

AVENTURIEN

FR. E10
EINSTEIGER

FEVERBRINGER

ERBEN DES SCHWARZEN EISES II

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 EINSTEIGER-HELDEN



Das Schwarze Auge

13104PDF

Das Schwarze Auge

FEVERBRINGER

ERBEN DES SCHWARZEN EISES II



VLISSES SPIELE





VERLAGSLEITUNG

MARIO TRYANT

REDAKTION

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

COVERBILD

KARSTEN SCHREURS

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

MARC BORDHÖFT, STEFFEN BRAND, MICHAEL JAECKS,
ЯАПІНА РОВБЕП, ПАДІПЕ ШАКЕЛ, LYDIA SCHUCHMANN,
ELIF SIEBEPFEIFFER

GRAPHISCHE KONZEPTION,

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

RALF BERSZUCK

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-86889-717-3
Originalausgabe

Das Schwarze Auge

FEVERBRINGER

ERBEN DES SCHWARZEN EISES, BAND II

VON
FEDER & SCHWERT

PROJEKTLEITUNG: OLIVER HOFFMANN
WEITERE AUTOREN: OLIVER GRAUTE, HENDRIK SEIPP,
HOLGER RAAB

MIT DANK FÜR KRITIK, ANREGUNGEN, KORREKTUREN,
ERGÄNZUNGEN UND BEITRÄGE AN:
JULIA BECKER, DANIEL SIMON RICHTER, SOLVEIG TEPCKHOFF
UND MARIO TRUAPT

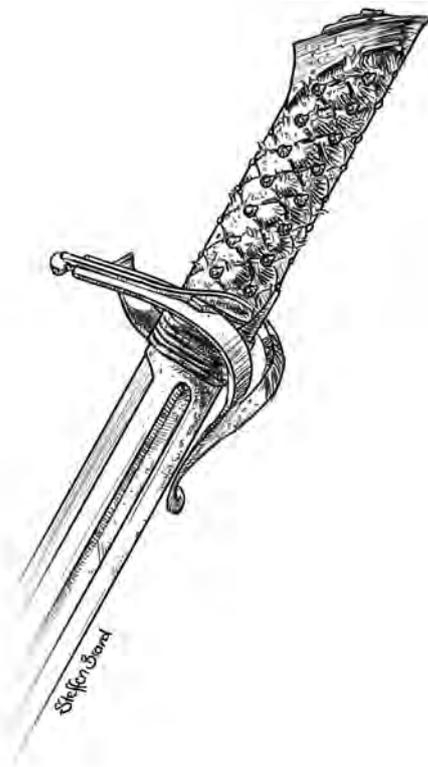
Gewidmet den Helden des Schwarzen Auges.

*„Wer des Feuers bedarf, sucht es in der Asche.“
—alte, mündlich überlieferte bornische Volksweisheit*

 **ULISSES**
SPIELE

INHALT

Vorwort	5
Die Erben des Schwarzen Eises	5
Kapitel I: Der alte Feuergott.....	7
Ereignisse auf der Reise	15
Der alte Tempel.....	17
Die Höhlen	19
Kapitel II: Der Krieg der Häuser.....	31
Wichtige Personen und Organisationen	33
Unter Wölfen – Bankett auf der Herzogsburg	38
Kapitel III: Fuchs, du hast die Gans gestohlen	61
Der Hintergrund des Abenteurers	61
Der Einstieg ins Abenteuer	63
Am Scheideweg.....	68
Die Schneefüchse in Kürze	84
Kapitel IV: Des Weißen Weisheit.....	88
Hintergrund.....	88
Der Einstieg ins Abenteuer	90
Anhang: Von Wölfen und Menschen	111
Das veränderliche Gesicht der Stadt	111
Wichtige Meisterpersonen	111
Kalter Stahl – die Gaben des Schirr'Zach	112
Gegner mit mehr Gesicht.....	113
Sie konnten zusammen nicht kommen	114
Kopiervorlagen	115





VORWORT

Mittlerweile schreiben wir Sommer 2012. Das ist gut, weil es bedeutet, dass es uns nicht gehen wird wie Erich Kästner, der im Vorwort zum „Fliegenden Klassenzimmer“ ausführlich über seine Probleme berichtet, einen im Winter spielenden Roman zu schreiben, während er in der Sommerhitze schwitzt. Aus den heiligen Hallen der sagenumwobenen Redaktion kam grünes Licht für Band I, **Frostklirren**, und es kann weitergehen.

Hier hat sich inzwischen einiges getan: Holger Raab ist zu neuen Ufern weitergezogen und hat mir den Staffelnstab dieses ehrgeizigen Unterfangens in die Hand gedrückt. Das errichtete zwar sozusagen einige kommunikative Hürden auf dem Weg zu Schirr'Zach, aber wir haben sie gemeistert, denke ich. Möge Efferd Dir auf Deiner weiteren Fahrt allzeit frischen Wind schenken, alter Schwertbruder!

Natürlich ist dieser Band noch von Holgers Planungen und Ideen geprägt, aber wir hatten die ehrenvolle Aufgabe, diese in druckreife Worte zu gießen. Seit Anfang des Jahres bin ich nun also sozusagen Expeditionsleiter im Hohen Norden Aventuriens und hoffe, der Übergang gestaltet sich für Spieler und Meister problemlos. Und während Sie sich mit den ersten beiden Bänden zu vergnügen beginnen, setzen wir uns an die Umsetzung unserer wahrhaft epischen Ideen für den Abschlussband der Trilogie. Mit Freude haben wir angenommen, dass ein ergänzender Band für erfahrene Helden

das Geschehen im Hohen Norden, das die mutigen Taten der Helden in **Erben des Schwarzen Eises** angestoßen haben, abrunden wird.

Hendrik Seipp, der im ersten Band vor allem als aventurischer Regelkundiger Unschätzbare beige-steuert hat, gebührt Dank, weil er bei **Feuerbringer** nicht nur wieder ein eigenes Szenario beige-steuert, sondern insgesamt als erster, kritischer Testleser die eine oder andere Scharte des Textes ausgewetzt hat. Weil alle guten Dinge drei sind, stieß Oliver Graute, der schon bei **Die Verdammten des Südmeers** zum Autorenteam gehört hat, wieder zu uns und half tatkräftig mit, den Weg ins Eis weiterzugehen. Inzwischen wissen wir sogar alle, dass unsere Lieblings-Rondrianerin Sulja Avirion von Festum heißt und nicht ... na ja, eben anders, nicht so, wie sie hieß, als sie noch Praios anhing und bevor unser geschätzter Bandredakteur sie fernkonvertierte.

Ich könnte noch viel erzählen, aber es ist Zeit, das Nähkästchen zu schließen. Genug geredet – und Vorhang auf für **Feuerbringer**, den zweiten Band der Trilogie **Erben des Schwarzen Eises**. Sollten Sie in der Ferne Flügelschlag hören – keine Sorge, das ist nur ein allseits geschätzter, uralter Frostwurm ...

Noch ein wenig Geduld, dann begegnen Sie ihm.

Oliver Hoffmann, Mannheim, Juni 2012

DIE ERBEN DES SCHWARZEN EISES

ÜBERSICHT UND AUSBLICK

Die Erben des Schwarzen Eises ist eine groß angelegte Trilogie für **Das Schwarze Auge**. Im Hohen Norden Aventuriens sollen Ihre Helden in rund einem Dutzend kürzerer oder längerer Szenarien die Folgen des Untergangs der Heptarchien an einem konkreten Beispiel – nämlich dem des Reiches der Eishexe Glorana – erleben und selbst ein Vermächtnis des gefallenen Glorania, und zwar konkret Nagrachs eisigen Hauch, den „Fluch“, der den gesamten Norden geißelt, zu durchschauen und überwinden zu helfen. Außerdem stehen sie vor der wesentlich derischen Aufgabe, Dermot den Jüngeren als neuen Herzog Paavis zu installieren.

Der Eispalast der Eishexe Glorana in der Nähe Paavis, den die Helden in diesem Band tatsächlich zu sehen bekommen, ist, wenn sie die Region erreichen, eine geschmolzene Ruine. Die Ereignisse von **Feuerbringer** schildern den ersten Sommer der Helden in der *tuundra* – einen für die Verhältnis-

se der eher aus Mittelaventurien stammenden Helden eher kurzen, kühlen Sommer, der aber dennoch vollgepackt ist mit zahlreichen zunächst unzusammenhängend scheinenden Ereignissen, die sich im weiteren Fortgang aber als sehr wohl ineinander greifend erweisen.

Feuerbringer beginnt im Peraine des Jahres 1036 BF mit einem Fischerfest in Paavi, mit dem die Bevölkerung traditionell den ersten eisfreien Wassertag des Jahres feiert. Hier sollte für die Helden auch erstmals spürbar werden, dass die Schneefüchse echte Probleme mit ihrer wachsenden Popularität haben. Ehe es jedoch im dritten Szenario dieses Bandes zum endgültigen Zusammenprall mit den ortsansässigen Recken kommt, mit denen die Helden im Laufe der Kampagne immer wieder auf die eine oder andere Weise zu tun hatten, gilt es, im Auftrag Sulja Avirions von Festum einen alten Orktempel zu erkunden und nach Rückkehr der Helden von



dort nach Paavi Zünglein an der Waage in einem (nicht ganz zufällig) in Geldanas Hauptstadt ausbrechenden Handelskrieg zu spielen.

Doch die Helden kommen nicht zur Ruhe – eine alte Bekannte, Magistra Sylphora, hat mitbekommen, dass sie sich für den Fluch der Eisherzen interessieren und lädt sie ein, bei der Demonstration ihrer neu entwickelten Zauberformel zugegen zu sein, mit deren Hilfe man vorgeblich gegen dieses Leiden vorgehen kann. Ihre Versuchsperson ist kein anderer als Vito Granske – und das Unterfangen, ihn zu „heilen“, scheitert grandios und schleudert ihn um ein Haar in Borons all-tröstliche Umarmung.

Also brechen die Helden auf, etwas zu tun, das die Magistra selbst erwogen und mangels Mut verworfen hat: Sie begeben sich in die Grimmfrostöde, um dort das sagenumwobene Domizil Schirr'Zachs zu finden und den uralten Frostwurm um Hilfe anzuflehen. Dieser hat sich zwar in der Vergangenheit nicht aktiv gegen Glorana gewandt und auch nach dem Fall der Nagrach-Heptarchie nicht eindeutig verlauten lassen, wie er sich die Zukunft des Hohen Nordens vorstellt, doch ist Sylphora überzeugt, dass er weiß, was es mit dem „Fluch“ auf sich hat und gegebenenfalls bewegt werden könnte zu helfen. Es gelingt den Helden auch, Rat und Beistand des mythischen weißen Wurms zu erhalten, doch schulden sie ihm nun einen Gefallen, den er früher als erwartet einfordern wird.

Die Geschehnisse dieses Bandes sollten vor allem dank dieses Abschlusses „weltbewegend“ genug sein, um **Feuerbringer** das Schicksal zahlreicher Mittelbände von Trilogien zu ersparen – nämlich sich so anzufühlen wie ein langes, hufescharrendes Warten auf den Höhepunkt der Geschichte. Wichtige Eckpunkte dieses Bandes sind das **endgültige Aus für die Schneefüchse**, die Begegnung mit den weißfelligen **Shurachai**, Orks, die von Menschen auch Weißpelze oder Schneeorke genannt werden und in deren Reihen sich ein uralter Kult des Feuergottes Inkra erhalten hat, der Beginn des „Rondra-Staates“ der zunehmend fanatisierten **Sulja Avirion von Festum**, der gescheiterte Exorzismus an **Vito Granske**, der diesen für den gesamten dritten Band außer Gefecht setzt, und natürlich das zweischneidige Schwert des Paktes der Helden mit dem gefürchteten Frostwurm **Schirr'Zach**.

Am Ende dieses Bandes bleibt den Helden – wie zwischen Band I und II – etwas Zeit zum Durchatmen, zum Lernen und Ausruhen, Regeln dazu finden sich in **Tauwetter** ab Seite 102. Allerdings müssen die Helden dieses Mal auch entschlossen Flagge zeigen und handeln, sonst rasen die Ereignisse vorbei und reißen sie und alles, was sie bisher in Paavi bewirkt und erreicht haben, erbarmungslos mit.

Wichtige Schauplätze dieses Bandes sind Paavi selbst, der uralte Ingratempel in den westlichen Ausläufern des Eherenen Schwertes, eine aufgegebene Theriak-Förderstelle im Nordosten Paavis und natürlich das sagenumwobene Domizil Schirr'Zachs.

Alle handlungsrelevanten Details aller Szenarien in **Feuerbringer** finden Sie jeweils direkt im Text; Zusatzbände sind nicht vonnöten. Die Abenteuer des vorliegenden Bandes eignen sich diesmal nur bedingt zum losgelösten Spiel als Einzelszenarien, wenn auch Katakomben wie die, in der es zur letzten Konfrontation mit den Schneefüchsen kommt, oder der Ingratempel sicher auch in anderen Zusammenhängen einsetzbar sind.

WO DIE HELDEN STEHEN

Die Erben des Schwarzen Eises startete in Band I mit unerfahrenen Helden, die ihre ersten Abenteuer noch vor sich hatten, aber bereit waren, sich großen Aufgaben zu stellen. Sie heuerten bei einem Handelszug des Freibundes an und zogen mit diesem von Festum nach Paavi.

Dort haben sie im ersten Band der Kampagne nach der Reise, die im Grunde ein Abenteuer an sich darstellt, drei sehr unterschiedlich gelagerte Szenarien bestanden und danach einen knappen halben Götterlaufzeit gehabt, um sich ohne den Druck äußerer Ereignisse in Paavi zu akklimatisieren, sich einzugewöhnen und den Winter über ihre hart verdienten Abenteuerpunkte in Steigerungen ihrer Talente und Attribute, neue Kampfmanöver sowie verbesserte arkane Fähigkeiten umzusetzen. Außerdem war ausreichend Zeit, die für den Hohen Norden ebenso typische wie unabdingbare Ausrüstung zu erwerben und dafür zu sorgen, dass in Paavi eine Art Basislager der Gruppe, eine je nach Finanzkraft der Helden mehr oder minder gemütliche und großzügige Unterkunft, entsteht. Der Meister sollte in diesem Zusammenhang bedenken, dass die Helden am Ende ihrer kriminalistischen Nachforschungen in **Des Schlitzers letzter Weg** Gelegenheit hatten, das alte Schlachthaus zu übernehmen, wo die Brüder Meskin, Eldanas Schergen, ihr Hauptquartier hatten – möglicherweise ist es nun das der Gruppe.

Ansonsten haben wir es zu Beginn von **Feuerbringer** mit Helden zu tun, die zwischen 1.500 und 2.000 Abenteuerpunkte errungen haben, je nachdem, wie großzügig der Meister war und wie viele kleine Nebenschauplätze und Seitenbegegnungen er eingebaut hat, die den Helden zusätzliche „Verdienstmöglichkeiten“ in dieser Hinsicht verschafften. Sie haben sich außerdem im Norden grundlegend eingelebt, gelernt, was es zu lernen galt und sind vermutlich recht solide ausgerüstet – ideale Voraussetzungen also, sich den neuerlichen Gefahren des zweiten Bandes von **Die Erben des Schwarzen Eises** zu stellen.





MUSIK

Im ersten Band der Kampagne haben wir bereits einige Hinweise zu passender Musik gegeben. Speziell für die Untermalung der Reise zu Schirr'Zach, aber auch für eventuelle Begegnungen mit den eingeborenen Nivesen sei zudem noch *Vedan Kolod* empfohlen. Es handelt sich dabei um eine traditionelle sibirische Gruppe, die beim Hören den Eindruck erweckt, man lausche unmittelbar den Schamanen der Lieska-Kangerluk oder der Lieska-Lapaa. Die Musik wird auf klassischen slawischen Instrumenten dargeboten. Die Stücke dieser Ethno-Band sind durchweg harmonisch, aber schwermütig und eignen sich daher hervorragend, um die Weite des Landes und die Einsamkeit auf Reisen auszudrücken.

Ebenso geeignet (vor allem für die unheimliche Katakomben-Atmosphäre in *Fuchs, du hast die Gans gestohlen*) sind die Alben *Twilight of Europe* und *Chronicle of the Plague* der ukrainischen Dark-Ambient-Band *Dark Ages*. Deren Musik hat stellenweise leichte mittelalterliche Einflüsse, arbeitet aber mit elektronischen Instrumenten. Nahezu all ihre Stücke – empfehlenswert sind etwa die Titel „Rats“, „Black Death“ und „Ships Full of Blackened Corpses“ – sind sehr minimalistisch und bedrohlich und eignen sich daher gut, um die unheimliche Atmosphäre dieser Höhlen voller Untoter und ihres dämonischen Lenkers zu unterstreichen.

KAPITEL I: DER ALTE FEVERGOTT

Es heißt, der Rote Gott sei ein alter, mächtiger Gott. Mit unendlichem Gleichmut und unbezähmbarer Kraft zähmte er die rohen Elemente der Natur, um ihnen eine gefällige Form zu geben. Bis zum heutigen Tag gehorchen ihm zwei der sechs Elemente. Er ist sowohl Herr über das Feuer als auch über das Erz. Während er vielerorts nur mehr als Schutzpatron des Handwerks gilt, ist sein flammender Zorn im hohen Norden weithin gefürchtet und Grundstein der Legende von den Feuern, die das ewige Eis schmelzen werden.

Niemand kann heute mit Sicherheit sagen, ob die reinigenden Feuer nur ein Hirngespinnst hoffnungsvoller Jünger Ingras waren, die in vergangenen Zeiten dem Roten Gott zu Ehren Tempel im hohen Norden errichteten, oder ob sie tatsächlich dem Ur-Mythos um den Roten Gott selbst entsprangen. Im Zeitalter der Eishexe waren deren Schergen sehr darauf bedacht, jede Hoffnung auf Errettung in den Herzen der Menschen zunichte zu machen, und so geriet eine ohnehin bereits obskure Legende fast vollständig in Vergessenheit.

REFERENZEN UND MATERIALIEN

Die gesamte Kampagne *Erben des Schwarzen Eises* ist ausschließlich mit Kenntnissen von **Das Schwarze Auge: Basisregelwerk** spielbar; Informationen aus anderen Publikationen, die für den reibungslosen Spielablauf erforderlich sind, haben wir in Form kurzer Zusammenfassungen an der jeweils wichtigen Stelle eingebaut. Nicht so Infos aus dem **Basisregelwerk**: An einigen Stellen verwenden wir in diesem Band als Verweis Abkürzungen, wie zum Beispiel **Basis 145**. Dabei gibt die Zahl die betreffende Seite in dieser Publikation an, auf der es nachzulesen gilt.

Inhaltlich baut die gesamte Kampagne auf der Regionalspielhilfe **Im Bann des Nordlichts** auf, in der Sie weiterführende Informationen zu Geschichte, Atmosphäre und politischen Verhältnissen im Hohen Norden finden. In geringerem Umfang gilt dies auch für die Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären**, die den südöstlichen Nachbarn, das Bornland, näher beleuchtet und deren Kenntnis hilfreich sein kann. Selbstverständlich steht es Ihnen jederzeit frei, die Wege-Bände sowie das **Liber Cantiones** zu verwenden, um Ihren Spielern mehr Optionen zur Ausgestaltung ihrer Helden an die Hand zu geben. Wer mehr zu Nagrach wissen will, dessen übler Einfluss im Hohen Norden noch immer allorten spürbar ist, dem seien der Band **Tractatus contra Daemones** und dort besonders die Seiten 64-72 ans Herz gelegt.

Doch der Zorn einer jungen Rondrageweihten aus Festum haucht der Legende neues Leben ein, und ihr Wahn ist es auch, der die Legende in nicht allzu ferner Zukunft Wirklichkeit werden lassen könnte ...

HINTERGRUND

Die Geschichte um den alten Feuergott fußt auf einer Legende, die weitestgehend in den Stürmen der Zeit verloren gegangen ist, wie die Tempel Ingerimms, den man im hohen Norden unter dem Namen Ingra kennt, in den Weiten des ewigen Eises verschwanden. Die Legende besagt, eines Tages würden dank des unbändigen Zornes des Gottes Feuer entfesselt werden, die das Eis des Nordens ein für allemal schmelzen und im wahrsten Sinne des Wortes blühende Landschaften entstehen lassen.



Nur vereinzelt trifft man im hohen Norden noch Menschen an, die diese Legende von ihren Vorfahren kennen und fest an die Existenz des Roten Gottes und die mit ihm im Zusammenhang stehende Prophezeiung glauben.

ZUSAMMENFASSUNG

Der lange Winter neigt sich dem Ende entgegen. Eis und Schnee, die die Welt für Monate fest im Griff hatten, beginnen zu schmelzen, und in Paavi beginnt die Zeit, in der die Bucht für die Boote und Kähne der Fischer und Walfänger wieder befahrbar wird und die großen Holzstämme aus dem Süden wieder die Letta herabkommen. Dieses freudige Ereignis feiern die raubeinigen Bewohner der Region traditionell mit einem ihrer wenigen Volksfeste: dem Fischerfest oder, wie es seit der Thronbesteigung Geldanas heißt, dem Herzoginntag.

Frauen und Männer messen ihr Geschick, ihre Kraft und ihr Stehvermögen in mehr oder minder freundlichen, mehrtägigen Wettstreiten. Rivalitäten, die über Monate oder gar über Jahre hinweg keimten, können bei dieser Festivität ausgetragen werden, und die Heranwachsenden können sich ihren Platz und ihr Ansehen innerhalb der Gemeinschaft Paavis erkämpfen.

Die Gaststätten und Schänken der Stadt laden zu ausgelassenem Tanz und Gesang, und allerorten sollten fröhliche Gesichter und arbeitssame Geschäftigkeit von der Freude über die nahende warme Jahreszeit künden. Doch nicht alle Bewohner Paavis stürzen sich in den wilden Trubel – nein, von Jahr zu Jahr sind es mehr, die versuchen, ihm fernzubleiben.

Mit dem Ende des Winters kehrt wie eine Vorbotin des nahenden Frühlings auch die Rondrageweihte Sulja Avirion von Festum nach Paavi zurück. Während es den Helden im vergangenen Jahr gelungen sein sollte, sich in der Stadt zu behaupten und erste Anerkennung zu gewinnen, war Suljas erstes Jahr im hohen Norden derart hart, dass manch wenige motivierte Vertreter ihres Ordens daran hätten zerbrechen können. Doch die selbstauferlegte Mission der Rondrianerin erfüllt sie mit grimmer Entschlossenheit. Was ihr widerfuhr vertiefte nur ihre Überzeugung, dass die Menschen des Nordens dringende Hilfe und Hoffnung ebenso wie einer starken Verteidigung gegen Unrecht und Gewalt bedurften. In Eestiva stößt sie auf eine alte Legende, die von einem Ort berichtet, an dem ein Feuer lodern soll, das die Macht besitzt, die ewige Herrschaft des Eises ein für allemal zu brechen. Mit diesem Ziel im Kopf kehrt sie nach Paavi zurück, um zum einen sich selbst zu beweisen, dass sie nicht fortläuft, und zum anderen die Helden um Unterstützung zu bitten, da sie vermutlich zu den wenigen zählen, denen sie ansatzweise traut.

Von Paavi aus brechen die Helden in Richtung dieser sagenumwobenen, uralten Kultstätte auf, um dort nach dem

Urfeuer zu suchen. Bald aber müssen sie überrascht feststellen, dass die einstigen Anhänger des Roten Gottes den Tempel zwar schon vor langer Zeit aufgegeben haben, er deswegen jedoch noch lange nicht unbewohnt ist. Neben einigen eher harmlosen Vertretern der nordischen Fauna und alten Wächtern hat sich eine Sippe der Shurachai, der Weißpelzorks, in der alten Tempelanlage eingenistet, die dort nun den furchtbaren Inkra anbetet, auf dass er die Welt im Wasser ertränken möge, um ihre Feinde auszumerzen. Das den Orks heilige „Auge Inkras“ entpuppt sich in Wirklichkeit als Feuer Ingras, und es ist ganz anders, als sich die Helden oder Sulja es vorgestellt hätten. Ob mit Kampfkraft und Zähigkeit oder List und Tücke, es gelingt den Helden, das Feuer Ingras in ihren Besitz zu bringen, um es ihr zu überbringen.

AUFHÄNGER

Das Fischerfest ist im vollen Gange, doch irgendwie will es den Helden erscheinen, als seien nicht alle Bewohner Paavis mit Inbrunst bei der Sache. Zwar haben sie wenig Vergleichsmöglichkeiten zu vorherigen Festen, doch macht es den Eindruck, als hätte es zumindest einigen Einheimischen frühzeitig die Ernte verhagelt, was sie nicht so recht in Feierlaune kommen lassen will. Insbesondere Vito Granske, der ja eigentlich der Anlass ihres Aufenthalts in Paavi ist, scheint in letzter Zeit eine Laus über die Leber gelaufen zu sein. Der in der Vergangenheit so lebensfrohe und zu Scherzen aufgelegte Kaufmann zieht sich immer mehr zurück und glänzt bislang auch auf dem Fischerfest durch Abwesenheit, ein Umstand, der so ganz und gar nicht zu ihm passen will. Doch ehe die Helden herausfinden können, warum die Stimmung mancherorts so gedrückt ist, lenkt die Rückkehr einer alten Bekannten am Vorabend der Hauptfestlichkeiten ihre Aufmerksamkeit auf ein gänzlich anderes Unterfangen. Sulja Avirion von Festum, die Rondrageweihte und Reisegefährtin der Helden auf der langen, gefährvollen Reise in den hohen Norden, kehrt nach langer Abwesenheit während des Winters nach Paavi zurück und verliert keine Zeit, um den Helden ihre Aufwartung zu machen.

Die Begegnung zwischen Sulja Avirion von Festum und den Helden wird mit großer Wahrscheinlichkeit auf offener Straße inmitten einer großen Traube feiernder Menschen ihren Anfang nehmen und sich kurz darauf an einem diskreteren Ort, wie etwa der Unterkunft der Helden oder einer übervollen Schenke, weiterentwickeln.

Egal, wo sich das Folgende abspielt, die Helden sollten im Nachgang auf jeden Fall vom Enthusiasmus und dem Charisma der Rondrageweihten hin- und hergerissen sein. In ihren Augen glimmt das Feuer der Eiferin, die zum Wahnsinn tendiert. Sie, lieber Meister, sollten es jedoch nicht übertreiben und Sulja darstellen, als gehöre sie bereits in die Pflege des Ordens der Heiligen Noiona von Selem. Porträtieren Sie sie motiviert, ernsthaft und voller Energie. Reagieren sie auf



SULJA BISHER

Während die Helden den Winter in Paavi verbrachten und dort durch gelegentliche Zwischenfälle auf Trab gehalten wurden, geriet Sulja Avirion von Festum in arge Bedrängnis. Einige Eisjäger hatten sich die junge Geweihe ausgeguckt, um ihren Glauben an die Göttin der Schwerter zu testen und ihre eigene Kraft zu beweisen. Sulja Avirion verlor sowohl den Kampf als auch ihre Ehre. Tief erschüttert ob ihres Versagens kniete sie nach dem Abzug der Eisjäger noch stundenlang im von zahllosen Füßen aufgewühlten, mit Schnee vermengten Matsch und versuchte, Zwiesprache mit Rondra zu halten – doch die Leuin schwieg. Als der Abend dämmerte, sah Sulja Avirion von Festum keinen anderen Ausweg mehr, als sich selbst zu entleiben, um ihren Ehrverlust zu sühnen. Doch just als sie das Heft des Rondrakamms in die kalte Erde trieb, um sich in die Waffe zu stürzen, vernahm sie die Stimme der Göttin, die zu ihr sprach: „Ja, du hast gefrevelt. Doch ich habe Großes mit dir vor. Suche dir ein anderes Quartier für den Winter, bete zu mir und tue Buße.“ Aufgewühlt und verwirrt floh Sulja aus Paavi nach Eestiva, eine gebrochene Frau, in der jedoch ein letztes Fünkchen Hoffnung glomm. Der ihr verbliebene Rest von Stolz und eben diese Hoffnung auf die undurchschaubaren Pläne der göttlichen Löwin trieb sie bald wieder dazu, für ihre Mission, die ihr laut eigenen Aussagen von dieser selbst auferlegt worden war, Verbündete zu finden. In Eestiva leckte sie den Winter über ihre Wunden und verbrachte die kalten Monate abwechselnd im stillen Gebet und der Buße vor ihrer Göttin. Schließlich gelangte sie zu der Überzeugung, dass die Menschen im Norden ein besseres Schicksal verdient hätten,

Zweifel der Helden mit blankem Unverständnis, wenn es sein muss, und lassen sie sich nie von ihrem Ziel abbringen oder Zweifel darüber aufkommen, was ihr wahres Ziel ist. Haben Sie immer im Hinterkopf, dass Sulja glaubt, direkt mit der Göttin Rondra zu kommunizieren und von ihr ihre Befehle zu erhalten. Ihre Aufgabe lässt ein „Nein“ also nicht zu. Über ihr plötzliches Verschwinden und die Gründe dazu wird sie trotz allem Entgegenkommen nicht sprechen. Versuchen die Helden weiter, sie zu dem Thema zu befragen, wird sie nur antworten, sie habe eine Prüfung Rondras über sich ergehen lassen.



ein Schluss, der durch ihr eigenes, schreckliches Erlebnis nur unterstützt wurde. So begann sie, zu planen und sich umzuhören, um Gleichgesinnte zu suchen, die sich zusammen mit ihr unter der Führung der Göttlichen Löwin der Tyrannei entgegenstellen würden. Unterstützung fand sie dabei in der alteingesessenen Händlerfamilie von Estven, genauer gesagt in der Person der einzigen verbliebenen Erbin des Hauses, Elida (s. auch Amulett des Hauses von Estven im späteren Abenteuer **Fuchs du hast die Gans gestohlen**). Die Händlertochter hatte erst wenige Monate zuvor ihre Familie durch einen heimtückischen Mord verloren, und die Worte Suljas gaben ihr den Halt, den nur Vergeltung und Gerechtigkeitssinn geben können. Die junge Frau aus Eestiva und die Rondrageweihte schienen fast aufeinander gewartet zu haben, anders ist ihre scheinbare Seelenverwandtschaft kaum zu erklären. Tagelang hing Elida an Suljas Lippen, als diese ihr von ihrer Vision von einem Norden, in dem sich die Menschen nicht mehr vor Mördern und Banditen verstecken müssen, berichtete.

Sulja scheint die Niederlage in Paavi zumindest nach außen hin gut verkraftet zu haben. Nachdem sie geflohen war, hatte sie sich selbst für ihre Feigheit, für ihr Versagen und für alles, was ihr angetan würde, verflucht, doch der Glaube an Rondra schien sich danach nur zu verfestigen. Nachdem sie dann angefangen hatte, vor Elida und anderen Menschen, die durch die Machenschaften von Sammlern, Dämonen oder einfachen Banditen Gut oder sogar geliebte Personen verloren haben, zu predigen, erstrahlte der fiebrige Glanz in ihren Augen, der inzwischen ihr ganzes Gesicht erfasst und ihr stets ein entzücktes Lächeln auf die Lippen zaubert, noch mehr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ah, meine Freunde! Es ist schön, euch bei bester Gesundheit vorzufinden, möge Alverans Schwert und Schild weiterhin ihre schützende Hand über euch halten. Sagt, wie ist es euch die letzten Monate ergangen? Nein, wartet! Lasst mich zuerst berichten, was ich an Neuigkeiten bringe. Die göttliche Löwin hat mir einen Fingerzeig gesandt, und ich benötige eure Hilfe, um ihrem Willen zu entsprechen.

Ich habe die ultimative Waffe gefunden, um dem Norden endgültig das kalte Herz herauszuschneiden. Eine Klinge, in der der Zorn der Götter brennt und die hier oben in dieser götterverlassenen Gegend blühende Landschaften entstehen lassen wird. Doch zuvor brauche ich eure Hilfe, denn ihr seid die einzigen, denen ich in diesen schweren Zeiten trauen und eine solche Verantwortung aufbürden kann. Wollt ihr mit mir der Arm der göttlichen Leuin sein und an meiner Seite gegen alles Übel stehen, um die Saat ewiger Kälte mit dem strahlenden Schwerte auszumerzen?“



Sollten die Helden sich wider Erwarten an dieser Stelle von Sulja Avirion von Festum abwenden und sie sich selbst überlassen, wird sie zunächst versuchen, sie mit Details ihrer Queste weiter zu motivieren. Reagieren die Helden auch darauf mit Lustlosigkeit, wird der Ton der Geweihten schärfer und drohender. Sollte auch diese Reaktion die Helden nicht dazu bringen, Sulja zu folgen, wird das Zusammentreffen in offenem Konflikt gipfeln. Sulja Avirion von Festum wird nicht zögern, die Helden zunächst der Ketzerei zu bezichtigen und dann versuchen, sie mit dem Schwert für ihre Verfehlungen zu richten. Doch zum Besten der Helden und des gesamten Abenteuers bleibt zu hoffen, dass es Ihnen, lieber Meister, gelingt, die Situation unter Kontrolle zu halten.

Wenn Sulja die Helden dazu bewegt hat, ihr zu folgen, wird die Rondrianerin ihnen minutiös von ihrem

Plan zum Erreichen des mythischen Ortes berichten, an dem die Lösung für alle Probleme des Nordens verborgen sei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Meine Freunde, die Wege der Alveransleuin sind direkt und genau wie Schwerthiebe – manchmal offen, manchmal an Stellen, deren Sinn wir Sterbliche nur erahnen können. Auf meiner Reise durch den Norden habe ich viele Geschichten gehört. Die meisten von ihnen waren nur unwissendes Geschwätz und Aberglaube. Doch manches barg auch den Funken der Wahrheit. Die Donnernde hat mir schließlich den Ort offenbart, an dem ich suchen muss, und, oh glückliches Geschick, stellt euch vor, nur wenige Tagesreisen von hier wartet unser Ziel. Während eines Schwerttanzes traf mich die Erkenntnis, und ich habe den Ort gesehen, habe den Stein gesehen, der im Knauf der Waffe prangen wird, mit der das Ewige Eis zerschlagen werden wird, auf dass das Land für alle zu einem blühenden Garten wird und der Glaube an die Zwölfe wieder erstarkt. Die Waffe, die sich gegen die Tyrannei und die mörderischen Gestalten erheben wird, um die Menschen zu beschützen. Doch wir haben keine Zeit zu verlieren, finstere Mächte trachten danach, sich uns in den Weg zu stellen.“



Egal, welcher Impuls bei den Helden vorherrscht, seien es Neugier auf diese Waffe, die Angst um Sulja oder echter Tatendrang, sie werden auf Drängen der Rondrianerin bald aufbrechen müssen, denn diese lässt keinen Zweifel daran, dass man sie von ihrem Unterfangen abzuhalten versucht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Straßen Paavis sind voller Menschen, die von einem Ort zum Anderen hetzen, manche wechseln nur die Schenke, während andere dem nächsten Wettstreit beiwohnen wollen und daher durch die Straßen hasten. Eine ideale Gelegenheit für Taschendiebe, andere um ihre Habseligkeiten zu erleichtern.

FLAMMENDER EIFER

Wenn Sie, verehrter Meister, es geschickt anstellen, so ist zu Anfang des Abenteuers bei der Rückkehr Suljas noch nicht klar, dass sie in den Wahnsinn abzudriften beginnt. Erste Hinweise auf eine Art Besessenheit dürften die Helden zwar bereits ins Grübeln gebracht haben, doch der Vorwurf einer krankhaften Veränderung ihres Geistes wäre zu diesem Zeitpunkt wohl noch verfrüht, zumal sie Sulja einige Monate nicht gesehen haben und sie auch zuvor schon glaubensstark war. Dennoch ist die Geweihte mit wahren Feuereifer bei der Sache, und die Helden können bemerken, dass etwas sich in der ehrbaren Frau zum Schlechten wendet.

Aus diesem Grund ist es ratsam, folgende Begebenheit zu einem beliebigen Zeitpunkt zwischen der An- und Abreise der Rondrageweihten einzufügen. Lassen Sie sie so beiläufig wie irgend möglich beginnen und sich dann langsam zu einer öffentlichen Großveranstaltung steigern, um den maximalen Effekt zu erzielen.



Die Helden werden Sulja nach ihrem Gespräch folgen, um keine Zeit zu verlieren und letzte Vorbereitungen für ihren Aufbruch zu treffen. Trotz ihres offenbaren Überschlags sind die Augen der Rondrianerin aufs Äußerste geschärft, und so entgeht es ihr auch nicht, wie ein junger Bursche einen vorübereilenden Bürger um seine vermutlich hart verdiente Habe erleichtert, indem er ihn anrempelt und in seine Taschen langt.

Sulja reagiert sofort, als sie der Situation gewahr wird und packt den jungen Dieb am Schlafittchen, noch ehe dieser in der geschäftigen Menge untertauchen kann. Sie, lieber Meister, sollten den Helden erlauben, mit einer Talentprobe auf *Sinnenschärfe* +3 den Diebstahl auch zu bemerken. Helden, deren *Gassenwissen* über 7 liegt und die sich in der Vergangenheit möglicherweise selbst auf diese Weise über Wasser gehalten haben, kann dabei auch ein automatischer Erfolg gewährt werden. Manche wissen nun mal, wie Beutelschneiderei geht.

Trotz temperamentvollen Widerstands und lauten Geschreis des unerfahrenen Diebes, das die Umstehenden auf die Situation aufmerksam macht, hält Sulja von Festum den Missetäter in festem Griff und zerrt ihn zu einer nahegelegenen Feuerquelle, sei es nun die Esse eines Schmieds, die Kochstelle eines Straßenhändlers oder gar ein wärmendes Feuer, um den hereinbrechenden Abend in den Straßen zu erhellen. Mit der freien Hand reißt Sulja ihr Schwert aus der Scheide und stößt es in die Flammen, bis es in unheilvollem Rot erglüht. Dann wendet sie sich an die Umstehenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es ist kein guter Ort auf dieser Welt, an dem Straftaten und Müßiggang über Ehrbarkeit und Fleiß regieren. Schaut, was für ein Übel von einer Hand ausgehen kann, die einem Mann die Früchte harter Arbeit raubt. Bedenkt, was die Hand des Bestohlenen täte, wenn er sich kein Brot mehr kaufen kann. Aber ich werde ihm helfen, auf dass von dieser Hand kein Unbill mehr ausgehe. Freue dich, mein Kind, nun wird alles gut.“

Mit diesen Worten zieht Sulja von Festum das glühende Schwert aus den Flammen, zerrt den völlig verängstigten Jungen zu Boden, legt sein Handgelenk auf einen Holzbock oder etwas ähnlich Geeignetes und trennt ihm mit einem Streich die Hand vom Körper. Mit einem kurzen Zischen, einem erstickten Schmerzensschrei des Halbwüchsigen und einem kollektiven Luftanhalten aller Umstehenden fällt die Hand auf den schlammigen Boden, während Sulja dem Jungen liebevoll über die Wange streicht und ihm tröstend zuflüstert, das sich für ihn nun alles zum Guten wenden würde.

Ohne den Dieb noch eines weiteren Blickes zu würdigen, lässt sie ihn los und widmet sich wieder ihren eigentlichen Aufgaben. Den diesbezüglichen Fragen der Helden entgeg-

ELIDA VON ESTVEN, ERBIN EINER DUNKLEN VERGANGENHEIT

Die Familie von Estven machte ihr Vermögen um 1022 BF unter Herrscherin Glorana mit dem zwielichtigen Handel mit Theriak, indem sie für die Sammler Verkäufe organisierte und Kaufinteressenten herbeibrachte. Diese Sammler, nun unter Führung Kersoff Firnbrenners, treiben sich bis heute in der Gegend herum und strecken ihre Finger inzwischen sogar in Richtung Paavi aus (siehe *In die Nacht*, Band I).

Von alldem ahnt Elida von Estven, die alleinige Erbin der Händlerfamilie, nichts. Elidas Eltern starben erst kürzlich unter ungeklärten Umständen, und hinterließen ihrer Tochter ein beträchtliches Vermögen, welches von einem angeblichen Freund der Familie, Ulgan Norntann, verwaltet wird. Ulgan Norntann wurde noch von Elidas Eltern eingestellt, und so ist sie froh, zumindest noch ein Gesicht aus ihrem früheren Leben um sich zu haben. Sollten die Helden Ulgan im Laufe des Abenteuers *In die Nacht* in *Frostklirren* gestellt und besiegt haben, dann wird auch sein Ableben von der über seine finsternen Machenschaften ahnungslosen Elida betrauert werden, die nun wirklich verzweifelt ist. Sie geht davon aus, dass derselbe Täter für das Ableben des Verwalters verantwortlich ist und fürchtet nun auch um ihr eigenes Leben.

Trotz der Tatsache, dass Elida von der dunklen Vergangenheit ihrer Familie nichts weiß, wird, wenn es Sulja Avirion von Festum zu Ohren kommt, nichts mehr sein wie zuvor. Ihre innige Freundschaft dürfte von einer Sekunde zur nächsten in blanken Hass umschlagen, und vermutlich wird die Rondrianerin versuchen, die junge Adlige für die Verbrechen ihrer Familie verantwortlich zu machen und schließlich hinzurichten. Sollte jemand anderes der Geweihten zuvorkommen und hinter das prekäre Geheimnis derer von Estven und die Verbindung zwischen Elida und Sulja kommen, könnte er es zu ihrer beider Nachteil einsetzen. Der Ruf Suljas wäre zerstört oder doch zumindest stark geschädigt, was ihrer Mission im hohen Norden einen schweren Dämpfer versetzen würde.

net sie, es gäbe für einen wahren Gläubigen nichts Größeres, als durch ein Schwert zu fallen und bei der Feuerbestattung geläutert zu werden. Warum solle man das Leben eines Langfingers nehmen, wenn man ihn auf weniger todbringende Weise von seinem sündigen Handwerke trennen könnte? Sie lässt sich in ihrer Meinung auch nicht beeinflussen



DER STAMMLAUF BEIM FISCHERFEST

und sagt schließlich, man könne Geschehenes ohnehin nicht mehr ändern. Sollten die Helden aufgrund des Vorfalles zu einer Stadtwache oder gar dem Richter gehen, erhalten sie wenig Unterstützung. Man wird fragen, ob denn tatsächlich ein Diebstahl vorläge und ob es Zeugen dafür gäbe. Da beides zu bejahen ist, zuckt man allerorts gleichgültig die Achseln, lediglich das Gericht erwägt, „in den nächsten Tagen“ einmal mit der Geweihten zu sprechen, da diese sich faktisch eine Gerichtshoheit zugesprochen habe. Barmherzigkeit scheint in Paavi ein rares Gut zu sein.

FISCHERFEST

Die Bewohner des Nordens sind in der Regel alles andere als Kinder von Traurigkeit, ist es doch fast unmöglich, dem Wetter und den Unbilden des Landes mit schwerem Gemüt und Leichenbittermiene zu trotzen. Dennoch liegt es den Menschen fern, in ausgelassener Stimmung ein Fest nach dem anderen zu feiern. Die unnötige Verschwendung von Ressourcen wäre wenig perainegefällig, und die raue Natur würde es ihnen sicherlich angemessen vergelten.

Dennoch lassen die Einwohner Paavis sich ein ganz besonderes Fest nicht entgehen und feiern es in der Regel kompromisslos, wie alles, was sie angehen – das Fischerfest.

Schon vor Beginn der erbarmungslosen Herrschaft Gloranas feierten die einfachen Bauern und Fischer jährlich das Schmelzen des Eises auf der Letta und in der Brecheisbucht und den Beginn der warmen Jahreszeit im hohen Norden. Die Lakaian der Eishexe unterbanden dieses freudige Ereignis für Jahre, währte ihre Herrin in den Ritualen doch eine Gefahr für ihre Herrschaft. So hoffte sie, jeglichen Keim der Hoffnung und des Frohsinnes in den Unterjochten zu erstickten.

Doch das Gegenteil war der Fall. Ganz heimlich feierten die Menschen weiterhin das Frühlingserwachen, wenn auch mit größter Vorsicht. Es gibt sogar Gerüchte darüber, dass einige von Gloranas Spitzeln spurlos verschwanden, als sie von den Verstößen gegen ihren Richtspruch hörten und es ihrer Herrin antragen wollten, dabei jedoch von den wachsamen Teilnehmern am Fest bemerkt worden waren.

Heute gehört all das der Vergangenheit an, und jahrelang feierte man den Auftakt zum Fischerfest pünktlich zum Peraine mit dem Abschmelzen des Snögubb, einer schneemannartigen, etwa drei Schritt hohen Eisstatue, die den fliehenden Winter symbolisiert und jährlich zum Auftakt der Spiele im Fluss versenkt wird, wo sie wahlweise zuerst schmilzt oder von den Kindern mit Steinen so lange bombardiert wird, bis sie nicht mehr oder nur in Stücken wieder auftaucht. Herzogin Geldana gefällt dieser Brauch jedoch ganz und gar nicht, sieht sie in dieser Geste doch einen offenen Angriff gegen ihren Herrn Nagrach. So verbot sie diesen Teil des Brauchtums kurz nach ihrer Übernahme der Regierungsgewalt vor sechs Wintern. Stattdessen müssen sich die Feiernden nun damit begnügen, den Snögubb entgegen jeglicher Sinnhaftigkeit so lange wie möglich vor dem Schmelzen zu bewahren. Zu diesem Zweck ließ Geldana eigens einen Schrein errichten, der ähnlich wie ein umgekehrter Ofen fungiert und mit Eis „befeuert“ wird, um die Temperaturen im Innern möglichst niedrig zu halten. Die Lust der Bevölkerung auf diesen neuen „Brauch“ ist verständlicherweise gering, haben sie doch nicht einmal auf der symbolischen Ebene Lust, nagrachgefällige Dinge zu tun, doch lassen sie sich von derlei Spielverderberei nicht unterkriegen.

Drei Tage der Unbekümmertheit, der Spiele und des wilden Gelages folgen der Eröffnungszereemonie und jung und alt beteiligt sich im Allgemeinen an dem Spektakel. Traditionell endet das Fischerfest mit dem großen Gestech,



einem Wettstreit, bei dem sowohl Kraft als auch Geschick gefordert sind.

Wasser spielt in all seinen Formen eine große Rolle beim Fischerfest, symbolisiert es doch sowohl den unvergänglichen Fluss des Lebens als auch den Sieg der kleinen Leute über das scheinbar unbezwingbare Eis. Deshalb tragen die Teilnehmer am Fest Eiszapfen an dünnen Lederschnüren um den Hals. Im Laufe der Festivitäten schmilzt durch die Körperwärme der Zapfen und enthüllt eine kleine geschnitzte Überraschung aus Holz, Weidengeflecht, Stein oder Knochen, die fleißige Hände über den Winter gefertigt und mit Wasser übergossen haben. Ist das Eis erst einmal geschmolzen, offenbart es die meist drollig oder frivol aussehende Fruchtbarkeitsfigur darunter und bietet Stoff für Gelächter und Spott aber auch anregende Gespräche, Prophezeiungen und heißblütige Liebesschwüre.

Der zweite Tag des Fischerfests beginnt mit dem ebenfalls traditionellen Stammlauf. Bei diesem zwar amüsant aussehenden, aber oft von Knochenbrüchen und Verstauchungen begleiteten Wettstreit müssen die Kontrahenten über geschälte Baumstämme balancieren, die freitreibend in der Letta schwimmen. Ziel ist es, möglichst lange auf seinem Baumstamm zu bleiben und dabei eine möglichst große Strecke flussabwärts zurückzulegen. Als besonders effektiv hat sich dabei die Technik des „Drillens“ herausgestellt, bei der der Läufer den Baumstamm so in Drehungen um die eigene Achse versetzt, dass es zu einer zusätzlichen Vorwärtsbewegung kommt. Die Schwierigkeit dabei ist jedoch, auf dem schlüpfrigen Untergrund mit dem immer schneller rotierenden Baumstamm Schritt zu halten, was nur wahren Künstlern dieser Disziplin gelingt.

Sind die Einzelwettkämpfe erst einmal abgeschlossen, folgt der sogenannte Flößerlauf, der die Turniere des zweiten Tages abschließt. Während man beim Stammlauf nur einzelne Baumstämme in die Letta schiebt, um einzelnen Läufern ein trügerisches Gefährt mit auf den Weg zu geben, wird der Fluss nun mit einer wahren Armada aus etwa acht Schritt langen und einen Schritt durchmessenden Baumstämmen geflutet, die den trügerischen Eindruck vermitteln, es gäbe gar kein Wasser unter ihnen, da sie so dicht an dicht im Fluss liegen. Alle Teilnehmer am Flößerlauf, traditionell sind dies die gleichen wie beim vorherigen Stammlauf, werden nun gleichzeitig auf die Stämme geschickt. Bewaffnet mit einem Wollstrumpf, in dem ein Eisklumpen zum Beschweren des improvisierten Morgensterns lagert, kämpft nun jeder gegen jeden darum, wer als letzter aufrecht auf den Stämmen steht. Dabei gilt es, keine Zeit zu verlieren, denn mit jeder Minute des Zögerns schrumpft auch die Waffe in der Hand eines jeden Kontrahenten. Taktik ist bei dieser Form des Wettstreits beinahe ebenso wichtig wie ein sicherer Stand und schiere Muskelkraft. Jugendliche sind bei dieser Art des Wettstreits nicht zugelassen, selbst wenn sie zuvor beim Stammlauf teilgenommen haben, geht es beim doch beim Flößerlauf oft sehr rau und derb zu. Trotz der Gefahr durch Verletzungen

beim Sturz durch die Baumstämme, die in ständiger Bewegung sind, und das Ertrinken, weil man keine Möglichkeit findet, wieder aufzutauchen, kam in den vergangenen Jahrzehnten nie ein Teilnehmer bei dieser Disziplin ums Leben. Tag drei der Festivitäten stellt zugleich den Abschluss wie auch den Höhepunkt der Wettkämpfe dar. Bei dem „Sticke“ genannten Lanzengang zu Wasser, bei dem sogar das Herrscherehepaar Geldana und ihr Gatte Emenuk auf der Ehrentribüne zugegen sind, versuchen die Kontrahenten, einander mit spektakulären Aktionen zu übertrumpfen. Ziel ist es, den Gegner mittels einer langen, gepolsterten Stange von seinem hölzernen Gefährt zu stoßen, das hoch über dem Wasser der Letta aufragt und durch seinen hohen Schwerpunkt allein schon eine Herausforderung für den Gleichgewichtssinn darstellt. Weiter unten im Rumpf des Gefährts versucht eine aus vier bis sechs Ruderern bestehende Mannschaft, sowohl genügend Fahrt für ein Rammmanöver aufzunehmen als auch in der reißenden Strömung den Kurs zu halten. Zuvor müssen die gegnerischen Parteien Hölzchen ziehen, wer mit und wer gegen die Strömung beginnt. Obwohl es eine mindestens genauso große Herausforderung darstellt, das instabile Wasserfahrzeug über den Fluss zu manövrieren, wie die Lanze zu handhaben, gebührt der Ruhm bei diesem Mannschaftswettbewerb meist dem siegreichen „Reiter“. Dafür lassen die übrigen Mannschaftsmitglieder den Gefeierten bei der anschließenden Siegesfeier in einer der zahlreichen Schenken aber auch ordentlich bluten.

