe. Um ihre Loyalität zu unterstreichen, erschlug sie den damaligen Firunpriester der Stadt und wandelte das Haus des Weißen Jägers in einen Nagrachteempel um. Seitdem herrscht sie über Paavi; zuerst als Statthalterin und später als Herzogin.

Herzogin Geldana II., die Reifprinzessin, die Eisherzogin, ist die eisig-berechnende Despotin des Herzogtums. Wo immer ihr Banner im Wind weht, verstecken sich furchtsam die Menschen, denn sie herrscht mittels Brutalität und Einschüchterung. Sie ist berüchtigt für ein scheinbar willkürliches Handeln, unter dem jeder ihrer Untertanen jederzeit leiden kann, und man spricht höchstens im Flüsterton von ihren „Hunden“, einer Rasse daimonider Bluthunde, die zu züchten ihr dank der Gunst des eisigen Jägers möglich sein soll.



Geboren: 998 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: kupferrot *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, meisterliche Kriegerin
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß

Funktion: Für den Anfang ist Geldana eine dunkle Figur im Hintergrund, eine stete Bedrohung, deren Einfluss auf Paavi, die Stadt wie auch das Herzogtum, immer spürbar ist. Möglicherweise werden die Helden einmal Zeuge eines ihrer Jagdausritte, begleitet von unsympathisch aussehenden Eisjägern und noch unsympathischeren dämonischen Blut- hunden, doch ihre wahre Rolle als echte Gegenspielerin der Helden wird sie erst in den folgenden Bänden dieser Kam- pagne einnehmen.

MAGISTRA SYLPHORIA

Magistra Sylphoria arbeitet als Alchimistin in Paavi und unterrichtet ein paar Lehrlinge in der Zauberkunst. Die schrullige Magistra, wie sie sich von Lehrlingen und Dienst- boten nennen lässt, trägt ihr ergrautes Haar zu einem Zopf gebunden, und ihr faltiges Gesicht bezeugt ihr hohes Alter. Sie verlässt nur selten ihre Wohnstatt, den Gewitterturm, ist ausgesprochen menschenfeindlich und bringt Besuchern ebenso wie ihren Kunden blanke Verachtung entgegen. Ihr ist es egal, was die Leute in Paavi tratschen – und sie tratschen viel. Besonders ihre Dienstboten sind ein steter Quell zahlreicher wahrer und falscher Schauergeschichten über die Magistra. Für sie sind diese ein Ventil, sich für die schlechte Behandlung zu rächen. Ans Weglaufen denkt so manche Magd, doch Magistra Sylphoria kennt viele magische Mittel und Wege, die Flüchtigen aufzuspüren.

Die svelltländische Magierin kam mit dem Goldrausch im Jahr 1018 BF wie so viele Glücksuchende nach Paavi, doch auch ihr war der erhoffte Reichtum versagt. Allerdings boten sich ihr interessante Möglichkeiten, als Glorana das Eisreich ausrief, und die Magistra arrangierte sich mit den glorani- schen Gegebenheiten. Bis heute lebt sie im Gewitterturm zu Paavi. Mit besonderem Interesse studiert sie dort die alchimi- stischen Auswirkungen des Theriaks, den sie sich bisweilen liefern lässt, sowie diverser Pflanzen, Gesteine und anderer Substanzen, die sie bei ihren seltenen Ausflügen sammelt.

Geboren: 973 BF *Größe:* 1,62 Schritt
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillante Umweltmagierin, meisterliche Alchimistin
Beziehungen: gering
Finanzkraft: ansehnlich
Herausragende Eigenschaften: KL 16, Arroganz 7, Vorurteile (Menschen) 8
Herausragende Talente und Zauber: Alchimie 15, Pflanzen- kunde 13

Funktion: Viele Magier gibt es im Hohen Norden nicht, daher kommt Magistra Sylphoria die Rolle einer Universalzaubererin zu. In der Tat besitzt sie eine breite Grundbildung, die sie zu einer Ansprechpartnerin in mannigfaltigen Belangen macht – ob man sie auch ansprechen möchte, steht auf einem anderen Blatt. Sie kann Spielerhelden als Lehrmeisterin dienen. Sylphoria selbst lernte von verschiedenen fragwürdigen Lehrmeis- tern und gilt als wahre Expertin in der Umweltmagie.

ALBRIN SJERENSEN

Erscheinung: Albrin Sjerensen ist ein kleiner, drahtiger Mann Ende 30 mit dunklem Haar und wettergegerbter Haut. Er trägt meist auffällig elegante Kleidung, die so gar nicht zu der rauen Witterung und den ebensolchen Umgangsformen in Paavi passen will, aus edlen Tuchen im Stile und nach den Schnittgepflogenheiten mittelreichischer Handelsbarone. Auffällig sind sein dichter schwarzer Schnurrbart, der ge- ckenhaft gestutzte Unterlippenbart und die listig blinkenden schwarzen Knopfäuglein, die von einem wahren Krähen- nest von Lachfältchen umgeben sind – seltsam, gilt Sjerensen doch in der Stadt als vollkommen humorlos.

Geschichte: Albrin, dessen voller Vorname eigentlich Elko Albrinus lautet, und sein Zwillingbruder Laren Sjerensen waren die ältesten von neun Kindern des Ehepaars Doron und Karina Sjerensen aus Olport. Im Praios 1018 BF kam Sjerensen mit seiner frisch angetrauten Frau Nikka in das vom Goldrausch erfasste Paavi. Nikka, eine Halbnivesin, löste aufgrund der Gewalttätigkeiten ihres Mannes den Tra- viabund im Jahre 1029 und kehrte zur Sippe ihrer Mutter in die Tundra zurück.

Sjerensen, dem es insgeheim ein Gräuel ist, allein zu sein und vor allem allein älter zu werden, schloss daraufhin in rascher Folge noch zweimal den Traviabund, einmal mit einer jungen Frau aus den besseren Kreisen Paavis, einmal mit einer Nivesin. Beide Verbindungen gingen aber ebenfalls aufgrund seines Jähzornes in die Brüche.

Albrin Sjerensen war zwar mit all den hoffnungsvollen Gold- suchern gekommen, aber keineswegs, um sich einen Claim abzustecken oder gar selbst im kalten Wasser der Letta in nach dem begehrten Metall zu schürfen. Vielmehr richtete er für all die Prospektoren, Glücksritter und Tagediebe einen kleinen Ausschank mit dem Namen *Zum Grolm* ein. Die Gaststätte erwies sich als extrem gewinnbringend. Am 2. Pe- raine 1020 erwarb er mit den Erträgen daraus ein Lagerhaus in den Flenserdünen, baute dieses zu der erheblich luxuriö- seren Taverne *Goldrausch* um und schloss den *Grolm*. Neben den Darbietungen fahrender Barden und dem in Strömen fließenden, in einer ortsansässigen Schnapsbrennerei de- stillierten Rantzenwasser war der *Goldrausch* vor allem als Freudenhaus bekannt. Um diesen Ruf aufrechtzuerhalten, lockte Sjerensen auf seinen alljährlichen Rundreisen durch das Umland regelmäßig junge Frauen mit Versprechungen



und schönen Worten nach Paavi und zwang sie dann unter anderem durch Gewaltanwendung zur Prostitution. Bei einer Feuersbrunst in den Lagerhäusern in den Flenserdünen, der von einem Brandherd im alten Schattenspieltheater ausging, brannte am 1. Efferd 1029 auch der *Golddrausch* bis auf die Grundmauern ab. Sjerensen nahm dies zum Anlass, sein Etablissement am heutigen Ort an der Einfallstraße von Süden her noch prächtiger und größer wieder aufzubauen. Unter den zahlreichen berühmten Schenken, Tanzböden und Bordellen des rauen Nordens steht der *Golddrausch* einzigartig da, was seinen schlechten (oder guten, das liegt wie so oft im Auge des Betrachters) Ruf angeht.

Vor allem in den sieben Götterläufen, die Albrin Sjerensen sein Etablissement nun schon an diesem Ort betreibt, hat er zunehmend an Einfluss gewonnen und gilt manchem gar als der Mann schlechthin, der in Paavi hinter den Kulissen die Fäden zieht. Das ist zwar übertrieben, doch wenn der verschlagene, gewalttätige Wirt will, kann er durchaus einiges bewegen. Er hat die Finger in der Suche nach Theriak, verfügt über ein Netzwerk von Informanten in Paavi selbst und kann im Notfall auch auf den einen oder anderen Auftragsmörder zurückgreifen (denn seit einigen Götterläufen macht sich Sjerensen nur noch in Ausnahmefällen selbst die Hände schmutzig – kurz, er agiert als eine Art Pate der zwielichtigen Kreise Paavis). Der *Golddrausch* ist extrem gewinnbringend und macht seinen Besitzer nicht nur für die Verhältnisse Paavis zu einem reichen Mann.

Charakter: Für einen Verbrecher – denn nichts anderes ist er im Herzen – ist Albrin Sjerensen auffällig prinzipientreu, was auch Helden, die mehr oder minder freiwillig Geschäfte mit ihm machen oder gar für ihn tätig werden, positiv zu spüren bekommen werden. Auch wenn er sich in letzter Zeit zu fein vorkommt, um die Drecksarbeit selbst zu machen, geht er keiner Konfrontation aus dem Weg, und wenn der Jähzorn seiner jungen Jahre wieder einmal hochkocht, gibt es kein Halten mehr. Als Eigentümer des *Golddrauschs* agiert er ganz wie ein Patriarch – ob Möbel, Schnaps oder Frauen, wenn er einmal Gold in etwas investiert hat, dann gehört es ihm, ist wichtig und wird von ihm mit eiskalter Rücksichtslosigkeit geschützt und gehütet. Dabei geht es im Falle seiner Angestellten und Handlanger wohlgermerkt keineswegs um Menschlichkeit oder ähnlich gefühlsduseligen Sentimentalitäten – es geht ausschließlich um die Wahrung finanzieller Interessen.

Darstellung: Zeigen Sie eine raue Schale und fluchen sie mit jedem dritten Wort so götterlästerlich, dass es einem hartgesottenen Thorwaler die Schamesröte ins Gesicht triebe. Wenn es eine Möglichkeit zu einem Geschäft gibt, interessiert Sie das natürlich jederzeit – präsentieren Sie sich dann von Ihrer aalglatten Seite. Sie haben erreicht, weswegen Sie nach Paavi gekommen sind, und sehen sich in Ihren megalomanischeren Momenten durchaus als eine Art geheimen Herrscher der Stadt an der Letta.

Funktion: Albrin Sjerensen kann als Auftraggeber der Helden im Abenteuer **In die Nacht** fungieren, denn eine seiner Angestellten, das Schankmädchen Kilva Murpunen, gehört (wie sich herausstellen wird, mitsamt ihrer Familie) zu den Entführten. In dem Umfang, in dem es seinen Interessen dient, kann er durchaus auch Großzügigkeit an den Tag legen – so würde er beispielsweise im Rahmen des oben genannten Abenteuers den Helden, wenn sie sich denn von ihm anheuern lassen, durchaus einen wildniskundigen Führer aus den Reihen seiner Handlanger zur Seite stellen, wenn ihre Ermittlungen sie aus Paavi herausführen und es ihnen an diesen Kenntnissen gebricht. Darüber hinaus ist Sjerensen einer der einflussreichsten Paavier, und wie die Helden zu ihm stehen, kann in Zukunft entscheidende Auswirkungen haben.

Zitate: „Boron sei ihrer Seele gnädig ... zum Zeichen meiner Trauer kosten die Nutten in der nächsten Viertelstunde nur die Hälfte.“ (beim unerwarteten Feuertod einer rivalisierenden Wirtsfamilie)

„Schmerz und Leid sind nicht das Ende Deres. Verzweiflung und eine gute Abreibung auch nicht. Wenn du vor Boron stehst, dann erst ist alles vorbei. Bis dahin kriegt man ständig auf die Fresse. Was man dagegen tun kann? Die Schläge wegstecken wie ein Mann ... und zurückschlagen.“

„Was niederträchtigster Verrat in einem anderen Land wäre, nennt sich hier Weisheit.“



ALBRIN SJERENSEN VND COLJEW TOLLINOW



Alter: 38 *Größe:* 1,76 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: meisterlicher Gauner, Wirt und Säufer, erbarmungsloser und meisterlicher Faustkämpfer, kompetenter Dolchkämpfer
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: ansehnlich
Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 14, KO 16; Resistenz gegen Einnahmegifte, Zäher Hund; Goldgier 7, Neugier 5
Herausragende Talente: Dolche 11, Raufen 15, Zechen 14, Gassenwissen (Kontakte) 12 (14), Menschenkenntnis 13, Überreden 11, Staatskunst (Intrige) 7 (9), Hauswirtschaft (Bewirtung/Feiern, Vorratshaltung) 15 (17, 17)

COLJEW TOLLINOW

Erscheinung: Coljew „Col“ Tollinow ist ein hochgewachsener, athletischer Bornländer Mitte 60 mit silbernem Haarschopf und einem Teint, der von vielen Jahreszeiten in Sonne, Kälte und Wind, aber auch von stetem Alkoholgenuss zeugt. Wie sein Hauptkonkurrent in Paavi, Albrin Sjerensen, hebt er sich durch elegante Kleidung bewusst von seinen Kunden und Gästen ab, auch wenn seine Gewänder eher bornländischer Prägung und damit folkloristischer sind als die des jüngeren Rivalen.

Geschichte: Niemand weiß etwas Genaueres über die frühen Jahre Coljew Tollinows, außer dass der Hüne aus Festum stammt. Er ist der Besitzer der Taverne *Würfelpech*, die er bei seiner Ankunft in Paavi vor drei Götterläufen erbauen ließ. Das macht ihn in vielerlei Hinsicht zu Albrin Sjerensens schärfstem Konkurrenten. Der Schankraum des *Würfelpechs* wurde nämlich rasch zum Tummelplatz für alles, was in Paavis Halbwelt Rang und Namen hat, und das war und ist Sjerensen ein Dorn im Auge. Coljew Tollinow steht bis zum heutigen Tage stets selbst hinter der Schanktheke.

Col hat daheim in Festum fast zwanzig Götterläufe lang mit der früheren Hure und Puffmutter Jadvine Spick zusammengelebt, in die er sich einst als Freier verliebte, als Jadvine noch eine junge Prostituierte war, und die ihm auch nach Paavi folgte, nur um unmittelbar nach der Ankunft das gemeinsam erbaute *Würfelpech* zu verlassen und ein eigenes Bordell zu eröffnen, den *Schneepalast*, und sich fortan Espianza Grandezza zu nennen. Die Folge ist eine ungleiche Hassliebe zwischen den beiden – Col liebt Jadvine/Espianza nach wie vor, aber sie erwidert seine Gefühle nicht, worüber der Bornländer tief verbittert ist. Über Espianzas Verlust versucht sich Col durch regelmäßige Bettgeschichten mit den jüngsten seiner eigenen Huren – denn natürlich bietet auch das *Würfelpech* rahjagefällige fleischliche Dienstleistungen an – hinwegzutrusten, aber diese flüchtigen Begegnungen machen alles nur noch schlimmer. Seine tiefe Enttäuschung führte dazu, dass er bereit ist, jede Allianz einzugehen, die

ihn aus seiner Sicht gegen seine Rivalen Sjerensen und Espianza stärkt; in letzter Zeit erwies sich die Verbindung zu einem augenscheinlich mandeläugigen Fremden namens Naji als einträglich, den er in einem Geheimraum des *Würfelpechs* beherbergt und der für Informationen über die Stadt, ihre Bewohner und ihre Geschichte sowie für eben diese Unterkunft geradezu fürstlich zahlt, ohne je ein Wort darüber zu verlieren, was ihn in den Hohen Norden führt.

Coljew Tollinow ist gut befreundet mit Doros Edeling, dem einzigen fest ansässigen Medicus Paavis, der die Huren des *Würfelpechs* kostenlos behandelt und sich dafür ebenso kostenfrei ihrer Dienste bedienen darf. Allerdings lässt dieser Geschäftszweig immer mehr nach, denn sowohl Sjerensen als auch Espianza werben die schönsten Mädchen Tollinows mit schönster Regelmäßigkeit ab, und der bornische Bär ist tief im Inneren zu gutmütig, um darauf mit derselben grausamen Härte zu reagieren, wie es etwa Sjerensen ohne mit der Wimper zu zucken täte. Als er es vor etwa einem Götterlauf wagte, im *Golddrausch* aufzutauchen und dem dortigen Wirt eine Szene deswegen zu machen, bekam er ein paar Nächte später in einer dunklen Gasse einen Dolch zwischen die Rippen – er überlebte das Attentat dank Edelings Heilkunst, denkt aber seither ernsthaft darüber nach, sich aus der Prostitutionsbranche ganz zurückzuziehen. Im Gegenzug versucht er, Beweise für Sjerensens Verwicklung in die Rauschmittelgeschäfte in Paavi zu finden und diese Beweise dann gegen den Rivalen zu verwenden.

Zur Zeit der Ankunft der Helden ist die Situation besonders angespannt, weil Col einen jungen Burschen, der als Handlanger Sjerensens stadtbekannt war, bei einem von dessen Besuchen im *Würfelpech* unter dem fadenscheinigen Vorwand des Falschspiels niedergestochen hat. Wenn die Helden zum ersten Mal in seiner Taverne auftauchen, befürchtet er schnell, sie seien Spitzel Sjerensens, die versuchen sollen, ihm nachzuweisen, dass der Mord eine rein aus Rachsucht motivierte Kurzschlusshandlung war.

Charakter: Col verbirgt seine Skrupellosigkeit, aber auch seine brummige Gutmütigkeit unter einer Schicht von Stil und Manieren und mag seinem Rivalen an List nicht das Wasser reichen können, ist aber mindestens so ehrgeizig wie der altingesessene Sjerensen, weswegen er aktiv mit den Sammlern zusammenarbeitet. Seit dem Attentat gleitet Col immer tiefer in Depressionen ab, säuft schon ab morgens und wird zunehmend unberechenbar. Den Helden begegnet er ausschließlich mit Verachtung. Mehr als zynische Kommentare über ihr „Gutmenschentum“ haben sie von dem alternden, zutiefst desillusionierten Bornländer nicht zu erwarten. Gelingt es ihnen allerdings, seine Verdachtsmomente gegen sie zu zerstreuen, wird er sich beruhigen und ihnen eventuell sogar ein paar wertvolle Tipps geben können.

Darstellung: Seien Sie bei ersten Begegnungen raubeinig, aber durchaus vorgetäuscht höflich. Ab abends geht es allerdings langsam bergab mit ihnen. Dann sind Sie betrunken und neigen zu cholerischen Gewaltausbrüchen.



Funktion: Der Wirt des *Würfelpechs* nimmt eine zentrale Rolle im Abenteuer **Das Geschäft mit der Abhängigkeit** ein und kann während den Ereignissen um **In die Nacht** auftauchen. Er kann außerdem als Anlaufstelle für Helden dienen, die es sich mit Sjerensen verscherzt haben und nun dringend einen Verbündeten benötigen. Doch er selbst wird den Konkurrenzkampf mit Sjerensen eines Tages verlieren, wenn er bei einer neuerlichen Messerattacke unter nicht genau geklärten Umständen zu Tode kommt. Nur die Helden könnten dies verhindern, wenn sie sich mit ihm aus welchen Gründen auch immer angefreundet haben oder vorher gegen den Wirt des *Golddrauschs* vorgehen. Sjerensen wird versuchen die Taverne von seinem Nachlassverwalter zu erwerben, um das Gebäude schließlich zu einem vollkommen überhöhten Preis als Handelsposten oder Lager zu versetzen.