Natürlich nehmen die Kampfspiele und sportlichen Auseinandersetzungen allein aufgrund ihrer Massenwirksamkeit einen hohen Stellenwert ein, sie sind aber bei weitem nicht der einzige Inhalt des Fischerfestes. Neben zahlreichen sonstigen Turnieren im Ringen, Armdrücken und Wettsaufen finden Gaukelspiel und Sangesdarbietungen genauso statt wie ein festlicher Umzug durch die Stadt.

Ganz Paavi kennt in dieser Zeit keine Atempause. Allerorten findet sich jemand zum Feiern, Trinken, Anfreunden oder Streiten, wenn man Wert darauf legt. Auch die Helden sollten diesen Zeitpunkt nutzen, um alte Freundschaften auszubauen, neue zu schließen und lose Zungen noch weiter zu lösen.

Aufgrund der gelockerten Atmosphäre in der Stadt könnte es sogar gelingen, mit der Herrscherin Geldana oder ihrem Gatten Emenuk ins Gespräch zu kommen, wenn man es entsprechend geschickt anstellt. In jedem Fall jedoch sollten Sie, verehrter Meister, versuchen, die Helden spüren zu lassen, wie sehr sich die ausgelassene Stimmung aller von dem sonst eher zurückhaltenden Wesen der Einwohner unterscheidet. Dies setzt einen starken Kontrapunkt zu einer Gruppe von Personen, die so gar nicht in Feierlaune ist. Vito Granske ist nur ein Musterbeispiel – wenn auch ein prominentes – für einige Bewohner Paavis, die durch Nagrachs Hauch aus der Schwarzfrostöde oder aber durch das Wirken Geldanas zu einem Eisherz geworden sind (Näheres siehe **Des Weißen Weisheit**).



Es gibt jedoch keine Verpflichtung, die Helden mit der Nase auf etwaige Missstände zu stoßen. Sollte es den Spielern gefallen, sich beim Fischerfest einfach nur auszutoben oder in sportlichen Auseinandersetzungen mit anderen zu messen, so sollten Sie sie nicht davon abhalten. Es gibt zwar kaum interessante Preise zu gewinnen, statt dessen aber, was für die Helden ohnehin wertvoller sein sollte, Ansehen zu erlangen. Zwar gelten die Preise und Ehrungen, die es beim Herzoginnentag zu erringen gilt, in Adelskreisen mehr, doch die Bevölkerung wird sich noch lange an eine große Darbietung bei den Spielen erinnern, was den Helden die eine oder andere ausgegebene Runde und auch größeren Einfluss einbringen dürfte, wenn sie einfache Bürger zu überzeugen versuchen (spieltechnisch eine Erleichterung von bis zu -2 auf gesellschaftliche Talente, wenn der Meister diese als passend empfindet).

Für den vorstellbaren Fall, dass die Helden immer noch in erbitterter Nebenbuhlerschaft zu den Lokalhelden, den Schneefüchsen, stehen, sind die Wettstreite des Fischerfests die Gelegenheit, sie in hochoffiziellm Rahmen in ihre Schranken zu weisen und dadurch einiges an Ansehen bei der Bevölkerung gut zu machen – oder endgültig deren Rückhalt zu verlieren.

TAUWETTER

Wie eingangs schon erwähnt, wird es den Helden wohl nicht vergönnt sein, das Ende des Fischerfests mit eigenen Augen zu sehen, sind sie doch, wenn alles nach Suljas Plänen läuft, längst an der Seite der Rondrianerin auf dem Weg zum Tempel des alten Feuergottes Ingra.

Unter der Führung Suljas oder eher des Traumbildes, dem sie folgt, reisen die Helden gut 65 Meilen ostwärts, wobei ihre Route nach der Brecheisbucht eine kleine Schleife in den Norden macht. Zu Fuß würde die Reise aufgrund des Seewindes und des später erreichten Hügellandes volle drei Tage dauern, zu Pferd zwei. Sulja treibt ihre Begleiter zwar an, aber die Reise artet in keinen Gewaltmarsch aus, wenn die Helden dies nicht selbst wünschen. Entsprechende Regeln siehe **Basis 190**.

Sulja von Festum hat nicht gelogen, als sie den Helden von nur wenigen Tagesreisen zu ihrem Ziel berichtete. Ihr Weg führt ohne Umweg gen Osten in Richtung Ehernes Schwert, und die Helden können beobachten, wie die Landschaft sich langsam aus ihrem Eispanzer schält und das bald überall vom Wind gestreichelte Gras mit kleinen Blüten aus seinem eisigen Kälteschlaf erwachen. Nach all der Betriebsamkeit und dem geschäftigen Treiben in Paavi erscheint die Reise durch erblühende Landschaften fernab jeglicher Zivilisation nahezu surreal. Etwas Romantisches liegt in allen Dingen, und nur der Nebel der Ungewissheit in Erwartung dessen, was den Helden bevorstehen mag, kann die Stimmung noch trüben.

Nachdem die Helden einen guten Tagesritt durch die stetig unwegsamer werdenden Hügel hinter sich haben – also gegen Mittag des zweiten Ritt- bzw. dritten Fußmarschtages, zügelt Sulja grob ihr Pferd und blickt zurück, als habe sie in der Weite hinter ihnen ein Geräusch vernommen, das nur sie zu hören imstande war. Nach der langen Phase der Insiehgekehrtheit erscheint den Helden das Verhalten Suljas umso seltsamer, vermögen sie doch nicht, irgendetwas auszumachen, was ihnen Sorge bereiten müsste. Doch als Sulja von Festum mit strenger Stimme zu sprechen beginnt, scheint ihr Entschluss klar umrissen und von innerer Überzeugung gefestigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Freunde, es ist soweit. Meine Ahnungen haben sich bewahrheitet. Die Siegschenkerin hat mir ein Zeichen gesandt. Ihr müsst ohne mich weiterreiten und den Stein in den Ruinen bergen. Ich werde hier ausharren und unseren Feinden begegnen, die auch nach der göttlichen Macht zu greifen versuchen. Mit der Macht der Sturmherrin werde ich sie aufhalten und gegebenenfalls zerschmettern, wenn es keine andere Wahl gibt. Doch ihr dürft keine Zeit verlieren und finden, was zu suchen wir uns aufgemacht haben. Möge die unbesiegte Leuin mit euch sein und euren Schwertarm lenken.“

Nach diesen bedeutungsschwangeren Worten verfällt Sulja Avirion von Festum wieder in stoisches Schweigen und lässt eine Diskussion der Sinnhaftigkeit des Zurücklassens einer einzelnen Person gegen eine mögliche Gruppe von Angreifern gar nicht erst zu. Stattdessen sattelt sie ab und beginnt, ein Lager zu errichten. Versuche der Helden, Sulja vom Weitergehen zu überzeugen, scheitern.

Spätestens an diesem Zeitpunkt sollten Sie, verehrter Meister, sich mit einer Heldengruppe konfrontiert sehen, die sowohl an Suljas Geisteszustand als auch an ihrer gesamten Mission zweifelt. Versuchen Sie, diesen Zustand möglichst lange aufrecht zu erhalten. Der eine oder andere Streit zwischen den Helden mag jetzt für die richtige Stimmung sorgen, um sie auf den folgenden Besuch der Tempelanlage einzustimmen. Ehe die Gruppe sich endgültig von der Rondrianerin verabschiedet, deutet die Geweihte auf eine etwa zwei Wegstunden zu Fuß entfernte Felsformation, die sich schroff gegen den stahlblauen Himmel abhebt, dessen Form fast an die eines natürlich entstandenen Schlotens gemahnt, und sagt energisch: „Dort. Dort müsst ihr hin. Zu dem Gipfel, der auftragt wie eine Turnierlanze.“ Wenn die Helden dem Pfad gen Osten folgen und den Fuß der ersten Höhenzüge des Ehernen Schwerts erreichen, beginnt die eigentliche Suche nach dem Eingang zum Tempel. Zwar hat Sulja sich verhältnismäßig deutlich ausgedrückt, aber in der Realität sieht die Landschaft dann eben doch anders aus, als man sie sich ausgemalt hat.



EREIGNISSE AUF DER REISE

Natürlich ist die blühende Landschaft, die die Helden auf ihrer Suche durchqueren, nicht frei von Gefahren, und trotz aller trügerischer Pracht lauert hinter so mancher Wegbiegung ein Gegner, der es nur auf eine saftige Mahlzeit abgesehen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den zum Teil fast mannshohen Gräsern der Steppe heben sich in einem sanften Braun eine Handvoll Erhöhungen ab. Als ihr näherkommt, erkennt ihr, dass es sich um nivesische Jurten handelt. Es ist ein friedliches Bild. Kinder laufen durch eine kleine Herde Karene und lassen die Tiere auseinanderstieben, während zwei ältere Männer Grassoden ausstechen, mit denen sie eine Art Räucherofen zu bauen scheinen.

Die Sippe ist recht klein, ähnlich der Nivesen der Lieska-Lapaai-Sippe, die die Helden in **In die Nacht** treffen konnten. Diese Gruppe gehört im Grunde den Lieska-Kangerluk an, hat sich aber augenscheinlich nicht in Paavi selbst niedergelassen. Einige Werkzeuge aber scheinen aus der Stadt zu stammen, und die Tatsache, dass sie nur eine Tagesreise von Paavi entfernt leben, macht es wahrscheinlich, dass sie in den Sommermonaten Handel mit den Stadtbewohnern treiben. An einigen langen Stangen sind die Felle von Schneehasen aufgespannt, die noch das Weiß des Winters tragen und deshalb nicht nur begehrt, sondern in der kurzen Übergangszeit zum Frühling auch leichte Beute sind.

Möchten die Helden mit den Nivesen sprechen, so werden sie mit der üblichen Herzlichkeit begrüßt, und man reicht ihnen dampfenden Beerentee und Karenfleisch in einer Hirsesuppe – Gerichte, die bei der steifen Meeresbrise und den immer noch frischen Temperaturen die Helden gut aufwärmen. Sulja wird rasch versuchen, von den Nivesen Geschichten über die Berge und Hügel im Osten zu erfragen, und so berichtet der *kaskjua*, also der Schamane der Großfamilie, von einigen Legenden.

Der Schamane Jajjuk ist schon alt, und sein Gesicht ist von tiefen Furchen gezeichnet, die der Wind in die ledrige, bronzefarbene Haut gezeichnet hat. Er trägt sein graues Haar, das nur noch einen leichten Kupferschimmer hat, in einem langen, in mehrere Segmente unterteilten Zopf und stützt sich auf einen Holzstock, dessen Griff der Zahn einer gewaltigen Kreatur gewesen zu sein scheint. Darauf angesprochen lächelt er verschmitzt, es sei „nur“ ein Seetigerzahn, den er in seinen jungen Jahren eingetauscht habe, um einen Beindolch zu fertigen. So aber nütze ihm der Zahn nun viel mehr.

Über die Hügel weiß der alte Mann viel zu berichten, und Sulja hängt anfangs an seinen Lippen. Doch die meisten Dinge, von denen er spricht, sind Überlieferungen. Zum

Beispiel erzählt er, das einst ein Wolf und eine Walkuh einander liebten und das Wolf in Sehnsucht mit seinen Pfoten die Hügel als Abbilder von Walen aufgetürmt habe, um seiner Angebeteten an Land eine Walschule zu bieten. Natürlich endet die Geschichte tragisch, als die Walkuh zu ihrem Geliebten will und auch ihr großes Herz das eigene Gewicht nicht tragen kann, als sie strandet.

Über Mirakel und den roten Stein, den Sulja in ihren Träumen gesehen hat, weiß er allerdings nichts, wohl aber berichtet er von einem Ort, an dem früher der Gott Ingra seine Feuerwut in den Himmel gespien habe. Sulja scheint dies eine Bestätigung ihres Traums zu sein, auch wenn sie den alten Mann freundlichbestimmt unterbricht und sagt, dass er sich in diesem Fall irre, denn es wäre die göttliche Leuin gewesen, die hier ein Kleinod verborgen habe, damit sich die Menschen dereinst gegen die Tyrannei des Winters auflehnen könnten. Der alte Jajjuk nickt und grinst nur bei ihrer Ausführung und sagt, weder er noch sie seien damals dabei gewesen. Sulja entgegnet, sie könne sich aber nun von der Wahrheit ihrer Worte überzeugen.

Lange können die Helden nicht bleiben, denn Sulja drängt darauf, weiterzuziehen. Die Nivesen verabschieden die Gruppe höflich, warnen aber davor, dass einer ihrer Jäger vor drei Tagen im Osten, also auf ihrem weiteren Weg, einen Myrkkyya-Kaika gesehen hätte, der in den Schneefeldern im Schatten der Hügel lauern würde. Ob er noch da sei, wo nun der Schnee schmelze, kann er nicht sagen. Falls die Helden schon eine Begegnung mit der Kreatur hatten, so fragen sich die Nivesen, ob es der gleiche Daimonide war, was wahrscheinlich stimmt. Die Jagdgebiete eines Myrkkyya-Kaika sind ziemlich groß.

WEITERE BEGEGNUNGEN AUF DER REISE

Lassen Sie den Führer der Gruppe oder den Helden, der sich am besten in solchen Belangen auskennt, für jeden Reisetag eine *Wildnisleben*-Probe ablegen.

Vergleichen Sie die TāP* bzw. die Menge an verfehlten Punkten mit folgender Tabelle.

- 9: Die Helden treffen auf den Myrkkyya-Kaika, oder er lauert ihnen auf, was wahrscheinlicher ist. Der Daimonide versteckt sich hinter einer kleinen Ansammlung von Sträuchern oder an einem Abhang, je nachdem, ob man ihn in der Steppe oder im Hügelland antrifft. Dann greift er aus dem Hinterhalt (siehe **Basis 143**) an. Falls das Resultat ein zweites Mal vorkommt, sollten Sie stattdessen die niedrigere Stufe nehmen.



–6: Pechaugenfeld: Einem zufällig ausgewählten Helden muss eine *Sinnesschärfe*-Probe +6 gelingen, ansonsten stürzen er oder sein Reittier in ein überwuchertes Pechaug. Aus eigener Kraft ist es kaum möglich, sich wieder aus dem saugenden Loch herauszuziehen, dafür ist eine *KK*-Probe +6 nötig. Für jeden Helfer (maximal 2), der nicht selbst in der Mulde festsetzt, erhält der Held aber +4 auf die *KK*-Probe. Zieht man den Versinkenden nicht innerhalb von 3 Runden heraus, beginnt er zu ersticken (siehe **Basis 195**. Es ist davon auszugehen, dass seine Gnadenfrist durch den Kräfteverbrauch beim versuchten Herausklettern *AU/2* beträgt, er also keine Luft holen konnte.)

–3: Eine Herde Firnyakkühe und -bullen in der Brunft. Ein alter Bulle hat seinen Anspruch gerade gegen jüngere Interessenten verteidigt, die Stimmung ist angespannt. Wenn die Helden sich der Herde nähern, wird er angreifen. Sind die Helden auf Pferden unterwegs und kommen den beiden Herausforderern etwas südlich der Herde zu nahe, werden diese sie ebenfalls als Konkurrenten ansehen und auf sie zustürmen. Die Helden können die Herde weiträumig umgehen, dies kostet aber etwas Zeit.

0: Die Helden kommen den Tag über gut voran, und es gibt keine besonderen Vorkommnisse.

3: In einer kleinen Senke finden die Helden mehrere Gulmond-Sträucher, die insgesamt 5W6 Blätter bieten. Sie bleiben für 30 Stunden frisch, und wenn man eine Portion (3 Blätter) verzehrt, erhält man für 12 Stunden *KO* +1, 5 *AuP* und 1 *LeP*. Als Tee aufgebriht verdoppelt sich die Wirkung, sie hält dann aber lediglich 8 Stunden an.

6: Auf einer schon weitestgehend schneefreien Fläche wachsen 1W6+4 Blätter Wirselskraut. Auf eine Wunde gelegt, stoppt es die Blutung und gibt über den Tag 5 *LeP* zurück, gekaut 3 *LeP*. Zwerge müssen eine *Selbstbeherrschung*-Probe +6 ablegen, um es zu schlucken. Bei ihnen gibt es auch lediglich 2 *LeP* wieder. Es ist auch eine Zutat für eine Heilsalbe; zusammen mit Salbenfett (und einer gelungenen Probe auf *Alchimie* +0) stellt diese 1W6+4 *LeP* wieder zurück und stillt Blutungen. Auch hält sie sich für mehrere Monate.

9: Die Helden finden den Kadaver eines Mammuts, das anscheinend schon im vergangenen Herbst gerissen wurde. Der Leib des großen Tiers ist verwest und von Aasfressern abgenagt, aber die beiden beträchtlichen Mammutonzähne sind noch gut erhalten. In Paavi können sie das Mammuton für gute 50 Dukaten verkaufen, wenn sie die 15 Stein mit sich tragen möchten. Falls das Ergebnis ein zweites Mal vorkommt, sollten Sie stattdessen die niedrigere Stufe nehmen.

Firnyak-Bulle

INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 50 **RS** 3 **KO** 19

Stoß: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2

Trampeln: **DK** H **AT** 11 **TP** 3W6

GS 8 **AuP** 50 **MR** 0 **GW** 11

Besondere Kampfreignisse: Niederwerfen (6, Stoßangriff: Ein getroffener Gegner muss eine *KK*- oder *GE*-Probe +6 bestehen, um nicht zu Boden zu gehen. Geht der Gegner zu Boden, kann der Bulle als freie Aktion Trampeln anstatt einen üblichen Trampelangriff durchzuführen). Großer Gegner (nur Ausweichen oder Schildparade möglich).

Myrkkyya-Kaika (Belshirash-Daimonide)

Diese furchtbare Bestie ist eine Chimäre aus Firnluchs und dem Dämon Usuzoreel. Der Myrkkyya-Kaika ist größer als ein Firnluchs, und sein Pelz ist rüdig und schmutzig weiß. Auf seinem Rücken wächst ein Grat aus scharfkantigen Eiszapfen, und sein Gebiss besteht ebenfalls aus sieben eisigen Reißzähnen. Dieses Scheusal vereint die Intelligenz eines Firnluchses mit der Boshaftigkeit eines Niederhöllendämons. Es kennt nur ein Ziel: die Jagd, und nur der Umstand, dass Myrkkyya-Kaika Einzelgänger sind, macht sie besiegbare.

Körperlänge: 7 Spann **Gewicht:** 50 Stein

INI 12+1W6 **PA** 8 **LeP** 35 **RS** 3 **KO** 13

Prankenhieb: **DK** HN **AT** 15 **TP** 1W6+5

Biss: **DK** H **AT** 15 **TP** 2W6+4

GS 14 **AuP** 70 **MR** 10 **GW** 13

Beute: nichts von Wert

Besonderheiten: Kann aus dem Stand ansatzlos bis zu *GS* Schritt weit springen. Mit *KL* 7 gefährlich klug.

Besondere Kampfreignisse: +1 Aktion pro *KR*, Kampfrausch (wenn unter 15 *LeP*)

Wären die Pferde auf dem ersten Teil der Reise noch äußerst nützlich, so beginnen sie zunehmend, die Helden auf ihrem steinigem Weg zu behindern. Wenn die Helden sich entschließen, ihre Reittiere den gesamten Weg zu führen, sollten Sie, verehrter Meister, regelmäßige *Reiten*-Proben mit steigender Schwierigkeit einbauen, um herauszufinden, ob eines der Pferde sich den Knöchel verstaucht oder gar ins Straucheln gerät und eine der immer steiler werdenden Hügelhänge hinab rutscht. Steigern Sie die Proben in vier Schritten von –4 bis +2. Gleiches gilt natürlich auch für die Helden, denn auch für sie wird der Aufstieg immer gefährlicher und anstrengender, so dass *Klettern*-Proben (ebenfalls –4 bis +2) notwendig werden.

Die obenstehende Tabelle erleichtert Ihnen, verehrter Meister, die abwechslungsreiche Gestaltung des Weges hügelan. Natürlich können Sie jederzeit Tiere oder Kreaturen, die hier oben im Norden beheimatet sind, auftauchen lassen, die die Tabelle nicht explizit erwähnt (siehe **Im Ewigen Eis** und **In der Steppe, Basis 253f**). Wie begegnungsintensiv oder -arm Sie auch immer den mühsamen Weg hügelan gestalten möchten, auf dem letzten Stück erreichen die Helden über



einen schmalen, in den Fels gehauenen Pfad den Eingang einer Tempelanlage. Ist einem Mitglied der Heldengruppe unterwegs zumindest eine *Orientierung*-Probe +2 gelungen, so erfordert der Weg ab der Trennung von Sulja nur drei Stunden und endet tatsächlich an dem behauenen Felspfad. Misslingt diese Probe, gehen die Helden zwar zunächst den direkten Weg, stehen aber schließlich vor dem Problem, dass sie gute vierzig Höhenmeter unterhalb der Tempelpforte an

einem steilen, geröllbeckten Abhang enden. Dieser ist zwar ohne Kletterausrüstung zu überwinden, dies erfordert aber unsägliche Mühen, drei *Klettern*-Proben +3 und kostet zwei zusätzliche Stunden. Jede misslungene Probe bedeutet 1W6 TP Schaden durch Abschürfungen, Umknicken und Abrutschen. Außerdem gibt es für die Pferde keinen Weg diesen Hügel hinauf – es gilt, sie am Fuße anzubinden und zurückzulassen.

DER ALTE TEMPEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Eingang der Tempelanlage scheint vor Jahrtausenden von grobschlächtiger Hand in den bloßen Fels geschlagen worden zu sein. Alles wirkt roh und unfertig, und doch gelingt es euch, ein Muster in dem scheinbaren Durcheinander zu entdecken. Rechts und links vom Eingang zeugen riesige Auskehlungen in der Felswand vom einstigen Zweck der Anlage – der Huldigung einer Gottheit. Zwei voluminöse Stützpfeiler tragen einen roh behauenen Steinquader von mehreren Schritten Dicke, der als rudimentäres Dach den Eingang vor den Unbilden des Wetters schützen soll. Darunter klafft ein grobgezacktes Loch wie das faulige Maul eines uralten Scheusals, eindeutig der Weg ins Innere.

Der altertümliche Tempel wurde in längst vergangenen Zeiten von Anhängern des Ingra-Kultes angelegt, Ingerimm-Gläubigen, die dem Umgang mit Feuer und Esse höchsten Wert beimaßen. Die beiden Feuerschalen an den Seiten des Eingangs enthalten frische Holzkohle, deren Geruch in die Nasen der Helden zieht, wenn sie sich nahe genug herantrauen; bei dieser näheren Betrachtung können sie auch feststellen, dass die Kohle noch glimmt. Mit einer gelungenen *Sinnenschürfe*-Probe können die Helden außerdem anhand verwischter Spuren am Boden, die nichts Näheres verraten, herausfinden, dass erst vor Kurzem jemand die Kaverne betreten hat.

Der schmale Fußweg, der die Helden hierherführte, endet kurz vor dem gewaltigen Maul des Eingangs und geht in den etwa acht Schritt breiten und sechs Schritt hohen Zugang zu den Kavernen des alten Tempels über. Decke und Boden sind stark zerklüftet, und überall ragen spitze Felsnadeln empor. Dahinter liegt eine bis zu zwölf Schritt breite und zwanzig Schritt tiefe Kaverne. Wände und Decke der Höhle sind zum Teil mit Ruß geschwärzt. Es finden sich Reste einstigen Mobiliars, doch Zeit und Witterung haben es zu nicht viel mehr als unkenntlichen, altersschwachen Holztrümmern verkommen lassen. Hier und da finden sich die Überreste verschiedener tierischer Bewohner, die im Lauf der Jahre



EINGANG IN DEN ALTEN TEMPEL

hier Unterschlupf suchten, wenn sie sich nicht weiter in die Höhlen zurückzogen: Knochen- und steinharte Kotreste. Ein Durchgang in der Rückseite führt in eine kleinere Kaverne, kaum fünf Schritt breit und zehn Schritt tief, die in einem gut drei Schritt breiten Tunnel endet, der steil nach unten führt. Grob in den Felsboden geschlagene, hohe Stufen erleichtern den Abstieg auf den gut vierzig Schritt, die der Tunnel tiefer in den Berg hinabführt. Am Ende des Tunnels liegt der Eingang in die Höhlen des alten Tempels. Neben den klaren, beschriebenen Spuren ist das regelmäßige Kommen und Gehen der Shurachai-Jäger auf dem Fels-



boden der Höhlen nur sehr schwer zu erkennen (vor allem, weil es für einen erfahrenen Fährtenleser undenkbar ist, dass Shurachai sich freiwillig in einer Höhle aufhalten würden).

Eine *Fährtenuche*-Probe +9 ist daher nötig, um sagen zu können, dass hier Humanoide vor nicht allzu langer Zeit ein- und ausgingen, nicht jedoch wie viele.

DIE ORKS IM ALTEN TEMPEL

ABSTAMMUNG UND GESCHICHTE

Bei den Orks im Tempel des Feuergottes handelt es sich nicht um herkömmliche Schwarzpelze, sondern um die im hohen Norden Aventuriens gar nicht mal so seltenen Weißpelzorks, die Shurachai. Die Überlieferungen der Shurachai, der „Geister im Eis“, wie ihr Name auf Garethi lautet, erzählen, dass sie einst aus einem „Gebirgsmassiv des Sonnenuntergangs“ im Westen vertrieben wurden und danach jahrhundertlang den Wilden Zwergen als Sklaven dienen mussten. In der Dunkelheit der lichtlosen Pilzkammern blich ihr schwarzes Fell aus, so dass es heute weiß ist. Ein legendärer Eiszauberer, von ihnen „Riul’Sari“ genannt, befreite sie aus der Sklaverei. Bevor er verschwand, versprach er ihnen, dass er eines Tages zurückkehren werde.

Die Shurachai wissen relativ wenig über das Orkland und ihre dunkelpelzigen Verwandten.

Der Schamane **Durshak**, der in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle spielt, galt selbst unter den Schamanen der Weißpelzorks als schrullig und gefährlich, und manch einer mußte von einer Fehde zu berichten, die in Durshaks frühen Kindheitsjahren begann und ihn mit dem Schamanen einer anderen Sippe verband. Den genauen Anfang vermag keiner mehr zu nennen, doch ging es um Beute, Schande und verletzten Stolz. Diese Fehde entrückte Durshak im Laufe der Jahre mehr und mehr von der Weltsicht der Shurachai. Es wollte ihm nicht schmecken, dass sein Konkurrent seine Macht aus derselben Quelle bezog und dieselben Geister anrief wie er selbst. So wandte er sich dem unsterblichen Widersacher aller anderen Götter des Pantheons der Shurachai zu, *Inkra*, der in flammendem Zorn das Eis zu schmelzen sucht, um die Welt im Wasser zu ertränken.

WELTSICHT UND GLAUBE

Der Glaube der Shurachai unterscheidet sich deutlich von dem ihrer Vettern im Orkland. Sie verehren die Naturgewalten verkörpernden Götter **Karmorrhagh** und **Efrun**. Diese fechten einen ewigen Kampf mit den „Wolfsfeinden“ aus (weshalb die Shurachai kein gutes Verhältnis zu Nivesen haben). Der Kampf zwischen Göttern und Wolfsgiganten erschüttert die Welt mit eisigen Stürmen, und wenn ihre Waffen aufeinander prallen, entstehen nächtliche Wanderlichter. **T’Eirra** und seine Tochter **Brthona** lachen hinter den Sternen nur darüber, sie sammeln die Toten und ihre Leiber. **Brthona** führt die Toten in die jenseitige Welt, weshalb die Shurachai alle ein Krähenfußzeichen im Gesicht tragen,

um ihren Blick auf sich zu lenken. Außerdem sind sie und ihr Vater **T’Eirra** diejenigen, die den Schamanen ihre Kraft verleihen, auf dass diese machtvolle Rituale wirken können. Ewiger Widersacher aller anderen Götter ist **Inkra**, der das Eis der Welt tauen möchte, um alles zu ertränken.

Daneben kennen die Shurachai den Ottergott **Ghurckch**, sowie die **Zorkyach** und **Harrguhlach**, die Geister des Blutes und ihrer Ahnen. Diese verehren sie in Wolfsgestalt, und es ist Aufgabe des Schamanen, mit ihnen zu sprechen und ihren Willen zu deuten.

ERSCHEINUNGSBILD

Die Haut der Shurachai ist von einem weißen Pelz überzogen, der sie fast gänzlich kälteunempfindlich macht. Sie sind extrem flink und hinterlassen kaum Spuren im Schnee. Alle Shurachai tragen eine Art Klansymbol in Form eines Krähenfußes als Bemalung, die sich von der gewölbten Nase bis auf die Stirn erstreckt. An der Farbe des Symbols kann man den Rang des Trägers erkennen. Je heller und bunter der Krähenfuß, desto angesehener ist der Ork innerhalb seiner Sippe oder sogar des ganzen Stammes, allerdings sind alle Rottöne allein den Schamanen vorbehalten. Angesehene Krieger oder mächtige Schamanen tragen das Symbol gar als Ziselierung auf metallenen Hülsen, die sie über ihre Hauer stülpen. Gewappnet sind die Shurachai meist mit selbst hergestellten Fellschurzen oder Gewändern aus hellem Grob-leinen, die mit Metallplättchen verstärkt sind, manche tragen auch erbeutete Helme.

VOM LEBEN DER SHURACHAI

An der Spitze einer Sippe steht der *Harordak* (Häuptling und/oder Schamane), bei den Shurachai üblicherweise ein Schamane. Darauf folgen die *Khurkach* (Jäger und Krieger), die *Drasdech* (Handwerker), *Grishik* (Sammler) und die *Ergoch* (Sklaven).

Frauen sind, wie bei anderen Orks auch, rechtlos und gehören dem *Harordak*, der sie als Belohnung an seine Getreuen vergibt. Kinder verbringen die ersten Jahre bei den Frauen, wobei die Jungen sehr früh zusehen müssen, wie sie alleine zurechtkommen.

Die Bindung zwischen den einzelnen Shurachaisippen ist üblicherweise nicht sehr eng, aber manchmal rotten sich mehrere zusammen, um menschliche Siedlungen oder die Bingen ihrer alten Feinde, der Wilden Zwerge anzugreifen. Auch sonst haben sie ihre Zeit in der Sklaverei der Brobim nicht vergessen, sie errichten ihre *Riyacharts* (Zelte aus



Mammutfell oder -leder) oder Schneehütten in geschützten Kuhlen oder Tälern rund um den Blauen See oder in den Nebel- oder Eiszinnen. Höhlen meiden sie dabei stets.

Ihre wahre Leidenschaft gilt der Jagd, nicht nur auf Mammut, Schneelaurer, Firnyaks und Wilde Zwerge, auch Firnelven jagen sie mit großer Ausdauer, kennen die Shurachai doch keine eindrucksvollere Trophäe als präparierte Elfenohren. Allerdings sind sie dabei stets darauf bedacht, keine komplett schwarz gekleideten Elfen zu töten, da sie in den Shakagra, auch Nachtalben genannt, Sendboten von Brthona sehen. Gleiches gilt für Harpyien, soll sich Brthona nach den Erzählungen der T'Eirra-Schamanen doch in dieser Gestalt den Shurachai offenbart haben. Auch Wölfe jagen sie nicht, da sie in ihnen die guten Geister der Umgebung vermuten.

SPRACHE

Die Shurachai sprechen eine eigene Sprache, die für einen Kenner des *Ologhaijan* einigermaßen verständlich ist. Allerdings ist sie von vielen Lehnwörtern aus dem *Rogolan* durchsetzt, wohl ein Mitbringsel aus der Sklaverei. Wer beide Sprachen beherrscht, kann sich recht problemlos mit den Shurachai verständigen. Eine eigene Schrift haben die Shurachai nicht, allerdings kennen sie Zeichen zur Kennzeichnung von Verbotenem oder Heiligem, die den Runen des altzwerghischen Alphabets *Angram* erstaunlich ähneln. Ein Kenner des Angram, oder auch der neueren, heute verwendeten Zwergengerunen, hat also eine ungewöhnliche Möglichkeit, die Shurachai zu beeindrucken.

DIE HÖHLEN

Alle Gänge und Kammern in den Höhlen sind natürlich und zeigen nur geringe Spuren einstigen Bergbaus. Der Boden ist weitestgehend eben, jedoch gibt es dank herabgefallener Felsen oder Stalakmiten auch schwieriger zu passierende Stellen. Die Deckenhöhe variiert je nach Breite des Ganges oder der Kammer: Bis zu drei Schritt Breite ist sie kaum drei Schritt hoch, zwischen drei und sechs Schritt Breite erreicht sie Höhen zwischen viereinhalb und neun Schritt, über neun Schritt Breite ist sie ein Gewölbe, dessen Höhepunkt etwa zwei Dritteln der Breite entspricht.

Obschon die Gesteinsformationen in den Kavernen vor allem aus verschiedenen Grau- und Brauntönen bestehen, erscheinen sie farbenfroher, je weiter man sich in sie hinein begibt. Ablagerungen von Glimmererde, Quarz oder Onyx sind keine Seltenheit, genau wie andere Mineralablagerungen, die im Licht von Fackeln oder Laternen in einem wahren Farbenfeuerwerk erstrahlen.

Innerhalb der Höhlen gibt es gelegentliche Absätze und Flecken mit Erdboden, auf denen vor allem dort Pilze wachsen, wo stetig Wasser von den Wänden oder der Decke einsickert. Früher wurden diese von den Bewohnern des Tempels als Nahrungsmittel kultiviert. Den Shurachai sind sie jedoch herzlich egal.

Bächlein oder Wasserbecken finden sich wenigstens alle dreißig Schritt. Die Becken spenden einigem Bleichen Lebensraum: weißliche Höhlenkrebse, Grottenolme und Molche, aber auch zahlreiche Käfer und Asseln. Abenteuerer, die in den Höhlen lauschen, können das stetige Krabbeln und Wuseln der kleinen Tiere und Insekten vernehmen, die langsam aus der Winterstarre erwachen.

Die Feuchtigkeit in den Kavernen sorgt dafür, dass der Boden oft spiegelglatt ist, so dass der Versuch zu rennen schnell in einem unsanften und nicht gerade eleganten Sturz enden kann (ganz abgesehen davon, dass man in einer Höhle immer mit Vorsprüngen und Felsnadeln in Kopfhöhe rechnen

muss). Jeder Abenteuerer, der versucht zu rennen, muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe (modifiziert durch BE) bestehen oder fällt bereits bei den ersten Schritten zu Boden.

Durch die Höhlen fließt ein regelrechter Fluss, doch wirkt er an der Oberfläche beinahe gestaut. Man kann sich auf ihm durch die Höhlen bewegen, sie jedoch nicht vermittels seiner verlassen oder betreten. Nur ein enger, kaum zwei Handbreit messender Spalt speist ihn mit Gletscher- und Regenwasser aus den höheren Regionen des Berges. Von hier fließt er tiefer in den Berg hinunter, doch sind die Fugen im Fels so schmal, dass sie kaum mehr als einen steten Tropfen erlauben, was dem Fluss den Anschein der Bewegungslosigkeit verleiht.

WANDERnde MONSTER

Zufällige Begegnungen finden in den Höhlen und Kammern des Tempels nicht statt. Abgesehen von den mehr oder minder regelmäßigen Streifzügen der Shurachai-Jäger aus den Tiefen des Tempels beschränken sich die natürlichen Bewohner weitestgehend auf ihren angestammten Lebensraum.

I. EINGANGSKAVERNE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jenseits der Treppenstufen öffnet sich der Tunnel in eine große, natürliche Höhle. Sieben Basreliefs an den Wänden der Kammer stellen abstrakte Angesichter dar, die in den Stein geschlagen wurden. Sechs der Gesichter befinden sich neben Tunneleingängen, die weiter ins Unbekannte führen, das siebte prangt direkt neben dem Eingang zu der Kaverne in eurem Rücken.



Dieser Vorraum zum eigentlichen Höhlensystem ist karg ausgestattet und nur die Reliefs in den Wänden, die vermutlich antike Darstellungen von sieben der zwölf Götter darstellen, lassen auf Zeichen religiöser Nutzung schließen. Mit etwas Fantasie und einer *Götter/Kulte*-Probe lässt sich herausfinden, um welche Götterabbildungen es sich handeln dürfte. Im Uhrzeigersinn mit der siebten Abbildung am Eingang beginnend sind dies: Praisos – Gott der Sonne, Rondra – Göttin des Krieges, Efferd – Gott des Meeres, Ingerimm/Ingra – Gott des Feuers und des Handwerkes, Boron – Gott des Todes und des Schlafes, Firun – Gott des Winters und der Jagd, Peraine – Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst. Die Anordnung der sieben Gottheiten hat keinerlei Bedeutung für die Helden. Weder folgt der Aufbau des Höhlensystems einer diesbezüglichen Logik, noch lassen die Reliefs, die neben den Gängen eingemeißelt sind, einen Schluss darauf zu, was die Helden erwarten könnten.

PHOSPHORPILZE

Einige der besonders feuchten Gebiete der Tempelanlage sind an Wänden und Decke mit Phosphorpilz bedeckt, der ein schwaches Leuchten ausstrahlt. Er findet sich üblicherweise hauptsächlich in Höhlen und Gemäuern im Nordwesten Aventuriens, gedeiht jedoch auch in anderen Regionen des Kontinents, wenn die Bedingungen stimmen. Unter Umständen trugen Abenteurer zur Verbreitung der Sporen dieser besonderen Pilzart bei, indem sie unbeabsichtigt die Sporen an ihren Schuhen mitnahmen und in das nächste Tunnelsystem wechselten oder Proben zu Forschungszwecken mit sich nahmen. Sein bisweilen fingerdickes Pilzgeflecht überzieht Wände und Decken feuchter Höhlen und verbreitet ein schwaches, grünliches Dämmerlicht. Schneidet man Stücke aus dem dichten Teppich heraus und trennt so den Pilz von seiner Mutterpflanze, so glimmt das Fragment noch für eine Weile nach und kann so eine praktische Hilfe für Helden darstellen, die entweder ohne sonstige Lichtquelle unterwegs sind oder aus anderen Gründen keine Aufmerksamkeit erregen wollen. Je nach Größe des herausgeschnittenen Fragments des Phosphorpilzgeflechts glimmt es für 30-60 Minuten nach und spendet im Radius von bis zu sechs Schritt im Durchmesser ein angenehmes Licht.

Der Anwender sollte sich nach der Benutzung des Phosphorpilzes gründlich die Hände waschen, wenn er nicht sowieso schon Handschuhe trägt. Der Pilz ist ungenießbar und erzeugt Taubheit auf der Haut. Wenn man ihn mit Schleimhäuten in Berührung bringt, wirkt er leicht ätzend und lässt die Atemwege zuschwellen, was zu Erstickungsanfällen führt, die im schlimmsten Fall bis zum Tode führen können.

2. FLEDERMAUSHÖHLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tunnel ist beängstigend eng, stellenweise weniger als ein Schritt breit. Hinter ihm öffnet sich eine hohe, aber enge Höhle, deren Wände und Boden komplett mit hellen Flecken übersät sind. Es gibt keinen weiteren Ausgang.

Diese Kaverne dient einer großen Menge von Fledermäusen, die an der Decke nisten, als Heimstatt. Bringt einer der Helden eine Fackel oder ähnliche Lichtquellen vollständig in die Höhle, schreckt dies die Tiere auf, und der ganze Schwarm setzt durch den engen Tunnel, der hierher führt, zur Flucht an. Abenteurer, die sich zu diesem Zeitpunkt noch darin befinden, sehen sich zahllosen Bissen und Kratzern durch die verängstigten Tiere, die sich auch gerne in langem Haar verfangen, nahezu hilflos ausgesetzt und erleiden 1W6 TP (Rüstung hilft).

3. DIE HÖHLE DER RIESENAMÖBE

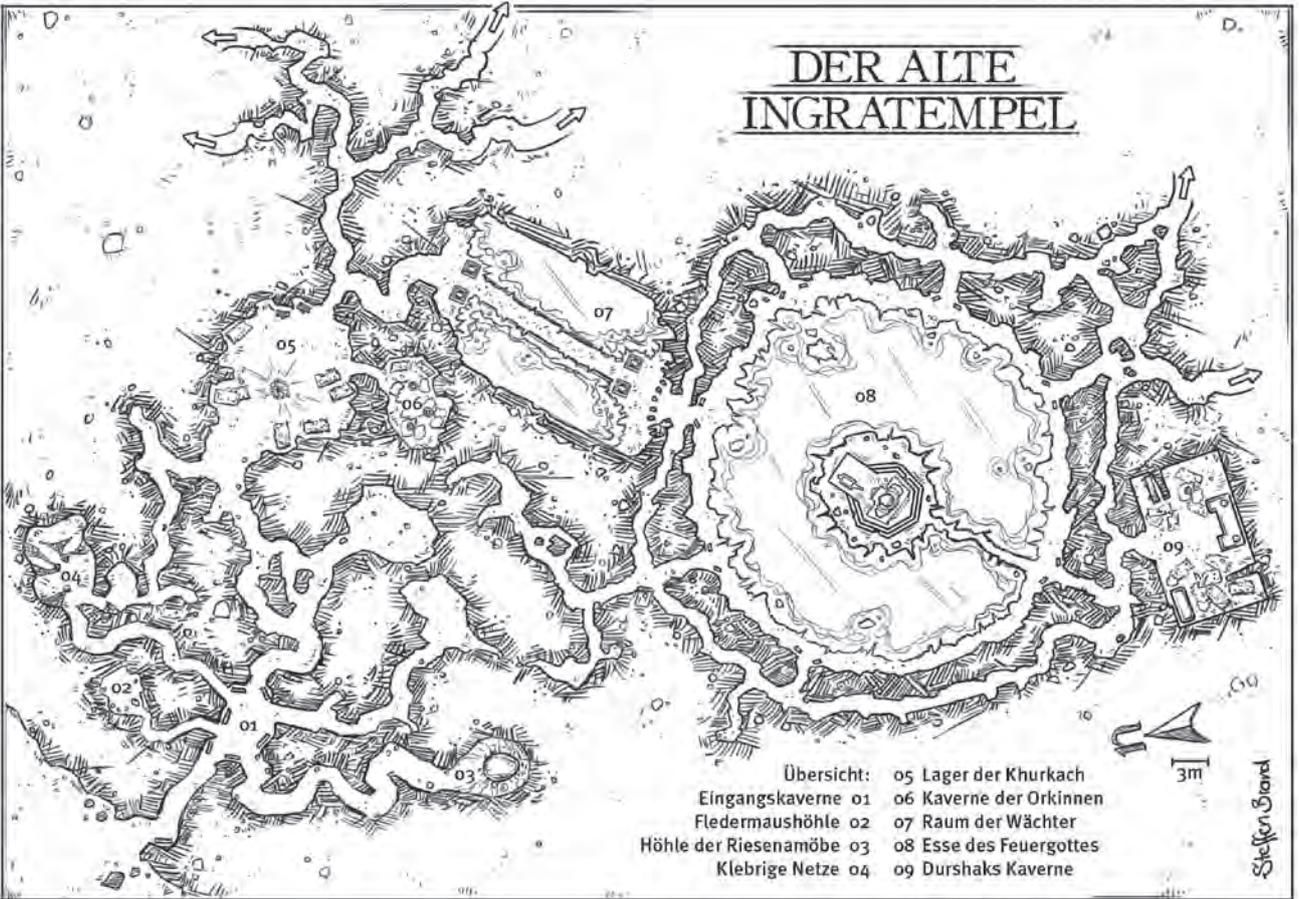
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tunnel windet sich unzählige Male und endet schließlich in einer sackähnlichen Kaverne, deren Wände ungewöhnlich glatt, beinahe wie poliert, erscheinen. Ein etwa drei Schritt durchmessendes Loch im Höhlenboden ist die einzige Eigentümlichkeit hier. Wie achtlos weggeworfen liegt der Rest eines Hanfseils etwas abseits der Öffnung vor euch. Es riecht penetrant nach Exkrementen und Fäulnis.

Das „Loch“ im Zentrum der Höhle führt zweieinhalb Schritt in die Tiefe, ehe es sich in der Decke einer darunterliegenden Kaverne öffnet, deren Boden sich noch einmal gut drei Schritt tiefer erstreckt. Sehen sich die Helden das Seil etwas näher an, stellen sie fest, dass es knapp vier Schritt lang ist und anscheinend abgeschnitten wurde.

Die tiefer gelegene Höhle ist das Reich einer Riesenamöbe, was bereits die Shurachai um Durshak schmerzhaft erfahren mussten, nachdem sie einen der ihren dort hinabgelassen hatten. Nur das rechtzeitige Kappen des Sicherungsseils konnte einen weiteren Shurachai davor bewahren, in die Tiefe gezogen und verspeist zu werden. Seither betrachten die Shurachai die Höhle zwar mit Misstrauen, aber auch durchaus auch mit gemischten Gefühlen, entsorgen sie doch praktischerweise ihre Abfälle durch das Loch.

Wenn der penetrante Gestank nach verdorbenen Abfällen die Helden nicht davon abhält, sich in das Loch hinabzulassen, werden sie bereits beim hinunterlassen Bekanntschaft mit dem Bewohner dieser Kaverne machen.



Riesenamöbe

Größe: drei Schritt **Gewicht:** 50 Stein
INI 1+1W3 **PA** 0 **LeP** 30 **RS** 0* **KO** unendlich
Scheinarm: **DK** H **AT** 6** **TP** 1W3+KR/2**
GS 0,25 **AuP** unendlich **MR** 18 **GW** 6

Beute: Mageninhalt

Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Umklammern

* Riesenamöben lassen sich effizient nur mit Waffen bekämpfen, die eine Schneide besitzen.

** Gelingt es der Riesenamöbe, einen Gegner zu treffen, versucht sie ihn vollständig zu *umklammern* (ihn zu verschlucken). Die Proben, um sich zu befreien, sind pro misslungenem Versuch um 1 erschwert. Übersteigt die Erschwernis den kleineren der Werte GE oder KK, so ist das Opfer komplett umschlossen und kann sich ohne fremde Hilfe nicht mehr befreien. Angriffe des Opfers auf die Amöbe sind auch um obigen Probenzuschlag erschwert. Die Riesenamöbe greift keine anderen Feinde an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfteilnehmer gilt: AT um 3 Punkte erschwert; AT-Patzer bedeutet, dass sie den Umschlungenen getroffen haben.

Gelingt es den Helden, die Amöbe zu vernichten, können sie in der ausgedehnten Wohnhöhle der Bestie einige unverdauliche Überreste vergangener Mahlzeiten wie rostige Metallteile und

eine Handvoll Halbedelsteine minderer Qualität aus den Überresten der Amöbe bergen. Ebenfalls dort befindet sich ein von Säure angefressener, aber dennoch wertvoller Rubin im Wert von 15 Dukaten, der augenscheinlich ein Beutestück eines der jüngsten Shurachai-Opfer der Riesenamöbe war. Das Wühlen in den Resten der Amöbe verursacht 1W3+1 TP je Runde, insgesamt brauchen die Helden dafür 6 Kampfrunden. Natürlich können sie sich abwechseln. Darüber hinaus ist die Suche nach weiteren Wertgegenständen oder gar Anhaltspunkten für die Suche nach dem von Sulja von Festum gesuchten Stein nutzlos.

4. DIE HÖHLE DER KLEBRIGEN NETZE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits am engen Eingang zu diesem Höhlenabschnitt merkt ihr, dass etwas nicht stimmt. Was ihr im schwachen Licht anfangs für Nebelschwaden hieltet, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als klebrige Schleier eines erstaunlich reißfesten Materials. Als hätten gigantische Spinnen hier ihr Netz gewoben ...



Vermutlich wird der diskrete Hinweis auf etwaige achtbeinige Bewohner dieser Höhle keinen Einfluss auf die Entscheidung der Helden nehmen, diesen Teil der Tempelanlage aufs Genaueste zu durchsuchen. In der Tat lassen die riesengroßen Höhlenspinnen, die hier ihre Zuflucht gefunden haben und von hier zu gelegentlichen Raubzügen durch die Gänge aufbrechen, nicht lange auf sich warten, wenn man sich in ihren Netzen verheddert.

Für diese Begegnung gibt es zwei mögliche Ausgangssituationen: Entweder die Helden entschließen sich zur Flucht nach vorn und begegnen den Höhlenspinnen in ihrem Nest, oder sie treten den Rückzug an und müssen sich immer nur einem oder zwei Verfolgern gleichzeitig stellen. Überlassen Sie den Helden diese Entscheidung völlig. Beide Möglichkeiten haben klar ihre Vor- und Nachteile. Im ersten Fall haben die Helden mehr Platz, um ihre Waffen zu schwingen, dafür schränken die klebrigen Fäden der Netze ihre Bewegungsfreiheit auf andere Weise ein. In letzterem Fall sorgt die Beengtheit des Tunnels für eine beträchtliche Einschränkung, die sie Spinnen nicht zu empfinden scheinen, selbst, wenn sie nur einzeln oder paarweise angreifen können. Für die Helden sieht es aber auch nicht anders aus. Im Nest können alle gemeinsam kämpfen, im Gang allenfalls zu zweit. Egal wie die Helden sich entscheiden, die Spinnen sind außerordentlich aggressiv und ausgehungert, haben sich die Shurachai doch bereits bei Zeiten um eine effektive Abwehr der achtbeinigen Monster durch eine schützende Salbe ihres Schamanen Durshak gekümmert, die die Riesenspinnen weitestgehend auf Distanz hält.

Insgesamt stürzen sich acht Höhlenspinnen auf die Helden, und da die Tiere im Gegensatz zu Zweibeinern auch an den Wänden und der Decke laufen können, können bis zu vier von ihnen die Frontreihe der Helden angreifen, oder aber sich von der Decke fallen lassen und Opfer, die weiter hinten stehen, zu beißen. Vornehmlich greifen die Höhlenspinnen Ziele an, die sich in ihren Netzen verfangen haben, da diese wehrloser sind.

Höhlenspinne

Diese schwarz oder nussbraun bepelzten Riesenspinnen messen bis zu acht Spann (plus Beine) und bewohnen Felsenhöhlen, Klamme und verlassene Minen in ganz Aventurien. Das Tier fängt seine Beute (etwa Kaninchen, Vögel, Goblkinder) in einem aufgespannten Netz und lähmt sie mit einem Giftbiss, um sie sogleich oder auch später zu fressen. Alchimisten bezahlen bis zu zwei Dukaten für die Mandibeln einer solchen Spinne, um das Waffengift *Arachnae* daraus zu gewinnen. Um sich aus dem Netz der Spinne zu befreien, ist eine GE-Probe +4 erforderlich, die für jeden misslungenen Versuch um 1 zusätzlichen Punkt erschwert wird; AT und PA des Eingesponnenen sind um denselben Betrag erschwert.

INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2 **KO** 13
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2 (plus Gift)*
GS 5 **AuP** 20 **MR** 9 **GW** 5

*Verursacht der Biss SP, so kommt die Giftwirkung hinzu (in den Mandibeln der Spinne ist genug Gift für mehrere Bisse). Das Gift hat Stufe 4, bei einem gelungenen Resistenzwurf (KO-Probe +4) zeigt es keine Wirkung. Ansonsten sinken AT, PA, GE, KK um je 1 pro Biss; der Effekt setzt nach 3 KR ein und baut sich nur langsam wieder ab: Die Werte steigen wieder um 1 Punkt pro Tag.