Zitate: „Wenn man mir in diesem Ton Fragen stellt und mit dem Finger auf mich zeigt, führt das nur zum Verlust des betreffenden Fingers, sonst zu gar nichts.“

„Willkommen im *Würfelpech*, Reisende. Man nennt mich Col Tollinow. Was wollt ihr trinken?“

Alter: 63

Größe: 1,87 Schritt

Haarfarbe: silbergrau

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Falschspieler, kompetenter und skrupelloser Geschäftsmann, ehrgeiziger aber frustrierter Wirt, kompetenter Faustkämpfer

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 15, KK 15; Eitelkeit 5, Goldgier 10

Herausragende Talente: Zechen 12, Menschenkenntnis 11, Überreden (Einschüchtern) 10 (12), Brett-/Kartenspiel 12, Falschspiel 14, Handel 10

ESPIANZA GRANDEZZA

Erscheinung: Espianza, die jünger wirkt, als ihr Alter von fast fünfzig Götterläufen nahelegen würde, ist eine mittelgroße, wohlgeformte Bornländerin mit kurzem blondem Haar und Porzellanhaut. Letztere sieht man allerdings selten – zumindest die ihres Gesichts –, da Espianza, die behauptet, aus Belhanka zu stammen, nach dortiger Mode in der Öffentlichkeit fast immer eine mit Gold und Feder geschmückte Maske in Gestalt eines Vogelgesichtes trägt.

Geschichte: Espianza Grandezzas Geburtsname lautet Jadvine Spick. Niemand weiß, woher sie kam, aber eines Tages arbeitete mit Jadvine ein sehr hübsches, blutjunges Mädchen auf den Straßen Festums und verkaufte seinen Körper, weil es offenbar keine andere Möglichkeit hatte, seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Jadvine Spicks Mutter Vidoja war mit ihren Kindern aus ihrer Ehe mit einem brutalen Gatten aus dem Horasreich ins Bornland geflohen. In Festum hielt sie ihre Kinder mit kleinen Gaunereien über Wasser, wurde

aber bald verhaftet. Jadvine Spick wuchs daraufhin mit ihrem Bruder bis zu ihrem 14. Lebensjahr in einem Waisenhaus auf. Dort lernte sie lesen und schreiben. Mit 17 Jahren riss sie aus dem Waisenhaus aus und lernte einen fünfundzwanzig Götterläufe älteren Bordellbesitzer kennen, den sie ein knappes Jahr später heiratete. Nach zehnjährigem Traviabund, also als Jadvine 27 Götterläufe alt war, wurde ihr Ehemann bei einer handgreiflichen Auseinandersetzung vor ihren Augen erschlagen. Im selben Jahr begann sie, im Festumer Hafen in seinem Bordell, dem *Lustschloss*, das sie geerbt hatte, selbst als Prostituierte zu arbeiten. Mit eiserner Entschlossenheit und harter Hand lenkte sie dessen Geschichte fast zwanzig Götterläufe lang.

Beinahe ebenso lang lebte sie mit dem Schankwirt Coljew Tollinow zusammen, der sich im *Lustschloss* als Freier in sie verliebt hatte. In jener Zeit hatte sie sich auf Kunden spezialisiert, die es liebten, von Frauen geschlagen zu werden, weswegen der selbst sehr dominante Tollinow eine willkommene Abwechslung darstellte. Als Coljew Tollinow sich entschloss, dem Lockruf des Goldes nach Paavi zu folgen, begleitete sie ihn und half ihm zunächst, das *Würfelpech* aufzubauen. Als sich zeigte, dass Coljew Tollinow eher eine Spielhalle denn ein Bordell im Sinn hatte, verließ sie ihn Knall auf Fall und machte sich mit dem *Schneepalast* selbstständig. Dieser ist ein reines Bordell, das Espianza zwar leitet, ohne jedoch selbst ihren Körper feilzubieten. Sie bietet ihren Mädchen die Chance, auf eigene Rechnung zu arbeiten und verlangt nur eine moderate Miete. Nur gelegentlich, wenn ihr der Sinn danach steht, holt sie ihre Peitschen und Gerten hervor und erfüllt Kunden „besondere Wünsche“.

Espianza Grandezzas Name sagt buchstäblich jedem in Paavi etwas. Ihre Maskenbälle im *Schneepalast* sind gesellschaftliche Ereignisse ersten Ranges. Selbst fahrende Barden treten neuerdings lieber im *Schneepalast* als im *Golddrausch* auf, was Sjerensen ein großer Dorn im Auge ist. Espianza hat hervorragende Kontakte gerade zu den begüterteren Kreisen der Stadt, zumal die Gesandten und Schreiber der Handlungshäuser Kolenbrander, Wardenaii und Storerbrandt bei ihr regelmäßig ... verkehren. Man sollte sich aber von Espianza Grandezzas auch im reiferen Alter nach wie vor tiefen Dekolletés nicht täuschen lassen: Nicht die Waffen einer Frau, sondern ihr Geist hat sie dahin gebracht, wo sie heute ist.

Charakter: Espianza Grandezza ist eine nach wie vor schöne, sehr sinnliche Frau, die ihre Reize bedenkenlos ausspielt. Sie kann jeden Mann und viele Frauen um den Finger wickeln, weiß das genau und nutzt es. Jungen Künstlern gegenüber agiert sie als Muse und Mäzenin. Die mit allen Wassern gewaschene Hure hat im Grunde ein großes Herz, ist aber mit zunehmendem Alter zu träge geworden, um in Paavi wirklich in der ersten Reihe der Entscheider mitzuspielen. Kurz gesagt: Sie ist durch und durch Frau und weiß sich perfekt in Szene zu setzen.

Darstellung: Geben Sie sich weltmännisch und kunstsinnig. Nutzen Sie jede Gelegenheit zu betonen, dass Sie aus



dem fernen, schönen, exotischen Belhanka stammen. Hinter alldem steht aber eine ehrgeizige, selbstbewusste Hure, der nichts Menschliches fremd ist.

Funktion: Espianza Grandezza dient in erster Linie als Auftraggeberin im Abenteuer **Das Geschäft mit der Abhängigkeit** und damit als Einstieg in den Machtkampf der verschiedenen Wirtsleute Paavis. Sie kann aber auch Kontakt zum fahrenden Phextempel herstellen, sobald Helden durchblicken lassen, dass dieser Gott ihnen sehr am Herzen liegt. Ansonsten spielt sie für die Kernfragen der Kampagne keine unmittelbare Rolle, sondern dient dazu, etwas „belhankischen“ Flair ins kalte, raue Paavi zu bringen.

Zitate: „Fast alle Frauen und Mädchen, die anschaffen gehen, haben einen Luden – und den bezahlen sie fürs Nichtstun. Das ist im Schneepalast anders.“

„Wenn bei mir ein Mann frech wird, schicke ich ihn gleich wieder weg.“

Alter: 48 **Größe:** 1,75 Schritt **Augenfarbe:** grau

Haarfarbe: blond mit ersten grauen Strähnen

Kurzcharakteristik: meisterliche Hure und Menschen-, besonders Männerkennerin

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Herausragende Eigenschaften: CH 16, GE 15; Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier 5, Verschwendungssucht 8

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 10, Tanzen 11, Zechen 10, Betören 15, Menschenkenntnis 15, Überreden 13

STEINKELL, EIN EISJÄGER

Der Mann, der den passenden Kampfnamen „der Zermalmer“ führt, ist selbst für einen Fjarninger ein echter Brocken und für seinen Umgang mit einem gewaltigen, zweihändig geführten Hammer berühmt und berüchtigt. Steinkell ist mittlerweile weit über 40 Sommer alt und ein langjähriger Kampfgefährte Svatbrandurs. Er kämpfte in jeder erwähnenswerten Schlacht des Königreiches Glorania, er gehörte zur Ehrengarde der Eishexe in ihrem Schloss aus Eis, und er ist heute ein Eisjäger. Ginge man nach reiner Körperkraft, müsste er sie auch anführen, doch Steinkell hat einen Nachteil: Er ist nicht besonders scharfsinnig und tut sich schwer damit, Zusammenhänge zu verstehen, kurzum, er ist von eher schlichtem Gemüt.

Geboren: 989 BF

Größe: 2,18 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger, erfahrener Jäger

Funktion: Steinkell ist der Mann, den Svatbrandur gerne schickt, sich um Angelegenheiten zu kümmern, denen er keine besondere Bedeutung beimisst. Der Oberst hat vor allem zwei Gründe dafür, zum einen hat sich der Zermalmer noch nie darüber beschwert, sondern tut, was er ihm sagt, ohne zu maulen. Zum anderen lässt es für die, die sich spä-

ter doch als von Bedeutung entpuppen, die Eisjäger in einem falschen Licht erscheinen. So ist Steinkell zunächst der Mann, der mit den Abenteurern in Kontakt tritt, wenn diese mit den Eisjägern zu tun haben.

MALMODIR, BLINDE SCHAFFE

Malmodir hätte schon längst tot sein sollen. Das sagen die meisten Fjarninger Paavis, und die seiner einstigen Heimat sähen es wohl ähnlich. Auch er selbst sah es so, als er im Kampf gegen Bornländer vor drei Jahren durch den wuchtigen Hieb eines Streitkolbens das Augenlicht verlor. Wer nicht für sich selbst sorgen kann, ist des Lebens nicht wert. Irgendjemand hat ihn jedoch nicht auf dem Schlachtfeld sterben lassen, wie es richtig gewesen wäre. Er erinnert sich nur dunkel an Stimmen und an die Schmerzen. Irgendwann kam er wieder zu Bewusstsein und befand sich in Paavi, in der Obhut des Traviatempels, jener Männer und Frauen, die er so verabscheut hatte, für so weich hielt, als er selbst noch zur Leibgarde Gloranas gehörte. Er wollte tot sein, doch sie ließen ihn nicht sterben.