Niemand, der regelmäßig in den Kavernen verkehrt, begibt sich aus eigenem Antrieb in die Nähe dieses Höhlenabschnitts. Dementsprechend ist die Ausbeute an Verwertbarem oder gar Schätzen eher gering. Außer ein paar Gerippen kleinerer Geschöpfe wie Kaninchen, Fledermäusen und Ratten findet sich hier nichts von Wert. Die Giftdrüsen der Höhlenspinne andererseits sind eine sehr begehrte Zutat bei der Gewinnung von *Arachnae*. Der eine oder andere Dukate sollte also als Lohn für die Mühe herauspringen – natürlich nur, wenn man weiß, was man tut. Das Gift ist auch nach dem Tod des Lebewesens noch höchst wirksam.

5. DAS LAGER DER KHURKACH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese Höhle scheint das Lager einer Gruppe von weißfelligen Orks zu sein, die auf euer Eindringen hin zu den Waffen greifen und euch attackieren. Ihre Waffen lassen darauf schließen, dass es sich wahrscheinlich um eine Gruppe von Jägern handelt. Ihre Gesichter sind mit einem Symbol auf Stirn und Nasenrücken bemalt, das euch an einen Vogelfuß erinnert. Einer der Orks scheint der Befehlshaber zu sein, er ruft gutturale Befehle in seiner Sprache in die Runde, als ihr den Schauplatz betretet.

Unerfahrenen Helden sollte es egal sein, welchem Gegner sie sich gegenüber sehen, solange das Kräfteverhältnis zu ihren Gunsten steht und sie es nicht mit der Angst zu tun bekommen. Belesene oder dem Hohen Norden entstammende Helden dürften aber gegen ihre anfängliche Überraschung ankämpfen müssen, wenn sie plötzlich inmitten eines Höhlensystems einer Sippe Shurachai begegnen, die hier ihr Lager aufgeschlagen zu haben scheinen. Aus diesem Grund liegt das Überraschungsmoment definitiv auf Seiten der Shurachai. Letztlich dürfte den Helden egal sein, warum sich die Orks hierher zurückgezogen haben, damit der Meister jedoch eine Vorstellung von den Gegebenheiten hat, sei kurz angemerkt, dass das Sippenoberhaupt Durshak für einen Betrachter von außen – und sicherlich auch für viele andere Shurachai – als komplett wahnsinnig gelten dürfte. Seine wahnhafte Vorstellung, dem Gott Inkra nur auf die-



se Weise dienen zu können, hat schon so manches Mitglied seiner Sippe aufbegehren und kurz darauf durch Durshaks Hand sterben lassen. Einzig seine körperliche Überlegenheit, die Macht des Gottes Inkra, die Durshak in Form des Auges Inkras um den Hals trägt und die damit verbundene Furcht, die der Schamane in den Herzen seiner Männer auslöst, halten die Sippe an diesem völlig undenkba- ren Ort zusammen.

Betreten die Helden die Kaverne, in der die Jäger der Shurachai ihr Lager aufgeschlagen haben, ohne sich an- geschlichen zu haben, werden die Weißpelzorks sie bereits erwarten und entsprechend vorbereitet sein. In diesem Fall greifen die Jäger aus dem Hinterhalt an und überraschen die Helden, selbst wenn sie, wie in derartig angespannten Situa- tionen wahrscheinlich, auf alles vorbereitet sind.

Gelingt es den Helden, sich erfolgreich an das Lager der Khurkach anzuschleichen, werden sie die Jäger beim Dösen oder der Pflege ihres Fells oder ihrer Waffen an- treffen. Dann liegt die Initiative zu Beginn natürlich auf Seiten der Helden, wenn sie nicht in Kenntnis der übli- chen Lebensweise der Shurachai vollkommen überrascht von deren Anwesenheit sind. Das ändert aber nichts an der Tatsache, dass die Shurachai auf das Eindringen in ihr Lager sehr ungestüm reagieren und sofort mit aller Macht zurückschlagen. Der Gedanke an Flucht ist für die Orks vollkommen widersinnig, selbst wenn die Jäger bis zum letzten Mann kämpfen müssen und den kürzeren zu zie- hen drohen.

Khurkach der Shurachai (4)

Säbel: INI 9+1W6 DK H AT 13 PA 9 TP 1W6+3

Stoßspeer: INI 7+1W6 AT 13 PA 8 TP 2W6+2

LeP 33 AuP 36 RS 3 (Lederrüstung)

KO 14 MR 0 GS 6

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten und Eigenschaften: Dämmerungssicht, Kältere- sistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Wuchtschlag

Roghruz, Erster der Jäger

Säbel: INI 11+1W6 DK H AT 15 PA 10 TP 1W6+4

3 Wurfbeile: INI 10+1W6 FK 14 TP 1W6+3

LeP 39 AuP 39 RS 3 (Lederrüstung)

KO 15 MR 1 GS 7

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung (Lederrüstung)

Die Waffen der Weißpelze sind von einfachem Aussehen, aber bemerkenswert hoher Qualität. Die Säbel haben böse Scharten, zertrennen aber Fleisch und Knochen wie die beste Kusliker Schneide, die Stoßspeere sind stabil und wohl vor allem für die Bärenjagd geeignet. Die Orks setzen sie vor allem ein, wenn sie die Helden als Erste bemerken, um sie in

dem engen Durchgang zu ihrer Kaverne zu halten, so dass bis zu drei Orks auf einen Helden einstecken können – eine Situation, die für die Abenteurer taktisch extrem unklug ist. Die Gewandung der Orken ist kaum der Rede wert, aber ihre Beutel enthalten doch einiges, was man zu Dukaten machen kann. Hauptsächlich handelt es sich dabei um rohe, unge- schliffene Edelsteine im Wert zwischen je 5 und 15 Dukaten sowie eine Handvoll Münzen aus Beutezügen. Einer der Jä- ger mit Namen Roghruz, der der Anführer und Erste unter den Jägern zu sein scheint, trägt wertvolle goldene Ringe um den Hals, die das Symbol des Krähenfußes aufweisen, das sich auch als Bemalung im Gesicht der Jäger wiederfindet. Zwar ist die Goldschmiedearbeit von eher minderer Quali- tät, aber der Wert des Goldes allein dürfte bei einem Händ- ler eine hübsche Summe bringen (ca. 12 bis 15 Dukaten). Dazu liegen in der Orkhöhle drei Reiterbögen mit insgesamt 50 Pfeilen, die zwar auch grob aussehen, aber eine enorme Zugkraft aufweisen. Die Bögen sind zudem bestens an die kalte Witterung angepasst und sollten auch nicht versagen, wenn tiefster Winter ist, wenn ihre neuen Eigentümer sie gut pflegen.

Orkischer Reiterbogen

TP 1W6+5*

Reichweiten 5/15/30/60/100

TP+ (+3/+1/+0/-1/-2)

Gewicht 40 + 2

Laden 3

Preis: 120 S / 25 K

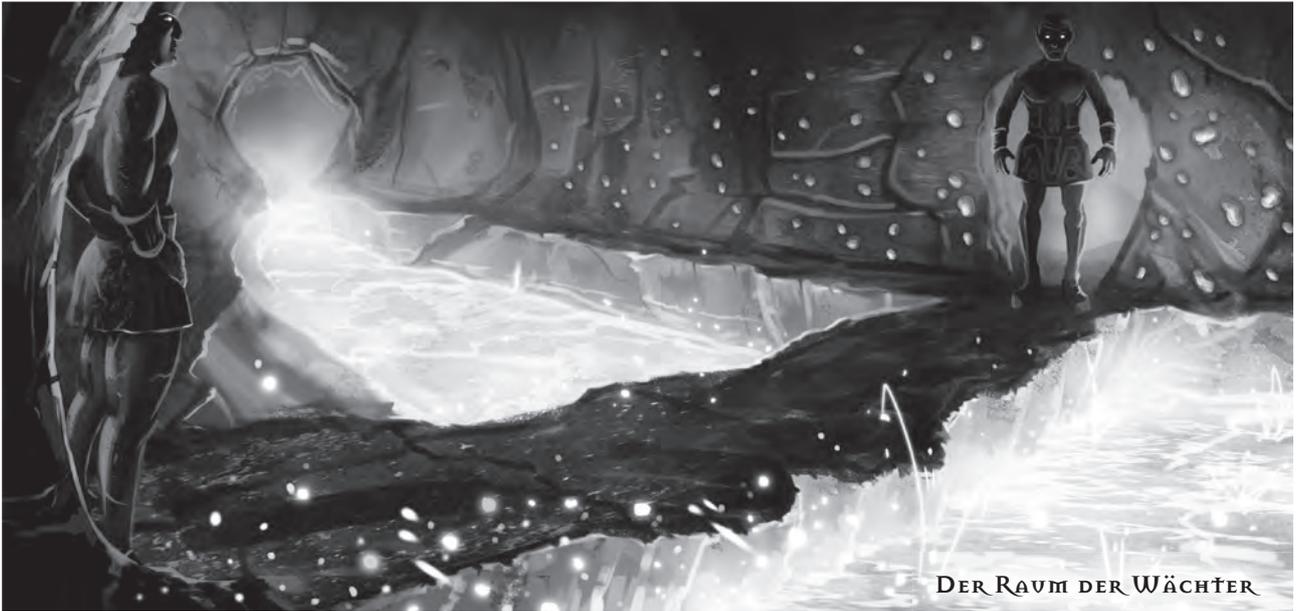
*Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei KO/2–2

Gelingt es den Helden, einen der Jäger lebend zu fangen und zu befragen, wobei der Charakter dafür die Sprache der Weißpelzorks oder doch zumindest *Ologhaijan* beherr- schen sollte, so wird er ihnen verraten, dass „Durshak sie alle vernichten wird für ihren Frevel. Er wird seine Männer mit Inkras Hilfe rächen und die Eindringlinge im Dreck der Ka- verne zertreten, bis ihre Augen herausquellen“.

6. DIE KAVERNE DER ORKIPPEP

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur ein kurzes, gangähnliches Verbindungsstück trennt diesen Bereich des Höhlenverbunds vom vorherigen. Beim Betreten der Höhle allerdings stockt euch der Atem. Auf dem Boden der unregelmäßig geformten Wohnhöhle kauern zahlreiche weißbepelzte Orkinnen und Orkkinder und starren euch teils ängstlich, teils wütend aus gelblichen Augen entgegen. Der Gestank in der Kaverne ist überwältigend. Es riecht nach Furcht, Schweiß und Geilheit. Keine der Orkinnen macht den Eindruck, euch angreifen zu wollen.



DER RAUM DER WÄCHTER

In einem Nebenglass der Höhle, die das Lager der Khurkach beherbergt, sind die weiblichen Shurachai sowie die Kinder untergebracht. Ihr Lager löst in den meisten Betrachtern, denen die Lebensart und die Bräuche der Shurachai nicht geläufig sind, Anteilnahme und Betroffenheit aus, handelt es sich doch um wenig mehr als eine Art Zwinger mit viel zu wenig Platz und viel zu vielen vom Anblick der Helden verängstigten oder verschreckten Frauen der Weißpelzorks, die auf Fellen sitzen und alltäglichen Arbeiten nachgehen. Die Shurachaifrauen stellen keine Gefahr für die Helden dar, solange diese sie nicht angreifen. Sollten die Helden auf die unwahrscheinliche Idee kommen, sich den Frauen doch in aggressiver Weise zu nähern, müssen sie feststellen, dass Orkinnen kräftiger sind, als sie erscheinen. Sollten die Helden ernstlich versuchen, den Shurachai-Frauen auch noch ihre letzte Habe nehmen zu wollen, können sie das, solange die Helden sie nicht anzufassen versuchen, gerne tun. Die Orkinnen haben wenig Bezug zu ihren Habseligkeiten und sind es gewohnt, herumgeschubst zu werden. Die Ausbeute wird jedoch, abgesehen von ein paar einfachen Werkzeugen zur Bearbeitung und zum Gerben von Fellen, Kochutensilien und ein paar essbaren Wurzeln, eher karg ausfallen. Wenn die Helden sich anschicken, die Frauen aus der Höhle zu schicken, werden sie sich nicht rühren. Helfen die Helden ein wenig nach und berühren die Frauen, werden sie in ihrer Sprache um Hilfe rufen und sich verbissen zur Wehr setzen.



7. DER RAUM DER WÄCHTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang weitet sich urplötzlich und gibt den Blick auf eine große, schlauchähnliche Höhle frei, in der Feuerchein sich an zahlreichen glitzernden Halbedelsteinadern an den Wänden bricht. Zu beiden Seiten flankieren Figuren aus grobbehauenen Fels den Anfang und das Ende einer Brücke auf die gegenüberliegende Seite eines Sees aus Lava. In den Augen der beinahe humanoide wirkenden Gestalten scheinen kleine Feuer zu glimmen. Der Pfad zwischen den vier Statuen ist schwarz und glatt, als sei ein Teil des Lava-Sees urplötzlich erstarrt, um den Weg auf die andere Seite zu ebnen.

Der Raum der Wächter ist eine schützende Bastion gegen unbefugtes Eindringen in das Allerheiligste des Tempels. Die Figuren zur Rechten und Linken der Helden sind in Wirklichkeit Golems, die das Artefakt, das der Tempel beherbergt, bewachen sollen. Warum sie bei Durshak, dem Schamanen der Shurachai, versagten, ist unklar. Möglicherweise sahen sie in ihm einen würdigen Träger der Feuer Ingras, vielleicht war auch nur sein verwirrter Geist für die Golems nicht zu durchschauen oder aber einer seiner Zauber hat sie für kurze Zeit geblendet. Jedenfalls werten sie ihn nun als den legitimen Besitzer des Auges und schützen nicht nur ihn, sondern auch diejenigen, die ihm folgen, also alle Sippenmitglieder. In der direkten Folge gelten die Helden als Eindringlinge und Widersacher und werden unmittelbar nach dem Betreten der Halle der Wächter von den Golems angegriffen.



Golems sind furchtbare Gegner. Obwohl sie langsam sind, können sie für die Auslöschung der gesamten Heldengruppe verantwortlich sein. Daher ist guter Rat teuer. Sollten die Helden sich entschließen, einfach stehenzubleiben und den Kampf gegen alle vier Golems gleichzeitig aufzunehmen, könnte und dürfte dies wohl ihr Untergang sein. Statt dessen bietet es sich an, sich auf die schmale Verbindung zu retten oder den Rückzug in den engen Tunnel, der zum Raum der Wächter führt, als Stellungsvorteil zu nutzen, um nur gegen je einen der Gegner kämpfen zu müssen. Eine andere Möglichkeit, dem Untergang zu entgehen, könnte sein, die Golems mittels eines erfolgreichen Ansturms oder einer Stolperfalle in die Lava zu stoßen, was sie zwar nur mittelfristig aufhält, den Helden jedoch vorübergehend Ruhe vor ihnen oder zumindest manchen der Golems verschafft, während sie sich den Übrigen widmen können. Den Spielern sollte klar sein, dass die Helden diesen Kampf nicht allein durch starke Rüstungen und großes Waffengeschick gewinnen können, sondern dass Taktik und Köpfchen mindestens ebenso wichtig sind.

Die beste Möglichkeit, die Golems zu zerstören, besteht darin, sie auf die Brücke zu locken und dann in die Lava zu bugsieren. Dazu bedarf es ob des schieren Gewichts der Geschöpfe eines erfolgreichen Ringkampfangriffs von zwei Helden auf einen Golem. Sobald die beiden Helden den Golem gepackt halten, muss beiden in der nächsten Kampfunde eine KK-Probe gelingen, um ihren Widersacher in die Lava zu stürzen. Die Helden sollten nicht all zu lange mit einem Golem kämpfen, denn nach der dritten Kampfunde wird die langsame Kreatur auch einen Helden zu packen versuchen und so möglicherweise mit sich reißen.

Die Augen der Golems bestehen aus Opalen, die man nach Zerstörung eines der Geschöpfe entnehmen kann. Sie sollten auf dem freien Markt zwischen 5 und 8 Dukaten bringen. Der feurige Glanz in ihnen erstirbt jedoch, wenn man den Raum der Wächter verlässt, denn es handelt sich dabei faktisch nur um die flammende Reflektion der Lava in der Höhle.

Bei den Figuren im Raum der Wächter handelt es sich um vier menschengroße Steingolems.

Golem

INI 6+1W6 **PA** 2 **LeP** 80 **AuP:** 300 **RS** 5

Faust: **DK** H **AT** 7 **TP** 2W6+3

GS 2 **MR** 15 **KK** 17

Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer, Stich); Golems können keine Wunden bekommen.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Eingangs zum Raum der Wächter ragt am Ende der Lavabrücke das riesengroße, steinerne Halbrelief eines Gesichts mit weit aufgerissenem Mund, das den Durchgang zur dahinter liegenden Höhle bildet, vor den Helden auf. Es stellt den Feuergott Ingrar dar, der mit loderndem Haar und Bart und riesigen Zähnen

den Helden entgegenzuschreien scheint. Ob es sich um eine Warnung oder eher um Gelächter handelt, bleibt unklar. Jedenfalls werden es sich die Helden, wenn sie es erst einmal bis hierher geschafft haben, wohl kaum nehmen lassen, ihren Weg ins Ungewisse fortzusetzen.

VERHÄNGNISVOLLE STEINE

Wer auch immer diese Tempelanlage erschuf, er wollte nicht, dass das Allerheiligste, die Esse des Feuergottes, geschändet würde. Die Shurachai mussten das schmerzlich am eigenen Leib erfahren. Viele Durchgänge innerhalb des Höhlenlabyrinths, die zu weiteren Kavernen führen würden, bleiben den Helden darum verschlossen. Doch das macht nichts. Sie, verehrter Meister, können jederzeit einen herabfallenden Stein einbauen, den die Shurachai bislang noch nicht ausgelöst haben. Der Schamane der Shurachai, Durshak, hat sich jedenfalls von Kleinigkeiten wie ein paar schicksalhafte Todesfälle im Innern der Tempelanlage nicht aufhalten lassen. Für ihn waren es Opfer, die der alte Feuergott als Tribut forderte. Der Preis war in seinen Augen angemessen.

Steinquaderfalle

Art: mechanisch

Zweck: Aufhalten, Abschrecken, Vernichten

Tarnung: 2

Schwierigkeit: 5

Schaden: 2W6+6 TP

Wartungsaufwand: keiner

Schwachpunkte: Der Auslöser lässt sich meist recht leicht überspringen, wenn er erst einmal entdeckt wurde.

8. DIE ESSE DES FEUERGOTTES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr den Raum der Wächter hinter euch gelassen habt, wird die Hitze beinahe unerträglich. Der Rachen der steinernen Gottheit am Eingang entlässt euch in einen großen Felsendom, in dem die Luft flimmert und es stark nach Schwefel riecht. Ein breiter Sims umläuft ein rundes Becken kochender, blubbernder Lava. Inmitten des Beckens ragt ein Standbild auf, das in jeder Hand einen schweren Hammer hält. Am Fuße der Figur schmiedet ein merkwürdig aussehender Ork ein Stück Metall auf einem mächtigen Amboss. Er scheint in seine Arbeit vertieft und bemerkt euch nicht. Wie er auf das Eiland inmitten des geschmolzenen Steines gekommen ist, ist euch ein Rätsel.



Bei der Gestalt zu Füßen der Ingrastatue, die die Shurachai als Inkra ansehen, handelt es sich um Durshaks ersten Schmied Kurgoth, der gleichzeitig der Wächter dieses Ortes und eine Art rechte Hand des Schamanen darstellt. Wie auch bei Durshak ist der dichte Pelz auf den Armen des Schmiedes der Esse zum Opfer gefallen, ein verwirrender Anblick, ist er doch darunter braunhäutig. Dieses „verkohlte“ Aussehen dürfte die Helden erschrecken, wirkt der erste Schmied so doch wie ein Dämon aus einer anderen Welt. Sein archaisches Äußeres wird noch dadurch untermauert, dass er nur mit einer ledernen Schürze bekleidet ist und ein eiserner Reif seine Stirn ziert. In der Tat ist es derartig laut in der Esse, dass Kurgoth die Gegenwart der Helden noch nicht bemerkt hat, dafür jedoch haben die sonstigen Wächter des Heiligtums ihre flammenden Augen zu keinem Zeitpunkt von den Eindringlingen abgewandt und greifen an, sobald die Helden sich weiter vorwärts trauen.

Feuergeister (4)

Rotgoldene Flämmchen, die im Zickzackkurs auf die Helden zurasen. Die ersten beiden brauchen zwei Kampfbrunden, um zu den Helden zu gelangen, die anderen beiden wieder zwei. Um sie zu bemerken, muss den Helden eine *Sinnesschärfe*-Probe +3 gelingen, da die Feuergeister nur leise knistern und die Luft im Raum ohnehin durch die Hitze flirrt.

INI 11+1W6 **PA** 4 **LeP** 12 **AuP** 90 **RS** 0

Flammenhand: **DK** HN **AT** 15 **TP** 2W6+4

GS 8 **MR** 7

Besondere Kampffregeln und -manöver: Nach 3 erfolgreichen Angriffen verlöschen die Geister und ziehen sich für 10 KR in die Esse zurück.

Erzgeister (2)

Kleine, plumpe Gestalten, die zuerst wie Erhebungen im Boden auf die Helden zurutschen, dann aber in ihrer Nähe eherne Gliedmaßen ausfahren, die mit Eisenadern durchzogen sind, und so auf die Beine der Eindringlinge eindreschen. Wenn dem getroffenen Helden dabei eine Wunde entsteht, so muss er eine GE-Probe ablegen, um nicht auf den Boden oder gar in die Lava zu stürzen. Sie brauchen 4 Kampfbrunden, um die Helden zu erreichen und sind recht leicht zu bemerken (*Sinnesschärfe*-Probe -3).

INI 8+1W6 **PA** 0 **LeP** 12 **AuP** 120 **RS** 4

Faust: **DK** HN **AT** 10 **TP** 2W6+2

GS 3 **MR** 9

Besondere Kampffregeln und -manöver: Nahkampfangriffe mit Waffen aus dem Element Erz (d.h. insbesondere alle Metallwaffen) erfordern eine BF-Probe, damit die Waffen nicht zersplittern.

Die Elementarwächter der Esse des Feuergottes sind bei Weitem nicht das einzige Problem der Helden. Darüber hinaus gibt es noch ganz profane Dinge, die ihnen zusetzen. Die unerträgliche Hitze erfasst jegliches Metall, sodass die Helden ein böses Erwachen erleben, wenn sie sich einige

Zeit hier aufgehalten haben und dann zu ihren Waffen greifen, ohne ausreichend durch Handschuhe geschützt zu sein. So nützlich die schwere, wärmende Kleidung außerhalb der Tempelanlage gewesen sein mag, hier unten entpuppt sie sich als wahre Pein. Schweißausbrüche und drohender Kollaps weniger gut konstituierter Helden sind eine reale Bedrohung, noch ehe sie einen einzigen Streich geführt haben. Lassen Sie die Helden jede SR KO-Proben würfeln, ob ihr Körper der Belastung standhält. Schlägt eine Probe fehl, verliert der betroffene Held 1W6 AuP und erhält einen Malus von -1 auf KK, GE und IN.

Während die Helden gegen die Wächter der Esse kämpfen, wird der erste Schmied Kurgoth ihre Anwesenheit bemerken und verschwinden wollen, um seinem Herrn und Meister Durshak Bericht zu erstatten und gemeinsam mit ihm und den Leibwächtern des Schamanen Schritte zur Abwehr der Eindringlinge einzuleiten.

Zuvor werden die Helden jedoch sicherlich die Esse des Feuergottes nach dem *Feuer Ingras* durchsuchen wollen. Schnell wird klar, dass es viel weniger ein Rätsel oder gar ein Wunder des Gottes ist, dass der Schmied auf der Insel im Feuer auftauchte und unbemerkt wieder verschwand, sondern lediglich der geschickten Hand des Architekten dieser Anlage zu verdanken ist. Sobald die Helden ihre Position um das mächtige Monument des Feuergottes herum verlagern, wird ihnen auffallen, dass es hinter ihr einen Steg über den Lavaström gibt, über den man zum Amboss am Fuße des Gottes gelangen kann. Auf dem Podest unterhalb der Statue finden die Helden eine archaische Schmiede vor, deren Zentrum ein kunstvoll verzierter antiker Amboss aus einem den Helden unbekanntem Material bildet. Es fällt ihnen nur leicht zu bestimmen, dass es sich dabei nicht um Eisen handelt, denn er fühlt sich erstaunlich kühl in seiner Umgebung an. Das Werkzeug liegt achtlos auf steinernen Söllern und Ablagen herum. Ein wuchtiger Hammer liegt auf dem Boden. Das Werkstück, das der mysteriöse Schmied vor seiner Flucht bearbeitete, befindet sich noch auf dem Amboss. Es ist offenbar noch nicht fertig, scheint aber ein übergroßes Schmuckstück oder Abzeichen werden zu sollen. Man erkennt die unfertige Form einer Flamme, die einen Vogelfuß einhüllt. Da es zu groß ist, um es sich um den Hals zu hängen oder sonstwie am Körper zu tragen, könnte es sich um ein Feldzeichen handeln, was wiederum darauf hinweisen könnte, dass Durshak plant, einen offenen Krieg gegen seine Sippe zu führen und so ein für alle Mal zu klären, wer der Herr über alle Weißpelze ist.

Folgt man dem den Lava-See umlaufenden Beckenrand weiter, so führen sechs Tunnel von ihm ab, die mit ähnlichen Göttersymbolen als Basreliefs versehen sind, wie bereits am Eingang des Tempels. Egal, welchen dieser Tunnel die Helden wählen, früher oder später führen sie alle zur selben reich ausgestatteten Höhle, die der Schamane Durshak sich als Domizil auserkoren hat und die früher einmal als Höhle des obersten Priesters der Gottheit diente.



9. DURSHAKS KAVERNE

Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden Durshak in seiner Kaverne antreffen, wenn es ihnen nicht zuvor wie durch ein Wunder gelungen ist, die Esse des Feuergottes ungesehen zu durchqueren. Vielmehr dürfte Durshak ihnen mit seiner Garde aus vier Jägern sowie Kurgoth in einem der Stollen begegnen, die wie ein Labyrinth die Esse umgeben und letztlich zur Priesterhöhle und Durshaks derzeitigem Gemach führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beim Betreten dieses Bereichs der Tempelanlage wird euch schnell klar, dass es nicht dem jetzigen Bewohner zu verdanken ist, dass der Raum so prächtig ausgestattet ist. Die Wände sind gespickt mit Reliefdarstellungen der Huldigung und Segnung gläubiger Anhänger an und durch den alten Roten Gott. In mehreren eingemeißelten Feuerschalen auf einem Altarstein lodern ewige Flammen, die scheinbar ohne Brennmaterial auskommen. Im ganzen Raum sind achtlos und ohne der Schönheit des Ortes Rechnung zu tragen Felle und Decken verteilt, die eine verschrobene Art von Luxus verkörpern sollen. Auf einigen der Decken kauern vier Orkinen, die bei eurem Eintreten versuchen, sich angsterfüllt zurückzuziehen.

Wie zuvor erwähnt ist es gut möglich, dass die Helden die Höhle erreichen, nachdem sie Durshak und seinen Männern in den Tunneln begegnet sind. Eine weitere Möglichkeit wäre, dass die Helden hier eintreffen und Durshak sie aus dem Hinterhalt angreift, nachdem er die Helden vergeblich in den Gängen gesucht hat. Egal wie Sie sich entscheiden, die Helden werden, wenn auch in manchen Fällen nur kurz, Gelegenheit haben, die Höhle zu inspizieren. Wie schon in der Höhle der Jäger und der Frauen wird sich hier nicht allzu viel Verwertbares finden und schon gar nicht der Stein aus Suljas Visionen, denn das Artefakt befindet sich am Hals Durshaks, und er wird es erst herausgeben, wenn er seinen letzten Atemzug getan hat. Ähnlich wie die Orkinen im vorderen Bereich der Tempelanlage werden auch diese hier ängstlich auf die Annäherung

DURSHAK, HARORDAK DER SHURACHAI

Durshak ist alles andere als auf den Kopf gefallen, seine Hinterlistigkeit grenzt jedoch an Wahnsinn, und seine Ziele sind auch für Seinesgleichen nur schwer nachvollziehbar. Letzteres macht ihn zu einem noch gefährlicheren Gegner, als es es ohnehin schon wäre, wenn er bloß ein einfacher Weißpelzork wäre. Darüber hinaus verleiht ihm das Feuer Ingras unerwartete Kräfte, die zwar nicht logisch erklärbar sind, wohl aber aus seinem durch das Artefakt errungenen Selbstbewusstsein resultieren. Er ist waghalsig, überzeugt von seinen Handlungen und Plänen und in der Lage andere mit seinem Vorbild zu

durch die Helden reagieren. Zumindest eine von ihnen jedoch wird aus Angst, wieder zu den noch tieferstehenden Artgenossinnen rückgeführt zu werden, versuchen, die Helden anzugreifen.

Durshaks Gespielin

Fäuste:

INI 9+1W6	DK H	AT 9	PA 11	TP 1W6
LeP 30	AuP 35	RS 1		
KO 11	MR 0	GS 8		

Wundschwelle 6

Durshaks Leibwächter (4)

Säbel:

INI 10+1W6	DK H	AT 13	PA 10	TP 1W6+3
Reiterbogen:	INI 9+1W6	FK 10	TP 1W6+5	
LeP 33	AuP 35	RS 3 (Lederrüstung)		
KO 14	MR 0	GS 6		

Wundschwelle 7

Der erste Schmied Kurgoth

Schmiedehammer:

INI 8+1W6	DK H	AT 10	PA 8	TP 1W6+5
LeP 35	AuP 37	RS 2		
KO 12	MR 0	GS 7		

Wundschwelle 6

In einer Nische der Kaverne finden sich ohne Schwierigkeiten eine Reihe von Habseligkeiten des Schamanen, die teils Beutegut vergangener Raubzüge, teils Utensilien für kultische Zwecke darstellen. Darunter befinden sich sowohl einige Dolche, Gefäße und Ingredienzen zu Ritualzwecken als auch Edelsteine, Goldmünzen, Schmuckstücke und luftgetrocknete Körperteile (vermutlich von Firnelfen). Dazu kommen farbige Erden und Rauschkräuter. Ohne zu hoch greifen zu wollen kann man diesen Besitz durchaus als eine Art Schatz bezeichnen, die die Helden über das Erringen des Artefakts hinaus für ihre Mühen belohnt. Insgesamt sollten die Utensilien und Kleinode einen Wert von 50 Dukaten aber nicht überschreiten.

großen Leistungen anzustacheln. Diese gefährliche Mischung macht den Kampf mit ihm und seinen Männern für die Helden zu einem auf Leben und Tod.

Charakter und Auftreten: Durshak ist groß, kräftig und für einen Ork von bemerkenswerter Hässlichkeit. Sein Leib ist von struppigem weißem Pelz bedeckt, der durch regelmäßigen Umgang mit Feuer etwas in Mitleidenschaft gezogen ist. Auf seinem bodenlangen, rockähnlichen Lendenschurz prangt das Zeichen Inkras, und an seiner Seite trägt er eine geflammte Klinge, die aus einem dunklen Stahl zu sein scheint. Sein Antlitz ist schweißüberströmt, weswegen die grellbunte Bemalung



eines Krähfußes auf seiner Stirn und dem Nasenrücken nur mit sehr viel Fantasie zu erkennen ist. Das verleiht ihm jedoch zusammen mit den funkelnden Augen eines Wahnsinnigen ein noch wilderes Aussehen. Durshak spricht mit einer dunklen Bassstimme, die den gutturalen Klang seiner Sprache noch bedrohlicher wirken lässt. Selbst wenn die Helden seiner Sprache mächtig wären, würde er sich nicht auf lange Diskussionen mit ihnen einlassen sondern ihr Auftauchen als das entlarven, was es ist; ein unbefugtes Betreten seines Hoheitsgebietes mit diebischer Absicht. Wie es sich für einen echten Befehlshaber gehört, wird er zunächst seine Männer gegen die Helden ins Feld schicken und später selbst angreifen, sollten sich seine Leute als unfähige Stümper erweisen. Dabei kennt er weder Barmherzigkeit noch Angst.

Arbach:

INI 11+1W6 **DK** H **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+5
LeP 40 **AuP** 39 **RS** 1
KO 14 **MR** 3 **GS** 8

Wundschwelle: 7

Der Arbach, den Durshak mit sich trägt, ist von wahrlich meisterhafter Fertigung und hat folgende Werte, sollte einer der Helden ihn führen wollen:

TP 1W+4 **TP/KK** 12/3 **Gewicht** 100
Länge 95 **BF** 1 **INI** 0 **W/M** 0/0 **DK** H

Talent: Schwert oder Säbel

Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Arbach +2 TP an.



DURSHAK – HARORDAK DER SHURACHAI

DAS AUGEN INKRAS – DAS FEUER INGRAS

Dieses absonderliche, einzigartige Artefakt ist so „echt“ wie sein Träger. Tatsächlich handelt es sich dabei um ein magisches Kleinod, doch vermag es von den ihm nachgesagten Wundertaten und Mirakeln herzlich wenige zu vollbringen. Weder Erdstöße noch Vulkanausbrüche liegen im Bereich seiner Möglichkeiten. Auch vermag es keine Lavaströme aus den Tiefen der Erde heraufzubeschwören und erst recht nicht diese zu lenken. Brände hingegen sind immerhin im übertragenen Sinne möglich.

Die wahre Macht des Feuers Ingras ist subtiler, stärkt das Artefakt doch vor allem das Selbstbewusstsein und den Habitus seines Besitzers. Als Träger dieses magischen Gegenstands fällt es ihm leichter, die Flamme der Begeisterung und Hingabe in anderen zu schüren, was ihn kurzum zu einem starken Anführer macht.

Die wahre Herkunft des *Feuers Ingras* liegt im Dunkeln. Am wahrscheinlichsten ist, dass es sich keineswegs ursprünglich um ein von Ingra selbst oder einem seiner Anhänger gefertigtes



Artefakt handelt, sondern vielmehr um eine von Elfenhand gefertigte Gemme zu Ehren der Elfengottheit Simia, die auf Umwegen zu neuem „Ruhm“ kam. Möglicherweise sollte es nur die Anmut einer schönen Elfenmaid steigern oder in Szene setzen, eventuell sollte es aber auch dem Ehrgeiz eines elfischen Händlers dienen. Wie dem auch sei, sollte ein Elf des Artefakts ansichtig werden, so dürften ihm zumindest Zweifel an dessen „modernem Ursprung“ kommen.

Aussehen: Das Artefakt besteht aus einem tropfenförmig geschliffenen Feueropal, was einen Hinweis auf seine anfängliche Herkunft geben könnte. Trotz einer makellosen Form sieht man dem Stein bei näherer Betrachtung an, dass er ursprünglich einmal anders gefasst gewesen ist. Die rohe, schwarz-silbrige Fassung des Opals weist wirklich auf eine kultische Verehrung des Feuergottes Ingra hin, der Stein selbst ist jedoch zu filigran geschliffen und weist hauchzarte Vertiefungen auf, die scheinbar keinen Zweck erfüllen, außer man habe ihn aus einer früheren Fassung entfernt und in seiner Bedeutung umgewidmet.



WEITER IN DIE LOHENDE TIEFE ...

Selbstverständlich steht es Ihnen, verehrter Meister, frei, die Tempelanlage beliebig zu erweitern und weitere Räume, Höhlen, Kavernen, Gänge, Labyrinth, Fallen und Monster auszuarbeiten. Dazu könnte es den Helden etwa gelingen, einen der zahlreichen Steinquader, die als Fallen angebracht und von den Shurachai ausgelöst wurden, zur Seite zu schaffen und so in andere Regionen der Anlage vorzudringen oder Abgänge in tiefer gelegene Gewölbe könnten die Helden in Tempelabschnitte führen, die noch nicht einmal die Shurachai bislang entdeckt haben. Sollten Sie in den Augen Ihrer Spieler Freude an der Erkundung des Höhlenlabyrinthes erkennen, zögern Sie nicht, diesem Verlangen Rechnung zu tragen.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden das *Feuer Ingras* aus den erkaltenden Händen Durshaks geborgen haben und auf dem Rückweg zu Sulja Avirion von Festum sein, die bereits an der Stelle, wo sie einander zuletzt gesehen haben, in der Steppe auf sie wartet.

Die Rondrianerin ist in bedauernswertem Zustand, als habe sie einen erbarmungslosen Kampf gefochten. In der Tat zeichnen sie zahlreiche Schnittwunden, und ihre Kleidung hängt in Fetzen an ihrem geschundenen Körper. Von Feinden fehlt jedoch jegliche Spur, und aus der Geweihten ist auch bei intensiver Nachfrage nicht herauszubekommen, wer oder wo die Feinde herkamen, wer sie waren und wohin sie verschwunden sind. Allein ihr Überleben zeigt, dass Sulja erfolgreich aus dieser Schlacht hervorgegangen sein muss. Ihr einziger Kommentar zu dem gesamten Vorfall ist, sie habe getan, was getan werden musste, um die göttliche Mission voranzutreiben. Mehr gebe es nicht zu sagen.

Statt weitere Worte zu ihrem eigenen Zustand und dem Geschehenen zu verlieren, fragt sie ihrerseits die Helden, wie es ihnen ergangen ist, und vor allem, ob sie den Stein gefunden haben, den sie selbst nur schwer beschreiben konnte. Bejahen die Helden dies oder zeigen ihr das Feuer Ingras, wird sie sie freundlich aber bestimmt auffordern, ihr das Artefakt umgehend auszuhändigen. Versagen die Helden Sulja Avirion von Festum das Artefakt, wird es hässlich. Sulja wird die Helden des Verrats bezichtigen und drohen, sie als Ketzer verbrennen zu lassen. Ihre Unerbittlichkeit hat sie ja bereits bei dem jungen Dieb in Paavi unter Beweis gestellt.

Die Wahrheit ist unangenehm. Sulja Avirion von Festum ist dem Wahnsinn unterdessen näher als dem Genie, und die lange Zeit der Einsamkeit in der Steppe des hohen Nordens hat die Sache für sie nicht besser gemacht. Die Verletzungen hat sie sich in einem Anfall geistiger Umnachtung selbst beigebracht, was ein erfahrener Medicus ohne Zweifel auch beweisen könnte, ließe sie ihn so nah an sich heran, um sie untersuchen zu können. Jedoch geschah all das nicht mit Vorsatz, sondern entsprang ihrem kranken Geist. Sie hat sich jedoch zumindest noch soweit unter Kontrolle, als dass sie den Helden in ihren lichten Momenten zwar als engagiert, aber dennoch zurechnungsfähig erscheint. Übertreiben Sie es daher also nicht mit der Darstellung Sulja von Festums. Die Helden sollen sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht gegen Sulja stellen, und sie ist auch nicht ihre Feindin. Im Gegenteil, im Grunde verfolgen sie dasselbe Ziel, nur hat die Geweihte bereits vor Längerem den Bezug zur diesseitigen Welt gegen ein Leben für die göttliche Leuin aufgegeben. Bisher äußerte sich dies ausschließlich in einer radikalen Haltung gegenüber Verstößen gegen die Dogmen ihres Glaubens. In naher Zukunft jedoch könnte ihre Wahnsinnigkeit noch furchtbare Folgen haben. Von all dem sollten die Helden jetzt möglicherweise langsam eine Ahnung bekommen, von offener Feindschaft jedoch sollte keine Rede sein.

Spätestens, wenn Sulja die Flammen Ingras nimmt und vor sich hält, sind die Helden zumindest fürs Erste besänftigt, erscheint es ihnen doch vernünftig, dass die Dinge sind, wie sie sind und die Rondrageweihte genau die Richtige ist, um den Norden zu befreien.

Zum Abschluss des Abenteuers können sich die Spieler über **450 Abenteuerpunkte** freuen, dazu **2 Spezielle Erfahrungen** für vielfach genutzte Talente (*Sinnenschärfe* oder *Klettern*) bieten sich an, aber auch *Körperbeherrschung*). Je nachdem, wie erfolgreich die Helden an den Aktivitäten beim Fischerfest teilgenommen haben, erhalten Sie dadurch bei der Bevölkerung einen guten Ruf und dadurch, wie erwähnt, einen Bonus von -2 auf gesellschaftliche Proben im Umgang mit Bürgerlichen. Dies gilt natürlich nur, wenn die Helden Erfolg hatten und ohne Tricks angekommen sind. Wenn sie ihre Gewinnaussichten durch einen **ATTRIBUTE** verbessert haben, so wird dies niemand merken. Wenn sie aber zum Beispiel ihre Konkurrenten mit einem **PARALYSIS** ausschalten, so wird sich der typische Aberglaube der Bevölkerung entladen, und die Helden müssen unter Umständen sogar mit einem **Malus** auf gesellschaftliche Proben rechnen.



KAPITEL II: DER KRIEG DER HÄUSER

„Nun ist es beileibe kein Zufall, dass Dukaten die Form eines Rades besitzen. Auf der Straße liegt die Zukunft und unser Wohlstand.“

—Stover Regolan Storerbrandt

Paavi in seiner jetzigen Form könnte ohne die Handelsschiffe und Karawanen, die die Schätze des Nordens nach Aventurien bringen, aber auch Nahrung und andere Annehmlichkeiten in die Stadt bringen, nicht existieren. Aller Handel in der Stadt geschieht letztlich unter den Augen Herzogin Geldanas II., doch diese Frau ist weder für ihre Milde noch für ihre Bescheidenheit bekannt. Da nun ein neuer Spieler an Paavis Tisch sitzt, der Kaufmann Vito Granske, hat sich die Herzogin in den Kopf gesetzt, das Blatt neu zu mischen, noch mehr Dukaten an sich zu raffén und ihre Machtposition weiter zu stärken. So stößt sie einen Handelskrieg zwischen den alteingesessenen Häusern und dem Freibund in Paavi an, in dessen Folge es zu schnell wechselnden Bündnissen, Lebensmittelknappheit und sogar zu einem feurigen Finale kommen kann.

Der Krieg der Häuser gibt den Helden nicht nur Gelegenheit, an diesem unter Umständen folgenschweren Ereignis mitzuwirken und so das Machtgefüge in Paavi zu beeinflussen, sondern verlangt von ihnen auch, diesen Handelskonflikt schließlich zu beenden.

HINTERGRUND

Zu sagen, die ortsansässigen Händlerfamilien und Compagnien hätten ein gutes Verhältnis untereinander, wäre schlicht gelogen. Die drei im großen Paavi-Kontor beheimateten Handelshäuser Wardenaii, Kolenbrander und Storerbrandt neiden den Kuslikern vom Handelshaus Weyringer ihre Exklusivrechte auf Ambra und Walbein, die Markkanen schauen mit Sorge auf die wachsenden Ankaufversuche von Pelzen durch die Storerbrandts, und der einzige Fakt, in dem sich alle einig sind, ist der, dass der Freibund hier nichts verloren hat.

Die Ankunft des Freibunds beziehungsweise der Karawane Vito Granskés hat Geldana einigés Kopfzerbrechen bereitet. Der Status Quo gefiel ihr, hielten sich doch die Handelshäuser gegenseitig klein und spülten klingelnde Dukaten in ihre Kassen. Doch Sindri Gorbas, der sich auch zuvor als Mann mit exzellentem kaufmännischem Gespür erwiesen hat, riet ihr zu dem Wagnis, die Handelshäuser gegeneinander aufzubringen und auszuspielen. Denn alles Geld und Gold, das die Händler und Compagnien einsetzen, um einander das Leben schwer zu machen, würde in Paavi bleiben, wo es entweder direkt in die Kassen Geldanas flösse oder zuerst an die Bevöl-

AUF EIN WORT!

Der Krieg der Häuser ist ein Abenteuer, das sich in seiner Struktur von den bisherigen Abenteuern unterscheidet. Statt einer festen Geschichte zu folgen, gibt es eine Ausgangssituation, nämlich den Beginn des Handelskonflikts in Paavi, und auf der anderen Seite dessen Beendigung. Wie die Helden vom einen Punkt zum anderen gelangen, mit wem sie sich verbünden und was für Geheimnisse sie während dieser Zeit erfahren, ist vollkommen offen. Für Sie als Meister bedeutet dies einen Mehraufwand, den wir aber durch Beispielergebnisse zu mindern versuchen. Natürlich können Sie auch diese Beispielergebnisse in eine mehr oder weniger stringente Form bringen, aber der wichtige Punkt ist, dass die Helden sich einschalten und den Verlauf der Dinge ändern sollen.

Deshalb geben wir Ihnen einen Zeitstrahl an die Hand, der den Ereignisverlauf ohne das Eingreifen der Helden zeigt. Die Aktionen der Helden aber werden und sollen diesen Zeitstrahl auf den Kopf stellen.

Während des Kriegs der Häuser sollen die Helden aber einen weiteren, für den Verlauf der Kampagne wichtigen Fakt erfahren, falls sie beim Fischerfest noch keinen Verdacht geschöpft haben: Die Aktionen Vito Granskés werden immer kaltherziger, berechnender und rücksichtsloser. Er ist ein Eisherz geworden, was im vierten Abenteuer, **Des Weißen Weisheit**, weiter beschrieben wird, und die dämonische Kälte der zurückgezogenen Eishexe Glorana hat von ihm Besitz ergriffen. Diese allmähliche Änderung vom jovialen Kaufmann, den sie auf der Reise nach Paavi begleitet haben, bis zu dem mitleidlosen, zurückgezogenen Händler stellt eine gewisse Herausforderung für Sie als Meister dar. Machen Sie sich keine Gedanken, einige Gemütsänderungen zu plötzlich zu vermitteln (in dem Fall sollten sich eher die Helden Sorgen machen und Fragen stellen), sondern versuchen Sie, durch gezielte Einstreuung von Informationen und Erinnerungen der Figur Vito Granskés etwas Tragisches hinzuzufügen. Das Ziel soll nicht sein, ihn zu einer Gestalt zu machen, die die Helden bekämpfen sollen, sondern die sie retten wollen.

Natürlich wird es große Auswirkungen auf die Kampagne haben, wie die Helden mit der Veränderung Vito Granskés umgehen.



kerung ginge. Dort könne man es später immer noch holen. Das Problem bei der Sache war, das keines der Handelshäuser den Kampf als so sinnlos erachten sollte, dass es einfach sein Kontor schlösse. Aus diesem Grunde startete Geldana ihre Kampagne auch nicht kurz nach Ankunft des Freibundes, sondern ließ sich Zeit, um die Charaktere der örtlichen Vorsteher der Handelshäuser zu studieren und unter dem Mantel der Verschwiegenheit einige Versprechungen zu machen.

ZUSAMMENFASSUNG

Geldana II. schürt mit Hilfe und auf Rat von Sindri Gorbas die Glut, um die ansässigen Handelshäuser zu einem flammenden Konflikt zu treiben, der ihre Vormachtstellung festigen und ihre Koffer mit klingenden Dukaten füllen soll.

Nach dem ersten Anstoß auf einem Bankett soll dieser Streit zum Selbstläufer werden, den die Herzogin erst durch ein Machtwort zu beenden plant und dabei der Bevölkerung gegenüber auch noch den Anschein von Güte und Gerechtigkeit anzunehmen versucht. Sindri Gorbas hat ihr versichert, den Gang des Konfliktes lenken zu können wie einen Wagen, und noch vertraut sie ihm. Während die Pfeffersäcke sich in kaufmännischen Winkelzügen ausleben, ist es vor allem dem frischen Eisherz Vito Granske zuzuschreiben, dass der Handelsstreit eskaliert. Seine teils gnadenlosen Taktiken nimmt vor allem Lessio Calpresa auf, der zudem über Coljew Tollinow die Geschäfte vom Haus Kolenbrander über die Wolfshetzer stören lässt. Diese eskalieren den Konflikt, und Sindri Gorbas sieht sein Werk in Gefahr, vor allem aber fürchtet er, die Herzogin zu enttäuschen und zittert vor ihrer unweigerlichen, gnadenlosen Reaktion darauf. Während er beginnt, die Wogen zu glätten, werden sowohl der Vorsteher des verborgenen Phextempels der Region als auch Albrin Sjerensen das Ihre tun, um die Stadt nicht in völligem Chaos versinken zu lassen. Doch Sjerensen wäre nicht der Mann, der er ist, wenn er Chancen nicht ergriffe, und so wird er versuchen, Tollinow aus dem Weg zu räumen, um dessen Klientel und auch seine Besitztümer an sich zu reißen.

ZEITSTRAHL DER EREIGNISSE

☞ **Tag 1:** Herzogin Geldana lädt die Vorsteher der Handelshäuser, die sich in Paavi niedergelassen haben, und andere wichtige Persönlichkeiten zu einem Bankett ein. Abschließend zieht sie sich zusammen mit *Vito Granske* zu einer Besprechung zurück, das Bankett endet.

☞ **Tag 2:** *Sindri Gorbas* berichtet seinem Schwager *Lessio Calpresa* vom Handelshaus Weyringer von dem Gespräch zwischen Geldana und Vito Granske, vor allem, dass der Freibündler es darauf abgesehen hätte, sich den Bernsteinhandel einzuverleiben und zu diesem Zwecke mit Kampfpreisen bei der Kornlieferung gewonnen hätte.

☞ **Tag 3:** Am Morgen nach dem Gespräch mit Gorbas stürmt Calpresa in den Kontor des Freibunds und fordert aufgebracht sowohl Aufklärung über besagtes Gespräch als auch,

dass sich Granske gefälligst aus seinen Geschäften heraushalten solle. Vito Granske lässt den tobenden Horasier kurzerhand aus dem Kontor werfen, ohne überhaupt auf die Anschuldigungen einzugehen. Für Calpresa stellt dies ein Schuldeingeständnis dar, und er schwört, es dem Freibund schon zu zeigen.

☞ **Tag 5:** Granske scheint das Ereignis fast schon vergessen zu haben und bleibt ohnehin viel in seinem Kontor, als ihm einer seiner Gehilfen berichtet, dass einige örtliche Händler ihre Bestellung von Gewürzen, Salzen und haltbar gemachten Lebensmitteln aus dem Bornland storniert hätten, weil Weyringer ein besseres Angebot gemacht habe. Granske schlägt zurück, indem er zugesagte Stellplätze in den Lagerhäusern auf den Flenserdunen eigenverwendet. Mehrere Warenladungen gerabtes Leder für Weyringer stehen bei Nacht

unter offenem Himmel und brauchen Bewachung.

☞ **Tag 8:** Nach Ankäufen auf den Märkten zum Schaden der jeweils anderen Handelshäuser (und zur Freude der Warenproduzenten in Paavi) wendet sich Granske an die Helden, damit sie ihn unterstützen.

☞ **Tag 10+:** Lessio Calpresa vergilt die Sabotageakte mit Gleichem, und zwar gegen alle Handelshäuser Paavis. Ein Streit mit Lutje Marn entbrennt, in Folge dessen sich Weyringer fast hauptsächlich darauf konzentriert, dem Freibund und Kolenbrander zu schaden.