Er hatte viel Zeit, um über sein Leben nachzudenken, während seine Genesung langsam fortschritt: das raue Stammesleben, geprägt von dem Ringen um Frunus Gunst, und dann das Kommen seiner Tochter, Glorana, die Kriege, die ihn und die Seinen zeichneten, sie veränderten. Nicht länger waren sie gezwungen, ständig um ihr Überleben zu kämpfen, Essen und eine warme Unterkunft hatten sie – sie kämpften nur noch um des Blutvergießens willen. Er war seinem Sohn begegnet, hatte seine Stimme erkannt und ihn gebeten, sein Leben zu beenden. Doch Svatbrandur hatte nur Verachtung für ihn übrig. Kalt war sein Herz, kalt wie Eis.

Malmodir brachte es nicht fertig, sich selbst das Leben zu nehmen, und von den Fjarningern legt niemand Hand an ihn. Er bezeichnet sich selbst als schon gestorben, doch ob seiner Niederlage in der Schlacht ist ihm der Eingang in Frunus Reich versperrt. Trotz seines Alters und der augenscheinlichen Behinderung übt er jeden Tag, jede Stunde, jede wache Minute, sich auf die Sinne zu verlassen, die ihm geblieben sind. Er übt, um wieder zu kämpfen, um sich in einer letzten Schlacht das Recht zu erstreiten, in Frunus Reich eingehen zu dürfen.

Geboren: 985 BF **Größe:** 2,06 Schritt **Haarfarbe:** grau

Augenfarbe: trägt ein schmutziges Tuch, wo einst seine Augen waren

Kurzcharakteristik: brillanter, doch vom Alter gezeichneter und mit Blindheit geschlagener Krieger und Jäger

Funktion: Malmodir, den man oft in der Nähe des Traviatempels antreffen kann, auf dessen Beihilfe er zum Überleben angewiesen ist, ist einer der wenigen Fjarninger, die im Dienst der Eishexe standen, der sein Leben und die Rolle, die Glorana darin spielte, einigermmaßen objektiv reflektiert.



Er weiß, was die Fjarninger dazu brachte, Krieger zu ihr zu entsenden und ahnt die furchtbare Wahrheit, nämlich dass alles Lug und Trug war (diese Erkenntnis macht sein altes Herz unglaublich schwer und es bräuchte schon Jahre des Vertrauens, bevor er sie weitergibt). So kann er ein Ansprechpartner für die sein, die mehr über die Eisbarbaren erfahren wollen. Darüber hinaus bietet er sich als ungewöhnlicher Lehrmeister an, der Helden, die sein Vertrauen gewinnen, in der Kampfkunst unterrichten kann. Selbst blind ist er mehr als nur ein ernst zu nehmender Gegner, und mit jedem Tag scheint er besser damit umgehen zu können.

DOROS EDELING, DER MEDICUS

Doros Edeling ist ein kleiner, aber kräftiger Mann mit wirrem, bereits weitestgehend ergrautem, langem Haar irgendwo zwischen 40 und 50 Sommern. Dunkle Ringe unter den braunen Augen, Falten, bleiche Haut und ein nervöses Auftreten lassen ihn älter wirken, als er eigentlich ist. Er gönnt sich durchaus den Luxus eines regelmäßigen Bades, doch macht seine Kleidung üblicherweise nicht viel her – sie ist abgetragen und alt.

Edeling stammt ursprünglich aus Baliho, der ältesten Stadt Weidens, und studierte die Heilkunst im Ordenshaus der Therbüniten in Trallop. Bedauerlicherweise legte er sich damals schon einen Hang zu den Substanzen zu, die ihm das Leben versüßen konnten, was ihn in Folge immer wieder in Abhängigkeit von der einen oder anderen Droge und in jede Menge Schwierigkeiten brachte. In den meisten Fällen waren diese finanzieller Natur und allgemein rufschädigend, so dass er sich wieder und wieder gezwungen sah, bei Nacht und Nebel den Wohnort zu wechseln. Nur einmal kostete seine Abhängigkeit ein Menschenleben, was angesichts seines zeitweiligen Lebenswandels schon an ein Wunder grenzt. Dennoch lastet dieser Umstand schwer auf seiner Seele und gab ihm letztlich die Kraft, den meisten Drogen zu entsagen. Nur der Alkohol ist ihm geblieben, ein stiller Freund, wenn ihn Selbstzweifel überkommen oder er in düsteren Erinnerungen zu versinken droht.

Geboren: 996 BF *Größe:* 1,68 Schritt
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillanter Zecher und Mediziner, meisterlich in der Heilung von Krankheiten und Abhängigkeit
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: gering
Funktion: Edeling ist als einziger heimischer „echter“ Medicus Paavis die naheliegende Anlaufstelle bei allerhand Wehwehchen, die sich die Helden im Laufe ihrer Abenteuer

zulegen können. Er gehört darüber hinaus zu den gebildeteren Bürgern der Stadt und kann nicht nur als Lehrmeister der verschiedenen Heilkünste dienen, sondern auch manch eines geistigen Talenten. Außerdem spielt er in **Das Geschäft mit der Abhängigkeit** eine Rolle.

TOMAR AUSTEIN, POVIZE DER TRAVIA

Tomar ist ein blutjunger, lebhafter Mann von vielleicht zwanzig Jahren. Sein Bartwuchs ist noch recht spärlich, aber er versucht dennoch, sich einen Schnurrbart zu züchten. Das nussbraune Haar ist meist ungekämmt und wuschelig. Normalerweise trägt er eine hellorangene Robe, der man durchaus ansieht, dass er nur diese eine besitzt.

Tomar wurde in Paavi geboren, erinnert sich aber kaum noch an seine Eltern, weder wer noch was sie waren. Die Herrschaft der Eishexe machte ihn zu einem Waisen, als er kaum sechs Jahre alt war. Der Versklavung oder dem Tod durch Hunger oder Erfrierung konnte er nur entgehen, weil Bruder Njáll ihn aufnahm, ihn zunächst im Tempel der Travia versteckte und ihn später aufzog und ausbildete. Er hasste das Leben im Tempel zunächst. Nicht nur, dass er seine Familie verloren hatte, nein, nun bestand sein Dasein nur noch aus Arbeit, die begann, bevor die Sonne aufging, und endete, wenn sie schon längst untergegangen war. Heute weiß er durchaus, dass Bruder Njáll nicht der Unmensch ist, für den er ihn in jungen Jahren hielt, und ihn plagt ein Reuegefühl ob seiner einst gehegten Gefühle gegenüber dem Geweihten der Travia. Tomar betreut die Küche und die Armenspeisung des Traviatempels. Er ist ein aufgeweckter und freundlicher junger Mann geworden, den die Sorge um seine Mitmenschen prägt.

Geboren: 1017 BF *Größe:* 1,83 Schritt
Haarfarbe: nussbraun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Koch und Hauswirtschafter, erfahren in der Heilung von Krankheiten und in den Lehren der Travia
Beziehungen: gering
Finanzkraft: minimal
Funktion: Tomar Austein kann als eine Art Auftraggeber der Abenteurer fungieren. Seine allgemeine Sorge lässt ihn stets ein offenes Ohr haben. Manchmal zieht er zwar die falschen, zu finsternen Schlüsse, aber im Allgemeinen ist er gut über die Vorgänge vor allem im Goldgrund informiert. Darüber hinaus kann man ihn als „herzensgut“ bezeichnen, womit er eine Ausnahme unter den Einwohnern Paavis darstellt. Wenn er kann, wird er helfen.



DIE SCHNEEFÜCHSE

Funktion: Die Schneefüchse sind zunächst einmal als Gegenspieler der Helden zu verstehen. Sie genießen bereits eine gewisse Berühmtheit, sie haben die besseren Kontakte, bekommen die lukrativeren Aufträge und sind überhaupt fähiger – zumindest gehen sie selbst fest davon aus. Aber sie sind noch weitaus mehr: ein Instrument auf dem gefährlich glatten Parkett der Politik Paavis, das der Stadtrat zu nutzen sucht, um seinen eigenen Stand zu verbessern. Nicht zuletzt dienen sie dazu zu illustrieren, was junge Leute erlebt haben, die in einer der Heptarchien aufgewachsen sind. Die Zukunft aber hält kein rosiges Schicksal für die Schneefüchse bereit. Es wird der Tag kommen, an dem ihre Eskapaden der Herzogin endgültig gegen den Strich gehen und sie diese Scharade beendet.

HAKON EISBRECHER

Erscheinung: Hakon ist ein attraktiver, athletischer Mann mit halblangem, dunklem Haar und klaren, eisblauen Augen. Er trägt einen Kinn- und Oberlippenbart, und seine Haut ist wettergegerbt von den vielen Stunden, die er draußen zugebracht hat. Bevorzugt trägt er die lockeren, weiten Hemden eines Seemanns und enge Hosen – wenn es die Temperaturen zulassen. Obwohl er fast immer sein Schwert mit sich führt, tritt er voll gerüstet nur auf, wenn er auch wirklich mit einem Kampf rechnet.

Geschichte: Hakon ist der zweitgeborene Sohn des Walfängerkapitäns Bjorg Eisbrecher, der heute zu den einflussreichsten Männern der Stadt zählt und einen Sitz im Bürgerrat innehat. Doch das war nicht immer so. In Hakons

früher Kindheit war es noch sein Onkel Ebbe, der in der Familie das Sagen hatte, und sie waren nur eine von vielen, die ihren Lebensunterhalt mit Wal- und Fischfang bestritten. Aufgrund tiefsitzender Vorurteile, die auf Hakons Urgroßvater zurückgingen, der aus dem verhassten und verfeindeten Thorwal stammte, gehörten sie gar eher zu den Außenseitern, obwohl man den Eisbrechern von heute das Thorwaler Erbe kaum noch ansieht.