☞ **Tag 12+** Granske sieht Kolenbrander in einer schwachen Position und nutzt die Gelegenheit, ebenfalls Winkelzüge und sogar Aktionen gegen die vielleicht sogar mit ihm verbündete Handelsniederlassung auszuführen, was diese zusätzlich schwächt.

☞ **Tag 14+** Die Sammler greifen ein, erst mit Sabotageakten gegen die Waren Kolenbranders, wobei die Disposition für die nächste Karawanenankunft erbeutet wird. Ausgehend davon und von der Spionage im Freibund lässt Lessio Calpresa nach der Schmach durch Sjerensen die Sammler ganz los.

☞ **Tag 17+** Der Übergriff auf die Koggen, Höhepunkt und Ende des Handelskonflikts.

AUFHÄNGER

Man kann davon ausgehen, dass die Helden nach der Reise nach Paavi mit Vito Granske noch auf gutem Fuß stehen, auch wenn sich der Freibundhändler seit einiger Zeit seltsam zurückhaltend aufführt und sich oft in sein Schreibzimmer zurückzieht um zu grübeln. Als er die Einladung der Herzogin erhält, wird er höchstwahrscheinlich an die Helden denken, denn dieser Anlass ist auch eine Möglichkeit, sich zu präsentieren. Wenn die Helden sich im vorherigen Band und bei den Ereignissen von **Der alte Feuergott** hervorgetan haben, so ist dies für Granske ein Grund mehr, sie zu bitten, ihn zu begleiten. Je nach Meisterwunsch kann er dieses Anliegen persönlich, durch einen Boten oder einen Brief übermitteln – die letzteren beiden Vorgehensweisen passen eindeutig besser zu seiner derzeitigen Gemütslage, selbst oder gerade wenn die Helden im Kontor des Freibundes ein und aus gehen.

Sollten Granske oder sein Bote Grund zu der Annahme haben, dass die Helden diesen Hinweis brauchen, so werden sie natürlich an die entsprechenden Etikette für diesen Empfang erinnert. Da die Oberschicht Paavis erwartet wird, sollten sich die Helden festlich kleiden, zudem darf keine Klinge mit in die Burg der Herzogin gebracht werden, die länger als ein Jagddolch ist. Die Eisjäger und Söldner Geldanas II. achten ohnehin genauestens auf diese Regelung.

Im Grunde will Granske mit den Helden als Eskorte vor allem Eindruck am Hofe und bei den anderen Handelshäusern schinden, die wahrscheinlich eher blasse Schreiberlinge mitbringen. Gerade wenn einer der Helden für den Nordaventurier exotisch genug erscheint, wird Granske keine Kosten scheuen, um eine möglicherweise nötige Einkleidung vorzunehmen. Befindet sich allerdings ein Thorwaler in der Gruppe, so wird Granske sehr genau abwägen müssen, wie gut der Ruf des Helden ist. Auch hat er keine Hemmungen, nur bestimmte Helden einzuladen, wenn manche von ihnen einfach nicht an den Hof Geldanas II. passen.

Haben die Helden mehr oder weniger mit Granske gebrochen (ganz gleich aus welchem Grund), so bietet sich

Albrin Sjerensen an. Der Gastwirt hat in Paavi durchaus Einfluss, was nicht nur an der Tatsache liegt, dass es für ihn ein Leichtes wäre, innerhalb von Minuten einen wütenden (und betrunkenen) Mob aufzustacheln, sondern auch daran, dass er viele Steuern zahlt und so ein zwar nur geduldeter, aber dennoch wichtiger Teil von Paavis Wirtschaft darstellt. Dasselbe gilt auch für Coljew Tollinow, so die Helden sich eher auf seine Seite geschlagen haben. Doch sowohl Sjerensen als auch Tollinow haben nur die Möglichkeit, einen Gast mitzubringen, im Gegenzug aber schert sich zumindest Sjerensen nicht so sehr um den Geschmack und die Etikette, als das er eine Auswahl treffen würde, wer ihn begleiten darf. Vielmehr wird er einen der Helden ansprechen, wenn sie sich in seinen Augen gut geschlagen haben und gerade zur rechten Zeit am rechten Ort (sprich: seiner Schänke) sind.

Das ist für die volle Gruppe natürlich kein idealer Einstieg, aber ein Weg, zumindest ein Mitglied der Heldengruppe an den Ort des Geschehens zu bringen. Die anderen Helden können in diesem Fall den Abend in einer Taverne verbringen oder sich anderen Dingen widmen. Sind sie in einer Taverne, können Sie den Knecht Kippel treffen, der sie vom Ruf her zu kennen scheint und dessen Herr, der Kaufmann Alrik Glorreiter, ebenfalls gerne zu dem Bankett gegangen wäre, aber als kleiner Händler keine Einladung bekommen habe.

Wird Vito Granske von keinem der Helden begleitet, weil diese nicht wollen, unpässlich sind oder einfach eine nicht vorzeigbare gesellschaftliche Katastrophe darstellen, wird er natürlich Männer und Frauen des Freibundes als Begleitung mitnehmen. In diesem Fall hören die Helden nur einen Bericht der Ereignisse auf dem Bankett. So oder so wird sich Granske von *Deinard Stupken* begleiten lassen, einem gut 25 Götterläufe alten Schreiber des Freibunds, der mit der jüngsten Karawane nach Paavi gekommen ist. Deinard ist ein einstiger Stadtwächter aus Festum, auf den der alte Granske durch Zufall aufmerksam wurde. Da auch die Stadtwache immer wieder Verpflegung und Gebrauchsgüter benötigt, die nicht von der Stadt selbst zur Verfügung gestellt werden, kam es häufig vor, dass Mitglieder der Wache zum Schichtwechsel Besorgungen und Einkäufe für die Mannschaft machten. Bei einem dieser Einkäufe fiel Deinard dadurch auf, dass er fast alle Preise im Kopf schneller berechnete als der Krämer am Rechenschieber, und so kam es, dass man dem mit Zahlen talentierten jungen Stadtwächter eine Stelle als Schreiber beim Freibund anboten, die er nach kurzem Überlegen gerne annahm. Sollte entgegen aller Erwartungen Oleg, der zusammen mit den Helden die erste Karawane nach Paavi begleitet hat, noch am Leben sein, so können Sie Deinard gegen ihn austauschen.

Es steht den Helden frei, wie sie sich auf die Feierlichkeiten vorbereiten, wenn sie sich umhören, können sie natürlich einige Gerüchte über die Herzogin und ihre Burg aufschnappen.



GERÜCHTE

„Manchmal heult's arg dort oben, und das kann mir keiner erzählen, dass das der Wind ist!“ – Diese Geräusche kommen in der Tat, wenn auch selten vor und entstammen den Kehlen von zwei Daimoniden-Jagdhunden, die Geldana abzurichten versucht.

„Das wird gewiss ein Fest, ja. Die Kusine meines Schwagers schafft bei einem der Metzger unten in den Dunen, und die hat erzählt, so eine große Bestellung hätt' sie noch nie in ihrem Leben gesehen, ja.“ – In der Tat plant Glorana, groß aufzutischen, auch wenn die Mengen natürlich nicht an die Essensmassen heranreichen, die Fürsten und Könige im Mittelreich oder bei den Tulamiden auftischen.

„Pah, seit wann teilt unsere gute Herzogin?“ – Wirklich ein selten gesehener Zug Geldanas II.

„Ich würde gute Stiefel mitnehmen, bei Geldana geht es am Ende immer ums Jagen. Kommt mit, mein Vater ist Schuhma-

cher.“ – Auch wenn eine große Jagd nicht stattfinden wird, feste Stiefel kann man immer brauchen.

„Ich hab' gehört, Geldana will eine Kriegsflotte aufbauen, um es den Thorwalern zu zeigen! Warum sonst kämen so viele Pfeffer-säcke zusammen?“ – Diese Person sollte besser nicht Herzogin Geldanas Ratgeber werden. Sie wäre durchaus imstande, so etwas zu beschließen.

„Ihr wollt da rein? Bitte, wenn ihr da seid, könnt ihr nach meinem Firnjun schauen? Den haben die Eisjäger letztes Frühjahr mitgenommen.“ – Ein all zu häufiges, unheilvolles Schicksal, das wohl nie vollends aufgelöst werden wird.

„Sie ist eine gute Frau. Hart, aber wäre sie das nicht, hätten uns die dreckigen Thorwaler sicher schon erschlagen, oder die gierigen Händler hätten all unser Geld an sich gerafft!“ – Natürlich würden sich beide genannten Gruppen freuen, wenn es so einfach wäre.

AUF SCHIEFER BAHN –

DIE HELDEN UND DIE SAMMLER

Das Abenteuer *In die Nacht* hat ein mögliches Ende, bei dem die Helden den Sammlern der langen Leifette, den Wolfshetzern, einen Gefallen erweisen, ob sie dies nun wollten oder nicht. Davon ausgehend versuchen die Sammler natürlich, eine so kampfstärke Gruppe zu rekrutieren und nach und nach auf ihre Seite zu ziehen, anfangs vor allem durch Aufträge in der Zeit zwischen den Abenteuern. Wenn die Helden das geschehen lassen oder gar öffentlich gemeinsame Sache mit den Sammlern machen, wird sich die Stimmung bei vielen Parteien Paavis gegen sie wenden. Weder die Händler noch die normalen Bürger halten viel von den Sammlern, würden dies aber nie laut sagen – den Wolfshetzern wird ein ähnlich buckelnder Respekt dargebracht wie den Eisjägern, wobei man die Fjarningen Geldanas noch ein wenig mehr fürchtet. Meisterfiguren werden entsprechend ehrerbietig und zurückhaltend mit den Helden umgehen, aber jede noch so geringe Möglichkeit nutzen, sich wieder ihren ei-

genen Problemen zuzuwenden und sich von den Helden zu entfernen. Andere Meisterpersonen, zum Beispiel der fahrende Phexgeweihte, werden keinen Kontakt zu den Helden suchen.

Arbeiten die Helden ganz offen mit den Sammlern zusammen, werden sie nicht auf das Bankett Geldanas eingeladen, die zu den Wolfshetzern ihre ganz eigene Beziehung pflegt, aber ihre Anwesenheit an diesem Abend nicht benötigt. Für die Helden wären ein sinnvoller Einstieg dann in den ersten Aktionen des Handelskriegs – die Sammler werden früher in den Konflikt hineingezogen und machen mit den Helden gemeinsame Sache. Sowohl Granske als auch Lessio Calpresa können als Auftraggeber auftreten, solange genug Geld im Spiel ist. Ein sinnvoller Ablauf wären drei bis vier der Handelskriegsaktionen, wenn auch eher auf Diebstahl oder Sabotage ausgerichtet, dann der Angriff auf die Karawanen Kolenbranders und/oder des Freibunds, gefolgt vom Mord an Tollinow. Das Ende würde der Angriff auf eines der Schiffe bilden.

WICHTIGE PERSONEN UND ORGANISATIONEN

VITO GRANSKE

In dem Jahr, das Granske nun schon in Paavi verbringt, hat er sich schneller verändert als jemals zuvor. Wie den Helden während des Fischerfestes schon aufgefallen sein müsste, hat der einst so lebensfrohe Mensch anscheinend jeden Spaß daran verloren. Sein Haar ist noch kürzer, fast martialisch geschnitten, während sein Schnurrbart an Volumen gewonnen hat. Sein Blick schweift aber nicht mehr umher, sondern er

starrt vielfach für Minuten auf einen Punkt, oder noch öfter auf Wechsel, Unterlagen und Bilanzen. Die saloppen Bemerkungen, das Liebenswerte oder Freundschaftliche – all das scheint während dem Winter hier in Paavi erfroren zu sein und zurück blieb nur ein Mann, der sich in fast manischer Weise in seine Arbeit verrennt.

Auch andere Merkmale haben sich in Granske neu gebildet. Wenn etwas nicht nach seinen Plänen gerät, so kann er toben und zu choleralen Wutausbrüchen neigen. Wo es ihm



sonst oft um seine Familie ging, sei es, das Vertrauen seines Vaters zu bestätigen, sei es, seinen eigenen Sohn Joost glücklich zu sehen, ist sein Handeln nun von Selbstsucht geprägt. So können die Helden zum Beispiel sehen, wie ein von Joost gefertigtes Fadenbild, das mit der ersten Karawane des Frühlings angekommen ist, auf dem Boden seiner Schreibstube liegt, achtlos weggeworfen.

Sein Einfluss hat sich innerhalb des Jahres in Paavi gemehrt. Manche Handelspartner, mit denen er während des Fischerfestes Kontakt hatte, scheinen ihn kaum wiederzuerkennen. Granske ist über den Winter in Paavi zum Eisherz geworden, eine Tatsache, die auch Geldana II. nicht entgangen ist. Dies ist mit ein Grund, warum sie ihn zusammen mit Sindri Gorbas ausgewählt hat, um den Handelskrieg in ihrem Herzogtum zu beginnen.

Geboren: 1007 BF *Größe:* 1,85 Schritt

Haarfarbe: dunkel *Augenfarbe:* nussbraun

Kurzcharakteristik: kompetenter, eiskalter Geschäftsmann und Verhandlungsführer

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, CH 14; Ausdauernd (+6), Gutes Gedächtnis, Kälteresistenz, Egoismus 5

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Tanzen 9, Etikette 10, Menschenkenntnis 11, Überreden (Feilschen) 11, Schätzen 10, Handel 12, Hauswirtschaft 10

Beziehungen: durchschnittlich

Finanzkraft: groß

SINDRI GORBAS

Herzogin Geldanas Unterhändler ist ein gerissener Mann, der innerhalb der letzten Jahre viel erreicht hat, aber nun auch viel zu verlieren hat. Er agiert äußerst vorsichtig und mit der Gewissenhaftigkeit eines kaiserlichen Notars, nur ohne Gewissen.

Er ist Mitte Vierzig und hat einen breiten, bräunlichen Backenbart, der seinem eigentlich schmalen Gesicht eine gewisse Fülle gibt. Seine Worte sind immer bedacht und höflich, und er ist ein Meister darin, seinen Gegenüber für sich einzunehmen. Gorbas kleidet sich dezent und zeigt seinen Reichtum eher über seine junge Frau Nadjescha, die mit edlen Kleidern und erlesenem Schmuck nur noch betörender erscheint und kaum von seiner Seite weicht.



SINDRI GORBAS

Kurzcharakteristik: schlauer Vermittler, Opportunist

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 14, CH 13; Soziale Anpassungsfähigkeit

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Etikette 12, Menschenkenntnis 13, Überzeugen 12, Rechtskunde 11

LESSIO CALPRESA, KOMTUR DES HANDELSHAUSES WEYRINGER

Manchmal verflucht Lessio Calpresa das Schicksal, das ihn nach Paavi brachte, an anderen Tagen ist er voller Stolz, dass er vorgeschlagen wurde, die Handelsrouten nach Paavi nach dem Schmelzen des Schwarzen Eises neu zu schaffen und wertvollen Tran, Bernstein und Walbarten sowie Pelze in den Süden zu verschicken. Es ist diese leicht labile Haltung, die Lessio zeichnet und auszeichnet. Er kann eine hoffnungslos verfahrenere Situation am nächsten Tag mit neuem Schwung anpacken, aber auch ein großes Geschäft über Tage des Zweifelns verschleppen.

Ebenso zeichnet den Kaufmann aus Kuslik aus, das er alles auf sich bezieht, ob nun Anerkennung oder Spott. Seine Ehre ist schnell angekratzt, und da er sich nicht duelliert, nutzt er sein Geschäft, um eine Schmach an seinem Namen zu tilgen.

Lessio ist ein wenig mollig, vor allem um die Hüften, und nicht sehr groß. Darum trägt er häufig Stiefel mit dicken

Sohlen, die im kalten Paavi durchaus auch anderen Nutzen haben. Sein dunkles Haar trägt er zu einem Pferdeschwanz gebunden, lässt aber gerne eine Strähne über seine rechte Wange hängen, weil er dies fesch findet. Sein Stil kombiniert die beim Kusliker Geldadel gerade beliebten Moden perfekt mit den Ansprüchen des rauerer Klimas im Herzogtum, und so kann man über Lessio sagen, was man will, aber gut angezogen ist er immer.

Kurzcharakteristik: Labiler, launenhafter Kaufmann

Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Etikette 10, Handel 13, Menschenkenntnis 11, Überzeugen 12, Rechnen 13



LUTJE MARN, VERWALTER DES HANDELSSTITZES KOLEPBRANDER

Für den erfahrenen Geschäftsmann Lutje Marn war die Einbindung Paavis in das Routennetz der Kolenbranders kein großes Problem, schließlich hatte der inzwischen 55 Jahre alte Weidener über drei Dekaden auf den Fuhrwerken und in den Kontoren des Traloper Unternehmens geschuftet und kennt die notwendigen Abläufe wie seine Westentasche. Der in Ehren ergraute Mann, dessen Nase und Wangen von einem Geflecht tiefroter Äderchen überzogen sind und der oft laut und gern lacht, ist in den Jahren vielleicht etwas zu weich geworden. Manche sagen, erst durch die Passivität des Handelshauses Kolenbrander konnten die Weyringer so gute Konditionen für sich herauschlagen.

Kurzcharakteristik: Alter Handelshund, der den Biss verloren hat.

Herausragende Eigenschaften: MU 8, KL 15, CH 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Etikette 11, Handel 12, Menschenkenntnis 13

TSAINA HARMSCH, INTERIMSVERWALTERIN IM HAUSE STOERREBRANDT

Tsaina Harmsch besucht das Bankett noch an der Seite des eigentlichen Vorstands des Stoorrebrandt-Kontors in Paavi, *Rogen Persnehoff*. Der ausgebuffte Kaufmann wird am Tag nach dem Bankett aber aus geschäftlichen Gründen in Richtung Gareth aufbrechen und Tsaina wird seine Vertretung übernehmen. Sie ist eine harte, aber äußerst fähige Frau, für die Disziplin und Genauigkeit oberste Priorität haben. Scherzende Zungen behaupten, dass sie das Resultat wäre, wenn Praios und Phex eine Tochter hätten – und trinken sich dann gänzlich zur Besinnungslosigkeit. Jedenfalls ist Tsaina vor allem dafür bekannt, nach festem Reglement zu handeln, wenn auch mit viel persönlichem Einsatz. Sie inspiziert die Waren und Verpackungen, die Paavi verlassen, noch immer stichprobenhaft selbst und hat unter den Arbeitern den Ruf einer Harpyie, die jeden noch so kleinen Fehler findet.

Im Laufe des Abenteuers wird ihre Regeltreue ein Hindernis sein, denn als Interimsverwalterin kann sie nur eingeschränkt auf den Wogen des Handelskriegs steuern, und sie würde es nie wagen, sich über Vorschriften hinwegzusetzen.



JONNA MARKKANEN, PELZHÄNDLERIN MIT SITZ IM STADTTRAF

Jonna Markkanen sieht man auf den ersten Blick an, womit sie ihr beträchtliches Vermögen gemacht hat. Die mollige Matriarchin des Hauses Markkanen kleidet sich in teure Pelze, die hauptsächlich nach norbardischer Art zusammengenäht und mit Stickereien verziert sind. Sie hat die Angewohnheit, jedem, mit dem sie spricht, fast aufdringlich lang in die Augen zu schauen und wird meist von ihrem Mann Väinö, einem hochgewachsenen Nivesen, begleitet. Wie viele Mitglieder der Oberschicht Paavis ist auch sie ausgenommen guter Stimmung und versucht, ihre gute Laune auf andere überspringen zu lassen. Sie erzählt viel und laut, außer wenn sie zu ihrer Schwester Gunvor oder generell den Aufständen der Nivesen gefragt wird, die Geldana niederschlagen ließ.

ALRIK GLORREITER UND SEIN BURSCHE KIPPEL, PHEX' DIEPER

Die Zeit des schwarzen Eises war für die zwölfgöttertreue Bevölkerung eine Prüfung sondergleichen, und hatte viele Glaubensgemeinschaften in den Untergrund getrieben, aus dem sie nur langsam wieder emporzusteigen begannen. Beim Phextempel Paavis war dies anders. In der jüngeren Geschichte war es nie so sicher, ob es auch an der Mündung der Letta einen Tempel des Gottes der Diebe und Händler gebe, und zumindest nach dem Verschwinden Gloranas konnte man mit Sicherheit sagen, dass niemand von einem Tempel in Paavi wusste. Wie es aber häufig bei Phexanhängern der Fall ist, war dies nicht die ganze Wahrheit. Der „Phextempel“ Paavis ist kein fester Ort und auch kein richtiger Tempel – er besteht aus einem Grüppchen von Händlern, die die Strecke zwischen Eestiva und Paavi und den umliegenden kleinen Dorfflecken bestreitet. Selbst in den tiefsten Wintermonaten machen diese Händler ihre Runde, wenn auch weniger häufig. In dem Tross von drei Gespannen, die bisher von fast allem Unbill auf der Reise verschont geblieben sind, findet sich einer, der dem Händler Alrik Glorreiter gehört. Auch er handelt, vornehmlich mit Stoffen und Tuch, aber was selbst seine Mitreisenden nicht wissen ist, das er ein Akoluth des Phexkultes ist, ein sogenannter Schatten. Ohne seinen Burschen Kippel allerdings, der für Glorreiter allerlei Besorgungen macht, den Wagen lenkt und so noch mehr herumkommt, wäre der fahrende Tempel nicht vollständig, denn Kippel ist ein Mondschatten, ein Priester des Phex. Dieser setzt dabei auf seine generelle Unwichtigkeit, um für die Augen der Wichtigen unsichtbar zu bleiben, aber es ist fast immer er, der Nachrichten von Alrik überbringt und die Antworten erhält und der sich unter



ALRIK GLORREITER UND KIPPEL



Bedienstete und Gesinde mischen kann, ohne dass es irgend jemandem auffallen würde und, um Kippel selbst zu zitieren, kann er sich als Bursche auch mal auf die faule Haut legen und das Leben genießen.

Dieser Lebensgenuss aber hat sich in den Jahren nach Glornas Verschwinden nicht so eingestellt, wie es sich Glorreiter und Kippel gewünscht hätten. Schuld daran ist hauptsächlich Geldana II., deren despotische Herrschaft gegen alle Freiheitsgedanken steht, die in der Phexkirche so geschätzt werden. Gegen die Herzogin vorzugehen aber ist natürlich gefährlich, wie es der niedergeschlagene Nivesenaufstand auf traurige Weise gezeigt hat, wodurch die phexische Gemeinschaft, bis auf kleine Unternehmungen gegen die Obrigkeit und zum Füllen der eigenen Taschen, wenig bewirken konnte. Die Rückkehr der Handelshäuser nach Paavi und die Ankunft des Freibundes, einer Gruppierung bornischer Händler, die sogar mit der Hilfe der Phexkirche zustande gekommen sein soll, sind Kippel und Glorreiter ein weiterer, wenn auch kleiner Dorn im Auge. Gerade Kippel steht den aventurienweit agierenden Handelshäusern vom Schlage Stoerrebrandts sehr skeptisch gegenüber, ganz entgegen des Respekts, den gerade der alte Stover bei vielen Phexgläubigen genoss. So entschloss er sich, das Treiben der Häuser erst einmal zu ignorieren. Der nun aufblühende Handelskrieg aber hat ihn gezwungen, seine Prioritäten zu überdenken,

denn Kippel sieht eine schlimme Zeit für die Bevölkerung Paavis kommen.

Um die Pläne Herzogin Geldanas zu vereiteln, muss sich der fahrende Geweihte so auf die Seite des kleineren Übels schlagen, eine Situation die dem sonst so lebensfrohen Kippel nicht sehr behagt.

BURSCHE KIPPEL

Geboren: 1001 BF

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: Phexgeweihter unter dem Deckmantel des leichtlebigen Handelsknechts, gerissen und hervorragend im Bilde

Beziehungen: groß (für Paavi)

Finanzkraft: groß (für Paavi)

Herausragende Eigenschaften: FF 14, KL 14, IN 15; Raumangst 7

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis 13, Gefahreninstinkt 6, Gassenwissen 13, Handel 9, Selbstbeherrschung 9, Fahrzeug lenken 7, Schlösser knacken 8

Verwendung im Spiel: Verbündeter in den Schatten, solange die Helden keine Methoden verwenden, die ihm nicht gefallen. Kann sowohl als Informationsquelle als auch als Auftraggeber dienen.

ALRIK GLORREITER

Geboren: 1009 BF

Größe: 1,81 Schritt

Haarfarbe: kastanienbraun

Augenfarbe: bronzene

Kurzcharakteristik: Kompetenter Kaufmann und heimlicher Akoluth der Phexkirche, charmant und bodenständig

Herausragende Eigenschaften: KL 13, IN 13, CH 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Handel 13, Sich verkleiden 8, Überreden (Feilschen) 12 (14), Menschenkenntnis 10, Sinnesschärfe 11

Beziehungen: mittel (für Paavi)

Finanzkraft: groß (für Paavi)

Verwendung im Spiel: Zusammen mit Bursche Kippel ein Verbündeter beim Vereiteln von Geldanas Plänen, wird sich aber zurück halten und versucht, nicht zu viel Profil zu zeigen.

COLJEW TOLLINOW

Der Hausherr des *Würfelpechs* hat sich in letzter Zeit mit der Namenswahl für sein Lokal als Prophet erwiesen, eine Tatsache, die ihm sogar selbst aufgefallen ist und die er zynisch zum Besten gibt, wenn er wieder einmal zu viel getrunken hat. Nach *Das Geschäft mit der Abhängigkeit* sind ihm Gäste weggebrochen, und der harte Kern der Sammler, die seine Trinkhalle frequentieren, lässt sich immer schwerer zur Räson bringen.



Seine ohnehin starken Depressionen führen ihn zusammen mit der ernsten Lage schließlich dazu, für Lessio Calpresa die Wolfshetzer, also die Sammler Paavis und Umgebung, auf verschiedene Ziele zu lenken. Durch diese Funktion als Kontaktmann sieht Albrin Sjerensen schließlich einen geeigneten Weg, sich des Widersachers zu entledigen.

Was Coljew nicht weiß ist, dass sein Untermieter Naji durch die Freudenmädchen im *Würfelpetch* Informationen für Alrik Glorreiter sammelt, die den Phexgeweihten später in Bedrängnis bringen könnten.

ALBRIN SJERENSEN

Die Zeiten im *Goldrausch* sind gut, und Sjerensen gewinnt immer mehr an Einfluss, was auch die Einladung zum Bankett Herzogin Geldanas zeigt. Doch er beginnt gerade im Verlauf von **Der Krieg der Häuser** immer mehr daran zu zweifeln, wie lange es der Stadt gutgehen wird. So setzt er nun alles daran, seine Machtbasis zu vergrößern, wobei ihm Coljew Tollinow ein Stein im Weg ist. Diesen versucht er während des Handelskriegs auszuschalten und es wie einen Streit mit den Sammlern aussehen zu lassen.

Die Lage in Paavi entgeht ihm natürlich nicht, und er bemerkt als einer der ersten die Gefahr, die eine Verknappung der Lebensmittel darstellt, sowohl für seine eigene Existenz als auch die der Stadt. Es wäre vielleicht übertrieben zu sagen, dass er seine weiche Seite oder sein Gewissen gefunden habe, aber Sjerensen beginnt schon während des Handelskriegs, seinen Unmut über die Gier und Rücksichtslosigkeit einiger Handelshäuser kund zu tun, wie später beschrieben. Diese beiden Charakterzüge sind schließlich sein Markenzeichen, und er will, dass bedacht damit umgegangen wird.

ESPIANZA GRANDEZZA

Die Besitzerin des *Schneepalasts* ist weiter damit beschäftigt, ihrem Freudenhaus eine breitere Ausrichtung zu geben, angespornt durch die Eröffnung des Freibund-Kontors. Sie selbst hat wenig Interesse daran, mit den Bornländern zusammenzuarbeiten, denn Dere ist schließlich ein Weiler, und sie möchte nicht, dass ihre Festumer Wurzeln sie einholen. Die Tatsache aber, dass Paavi immer mehr zur Handelsplattform zu werden scheint, bestärkt sie in der Annahme, dass die Händler durchaus für Barden und Aufführungen Auge und Ohr haben – natürlich mit belhankischem, rahjagefälligem Flair.

Der Phexakoluth Alrik Glorreiter ist einer der Kunden im *Schneepalast*, und sie weiß, dass er Kontakt zu den verborgenen Priestern herstellen kann. Sie vermutet den Tempel aber fest in der Stadt, sicher unter dem Deckmantel eines der Handelshäuser oder der Gilden. Wie die phexische Gemein-

schaft Paavis wirklich aufgebaut ist, kann sie allerdings nicht sagen, aber ist bereit, ihrem Kontakt mögliche Bitten der Helden zu überbringen, wenn sie ihn wiedersieht. Gegen ein geringes Geld oder einen Gefallen, man ist ja schließlich nicht im Traviatempel.

DIE LANGE LEIFJETTE UND IHRE WOLFSHETZER

Die Anführerin der Wolfshetzer, der Sammler aus der Umgebung Paavis, hat in den letzten Monaten einige neue Mitglieder rekrutieren können, da immer mehr Goldsucher merken, dass es in der Letta nichts zu holen gibt, aber mit der nötigen Skrupellosigkeit durchaus andere Schätze zu machen sind. So ist sie nun in der Lage, ihr Gebiet gegen eine Expansion von Kersoffs Sammlern aus Eestiva abzusichern, leider fehlen ihr weiterhin fachkundige Schwarzmagier für den großaufgezogenen Abbau von Theriak. So setzt die lange Leifjette verstärkt auf Überfälle, Erpressung und auch Menschenhandel.

Leifjette macht ihrem Namen alle Ehre, ist die Mittdreißigerin doch gute 1,90 Schritt groß. Ihre Statur und der Name erinnern zwar an Thorwal, doch sie stammt ursprünglich aus Ulva in der Nähe von Riva. Sie trägt das aschblonde Haar meist kurzgeschoren und ist durch ihren mürrischen Gesichtsausdruck, aber auch einige Narben, die von ihrem wilden Leben berichten, keine wirkliche Schönheit. Dafür besitzt sie eine gewisse Bauernschläue und ein Auge dafür, wem gegenüber man loyal sein kann und wann man ihn besser hängen lässt. Da ihre Leute häufig im *Würfelpetch* zechen, kann man sie dort ab und zu antreffen, woher auch die Verbindung zu Tollinow stammt. Haben die Helden im Abenteuer **In die Nacht** Mersjo ausgeschaltet und sich danach nicht von den Wolfshetzern distanziert, könnte es sogar sein, dass Leifjette die Helden für den einen oder anderen Raubzug gegen ein Handelshaus anzuheuern versucht. Das geschieht natürlich nicht, wenn die Helden sich offen zu Granske oder gar einem anderen Handelshaus bekennen. In diesem Fall wird Leifjette unter Umständen versuchen, Kontakt mit Granske aufzunehmen – es ist immer gut zu wissen, was die Konkurrenz zahlt.

LEIFJETTE

Geboren: 1004 BF

Größe: 1,89 Schritt

Haarfarbe: aschblond

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: erbarmungslose Anführerin der Wolfshetzer

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 13, KO 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Hiebaffen 12, Überreden (Einschüchtern) 8 (10), Gassenwissen 9, Wildnisleben 10

Beziehungen: groß (für Paavi)

Finanzkraft: mittel (für Paavi)



UNTER WÖLFEN – BANKETT AUF DER HERZOGSBURG

Wenn der Abend des Bankettes angebrochen ist, so werden die Helden vermutlich mit ihrer Begleitperson (sei es nun Granske oder Sjerensen) gemeinsam zur Burg der Herzogin gehen, denn schließlich zählen sie für diesen Abend als „Gefolge“. Eine Verspätung oder tröpfelndes Eintreffen gestalten sich als schwierig, aber solange die Helden darlegen können, mit welchem der Geladenen zusammen sie in der Burg erwartet werden, braucht es im Grunde nur Geduld. Ein Läufer informiert in diesem Fall Vito Granske oder Albrin Sjerensen, damit diese die Geschichte der Helden bestätigen. Bis dahin werden die Helden von den Eisjägern, denn niemand anderes bewacht an dem Abend die Tore, im Auge behalten. Es dauert natürlich einige Minuten, bis der Läufer zurückkehrt. Während dieser Zeit werden ankommende Gäste, die eingelassen werden, je nach Ruf mit fragendem oder spöttelndem Blick zu den Helden über diese tuscheln. Auch wenn die Helden als erwartete Gäste bestätigt werden, hindert das die Eisjäger nicht, sie genau auf die Mitnahme erlaubter Waffen zu kontrollieren oder Helden, die ihnen unbekannt oder seltsam vorkommen, ein wenig zu triezen. Dazu zählen zum Beispiel Südaventurier. Magier, die als solche zu erkennen sind, werden dagegen mit Zurückhaltung behandelt, etwaige Thorwaler in der Runde mit finsternen Blicken bedacht. Alles in allem machen die Eisjäger aber keine großen Probleme, es sei denn, die Helden sind wirklich nicht eingeladen. In diesem Fall werden Geldanas Fjarninger mit überwältigender Übermacht und mit Hilfe der Söldner aus der im selben Hof gelegenen Garnison die Helden über den Burghof vor die Tore treiben, selbst wenn sie dafür nicht halb soviel Mann benötigen würden. Wenn Sie wissen, wie die Helden oben in der Burg erwartet werden, können Sie Folgendes vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Verglichen mit den schiefen Hütten des Goldgrunds und den von geschäftigem Treiben und diversen, der Nase oft nicht schmeichelnden Gerüchen durchzogenen Flenserdunen scheint Altpaavi wie ein anderes Land zu sein. Die Häuser sind höher und massiv, die Firste der Häuser mit aufwendigen Schnitzereien verziert. Der Baustil ist eine Mischung aus dem Bornischen und dem Mittelreich – Fachwerkhäuser stehen neben ausladenden kleinen Palästen aus gutem, geschwärztem Holz, wahren Meisterwerken der Schnitz- und Drechslerkunst. Alle Gebäude hier liegen am Hang des Hügels, umgeben von einer stabilen Holzpalisade. Auf der Hügelkuppe thront die Burg Geldanas und hebt sich trutzig vom Nachthimmel ab. Die Straße windet sich daher um den Burghügel und führt euch schließ-

lich von der Ostseite hinauf zu den Toren. Die Festung Geldanas II. ist aus massivem Fels. Für den Anlass des Bankettes wurden Sturmflackeln auf den Zinnen der Burg aufgestellt, die von dem Seewind gepeitscht werden und die Silhouetten der grimmigen Wachen über die Innenwände der Mauern tanzen lassen.

Wenn die Helden durch das Burgtor treten, können sie zu ihrer Rechten die Garnison von Paavi sehen, in der vornehmlich Söldner untergebracht sind. Im Kriegsfall wird die Garnison durch die Landwehren und eingezogene Stadtbewohner verstärkt. Zur Zeit finden sich auch Hinweise auf diverse Bauarbeiten im Burghof: Fuhrwerke, auf die Steine und Baumstämme geladen sind, Gerüste an den Mauern und zwei Flaschenzüge. Helden, die sich mit Festungen und Kriegskunst auskennen, sehen schnell, dass die Mauern vornehmlich instandgesetzt, an einigen Stellen aber auch verstärkt werden. Ersteres ist üblich, gerade in einem so rauen Klima wie in Paavi, wo Wasser in Fugen sickern kann und im Winter gefriert, so dass sich Teile der Bausubstanz absprengen. Auch das Tor selbst ist von einer Qualität, die sich vor keiner Festung des Mittelreichs zu verstecken braucht, dazu ist der Torbogen durch ein Fallgitter doppelt gesichert.

Bedienstete laufen zum Zeitpunkt des Bankettes kaum über den Burghof, aber die Fjarninger haben ein waches Auge auf die Gäste. Die Arbeiten an der Mauer zum Beispiel dürfen beäugt werden, ein Klettern auf die Zinnen aber wird untersagt.

Im Palast durchqueren die Helden einen langen Gang, der Thronsaal Herzogin Geldanas II. wurde für das Bankett selbst hergerichtet. Die Wände sowohl des Ganges als auch des Thronsaals sind mit Wandteppichen, die die Heraldik Gloranas zeigen, aber auch Jagdtrophäen, vor allem Wolfs- und Firunsbärpelzen geschmückt. Vereinzelt gibt es auch Bilder von Jagdszenen, die in ihrer bluttriefenden Detailtreue zunehmend verstörend wirken. Dabei stehen sich immer dieselbe Beute mit unterschiedlichem Ausgang auf den gegenüberliegenden Wänden entgegen – wo zur Linken ein Jäger über einem Haufen mit Pfeilen niedergestreckter Wölfe steht und triumphierend einen ganzen Ring abgeschlagener Wolfspfoten in den stahlgrauen Himmel reckt, liegt derselbe Jäger auf dem Bild gegenüber in seinem eigenen Blute, während der Alphawolf des Rudels sich an seinen Eingeweiden gütlich tut, umkreist von den anderen Wölfen. Ähnliche Szenen gibt es mit Bären und Schneelaurern, mit einzelnen Waidmännern und ganzen Jagdgesellschaften. Allen gemein ist die Thematik des blutigen Siegs über die Beute. Beim Festessen tummeln sich diverse einflussreiche



Persönlichkeiten Paavis. Der Richter Hasse Andris ist dort, ebenso wie die Mitglieder des Bürgerrats und die Vorsteher der Handelshäuser, aber auch mehrere Handwerker. Einige Freiherren und -frauen sind ebenfalls anwesend, zum Beispiel Jannis Kerstoff, die immer in Geldanas Nähe zu bleiben sucht. Natürlich ist auch Sindri Gorbas vor Ort, dazu Hakon Eisbrecher und Birgit Andris von den Schneefüchsen, die den Helden gegenüber ätzen können, dass sie ja nur als Gefolge wichtiger Personen hier sind. Im Geheimen aber trifft es die beiden Schneefüchse, den sie wissen, dass auch sie nur wegen ihrer einflussreichen Eltern eingeladen wurden. Den Rest der Schneefüchse können Helden, die nicht am Bankett teilnehmen, derweil in den Tavernen Paavis antreffen, wie auch Kippel, der Knecht Alrik Glorreiters.

Die Gespräche drehen sich vor allem um Handel, Jagd und Lokalpolitik. Auch über die Thorwaler wird geflücht, auch wenn sich die Nordmänner bislang erstaunlich ruhig verhalten haben. Heldentaten der Gruppe oder auch der Schneefüchse werden eher in kleineren Runden angesprochen, denn wie bei den meisten Festlichkeiten bilden sich schnell Grüppchen.

Sobald das Essen aufgetragen wird, sammeln sich alle Gäste an den langen Tischen, wobei eine strenge Sitzordnung vorherrscht. Die direkt Geladenen sitzen an dem langen, zentralen Tisch, an dessen Kopf Geldana thront, darunter auch Vito. Die Helden sitzen zusammen mit dem von Granske mitgebrachten Deinard (oder Oleg, siehe oben) bei anderen geringeren Gästen, zum Beispiel dem Jagdmeister Sindri Gorbas', aber auch Tsaina Harmsch vom Haus Storrebrandt. Diese taut bei Gesprächen nur wenig auf, aber mit Geschichten über Reisen und andere Städte kann man ihr Ohr gewinnen, während sie die Jagdprahlereien, die so häufig ertönen, eher langweilig findet.

Der Abend wird sich mit viel gutem Bier und Branntwein zwischen den reichlichen Essensgängen betrunken, zwischendurch werden dabei immer wieder Gespräche laut, oder es gibt Darbietungen. Geldana zum Beispiel lässt einen ihrer Fjarninger mit Wurfbeilen eine von zwei anderen Eisjägern gehaltene Karenhälfte auf zehn Schritt Entfernung zerteilen,

der dazu nur vier Würfe braucht, bei denen er vornehmlich die Wirbelsäule und andere Knochen spaltet. Das Fleisch wird dabei durch einigen Zug der zwei Fjarninger endgültig auseinandergerissen. Auch Vito Granske wird mit Deinard eine kleine Attraktion vorstellen, dem die anwesenden Kaufleute schwierige Rechenaufgaben zurufen sollen, die der sichtlich scheue und die Aufmerksamkeit nicht liebende junge Mann

stotternd, aber erstaunlich schnell und akkurat löst. Während Lessio Calpresa, Lutje Marn und andere Händler, aber auch Sindri Gorbas amüsiert und gut unterhalten sind, ist Geldana von der Darbietung sichtlich gelangweilt, was Vito Granske dazu bringt, Deinards Auftritt schnell zu beenden.

Eine weitere Gestalt aus Geldanas Gefolge, die hier eine Rolle spielt, ist ein etwas klappriger Mann mit einem langen, schmierigen Lederumhang und einem kleinen Schaller auf dem Kopf. Auch wenn er schwer zu verstehen ist, weil er ziemlich nuschelt und viele Begriffe aus dem Jagdjargon nutzt, scheint er Geldana, aber auch viele andere Menschen, die gerne jagen, zu erheitern. Ob dies auch für naturverbundene Helden zutrifft, müssen diese entscheiden. Die Geschichten nämlich, die er zum Besten



LESSIO CALPRESA

gibt, sind an der Grenze des guten Geschmacks. Meist handeln sie davon, wie er mit seinem Paavi-Pony Kreidla, ein seinen Worten nach trollischer Name, das schnell wie ein Florett sei, durch die Brydia und die Grimmfrostöde reist und dabei allerlei Tiere beobachtet. Oft gibt er auch Hinweise, wie mit diesen Tieren zu verfahren sei. Da werden warme Schuhe aus Heulern gemacht, aus den verkeilten Geweihen ganzer Karenherden Schutzkreise gegen Wölfe gebaut („Das Tier selbst mit dem Rumpfe nach außen – so hat auch der Wolf noch sein Mahl, und die dummen Karene schießen eh die gesamte Steppe zu.“) oder mit Schneehuhnkatapulten (Flügelampuliert natürlich, wegen besserer Aufbewahrung der Munition) Eisdrachen durch Federwolken geblendet (der einzige Vogel, der ohne Flügel besser fliegt).

Aufgetischt werden wirkliche Köstlichkeiten der Küche des Nordens. Bärenrücken mit einer Honig-Kräuterkruste, zarte Karenkeulen in Möhrensud, viel Fisch direkt aus dem Meer, aber auch mit Rosinen gefüllter Schneehuhnbraten



bieten den Helden einen Schmaus, der in Paavi wohl seinesgleichen sucht.

Zwischendurch werden immer wieder Tänze aufgeführt, oder die drei Musiker spielen für die Gesellschaft selbst zum Tanze auf. Hier haben vor allem exotische Helden die Möglichkeit, auch einmal an Seite eines oder einer der geladenen Adligen zu stehen. Dazu gibt es im späteren Laufe des Abends wieder die eingangs erwähnte Grüppchenbildung mit durch den Alkohol gelockerten Zungen. Dort können die Helden diverse Dinge und Themen aufschnappen, die bei den Reichen des Herzogtums vorherrschen.

GESPRÄCHSTHEMEN AUF GELDANAS FEIER

„Gerade in Paavi steigen die Verbrechen unter den Nivesen wieder. Das ist uns Zeichen und Warnung, das Kriegerrecht in Bezug auf die Aufwiegler nicht so schnell aufzuheben.“ Hasse Andris, der damit der Tatsache, dass er die Nivesen nur duldet und sie ansonsten seiner und Geldanas Willkür ausgeliefert sind, Ausdruck verleiht.

„... und dann hat diese dumme Gans doch tatsächlich den Brauker Brokat durch die Holzmangel gedreht!“ „Nein! Sag, war es eine aus der Stadt? Die sind alle übelriechende Taugenichtse.“

„Ja. Ich habe natürlich sofort nach unserem Kutscher geschickt. Irgendwann lernt sie es vielleicht.“ Ein Gespräch zwischen Janis Keresoff und einer Dame aus der Begleitung von Hasse Andris. Freiherrin Keresoff ist offensichtlich nicht sehr zufrieden mit ihrer Magd und zeigt ein Temperament, dass eher zu einem Sammler mit ganz ähnlichem Namen passen würde.

„... man hört ja allerlei über die Herzogin ... es heißt doch tatsächlich, sie sei in tsagefälliger Hoffnung.“ Dieses Satzfragment kann man im Vorbeigehen aus dem Munde eines der anwesenden Adligen aufschnappen.

(Wenn die Helden die Goblins auf der Reise im 1. Band der Kampagne angegriffen oder getötet haben) „Eine halbe Wagenladung haben wir durch die vermaledeiten Rotpelze verloren. Den Wagen und die totgeschossenen Zugpferde mussten wir zurücklassen. Was ist nur auf einmal in die Biester gefahren – ich dachte, der Freibund hätte eine sichere Strecke!“ Lutje Marn klagt über Angriffe von Goblins, die einem seiner Wagenzüge auf dem Weg nach Bjaldorn aufgelauert haben.

DIE HELDEN AUF DER FEIER

Den Helden kann auffallen, dass der Schreiber Deinard (oder Oleg, s.o.) sich mit einer der jungen Frauen, die der Kleidung nach eine Magd oder Zofe Herzogin Geldanas ist, unterhält. Die Augen der Dame funkeln, während er von Festum erzählt, von den großen Mauern und den vollen Märkten. Dabei macht er immer noch einen scheuen und verlegenen Eindruck, scheint aber in ihrer Nähe aufzutauen. Der Name der Magd, die eine niedliche Stubsnase und rote Wangen unter einem ganzen Wust von offenem strohblonden Haar hat, lautet *Permine Hollerdahl*, wird aber meist Pemmi geru-

fen. Ihre Eltern kamen damals mit dem Goldrausch aus dem nördlichen Weiden nach Paavi, um ihr Glück zu finden. Ihre Mutter starb durch einen verirrtten Pfeil während der Nivesenaufstände, als Permine noch klein war, ihr Vater verdingt sich zur Zeit als Lastenträger im Hafens. Gerne würde sie mehr von der Welt sehen, doch ihre Anstellung als Magd erlaubt es ihr nicht einmal, für mehr als ein paar Einkäufe die Burg zu verlassen. Doch all ihre Sorgen sind wie weggeblasen, solange sie dem „weitgereisten“ Deinard an den Lippen hängt, und auch diesem ist deutlich anzusehen, wie sehr er das Gespräch und die Gegenwart der Magd schätzt.

Natürlich können die Helden auch selbst mit diversen Gästen Unterhaltungen beginnen, ein paar Worte findet im Grunde jeder der Anwesenden für sie. Oft bleibt es allerdings beim höflichen Austausch von Floskeln, während Geldana kaum Notiz von dem „Gefolge“ nimmt. Ihr Gatte Emenuk ist dafür gesprächiger und wird den Helden sehr gerne von nivesischen Gebräuchen oder der Geschichte seines Volks berichten, aber auch über Paavi allgemein sprechen. Haben die Helden im Abenteuer **In die Nacht** im ersten Band die Nivesen aus den Fängen der Sammler befreit, hat er auf Umwegen davon gehört und bittet sie, ihm zu erzählen, was damals genau geschehen ist. Ihm scheint das Wohl seines Volks wirklich am Herzen zu liegen, was es ein wenig schwer verständlich macht, dass es den sesshaften Nivesen in Paavi so schlecht geht. Doch die wirkliche Macht im Herzogtum hat nur Geldana.

AUF EIN WORT, HERR GRANSKE ...

Wenn es schließlich spät wird, löst sich die Schar der Gäste langsam auf. Kurz darauf beendet Geldana das Bankett offiziell und wünscht ihren Gästen eine gute Nacht. Für so ziemlich alle überraschend aber ist ihre Ansage, Granske habe hier zubleiben. Dieser nimmt die erweiterte Einladung mit einem ruhigen Nicken zur Kenntnis und verabschiedet sich von Deinard und den Helden. Auf dem Weg aus der Burg unter den wachen Augen der Eisjäger und Söldner Geldanas kann Deinard (oder Oleg) gar nicht mehr aufhören, von Permine zu schwärmen. Er tanzt dabei gefährlich nahe am Abgrund des Nervens, doch Hand aufs Herz – manch einer der Helden wird sich bei einem neuen Schwarm ganz ähnlich benehmen.

DIE FEDER WIRD ZUM SCHWERT

Eine Woche nach dem Festessen wird Granske die Helden erneut zu sich bestellen. Die Fronten im Handelskrieg haben sich zu verhärten begonnen, und er benötigt Hilfe, die über die Fähigkeiten seiner Schreiber hinausgehen. Wichtig sind ihm zu diesem Zeitpunkt vor allem Informationen, aber auch kleine Sabotageaktionen gehören zu den Dingen, die die Helden für ihn erledigen können. Durch seinen Zustand als Eisherz ist sein Vertrauen in die meisten Menschen,



die ihn umgeben, etwas gesunken, aber er wird auch erkennen, wenn ein wortgewandter Held in einer bestimmten Verhandlung besser geeignet sein könnte als er. Gerade für Gespräche über mögliche Handelsbündnissen können sich entsprechend talentierte Helden eignen, und Vito Granske wird die Helden sogar um ihre Meinung bitten, wenn diese einen guten Vorschlag haben. Zu Beginn steht Granske Weyringer feindlich gegenüber (was auf Gegenseitigkeit beruht). Haben die Helden in **Der Weg in den Norden** die Saboteure und Angreifer als Ragaschoff-Schmuggler identifiziert, steht Granske Stoerrebrandts neutral gegenüber, ansonsten misstrauisch (da er die Zweifel des restlichen Freibunds gegenüber dem mächtigen Konkurrenten teilt).

Kolenbrander gegenüber ist er neutral bis offen, obwohl oder auch weil dieses Haus dieselbe Lieferweise nutzt, nämlich Kutschen und Karawanen. Anfangs würde er also eine Zweckallianz mit dem Haus Kolenbrander eingehen wollen, wobei ihn die Helden unterstützen können. Granske braucht dafür drei Tage Verhandlungen, nur zwei, wenn die Helden mit guten Ideen aufwarten und sich kompetent anstellen. Ein Sieg gegen die Sammler aus Eestiva versetzt die Helden in eine gute Verhandlungsposition, da auch die Wagen Kolenbranders über die dortige Lettabrücke fahren. Ist bekannt, dass sie die Goblins in der Nornjaregion ein wenig aufgeschreckt haben, so ist diese Position schwächer. Haben sie offen mit den Wolfshetzern aus Paavi zusammengearbeitet, sollten sich die Verhandlungen als sehr schwierig erweisen, es sei denn, den Helden gelingt es, die lange Leifjette dazu zu bringen, bestimmte Karawanen nicht anzugreifen. Ohne gute Argumente und den Einsatz von Magie ist dies schwer zu bewerkstelligen, aber möglich. Dennoch ist die Chance groß, dass die Wolfshetzer ihr Versprechen später brechen, wenn Lessio Calpresa ihnen genug Dukaten bietet. Für die anstehende Verhandlung aber reicht es, in die Zukunft kann schließlich niemand sehen.

Stoerrebrandt ist durch die Tatsache, dass Tsaine Harmsch aufgrund der Abfahrt Rogen Persnejoffs nur eingeschränkte Befugnisse hat, weniger beweglich. Die ehrbare Verwalterin wird Marktbewegungen dennoch im Auge behalten und über die Schiffe Stoerrebrandts (und ab einem besser vernetzten Hafen mit den Silbernen Falken, den hauseigenen Botenreitern) kleinlich genaue Berichte an das Mutterhaus in Gareth schicken. Die entsprechenden Antworten brauchen natürlich Tage bis Wochen, bis sie in Paavi eintreffen. Dennoch verteidigt sie ihre Marktanteile hart und eisern, wird sich aber auch nicht auf die gleiche Stufe herablassen, auf die Granske und Calpresa fallen.

Vito Granske sieht **Weyringer** als Aggressor in diesem Streit, daher will er so viel wie möglich über den Konkurrenten wissen. Den Hauptmarkt des Hauses Weyringer (Bernstein, Ambra, Pelze) kennt er, aber was er wissen muss, sind die Preise, die Lessio Calpresa zahlt, wie viel Dukaten er für die Lieferung zurück nach Kuslik und den Rest Aventuriens veranschlagt und was er für finanzielle Möglichkeiten

hat. Ebenso sind Abnahmemengen, aber auch der Preis, für der er der Herzogin Korn anbietet, für Granske interessant. Lessio Calpresa denkt überraschenderweise genau dasselbe vom Freibund und versucht, ähnliche Informationen durch das Bestechen einer der in Paavi ansässigen Angestellten des Freibundes, namentlich der von Vito Granske nach Bezug des eigenen Kontors eingestellten Haushälterin *Rosswid Linnwer*. Die vierzigjährige, freundlich dreinschauende Frau befindet sich fast den gesamten Tag im Kontor, hat aber auch die Schlüssel, falls abends etwas geputzt werden muss oder Vito Granske wie in den letzten Monaten häufiger einfach zu essen vergisst. Die Augenblicke, an denen sie ihn mit fürsorglicher Resoluthet ins Bett schickt, wenn er sich die Nächte um den Kopf schlägt, kann sie nutzen, um Blicke in seine Aufzeichnungen zu werfen oder wichtige Daten abzuschreiben. Natürlich bekommt Lessio Calpresa auf diese Weise keinen vollen Einblick in die Bücher des Freibunds, dafür fällt die Methode höchstens sehr misstrauischen Helden auf – oder aber später Vito Granske, der ausrechnen kann, dass Calpresa einige Sachen auf die er reagiert nicht wissen kann.

DIE KONTORE UND LAGER

Ein Großteil der Aktionen, die die Helden unternehmen können, haben mit den Sitzungen der anderen Handelshäuser zu tun. Insgesamt gibt es drei Gebäude, auf denen der Fokus der Helden liegen kann, namentlich das Paavi-Kontor, das Freibund-Kontor und das Kontor Weyringer. Alle drei liegen in unmittelbarer Nähe zueinander. Im Paavi-Kontor sitzen die Häuser Stoerrebrandt und Kolenbrander, nebenan hat sich Weyringer ein eigenes Kontor aufgebaut, beide mit einem rückwärtigen Zugang zum Marktplatz des Neumarkts. Direkt gegenüber von Weyringer hat Vito Granske für den Freibund ein Kontor aufgebaut, indem er eine ehemalige Notarstube samt anhängendem Wohnraum übernommen und umfunktioniert hat.

DAS PAAVI-KONTOR

Das **Paavi-Kontor** grenzt mit der Rückseite an den Kornspeicher, in dem die Kornausgabe für die Bewohner Paavis liegt und der gut bewacht ist. Dies macht etwaige Phexereien schwierig, da die Eisjäger ein scharfes Auge auf alle verdächtigen Vorkommnisse haben und etwaige Einbrecher, ganz gleich, ob sie den Kornspeicher oder das angrenzende Kontor zum Ziel haben, ohne viel Federlesens aufgreifen. Die durchschnittlichen, wichtigen Werte eines Eisjägers hierbei sind KL 11, IN 13, *Sinnesschärfe* 8. Natürlich kann man die Wachen auch ablenken, wenn man hinein will. Sowohl die Stoerrebrandts als auch Kolenbranders haben je einen Nachtwächter im Kontor, auch aufgrund des geteilten Daches, denn sie trauen einander nicht über den Weg. Wenn



DAS WEYRINGER-KONTOR (LINKS) UND DAS PAAVI-KONTOR

sich der Zwist zwischen den Häusern ausweitet, wird diese Belegschaft verdoppelt. Die erforderlichen Werte in diesem Fall sind KL 10, IN 11, *Sinnesschürfe* 6.

Das Bauwerk ist zweistöckig und hochgieblig, das Erdgeschoss aus teilweise behauenen Findlingen aus der Brydia gefertigt, das Obergeschoss aus dunklem Nornjaholz. Das etwas überstehende Dach ist aus Holz, dessen Zwischenräume ähnlich wie Schiffsrümpfe mit Teer abgedichtet sind. Die Fenster sind mit Holzläden gegen den Seewind geschützt, im Winter oder abends werden dahinter oft Tierfelle zur Isolation gespannt. Klettern an der Wand des Paavi-Kontors ist kein Hexenwerk, das Erdgeschoss bietet zwar wenige, aber immerhin stabile Kanten und Rundungen, an denen man Halt finden kann, und unter dem Dach sind einige Querstreben, die etwas hervorstehen und um die man Wurfhaken schlingen kann. *Klettern*-Proben sind unmodifiziert, ein Wurfhaken erleichtert diese Probe auf -3. Wenn die Helden es sogar schaffen, eine Trittleiter dort anzubringen oder ein Gerüst aufzubauen, sollte gar keine Probe mehr notwendig sein. Allerdings sollten Sie im letzteren Falle die vorgebrachte Geschichte und den Plan zu ihrer Ausführung genau unter die Lupe nehmen. Fuhrwerke können ebenfalls gut beim Erklettern von Wänden im allgemeinen helfen, spart man sich so doch ein Stockwerk.

Das Dach hat mehrere Giebel und dementsprechend eine Vertiefung zur Gebäudemitte, was bei der Größe sinnvoll war, damit kein zu großer Raum über den Arbeits- und Schreibstuben ist, der das Haus auskühlt. So kann man sich auch, einmal aufs Dach gelangt, vor neugierigen Blicken verstecken, so diese nicht von den Zinnen der Herzogsburg ausgehen.

Der Aufbau des Kontors ist recht einfach. Es gibt eine große Halle im Erdgeschoss, die Türen (*Schlösser Knacken* +9, erleichtert durch Werkzeug) zur Straße und zum Neu-

markt hat, in der Ware gezeigt, verkauft, geprüft und kommissioniert wird. Eine Trennwand in Form eines Bretterverschlags teilt den Stoorrebrandt- und den Kolenbrander-Bereich und voneinander, in der Mitte dieser Wand gibt es ebenfalls eine Türe (*Schlösser Knacken* +3 ohne Werkzeug, KK -3 zum Eintreten). Der Stoorrebrandt-Bereich nimmt dabei etwa 60% der Grundfläche ein. An beiden gegenüberliegenden Wänden im Nordosten respektive Südwesten führen Treppen ins Obergeschoss. Der zweite Stock teilt sich in mehrere Räume auf, hauptsächlich Schreibstuben, aber auch weitere Lagerräume. Auch haben beide Handeshäuser hier eine Truhe (Kolenbrander) bzw. ein Kabinett (Stoorrebrandt), in denen Wertgegenstände, Lohnsäckel und dergleichen verwahrt wird. Die Truhe ist aus Eichenholz und mit einem Schloss versehen, zu dem nur Lutje Marn und sein Sekretär Elvoss einen Schlüssel haben. Ohne Schlüssel wird eine *Schlösser-Knacken*-Probe +18 fällig, +12 mit einem guten Dietrich. Hier befinden sich nicht nur gut 2.400 Dukaten in Münze, sondern auch diverse Schuldverschreibungen und bedeutsame Dokumente und Verträge. Den Helden sollte klar sein, dass die Entwendung dieser Beträge (falls sie die Kiste knacken) auch Konsequenzen haben wird, denn dies fällt unter schweren Raub, auf den in Paavi die Todesstrafe steht.

Das Kabinett der Stoorrebrandt-Niederlassung ist nicht nur aus strapazierfähigem Holz, sondern sogar im Inneren bleiverstärkt, wohl ein Indiz dafür, dass die Magister der Stoorrebrandt-Schule ihren Gönnern sinnvolle Hinweise gegen magische Ausspähung gegeben haben. Das Schloss hier ist sogar noch stärker (+20/+14), und es finden sich 3.000 Dukaten, einige Edelsteine und ebenfalls Schuldverschreibungen, aber auch Warenscheine, die den Besitzer in der Theorie zur Abholung von Waren aus den Lagerhäusern in den Flenserdunen



berechtigten. Hierbei sind vor allem zwei Wagen Hermelin- und Schneefuchspelze, 50 Paare Seetigerzähne und ein halbes Dutzend Ambrafässer erwähnenswert.

KONTOR WEYRINGER

Im Gegensatz zu seinem Nachbar, dem Paavi-Kontor, dient das eindrucksvolle Holzgebäude, das mit vielen landestypischen Schnitzereien verziert ist, auch als Wohnhaus. Im Obergeschoss des ebenfalls zweistöckigen Gebäudes nämlich wohnt Lessio Calpresa mit seiner Frau. Sein Leibwächter Mugge hat als Teil seiner Bezahlung auch ein Zimmer in dem Kontor.

Die Wände sind aus festem, dicht und leicht überlappend gezimmertem Holz, Schnitzereien finden sich vor allem über den Fenster- und Türrahmen, was das Erklettern ohne Hilfsmittel schwierig macht, denn die meisten guten Griffmöglichkeiten sind angenagelt und nicht dafür ausgelegt, einen Menschen oder Elfen zu tragen (*Klettern* +4 ohne Hilfsmittel, ein Wurfhaken umgeht das Problem der Wände fast völlig und senkt die Schwierigkeit daher auf -3). Auch hier findet sich eine Markt- und Lagerhalle im Erdgeschoss, die ein großes Tor (*Schlösser Knackten* +9) zum Markt hat. Zur Straßenseite, gegenüber dem Freibund-Kontor, sind zwei Zugänge, einmal eine ins Treppenhaus zum Wohnbereich (*Schlösser Knackten* +9), einmal ein Tor an der äußeren Flanke des Gebäudes (*Schlösser Knackten* +5), hinter dem sich zwei Kutschgespanne befinden, mit denen Lessio Calpresa in seltenen Fällen den Weg nach Eestiva macht. Primär besitzt er sie, um sie zu haben. Ein weiteres kleines Türchen gibt es im Bereich hinter der Kutschenhalle, das zum Säubern des Donnerbalkens im zweiten Stock dient und nur mit einem von außen zu öffnenden Riegel verschlossen ist. Den Schacht emporzuklettern ist möglich, aber nicht sehr appetitlich, zumal man oben an einem schweren, fest vernagelten Balken mit rundem Loch stecken bleiben wird. Dieser ist mit viel Mühe (KK +6 mit geeignetem Werkzeug) zwar aufzustemmen, der resultierende Lärm wird aber viel Aufmerksamkeit erregen.

In der Kauf- und Lagerhalle im Erdgeschoss bietet das Haus Weyringer vor allem Kusliker Stoff und Kleidung, aber auch haltbare Lebensmittel und Gewürze zum Kauf an. An der Wand zur Wagenhalle gibt es auch einen Ladentisch, an dem schon viele Verhandlungen geführt wurden, während der weitere Teil für die Annahme und das Prüfen von Käufen des Hauses genutzt wird. Bis Weyringers Schiffe eintreffen, rollen die Waren auf Karren in die Lagerhäuser der Flenserdunen, manche Güter werden sogar direkt dorthin gebracht, vor allem wenn sie aus dem Hafen stammen (Walbarten, Tran). Im Zentrum der Halle findet sich ein kleiner Raum mit einer Durchreiche – hier befindet sich die Zahlkasse des Hauses Weyringer, die Lessio Calpresa aber häufig leert. Gut 40 Dukaten, meist in Silbertalern, sind dort in einer Schatulle aufbewahrt, die recht einfach zu knacken ist (*Schlösser Knackten* +2 oder einfache KK-Probe). Die Tür zu dem Raum

allerdings ist weitaus besser gesichert, und den Schlüssel hat nur Lessio Calpresa, der ihn immer bei sich trägt. Ein Ersatzexemplar hängt oben in seinen Privaträumen. Da Calpresa den Kassenraum immer selbst auf- und zusperrt, braucht auch niemand anderes die Schlüsselgewalt, findet er. Wenn er auf Reisen ist, bekommt sein Stellvertreter, *Rabel Ollenhuff*, den Schlüssel.

An der Nordostwand der Warenhalle, teils unter der Treppe ins Obergeschoss, sind kleine Schreibstuben, in denen die Lagerlisten geführt werden, Verkäufe verrechnet werden – und die Zinstaler für Geldana II. ausgerechnet werden, die spätestens am Tag vor der Abfahrt eines geladenen Schiffs fällig werden. Hier liegen auch die diversen Rechnungen, Kontrakte und Bücher des Kontors in Schränken und Sekretären.

Die Treppe zu den Privaträumen Lessio Calpresas liegt direkt hinter der Tür und wird von bunten Zierteppichen an beiden Wänden gesäumt, die auch ein wenig zur Isolation des Hauses beitragen sollen. Auf der linken Seite sind treppauf Wappen zu sehen, zur Rechten eine simple Hafensicht Kusliks und diverse Schiffe.

Das Obergeschoss teilt ein langer, T-förmiger Gang, an dessen Ende die Latrine und das Zimmer von Mugge liegen. Rechterhand sind Schlaf- und Schreibstube von Lessio Calpresa und seiner Frau. Eine Ankleide, eine Küche und ein Empfangszimmer nehmen die linke Seite ein. In der Schreibstube Lessio Calpresas liegen die wichtigsten Dokumente des Handelshauses in Paavi, also Verträge und Konditionen mit verschiedenen Händlern und Zulieferern, aus denen man auch die Waren entnehmen kann, die gar nicht auf dem Markt angeboten werden, säuberlich sortiert in einem Schrank. Der Boden des Schanks ist mit einem Deckel versehen und lässt sich aufklappen, was durch das eingebaute Schloss (*Schlösser Knackten* +14) auch recht offensichtlich ist, solange keine Bücher darauf liegen. Hier sind knapp 2.100 Dukaten in Wechselln und Münzen – das Handelshaus Weyringer kann durch die Kornlieferungen an Geldana II. üblicherweise mit fester Abnahme rechnen und muss daher nicht so große Mengen an Bargeld vor Ort haben, um über den Winter Pelze einzukaufen.

Neben Mugge leistet sich Lessio Calpresa zwei Wächter (KL 11, IN 11, *Sinnenschürfe* 6), die des Nachts auf das Kontor aufpassen, und einen Wachhund. Der Hund ist immer im Ausstellungs- und Lagerbereich zu finden, die beiden Wachmänner patrouillieren ums Gebäude beziehungsweise sitzen am Kopf der Treppe zu den Privatgemächern.

DAS FREIBUND-KONTOR

Nachdem die Helden zusammen mit dem Freibund in Paavi eingetroffen sind, hat Granske nicht lange gebraucht, um ein Grundstück in Nähe zum Neumarkt zu finden. Auch wenn er dafür ein paar Dukaten mehr als geplant einsetzen musste, ist er doch zufrieden mit dem Ergebnis. Das Kontor ist eine Fachwerkkonstruktion, deren Wände durch Stroh und



getrockneten Torf im Inneren gut gegen die Kälte isoliert sind. Für den Vorbesitzer, einen alternden Notar, war dies für die Lagerung seiner Schriftstücke wichtig, und auch Vito Granske sah die Bauweise als Vorteil, für den er gerne etwas tiefer in den Geldbeutel griff. Zudem soll Paavi im Winter ja auch recht eisig sein.

Das Gebäude ist ein doppelstöckiges Haus, an dem über Eck ein Anbau sitzt. In diesem Anbau sind die Küche und das Bad – eine kleine Tür (*Schlösser Knackten* +5) führt in den Innenhof zum dort angebauten Abort. Im Gegensatz zu den beiden großen Kontorsgebäuden gegenüber hat Vito Granske hier kaum den Raum, Waren zur Schau zu stellen oder zu lagern. Zwar liegen im Eingangsraum im Erdgeschoss einige Spezialitäten aus dem Bornland aus, dazu Farb- und Stoffmuster für Bestellungen von Textilien, aber der Freibund verkauft hauptsächlich auf dem Markt, die Waren lagern in einem angemieteten Lagerhaus auf den Flenserdünen. Das Zimmer an der Nordostwand beherbergt mehrere Schreibtische und Kabinette. Hier werden Aufträge bearbeitet und Inventurlisten gepflegt, Bestellungen für die Karawanen vorbereitet, Rückstände nachgehalten und Verträge sortiert. Im Obergeschoss, das durch eine Treppe im Eingangsraum erreicht wird, an deren oberen Ende sich eine Holztür (*Schlösser Knackten* +6) befindet, liegen die Privaträume Vito Granskes und seine Schreibstube. Die Tür zu dieser ist mit einem weiteren Schloss gesichert (*Schlösser Knackten* +8), während die anderen Türen im Obergeschoss lediglich durch beidseitige Klappriegel geschlossen werden. Die Tür zu Granskes Schreibstube ist allerdings oft unverschlossen, was an den teils erschreckend langen Stunden liegt, die der Freibund-Kaufherr über seinen Büchern und Listen brütet – meist kann man ihn in diesem Raum antreffen, egal zu welcher Stunde. Sein Schlafzimmer liegt neben seinem Arbeitszimmer, dazu gibt es drei kleinere Räumlichkeiten im Obergeschoss. In einem lebt Deinard Stupke, der junge Schreiber des Freibunds, die anderen beiden stehen als Gästezimmer leer beziehungsweise werden von den Karawanenführern genutzt, wenn diese in Paavi ankommen. Unter Umständen ist es auch für die Helden möglich, in diesen beiden einfach eingerichteten Kammern unterzukommen, auch wenn diese Unterbringung recht eng ist. In jedem der Räume sind zwei Betten und eine einzelne Truhe für Kleider und Wertsachen, dazu ein kleiner Ecktisch mit zwei Schemeln.

Der Anbau des Hauses, in dem sich Küche und Waschräum befinden – eine Tatsache, die Granske eingangs als „unglücklich“ belacht hatte, nun aber einfach als gegeben hinnimmt, selbst in der bittersten Kälte, wird neben der Türe zum Hinterhof durch eine Türe (*Schlösser Knackten* +5) zur Küche betreten, ebenso gibt es einen Durchgang in das Hauptgebäude. Die Küche ist vornehmlich das Domizil *Rosswid Linnwers*, die sich darum kümmert, dass Vito Granske genug isst, seinen Schlaf bekommt und saubere Kleidung in seinem Schlafzimmer vorfindet – und natürlich darum, dass Lessio Calpresa von den wichtigsten Plänen des Freibunds erfährt.

LAGERHÄUSER AUF DEN FLENSERDÜNEN

In zweiter Reihe zur Hafenbucht, direkt hinter dem Flensplatz und den Tranbrennereien, stehen die Lagerhäuser Paavis Reihe um Reihe und zeugen von der Bedeutung des Handels für die Hauptstadt des Herzogtums. Hier lagern die aus den Schiffen gelöschten Waren ebenso wie die Erzeugnisse der Walfänger, Pelztierjäger, Bernsteinsammler und, wenn auch unter der Hand und ohne großes Gerede, Theriakschmuggler. Die Arbeit in den Lagern ist schwer und stellenweise riskant – all zu oft sind sie nach der Ankunft eines Schiffes vollgestopft, Träger versuchen, sich einen Weg durch die langen Gänge zu bahnen, und keiner hat viel Zeit zum Trödeln. Hier finden die meisten der hoffnungsvollen Goldsucher, die mit dem Traum vom schnellen Reichtum in den Hohen Norden gezogen sind, ihr Auskommen, vorausgesetzt, sie sind kräftig und ausdauernd. Durch den Flensplatz und die Tranbrennereien herrscht oft ein bestialischer Gestank, denn der Wind kommt meist von der See und bläst die üblen Gerüche direkt auf die Lagerhallen zu.

Im Gegensatz zu den Kontoren der Handelshäuser kann in den Lagern auch nachts Betrieb herrschen, wenn Schiffe im Hafen liegen und beladen werden müssen oder eine ähnliche Dringlichkeit besteht. Beim Löschen von Ladung ist dies seltener der Fall, und die Arbeiter sind froh, wenn die Schiffsbesatzung es langsamer angehen lässt.

Durch den hohen Warenwert, der hier lagert, sind die Hallen zu jeder Stunde bewacht. In jedem Gebäude sitzt ein Wächter, und beidseitig der Straße patrouilliert die Stadtwache zwischen den langgezogenen Gebäuden. Falls die Helden unbemerkt einzudringen versuchen, sind die erforderlichen Werte KL 10, IN 11, *Sinnenschärfe* 8. Wenn jemand Alarm schlägt, braucht es etwa 10 Kampfrunden, bis die ersten vier Wachen eintreffen, die in dem Zoll- und Steuergebäude nördlich des Efferdtempels untergebracht sind. Weitere Kräfte, auch Eisjäger, treffen nach Bedarf ein, aber entsprechend später. Eine großangelegte Plünderung der Lagerhäuser ist daher schwer, aber einzelne Versuche, in eine der Hallen unbemerkt einzudringen, sind im Bereich des Möglichen. Im Zollgebäude bleiben auch bei Alarm immer zwei Mann zurück – schlaue Helden können diese Besatzung aber durch Ablenkung oder Fehllalarme festsetzen und so ihr wahres Ziel verschleiern, eine Taktik, die unter Umständen Bursche Kippel „mal irgendwo gehört hat“.

Die Lagerhallen haben je nach Größe zwei bis drei Tore (*Schlösser Knackten* +8), die nachts geschlossen sind, so gerade keine Arbeit ansteht.

Wenn die Helden es richtig anstellen, können sie natürlich auch am helllichten Tag in die Lagerhäuser gehen und sich mit *Überreden* oder *Verkleiden* einfach ins Getümmel werfen.





WAS IST MIT DEN SCHNEEFÜCHSEN?

Die Schneefüchse mischen sich am Anfang nicht groß in die Geschehnisse ein, teils, weil es ihnen zu klein erscheint, teils, weil den Eltern Birgit Andris' und Hakon Eisbrechers die Situation der steigenden Preise erst einmal klingelnden Profit bringen. Später, wenn die Sammler sich an dem Konflikt beteiligen, ist es zu spät, und auch den Überfall auf eines der Schiffe kriegen die Schneefüchse erst mit, wenn er schon im vollen Gange ist. Da die Helden hier ihre große Stunde haben, wächst der Konkurrenzgedanke, möglicherweise sogar Verachtung für die Fremden bis hin zur Anschuldigung, dass die Helden diese Geschehnisse sogar mit angestoßen hätten. Schließlich sind sie mit diesem Freibund-Pfeffersack hergekommen, und davor war alles ruhig.

Wenn Sie möchten, können Sie die Schneefüchse auch eine aktivere Rolle spielen lassen, aber da sie für das dritte Abenteuer in diesem Band eine essenzielle Rolle spielen, ist davon abzuraten.

KRÄMERKAMPF – DER HANDELSKRIEG IN PAAVI

Nachdem die Handelshäuser zuerst durch Aufkauf von Waren und Verhandlungen angefangen haben, sich zu bekriegen, wird Vito Granske feststellen, dass er unorthodoxe Methoden anwenden muss, um als Sieger aus diesem Konflikt hervorzugehen. Der Freibund ist schließlich erst seit einem Jahr in Paavi, und der Handelskrieg ist die bisher größte Herausforderung, der er sich stellen muss. Also wird Granske die Helden erneut kontaktieren, ob nun persönlich oder über einen Boten (vielleicht auch über Stupke), um ihre Hilfe anzufragen. Wenn sich die Helden mit ihm treffen, wird er ihnen die Lage in einer durch seine eigene Wahrnehmung geprägten Version schildern.

Geldana habe mit ihm einige unverbindliche Gespräche geführt, die vor allem auf die Angebotsbreite des Freibunds abzielten. Kurz danach hätte Weyringer angefangen, ihn vom Markt drängen zu wollen, und er habe sich natürlich gewehrt. Da die Angebote in Paavi nicht unerschöpflich sind, sind die Häuser Kolenbrander und Storerbrandt nun ebenfalls in den Streit hineingeraten. Derzeit versuche er, mit Lutje Marn zusammenzuarbeiten, aber Weyringer habe durch seine Verbindungen zum Bürgerrat zu viele Mittel zur Verfügung. Die Helden aber könnten ihm und dem Freibund helfen, die Chancen etwas ausgeglichener zu verteilen. Unter Umständen wird er die Helden auch daran erinnern, dass der Erfolg der Handelskarawane nun auf dem Spiel steht und so ein wenig an ihr Ehrgefühl appellieren – au-

ßerdem wären dann all die Strapazen auf der Reise umsonst gewesen.

Für den Fall, dass die Helden seine Version anzweifeln, bringt eine erfolgreiche Probe auf *Menschenkenntnis* zu Tage, dass Granske tatsächlich die Wahrheit sagt oder zumindest von seiner Version komplett überzeugt ist.

Granske lässt den Helden, wenn sie dies wünschen, freie Hand, was sie gegen das Handelshaus Weyringer unternehmen und wie sie dies angehen. Als erfahrener Kaufmann hat er natürlich Hinweise, was die Operationen Lessio Calprezas stören würde.

Die möglichen Aktionen, die die Helden unternehmen können, sollten für jede Gruppenzusammenstellung sinnvolle Wege bieten, sich in Szene zu setzen. Eine eher kampfstärke Gruppe kann genau so erfolgreich sein wie eine, die sich vor allem auf Mundwerk und Köpfchen verlässt. Sobald sie ihre erste Aktion durchgeführt haben, werden die Häuser Weyringer und eventuell auch Kolenbrander in gleicher Manier zurückschlagen, so dass die Helden nicht nur in der Offensive sind, sondern auch ganz ähnliche Aktionen der Konkurrenten abwehren müssen. Um solche Pläne seitens der anderen Handelshäuser vorherzusehen, brauchen die Helden entweder ebenfalls Spione oder aber gute Verbindungen und ein Ohr auf der Straße. Freunde bei den Lager- und Hafenarbeitern, eine Turtelei mit einem Angestellten der Häuser oder auch Hinweise Alrik Glorreiters und Kippels, des heimlichen Phexgeweihten, können unbezahlbar wichtig sein. Je nach Ihrem Wunsch, verehrter Meister, können Sie die Helden später sogar vor die Entscheidung stellen, welche Aktion der Konkurrenz sie aufhalten, weil unter Umständen zwei Sabotagen zur gleichen Zeit gestartet werden sollen. Ebenso ist es möglich und sicher schlau, die anderen Handelshäuser gegeneinander auszuspielen und den Verdacht auf Konkurrenten zu lenken.

Lassen Sie die Helden in einem sinnvollen Rahmen frei entscheiden – wenn sie es wünschen (oder wenn es der Hintergrund eines Charakters nahe legt), können sie sich sogar auf die Seite eines der anderen Handelshäuser schlagen, was zwar die Art der Aktionen nicht ändert, wohl aber den Kontext.

BESTELL- ODER LAGERLISTEN ЕПТВЕНДЕП ОDER FÄLSCHEN

Die Warenmengen, mit denen die Handelshäuser arbeiten, sind groß, denn schließlich versorgen sie nicht nur eine ganze Stadt, sondern schicken Waren nach ganz Aventurien. Gut, dass sauber geführte Listen und Lagerhaltung den Arbeitern helfen, den Überblick zu bewahren. Nicht auszudenken, was geschähe, wenn all diese Informationen auf einmal fort wären ...

Es gibt mehrere Ansätze für die Helden, es den Konkurrenten schwer zu machen. Die Lagerlisten für die Häuser in den Flenserdünen zum Beispiel sagen, welche Waren wo stehen. Eine Änderung der Zahlen kann dafür sorgen, dass vorhan-



dene Ware liegen bleibt, weil sie laut Listen ausverkauft ist. Das kann zudem zu unnötigen Nachbestellungen führen. Durch die reine Größe der Hallen kann eine Änderung der Lagerorte auch Chaos in die Warenabholung bringen, wobei man die Erfahrung der Arbeiter nicht ganz außer Acht lassen sollte. Diese Maßnahmen bringen zwar Unruhe und Verzögerungen in den Arbeitsablauf, sind aber kein schwerer Schlag. Kombiniert man dies aber mit etwaigen Termingeschäften, kann ein erstaunlicher Schaden entstehen.

Tückischer ist es natürlich, Listen zu ändern, die lange nicht eingesehen wurden und über die Rückfragen zu stellen unmöglich ist, nämlich die der Karawanen und Schiffe. Diese bringen ja nicht nur Ware aus Paavi heraus, sondern führen auch Anfragen und Bestellungen mit sich, die bei ihrer Rückkehr nach Paavi gelangen. Wenn sie nun die falsche Ware oder viel zu wenig mitbringen, kann das Handelshaus diese entweder nicht verkaufen oder fährt einen Verlust ein, weil es weniger Güter verkaufen kann, als der Markt braucht. Nach geeigneter Aufklärung der Lage kann man mittels *Taschendiebstahl* die Listen stehlen, oder aber die Helden steigen des Nachts in die Handelshäuser ein, um Bestellungen auszutauschen oder verschwinden zu lassen. Auch ist es möglich, Lagerarbeiter zu bestechen oder zu betören – hören Sie, verehrter Meister, sich einfach den Plan der Helden an und lassen sie die Spieler machen.

Ein Scheitern kann unterschiedliche Resultate haben – gebrochene Finger durch Lagerarbeiter bis hin zu gebrochenen Herzen ausgenutzter Dokumentenbeschaffer ... oder es ruft die Stadtwache/die Eisjäger auf den Plan, denn was die Helden machen, ist Diebstahl oder Fälschung.

WECHSEL DURCHEINANDERBRINGEN

Diese Aufgabe ist recht schwierig, zumal sie Einbrüche in zwei Kontore erfordert. Haus Stoerrebrandt hat vor Jahren das Konzept der Wechsel eingeführt, Schuldscheine, mit denen eine auf dem Wechsel festgelegte Summe Dukaten auf dessen Besitzer übergeht. Gab er ihn in einer Niederlassung des Stoerrebrandt-Imperiums ab, so erhielt er die entsprechende Menge an Dukaten. Andere Handelshäuser übernahmen diese Idee schnell, denn gerade bei großen Käufen wurde die Sicherung und auch der Transport von Dukaten immer schwieriger. Um Wechselbetrug zu vermeiden, trugen die Schreiber der Handelshäuser schon bald Nummern und Buchstaben auf dem Wechsel ein, damit er in ihren eigenen Listen zugeordnet werden und es zum Beispiel nicht zu Doppelauszahlungen kommen konnte.

Natürlich reicht der Besitz solcher Wechsel schon, um etwaige Geschäfte zu stören oder zu verschleppen, doch ein wahrer Künstler nutzt sie, um Unfrieden zu säen. Vor allem zwischen Stoerrebrandt und Kolenbrander, die sich de facto ein Gebäude teilen, kann so ein Keil getrieben werden. Beide Häuser sind ohnedies nicht gut auf einander zu sprechen, aber wenn ein Haus plötzlich mit Wechseln bezahlt, die

das andere Haus schon als eingelöst verbucht hat (und die nach Überprüfung auch fehlen), werden die Anschuldigungen über Diebstahl groß sein. Der Nachteil dieser Aktion ist natürlich, dass zumindest eines der Häuser so erfährt, dass seine Interna und vor allem die Schatztruhen nicht so sicher sind, wie es dachte.

ABWERBUNG

Gerade Haus Weyringer hat eigene Zulieferer für Bernstein, Ambra und Pelze, was sowohl durch das Verhandlungsgeschick von Lessio Calpresa als auch die Zusagen von Sindri Gorbas zu erklären ist. Wenn die Helden in der Lage sind, zum Beispiel dem Haus Markkanen oder der Gilde der Bernsteinsammler ein Angebot zu machen, das diese nicht ausschlagen können, so wird dies Haus Weyringer nicht nur schaden, sondern Lessio Calpresa auch sehr, sehr wütend machen. Am geneigtesten für so ein Gespräch wäre Jonna Markkanen, die für die Pelzhändler auch im Bürgerrat sitzt. Für Wal- und Bernsteinerzeugnisse sind vor allem Bernhelm Andris und Bjorg Eisbrecher Ansprechpartner. Daher kann eine Besprechung davon abhängen, ob die Helden mit den Schneefüchsen auf vollen Konfrontationskurs gegangen sind oder nicht. Von den beiden Familien ist Haus Andris das, welches am ehesten für ein gutes Geschäft einen alten Groll beerdigt, und sei es nur für eine kurze Zeit.

Natürlich wäre eine weitere Möglichkeit, nicht an die Gildehäupter heranzutreten, sondern an die Walfänger, Bernsteinsammler oder Pelzjäger. Diese müssen durchdenken, ob ein Ausschluss aus der Gilde den Gewinn wert ist, falls ihre Abmachungen ans Licht kommen. Verhandlungsgewandte Helden oder solche, die keine Skrupel beim Einsatz von Magie haben, kommen hier vermutlich weiter.

In jedem Fall sollten die Helden die Beratungen möglichst unauffällig führen, allein um Gegenangebote der Konkurrenz auszuschließen. Sowohl Talentproben auf *Handel* als auch auf *Überreden* oder *Überzeugen* können zum Ziel führen. Gehen Sie, verehrter Meister, auf Ihre Spieler ein und warten Sie ab, was diese sich ausgedacht haben.

KUNDEN IRRITIEREN

Helden mit flottem Mundwerk können versuchen, die Waren der konkurrierenden Handelshäuser schlecht zu reden oder gar Beweise für diese Mängel zu fälschen (gebrochene Schaufelstiele, Webfehler in einem Wams oder ähnliches). Natürlich arbeitet die Bekanntheit der Helden in diesem Fall gegen sie, gerade wenn sie offen zu einem der Handelshäuser stehen und über die Konkurrenz herziehen. So eine Sache mag die Dümmeren überzeugen, aber eine tiefgreifende Auswirkung wird eine Verleumdungskampagne nicht haben. Schlauer wäre es, dafür Menschen zu rekrutieren, die an Stelle der Helden diese Behauptungen aufstellen.



SPIONAGE

Für Granske, aber auch seine Konkurrenten ist es sehr interessant zu wissen, wie viele Ressourcen die Konkurrenz zur Verfügung hat – also wie viele Dukaten in den Koffern sind, wie viele Pelze zu welchem Preis sie zu kaufen planen, um eine profitable Rückreise per Schiff oder Karren zu haben und ähnliches. Um an diese Informationen zu kommen, hat Lessio Calpresa schon einen Schritt unternommen, die Helden können es ihm gleich tun oder ihn sogar übertreffen. Ein nächtlicher Einbruch in die Kontore, Verführung oder Erpressung sind veritable Methoden, um an die begehrten Bücher und Listen zu kommen. Da dies aber Dinge sind, mit denen die Schreiber und Händler tagtäglich arbeiten, wird ein Fehlen schnell bemerkt werden, weshalb zum Beispiel Lessio Calpresas Spionin Rosswid auch nur den Auftrag hat, wichtige Eckdaten abzuschreiben oder sich Dinge zu merken (was auch besser so ist, wirklich Schreiben hat die arme Frau kaum gelernt).

Im Handelshaus Weyringer zum Beispiel arbeitet Nepolemo Neroli, ein ebenfalls aus Kuslik nach Paavi gesandter Kaufmann, der seine Verset-

zung noch schlechter aufgenommen hat als Lessio Calpresa. Es ist in Paavi weithin bekannt, dass der Mann sich in Paavi langweilt und deswegen enorme Mengen Goldes im *Schneepalast* lässt, auch wenn er dort jedes Mädchen kennt. Eine neue Eroberung oder gar ein hübscher Jüngling könnten das Herz des jungen, etwas gelackten Stutzers zum Rasen bringen und einige ansonsten verschlossene Türen öffnen.

Im Handelshaus Stoerrebrandt gibt es kein so leichtes Ziel (was nicht heißt, dass wortgewandte oder von Rahja sehr gesegnete Helden keine Chance haben), dafür gibt es ein Liebespaar, den Lagermeister Ilkhorn und die Schreiberin Vina, was grundsätzlich nicht schlimm ist. Doch die Verwalterin Tsaina Harmsch missbilligt solche Anbandeleien, und als Interimsverwalterin hat sie die Möglichkeit, Personen aus dem Dienst der Compagnie zu entlassen. Skrupellose Helden könnten das junge Glück als Basis für eine Erpressung nutzen, um an Abschriften einiger „harmloser“ Papiere zu kommen. Natürlich birgt dieses Vorgehen die Gefahr, dass die Erpressung auffliegt.

SABOTAGE UND GEWALT

Manchmal muss man sich die Hände schmutzig machen, lautet ein Sprichwort. Wenn andere Optionen keinen Erfolg zu bringen scheinen, können die Helden auch auf etwas zweifelhaftere Taktiken zurückgreifen, die zwar verpönt sind, aber überall in Aventurien Anwendung finden. Ob

es nun angesägte Speichen in einem Karren sind, ausgetauschte Waren oder gar Brandanschläge – es gibt vieles, was die Helden, aber auch die Konkurrenz, machen können, um in dem Handelskrieg die Oberhand zu gewinnen. Es sollte sich von selbst verstehen, dass keine Seite diese Dinge offen zugibt, aber für gedungene Schläger, die es in den Trinkhallen Paavis zuhauf gibt, könnten rosige Zeiten anbrechen. Vor allem aber ist es möglich, dass ein Gegenspieler des Freibunds, dem die Einmischung der Helden ein Dorn im Auge ist, Männer und Frauen anwirbt, um es der Helden-Gruppe zu zeigen. Ein Boxkampf, vielleicht auch einer mit improvisierten Waffen, ist in Paavi nichts ungewöhnliches und ruft nur die Stadtwache auf den Plan, wenn er in Altpaavi, nahe

des Kornspeichers oder anderer wichtiger Einrichtungen stattfindet. Die Helden können natürlich in gleicher Manier zurückschlagen.

Sie sollten beachten, dass es reine Schläger sind, denen man nur befohlen hat, die Helden etwas aufzumischen. Daher sind sie weder besonders tapfer noch taktisch sehr klug, dennoch werden die angeworbenen Männer versuchen, die Helden einzeln anzugreifen und zu verprügeln. Wehren sich der oder die Helden mit Blankwaffen oder auf ähnlich gefährliche Art, wird der Kampf nicht lange dauern. Seine Gefährten werden einem verletzten Kameraden zur Seite springen, den angreifenden Helden wegzustoßen versuchen und mit ihrem Kumpan das Weite suchen, so möglich.

Wenn die Helden so gegen einfache Lastenträger, Lagerarbeiter oder Schreiber vorgehen, ist der Kampf sehr einseitig und voraussehbar, meist reicht eine Drohung völlig aus. Den Ruf der Helden wird so ein Verhalten auf jeden Fall in Mitleidenschaft ziehen, und das zu recht.



ΤΣΑΙΝΑ ΗΑΡΜΣΧ



AUF LETZTER KRUME – ABLAUF UND AUSWIRKUNGEN DES HANDELSKRIEGS

In den ersten Tagen des Handelskrieges bemerkt man die Kontroverse höchstens in den Worten und Mienen der eigentlichen Akteure. Die Kaufleute bekriegen einander vor allem durchs Säckel und fegen den Markt zu manchmal sehr hohen Preisen leer, nur damit ein Konkurrent das Nachsehen hat. Dies hat zuerst nur auf die Verfügbarkeit von Exportgütern eine Auswirkung, also Leder und Pelze, Lebertran, Bernstein und dergleichen. Die Preise für den Endkunden, wenn die Waren überhaupt noch zu finden sind, steigen um 25-30%. Da auf den Export von Waren in Paavi hohe Steuern erhoben werden, verdient die Herzogin hier zusätzlich, da bei einem höheren Einkaufspreis auch die Abgaben steigen. Ausbalanciert wird diese Steuer durch die freie Einfuhr von Waren. Leider wissen die Kaufleute, dass sich der Markt in Paavi nicht vergrößert, nur weil man mehr Ware einführt, daher ist das Leerkaufen des Markts ein Risiko, vor allem wenn man der Herzogin gute Preise für Korn und andere Lebensmittel zusagt und andere Händler unterbieten will. Bei schrumpfender Gewinnspanne ist natürlich wichtig, sein Schiff oder seine Karren gut zu füllen, um etwaige Verluste wieder einzufahren oder zu minimieren. Hier tritt die eigentliche Perfidität der Situation zu Tage. Wenn nämlich ein Handelshaus kaum Ware auf dem Markt in Paavi erwerben kann und seine Lieferungen zu einem schlechten Preis veräußern muss oder gar darauf sitzen bleibt, so wird das zurückkehrende Schiff dem Heimathafen mitteilen, dass kein anderes Schiff zu schicken sei. Die Kosten und auch Risiken

einer Fahrt nach Paavi sind nämlich groß, ob nun zu Land oder zur See – wenn dem kein Gewinn gegenübersteht, lässt ein kluger Kaufmann es lieber bleiben.

Das Ausbleiben von Schiffen ist die zweite, etwas verspätete Auswirkung auf Paavis Bevölkerung – und die verheerende. Denn nun beginnen Lebensmittel zu fehlen. Geldanas Kornspeicher sind gefüllt, aber andere Viktualien sind auf dem Markt gar nicht oder nur zu höheren Preisen zu bekommen, was ab Ende Rondra eine Verteuerung von 20% auf Lebensmittel verursacht. Fisch und Geldanas Korn erfahren als Ersatz verstärkte Nachfrage, wodurch auch hier der Marktpreis steigt.

Im Efferd schließlich versuchen die Menschen, zu hamstern und zu sammeln, was möglich ist. Durch die plötzliche, vergrößerte Nachfrage steigen die Preise um weitere 10%, die Ersten beginnen zu hungern. Vor allem Fallensteller und Jäger, die wissen, dass die Nivesen mit ihren Karenherden nun nach Süden ziehen, beginnen, das Volk der Wölfe zu bewildern und ihnen Tiere zu stehlen, um das Fleisch zu verkaufen. Ende Efferd sind die nomadischen Nivesen weg, und erste Übergriffe auf die sesshaften, die aus Tradition eine bessere Vorratshaltung als die meisten Paavier haben, setzen ein. Der Hunger hält wieder Einzug in Paavi, und statt Gold- herrscht nun die Fleischgier.

Gelingt es den Helden, den Handelskrieg verhältnismäßig rasch abzuschließen und vor allem die Handelshäuser an einen Tisch zu bekommen, können Weyringer und Stoerbrandt im Efferd noch eine Schiffsfahrt organisieren, was den Hunger im Winter ein wenig mildern wird.

SJERENSENS ZORN

Wenn der Konflikt schon etwas geschwelt hat und die Bevölkerung Paavis die ersten Auswirkungen durch Preiserhöhungen oder Verknappung von Waren spürt, können Sie, verehrter Meister, folgende Szene an einem passenden Ort (sei es im Kontor des Hauses Weyringer oder auf der Straße – Sjerensen ist es gleich, wo er jemandem seine Meinung sagen muss) stattfinden lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimme des Mannes ist nicht zu überhören. Albrin Sjerensen, der Wirt des *Golddrauschs*, ist in voller Fahrt und poltert mit der verbalen Wucht einer Lawine auf den Handelskomtur Lessio Calpresa ein. „... und das sage ich dir, du verhurter Rutenlutscher! Es ist mir scheißegal, wer angefangen hat, deine Ehre ist

mir zweimal verschissen egal, und auf dein Hurenhaus Weyringer pisse ich dreimal! Das muss ein Ende haben, verstanden?“ Der horasische Kaufmann ist vor Wut puterrot, doch bevor er etwas entgegnen kann, hat der resolute Wirt ihm ohne Ansatz die geballte Faust in den Magen gerammt, und Lessio Calpresa geht hustend zu Boden. Sein Leibwächter, ein breiter Paavier, der ohne Mühe mit bloßen Händen Holzkrüge zerdrücken könnte, stürzt sich mit einem Wutschrei auf Sjerensen.

Die Helden haben natürlich die Möglichkeit, hier einzugreifen, egal auf welcher Seite. Der Leibwächter Calpresas und Sjerensen haben folgende Werte, Calpresa selbst ist nach dem überraschenden ersten Schlag außer Gefecht und wird, sobald er sich wieder erheben kann, auch flüchten.



Mugge, Calpresas Leibwächter

kahlköpfiger Kerl mit Stiernacken und vernarbter Unterlippe

Raufen:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+1 (A) **DK** H

LeP 36 **AuP** 36 **KO** 14 **MR** 3 **GS** 7 **RS** I

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Wuchtschlag

Albrin Sjerensen

Raufen:

INI 10+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+1 (A) **DK** H

LeP 35 **AuP** 35 **KO** 14 **MR** 6 **GS** 7 **RS** I

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag, Zäher Hund

Wie die Helden schnell erkennen werden, braucht Sjerensen keine Hilfe. Wenn sie nur zuschauen, lesen Sie Folgendes vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der sehnige Wirt mit dem kurzen, schwarzen Bart scheint seinem Ruf gerecht zu werden und zeigt, was er in all den Jahren voller Kneipenschlägereien gelernt hat. Mit Wucht tritt er dem heranrasenden Koloss seitlich gegen die Kniescheibe, und das Knirschen übertönt fast den Schmerzensschrei Mugges, des Leibwächters. Noch ehe der Mann allerdings vollends eingeknickt ist, trifft Albrins Faust ihn zwischen Schläfe und Jochbein. Dann dreht Sjerensen sich um, reibt sich die Faust und schenkt den beiden hinter ihm liegenden, auf mehrere Weise niedergeschlagenen Männern keinerlei Beachtung mehr.



ALBRIN SJERENSEN

Stellen sich die Helden gegen Sjerensen, wird er bis zur Bewusstlosigkeit kämpfen, während des Kampfes aber auf seine unverwechselbare Art fragen, warum die Helden sich auf die Seite des schleimigen Horasiers stellen, vor allem, wenn sie zuvor für ihn Aufträge erledigt haben. Findet der Kampf auf der Straße statt, wird er aber nach etwa 10 KR durch einen Trupp Eisjäger aufgelöst, und zwar durchaus unfreundlich (1W6 SP für jeden am Kampf Beteiligten, 1W3 SP für Unbeteiligte).

Die Gründe für seinen Ausbruch hält Sjerensen nicht geheim. Der Preiskampf stört ihn. Nicht nur, dass er für diverse Lebensmittel und andere Annehmlichkeiten für sich privat als auch für das *Goldrausch* tiefer in die Taschen greifen muss, auch die Bevölkerung Paavis hat das Geld nicht mehr so locker sitzen, und man kann über Sjerensen sagen, was man will, ihn einen Verbrecher und Menschenhändler nennen, aber in diesem Fall ist seine ehrliche Meinung, es müsse den Bewohnern der Stadt gut gehen. Haben sie kein Geld, gehen

sie nicht zu seinen Huren und kaufen keinen Alkohol. Hungern sie, erwerben sie auch keine Luxusgüter und haben auch bald nicht mehr die Kraft, sich zu vergnügen. Für Sjerensen ist damit klar, sein Wohlergehen ist von dem der Bewohner Paavis, seiner potenziellen Kunden, abhängig, und dafür wird er notfalls mit Gewalt sorgen wollen, zumindest im Rahmen seiner Möglichkeiten. Hier haben die Helden auch die Möglichkeit, ein wenig hinter die Fassade des Verbrechers zu blicken und einen möglichen Verbündeten im späteren Kampf gegen Herzogin Geldana II. zu erhalten, auch wenn sie dabei über einige der dunkleren Aspekte von Sjerensens Vergangenheit hinwegsehen müssen, so sie von diesen wissen.

Calpresa wird fluchend von dannen stiefeln (so er nicht in seinem eigenen Haus ist, in dem Fall geht Sjerensen natürlich) und drohen, den Fall vor die Paavier Richter zu bringen. Nur hat Hasse Andris wohl viel zu tun, und der Preis, den er für eine Verhandlungsbeschleunigung verlangt, scheint auch dem Komtur der Weyringer zu hoch.



AUS DEIN MACH MEIN – DIE SAMMLER

Die Wut und Schmach über den Vorfall mit Sjerensen vernebeln die Entscheidungsfähigkeit Lessio Calpresas, und so ist der geniale, wenn auch labile Kaufmann der Meinung, ganz Paavi auf hätte es ihn abgesehen. Daher setzt er beim glücklosen Wirt Tollinow an, um mit einer Mischung aus Bestechung und Erpressung die Wolfshetzer für sich zu gewinnen. Dabei bedrängt er den ohnehin kaum nüchtern anzutreffenden Coljew mit ernstgemeinten Versprechungen von vielen Dukaten, die er sich als Vermittler mit den Sammlern teilen könne, als auch mit Schreckensvisionen, in denen er für seine Mädchen keinerlei feine Stoffe aus dem Horasreich, keine Parfüms und ähnliche Annehmlichkeiten mehr bekommt, wodurch sein Nebenerwerb im Vergleich zum *Schneepalast* oder zum *Goldrausch* noch mehr in Bedeutungslosigkeit versinken würde. Tollinow sieht keinen anderen Ausweg und stimmt zu, ehe er die lange Leifjette kontaktiert.

Natürlich können die Wolfshetzer in Paavi selbst nicht agieren, aber die Weite der Steppe ist für die skrupellosen Sammler bestes Jagdgebiet. Die möglichen Ziele sind deshalb vor allem die Karren- und Kutschentrecks des Freibundes und des Hauses Kolenbrander. Es dauert zwei bis drei Tage, bis die Wolfshetzer mit ihren Angriffen beginnen. Alrik Glorreiter und Kippel werden vermutlich Gerüchte hören, dass die Sammler sich zusammenrotten, schließlich basiert ein Großteil ihres unerhörten Glücks bei der Reise zwischen den Ortschaften im Herzogtum tatsächlich darauf, die Ohren nach jeder Art von Gefahr zu spitzen. Haben die Helden gute Kontakte im *Würfelpoch* oder bei den Sammlern selbst, können sie ebenfalls einige Vorwarnungen erhalten. Stehen die Helden natürlich offen auf der Seite des Freibunds, werden die Informationen von den Sammlern nicht den Weg zu den Helden finden. Nicht alle Wolfshetzer sind klug, aber so dumm ist keiner von ihnen.

Mit dem Ohr an der richtigen Stelle kann die nötige Information über den Aufbruch der Sammler auch ohne die entsprechenden Kontakte den Weg zu den Helden finden. Eine Probe auf *Gassenwissen* +3 kann dies regeltechnisch lösen, auch wenn Sie, verehrter Meister, das Umhören und eventuelle Beobachten der Helden zumindest kurz ausspielen sollten.

DER ERSTE KARAWANENÜBERFALL

Haben die Helden keine Ahnung, was die Sammler planen, so werden ihre Angriffe die ankommenden Karawanen mit voller Härte treffen. Wenn die Helden die Spionin Calpresas im Freibund-Kontor enttarnt haben oder sie sogar mit falschen Informationen gefüttert haben, wird zumindest die Karawane der Festumer verschont bleiben, dafür wird Ko-

lenbranders Tross spätestens am Lettastieg den Hauptangriff tragen. Warnen die Helden Marn, so wird dieser Söldner schicken, auch wenn das auf die kurze Zeit und mit der Aussicht, gegen die Wolfshetzer antreten zu müssen, ein teures Unterfangen wird.