Als das Schwarze Eis kam, verpassten die Eisbrecher die Gelegenheit zur Flucht, und Hakon ist vor allem der Hunger in den ersten Jahren des Königreichs Glorania in Erinnerung geblieben. Sein Onkel Ebbe schloss sich dem Söldnerheer der Eishexe an, um wenigstens ein bisschen zu verdienen und den Stand der Familie zu verbessern, und tatsächlich gab es einen Nagrachpaktierer, der gelegentlich das Eis schmolz, so dass sie wenigstens angeln konnten. Reich wurden sie damit wirklich nicht, denn ein Gros des Fangs ging direkt an die Statthalterin zur Unterhaltung des Heeres. Ihnen blieb nur genug, den ärgsten Hunger zu stillen. Auch heute noch überkommt Hakon ein kalter Schauer, wenn er an den durchdringenden Blick des Schwarzmagiers denkt, der dem Jungen und den anderen beim Fischen zusah.

Während er im Schwarzen Land aufwuchs, achtete sein Vater genau wie sein Onkel – wenn er denn die Zeit fand – sehr genau auf eine harte Ausbildung an den Waffen für ihn und seinen älteren Bruder. Die Notwendigkeit brauchten sie nicht groß zu erklären, sie war jeden Tag sicht- und hörbar, wenn die Henkersknechte und Söldner der Eishexe Sklaven durch die Straßen trieben oder ihre Launen an der



DIE SCHNEEFÜCHSE: MIKKEL, BIRGIT, HAKON, VOLVINDR UND SKRAYANA



immer weiter schwindenden Bevölkerung der Stadt auslie-
ßen. Mit dem Schmelzen des Schwarzen Eises ergriffen die
Eisbrecher die sich bietende Gelegenheit mit all der Här-
te, die sie in den Jahren zuvor kennengelernt hatten. Alte
Mannschaften wurden zusammengetrommelt und durch
den ein oder anderen nun arbeitslosen Söldner ergänzt, und
in den Flenserdünen war es einmal nicht das Walblut, das in
Strömen floss. Hakon verlor seinen Onkel in jenen Nächten,
aber Bjorg Eisbrecher würde bald der einflussreichste Wal-
fänger Paavis sein.

Natürlich lernte Hakon nun auch mehr vom Handwerk
seiner Familie, doch da es sich abzeichnete, dass sein äl-
terer Bruder Hemming in die Fußstapfen seines Vaters treten
würde, hatte er mehr Spielraum, zu tun und zu lassen, was
er wollte. Als Birgit Andris eines Abends, den sie mit Mik-
kel Stetko trinkend in der *Heringstonne* verbrachten, die Idee
auf den Tisch brachte, die Schneefüchse ins Leben zu ru-
fen, brauchte es keine großen Überredungskünste ihrerseits,
Hakon davon zu begeistern. Gemeinsam haben sie seitdem
einiges erlebt, und Hakon betrachtet die anderen Schnee-
füchse als gute, teils beste Freunde.

Charakter: Hakon ist loyal gegenüber seiner Familie und den
Schneefüchsen, auf beide lässt er nichts Schlechtes kommen.
In einem etwas absonderlichen weiteren Sinne schließt das
die Herzogin mit ein, verweilt doch sein jüngerer Bruder,
Caj, zur „Erziehung“ in der Herzogsburg, und er weiß genug,
hat viel gehört, um sich zusammenzureimen, was es wirklich
bedeutet, dass er ihn die letzten zwei Jahre kaum sah. Hakon
war am schnellen Aufstieg seiner Familie beteiligt. Dafür hat
auch er getötet, etwas, das er vor sich selbst rechtfertigt,
indem er sich einredet, es sei notwendig gewesen, notwendig
zum Überleben, so wie er es in all den Jahren zuvor andere
hatte tun sehen. Trotzdem nagt es an ihm, und tief im Innern
weiß er, dass es falsch war, dass so vieles falsch ist.

Darstellung: Man sagt dem „Kopf der Schneefüchse“ ein ef-
ferdähnliches Temperament nach, und genau so sollten Sie
sich verhalten: mal ruhig und in sich gekehrt, mal aufbrau-
send und wild; ersteres, wenn Sie allein ohne Ihre Freunde
sind, letzteres in deren Begleitung.

Zitate: „Ihr habt ja keine Ahnung, wie es hier läuft. Für euch
ist kein Platz in dieser Stadt.“

„Stell dir die Zukunft vor, denn du wirst sie nicht mehr er-
leben.“

Geboren: 1014 BF

Größe: 1,92 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: eisblau

Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 13, CH 13, GE 12,
KK 14; Zäher Hund

Herausragende Talente: Athletik 8, Klettern 9, Körperbeherr-
schung 8, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 7, Zehen 7,
Fischen/Angeln 9, Orientierung 9, Boote Fahren 7, Seefahrt
9, spricht Garethi und kann ein paar Brocken Alaani und
Thorwalsch

Schwert: INI 12+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen: INI 12+1W6 FK 13 TP 1W6+4*

LeP 32 AuP 35 KO 14 MR 4 GS 6 RS 4 (BE 2)

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Aufmerksamkeit, Kampf-
reflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Schildkampf I (ver-
stärkter Holzschild, PA 14), Standfest, Wuchtschlag

* Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadens-
schwelle von KO/2–2

BIRGIT ANDRIS

Erscheinung: Eine junge Frau in der Blüte ihres Lebens, die
in keiner Menschenmenge untergehen würde, so schön ist
ihr Antlitz, so rahjagefällig ihre Figur, so grazil jede ihrer
Bewegungen. Wer Birgit Andris sieht, weiß, warum sie wäh-
rend der Jahre des Ewigen Eisreiches im Haus ihrer Familie
eingeschlossen war. Es heißt, ein Blick ihrer großen, brau-
nen Augen würde ausreichen, einen Mann hörig zu machen.
Das lange, glatte, blonde Haar trägt sie meist offen, nur an
den Seiten flicht sie sich je einen dünnen Zopf. Birgit liebt
schöne, aufwendige, figurbetonte Kleider in verschiedenen
Rottönen oder Weiß. Doch in Paavi, und erst recht, wenn
sie mit den Schneefüchsen die Stadt verlässt, trägt sie eher
praktische, wärmende Kleidung, nicht selten aus Leder und
sogar Hosen.

Geschichte: In einer erbarmungslosen Zeit in einem unbarm-
herzigen Land wuchs Birgit Andris behütet auf wie kaum
eine andere. In ihrer Kindheit und Jugend verließ sie das
Anwesen der Andris so gut wie nicht, hatte jedoch stets die
besten Erzieher, die man im Königreich Glorania auftrei-
ben konnte, und aufmerksame Diener, die sich um ihr Wohl
kümmerten. Während die Eishexe Glorana herrschte, stieg
ihre Familie in der Gesellschaft Paavis immer höher, bis sie
zu den reichsten an Gold und Einfluss zählte, eine Positi-
on, die sie auch mit dem Verschwinden der Eishexe unter
der neuen Herzogin gehalten haben. Das war freilich nicht
Birgits Verdienst, sondern in erster Linie der ihres Großva-
ters, Hasse Andris, der seinen Wohlstand und die Seinen um
jeden Preis schützte – manche behaupten gar, er habe dafür
seinen eigenen Bruder geopfert.

Birgit musste lernen, mit zwei Dingen umzugehen: Miss-
gunst und Bewunderung, denn entweder das eine oder das
andere brachte ihr jeder entgegen. Was sie dabei wirklich
störte, war die Tatsache, dass beides eher ihrem Aussehen
und dem augenscheinlichen Reichtum galt, in dem sie auf-
gewachsen war, also Dingen, die ihr gegeben waren, nicht
ihren eigenen Fähigkeiten und Erfolgen. Sie übte sich in
Gesang und Harfenspiel, studierte die Hauswirtschaft und
die Geschichte und nahm Fechtstunden (was an und für sich



schon ein großer Erfolg war, weil es ewig dauerte, bis sie das gegenüber ihrem Vater, Bernhelm, durchgesetzt hatte), aber wenn es darum ging, was die Andris erreicht hatten, fiel immer nur der Name Hasse, gelegentlich vielleicht Bernhelm. Um aus diesem großen Schatten herauszutreten, war sie es, die vor zwei Jahren maßgeblich für das Zusammenkommen der Schneefüchse verantwortlich war. Mikkel und Hakon kannte sie schon eine Ewigkeit, und Mikkel brachte Skrayana mit, womit sie zunächst komplett waren. Volundr begegneten und befreiten sie eher zufällig, als sie in den Ausläufern des Ehernen Schwertes einer Bande Sammler über den Weg liefen und um ihr Leben kämpfen mussten, um nicht selbst in Sklaverei zu geraten, eine Geschichte, die heute wesentlich draufgängerischer erzählt wird und die Befreiung des Wildzwerger in den Vordergrund stellt.

Dass Birgit hinter den verschlossenen Türen des Andrisanwesens hart um die Freiheit, mit ihren Freunden „auf Abenteuer“ ziehen zu dürfen, kämpfen musste, weiß kaum jemand, denn selbstverständlich waren ihr Großvater, ebenso wie ihr Vater strikt gegen so törichte Unterfangen. Erst als sie auf die Idee kam, man könnte die Schneefüchse benutzen, um den Stand des Bürgerrates zu stärken und die Moral der Stadt zu verbessern, gelang es ihr, ihren Vater zähneknirschend zum Einlenken zu bewegen. Was sie im Moment stört, ist die Tatsache, dass man die Leistungen der Schneefüchse mehr Hakon zuspricht, denn sein Schwertarm muss es sein, der sie zum Sieg führt. Man könnte meinen, sie habe sich langsam an ihr Schattendasein gewöhnt, was auch beinahe richtig ist, weiß sie es doch für sich zu nutzen und führt so sogar ihre Mitstreiter an der Nase herum. Dennoch brodeln es unter der Oberfläche und kratzt an ihrem Ego, und sie droht, eines Tages zu explodieren.

Charakter: Paavier sehen in Birgit weitestgehend die verwöhnte, naive Tochter einer verdammt mächtigen Familie; zugegeben eine sehr charmante Tochter und wahrscheinlich der begehrteste Fang der ganzen Stadt, aber eben nicht mehr. Dabei war sie bei weitem nicht so abgeschottet von der Welt, wie viele glauben und weiß sehr wohl, um welchen Preis und mit welchen Mitteln ihre Familie ihren Status errungen hat. Die Andris haben mehr Leichen im Keller als manche Sammlerbande, und Birgit war eine gute Schülerin. Sie ist eine hervorragende Taktikerin und Intrigantin, die ihre Ziele skrupellos umzusetzen weiß, wenn nötig, ohne sich selbst die Hände schmutzig zu machen. Ihre Familie bedeutet ihr viel, und auch die anderen Schneefüchse sind mehr als nur Mittel zum Zweck. Ihr Herz hat sie trotz anders lautender Gerüchte noch nicht vergeben.

Darstellung: Treten Sie draufgängerisch und manchmal gönnerhaft auf, und geben sich gelegentlich naiv, fast weltfremd. Sie sind blutjung, begierig, Neues zu erfahren, und lebensfroh. Wenn jemand Sie wütend macht, lassen Sie ihn Ihre scharfe Zunge spüren und sorgen Sie später dafür, dass Volundr ihn hasst.

Zitate: „Ich glaube nicht, dass das Leben unter dem Schwarzen Eis so unerträglich war, wie manche behaupten. Wir hatten auch da ausreichend zu essen und Feuer, um uns zu wärmen. Das Leben ging weiter.“

„Hmm, ein farbenprächtiges Kleid. Ein bisschen billig, wie das einer Hure, aber zu dir passt es.“

„Euch hat Euer Vater vor lauter Freude bei der Geburt wohl dreimal hochgeworfen, aber nur zweimal aufgefangen, nicht wahr?“

Geboren: 1017 BF

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: braun

Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 13, CH 15, GE 12, KO 13; Herausragendes Aussehen; Arroganz 7, Eitelkeit 7, Neugier 8

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 6, Singen 10, Sinnenschärfe 8, Tanzen 8, Zechen 6, Etikette 9, Menschenkenntnis 8, Überreden 13, Überzeugen 8, Geschichtswissen 11, Götter/Kulte 8, Sagen/Legenden 10, Hauswirtschaft 8, Musizieren 9, spricht Garethi und Alaani fließend, kann sich in Nujuka und Rogolan verständigen

Degen*: INI 12+1W6 AT 11 PA 11 TP 1W6+3 DK N

Dolch: INI 10+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+1 DK H

leichte Armbrust: INI 10+1W6 FK 15 TP 1W6+4**

LeP 30 AuP 32 KO 13 MR 5 GS 8 RS 1

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Rüstungsgewöhnung I (dicke Kleidung), Schnellladen (Armbrust)

* Birgits Degen ist eine für sie persönlich geschmiedete, kostspielige Meisterarbeit. Entsprechende Erhöhungen der AT- und PA-WM sind in den Werten bereits berücksichtigt.

** Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2

MIKKEL STETKO

Erscheinung: Mikkel ist ein Halbfelf, das ist spätestens an den leicht spitzen Ohren deutlich zu erkennen, die man gut sehen kann, trägt er sein langes weißblondes Haar doch gewöhnlich zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Das elfische Erbe ist auch an seiner Statur zu erkennen, ist er doch eher klein, schmal und drahtig. Die Farbe seiner einfachen, praktischen Kleidung variiert nach Jahreszeit: bräunlich und grün im Frühling, Sommer und Herbst und grau und weiß im langen Winter.

Geschichte: Mikkel weiß über seine Herkunft recht wenig Genaues, was anhand dessen, was er sich zusammengereimt hat, wahrscheinlich auch besser ist. Sein Vater war Söldner im Heer Gloranas, bis er seinen Schwertarm verlor und da-



nach Anstellung im Haus Andris in Paavi fand. Von seiner Mutter weiß er nur das Offensichtliche, nämlich dass sie eine Firnelve gewesen sein muss. Den Gerüchten unter den Angestellten des Hauses zufolge, denen er in seiner Jugend nachging, hatte sie ihn in einem Korb zusammen mit einem Schreiben an seinen Vater einfach vor die Tür gelegt. Ob das der Wahrheit entspricht oder nicht, kann er nicht sagen, es ist jedoch die beste Erklärung für seine Herkunft, die er finden konnte. Die Lücken darin füllte er mit seiner eigenen Vorstellungskraft, und es ergab kein schönes Bild. Das Verhältnis zu seinem Vater war von diesem Augenblick an bestenfalls als eisig zu bezeichnen.

Obleich oder gerade weil er gegenüber den Andris eine tiefe Dankbarkeit empfand, hatten sie sich seiner doch in einer schweren Zeit angenommen, obwohl sie das nicht gemusst hätten, verließ er sie und damit auch seinen Vater, sobald er alt genug war, um sich selbst dem Söldnerheer der Eishexe anzuschließen. Seinen Begabungen entsprechend setzte man ihn als Kundschafter und Grenzgänger des Königreichs ein. Ihm war das gerade recht, konnte er doch gerne auf die „Kameradschaft“ unter den Henkersknechten verzichten, was erschreckenderweise weniger damit zu tun hatte, dass es weitestgehend skrupellose Verbrecher waren, die für ein paar Silbertaler im Monat ohne zu zögern töteten, brandschatzten und versklavten, als vielmehr damit, dass Mikkel schlicht mit niemandem engeren Kontakt haben wollte. Nach ein paar Jahren Dienst war er selbst keinen Deut besser als die Anderen.

Als das Söldnerheer in einzelne Banden zu zerfallen begann, kehrte Mikkel zurück in seine Heimat, um zunächst aus der Ferne ein wachsames Auge auf die Familie Andris zu haben und das, was er von seinem Sold angespart hatte, zu verprasen. Letztlich knüpfte er so wieder Kontakt zur einzigen Tochter der Familie, Birgit, in die er sich verliebte – eine Liebe, die er ihr gegenüber nie eingestand und stets zu vergessen suchte, war er doch der Überzeugung, dass sie Gefühle gegenüber einem wie ihm nie würde erwidern können. Ihm blieb nur das Dasein als ihr Schatten, um sie vor all dem, was er gesehen hatte und tun musste, und vor seinesgleichen zu behüten. Er tut so, als wäre er ihr Gefährte, doch die Nähe zu ihr frisst ihn auf.

Charakter: Mikkel ist brummig, brutal und gefühllos. Es macht ihm Spaß, andere zu verletzen – verbal oder körperlich. Er leidet darüber hinaus im Frühstadium an einem dunklen Fluch, der über dem ganzen Land liegt und ihn in Zukunft noch weiter verändern wird (mehr dazu dann in den folgenden Bänden dieser Kampagne). Dieser ist aber nur zu einem kleinen Teil für seine menschenverachtende Härte verantwortlich. Die eignete er sich in den Jahren im Dienst der Eishexe ganz von allein an. Zurzeit fühlt er sich den Schneefüchsen verbunden und vor allem Birgit und ihrer Familie verpflichtet. Alle anderen sind ihm bestenfalls herzlich egal.

Darstellung: Strafen Sie andere mit Verachtung. Sprechen Sie ruhig, leise und drohend. Jede Ihrer Bewegungen ist be-

dächtig, aber geschmeidig, wie die eines lauerten Tieres, das bereit ist zum Sprung.

Zitate: „Ich habe dich schon gerochen, bevor du hier reingekommen bist, und ich muss dir sagen: Du stinkst!“

„Schau sie noch einmal mit diesem Hundeblick an, und du wirst lernen, jeden Schatten zu fürchten.“

Geboren: 1009 BF

Größe: 1,70 Schritt

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: hellbraun

Herausragende Eigenschaften: IN 14, FF 13, GE 15; Begabung (Schleichen), Kälteresistenz, Übernatürliche Begabung (ADLERAUGE 9, SANFTMUT 7); Grausamkeit 7, Verpflichtungen (Haus Andris)

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 8, Schleichen 11, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 10, Fährtensuchen 10, Orientierung 9, Wildnisleben 10, Heilkunde Wunden 9, spricht Garethi, kann sich in Nujuka verständigen und hat ein paar Brocken Isdira aufgeschnappt

Kurzsword: INI 11+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+2 DK HN

Kurzbogen: INI 11+1W6 FK 17 TP 1W6+4*

LeP 27 AuP 35 AsP 13 KO 12 MR 5 GS 8 RS 1

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiskundig, Rüstungsgewöhnung I (dicke Kleidung), Scharfschütze (Kurzbogen), Schnellladen (Kurzbogen), Sumpfkundig

* Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2–2

SKRAYANA

Erscheinung: Hochgewachsen, muskulös, mit wilder, roter Mähne, grünen Augen und hellem Teint ist Skrayana eine typische Fjarningerin. Nur ihre Sommersprossen verleihen ihr irgendwie etwas Liebenswertes. Dass sie immer noch einfache Bekleidung aus Fell und Leder bevorzugt, die andere in Anbetracht der Witterung bestenfalls als notdürftig bezeichnen würden, unterstreicht nur ihre Abstammung von den Eisbarbaren des Nordens.