Je nach Entscheidung der Spieler und ihrem Informationsstand können die Helden also die Überfälle durch Täuschung oder Waffengewalt verhindern und vielleicht sogar die Wagen des Hauses Kolenbrander retten. Wenn die Helden beste Kontakte zu den Sammlern haben und ihr Gewissen sie plagt, so können sie sogar versuchen, diese von den Angriffen abzubringen. Ohne Magie oder ein wirklich gutes Angebot ist diese edle Idee aber zum Scheitern verurteilt. Zudem ist die Chance groß, dass die Helden erst auf die Idee kommen, wenn die Wolfshetzer schon aufgebrochen sind. Selbst wenn sie die lange Leifjette bezaubern oder überzeugen können, sind ihre Männer schon unterwegs, und die Helden müssten sich aufteilen, wenn sie beide Trupps rechtzeitig erreichen wollen.

In dem Fall würden sich die Sammler sehr wundern, warum sie einen lukrativen Beutezug auf einmal abbrechen sollen.

Wenn die Helden die Trosse verteidigen wollen (unter Umständen unterstützt durch Mietlinge der beiden Handeshäuser), müssen sie sich beeilen. Schnelle Reittiere oder eine Möglichkeit, die Karawane zu kontaktieren (durch Hexenflug oder die Verwandlung in einen Vogel zum Beispiel) können hier über Gedeih und Verderb entscheiden.

Mit dem Angriff auf die Wagen des Freibundes wird *Ergen Erzhand* zusammen mit neun weiteren Sammlern beauftragt. Ergen ist ein Veteran der Sammler, dessen Beiname auf die geschmiedeten, rostroten Panzerhandschuhe zurückgeht, die er trägt und mit denen er schon so manchem Gegner die Zähne ausgeschlagen haben soll. Die Sammler haben den Auftrag, die Karawanen nicht ankommen zu lassen, also werden sie zuerst vom Pferd aus auf die Zugtiere schießen. Dabei ist es ihnen egal, ob es Blattschüsse werden oder sie die Tiere nur verletzen, denn durchgehende Zugpferde oder Ochsen sind ihnen fast genau so lieb wie tote. Diese Angriffe erfolgen in Form schneller Attacken, die auch etwaige Bewacher von dem Tross weglocken sollen, um diese außer Sichtweite ihrer Verbündeten niederzumetzeln. Für die Helden kann ein Kampf gegen die Sammler so zu einer wilden Jagd über die Weiten der Brydia werden, inklusive Duelle vom Pferderücken aus, oder aber mit gezielten Pfeilschüssen auf die davonstiebenden Wolfshetzer.

Andererseits können sie sich auch der Karawane selbst anschließen und sie wie ein Jahr zuvor im Tross beschützen. Die Sammler werden ihre schnellen Angriffe in diesem Fall unverändert durchführen, aber wenn es zum Nahkampf kommt, können die Wachen der Karawane drei Wolfshetzer „aus dem Kampf“ nehmen und wahrscheinlich besiegen.



Wolfshetzer (9)

Breitschwert:

INI 8+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen: FK 14 TP 1W6+4*

LeP 35 AuP 37 KO 14 MR 3 GS 6

RS 3 (Krötenhaut) Wundschwelle: 7

Wichtiger Talentwert: Reiten 11

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Ergen Erzhand

Streitaxt:

INI 8+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+4 DK N

2 Wurfbeile: FK 16 TP 1W6+3

LeP 39 AuP 41 KO 15 MR 5 GS 5

RS 4 (Kettenhemd) Wundschwelle 9 (Eisern)

Wichtiger Talentwert: Reiten 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag

* Ein Treffer mit dem Kurzbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Vom Pferderücken aus verursacht das Breitschwert +2 TP.

Je nach Schnelligkeit der Helden können sie den Sammlern auch eine Falle stellen und sie aus dem Hinterhalt angreifen, wenn sie sich ein passendes Gelände ausgesucht oder dies auf oben erwähnte Weise mit der Karawane kommuniziert haben. In jedem Fall wird das Auftauchen der Helden die Wolfshetzer überraschen und von ihrer ursprünglichen Aufgabe ablenken. Unter dem Kommando Ergen Erzhands sind sie aber nicht dumm und sammeln sich schnell, um geordnet und massiv gegen die Helden vorzugehen – die Wagen der Karawane werden ihnen schon nicht entkommen. Hatten die Helden guten Kontakt zu den Sammlern und wenden sich nun erst gegen sie, ist ein Dazustoßen der Gruppe natürlich möglich. In dem Fall werden die Sammler sie als Verstärkung begrüßen und erst erkennen, dass sie verraten werden, wenn es zu spät ist.

Besiegen die Helden die Wolfshetzer, auf welche Weise auch immer, können sie neben der Ausrüstung der Angreifer und 24 Dukaten in Münzen auch das Markenzeichen des Anführers erbeuten, seine Handschuhe. Die *Erzhände* sind einzeln auch unter der Bezeichnung *Drakhards Eisenarm* bekannt und ein altes magisches Artefakt, genauer ein intervallbasierter Spruchspeicher mit einem ATTRIBUTO. Panzerhandschuh und Plattenarm gehören zusammen und sind aus rostigem, spröden Eisen (mit einem kleinen Mindoriumanteil) gefertigt. Schimmernd kann man die, mit in Mindorium eingelegten, Zinken des Geisterschmiedes an Schulter und Handrücken erkennen. Ein Eisenarm erhöht die Körperkraft des Trägers um 2 Punkte, wenn er aktiviert wird (kumulativ: 2 Eisenarme geben +4 KK, je +2 Punkte pro Arm). Der Eisenarm ist einmal am Tag für jeweils eine

Stunde einsetzbar. Die Handschuhe passen einem normal gebauten bis großen Menschen oder einem Zwerg, mit etwas Anpassung durch Lederbänder auch grazileren Personen.

Wenn einer oder mehrere Wolfshetzer dem Kampf mit den Helden entkommen (sie fliehen, wenn Erzhand gefallen oder außer Gefecht ist und nur noch drei von ihnen am Leben sind), werden sie versuchen, die andere Truppe zu warnen, die davon ausgehen, dass Ergen Erzhand und seine Männer später zu ihnen stoßen werden. Sehr wahrscheinlich können sie auch die Helden identifizieren.

Tragen die Helden die Erzhände später in Paavi offen, sind für die Sammler die Fronten geklärt und die Helden Feinde, die man auf mannigfaltigen Wegen aus dem Weg räumen sollte.

DER ZWEITE KARAWANENÜBERFALL

Die Karawane des Hauses Kolenbrander wird einige Tage später erwartet, die zweite Truppe Sammler hat den Auftrag, einige Wolfshetzer aus der Umgebung zusammenzutrommeln, denn Paavi ist für sie keine Hauptbasis. So wird schließlich eine Einheit von zwölf Sammlern zum Lettastieg ziehen, womit die Kräfte der Wolfshetzer auch an ihre Grenzen stoßen. Haben die Helden den Angriff auf die Freibundwagen allerdings vereitelt – eine Nachricht, die sich unter Umständen schnell herumspricht – und sind dabei Sammler entkommen, werden die Wolfshetzer erst einmal nach den Helden suchen. Ist niemand entkommen, so werden sie ihren Angriff wie geplant durchführen.

Im Gegensatz zu Erzhands Trupp sind diese Sammler kaum beritten – sie verfügen nur über vier Pferde mit Reitern, deren Werte denen von Ergen Erzhand entsprechen. Angeführt werden sie von *Jela*, einer draufgängerischen Sammlerin, die sonst als Liaison zu den Greifern dient. Sie hat als Ort für den Angriff das bewaldete Gebiet des Lettastiegs in der Mitte zwischen Paavi und Eestiva gewählt. Der Baumbewuchs, größtenteils Birken, die auf dem teils sumpfigen Boden lettaseits gedeihen, ist nicht sehr dicht, und auch Unterholz gibt es kaum (dafür viele Gräser), doch der Hauptgrund für diesen Überfallort ist die Tatsache, dass die meisten Karawanen hier Nacht- oder Mittagslager machen, da der Ort windgeschützt ist, man den Proviant mit etwas Jagd aufstocken kann und die Baumstämme im Frühjahr für Birkenwasser anschneiden kann.

Jela wird ihre Männer im Schutz der Wälder abseits der Straße absitzen lassen. Ein einzelner Ausguck und die allgemeine Lautstärke, mit der eine Karawane sich bewegt, werden ihr und ihren Männern rechtzeitig das Nahen ihrer Opfer verraten. Der Angriff beginnt, so die Helden nicht früher eintreffen und durch Proben auf *Fährtenlesen* +6 oder *Wildnisleben* +6 die Falle der Wolfshetzer ausmachen, mit mehreren präparierten Birken, die unerwartet entlang des Trosses auf den Weg fallen (*Sinnenschärfe*-Probe +4, um sie vorher zu entdecken, falls die Helden sich der Karawane angeschlossen haben). Die Baumstämme sind nicht dick oder



schwer, aber lang genug, um den ganzen Weg zu überspannen. Wenn sie fallen, haben sie eine Chance von 1-2 auf W6, einen Reiter zu treffen, dem eine Probe auf *Reiten* +3 gelingen muss, um sich im Sattel zu halten. Auch behindert das auf den Wagen aufliegende Geäst der Bäume die Bewegung, und Proben auf Ausweichen und Parieren, solange man sich nicht wegbewegt, sind um 3 erschwert. Der Großteil der Sammler bei diesem Angriff ist mit leichten Armbrüsten oder Wurfspießen ausgerüstet, die sie in den ersten Kampfunden verwenden.

Jela wird versuchen, gefährlich erscheinende Gegner (dazu gehören wahrscheinlich auch die Helden) durch Schüsse zuerst ausschalten zu lassen. Wissen die Wolfshetzer nichts von dem gescheiterten Überfall ihrer Kameraden, so begnügen sie sich mit Plündern und dem Zerschlagen der Wagen, eventuellem Verschleppen von Sklaven und dem Niederschlagen von Gegenwehr. Wenn sie aber vom Tod der anderen Sammler erfahren haben, werden sie versuchen, an der Karawane ein Exempel zu statuieren und alle Mitglieder umzubringen.

Wolfshetzer (11)

Streitkolben:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N

Leichte Armbrust: **FK** 16 **TP** 1W6+6*

LeP 35 **AuP** 37 **KO** 14 **MR** 3 **GS** 6

RS 3 (Krötenhaut) **Wundschwelle:** 7

Wichtiger Talentwert: Sich verstecken 9 (MU 14, IN 11, GE 13)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

* Ein Treffer mit Armbrust oder Speer richtet automatisch eine Wunde an, sobald sie beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugen.

Jela

Säbel:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N

3 Wurfedolche: **FK** 14 **TP** 1W6+1

LeP 31 **AuP** 33 **KO** 11 **MR** 5 **GS** 6

RS 2 (wattierter Waffenrock) **Wundschwelle** 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Besiegen die Helden auch diesen Sammlertrupp, finden sich 19 Dukaten in Münzen und die Waffen der Wolfshetzer.

LETZTE RUNDE ZU SPÄTER STUNDE – TOLLINOWS ABLEBEN

Wenn die Helden losgezogen sind, um die Karawanen des Freibunds und Haus Kolenbrander vor den Wolfshetzern zu schützen, steht der Händlerkrieg in Paavi kurz vor seinem Höhepunkt. Die ständigen kleinen Diebstähle und Sabotageakte, ob versucht oder erfolgreich, die hohen Preise auf den Märkten und die daraus resultierenden Streitereien haben zu einer angespannten Atmosphäre geführt.

Diesen Augenblick versucht Albrin Sjerensen zu nutzen, damit die verfahrenere Situation zumindest für ihn einen sinnvollen Aspekt gewinnt, indem er Colin Tollinow, den Wirt des *Würfelpechs* und unglücklicher Mittelsmann zu den Sammlern, umbringen lassen will. Selbst wenn er die Helden auf seiner Seite weiß, ahnt er, dass sie so eine Tat wohl nicht unterstützen oder tatenlos geschehen lassen würden. Deshalb wird er zuschlagen, wenn er die Helden außerhalb Paavis weiß. Für die Tat wählt er einen der Söldner, die in der Stadt ihr Auskommen finden, um genau zu sein einen grimmigen Flenser. *Gerhold Lanheimer*, so der Name des Mannes, hat während seiner Zeit in Paavi einiges an Schulden angesammelt, die er nur langsam abstottern kann. Der Sold der Herzogin ist zwar gut, reicht aber nicht aus, um ihn und seine Geliebte Lidija auf absehbare Zeit schuldenfrei zu bekommen, und die Eintreiber werden natürlich mit jeder verstrichenen Frist, jeder geleisteten Teilzahlung, ungeduldiger. Daher war das Angebot Sjerensens, Erlass der Schulden bei ihm und dazu einen guten Sack Dukaten, einfach nicht auszuschlagen. Mit dem Geld konnte er sich zusammen mit Lidija aus Paavi absetzen, zumal die Strecke in den Süden zu dieser Jahreszeit bestreitbar ist, und so den Schulden entfliehen.

Die Tat selbst ging schnell – Gerhold wartete im *Würfelpech*, wo er auch den Dolch eines der Speichellecker der Sammler dort einsteckte (und die resultierende Schlägerei an sich vorüberziehen ließ), bis Tollinow ihn mit den letzten Gästen aus dem Schankraum trieb und abspernte. Er blieb aber in einer Seitenstraße und wartete, bis der Wirt Kasse gemacht hatte und selbst durch den Seitenausgang der großen Trinkhalle nach draußen kam. Dort ging es schnell und unrühmlich. Tollinow war, wie viele Abende zuvor, schon stark angetrunken und konnte dem von hinten geführten Schwerthieb nichts entgegensetzen. Am Ende trieb Gerhold noch den gestohlenen Dolch in den Bauch des Verblutenden, griff sich dessen Geldsäckchen und kehrte zu seiner Frau zurück, um am nächsten Morgen in aller Frühe aus Paavi zu verschwinden und dabei vielleicht sogar den Helden weiter südlich auf der Straße nach Eestiva zu begegnen, sollten sie diese bei der Rückkehr nach Paavi zur entsprechenden Uhrzeit genommen haben.

GLORREITERS BITTE

Wenn die Helden zurück nach Paavi kommen, wird ihnen Alrik Glorreiter fast entgegenstürzen, sobald er von ihrer Rückkehr hört, sie aber spätestens eine Stunde, nachdem sie in ihrer Unterkunft angelangt sind, besuchen. Es ist erkennbar, dass er Angst hat. Seine Stimme zittert, seine Finger zucken ständig umher. Er erzählt von dem Mord an Tollinow, den er ebenso wie die meisten anderen Einwohner Paavis als feigen Raubmord bezeichnet (eines der Mädchen aus dem *Würfelpech* will sogar gesehen haben, wie einer der Gäste Coljew in der Gasse abgestochen und



seine noch warme Leiche geplündert habe) und davon, dass einige der gewalttätigeren Stammgäste des *Würfelpechs* am nächsten Tag die Trinkhalle aufgebrochen hätten. Die Stadtwache habe eingegriffen, aber möglicherweise zu spät. Glorreiter bittet die Helden dringlich, sich für ihn dort umzusehen. Auf den Grund dafür und sein plötzliches Interesse angesprochen, rückt Alrik schließlich damit heraus, das ein Freund von ihm, ein Halbnivese, im *Würfelpech* wohnt (ein seltsamer Gedanke, denn außer einer Trinkhalle, einem Lagerraum und den Zimmern der Mädchen gibt es dort kaum einen Platz zum Wohnen) und er ihn in Gefahr wähnt. Zudem habe er ein Kästchen aus Ebenholz mit kleinen Seetigerintarsien von ihm, das Alrik unbedingt zurück haben müsse.

Der wahre Grund ist ebenso einfach wie gefährlich. Naji hatte sich im geheimen Zimmer im *Würfelpech* einquartiert, um im Auftrag Alrik Glorreiters für die Phexkirche Informationen zu sammeln, vor allem was die möglichen Angriffsziele und Operationsgebiete der Wolfshetzer anging. Dies war mit ein Grund, weshalb er und Bursche Kippel auf ihren Fahrten immer die Nase ein Stück vorne zu haben schienen, denn Phex hilft denen, die sich selbst helfen. Doch aufgrund der Plünderungen im *Würfelpech* nach dem Mord an Tollinow fürchtet Glorreiter zu Recht, diese Verbindung könne nun auffliegen, mit bösen Folgen für ihn und Naji. Wenn die Helden ihm helfen, bietet er ihnen ein Säckchen mit zwanzig Dukaten und „etwas Besonderes“ an.

Willigen die Helden ein und gehen zum *Würfelpech*, bietet sich ihnen dort wirklich ein Anblick der Zerstörung.

DAS WÜRFELPECH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch ehe ihr in die enge, von schiefen Wänden gesäumte Gasse zum *Würfelpech* einbiegt, seht ihr zwischen dem Qualm der Feuerstellen im Goldgrund auch eine breitere Rauchfahne, die das Stadtbild sonst nicht prägt. Das *Würfelpech* sieht aus, als hätte sich eine Gruppe Trolle darin geprügelt. Die Vordertür ist aufgesplittert und liegt in tausend Stücken herum, an der Frontseite scheint jemand ein inzwischen gelöscht Feuer gelegt zu haben – nur eine gut zwei Schritt breite, verkohlte Stelle an der Wand qualmt noch leicht. Sogar den sonst kaum genutzten Pferdetrog vor dem *Würfelpech* hat jemand gestohlen. Im Inneren bietet sich ein ähnlicher Anblick. Die Einrichtung ist zerschlagen, ebenso einige der Zimmertüren zu den Räumen der Mädchen, und bei jedem eurer Schritte knirschen unter euren Füßen Scherben von Tontellern. An einigen Stellen seht ihr getrocknetes Blut, zwei Flecken sogar groß genug, als dass es hier ein Leben gekostet haben mag. Hinter der Theke oder dem, was von ihr übrig ist, finden sich die von Äxten aufgehackten Reste einer Klapptüre im Boden, zwischen denen ein finstres Loch gähnt.

Je nach Tageszeit, zu der die Helden ankommen, gibt es unterschiedliche Begegnungen, dazu später mehr. Der Grundriss des *Würfelpechs* ist recht einfach. Es ist eine große Halle, deren Rückwand zum Graben gewendet ist, der auch zur Herzogsburg fließt und der den meisten Gästen als Abort dient, was das Hinauswerfen in diesen im Sommer abstoßend, im Winter lebensgefährlich macht. An der Südseite





findet sich ein Anbau, der aus sechs engen, nebeneinanderliegenden Räumlichkeiten für die Mädchen des *Würfelpechs* und einem weiteren Zimmer hinter der Theke, in dem sich eine Art Küchenecke und ein Teil von Coljews Trinkwarenlager befinden. Dazu gibt es hier eine weitere Türe, die nach draußen führt, und hier zählte Tollinow am Ende eines Abends auch die Kasse. Ein weiteres Lager, vor allem für die großen Mengen Bier, die hier kühl gehalten werden, liegt unter der Theke im Boden. Außer einer Vielzahl von Fässern, von denen man einige nach der Plünderung aufgebrochen und andere weggeschafft hat, ist hier nichts zu finden.

Bei einer genaueren Untersuchung der Räumlichkeiten kann einer aufmerksamen oder in Architektur geschulten Person auffallen, dass es einen gut drei Schritt breiten Raum zwischen der Küche und dem ersten Freudenmädchenzimmer geben muss, allerdings nur, wenn man beide Räume betreten hat, was man von den regulären Gästen nicht sagen kann – warum soll man auch in die Küche gehen, wenn jemand Essen und Bier serviert? Ebenso wenig haben die Plünderer im Gewaltausgang darauf geachtet. Mit einer Probe auf *Sinnenschürfe* +4 oder *Zimmermann* +2 kann man das Hinterzimmer vermuten, der Zugang dazu befindet sich in der Küche, wo ein Teil der Holzwand einfach aufzuklappen ist und so eine niedrige Türe freigibt. Diese Tür schwingt in die Küche hinein und hat keinen offensichtlichen Griff. Der Weg in den versteckten Raum, die allerdings im Sommer etwas schwergängig ist, öffnet sich von hier, indem man die ohnehin in die Wand gesteckten Messer des Kochs als Griff benutzt. Dahinter gibt es einen Raum mit nur einem Fensterchen zur Seitengasse, in dem ein Schemel und ein schiefer Tisch, ein Kastenbett mit aufgewühlter Decke und ein Nachtopf stehen, dazu ein kleiner Schrank mit einfachen Kleidern, die einem Mann von vielleicht 1,60 Schritt gehören. Das von Glorreiter gesuchte Kästchen befindet sich unter dem Bett.

Die Schwierigkeit für die Helden besteht eher darin, sich ungestört im *Würfelpech* umzusehen.

TAGSÜBER

Tagsüber und bis in die frühen Abendstunden finden sich hier drei Büttel der Stadtwache und der Gerichtsdieners *Brenno Lispiel*, den Hasse Andris geschickt hat, um aufzuklären, was geschehen ist. Für ihn ist die Lage recht eindeutig, und die angebliche Zeugin des Mordes, eine Norbardin namens Aljanka, sitzt in einer freigeräumten Ecke des *Würfelpechs* und muss, wann immer Lispiel eine Frage zu den Tagesabläufen und der Klientel hat, diese beantworten. Wenn die Helden einfach eintreten, wird Lispiel sie natürlich umgehend wieder hinauswerfen lassen. Mit einer gelungenen Probe auf *Überzeugen* +5 oder aber dem Abgleich der Beschreibung Gerhold Lanheimers (hochgewachsen, brauner Schnurrbart, Narbe quer über der Nase, Lederwams mit silbernen Nietten, die eine Seeschlange bilden, dunkelgrüner

WAS IST MIT PAJI UND DEM KÄSTCHEN?

Der arme Naji wurde schon in der ersten Nacht der Plünderung in der Küche erschlagen. Da die meisten Männer ihn nie im *Würfelpech* gesehen hatten, nahmen sie an, er sei ebenfalls ein Plünderer und warfen seinen Leichnam nach einem schnellen, ungleichen Kampf in den Graben hinter dem *Würfelpech*, wo man ihn auch finden kann, wenn man das brackige Gewässer durchsucht. Bleibt die Leiche dort liegen, wird unter Umständen in den nächsten Monaten auch eine kleine Krankheitswelle durch den Teil des Goldgrundes gehen, der sein Wasser wider besseren Wissens aus dem Graben entnimmt.

Wenn die Helden die Schatulle zu öffnen versuchen, ohne den Schlüssel zu haben, müssen sie eine Probe auf *Schlösser Knacken* +9 ablegen. Der Schlüssel hing um Najis Hals, wurde diesem aber abgenommen, bevor seine Leiche entsorgt wurde. Irgendwo in Paavi hat wohl ein Plünderer diesen Schlüssel, weiß aber nicht, wofür er ist. Glorreiter hat allerdings ebenfalls einen Schlüssel. Öffnen die Helden die Schatulle, so finden sich Dutzende Seiten Pergamentpapier, auf die Orte und Anzahl von Sammlerüberfällen, ihre Wegrouten und auch temporären Lagerplätze notiert wurden, fein säuberlich mit Datum. Mit viel Zeit kann man daraus ihr Operationsgebiet abstecken und sogar vorausplanen, wo sie das nächste Mal zuschlagen würden, wenn sie nun nicht ohnehin dezimiert wären. Am Boden der Schatulle befindet sich ein kleines Amulett, eine Fuchspfote, die der einzige Hinweis auf den Phexglauben des Besitzers ist, aber auch die Instruktion, das Kästchen immer bei Kippel abzugeben, wenn Alrik Glorreiter wieder in der Stadt ist, woraus man die Verbindung zu dem Phexakoluthen Glorreiter ableiten kann.

Umhang) können sie ihn überreden, sich umsehen zu dürfen. Liegt eine Beschreibung vor, wird vor Gericht schnell die Identität des Söldners festgestellt, durch die Aussage der Helden auch seine Flucht nach Eestiva oder weiter gen Süden. Lispiel betrachtet den Mordfall damit als abgeschlossen, und auf Gerhold Lanheimer wird ein Kopfgeld von 50 Dukaten wegen Mordes, Diebstahls und Betrugs ausgesetzt, das wohl nie jemand einfordern wird.

Am späten Abend können die Helden Zeuge eines kleinen Streits zwischen zwei Stadtgardisten und einigen Stammgästen werden, die alle Stein und Bein darauf schwören, beim „alten Col“ noch einige Dinge hinterlegt zu haben, die sie nun gerne wiederhätten. Da Tollinow bei einigen der starken Trinker durchaus Habseligkeiten als Pfand gegen weitere Humpen angenommen hat, mag dies stimmen, die Kiste mit diesen Gegenständen war aber weit bekannt und wurde



schon in der ersten Plünderungsnacht geraubt. Solange die Wachen abgelenkt sind, kann sich ein geschickter Held in die Seitengasse schleichen oder natürlich entlang des miefenden Grabens von hinten zum *Würfelpech* gehen. Die Hintertür in der Gasse ist zwar nicht so zersplittert wie die am Eingang, aber es gibt kein Schloss mehr, das die Helden aufhalten würde. Lediglich eine FF-Probe ist erforderlich, um die Türe ohne großes Quietschen zu öffnen. Im *Würfelpech* selbst müssen die Helden aufpassen, keinen Lärm zu veranstalten, sonst werden die Wachen aufmerksam, und eine von ihnen wird nachsehen, was dort vor sich geht.

ПАЧТЪ

Ab Mitternacht sind die Wachen weg, nachdem der drohende Blick der langen Leifjette und ihrer Männer sie verscheucht hat. Leifjette wird von drei Mann plus allen Wolfshetzern, denen die Flucht nach Paavi gelungen ist, begleitet. Sie bilden den letzten, harten Kern der zuvor so gefürchteten Sammlergruppe, auch wenn die Stadtwächter dies zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen. Wütend über den mutmaßlichen Verlust ihrer Männer vermutet Leifjette nämlich bei ihrem Auftraggeber, Tolinow, Verrat, und stellt das *Würfelpech* auf den Kopf. In den frühen Morgenstunden werden sie und ihre Männer die Schatulle gefunden haben und sich zumindest teilweise bestätigt sehen, immerhin gibt es dort genaue Aufzeichnungen über die Vorhaben, die einige ihrer Wolfshetzer im Suff oder bei den Mädchen ausgeplaudert haben. Danach wird es für Glorreiter sehr ungemütlich, denn er ist der Auftraggeber Najis, des versteckten Untermieters, der aber schon die erste Plünderung nicht überlebt hat. Gibt es nach den Überfällen Überlebende auf Seiten der Sammler, können diese die Helden sicher identifizieren, und die lange Leifjette wird versuchen, Rache zu nehmen und direkt angreifen, wobei sie sich mit ihren Männern auf den besten Kämpfer der Helden konzentriert. Die Auswahl sollte davon ausgehen, wie sich die einzelnen Helden bei den Angriffen der Sammler geschlagen haben. Gab es keine Überlebenden, wird sie die Helden warnen, hier herumzuzschnüffeln, ehe sie sie mit Waffengewalt fortzujagen versucht, solange diese nicht mit sehr gut gewählten Worten (*Überzeugen* +6) erklären, warum auch sie hier sein sollten.

Falls es zum Kampf kommt, nehmen Sie, verehrter Meister, die Werte der Sammler aus den vorherigen Begegnungen.

Leifjette

Streitkolben und Schild:

INI 10+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N

LeP 40 AuP 42 KO 15 MR 6 GS 7

RS 3 (Krötenhaut) Wundschwelle 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf I, Wuchtschlag

Leifjettes Streitkolben ist ihr Marken- und Herrschaftszeichen, ein ausgezeichnet gearbeitetes Stück aus bestem Stahl, dessen schwerer Kopf einem Wolfshaupt nachempfunden ist. Die spitzen Ohren sind zu Haken gearbeitet, die sie gegen Rüstungen einsetzt, die nach unten gedrückte Schnauze bricht dafür hervorragend Knochen. Die Werte dieser Waffe sind wie die eines normalen Streitkolbens, aber der BF liegt bei 0 und der W/M beträgt 0/0.

Gelingt es den Helden, Leifjette zu besiegen, sind die Wolfshetzer wirklich Geschichte. Eventuelle noch in der Wildnis lebende Mitglieder werden sich den Greifern anschließen und in der Grimmfrostöde ihr Glück versuchen, sehr zur Erleichterung der Bürger Paavis. Natürlich besteht die Gefahr, dass die Sammler aus Eestiva das Machtvakuum nutzen.

GLORREITERS DANK

Bringen die Helden Glorreiters Schatulle zurück, entlohnt er sie wie versprochen mit den verabredeten 20 Dukaten und einem Rapier. Die Waffe, deren Name *Schneller Heller* lautet, ist sehr fein gearbeitet und von einer schlichten Eleganz, die ohne Schnörkel oder blinkende Edelsteine auskommt. Sie sieht nicht nur hochwertig aus, sie ist es auch.

Sie hat einen BF von 1, TP +1 und WM von 0/+1. Zudem zählt sie als phexgeweiht. Glorreiter gibt als Grund, warum er sich von der Waffe trennt, an, dass er nicht sehr gut damit umgehen kann, schon zu Duellen herausgefordert wurde, nur weil er sie trug, und es zu schade wäre, sie in einer Kiste verstauben zu lassen.

BRENNENDE KOGGEN – RAUCH AUF DEM WASSER

Die nach den Überfällen auf die Handelswege des Hauses Kolenbrander und des Freibundes wohl letzte Eskalationsstufe stellt ein Übergriff auf eine Kogge im Hafen Paavis dar. Da die Hafenumündung von zwei mit Söldnern besetzten Schiffen geschützt ist, ist dies nicht nur ein waghalsiges, sondern ein fast selbstmörderisches Unterfangen, das sehr gut geplant sein muss. Natürlich gibt es mehrere Wege, um an Bord eines Schiffs zu kommen, sei es nun in der Nacht und unter dem Schleier des Nebels, der von der Letta aufsteigt, oder am helllichten Tage, untergetaucht zwischen den Handlangern, die Ladung löschen oder einfahren.

Frachtschiffen zweier Handelshäuser fahren Paavi an – Weyringer und Stoorrebrandt. Granske wird, wenn er in der Verfassung dazu ist und den Helden diesen Auftrag geben kann, ein Schiff des bisher gebeuteltesten Handelshauses auswählen und so versuchen, dessen Sitz in Paavi den wirtschaftlichen Todesstoß zu setzen. Auch wird er auf einen Überfall auf das Schiff drängen, wenn die Ladung noch an Bord ist, um den verursachten Schaden zu maximieren. Spätestens zu die-



DER HAFEN VON PAAVI

sem Zeitpunkt sollte den Helden die Implikation ihres Tuns klar werden. An Bord so einer Kogge befinden sich nämlich Lebensmittel und Gebrauchsgüter, ohne die Paavi im kommenden Winter eine grässlich karge Zeit bevorstehen wird, doch das Eisherz Vito Granske sieht sie nur als Zahlen in einem abstrakten Duell mit Abakus und Federkiel gegen die anderen Händler.

Die Helden haben je nachdem, wie ihre Entscheidung ausfällt, die Wahl, ob sie Granske bei diesem Schlag unterstützen oder gegen ihn arbeiten und die Vernichtung des Schiffes zu verhindern versuchen wollen. Natürlich haben sie auch die Möglichkeit, Granske aus dem Verkehr zu ziehen, sei es durch Einsperren oder gar Mord – das Einsperren wird sogar von den Getreuen des Freibündlers wenn auch zögernd akzeptiert und sollte für die kampferprobten Helden kein Problem darstellen. Das Gefangenhalten allerdings schon, denn Geldana ist natürlich daran interessiert, dass der schwelende Streit noch lange anhält, auch wenn sie nicht ahnt, wie weit Granske zu gehen bereit ist. Den Helden gereicht dabei zum Vorteil, dass Granske ohnehin zurückgezogen gearbeitet hatte, sodass sie Besucher und andere Händler, die Gespräche mit ihm fordern, einige Tage vertrösten können. Aber die Herzogin wird schnell misstrauisch und wird einige ihrer Eisjäger aussenden, um zu erfahren, wohin der Kaufmann verschwunden ist. Die Helden, die sich damit faktisch der Entführung schuldig machen, tun gut daran, nicht nur dafür zu sorgen, dass Granske nicht gefunden wird, sondern sich auch um die Beilegung des Handelskriegs mit den anderen Häusern zu kümmern. Je nachdem, ob und was sie für Beweise in anderen Aktionen gesammelt haben, kann dies zwei bis mehr Tage dauern, während derer die nun verfeindeten Handelsherren und Komture an einen Tisch gebracht werden müssen. Da die Eisjäger keine Hemmungen haben, unangekündigt ganze Häuser auf den Kopf zu stellen,

sollten Sie, verehrter Meister, von den Helden schon einen guten Plan verlangen, wo sie Vito Granske verstecken. Am besten wäre es natürlich, Granske an wechselnden Orten zu verbergen und nachts heimlich an den Häschern Geldanas vorbei durch Paavi zu schleppen – gut, das wäre am besten für alle, die nicht Vito Granske heißen. Dafür sollten Sie von den Helden einige Würfe auf *Verstecken* verlangen, vielleicht auch auf *Verkleiden*, je nachdem, wie clever sie sich anstellen. Die Eisjäger abzulenken kann gefährlich sein, da diese mit wachsendem Druck durch Geldana noch brutaler werden, aber natürlich gibt es Mittel und Wege, selbst die großen Fjarninger auf die falsche Fährte zu locken. Ein tatsächlicher Angriff auf einen von ihnen wäre eher unbedacht, vor allem wenn es Zeugen oder sogar einen toten Eisjäger gibt. Hier sind Phexens Pfade der Klinge Rondras eindeutig vorzuziehen.

Wenn die Helden Vito Granske nicht helfen, ihn aber auch nicht aus dem Verkehr ziehen, wird er andere Söldner den von ihm gewünschten Schlag ausführen lassen. Die Helden wird er einfach in kaltem Zorn aus seinem Haus werfen, da sie in seinen Augen durch die Weigerung Verrat an ihm begehen, und dies auch die anderen Gesellen und Schreiber des Freibunds vor Ort wissen lassen. So wird es für die Helden schwierig, Details zu den Plänen Grankses zu erfahren. Sie müssen, so sie den Übergriff verhindern wollen, auf Detektivarbeit setzen. Wenn ihre Beziehungen zu den Karawanenführern Oleg oder Bosjan über die Zeit gut geblieben sind, haben die Helden vielleicht hier eine kleine Informationsquelle. Andernfalls könnte auch Sjerensen etwas wissen – die Söldner werden nämlich in seiner Kneipe angeheuert, falls Tollinow zu diesem Zeitpunkt schon tot ist. Falls er noch lebt, wird es Granske über einen Unterhändler höchstwahrscheinlich im *Würfelpoch* versuchen. Dort hingegen können die örtlichen Sammler etwas gehört haben



GRANSKES TOD

Den Geschäftsmann zu töten wird eine sehr unangenehme Angelegenheit, denn dafür haben seine Angestellten bei allen Zweifeln kein Verständnis. Während ein Tod unter den normalen Bewohnern Paavis Geldana nicht interessiert, ist sie natürlich aufgebracht, wenn ihr einer ihrer Spielsteine so offensichtlich entrissen wird. In diesem Fall wird es Untersuchungen durch die Gerichtsbarkeit in einem Ausmaß geben, wie man es in Paavi selten erlebt. Die Bediensteten werden – auch unterstützt durch die Verhörmethoden der Eisjäger und anderer Schergen Geldanas – alles sagen, was sie wissen. Wenn die Helden es gut angestellt haben, gibt es entweder keine Augen- oder zumindest Ohrenzeugen (was Geldana aber nicht stört, solange sie sich einen Schuldigen herausgepickt hat), oder es gelingt ihnen sogar, eines der anderen Handelshäuser in Verdacht zu bringen. Mit Granskes Tod wird der Handelskrieg beendet, wenn auch viele Wunden und böses Blut unter den anderen Häusern bleiben. Es ist ein Ende, das Geldana nicht geplant hat, das ihr aber gleichwohl in die Hände spielt, denn die Macht der Häuser ist nun eindeutig geschwächt. Sollten die Helden nicht für den Mord sühnen, so erhalten sie dennoch den Nachteil *Gesucht I*, denn der Freibund möchte von den Beteiligten und Weggefährten Granskes gerne selbst erfahren, was sich zugetragen hat. Den Aussagen aus Paavi traut man in Festum kaum, vor allem der alte Granske hat seine Zweifel. Dadurch ergeben sich in der Zukunft interessante Aufhänger für neue Abenteuer, aber auf den vorliegenden Band sollte sich dies noch nicht auswirken.

Für die Helden bleibt in diesem Fall nur die Frage, ob ihre Handlungen es wert waren.

oder, wenn Sie, verehrter Meister, es wünschen, auch Teil des Überfallkommandos sein. Je nachdem, wie die Helden zu den Wolfshetzern und der Langen Leifjette stehen, sind mehrere Vorgehensweisen der Sammler möglich. Granske wird ihnen natürlich erzählt haben, die Helden hätten sich geweigert, den Auftrag anzunehmen. Je nachdem, wie das Gespräch verlief, können sein Zorn oder sein Misstrauen den Helden gegenüber so groß sein, dass er sie für die nächste Zeit aus dem Weg geschafft wissen will. Sind seine Handlanger einfache Söldner, so werden diese mit einem Teil ihrer Männer einen nächtlichen Angriff auf die Helden wagen. Sind es die Sammler, hängt es davon ab, ob sie mit den Helden schon gemeinsame Sache gemacht haben oder sie als Feinde sehen. Im ersten Fall wird Leifjette persönlich mit einer Gruppe ihrer Wolfshetzer auftauchen und versuchen, die Helden mit den Worten „Das ist rein geschäftlich“ so stark zu verwunden, dass sie für die nächsten Tage

Betruhe brauchen. Haben sie die Helden aber als Feinde in Erinnerung, so werden die Sammler sie einfach umzubringen versuchen. Redegewandte Helden können natürlich versuchen, sich aus der Situation herauszureden und mit der Langen Leifjette zu verhandeln, das sollte aber nur in Betracht gezogen werden, wenn sich beide Seiten zumindest neutral gegenüberstehen. Dafür ist neben einer guten Geschichte auch eine Talentprobe auf *Überzeugen* notwendig. Die Schwierigkeit sollte je nach Situation und Beziehung zu den Sammlern zwischen +5 und +7 liegen. Bei Gelingen werden die Sammler nicht den Kampf mit den Helden suchen und, wenn ein zusätzliches und ausreichend gutes Angebot vorliegt (ein Gegenwert von 50 Dukaten, sei es in harter Münze, einem Tipp für einen anderen Raubzug oder Ähnliches), so brechen die Wolfshetzer sogar den Überfall auf das Schiff ab. Sobald Granske davon erfährt, ist er nicht nur außer sich, sondern muss überhastet auf Ersatzmänner für seinen Plan zurückgreifen. In diesem Fall erhöhen Sie die Anzahl der Söldner, die das Schiff angreifen, um 2, aber senken Sie ihre AT und PA um je 2. Masse entspricht nun mal nicht immer Klasse.

Falls die Helden selbst gegen das Schiff vorgehen, dürfen sie natürlich eigene Pläne vorbringen, Vito Granske vertraut ihrem Urteil. Muss er Söldner schicken, so wird sein Plan folgendermaßen aussehen:

GRANSKES PLAN

Da ungewiss ist, wann das Schiff eintrifft, wird er einen Dreiertrupp Söldner ausschicken, die an der Küste nach Schiffen spähen sollen. Zudem haben sie den Auftrag, im Falle einer Nachtfahrt das Schiff mit falschen Feuern zu nah an die Küste zu locken und stranden zu lassen. Ihre wichtigste Aufgabe ist jedoch die Aufklärung, das Strandenlassen ist zu unsicher für seinen Geschmack. Wenn das gewünschte Schiff gesichtet ist, wird einer der Söldner nach Paavi zurückreiten und Bescheid geben. Der nächste Schritt ist, dass die Söldner die Hafearbeiter einschüchtern, notfalls Familienmitglieder als Geiseln nehmen und so dafür sorgen, dass das Schiff bis zur Nacht ungelöscht im Hafen liegt. Läuft es ohnehin nachts ein, so ist dies natürlich hinfällig. Vito Granskes Männer warten, bis die Besatzung und die sicher an Bord befindlichen Seesöldner von Bord gehen und sich in den Tavernen gütlich tun, dann werden die Söldner in zwei kleinen Booten zu je 5 Mann im Schutz der Dunkelheit an Bord gehen. Ihre Aufgabe ist, Feuer zu legen und das Schiff samt Ladung so in Efferds kühle Umarmung zu schicken. Da Geldana zwei Schiffe vor dem Hafen stationiert hat, müssen die Söldner ein wenig aufpassen, aber insgesamt sind die beiden Schiffe nur schwer in der Lage, etwas zur Rettung der Handelskogge zu unternehmen. Mit ihren Waffen können sie zwar auf das Schiff schießen, wenn der Kampf ausgebrochen ist, aber das wäre zumindest Granske nur recht. Bis sie Schaluppen bereitgemacht haben, um nach dem Rechten zu sehen, wird



das Schiff, wenn alles nach Plan läuft, schon lichterloh in Flammen steht, und wie jeder erfahrene Seemann weiß, verlässt man ein brennendes Schiff und betritt es nicht.

MÖGLICHES VORGEHEN DER HELDEN

Die Helden können die Söldner natürlich an mehreren Punkten aufhalten. Wenn sich zum Beispiel der Streuner der Gruppe gut mit einigen Wachen Paavis versteht (es ist immerhin besser, bei Freunden eingesperrt zu werden als bei Feinden), so kann er von der Abreise der drei Söldner erfahren, denn ihre gewählte Reiserichtung ist ungewöhnlich. Auch können sich andere Söldner oder Mietlinge verplappern, und auch in den Dirnenhäusern Paavis hat man sicher jemanden damit prahlen gehört, dass er bald zu gutem Geld kommen wird. Natürlich können die Helden sich auch einfach auf die Lauer legen, immerhin kennen sie das Ziel des Anschlages. Eine mit den nötigen Hintergründen vorgebrachte Warnung an den Kapitän des Schiffs, so die Helden daran denken, kann auch helfen. In diesem Fall stationiert er zusätzlich zu der ohnehin an Bord befindlichen kleinen Wache von zwei Mann über Nacht fünf Seesöldner als Wache auf dem Schiff. Diese sollten die von Granske ausgeschickten Söldner zumindest aufhalten, bis die Helden eingetroffen sind, um Schlimmeres zu vermeiden. Wenn die Söldner merken, dass sich mehr Gegner an Bord befinden, werden sie einige ihrer Brandsätze aber einfach an Deck oder in die Takelage schleudern. Die daraus resultierenden Flammen erhellen dann glitzernd die Bucht Paavis und binden natürlich die Wachen, die der Feuer Herr zu werden versuchen. Spätestens jetzt sollten die Helden merken, dass man sie an Bord braucht. Ein Kampf auf dem brennenden Deck oder sogar unter Deck kann sehr spannend sein. Die Brände zum Beispiel sorgen für ausreichend Licht, die Rauchentwicklung aber behindert die Kämpfenden und das Erkennen von Freund und Feind. Legen Sie hier am besten die Abzüge für den Kampf bei Mondlicht an, AT/PA +3. Sie können sie auf +5 erhöhen, wenn es den Helden nach zehn Kampfrunden an Bord nicht gelungen ist, die Angreifer zu überwältigen, da die Söldner sicherlich auch die Löschenden bedrängen oder über Bord werfen.

Ohnehin ist es eine gute Möglichkeit, sich schnell eines Gegners zu entledigen, ihn über Bord zu drängen oder zu schleudern. Das wissen allerdings auch die Söldner, weshalb Sie, verehrter Spielleiter, durchaus den einen oder anderen Versuch in dieser Richtung unternehmen sollten. Da die Söldner oder Schläger Grankes nicht dumm sind, werden sie Ringkampffaktionen meist auf abgelenkte Helden ausführen – die dicken Rauchschwaden dienen dabei als flüchtige, aber oft ausreichende Deckung. Dazu ist ein erfolgreicher Ringkampfangriff notwendig, um den Gegner an die Reling des Schiffs zu bewegen, falls er dort nicht steht, und ein weiterer, um ihn in der nächsten Runde in die dunklen Wogen zu befördern.

Unter Deck gestalten sich die Kämpfe als genauso erbarungslos, eventuell noch brutaler, da durch die eingeschränkte Bewegungsfreiheit keine Ausweichmanöver möglich sind und so ein Gefecht schnell in ein beengtes, verzweifeltes Stechen und Würgen abgleitet. Um dies darzustellen, können Sie optional Waffen mit einer Länge von über 50 Fingern mit einem Malus von -1 auf AT und PA versehen, Waffen mit einer Länge von mehr als 100 mit einem Malus von -2. Ausweichen erhält denselben Abzug, dort sollte man aber zwischen kleinen oder schlanken Charakteren (-1) und großen, kräftigen Personen (-2) unterscheiden. Die Abzüge gelten natürlich für Helden wie für Söldner.

Grankes Söldner

(10 auf dem Schiff, 12 wenn es der Notfallplan ist, 3 an der Küste)

Säbel:

INI 9+IW6 AT 13 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Streitaxt:

INI 8+IW6 AT 13 PA 10 TP 1W6+4 DK N

Ringkampf:

INI 8+IW6 AT 11 PA 7 TP 1W6 (A) DK H

LeP 33 AuP 32 KO 14 MR 3 GS 6 RS 3

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung (Lederrüstung).

Da die Söldner nicht nur gegen die Helden, sondern auch gegen eventuelle Wachmannschaften an Bord kämpfen müssen und sich auf dem Schiff verteilen, können nicht alle auf einmal auf die Helden einstürmen. Befinden sich durch eine Warnung der Helden Seesöldner an Bord, so werden diese Grankes Männer einige Zeit beschäftigen und auch bis zu vier von ihnen ausschalten, je nachdem wie der Kampf an Deck läuft.

Es ist auch möglich, dass Vito Grankes Söldner die Helden bemerken, während diese noch auf dem Wasser sind. Die Männer sind nicht mit Fernkampfwaffen ausgestattet, aber an Bord der Kogge sind je zwei Windenarmbrüste an back- und steuerbord, die die Söldner nutzen können, um auf die Helden zu schießen. Logischerweise können nur zwei Armbrüste gegen die sich nähernde Gruppe eingesetzt werden. Benutzen Sie hierfür die Werte der Windenarmbrust (**Basis 163**) und geben Sie den Schützen FK 14. Da sich das Boot der Helden sicher bewegt und es Nacht ist, sollten Sie die entsprechenden Abzüge nicht vergessen. Unter Umständen ist es für den Schützen leichter, direkt auf das Boot zu zielen. Hier sollten Sie gesunden Menschenverstand walten lassen, aber als Faustregel kann gelten, dass ein kleines Boot nach zwei Volltreffern zu lecken und nach dem dritten Treffer zu sinken beginnt.

Wenn die Helden Vito Grankes Idee ohne zu fragen folgen, wird der Kaufmann ihnen nicht nur ein Säckchen mit 50 Dukaten in Aussicht stellen, sondern ihnen auch freie Hand



beim Bewerkstelligen der Aufgabe lassen. Spesen zahlt er, wenn sie ihm die Gründe und Preisauflistung sachlich darlegen, ebenfalls. Das Ziel, das er den Helden vorgibt, ist, die Ladung der Kogge zu vernichten; das Schiff darf dabei auf Grund gehen. Da die See im Hafen von Paavi nicht sehr tief ist, wird eine zu bergende Kogge zudem auch die Schifffahrt für seine Konkurrenten für einige Zeit behindern. Der Freibund aber liefert seine Waren über den Lettastieg, daher betrifft ihn dieses Problem nicht. Eine zu große Zerstörung des Hafens befürwortet er trotzdem nicht, schließlich will er auch mit Tran und Walbarten handeln, und wenn die Walfänger ihre Fänge nicht einbringen können, kostet ihn das unter Umständen auch Geld und Zeit. Sollten die Helden keinen eigenen Plan haben, so wird Granske ihnen dieselbe Vorgehensweise nahelegen, die er sonst seinen Söldnern aufgetragen hätte. Wenn alles nach Plan geht, werden sich nur die zwei Wachmänner an Bord des Schiffs befinden, während der Rest den Landgang begießt. Sie können für diese die verringerten Werte der Schläger Granskes benutzen – keine Herausforderung für die Helden.

BIS HIERHER UND NICHT WEITER – DAS ENDE DES ABEPTĒVERS

Nach dem versuchten oder gar erfolgreichen Anschlag auf das Schiff im Hafen Paavis wird die Stadt einen kurzen Moment geschockt sein. Geldana wird Sindri Gorbas zu sich rufen und ihn befragen, wie genau das mögliche Versenken eines Schiffs, die Sperrung eines Teils des Hafens, Dutzende festsitzende Matrosen (deren ganze Habe und Heuer mit versunken ist und die deswegen zu möglichen Gewaltherden werden) in der Stadt und eine mögliche Nahrungsknappheit etwas mit einem „gelenkten Konflikt“ zu tun haben. Der Parlamentär wird nun, um Schadensbegrenzung bemüht, alles daran setzen, die verschiedenen Händler an einen Tisch zu bekommen und eine Einigung herbeizuführen. Ein Teil von Gorbas' Plan ist auf jeden Fall aufgegangen, denn die Handelshäuser haben eine Menge Dukaten investiert und so auch Geldana zugespielt, was mit der Grund ist, warum Gorbas noch frei ist. Andererseits hat sich das Stadtbild Paavis sicher verändert – wenn die Helden es nicht verhindern haben, wird Haus Kolenbrander zumindest für einige Zeit keine Niederlassung mehr im Herzogtum haben, die Sammlerpräsenz in der Stadt und Umgebung könnte einen deutlichen Einschnitt erlitten haben, und bald wird auch die Bevölkerung Paavis merken, dass sich mit dem Ende des Handelskriegs nicht alles wieder zum Guten kehrt. Die Helden können bei den Verhandlungen, die im großen, bedrückenden Verhandlungssaal des Stadtgerichts ablaufen, natürlich dabei sein. Gerade wenn sie deutlich auf der Seite des Freibunds standen und dabei eine gute Figur gemacht haben, wird sich Granske ihrer wieder bedienen wollen, um aus den Gesprächen mit dem größtmöglichen Profit her-

auszugehen. Eines der möglichen Zugeständnisse, die zur Diskussion stehen, ist die Öffnung des Bernstein- und Ambramarkts für alle Handelshäuser, was allerdings nur funktionieren sollte, wenn die Helden Lessio Calpresa einiges an wirtschaftlichem Schaden zugefügt haben. Eine andere Möglichkeit, dem Freibund (und anderen Häusern) diese Möglichkeit zu bieten, ist es, mit Sindri Gorbas einzeln zu verhandeln, falls die Helden auf diese Idee kommen. Er ist Geldana gegenüber nicht so loyal, wie er alle glauben macht, und nach dem Ruffel durch seine Herzogin sieht er seine Position am Hofe bröckeln. Treuezusagen der Helden und geheime Bündnisse mit dem Freibund könnten ihn dazu verleiten, den herzoglichen Schutz für bestimmte Warengruppen, auf die Haus Weyringer Erstkaufrechte oder gar exklusiven Zugriff hatte, aufzuheben. Ist Lessio Calpresa angeschlagen genug, wird bei den Gesprächen damit argumentiert werden, dass Haus Weyringer offensichtlich nicht in der Lage war, für einen sicheren Handel dieser Güter in Krisensituationen zu garantieren. Bei beiden Möglichkeiten kommt es zum Bruch zwischen Gorbas und Lessio Calpresa.