Geschichte: Skrayana gehörte mit zu den letzten Fjarningern, die ihre Heimat verließen, um sich dem Söldnerheer der Eishexe anzuschließen. Es war eine große Ehre, unter den Kriegern auserwählt zu werden, galt es doch, keiner geringeren als der Tochter ihres erbarmungslosen Gottes Frunu zu dienen. Sie war damals gerade mal 16 Sommer alt, hatte sich aber durch Tapferkeit, Zähigkeit und nicht zuletzt Gerissenheit hervorgetan. Viel größere Ehre sollte ihr noch zuteil werden, stieß sie doch zunächst nicht zu den normalen Truppen, sondern begegnete der Göttlichen selbst in ihrem Palast aus Eis. Glorana hatte sie auserwählt, nicht nur ihr langer Arm zu sein, sondern auch stets Augen und Ohren offen zu hal-



ten. Mit dieser geheiligten Aufgabe zog Skrayana aus, um die nächsten drei Jahre im Namen Gloranas Blut zu vergießen. Das Verschwinden der Eishexe erschütterte die Welt der halb-wüchsigen Fjarningerin zunächst. Bis dahin hatte sie nur den Kampf gekannt, den Kampf ums Überleben, um Frunu gerecht zu werden, und den für seine Tochter, um ihre Feinde zu erschlagen und zu versprengen. Schlimmer noch war die Tatsache, dass die Eishexe in ihr ein Vakuum hinterließ. Hatte sie doch geglaubt, gehofft, nein, gewusst, etwas Besonderes, eine Auserwählte zu sein, stand sie nun alleine da, verlassen von der göttlichen Führung, und schlimmer noch: Es ergriff sie das Gefühl, versagt zu haben, nicht mehr gebraucht zu werden. Es dauerte einige Zeit, bis sich Skrayana sicher war, dass Glorana keinesfalls weit weg war. Sie konnte ihre Gegenwart im kalten Nordwind spüren, im frisch gefallenen Schnee riechen, und ihr wurde klar, dass sie eben die Tochter ihres Vaters war und sie, wie er es tun würde, den ihren eine Prüfung nach der anderen auferlegte, an der sie sich messen, sich beweisen mussten. Nichts anderes war ihr Verschwinden.

Als Mikkel auf sie zutrat, um sie für die Schneefüchse zu werben, sagte sie ohne großes Zögern zu. Von irgendetwas musste sie schließlich leben in einer Stadt, die bemüht war, so etwas wie Ordnung einkehren zu lassen. Darüber hinaus bot sich ihr so die Möglichkeit, weiterhin Augen und Ohren offen zu halten. Sicher, jeder vermutete in einem Fjarninger mindestens einen ehemaligen blutdürstigen Gardisten der Eishexe, aber dass sie tatsächlich für sie spitzelten, lag dann doch etwas abseits dessen, was man für möglich hielt.

Skrayana hat keine besonders enge Beziehung zu den anderen Schneefüchsen. Sie ist vor allem des Geldes wegen und als ein Ventil, um gelegentlich ihre Aggression abzubauen, ohne dabei mit den Eisjägern aneinander zu geraten, bei der Gruppe. Im Grunde respektiert sie nur Mikkel, ahnt sie doch, dass er wirklich gefährlich ist. Der Brobo ist ihr ein Rätsel, und die anderen beiden fallen in die Kategorie „schwächliche Zitterer“.

Charakter: Skrayana gibt sich Mühe, dem Bild gerecht zu werden, das die Paavier von Fjarningern haben, um damit ihre eigentliche Aufgabe, nämlich sie im Namen der Eishexe zu bespitzeln, zu verschleiern. Zumindest ist sie überzeugt davon, dass das ihre Aufgabe ist, war es doch das Erste und Letzte, was ihr die Göttliche auftrug. Für sie ist das ganze Leben ein immerwährender Kampf, und wer nicht für sich selbst kämpfen kann, ist es nicht wert zu leben.

Darstellung: Sie sind aggressiv und laut, deuten schnell etwas als Herausforderung und nehmen jede Gelegenheit wahr, sich mit anderen zu messen.

Zitate: „Bei Frunus behaarten Eiern!“
„Kampf oder stirb. Das ist alles, was zählt.“

Geboren: 1014 BF **Größe:** 1,96 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** grün

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 14, GE 14, KO 15, KK 14; Gefahreninstinkt 8, Kälteresistenz; Jähzorn 8, Verpflichtungen (Glorana)

Herausragende Talente: Athletik 9, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 8, Überreden 9, Fährtensuchen 7, Wettervorhersage 9, Wildnisleben 9, Schlösser Knacken 8, spricht Garethi und Thorwalsch (Fjarninger-Dialekt) fließend, kann sich in Alani und Nujuka verständigen

Skraja: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Wurfbeil: INI 12+1W6 FK 14 TP 1W6+3

LeP 35 AuP 38 KO 15 MR 2 GS 8 RS 0

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiskundig, Wuchtschlag

VOLUNDR

Erscheinung: Volundr ist ein Zwerg, das ist klar. Keine anderthalb Schritt groß und sehr stämmig, bepackt mit Muskeln, die er gerne zur Schau trägt, die, oder die zahllosen Narben die seinen Oberkörper zieren – Narben zahlreicher Kämpfe aber auch solche, die kreisförmige Muster ergeben. Nase, Ohren und Brauen sind geschmückt mit stählernen Niete und Ringen. Das schiefergraue Haar ist lang und schmutzig, ebenso wie der Vollbart. Gekleidet ist er in derbes Leder mit – wie schon angedeutet – freiem Oberkörper, wenn es die Witterung irgendwie zulässt.

Geschichte: Nach seiner Herkunft gefragt hüllt sich Volundr in beharrliches Schweigen, selbst jenen gegenüber, zu denen er mittlerweile Vertrauen gefasst hat. Es scheint wahrscheinlicher, einen Stein zum Reden zu bringen, als dem Brobo etwas über die Zeit zu entlocken, bevor er von den Schneefüchsen befreit wurde. Das ist eine der wenigen bekannten Tatsachen aus seinem Leben. Der Grund dafür ist einfach: Es ist ihm peinlich, und es bedeutete letztlich, dass er sich nie in seine Heimat zurücktrauen würde. Er zog mit anderen wilden Zwergen aus, um Sklaven für die Arbeit in den Pilzkavernen seiner heimischen Binge zu jagen, und endete selbst als Sklave des Königreichs Glorana.

Als die Schneefüchse mehr oder minder über ihn und seine Besitzer stolperten, hatte er schon einige Jahre damit zugebracht, in Gruben und improvisierten Ringen gegen Tiere, Menschen, Goblins und Orks zu kämpfen; selten bis zum ersten Blut, sondern größtenteils bis auf den Tod. Er überlebte weniger, weil er so ein hervorragender Kämpfer war, sondern eher, weil er einfach unglaublich viel einstecken konnte und selbst dann noch weiter kämpfte, wenn andere schon längst ihren Wunden erlegen wären. Er selbst lag in Ketten in einem finsternen Bretterverschlag, bis Skrayana die



Tür seines Gefängnisses mit ihrer Waffe zertrümmerte und ihn freiließ. Er erkannte in Mikkel einen Nachfahren der Götterkinder, wie sein Volk die Elfen nennt, und sah auch in Birgit etwas Elfenhaftes. So fiel ihm die Entscheidung nicht schwer, seinen Rettern einfach zu folgen, um seine Dankbarkeit zu beweisen.

Seitdem ist ein gutes Jahr vergangen, und Volundr wurde von einer exotischen Trophäe und dem lebenden Beweis einer großen „Heldentat“ zu einem Mitglied der Schneefüchse. Gab es zu Beginn dieser Zeit durchaus eine Sprachbarriere, konnte sich doch nur Birgit mit dem Brobo einigermaßen unterhalten, ist den Schneefüchsen mittlerweile durchaus aufgefallen, dass Volundr einige Brocken der in Paavi üblicheren Sprachen aufgeschnappt hat und sich nur weigert, sie selbst zu sprechen. Er bewundert Mikkel und Birgit, was aber zumindest in Mikkels Fall mehr mit der Folklore seines eigenen Volkes zu tun hat.

Charakter: Das eigene Schamgefühl hält Volundr davon ab, jemals wieder in seine Heimat und zu seinem Volk zurückzukehren. Er ist seinen Befreier gegenüber loyal und genießt das Horten von Gold und Edelsteinen, die er an ihrer Seite erlangt.

Darstellung: Betrachten Sie Ihre Umgebung mit gleichmütiger Miene. Sie sprechen wenig (so wenig gar, dass es einige Paavier gibt, die glauben, Sie seien stumm), denn schwatzen liegt Ihnen nicht. Warum ja sagen, wenn es ein zustimmendes in den Bart Brummen auch tut?

Zitate: „...“

(auf Rogolan) „Kleiner Mann? Hast du mich gerade kleiner Mann genannt?!“

Geboren: 984 BF **Größe:** 1,32 Schritt

Haarfarbe: dunkelgrau **Augenfarbe:** dunkel

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KO 15, KK 16; Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Linkshänder; Aberglaube 5, Goldgier 5, Jähzorn 5, Vorurteile 5 (andere Zwergenvölker), Zwergenwuchs

Herausragende Talente: Klettern 8, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 7, Zechen 10, Orientierung 11, Sagen/Legenden 9, Feuersteinbearbeitung 9, spricht Rogolan, könnte sich in Alaani und Garethi mit Mühe verständigen, will das gewöhnlich aber nicht

Felsspalter: INI 14+1W6 AT 13 PA 11 TP 2W6+3 DK N

Fausthieb: INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP(A) 1W6+2 DK H

LeP 34 AuP 40 KO 15 MR 5 GS 6 RS 0

Wundschwelle: 10

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Aufmerksamkeit, Höhlenkundig, Kampreflexe, Linkhand, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Wuchtschlag





АПНАПГ III: КОПИРВОЛАГЕН УПД НАПДОВТЪ

Einmal angebeteter Hakon!

Wenn man weiß, dass man in seinem Leben nimmermehr glücklich werden kann und sich von Tag zu Tag die Gründe häufen, aus diesem Leben zu scheiden, dann bleiben einem nur zwei Wege: sich selbst in die Arme Borons zu werfen oder Rache zu nehmen, und für Letzteres habe ich mich entschieden. Es gibt vermutlich Menschen, die den Trost des Seelenraben gewählt oder die gedacht hätten, „das wird schon wieder“, aber das wird es nicht. Niemals wieder.

Mein Vater hat mir gesagt, ich müsse mit Nys gehen, um für die Zukunft zu lernen, um später ein besseres Leben führen zu können. Aber was bringt mir die fette Goldkatze, was das größte Haus ganz Paavi, wenn ich das, was ich mehr als alles andere begehrte, nicht haben kann? Wenn der Mann, der mich dereinst liebte, mich zu verleugnen beginnt, und wenn ich außer den Toten und dem niederhöllischen Gezücht niemanden habe, mit dem ich Zwiesprache halten kann?

Das einzige, was mich Nys lehrte, war, dass alles, was es gibt, wert ist, zugrunde zu gehen. In meinen Jahren in Paavi war ich dem Irrglauben an das verfallen, was die Menschen Zivilisation nennen, strebte danach, Freunde zu haben, Menschen, die mich nicht als Person, sondern als Statussymbol sahen – so wie Du.

Aber nun bin ich erwacht! Nys hat mir zumindest in diesem Punkt die Augen geöffnet. Ich habe begriffen, dass die Welt, wie sie mir erschien, nicht existiert, dass sie eine Illusion war, ein Gaukelspiel meines Verstandes. Ich merkte immer mehr, in was für einer Welt ich wirklich lebte: einer Welt, in der das Gold alles regiert.

Man muss prassen können, Gewänder im neuesten Stil tragen und die richtigen „Freunde“ haben. Hat man eines davon nicht – so wie ich jetzt – ist man es nicht wert, beachtet zu werden. Menschen, die so handeln, nenne ich fortan Goldtote. Goldtote sind all die, die meinen, aufgrund teurer Gewänder oder schöner Mädchen an ihrer Seite über anderen zu stehen. Ich hasse diese Menschen, nein, ich hasse die Menschen schlechthin.

Ich musste in den einundzwanzig Götterläufen meines bisherigen Lebens erfahren, dass man nur glücklich werden kann, wenn man sich in die Herde fügt, wenn man auf dem Ball in dieselbe Richtung tanzt wie alle anderen. Aber das konnte und wollte ich noch nie. Ich bin frei geboren! Niemand darf in mein Leben eingreifen, und tut er es doch, so hat er die Folgen zu tragen! Kein Stadtrat hat das Recht, Gesetze zu erlassen, die mir Dinge untersagen, kein Büttel das Recht, mir die Magie, die meine Waffe ist, zu verbieten, schon gar nicht, während er einen Knüppel – seine Waffe – am Gürtel trägt.

Wozu das alles, frage ich Dich, Hakon? Wozu?

Ich will, dass sich mein Gesicht unauslöschlich in eure Köpfe einbrennt – Deinen und den Deiner Zuhler!

Ich will nicht länger davonlaufen!

Ich will Rache!

Ich hasse euch und euzergleichen! Ihr müsst sterben!

In enttäuschter Liebe,

Eldana

Handout: Eldanas Brief an Hakon Eisbrecher

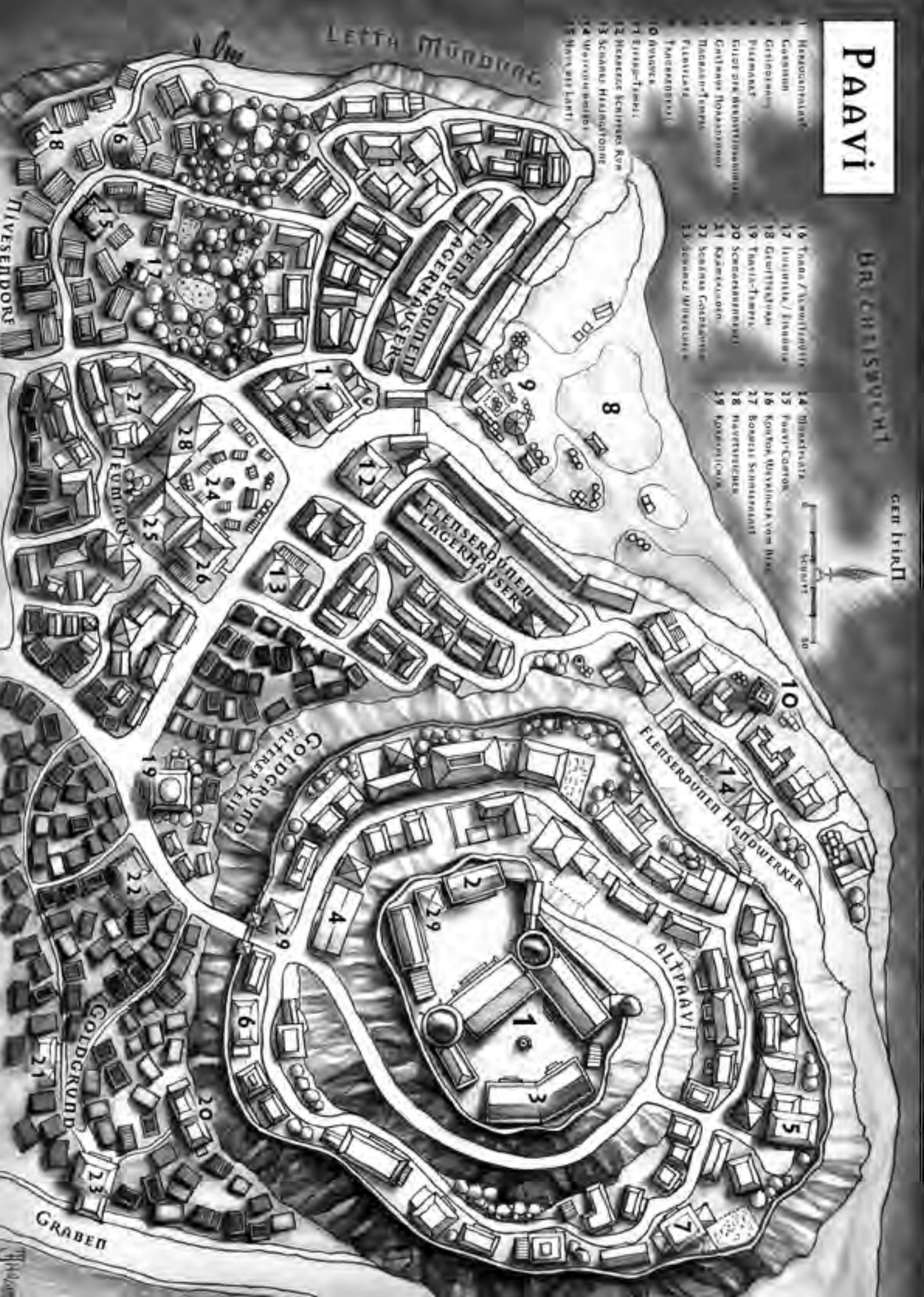
PAAVI

BRIEGELSTRASSE

gen Irindl



- 1 Herkulanplatz
- 2 Cassini
- 3 Grottoen
- 4 Biermarkt
- 5 Ende der Herkulanstrasse
- 6 Gasthaus Pöhlmann
- 7 Mädelstrasse
- 8 Fliesenlager
- 9 Tagerhaus
- 10 Brunnen
- 11 Straßentempel
- 12 Neoclass. Schlosses Ruin
- 13 Schloss Herkulanstrasse
- 14 Mädelstrasse
- 15 Mädelstrasse
- 16 Tücher / Wollstrasse
- 17 Lustwiese / Fassade
- 18 Grottoen
- 19 Tücher-Tempel
- 20 Schlossstrasse
- 21 Kapellstrasse
- 22 Schlosses Gasthaus
- 23 Schlosses Mädelstrasse
- 14 Marktstrasse
- 25 Feuer-Cassini
- 16 Konf. Mädelstrasse vom Bier
- 27 Bonetti Schlossstrasse
- 28 Mädelstrasse
- 19 Kapellstrasse



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

FROSTKLIRREN

ERSTER BAND DER KAMPAGNE ERBEN DES SCHWARZEN EISES

AUTOREN: HOLGER RAAB, OLIVER HOFFMANN, HENDRIK SEIPP

Im Peraine des Jahres 1036 BF schickt der Freibund zu Festum einen Handelstreck nach Paavi, der dort die Interessen dieser jungen bornländischen Handelsorganisation wahren und eine Niederlassung errichten soll. Mit ganz unterschiedlichen Motivationen und als Sprachrohr der verschiedensten aventurischen Gruppierungen begleiten die Helden diesen Wagenzug in den hohen Norden. Kaum angekommen werden sie in die Ereignisse um die Zurschaustellung des Leichnams eines unheimlichen Serienmörders verwickelt ... und das ist erst der Anfang eines Strudels zunächst unverbunden erscheinender Ereignisse, in deren Mittelpunkt die Helden sich bald wiederfinden.

Frostklirren ist der erste Teil von **Erben des Schwarzen Eises**, einer Trilogie für **Das Schwarze Auge** im Hohen Norden Aventuriens. Es bildet den Auftakt der dreiteiligen Kampagne, die sich mit den Konsequenzen des Untergangs des Eisreiches beschäftigt, und den Helden die Möglichkeit gibt, Geschichte zu schreiben.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie nur das Basisregelwerk *Das Schwarze Auge*. Kenntnisse weiterer Spielhilfen, vor allem der Regionalbeschreibung *Im Bann des Nordlichts*, sind hilfreich, aber nicht notwendig.

NUR KENNTHNISSE DER
BASISREGELN
SIND ERFORDERLICH!



ISBN 978-3-86889-679-4



www.ulisses-spiele.de

13100PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. E9

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3–5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

NIEDRIG / NIEDRIG

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ANFÄNGER

BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,

KAMPFFERTIGKEITEN,

TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT

PAAVI UND

DIE TUNDRA DES

HOHEN NORDENS,

IM JAHR 1036 BF