Wenn Haus Kolenbrander zu stark angeschlagen ist und die Helden die Karawane des Hauses nicht schützen konnten (oder wollten), wird sich in der Verhandlung auch das Ende für das Handelshaus in Paavi herausstellen, denn der Freibund füllt die Position von Haus Kolenbrander und hat zudem weniger Verluste zu verkraften.

Gibt Lutje Marn in Paavi auf (oder wird durch die Umstände dazu gezwungen), so wird es gleich ein Geschachere um das Paavi-Kontor geben, das Vito Granske aber nur gewinnen kann, wenn das Haus Stoerrebrandt vor Ort ebenfalls finanziell geschwächt ist (also wenn mehrere Aktionen gegen das Haus erfolgreich waren).

Wenn Sjerensen den Mord an Tollinow durchführen konnte, wird er im Zuge der Gespräche seine Kaufgesuche für das *Würfelpsch* vorlegen und sehr wahrscheinlich den Zuschlag bekommen.

Bursche Kippel wird über Alrik Glorreiter versuchen, die Helden vor den Gesprächen mit einigen Verhandlungspunkten zu füttern, die dem Phexgeweihten wichtig sind und sich vor allem auf den freieren Markt konzentrieren. Haben die Helden durch ihr Tun ohnehin Zugeständnisse des Hauses Weyringer erzwungen, sieht Kippel dies als gutes Ergebnis an.

Die Niederlassung des Handelshaus Kolenbranders hat im Krieg der Häuser am meisten gelitten. Seine Wege waren leicht anzugreifen, und es hatte wahrscheinlich nicht den Luxus einer Heldengruppe, die sich um seinen Schutz bemüht hätte. Erleidet die Karawane Kolenbranders nach Paavi starken Schaden oder wird gar ganz aufgerieben, so kann sich das Haus nicht in Paavi halten und muss seine Niederlassung in der Stadt aufgeben. Viele Menschen haben während des Konflikts finanziellen Schaden erlitten, zu viele, um sie alle zu beschreiben. Vielleicht sollte der Epilog in diesem Falle Lutje Marn gehören.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schweren Schritts und noch schwereren Herzens schließt der alte Mann zum letzten Mal die Türe zu seiner Schreibstube. Früher hätte er sich nie vorstellen können, einst hinter einem Tisch zu sitzen und zu kalkulieren. Nun würde er alles dafür geben, weitermachen zu können. Draußen vor dem Kontor knarrt es wie ein Windstoß im Gebälk einer alte Hütte, als die letzten Waren, die Paavi für Haus Kolenbrander verlassen sollten, auf ein Fuhrwerk gehoben werden. Lutje Marn geht hinaus, die Blicke seiner Rivalen im Paavi-Kontor folgen ihm wie die Wellen einem Schiff. Seine Hand fährt über das Rad, er hat Tränen in den Augen. „Vierzig Jahre lang hab ich die Wagen aufgespannt, hab sie aus dem Dreck geschoben, hab sie geflickt. Vierzig Jahre lang bin ich durch jeden Regen und jeden Sturm gefahren. Was sollt' man sonst auch tun ... und in zwanzig Tagen ist alles zunichte. Bei den Zwölfen, es dauert ja fast länger, einen Wagen ordentlich zu zimmern und aufzuspeichen!“ Dann geht der Verwalter des Traloper Unternehmens. Bei seinem letzten Handelszug sitzt er wieder im Bock, wie einst. Doch diesmal ist es nicht dasselbe.



Für den Kampf mit Faust und Verstand während des *Kriegs der Häuser* erhalten die Helden **400 Abenteuerpunkte** und je **1 Spezielle Erfahrung** auf *Handel*, *Überzeugen* und *Menschenkenntnis*. Eine feste Belohnung am Ende gibt es nicht, dafür bekamen sie ja während des Abenteuers immer wieder Dukaten oder auch besondere Gegenstände.

Die Aktionen der Helden haben in diesem Fall nicht immer eine sofort sichtbare Wirkung – wenn sie die Kogge nicht versenkt haben, wird es aufgrund der ausgebliebenen anderen Fahrten, sabotierten Karawanen und Lagerhäuser

dennoch starke Nahrungsgengpässe bei den Bürgern Paavis geben, und es werden Menschen verhungern. Doch wenn das Schiff auf dem Hafengrund gelandet wäre, würden noch mehr Menschen leiden oder sterben.

Die Helden werden wohl nie die genaue Zahl derer erfahren, denen sie das Überleben ermöglicht haben, und nur wenige dieser Menschen werden die Taten der Helden wirklich begreifen, aber zumindest Phex ist hoffentlich stolz auf sie.





KAPITEL III:

FUCHS, DU HAST DIE GANS GESTOHLEN

Der zunehmend gute Ruf der Schneefüchse als Helden Paavis – der in der jüngeren Vergangenheit nur auf einer einzigen Heldentat basiert, nämlich dem Sieg über den Schlichter von Paavi – beginnt, Herzogin Geldana II. ein Dorn im Auge zu sein. Sie empfindet ihn als Unterminierung ihrer Autorität und eine unbotmäßige Verlagerung der Loyalität ihres Volkes zu ihren Ungunsten. Um dieses Ungleichgewicht wieder gerade zu rücken, bedarf es eines Exempels, das jedoch die Massen nicht gegen sie aufbringen darf, sondern gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen soll; die Schneefüchse müssen verschwinden, am besten für immer, und ihr Verschwinden soll das Volk wieder zurück in die Arme ihrer gütigen Herrscherin treiben (als ob es sich dort jemals gut aufgehoben gefühlt hätte!)

Für die Spieler klingt diese Episode zunächst einmal nach einem irrelevanten Intermezzo, es wird sich jedoch im Laufe des Abenteuers herausstellen, wohin die weitere Reise der Helden im übertragenen Sinne geht. Zum einen mündet **Fuchs, du hast die Gans gestohlen ...** im tragischen Ende der Erfolgsgeschichte der Schneefüchse und katapultiert die

Heldengruppe der Spieler an ihren Platz. So wendet sich das Blatt, und die Helden nehmen in den Augen der Paavier den Posten der Lokalhelden ein.

Zum anderen können die Helden nun eine sehr genaue Ahnung davon erhalten, welche der Freiherren und -herrinnen auf Seiten der Herrscherin stehen und welche auf Seiten der Bevölkerung. Dieses Wissen spielt den Helden einen klaren Vorteil in die Hände, der für das Wohl und Wehe der Stadt Paavi und schließlich des ganzen Herzogtums ausschlaggebend sein kann. Darüber hinaus steht **Fuchs, du hast die Gans gestohlen ...** aber auch als Mahnung an die Spieler, nicht zu vergessen, dass die Zeit des Schwarzen Eises zwar vorüber scheint, manche Schrecken der Vergangenheit jedoch bis zum heutigen Tage überdauert haben und das Land keineswegs sicher ist.

Fuchs, du hast die Gans gestohlen ... beginnt als einfache Verfolgungsjagd und mündet unversehens an einem Ort des Schreckens, an dem die Hybris und die Untaten aus der Zeit des Schwarzen Eises überdauert haben.

DER HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Am Hofe Geldanas II. mehren sich die Geschichten über die Ruhmestaten der Schneefüchse und werden immer mehr zum Politikum. Die vielen Speichellecker und Höflinge sehen darin einen Vorteil für sich und vermengen das wirkliche Geschehen außerhalb der Palastmauern mit Halbwahrheiten und Gerüchten. Dabei werden schnell auch die Taten der Helden oft fälschlicherweise dem Mut der Schneefüchse zugeschrieben und schüren so den Unmut der Herzogin gegenüber diesen Störenfriedern.

Was den Helden zunächst zum Vorteil gereicht, wendet sich im Wettstreit um die Ehre der Lokalhelden in gleichem Maße gegen ihre Rivalen, denn Geldana kann nicht dulden, dass ihre Autorität und Glaubwürdigkeit gegenüber ihren Vasallen und auch den nach dem von ihr initiierten Handelskrieg immer noch mächtigen Handelshäusern ins Wanken geraten.

Ihr Entschluss, die Schneefüchse ein für allemal aus dem Weg zu räumen, nimmt in einem einfachen, aber rücksichtslosen Plan Gestalt an, denn nachdem die Helden den Krieg der Häuser grundlegend gestört haben, stoßen die subtileren Vorschläge Sindri Gorbas' bei ihr zur Zeit auf taube Ohren. Nachdem die inländische Produktion von Torf als Brenn-

stoff nach der Zeit des Schwarzen Eises noch nicht wieder ausreichend erstarkt ist und der einzige Wald in der Nähe (der *Falsche Wald*) aus vielleicht sogar gesundem Aberglauben heraus kaum bewirtschaftet wird, wird ein Mangel an Holz sowohl für das Heizen der Wohnhäuser als auch für die wirtschaftlichen Unternehmungen der Region in den kommenden Wintermonaten deutlich. Traditionell benötigt Paavi große Lieferungen von Holz aus den Wäldern lettaabwärts, zumeist aus dem Nornja, die in den eisfreien Monaten über den Fluss nach Paavi gelangen. Ein Ausbleiben dieser lebensnotwendigen Lieferungen würde die Bevölkerung nicht nur an den Rand des wirtschaftlichen Untergangs führen, sondern sie schließlich in den Erfrierungstod treiben.

Daher riskiert Geldana II. viel, als sie sich entschließt, die Lieferungen abfangen zu lassen und vorerst in einem sicheren Lager unterzubringen, ehe sie sie später unter ihrem Volk (nun gut: unter den als loyal bekannten Untertanen) verteilt, um sich als glorreiche Retterin der Bewohner Paavis inszenieren zu können. Schließlich hat der Handelskrieg, der von Sindri Gorbas orchestriert war, aber durch das Zutun der Helden (und der Schneefüchse) beendet wurde, ihr auch wenig neue Sympathien eingebracht. Bevor all das ge-



schehen kann, muss es ihr jedoch gelingen, die Schneefüchse über Mittelsmänner auf den Missstand hinzuweisen und zu überreden, sich der Sache heldenhaft zu widmen. Um selbst nicht mit dem tückischen Plan in Verbindung gebracht zu werden, fordert sie von den Vasallen und ihr ergebenen Familie, loyale Diener auszuwählen, die in der Lage sind, die schmutzige Arbeit des heimtückischen Mordes an den Schneefüchsen durchzuführen und sie vorher auf die richtige Fährte zu setzen.

Dabei fordert sie nicht nur die Freiherren auf, tätig zu werden, von denen sie sicher weiß, dass ihr deren volle Loyalität gehört, sondern auch jene, deren Kinder sich in ihrer Obhut befinden, um ihr die Treue der Eltern zu sichern.

Schließlich gewinnt Geldana **Jannis Kerstoff**, eine junge Adlige, die in der Herzogin ein leuchtendes Vorbild sieht, dafür, den Stein ins Rollen zu bringen. Eine geschickt eingefädelt Verketzung von Gerüchten und Falschinformationen findet ihren Weg zu den Schneefüchsen, die sich unterdessen in einer misslichen Lage befinden. Die Taten der Helden beginnen, ihre eigenen zu überflügeln, was vor allem dem Stolz der Schneefüchse ordentlich zusetzt. Schließlich haben sie seit Jahren stets das Beste für Paavi gewollt und auch für die Stadt und ihr Gedeihen gekämpft, nun aber taucht eine Gruppe Fremder auf, die allen Ruhm einzuheimsen beginnt und die Bevölkerung auf ihre Seite zieht. Vor allem aber trifft es die Gruppe um *Hakon Eisbrecher*, dass es die Helden waren, die sich in dem vorausgegangenen **Krieg der Häuser** so vorteilhaft darstellen konnten. Daher fackeln die Füchse nicht lange und nehmen die Herausforderung, dem Verbleib des lebenswichtigen Brennholzes nachzugehen, an, ehe es ein anderer tut.

ERSTENS KOMMT ES ANDERS ...

Doch dann kommt alles ganz anders, als die Herzogin es geplant hat. Statt die Schneefüchse möglichst weit aus Paavi herauszulocken und ihr Verschwinden somit perfekt zu verschleiern, denken die gedungenen Mörder nicht daran, den weiten Weg in die Niederungen und Schwemmgebiete der Letta bis zum weit entfernten Zwischenlager für das „vermisste Holz“ zurückzulegen. Stattdessen verständigen sie sich untereinander darauf, es sich so angenehm und einfach wie eben möglich zu machen. Kaum haben die Schneefüchse Paavi einige Meilen weit gen Süden hinter sich gelassen,

legt das Meuchelkommando einen Hinterhalt inmitten einer kleinen Ansammlung von den Nordwinden gepeitschten Büsche auf der Brydia-Steppe, die kaum Schutz vor Einblicken bietet. Einer der Ihren hat derweil die Aufgabe, die Schneefüchse als Zeuge verdächtiger Aktivitäten an den geplanten Ort zum Hinterhalt zu schicken. Wie zu erwarten ist, gelingt es den Gedungenen nicht, die wesentlich kampfstärkeren Schneefüchse einfach so niederzustrecken. Ihre zahlenmäßige Übermacht allerdings ist für die Männer und Frauen Hakon Eisbrechers erdrückend genug, dass sich dieser zuerst in einer nahegelegenen Höhle zu verschanzen gedenkt. Dort aber werden die Schneefüchse immer weiter zurückgedrängt, wobei weder sie noch die gedungenen Schläger Geldanas bemerken, dass sie mit dem Betreten der Höhle ein Siegel brechen, das ein Wesen aus der Zeit des Schwarzen Eises in seinem Gefängnis im Bann hält.



GELDANA II. VON PAAVI

HINTERGRUND

Als die Eishexe Glorana den Hohen Norden für sich beanspruchte und ihre Heptarchie Glorania errichtete, folgten ihr viele finstere Gestalten, seien es nun die Sammler oder Dämonenbeschwörer und Schwarzmagier, die ihren eigenen, finsternen Plänen nachgingen. Viele ihrer gräulichen Experimente und Rituale wurden jedoch nicht vom schmelzenden Schwarzen Eis mitgerissen, sondern verblieben an Ort und Stelle, nisteten sich an versteckten Orten ein oder verhedderten sich schlicht in den Bannkreisen, die ihre Schöpfer für sie geschaffen hatten. Nicht alle dieser Experimente waren gut vorbereitet oder gar gewissenhaft abgeschlossen, und mehr als einer dieser Magier wurde Opfer seiner eigenen Geschöpfe. Das Höhlenlabyrinth, in dem die Schneefüchse vor dem Angriff der Gruppe von Halsabschneidern Zuflucht suchen, geht zum Beispiel auf eine fehlgeschlagene Theriakförderung zurück. Die von dem Yash'oreel-Dämon gerissene Wunde im Leib der Erdriesen wurde durch das finstere Schmelzwasser des schwarzen Eises unter der Grasnarbe der Steppe noch weiter aufgerissen, und die Schwarzmagierin Darin von Estven vollführte dort ihre Experimente und Beschwörungen, verborgen vor den heranrückenden Truppen aus Bjaldorn. Doch auch ihr Können stand bei Weitem hinter dem der wahren Meister schwarzer Magie zurück, und so gab es einen Unfall. Seit geraumer Zeit ist in den Höhlen daher ein Dämon gefangen, dessen niemals abgeschlossene Beschwörung ihn halb auf Dere und halb in den Niederhöhlen gefangen hält.



ZUSAMMENFASSUNG

Geldana II. sind die Heldentaten der Schneefüchse – tatsächliche und angedichtete – ein Dorn im Auge, und sie beschließt der Sache ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Zu diesem Zweck verpflichtet sie ihre getreuen Freiherren-Vasallen, Diener abzustellen, um einen Hinterhalt für die lokalen Helden vorzubereiten. Damit man das Ableben der Helden nicht zu ihrem Befehl zurückverfolgen kann, ersinnt Geldana einen Plan, der für die Bevölkerung undurchsichtig und nachvollziehbar zugleich erscheint und noch dazu ihr Ansehen im gleichem Umfang steigert. Das Ausbleiben der Lieferungen von in den Wintermonaten überlebenswichtigem Holz als Brennstoff sorgt in ihren Augen für ausreichend Spannung, um das Räderwerk ihrer Intrige in Gang zu setzen.

Über Mittelsmänner treibt sie die ohnedies durch die Heldentaten der Spieler im Zugzwang befindlichen Schneefüchse dazu, der Ursache des Ausbleibens des Brennholzes nachzugehen. Auf der Reise sollen Meuchelmörder die

Gruppe ermorden und sie irgendwo verscharren, wo sie niemand je finden kann. Doch Geldanas gedungene Schergen denken gar nicht daran, den weiten Weg bis zu dem eigens für diesen Zweck errichteten Holzlager zurückzulegen, um die Schneefüchse dort in einen Hinterhalt zu locken. Statt dessen entschließen sich die nicht sehr klugen Meuchelmörder, ihrer Beute auf offener Flur gegenüberzutreten. Die Schneefüchse können sich – teilweise schwer verwundet – in eine nahe gelegene Höhle retten, wo sie sich dem Ansturm der Übermacht gewachsen wähnen.

In der Folge bemerkt die Heldengruppe jedoch, wie falsch sie mit ihrer Annahme liegt und dass sie sich vom Regen in die Traufe begeben hat. Die Höhle entpuppt sich als ausgedehntes Labyrinth, an dessen Ende ein schrecklicher Dämon auf seine Opfer lauert. In der Folge beginnt ein Mehrfrontenkrieg auf Leben und Tod zwischen den Bewohnern der Höhle, den Schneefüchsen und den Schergen Geldanas, und nur das rechtzeitige Eintreffen der Helden kann das Schlimmste verhindern oder sie selbst in den Abgrund reißen.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Für den Meister sollte es kein Problem darstellen, die Helden in dieses Abenteuer zu stoßen. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, die Spieler bei ihrer Ehre, ihrem Geldbeutel oder ihrer Neugier zu packen, so dass sie den Schneefüchsen zur Hilfe eilen. Selbst wenn die Gruppe um *Hakon Eisbrecher* und *Birgit Andris* die Spieler in der Vergangenheit düpiert haben sollten, bleibt dem Meister immer noch, die Helden anzuspornen, das Mysterium um das verschwundene Brennholz vor den Füchsen aufzuklären und damit ihren Rivalen eins auszuwischen.

☞ Sollten die Helden im Vorfeld bereits Kontakt zu einigen Freiherren, etwa **Goswin Tannhäuser**, aufgenommen haben, die sie im Kampf gegen Herzogin Geldana II. unterstützen wollen, wird ihnen einer der hohen Herren von einer sonderbaren Unterredung berichten, deren Zeuge er wurde. Dabei ging es um eine andere Adlige, die die Schneefüchse um Hilfe bat, was in jeder Beziehung gegen ihre sonstige Gepflogenheiten sei. Die Freiherrin **Jannis Kerstoff** habe sich besorgt gezeigt, dass auf der Letta in den vergangenen Tagen kaum ein Holzstamm zu sehen war, was der Informant der Helden bekümmert bestätigt.

☞ Wenn man ein Held ist, bleibt es nicht aus, dass man eine Reihe von Verehrern hat, die sich unsterblich in einen verlieben – egal ob diese Liebe erwidert wird oder nicht. In diesem Fall werden die Helden diskret von der jungen Adelstochter **Jerene Gorbas** kontaktiert, die sich um ihre große Liebe, den Halbfelken **Mikkel Stetko**, sorgt, der einer Sache nachgehen

will, die ihr nicht ganz geheuer scheint. Sie ist bereit, den Helden einen Teil ihres goldenen Geschmeides zu bieten, wenn sie den Schneefüchsen folgen und auf den Geliebten acht geben.

☞ Sollten es den Helden gelungen sein, sich in den vergangenen Wochen so etwas wie Respekt in den Augen der Schneefüchse zu verdienen, etwa, indem sie **Hakon Eisbrecher** diskret den Brief seiner ehemaligen Geliebten **Eldana** haben zukommen lassen und das Wissen darum für sich behielten, wird Hakon sich vor seinem Aufbruch zu diesem Abenteuer bei den Helden rückversichern, ob sie an der Schneefüchse Statt bis zu deren Rückkehr ein Auge auf die Stadt haben und sie würdig vertreten werden. Dies sollte die Helden entweder ausreichend aufstacheln oder stutzig machen, um den Schneefüchsen zu folgen.

☞ Wenn keiner der angegebenen Gründe die Spieler dazu animieren kann, den Schneefüchsen zu folgen, kann der Meister sie durch die von Stunde zu Stunde schlechter werdende Stimmung unter der Bevölkerung motivieren. Die Menschen in Paavi werden hinter vorgehaltener Hand tuscheln, wenn die Helden an ihnen vorübergehen und Satzfragmente wie „... wie können die nur tatenlos zusehen ... müssen doch sehen, dass etwas nicht stimmt?“, „... schöne Helden sind das, lassen andere im Stich“ oder Ähnliches verlauten lassen. Dies sollte die Spieler schließlich zermürben und ihnen ein so schlechtes Gewissen bereiten, dass sie es gar nicht erwarten können, den derzeitigen lokalen Helden zu folgen.



WAS PUU?

Im Grunde steht den Helden frei, wie viel Zeit sie sich lassen, um den Schneefüchsen aus dem einen oder anderen Anlass zu folgen. Der Meister sollte nur bedenken, dass jede Stunde, die sie sich Zeit lassen, unabsehbare, dramatische Folgen für die Schneefüchse und somit auch die Helden selbst hat. Dennoch sollten Sie den Spielern auf keinen Fall Druck machen, sondern ihnen nur rechtzeitig alle Informationen geben, damit sie selbst entscheiden können, was sie zu tun gedenken. Sie sollten bei diesem Abenteuer stets im Auge behalten, dass am Ende die Spieler-Helden den Platz der Schneefüchse auf der Beliebtheitskala der Paavier Bevölkerung einnehmen sollen. Das soll aber nicht heißen, dass die Mitglieder der lokalen Heldengruppe aus diesem Grund ins Gras beißen müssen. Im Gegenteil, es ist eine perfekte Gelegenheit, die etwaigen Defizite ihrer Spieler auszubalancieren. Fehlt es den Spielern etwa an der nötigen Kampfkraft für spätere Aufgaben, bietet es sich an, den einen oder anderen Schneefuchs zur Unterstützung der Heldengruppe überleben zu lassen. Um jedoch klarzustellen, dass die Schneefüchse kein ernst zu nehmender Faktor im Spiel um Paavi mehr sind, sollten Sie zu nachdrücklichen Maßnahmen greifen und mindestens eines ihrer Mitglieder vom Dämon und/oder den Schergen Geldanas umbringen lassen. Um andererseits die Spannung um das immer knapper werdende Holz in der Stadt anschaulich zu inszenieren, sollten die Helden immer wieder Zeuge sorgenvoller, zorniger und verzweifelter Gespräche und hitziger Diskussionen zum Thema werden.

ALTE WERTE

Jahrhundertlang versorgten sich die Einwohner des hohen Nordens mangels des seltenen und teuren Rohstoffes Holz mit Torf, um ihre Behausungen zu erwärmen. Die Zeit des Schwarzen Eises beraubte die Einheimischen dieser Möglichkeit, so dass diese alte Tradition der Energiegewinnung fast in Vergessenheit geriet. Seit dem Abschmelzen des Eises bezieht man in Paavi und dem Umland wieder in wachsendem Maße Holz aus den Waldregionen des Nornjas, um die Wirtschaft am Laufen zu halten und sich im Winter zu wärmen. Düstere Legenden und einige tatsächliche schreckliche Ereignisse halten die Bevölkerung seit dieser Zeit davon ab, ins trügerische Moor zu gehen und Torf zu stechen. Einige Landbewohner und sogar manche Freiherren in Paavi prangern diesen Missstand seit geraumer Zeit an und nun, wo die Holzlieferungen ausbleiben, bekommt der schwelende Konflikt neuen Zunder, der in der angespannten Lage zu einem wahren Flächenbrand werden könnte.

Ein weiteres Thema ist noch viel kniffliger als die Torfgewinnung und lässt sich nicht allein mit ökonomischen Maßstäben bemessen. Aus diesem Grund hat Geldana die Diskussion über Beerigungsriten stets gemieden und bis heute nicht entschieden, obwohl sie insgeheim lange mit dem Gedanken spielt aus rein pragmatischen Gründen das Verbrennen der Leichen zu untersagen.

EINE ERREGTE DISKUSSION

Feuerbestattungen waren bereits lange vor der Zeit Gloranas ein Streitthema im Hohen Norden. Zwar ist es verständlich, dass die üblichen Methoden, etwa das Anlegen eines Boronangers, wegen der meist hartgefrorenen Erde kein sonderlich praktikabler Weg ist und die Seebestattung gerade von den mittelständische Bürgern als „unwürdig“ abgelehnt wird, doch kann man nicht darüber hinwegtäuschen, dass es ökonomischer Unsinn ist, Holz über zig Kilometer nach Paavi zu transportieren, nur um es zur Verbrennung der Toten zu vergeuden. So zumindest lautet die Meinung derer, denen der beständig wachsende Holzpreis ein Dorn im Auge ist. Daher füllen bereits ganze Kladden mit Anträgen, diesen Unsinn endlich zu unterbinden, die Regale der örtlichen Magistratur – aber die hat in Paavi, wo alleine das Wort von Geldana II. gilt, wenig Handhabe. Zwar stiftet traditionell die Herzogin das Holz für Feuerbestattungen, jedoch schützt es die Bevölkerung nicht davor, die so entstehenden Kosten im kommenden Jahr auf die Preise für Holz aufgeschlagen zu sehen.

Diese und ähnliche Diskussionen heizen zwar in und um Paavi die Stimmung an, spenden jedoch keine Wärme. Den Spielern sollte klar werden, dass die Situation sich zuspitzt und dringender Handlungsbedarf besteht, um wieder Ruhe ins Chaos zu bringen.

EINSTIEG:

SCHICKSALSHAFFE INTRIGE

Hatten die Helden bereits im Vorfeld von **Fuchs, du hast die Gans gestohlen ...** Kontakt zu einem der wenigen Freiherren in und um Paavi, die es wagen, gegen ihre Herzogin zu intrigieren, wird ein Diener des oder der Betroffenen die Helden diskret auffordern, einer dringenden Einladung seines Herrn oder seiner Herrin folge zu leisten und ihm heimlich zu folgen. Tun die Helden, wie ihnen geheißt, wird man sie auf Umwegen auf den Landsitz des betreffenden Verbündeten geleiten.



Ungeachtet der Kontaktperson ist der folgende Hergang annähernd deckungsgleich und kann vom Meister entsprechend der besonderen Umstände leicht angepasst werden. Handelt es sich etwa um **Goswin Tannhäuser**, wird es ein sachliches und zurückhaltendes Treffen sein, während es sich bei **Marik Volstoff** wie ein gefährliches Spiel und bei **Anjika Brandorst** wie ein Treffen unter Freunden anfühlen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ah, wie gut, dass ihr kommt. Ich hatte schon Sorge, ihr könntet es nicht rechtzeitig schaffen. Etwas ausgesprochen Seltsames geht vor sich, und ich dachte, es dürfte euch interessieren. Wie ihr sicher schon erfahren habt, treibt kaum Holz auf der Letta nach Paavi hinab und es gibt keine Kenntnis über dessen Verbleib. Nun ist mir zu Ohren gekommen, dass man die Schneefüchse auf diese Sache angesetzt hat, was grundsätzlich sicher eine gute Sache ist. Was mich jedoch stutzig machte, ist die Tatsache, wer die Schneefüchse beauftragte. Jannis Kersoff hat sich noch nie um Holz oder auch nur Paavi selbst gekümmert, und so nah, wie die der Herzogin steht, wird sie sich auch keine Sorgen machen müssen, im Winter frieren zu müssen. Warum also sorgt sie sich so?“

Die Helden könnten in diesem zwar ungewöhnlichen, jedoch nicht unbedingt verdächtigen Verhalten Freiherrin Kersoffs noch nichts erkennen, was sie auf den Plan ruft, doch das Herumdrukken ihres Informanten deutet darauf hin, dass er oder sie noch mehr zu erzählen weiß. Insistieren die Helden, rückt ihr Gegenüber endlich zähneknirschend und peinlich berührt damit heraus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In der Tat gibt es da noch etwas. Die Herzogin hat alle Freiherren aufgefordert, einen ihrer treuesten Diener abzustellen, um eine Sondermission im Namen Geldanas zu erledigen. Man hat uns nicht gesagt, worum es dabei geht, aber ich habe kein gutes Gefühl bei der Sache. Er oder sie sollen gut mit der Waffe umgehen können, hieß es.“

Spätestens jetzt sollten die Helden entsprechend motiviert und alarmiert sein, den Schneefüchsen zu folgen. Selbst wenn ihnen das Schicksal und das körperliche Wohlergehen der arroganten Heldengruppe herzlich egal sind, sollte ihre Neugier ein hinreichender Antrieb sein, um der Sache auf den Grund gehen zu wollen.

EINSTIEG: BRENNENDE LEIDENSCHAFT

Schon seit geraumer Zeit gehören die Geschichten um die Heldentaten der Schneefüchse zu den Hauptthemen sowohl bei offiziellen Banketten als auch bei privaten Feiern des Adels von Paavi. Obwohl nur zwei Mitglieder dieser Heldengruppe in den Augen der Oberschicht so etwas wie Klasse besitzen, haben es unweigerlich auch die restlichen Mitglieder zu einigem Ruhm gebracht. Gerade diese Außenseiter beflügeln oft die Fantasie vor allem junger Damen. Kühnheit, Tapferkeit und ein sicheres Auftreten lassen die Herzen der sonst eher blasierten Töchter der höheren Gesellschaft höher schlagen und setzen ihnen so manche Flaute in den Kopf.

So wundert es die Helden wahrscheinlich auch nicht besonders, dass eines Abends im Rondra eine junge Dame verhüllt von einer weiten dunklen Kapuze unvermittelt Einlass in die Behausung der Charaktere verlangt. Das dunkelhaarige, vierzehnjährige Mädchen in den teuren und für den Anlass absolut unpassenden Kleidern stellt sich als **Jerene**, die Nichte **Sindri Gorbas**, vor und bittet die Helden, zunächst niemandem von ihrem nächtlichen Besuch bei ihnen zu erzählen. Erklären sich die Spieler dazu bereit, eröffnet ihnen Jungfer Jerene in blumigen Worten, sie sei unsterblich in den Halbfelshelden Mikkel Stetko verliebt und Sorge sich um seine Sicherheit. Er selbst wisse zwar nichts von ihrer leidenschaftlichen Hingabe, doch sie habe nur noch nicht die richtige Gelegenheit gefunden, ihm ihre Liebe zu gestehen.

Im Gefolge Jerenes befindet sich ihre Amme **Slavka**, die sich jedoch weitestgehend im Hintergrund hält, stets die Tür im Auge hat und von der Idee Jerenes, die Helden aufzusuchen, sichtlich nicht begeistert ist. Bei jedem abgeschlossenen Satz der jungen Dame hakt die Amme ein und gemahnt ihren Schützling daran, sie müssten jetzt dringend wieder gehen. Willigen die Helden ein, Jerenes ahnungslosen Geliebten zu beschützen, wird sie ihnen einen Beutel ihres goldenen Geschmeides (Wert: 10 Dukaten) in Aussicht stellen, was die Amme mit Bestürzung und dem Hinweis darauf, dass ihr Onkel ihr dafür schlimme Dinge antun wird, kommentiert. Darüber hinaus schildert die Adlige den Gefährten noch eine Szene, die sie durch Zufall belauschen konnte und die sie überhaupt erst auf die Idee brachte, ihren Angehimmelten in Gefahr zu wähen.





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor zwei Tagen ließ mein Onkel Vroldan, unseren Jäger, zu sich rufen. Ich mag Vroldan nicht besonders, er schaut mich immer so seltsam an, daher habe ich den Raum verlassen, was mein Onkel scheinbar ohnehin gerade befehlen wollte. Im Hinausgehen habe ich dann gehört, wie mein Onkel zu Vroldan sagte, es gäbe wieder einmal Drecksarbeit zu erledigen und es würde ihm ein hübsches, zusätzliches Sümmchen einbringen, wenn er sein Maul hielte und einfach täte, was mein Onkel ihm sagte. Danach hat er die Tür hinter mir zugemacht, und ich habe nur noch einige Wörter aufschnappen können. „Schneefüchse“ und so was wie „die anderen treffen sich“ und „Wenn sie tot sind“ habe ich verstanden.

Nachdem sie das Vorangehende mit halbwegs fester Stimme berichtet hat, bricht sie in der Folge in Tränen aus, und ihre Amme nimmt sie tröstend, aber resolut in die Arme, um ihr weiteren Kummer zu ersparen. Die Helden sollten an dieser Stelle so viel Anstand haben, das Mädchen nicht mit noch mehr Fragen zu löchern, sondern rasch eine Entscheidung zu treffen.

Sollten die Helden Jerenes Bitte als Schwärmerei eines jungen Mädchens abtun oder gar versuchen, sie von ihrer fixen Idee, ihr Geliebter sei in Gefahr, abzubringen, wird sie den Helden nicht nur obige Begebenheit nicht erzählen, sondern darüber hinaus auch noch eingeschnappt sein und die Behausung der Helden schleunigst und mit einigen kindlichen Flüchen verlassen.

EINSTIEG: EHRENSACHE

(Achtung! Bitte beachten Sie, dass dieser Einstieg nur dann zum Einsatz kommen kann, wenn die Helden dem Anführer der Schneefüchse in Band I, **Frostklirren**, den Brief seiner ehemaligen Jugendliebe Eldana haben zukommen lassen und in der Folge diskret mit den Informationen, die sich darin befanden, umgegangen sind. Andernfalls würde Hakon sich nie und nimmer an die Helden wenden.)

Nur selten ist Hakon Eisbrecher allein anzutreffen, und umso verblüffter sind die Helden, als eines Abends der Befehlshaber der Schneefüchse plötzlich und ohne Begleitung in einer Gasse vor ihnen auftaucht. Er hat die Hände deutlich erhoben, um anzuzeigen, dass er nicht in kriegerischer Absicht auf die Helden wartet. Sobald diese sich entspannen, lässt er die Arme sinken und beginnt, mit sichtlich angespannter und leiser Stimme zu sprechen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die Zwölfe zum Gruße! Ich weiß, wir hatten keinen guten Anfang, doch ihr habt in meinen Augen bewiesen, dass ihr es zumindest wert seid, dass man euch ein wenig Vertrauen schenkt.“ (Hakon legt eine dramaturgische Pause ein, um die Reaktion der Helden abzuwarten, entscheidet sich dann aber doch fortzufahren.) „Wir haben einen bedeutenden und gefährvollen Auftrag erhalten, der uns zwingt, für einige Tage die Stadt zu verlassen. Ihr sollt wissen, dass ich es gutheißen würde, wenn ihr in dieser Zeit über die Stadt wacht und sie im Rahmen eurer Möglichkeiten schützt.“

Die Helden werden vermutlich aus der Ansprache Hakons nicht recht schlau. Zum einen schwingt die übliche Anmaßung in seiner Stimme mit, doch haben seine Sätze auch etwas Flehendliches, ja sogar Ängstliches. Eine Talentprobe auf *Menschenkenntnis* jedoch lässt vermuten, dass der Befehlshaber der Schneefüchse eigentlich mehr zu sagen hat, als er wirklich verlauten ließ. In der Tat schwingt Furcht in Hakons Stimme mit. Irgendetwas hat ihn verunsichert, aber er bringt es nicht über sich, die Helden um Hilfe zu bitten.

Nun, wo er mit den Helden spricht, scheinen Hakon Eisbrecher selbst Zweifel an der Sache zu kommen, und er hat kein Interesse an einer langen Frage-und-Antwort-Stunde über ihre Aufgabe oder gar auf eine Diskussion und verschwindet wie ein Schatten in den schmalen Gassen der Paavis, in denen er sich weit besser auskennt als die Helden.

Entschließen die Helden sich trotz Hakons friedlicher Form der Kontaktaufnahme, dass die Gelegenheit günstig sei, um den Rivalen endlich auszuschalten oder ihm zumindest eine gehörige Tracht Prügel zu verabreichen, wird der Anführer der Schneefüchse sich nach Kräften wehren. Er kam zwar in friedlicher Absicht, aber keineswegs unbewaffnet. Sein Schwert ist sein bester Freund, und er würde seinen besten Freund nie im Stich lassen. Hakon kämpft allerdings nicht bis zum Tod. Wenn er das Gefühl hat, einen ausweglosen Kampf auszufechten, ergreift er die erstbeste Gelegenheit zur Flucht. Die Folgen einer so ungünstigen Wende des Schicksals wären jedoch für die weitere Geschichte nicht hilfreich, weswegen der Meister dringend verhindern sollte, dass es dazu kommt. Ein offener Kampf zwischen zwei Heldengruppen würde die Paavier allenfalls verstören und den Ruf beider Seiten schädigen.

AUFBRUCH MIT VIEL GEWESE

Die Schneefüchse zelebrieren ihren Aufbruch aus Paavi, als zögen sie mit einer Armee in den Krieg. Das hat seine Gründe, stehen sie doch unter hausgemachtem Druck. Ihre Arroganz, die sie den Spieler-Helden gegenüber an den Tag



gelegt haben und die in keinem Verhältnis zur Erfolgsquote der Füchse steht, zwingt sie förmlich dazu, ihren Mythos aufzufrischen. Selbst ihre letzte Expedition ins Eherne Schwert im Auftrag Magistra Sylphoras war zwar einigermaßen erfolgreich, von einer Heldentat zu sprechen, wäre jedoch mehr als nur übertrieben. Den Helden dürfte es wirklich schwer fallen, nichts vom Aufbruch der Rivalen mitzubekommen, selbst wenn sie sich anstrengen sollten. Für den Rest des Tages wird der Auszug der lokalen Heldengruppe allerorten gefeiert und diskutiert, als sei das vermisste Holz schon in Paavi eingetroffen. Geben Sie den Spieler-Helden ausreichend Gelegenheit, die unterschiedlichen Stimmen und Stimmungen in der Stadt ihnen gegenüber in sich auf-

zunehmen. Manche werden der Gruppe sicher Sätze wie: „Sie hätten besser euch schicken sollen!“ zurufen, während andere gegenteiliger Meinung sind: „Ja, da könnt ihr noch was lernen, nehmt euch ruhig ein Beispiel an unseren Schneefüchsen!“

Natürlich geht es hier nicht darum, dass einzelne Bürger oder gar ganze Gruppen die Helden provozieren. Vielmehr sollen derlei Stimmen eine lebendige Stadt mit unterschiedlichen Meinungen widerspiegeln, die den Helden aufzeigen, dass ihre Position eben noch nicht so gefestigt ist, wie sie es vielleicht gerne hätten, oder nach eigenem Dafürhalten verdient haben. Wie dem auch sei, ab jetzt tickt die Uhr, und die Zeit läuft gegen die Spieler.

SPIEL AUF ZEIT

Je nachdem, wann die Helden sich entscheiden, den Schneefüchsen zu folgen, ändert sich der Ablauf der Handlung ein wenig, und je mehr Zeit die Charaktere sich lassen, desto unwahrscheinlicher wird es, dass einer der Schneefüchse überlebt. Dieses Meisterwissen sollten Sie aber für sich behalten. Wenn Sie wollen, können Sie nach Abschluss des Abenteuers darauf hinweisen, dass alles anders hätte laufen können, wenn die Spieler sich anders entschieden hätten. Zum einen ist das eine lehrreiche Lektion, zum anderen zeigt es, dass das Handeln der Spieler wirklich einen Einfluss auf das Geschehen hat und nicht alles einfach einem vorgezeichneten Pfad entspricht. Doch während alles im Fluss ist, sollten Sie sich zurücklehnen und genießen, was Ihre Spieler anstellen.

Was passiert, wenn ...

☞ die Helden kurz nach den Schneefüchsen aufbrechen: Die Helden finden frische Kampfspuren und hören möglicherweise auch noch Kampflärm aus der nahen Höhle. Ohne selbst nachzuschauen haben sie aber kaum eine Möglichkeit herauszufinden, was dort in der Finsternis vor sich geht. Wenn die Helden die Höhle betreten, kommt es schnell zu einem erbitterten Kampf jeder gegen jeden mit stark eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten. Sogar die Schneefüchse werden zunächst gegen die Helden kämpfen, wenn diese ihnen nicht glaubwürdig belegen können, dass sie nicht an dem Hinterhalt beteiligt sind.

Greifen die Helden hingegen sofort in den Kampf ein, könnte es ihnen gelingen, die Gedungenen in die Flucht zu schlagen, da diese vollkommen überrascht von der plötzlichen Unterstützung auf Seiten des Feindes und nicht militärisch organisiert sind.

In diesem Fall sollten die Helden versuchen, einen der Gegner gefangen zu nehmen und alle Informationen, die sie benötigen, aus ihm herauszuholen. Letzteres sollte nicht schwerfallen, da die Motivation der Gedungenen ohnehin nicht sonderlich hoch ist. Ausreichende Beweise gegen Geldana II. werden die Helden aber nicht bekommen, da

die Diener ihrer Herren selber nicht genügend Informationen haben, sondern nur wissen, dass ihr Herr ihnen Geld für diesen Dienst gibt.

☞ die Helden zwischen 2 und 4 Stunden nach den Schneefüchsen aufbrechen: Mit drei Proben auf *Spuren Lesen* –3 gelingt es den Helden spielend, der Fährte der Schneefüchse bis zu einem Ort zu folgen, wo es zu einem Kampf gekommen ist. Überall ist der Boden aufgewühlt, stellenweise zeugen Blutlachen von Verletzten, und einige Waffen und Ausrüstungsgegenstände liegen wüst verteilt umher. Erfahrene Fährtenleser können außerdem etwas zur Stärke der Gegner sagen, erkennen, dass es sich um einen Hinterhalt gehandelt haben muss und wie sich der Kampf in etwa zugetragen hat. Folgen die Helden den weiteren Spuren, gelangen sie bald an einen Höhleneingang und können mit etwas Glück Kampfgeräusche hören. Betreten sie daraufhin die Höhle, läuft alles wie oben beschrieben ab. Inzwischen sind bis zu vier der Gedungenen außer Gefecht oder ihren Wunden erlegen. Auch die Schneefüchse sind aber mittlerweile angeschlagen.

☞ die Helden zwischen 6 und 12 Stunden nach den Schneefüchsen aufbrechen: Wie beim vorherigen Punkt, aber mit zwei Ausnahmen:

1. Das launische Herbstwetter mit seinen Stürmen und dem heftigen Regen kann den Helden bei der Fährtsuche stark zusetzen oder Spuren gar vollständig verwischen. Es besteht eine 40%ige Chance, dass es in Sturzbächen zu regnen begonnen hat, was die anfallenden Talentproben auf *Fährtsuche* um 3 Punkte erschwert.
2. Die Hälfte der Gedungenen ist mittlerweile entweder den Schneefüchsen oder den finsternen Bewohnern der Höhle zum Opfer gefallen. Ein Mitglied der Schneefüchse ist auch gefallen, nämlich Birgit Andris. Außer sich vor Zorn und Verzweiflung nutzt Hakon Eisbrecher nun auch nicht die Möglichkeit, aus der Höhle auszubrechen, sondern will den Tod seiner Gefährtin rächen. Skrayana hat sich zu diesem Zeitpunkt schon von der Gruppe abgesetzt und es für ihre Kameraden so aussehen lassen, als ob sie Hilfe holt.



☞ die Helden 1 Tag nach den Schneefüchsen aufbrechen: Wie beim vorherigen Punkt, aber mit zwei Ausnahmen:

1. Das launische Herbstwetter mit seinen Stürmen und dem heftigen Regen kann den Helden bei der Fährtsuche stark zusetzen oder Spuren gar vollständig verwischen. Es besteht eine 70%ige Chance, dass es in Sturzbächen zu regnen begonnen hat, was die anfallenden Talentproben auf *Fährtsuche* um 7 erschwert.
2. Der Kampf innerhalb des Höhlensystems ist mittlerweile zum Erliegen gekommen. Keiner oder nur vereinzelte Gedungene haben den Kampf schwer verletzt überlebt, sind jedoch nicht außer Gefahr, solange der Dämon noch lebt und in den Gängen umherstreift. Die Schneefüchse hingegen sitzen schwer verwundet im hinteren Ende der Höhle fest, und Skrayana ist leicht verwundet wieder in Paavi angekommen, dürfte den Helden auf dem Weg aber nicht begegnet sein. Diese Situation ist ein gelungenes Szenario, um die Helden buchstäblich in den Wahnsinn zu treiben. Überall liegen Leichen, manche von einem Schwertstreich, andere von riesengroßen Klauen zerrissen. Überlebende sind zu sabbernden Individuen geworden oder liegen katonisch in einer Ecke der Höhle und reden unzusammenhängendes Zeug von Monstern und Dämonen. Furcht und Beklemmung breiten sich aus, und so mancher Held dürfte nicht länger verweilen wollen.

☞ die Helden 2 oder mehr Tage nach den Schneefüchsen aufbrechen: Wie oben, nur ist endgültig außer dem Dämon niemand mehr am Leben (wobei es durchaus sein kann, dass der Dämon ein oder zwei grässlich zugerichtete Opfer verschont hat und sich an ihrem Leiden ergötzt. Diese können den Helden in kaum verständlichen, unzusammenhängenden Worten berichten, was geschehen ist). Dies ist ein deprimierendes

Bild für die Helden und eine gefährliche Aufgabe noch dazu. Der Dämon hat sich währenddessen von jedweder möglichen Verletzung durch die vorherigen Störenfriede erholt und sucht nach frischen Opfern. Möge Boron ihren Seelen gnädig sein!

☞ die Helden gar nicht aufbrechen: Dies stellt zugleich den ungefährlichsten als auch den unbefriedigendsten Verlauf des Abenteuers dar und sollte daher nach Möglichkeit seitens des Meisters vermieden werden. Sollte es aber aus irgendeinem Grund trotzdem dazu kommen, werden etwa fünf Tage nach dem Aufbruch der Schneefüchse Flößer nach Paavi kommen, die die gesamte Letta mit geschlagenen Holzstämmen füllen und von einer zehnköpfigen Gruppe schwerbewaffneter Eisjäger begleitet werden. Der Anführer der Eisjäger wird verkünden, die Schneefüchse hätten die Paavier hintergangen und sich unter dem Vorwand, das Holz suchen zu wollen, aus der Stadt geschlichen, um ihre Helfer bei dem Holzdiebstahl zu treffen. Die weise Herzogin Geldana II. sei den Dieben aber auf die Schliche gekommen und habe entsprechend reagiert. Da die Schneefüchse sich der Inhaftnahme widersetzen wollten, habe bedauerlicherweise keiner überlebt. In der Folge werden die Helden noch mitbekommen, dass auch eine Handvoll Diener unterschiedlicher Freiherren der Region verschwunden sind und ihr Verbleib ungewiss ist. Sie werden nie wieder auftauchen, da der grauenhafte Dämon sie gemordet hat. Es obliegt der Entscheidung des Meisters, ob der Dämon nun, da er frei ist, in und um Paavi sein Unwesen treibt und die Helden dafür straft, dass sie so lange untätig zugesehen haben, er sich irgendwo in die Weiten des ewigen Eises flüchtet, um seinen Zorn in die leblose Weite zu brüllen oder ob er in dem Höhlensystem bleibt und ahnungslosen Streunern und neugierigen Nachwuchshelden auflauert, um sich an ihnen zu nähren.

AM SCHEIDEWEG

Egal, wann die Helden aufbrechen, um nach den Schneefüchsen zu suchen, sie werden früher oder später, schlechtes Wetter hin oder her, zu der Stelle geraten, an der die Diener der Freiherren und Häscher Geldanas ihren improvisierten Hinterhalt gelegt haben. Für jede mögliche Situation steht Ihnen in der Folge ein kurzer Text zur Verfügung, den Sie je nach Bedarf vorlesen oder mit eigenen Worten wiedergeben können.

(wenn der Hinterhalt in vollem Gange ist)

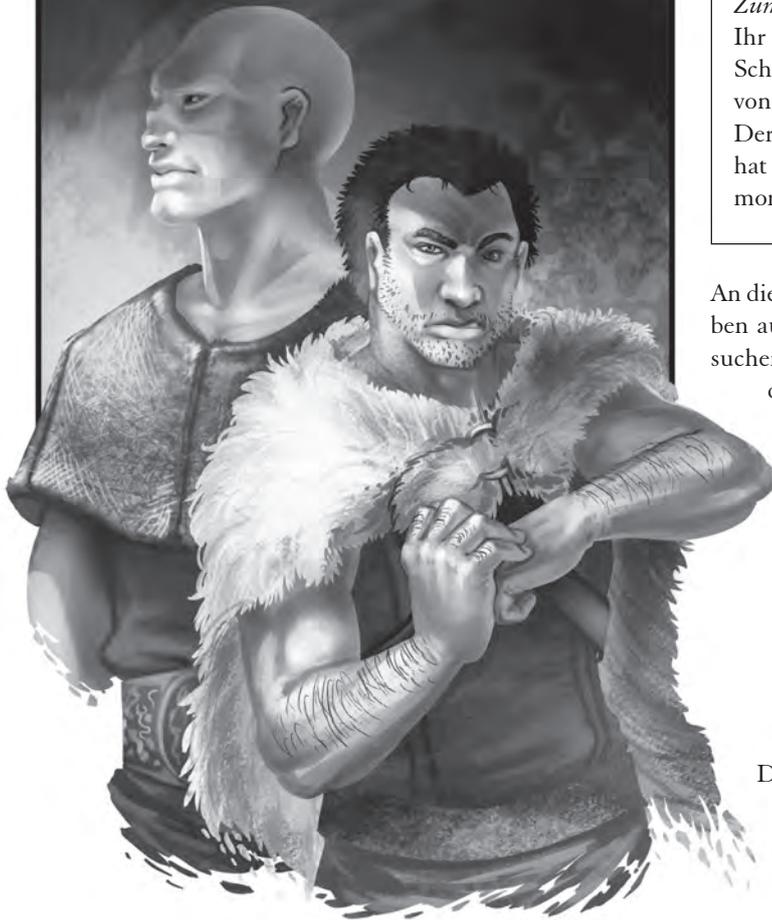
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einiger Entfernung vor euch brechen plötzlich dick verummte Gestalten hinter dem windgepeitschten Gesträuch hervor. Wild brüllend und mit Beilen und

Schwertern fuchtelnd dringen sie auf die fünf Schneefüchse ein, die von dem Überfall völlig überrascht scheinen. Ein gut gezielter Pfeil trifft einen der fünf, der mit einem ersticken Laut aus dem Sattel stürzt und aus eurem Sichtfeld verschwindet. Die Pferde der Schneefüchse beginnen ob des Angriffs und des Blutgeruchs zu tänzeln, zu steigen und durchzugehen. Einige Pfeile der ersten Salve treffen zudem die Reittiere der Schneefüchse, ohne diese zu töten, was die Situation vollends chaotisch werden lässt. Die Füchse, die sich noch im Sattel halten konnten, springen nun auch ab und beginnen, sich zu formieren, um der Übermacht entgegenzutreten.



ZWEI GEDUNGENE TODESCHLÄGER



Haben sich die Spieler erst später entschlossen, der Helden-
gruppe zu folgen, lesen Sie Folgendes vor:

(wenn die Helden den Ort kurz nach dem Hinterhalt
erreichen)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt der Hufspur der Pferde der Schneefüchse in eine natürliche Senke, die von dichten Ranken und Buschwerk eingerahmt ist, und könnt schon aus einiger Entfernung die Spuren eines Kampfes erkennen. Als ihr näher kommt, entdeckt ihr einige vereinzelte Blutlachen, verirrte Pfeile und die Fußabdrücke zahlreicher Personen, die sich den Hügel zu eurer Rechten hochziehen und zu einer schroffen, flechtenbewachsenen Felsformation führen.

Hat es unterdessen unglücklicherweise geregnet oder haben die Spieler sich äußerst viel Zeit gelassen, können Sie statt dessen Folgendes erzählen oder vorlesen:

(wenn die Helden den Ort lange nach dem Hinterhalt erreichen)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt der vermeintlichen Hufspur der Pferde der Schneefüchse und kommt in eine natürliche Senke, die von dichten Ranken und Buschwerk eingerahmt wird. Der Boden ist an einigen Stellen aufgewühlt, und Regen hat eine Seite der Senke ausgewaschen. Aus einer der morastigen Pfützen lugt etwas Spitzes hervor.

An dieser Stelle wäre es angeraten, mit einigen gezielten Proben auf *Fährtsuchen* und *Sinnenschärfe* die Gegend abzusuchen, um auf verwertbare Informationen zu stoßen. Sollen die Helden direkt vor Ort nichts finden, aber das nähere Umfeld absuchen, können sie auch ohne jeglichen Hinweis mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe –2 auf die doch recht auffallende, weil seltene Felsformation inmitten der Brydia und den in deren Flanke klaffenden Höhleneingang stoßen.

LETZTE ZUFLUCHT, KALTES GRAB – DER ZUGANG ZUM HÖHLENLABYRINTH

Der Zugang in das nun folgende Höhlensystem lässt wenig von dem ahnen, was die Helden erwartet. Im Grunde wirkt der Eingang wie ein leicht überdimensionierter Fuchsbau, der dadurch hervorsteht, dass in seiner Umgebung kaum Pflanzen wachsen. Die Tatsache, dass er vor dem Wind schützt, der über die Brydia peitscht und der durch zahllose Stiefelplanierte Zugang geben ihm dennoch eine durchaus anheimelnde Atmosphäre. Natürlich ist der Meister angehalten, wie schon beim Erreichen des Kampfplatzes den Zeitfaktor und die eventuell damit einhergehenden Wetterverhältnisse und sonstigen Umstände mit in seine Beschreibungen einfließen zu lassen. Aus Platzgründen wird in den folgenden Vorlesetexten nicht jeder Umstand berücksichtigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum mehr als ein schwarzes Loch inmitten weiter, unberührter Steppe – so zeichnet sich ein Höhleneingang in einiger Entfernung vom Schauplatz des heimtückischen Hinterhalts gegen das endlose Grasmeeer ab. Doch der Boden um den Eingang herum scheint verdorrt, und das trotz der Tatsache, dass sich gerade in solchen windgeschützten Mulden Pflanzenwuchs finden sollte. Viele Füße haben den Weg zu dem klaffenden Spalt geebnet und wirken in ihrer Gesamtheit wie ein überdimensionaler Pfeil, der euch die Richtung weist.



Nehmen die Helden sich am Eingang etwas Zeit und betrachten das nähere Umfeld und den Felsen, der den Zugang einrahmt (*Simmenschärfe*-Probe -4), können Sie zum einen blutige Schleifspuren von Verletzten, die sich ins Innere geschleppt haben, zum anderen aber auch noch einen Hinweis auf das, was sie hinter dem Eingang erwartet, ausmachen. In den Fels sind krude Schutzrunen und -siegel eingeritzt, die in Magie und Dämonologie bewanderte Helden als Bann für Dämonen entschlüsseln können. Schmauchspuren und ein leicht verbrannter Geruch, wenn man mit der Nase nah an die Zeichen herangeht, zeugen davon, dass sie vor Kurzem jemand ausgelöst hat. Spezialisten in derlei Angelegenheiten wissen, dass die Zeichen nun nutzlos sind und keinen Schutz mehr bieten.

DER URSPRUNG DER HÖHLE UND IHRE GESCHICHTE

Als das Schwarze Eis noch den hohen Norden bedeckte, ließ Glorana mit Hilfe der riesigen, bizarr anmutenden Yash'oreel-Dämonen Löcher in Sumus Leib bohren, um an das wertvolle Theriak zu gelangen. Viele skrupellose Männer und Frauen arbeiteten in ihren Diensten, und die Orten, wo der Erdriesen die Lebenskraft geraubt wurde, verwandelten sich in dunkle, trostlose Flecken. Das vorliegende Höhlensystem ist zwar größtenteils natürlichen Ursprungs, nämlich ausgewaschen von den Schmelzwässern, die sich unter der Grasnarbe der Steppe sammelten, aber der Zugang wurde erst durch eine Theriakbohrung freigelegt. So grub sich der Yash'oreel auch nicht senkrecht, sondern halb vertikal in den Grund, und man gab die Stelle rasch wieder auf.

Nach dem Rückzug des Eises aber suchte eine Person nach einem Ort, wo sie ihren Heimlichkeiten und Gelüsten frei nachgehen konnte. *Darin von Estven*, Tante der nun einzigen Nachfahrin der Freiherren aus Eestiva, Elida, hatte von den Sammlern, mit denen ihre Familie Geschäfte machte, wilde Geschichten von der gewaltigen Macht und dem Einfluss der Schwarzmagier gehört. Bald schon war sie der Meinung, man brauche diese stinkenden, brutalen Männer und Frauen nicht, wohl aber die Macht, von der sie sprachen. So wandte sie sich mit Wissen der Oberhäupter ihrer Familie der schwarzen Magie zu. Als aber das Eisreich zerbrach und das Schwarze Eis den Rückzug Gloranas ankündigte, wuchs in ihr die Angst vor der Entdeckung. So suchte sie für weitere Experimente einen abgeschiedenen Ort und fand die aufgegebene Theriak-Förderstelle. Ihr von den Sammlern gegen Gold zeitweilig überlassene Sklaven mussten unter unmenschlichen Bedingungen die Felsen unter der Steppe bearbeiten, bis Darin von Estven ihr kaltes, dunkles Labor bekam. Nach anfänglichen Erfolgen aber zeigte sich, dass die Ausbildung eines Magiers nicht ohne Grund schwierig und langwierig war, und die Autodidaktin

Ab dem Zeitpunkt des Betretens der Höhle ist vom Meister viel Fingerspitzengefühl gefordert. Es gilt, den Helden größtmögliche Freiheit beim Erkunden der Höhlen zu lassen und dabei dennoch nicht aus den Augen zu verlieren, dass viel vom Spielspaß verloren geht, wenn sie direkt vom Eingang zum Raum mit dem Dämon durchmarschieren und dabei alle liebevollen Details verpassen, die die düstere Stimmung und die Furcht der Helden ins Unermessliche steigern sollen. Seien Sie phantasievoll und lassen Sie sich nicht davon abhalten, das Höhlensystem leicht abzuändern und zu umzugestalten, wenn die Spieler Ihres Erachtens den „falschen“ Weg einschlagen. Um Ihnen dabei etwas unter die Arme zu greifen, finden Sie in diesem Abschnitt eine Liste mit Zufallsbegegnungen und -situationen, die sie nach Belieben einsetzen und/oder auswürfeln können.

versagte bei dem Versuch, einen Dämon zu beschwören, den sie mittels des von Kellig, dem Lehrmeister Ulgan Norntanns, geliehenen Sphärenspiegels erspäht hatte. Denn die Kreatur, die sie in derische Gefilde brachte, war nicht die, die sie haben wollte. Darin bemerkte dies zwar rechtzeitig und brach die Beschwörung ab, aber es war zu spät. Der halb nach Dere gezogene Dämon begann, die von der fliehenden Darin zurückgelassenen Sklaven abzuschlachten. Während die Rufe des Dämons Bragarm an ihrer seelischen Gesundheit zehrten, verschloss sie aus Furcht um das eigene Leben die Höhle. Mit gebrochenem Geist lief sie dann hinaus in die Brydia, wo sie manisch kichernd an Wurzeln und Gras nagte, bis sie einsam in der *tuundra* verhungerte. Als Kellig und die Sammler, für die er arbeitete, das verliehene Artefakt zurückverlangten, konnten die anderen von Estvens ihnen nichts über den Verbleib des Sphärenspiegels sagen. Kellig flüchtete, als der Heerzug von Fjadir und Thesia von Ilmenstein gen Norden marschierten, und sein Lehrling Ulgan versteckte sich in Eestiva. Letzterer gab bis zum Ende die Hoffnung nicht auf, aus der Familie von Estven noch eine Information zum Verbleib des Gegenstandes zu erhalten und ließ sich als Verwalter anheuern, um der Familie näher zu sein.

Elida dagegen wuchs in einer Familie auf, die die Sammler und umtriebige Schwarzmagier zu fürchten schien, erkannte aber nicht, dass diese Angst ganz persönliche Gründe hatte. Nun, Jahre später, scheinen die von Estvens für die Taten Darins bezahlt zu haben, Taten, von denen Elida nichts ahnt. Die Familie von Estven fand im Boron 1037 BF unter ungeklärten Umständen auf grausame Weise den Tod, lediglich ein mit Blut geschriebenes „K“ war am Tatort zu finden.

Die trauernde Elida fand in der Freundschaft mit der erst kürzlich nach Eestiva gekommenen Sulja Avirion von Festum einen gewissen Trost, predigte die Rondrageweichte doch, solche feigen Morde missfielen der Herrin so, dass diese bald etwas dagegen tun würde. So könnten die Eltern der letzten von Estven gerächt werden.



Ein EHEMALIGER ARBEITER DER THERIAKFÖRDERUNG

ZUFALLSBEGEGGUNGEN UND -SITUATIONEN IM HÖHLENLABYRINTH

In jedem großen Höhlensystem gibt es viele Unwägbarkeiten, seien es nun der Zeitpunkt und der Ort, zu dem man einem bestimmten Menschen oder einer bestimmten Kreatur begegnet oder eine Laune der Natur, die beschließt, just in dem Augenblick, wo die Helden die Höhle betreten, einen Erdbeben aufgrund der Regenfälle oder ein Einbrechen in tiefere Kammern auftreten zu lassen.

Würfeln Sie mit 1W20, um das Ergebnis zu bestimmen. Sie können die Tabelle entweder nach bestimmten Zeitintervallen konsultieren (etwa einmal pro Stunde, in der sich die Helden in der Höhle aufhalten), oder Sie machen es nach Gefühl, wenn Sie den Eindruck haben, es wäre wieder an der Zeit für ein interessantes Ereignis. Doch übertreiben Sie es nicht. Zu viele aufeinanderfolgende Ereignisse stumpfen die Spieler ab, frustrieren sie gar und führen schlechtestenfalls dazu, dass die Helden die Höhle unverrichteter Dinge verlassen.

Ergebnis	Ereignis
1-2	1W3 Gedungene kauern an einer Wegbiegung und verteidigen sich nach allen Seiten gegen mögliche Angreifer. Sie sind angespannt, nervös und panisch, man kann sie aber durch gutes Zureden dazu bringen, sich den Helden anzuschließen (Talentprobe auf <i>Überzeugen</i> +4). Sollten die Helden kämpfen wollen, finden Sie die Werte für Gedungene am Ende des Abenteuers .
3-4	Ein Gedungener schlurft aus einem Nebengang des Höhlensystems auf die Helden zu wie ein willenloser Zombie. Er reagiert auf keinerlei Ansprache und attackiert die Gruppe, sobald er nahe genug ist. Werte für Besessene finden Sie am Ende des Abenteuers .
5-6	Ein plötzlicher, schlammiger Erdbeben erfüllt die Höhle mit seinem nassen, dumpfen Klang. 1W6 Schritt Gang vor oder hinter den Helden stürzen ein und schneiden entweder den Rückweg ab oder hindern sie am Weitergehen. Nur mit großem zeitlichen und körperlichen Aufwand können die Helden die Erdmassen beseitigen und schließlich ihren Weg fortsetzen.
7-8	Wabernde Schreckgestalten tauchen schemenhaft vor den Helden auf und geben ihnen tiefere Einblicke in eine Dimension voller Gräueln, die nur der Fantasie eines Wahnsinnigen oder Dämons entsprungen sein können. Lassen Sie die Helden eine MU-Probe, unter Umständen erschwert um ihren Aberglauben-Wert, würfeln. Ein Scheitern lässt den betreffenden Helden für 1W20 mal 10 Minuten in einen Zustand geistiger Umnachtung abdriften, in dem er entweder katatonisch am Boden liegt, sich die Seele aus dem Leib schreit oder völlig weggetreten ist und sich wie eine Aufziehpuppe ohne eigenen Willen führen lässt. Der Effekt weicht nur langsam von dem Betroffenen und wirkt zumindest für den Rest des Tages nach. Herzklopfen, Angstzustände und Unaufmerksamkeit sind mögliche Nebenerscheinungen.



- 9-10 Einer der Helden vernimmt einen verlockenden Ruf, dem er unbedingt folgen will und muss. Mit einer erfolgreichen *Selbstbeherrschungs*-Probe kann er dem widerstehen. Misslingt die Probe, müssen die Helden ihren Gefährten mit Gewalt davon abhalten, der Versuchung zu folgen, die ihn direkt in die Arme des Dämons treibt. Nach wenigen Minuten verhallt der Ruf, und der Betroffene ist wieder normal und kann sich nicht daran erinnern, je irgend etwas Außergewöhnliches vernommen zu haben. In naher Zukunft ist er jedoch anfälliger für Beeinflussungen durch den Dämon (*Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um 1 auf alle weiteren Versuche).
- 11-12 1 bis 3 Skelette – die tragischen ersten Opfer des Dämons von vor sechs Jahren haben sich in einem Gang vor den Helden verborgen und greifen diese aus dem Hinterhalt an, sobald sie sich ausreichend genähert haben. Siehe **Basis 143**.
- 13-14 Die Helden geraten zwischen die Fronten. Von beiden Seiten dringen je 1W6 Skelette und 1W3 Gedungene auf sie ein. Ein rücksichtsloser Kampf jeder gegen jeden entbrennt, der in einem Gemetzel endet. Werte für **Gedungene** und **Skelette** finden Sie im **Anhang des Abenteuers**.
- 15-16 Eine Leiche liegt in dem Gang, in dem sich die Helden bewegen. Im Grunde ist dies keine unmittelbare Gefahr, trägt aber zum Grauen und dem Wahnsinn bei, der sich langsam um die Helden herum ausbreitet. Der Meister kann frei entscheiden, wer für den Tod des armen Gedungenen oder seit Jahren dort verwesenden Sklaven verantwortlich ist und durch dessen Verletzungen Hinweise darauf geben. Sollten die Helden bislang noch nichts von einem etwaigen übernatürlichen Gast in den Höhlen ahnen, dürfte es sie umso mehr verstören, das der Leichnam so grauenvoll entstellt ist, dass weder Waffen noch ein simples wildes Tier dafür verantwortlich sein können.
- 17-18 Ein Gedungener liegt in der Ecke eines kleinen Nebenglasses der Höhle und weint wie ein kleines Kind. Unter ihm hat sich eine Lache aus Erbrochenem, Kot und Urin ausgebreitet, die empfindlichen Helden einiges abverlangt. Kümmern sich die Helden ausreichend lange um den armen Mann, wird er ihnen bereitwillig alles erzählen, was er weiß.
- 19-20 Eine absolut naturgetreu wirkendes Trugbild des Dämons manifestiert sich unmittelbar vor den Helden und jagt ihnen einen gehörigen Schrecken ein. Lassen Sie die Helden eine MU-Probe, unter Umständen erschwert um ihren Aberglauben-Wert, würfeln. Misslingt der Wurf, verfahren Sie wie bei Punkt 4. Die Helden können das Trugbild nicht verwunden oder sonstwie angreifen. Nach einigen Sekunden verschwindet das Bild vor ihren Augen, und alles ist wie vorher, bis auf die möglichen geistigen Opfer des Angriffs.

Beachten Sie, wenn Sie die Zufallsbegegnungs-Tabelle einsetzen, dass Sie nur eine begrenzte Zahl von Gedungenen zur Verfügung haben. Nichts ist peinlicher, als zum richtigen Zeitpunkt kein Personal mehr zu haben oder die Helden gar eine wundersame Gegnervermehrung erleben lassen zu

müssen. Insgesamt wurden anfangs zwanzig Gedungene losgeschickt, die sich je nach Würfelerggebnis auch durch Besessene ersetzen lassen können. Dazu gibt es in dem Höhlensystem zwölf umherstreifende Skelette, die Skelette im Raum mit dem Sphärenspiegel gehören nicht ihnen.

GEMEINSAM SIND WIR SCHWACH

Haben die Helden einige der Gedungenen überzeugt, sich ihnen anzuschließen, so wirft dies für die Schneefüchse ein deutliches Bild auf sie – sie machen mit ihren Angreifern gemeinsame Sache. Versuche, die Schneefüchse zu einem Einlenken zu bewegen, werden in diesem Fall mit einem zusätzlichen Abzug von 7 belegt. Zudem haben die Gedungenen Angst, ihre Herren oder Herrinnen zu enttäuschen und werden versuchen, es gar nicht erst zu einem Gespräch kommen zu lassen.

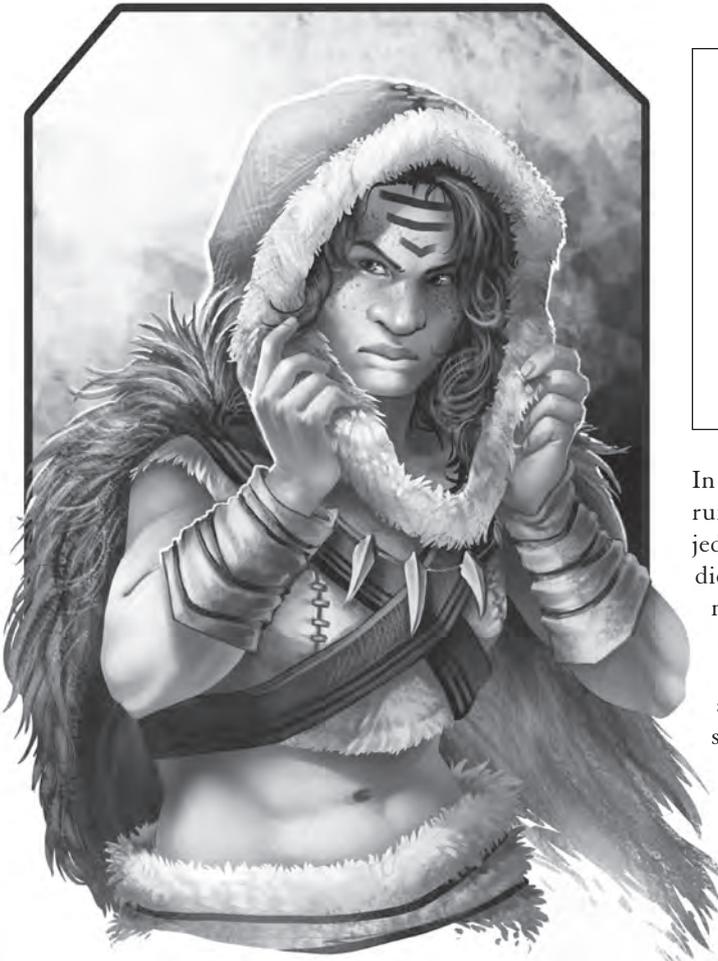
Von den Gedungenen geht aber noch eine wesentlich perfidere Gefahr aus. Die Trugbilder und geistesbeeinflussenden Kräfte des Dämons treffen sie ebenso wie die Helden, und die Begleiter können sich gegen ihre Retter wenden, für Bragarm ein herrliches Schauspiel. Würfeln Sie bei jedem Raum, den die Helden betreten, verdeckt mit 1W20. Bei einer 15 und höher wird einer der Gedungenen zum Besessenen und greift die Helden überraschend an.

SKRAYANA – WÖLFIN UNTER FÜCHSEN

Nachdem die Schneefüchse sich in das Höhlensystem zurückgezogen haben und es offensichtlicher wird, dass die Gruppe ohne Hilfe Schwierigkeiten bekommen wird, erklärt Skrayana, sie wolle Hilfe holen. In der Tat ist die Fjarningefin, die trotz ihrer Körpergröße durchaus schleichen und sich verstecken kann, dafür am besten geeignet. Auf dem Rückweg wird sie sich möglichst einen der Gedungenen schnappen und ihn verhören, so kurz und schmerzvoll es geht. Nachdem sie weiß, dass die Männer von den Freiherren geschickt sind, vermutet sie, dass es eine Verschwörung gegen Geldana geben soll, und wird versuchen, zur Herzogin zu kommen. Das Schicksal ihrer Kameraden ist ihr von diesem Augenblick an egal. Die Helden können Skrayana je nachdem, wie schnell sie den Schneefüchsen gefolgt sind, entweder noch im Höhlensystem oder aber auf dem Rückweg nach Paavi treffen. Letzteres sollte aber eher unwahrscheinlich sein, denn



I. DAS LOCH



СКРАЯНА

sie ist zu schlau, um den direktesten Weg zu gehen, denn sie vermutet natürlich weitere Attentäter. Zudem wäre es nicht sehr spannend, die Fjarningerin die Geschehnisse in der Höhle ausplaudern zu lassen, bevor die Helden sie betreten. Höchstwahrscheinlich wird sie die Helden ohnehin meiden, wenn sie sie sieht, und sich vor ihnen verstecken.

Trifft Skrayana die Helden aber im Labyrinth der Höhle und in Begleitung von Gedungenen an, kann es durchaus sein, dass sie einen schnellen Angriff aus der Deckung heraus startet, nur um dann im Dunkel der Gänge zu verschwinden und nach Paavi zu entkommen. Stellen die Helden sie, was nicht nur einer vergleichenden Probe auf Athletik bedarf, sondern auch noch eines gelungenen Ringkampfangriffs, so kann die Fjarningerin ihnen sagen, wo die Schneefüchse sind, allerdings nur, wenn die Helden ihr zuvor überzeugend versichern, dass sie ihnen zur Hilfe kommen wollen. Sie geht natürlich davon aus, dass die Helden auch zu der Verschwörung gehören und würde sie, wenn man sie zum Mitkommen zwingt, hintergehen, möglicherweise, indem sie sie in den Riss stößt, so ihr das möglich ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr den Höhleneingang erst einmal in gebeugter Haltung durchschritten habt, weitet sich der enge Zugang schnell in eine sackartige Höhle, die wie der Bau eines großen Tieres wirkt und wenig imposant ist. In der Mitte des Raums kann man fast aufrecht stehen. Am dem Eingang gegenüberliegenden Ende befindet sich ein trichterförmiges Loch im Boden, einige kleinere Findlinge liegen in der Nähe und haben es wahrscheinlich einmal bedeckt.

In der Tat war das Loch noch bis vor Kurzem mit den herumliegenden Steinen abgedeckt, die die Schneefüchse jedoch beiseite geräumt haben. Wirft man einen Blick in die Tiefe, wird man wenig bis gar nichts erkennen können, und es gehört schon eine ordentliche Portion Mut dazu, sich einfach in die Tiefe zu stürzen. Zum Glück führt der eigentliche Zugang zum Höhlensystem nicht senkrecht, sondern leicht schräg abwärts, so dass man sich nichts bricht, wenn man durch die enge Röhre nach unten rutscht. Nichtsdestotrotz hat dieser Einstieg etwas Klaustrophobisches, und man kann sogar steckenbleiben, wenn man zu breit ist oder Ausrüstung nicht entsprechend eng am Körper anliegt.

Als Meister sollten Sie vor allem auf Helden achten, die Raumangst haben und ihnen eine Probe abverlangen. Bei schwer gerüsteten Helden oder jenen mit einer etwas größeren Leibesfülle können Sie eine GE-Probe +3 verlangen, um ein Steckenbleiben zu verhindern. Steckt ein Held fest, kann er nur durch die Hilfe von anderen Helden befreit werden. Dafür sind zwei KK-Probe +1 erforderlich, bei der maximal ein weiterer Held helfen kann.

Beachten Sie, dass ab jetzt der Gebrauch einer Lichtquelle zwingend notwendig ist, um in dem Höhlensystem voranzukommen und nicht völlig blind in eine Falle zu tappen!

2. TRÜGERISCHES PASS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einiger Entfernung vor euch hört ihr in dem abschüssigen Tunnel das Tropfen von Wasser. Es hallt mit einem kleinen Echo von den Wänden wider.

In der Tat gelangen die Helden nach kurzem Marsch bergab ans Ende eines Gangabschnitts. Hier hat sich anscheinend in einem natürlichen Brunnen Schmelz- oder Regenwasser gesammelt.



Die Helden könnten diese Gelegenheit nutzen, um ihre Trinkwasservorräte aufzufrischen – ein verhängnisvoller Fehler, sollten sie nicht zuvor die Qualität des kristallklaren Wassers durch Kosten oder eine *Sinnenschärfe*-Probe –4 geprüft haben. Bei genauerer Betrachtung kann man nämlich feststellen, dass sich am Rand des natürlichen Wasserbeckens weiße Ablagerungen gebildet haben, die man als Salz erkennen kann, wenn man sich mit Geologie auskennt oder es einfach probiert. Bei dem Brunnen handelt es sich um ein natürliches, hochkonzentriertes Solevorkommen, das bestenfalls dazu dient, Salz zu kochen und teuer in Paavi zu verkaufen, jedoch nicht zum Trinken geeignet ist. Sollte sich einer der Helden entscheiden, einen Schluck Sole zu trinken, wird er sie vermutlich ausspucken oder, wenn der Schluck tief und gierig war, mit Erbrechen zu kämpfen haben. Haben die Helden ihre Wasserflaschen mit der Sole aufgefüllt, ist auch das darin noch befindliche restliche Süßwasser ungenießbar geworden.

GERÄUSCHKULISSE IN DEN TUNNELN

Sollten die Spieler sich nicht besonders viel Zeit gelassen haben, hierher vorzudringen, ist das gesamte Höhlensystem erfüllt mit Stimmen, Rufen und Schreien. Dies kann nicht nur zur Stimmung beitragen, sondern die Helden überdies sehr verwirren, da die Geräusche selten von dort kommen, wo man ihre Quelle vermutet. Der Meister kann die Stimmen aber auch noch zu einem anderen Zweck, nämlich zum Lenken der Helden, einsetzen.

Wann immer Sie das Gefühl haben, die Helden bewegen sich in die falsche oder in eine für Sie oder den weiteren Verlauf der Geschichte ungünstige Richtung, lenken Sie sie mit Geräuschen von Kampfgetümmel, Schreien von Verwundeten oder wahnsinnigem Gekicher dahin, wo Sie die haben wollen.

Wenn Sie es auf die Spitze treiben wollen, können Sie zu den echten Stimmen noch falsche hinzufügen, die die Helden vorsätzlich in die Irre führen, weil der Dämon ein böses Spiel mit ihnen treibt. Der Einsatz drückender Musik oder gar von Geräuscheffekten sich überlagernder Stimmen kann das Erlebnis noch intensivieren.

3. KEIN WEITERKOMMEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je weiter ihr in diesem Tunnel voranschreitet, desto enger und stickiger wird er. Schließlich zwingt er euch in die Knie, und ihr kommt auf allen Vieren kriechend nur langsam voran.

Mit diesem oder ähnlichen Gängen kann man sowohl die Entschlossenheit als auch die Ausdauer der Helden auf eine harte Probe stellen. Je nachdem, wie weit sie sich in den verschütteten und immer enger werdenden Tunnel vorwagen, um eventuell an das zu gelangen, was dahinter liegen mag, wird das Umkehren mehr und mehr zur Qual, bis man nur noch auf allen Vieren rückwärts den Weg zurückkrabbeln kann. Es ist ohnedies nur an wenigen Stellen innerhalb der Tunnel möglich, dass zwei Personen nebeneinander gehen. Meist muss man im Gänsemarsch laufen und genau aufpassen, was der Vordermann tut. Durch das dürftige Licht ist es selten möglich, weiter als ein paar Schritt zu schauen, und oft kommt es vor, dass man einen Weg umsonst geht. Versucht man es aber nicht, verpasst man möglicherweise Wesentliches.

4. DIE DESTILLE

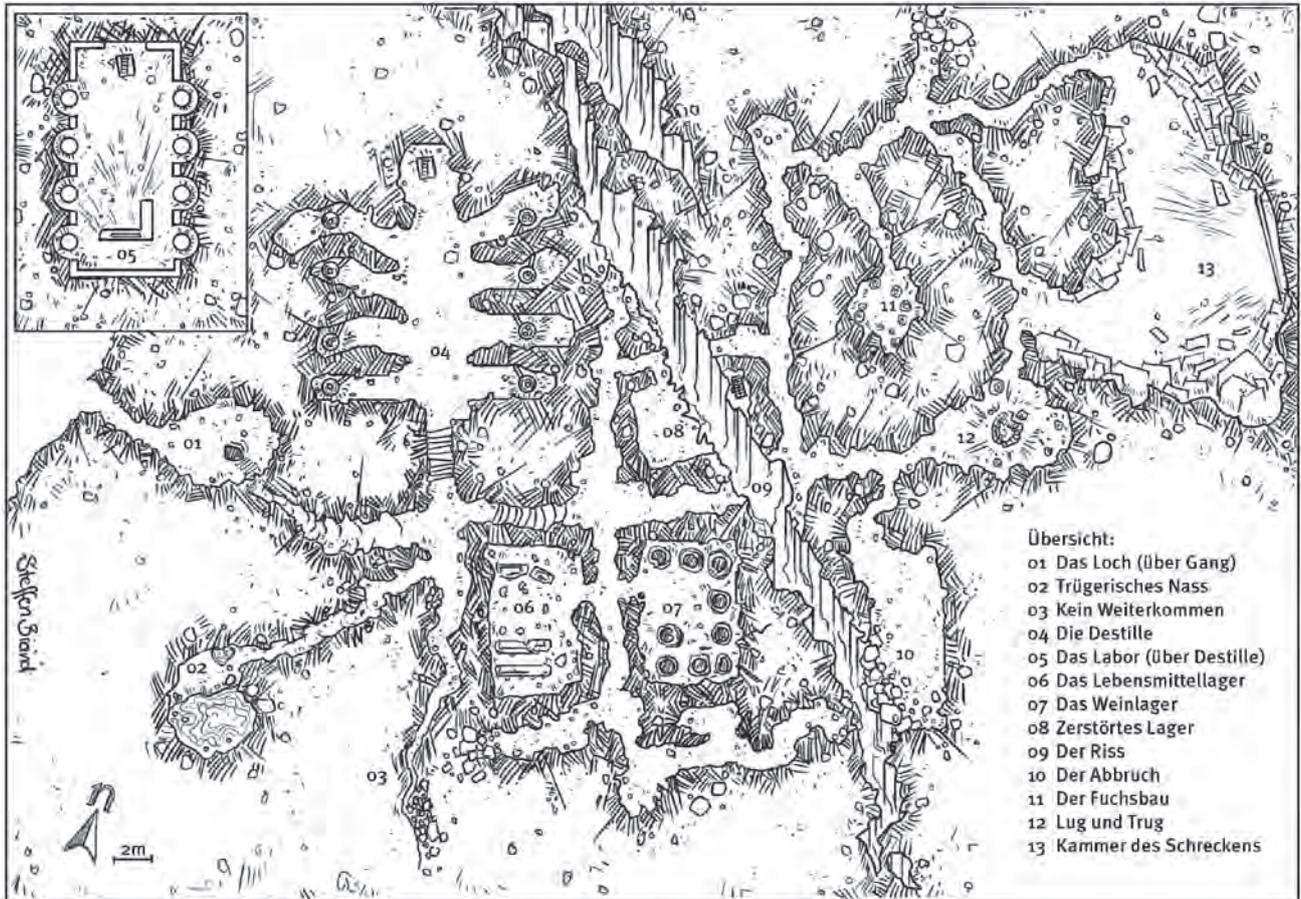
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die anfänglichen Erdtunnel gehen hier langsam in Fels über. Eine krude in den Boden gehauene Treppe führt in einen tiefergelegenen Bereich des Höhlensystems. Hier wurde der Leib Sumus von der Hand Sterblicher berührt und verändert. Konnte man bislang noch davon ausgehen, dass das Labyrinth eine Laune der Zwölfgötter sei, wird euch nun klar, dass spätestens an dieser Stelle jemand nachgeholfen hat.

Die Wände sind begradigt, der Boden wurde geglättet, und in den harten Fels wurden tiefe Gelasse getrieben, die je ein sonderbares Gefäß – vielleicht einen Tank – enthalten. Von den Gefäßen streben Rohre der Decke entgegen und verschwinden bald darauf in ihr.

In der Tat handelt es sich bei diesem Höhlenabschnitt um einen bemerkenswerten Raum, der, wie leicht zu erkennen, sein Aussehen nicht ausschließlich auf natürliche Weise erlangt hat. Allerdings muss auch erwähnt werden, dass es sich bei den Steinmetzarbeiten keineswegs um eine hohe Qualität oder gar Zwergenarbeit handelt, sondern dass sie eine grobe, zweckdienliche Natur haben.

Genauer gesagt wurde dieser Raum als Destillierapparat für magische Substanzen entwickelt, deren einzelne Destillate direkt in den Raum oberhalb der Destille transportiert wurden, das Labor. Betrachtet man das Gesamtkonstrukt inklusive der verpatzten Dämonenbeschwörung, wollen die einzelnen Bausteine nicht so recht zusammenpassen. Vermutlich hat, wer auch immer versuchte, den Dämon zu beschwören, die Einrichtung bereits vorgefunden und sich einfach genommen, was nicht rechtmäßig ihm gehörte, oder es handelte sich um ein alchemistisches Genie und einen dämonologischen Dilettanten zugleich.



Bei den Gefäßen in den einzelnen Gelassen, acht an der Zahl, handelt es sich tatsächlich um Tanks, die man mit darunter befindlichen Feuerstellen erhitzen konnte und die ihren Dampf über einen Trichter und ein daran befindliches Rohr durch die Steindecke nach oben ins Labor transportierten, wo sie ihr Destillat in eigens dafür vorgesehene Sphären abgaben. Die Tanks sind allesamt übermannshoch und vermutlich aus Kupfer, das stark angelaufen ist und in Schwarz- und Grüntönen beinahe mit der Felswand verschwimmt.

Ein merkwürdiger Duft, den keiner der Helden richtig beschreiben kann, überlagert hier den Geruch feuchten Steins. Eine erfolgreiche Probe auf *Sinnenschärfe* +2 ergibt, dass die Tanks allesamt von feinen Rissen durchzogen und somit unbrauchbar sind. In den Feuerstellen gibt es keinerlei Reste von Holzkohle. Was immer hier die Tanks erhitzte, war nicht natürlichen Ursprungs, oder jemand hat gründlich saubergemacht, wogegen jedoch der Zustand des übrigen Raumes spricht.

In einem neunten Gelass schließlich finden die Helden die wenig Mut machende Karikatur einer krude zusammengezimmerten Holzleiter, die durch einen ähnlich engen Durchlass wie am Höhleneingang in eine darüber befindliche Ebene führt (siehe 5. Das Labor). Die Leiter ist mehrfach ausgebessert und wenig vertrauenserweckend. Das 4 Schritt lange Gebilde erfüllt zwar erstaunlich gut seinen

Zweck, aber argwöhnische Helden könnten davor zurückschrecken, die Leiter zu benutzen oder werden zumindest vorher Sicherheitsmaßnahmen ergreifen wollen. Wird die Leiter mit mehr als 100 Stein auf einmal belastet, so bricht sie in der Mitte und lässt Helden, die sich auf ihr befinden, stürzen. Eine erfolgreiche Probe auf *Holzbearbeitung* oder *Zimmermann* -2 kann den Verdacht der Helden in bezug auf die Brüchigkeit der Leiter zur Gewissheit werden lassen und erlaubt auch eine einigermaßen zutreffende Schätzung ihrer maximalen Tragkraft.

5. DAS LABOR

Sollten die Helden das Unterfangen mit der Leiter, die in diesen Teil des Höhlenlabyrinths führt, erfolgreich hinter sich gebracht haben, schildern Sie ihnen Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Köpfe durch das Loch im Fußboden steckt und auf den Raum richtet, der euch umgibt, ist es beinahe wie ein Schock. Nichts von alledem, was ihr bislang in dieser Höhle gesehen habt, ist mit dem zu verglei-



chen, was sich euch nun offenbart. Ihr befindet euch anscheinend in einer Art alchimistischem Labor. An den Wänden wurden Werkbänke und Tische in den Stein getrieben, auf denen eine Vielzahl absonderlicher Apparaturen und Flaschen, Tiegel und Flakons, Werkzeuge und Haltevorrichtungen stehen und liegen. Von einem seltsamen, spiegelartigen Objekt auf einem der Werkbänke geht ein regenbogenfarbenes Licht aus und wirft gespenstische Projektionen an die Kuppelwände, ebenso die Schatten von einer kleinen Anzahl stumm davor stehender Gestalten.

Bei den Gestalten handelt es sich um vier Skelette, die mit herunterhängenden Kiefern und toten Augenhöhlen auf den Sphärenspiegel starren und die Helden nicht einmal wahrzunehmen scheinen. Erst wenn man sie oder den Spiegel berührt, verfallen sie in hektische Aktivität, und aus ihren Mündern ertönt ein Schrei, der direkt aus den Niederhöhlen zu stammen scheint. Helden, die die schreienden Skelette angreifen wollen, muss einmalig eine MU-Probe gelingen. Die Anzahl der hier befindlichen Objekte fragwürdiger Herkunft und Aufgabe dürfte den Helden eine gehörige Portion

Respekt einflößen. Wer sich besonders intensiv mit der Destille im Untergeschoss befasst hat und daraufhin weitere Fragen stellt, dem sollte nicht verborgen bleiben, dass es tatsächlich eine Reihe von Sphären an den Wänden des Labors gibt, die sowohl der Anzahl der Tanks im Stockwerk darunter entsprechen als auch mit einer entsprechenden Rohrleitung versehen sind, die eine Verbindung zwischen den einzelnen Bestandteilen vermuten lässt. Die Reste der Substanzen im Innern der Sphären sind allesamt eingetrocknet und nicht mehr zu analysieren oder gar zu nutzen.

Von besonderem Interesse ist jedoch das Objekt, das die Helden bereits beim Betreten des Labors bemerkt haben. Hierbei handelt es sich um eine anscheinend blankpolierte Scheibe aus unbekanntem Material, die etwa die Größe einer Vorlegeplatte für Speisen auf einem Bankett hat. Sieht man auf die spiegelnde Oberfläche, so kann man beobachten, wie sich farbige Lichter einem chaotischen Muster folgend über die Fläche winden und wirbeln. Blickt man länger hinein, hat der Spiegel etwas Hypnotisches und zugleich Bedrohliches. Helden, die sich näher mit dem Objekt beschäftigen, müssen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe bestehen, um nicht in den Bann des Spiegels zu geraten. Je länger man hineinsieht, desto klarer erkennt man Dinge, die kein Sterblicher sehen sollte und die jeden Betrachter in Verderben und Wahnsinn reißen.

DER SPHÄRENSPIEGEL

Das Artefakt, auf das die Helden im Inneren des Labors unweigerlich stoßen, ist wahrhaftig gefährlich. Es handelt sich um einen Sphärenspiegel, auch Dämonensucher genannt. Er stellt eine Öffnung in eine fremde Dimension dar und funktioniert in beide Richtungen. Um es genauer zu sagen, zum einen lassen sich damit Dämonen aufspüren, die sich in den Niederhöhlen aufhalten, und zum anderen können Dämonen ihrerseits den Sucher sehen und erkennen. Zwar hat der Dämon von der anderen Seite keinen Zugriff auf den Betrachter, doch verfügen die meisten dieser Wesenheiten über ein phänomenales Gedächtnis und hassen es, auf diese Weise ausgespäht zu werden. Sollte sich also für einen Dämon, der auf diese Weise beobachtet wurde, die Gelegenheit ergeben, dereinst in unsere Welt vorzudringen, wird er versuchen, den Betrachter aufzufindig zu machen und ihn für sein Vergehen zu bestrafen, egal wie viel Zeit zwischen der Sichtung und dem Weltenwechsel verstrichen ist. Dem Meister sollte klar sein, dass es sich bei dem Sphärenspiegel um ein mächtiges und Verderbnis bringendes Artefakt handelt, das eine Aura höchst dämonischer Präsenz



verbreitet. Allein der Besitz eines solchen Artefakts dürfte die Helden den Kopf kosten, schon weil die Nagrach-Paktierer in Paavi und Umgebung, nicht zuletzt auch Herzogin Geldana selbst, großes Interesse an seinem Besitz hätten. Dazu kommt, dass der eigentliche Besitzer des Spiegels zurück zu sein scheint, wovon aber niemand, der die Ereignisse in

Eestiva nicht untersucht hat, Wind bekommen haben dürfte. Führen Sie den Spielern mit vorsichtigen Andeutungen vor Augen, wie grauerregend das Objekt ist, das sie in Händen halten.

Im besten Fall sollten die Spieler selbst auf die Idee kommen, dass es das Beste wäre, den Spiegel so schnell wie möglich zu zerstören.

Das Einfachste wäre es, den Dämonensucher in den Riss (siehe 9. *Der Riss*) zu schleudern und ihn damit außer Reichweite potenziellen Missbrauchs zu befördern. Doch auch

ein bloßes Zubodenschleudern bringt das Artefakt zum Bersten, da es sehr fragil und empfindlich ist – ein Umstand, der dem Meister helfen kann, sollten die Helden sich wider alle Erwartung doch entscheiden, den Spiegel mitzunehmen! Die Entsorgung im Riss ist aber zu bevorzugen, da in diesem Fall niemand mehr auch nur auf die Idee kommt, ein solches Artefakt nachzubauen zu wollen, wenn er auf seine Scherben trifft.



6. DAS LEBENSMITTELAGER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der rechteckige, sorgfältig behauene Zugang zu diesem Raum führt euch in eine Kammer mit niedriger Decke, die scheinbar über Jahre hinweg als Lebensmittellager genutzt und ebenso hastig verlassen wurde, wie der Rest des Höhlenlabyrinths. Auf den Überresten hölzerner Regale und in den in die glatt behauenen Wände eingelassenen Nischen stehen und liegen die verfaulten, verdorrtten oder steinharten Nahrungsrationen der früheren Bewohner dieser Höhlen. Zahlreiche Tongefäße liegen in Scherben am Boden, als habe man ihre Besitzer, die in letzter Minute versuchten, ihre Habseligkeiten zusammenzuraffen, gestört oder als habe sich kürzlich jemand wenig behutsam einen passenden Unterschlupf gesucht.

In der Tat ist Letzteres der Fall. Verängstigt von den seltsamen Geschehnissen und Ereignissen der letzten Stunden haben sich zwei Gedungene in dem Lagerraum verschanzt und hoffen, nicht entdeckt zu werden. Offenbar sind ihre Hoffnungen zum Scheitern verurteilt. Sobald die Helden sich daran machen, den Raum genauer zu untersuchen, werden die beiden aus ihrem Versteck im hintersten Winkel des Lagers aufspringen und die Charaktere attackieren (siehe Werte für **Gedungene** am Ende des Abenteuers). Die beiden Männer sind in erster Linie von Angst getrieben, und wenn die Helden zum richtigen Zeitpunkt einlenken, ergeben sie sich und sind bereit zu kooperieren.

Neben einer ansehnlichen Menge verdorbener Lebensmittel und dazugehöriger Gefäße zur Aufbewahrung finden die Helden hier sonst nur morsches Holz, das zu feucht ist, um als Brennholz zu dienen.

7. DAS WEIPLAGER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der großzügig geschnittene, rechteckige Durchlass zu diesem Raum führt euch in eine Kammer mit niedriger Decke und einer Reihe von in den Boden eingelassenen Gruben, in denen Teils riesengroße Amphoren lagern, teils nur noch Scherben einstiger wuchtiger Behältnisse zu erkennen sind.

Die gigantischen Amphoren, die hier sicher in eigens dafür geschlagenen Felsenlöchern lagern, dienten dereinst offenbar der Aufnahme von Flüssigkeiten, die vermutlich mit kleineren Gefäßen oder Schläuchen in die Höhle transportiert und

dann umgefüllt wurden. Zwar haben die früheren Bewohner der Höhlen die Gefäße vor ihrer überstürzten Flucht entweder geleert, oder der Inhalt der Amphoren ist im Laufe der Zeit verdunstet oder ausgetrocknet, dennoch kann man mit einer *Sinnenschärfe*-Probe feststellen, dass zumindest in einigen der Behältnisse Wein gelagert wurde, während andere Gefäße keinerlei Geruch verströmen und daher möglicherweise Wasser beinhalten.

Gelingt einem der Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +4, entdeckt er am Grunde einer der unbeschädigten Amphoren ein Kleinod, das seinem bedauernswerten Besitzer womöglich in den Behälter fiel, als er versuchte, etwas hineinzufüllen oder herauszuschöpfen. Bei dem Schmuckstück handelt es sich um eine goldene Anstecknadel. Helden, die sich mit den Familien im Herzogtum Paavi auseinandergesetzt haben, können mit einer Probe auf *Heraldik* +6 das Zeichen der Familie von Estven erkennen – ein Hirschgeweih vor Hermelinspuren. Die Familie gehört zum einflusslosen Landadel Eestivas und hat die Zeit des Schwarzen Eises in ihrem angestammten Landgut überdauert. Der Wert der Anstecknadel ist allein durch den großen Goldgehalt sicherlich auf 20 Dukaten zu schätzen. Darüber hinaus birgt der Raum keine Geheimnisse.

8. ZERSTÖRTEES LAGER

Dieses Überbleibsel eines früheren Lagerraumes birgt außer einer Truhe, die auf einem schmalen Grat auf der gegenüberliegenden Seite eines etwa vier Schritt breiten Risses (siehe **9. Der Riss**) steht und der Erkundung harrt, wenig Interessantes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur ein schmaler Sims über einen gähnenden Abgrund gewährt euch Zugang zu diesem in den Fels getriebenen, ehemaligen Lagerraum. Der annähernd quadratische Raum ist von einem klaffenden Riss im Gestein in zwei Teile gespalten worden. Schwere Gesteinsbrocken und dazwischen befindliches lockeres Geröll machen den Aufenthalt zum Wagnis.

Dieser Raum dient weniger der Aufklärung eines etwaigen Geheimnisses oder der Lösung der Geschehnisse innerhalb des Höhlenlabyrinths, sondern vielmehr dem Zweck, die Neugier und Habgier der Helden gegen ihren gesunden Menschen-, Zwergen- oder Elfenverstand und ihre Zielgerichtetheit zu stellen. Der klaffende Riss, der diesen Raum in zwei Teile gespalten hat, trennt die Helden von einer Truhe ungewissen Inhalts, die auf der anderen Seite der Kluft auf einem winzigen Überbleibsel des einstigen Bodens steht. Nur ein kleines freies Stückchen Boden bietet einem der



Helden Platz, und die einstigen Wände des Raums lassen nicht zu, dass man den Raum in nordöstliche Richtung verlässt. Daher ist die einzige Möglichkeit der Weg zurück über den Riss. Für Anlauf ist aber kein Platz.

Sollten die Helden es tatsächlich wagen, den Sprung zu riskieren, muss dem Betreffenden nicht nur der Sprung mit einer *Athletik*-Probe +3, sondern auch eine GE-Probe +2 für die sichere Landung auf dem winzigen Vorsprung gelingen. Scheitert der Held bei einer der beiden Proben, stürzt er in die Tiefe, sollten seine Kameraden ihn nicht im Vorfeld durch ein Seil oder etwas Ähnliches gesichert haben. Gelingen beide Proben, kann sich der Held nun ohne große Mühen mit der Truhe zu seinen Füßen beschäftigen.

Das Vorhängeschloss der Truhe ist in jämmerlichem Zustand und zerfällt schon unter leichtem Druck in mehrere Teile. Öffnet man den Deckel, kommen im Inneren eine Reihe von silbernen Löffeln und Messern im Gesamtwert von 60 Silber sowie ein mit Edelsteinen besetztes Prunkmesser zum Tranchieren von Braten oder Ähnlichem im Wert von 10 Dukaten zum Vorschein. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe -2 kann man auf einzelnen der stark angelaufenen Besteckteile auch das Familienwappen der von Estvens erkennen.

Es ist unmöglich, die Truhe bei einem Sprung zurück auf den Händen zu tragen, wohl aber, ein Seil daran zu befestigen und sie hinüberzuziehen, dabei besteht jedoch eine 50%ige Chance, dass das morsche Holz der Kiste gänzlich nachgibt und der Schatz in die Tiefe stürzt. Am besten stopft der betreffende Held sich die Taschen voll oder noch besser wirft die Besteckteile einzeln über den Abgrund, um sie in Sicherheit zu bringen.

9. DER RISS

Keiner weiß, ob dieser etwa vier Schritt breite Abgrund, die das Höhlensystem buchstäblich in der Mitte teilt, von Anfang an da war, ein Ergebnis der schrecklichen Versuche der Dämonenanbeter oder schlicht eine Ausspülung in noch tiefer gelegene Kammern ist. Fest steht, dass die einzige Möglichkeit, in die tiefer gelegenen Bereiche des Höhlensystems zu gelangen, in der Überwindung dieses Hindernisses besteht. Es steht zu bezweifeln, dass die Heldengruppe mit besonders guter Ausrüstung angereist ist, weswegen Kletterhaken, Steigeisen und schwere Hämmer zur Befestigung von Eisenhaken in der Höhlenwand wohl ausfallen dürften. Es ist also ein Risiko.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch endet der Gang abrupt, und unter euch tut sich ein gähnender Abgrund unbekannter Tiefe auf. Es macht den Eindruck, als hätte vor langer Zeit ein Riese seine Axt in Sumus Leib geschlagen und dabei das Höhlensystem in zwei Teile gehackt.

Links und rechts von euch verliert sich die Schneise in der Dunkelheit. Die gegenüberliegende Seite scheint in Sprungrichweite zu sein. Etwa drei Schritt, vielleicht auch etwas mehr trennen euch von der Erkenntnis über das, was auf der anderen Seite liegt.

Entscheiden die Helden sich, die Kluft einfach zu überspringen, kommen die Regeln für Weitsprung aus dem Stand zum Einsatz, da nicht genug Platz für einen Anlauf zur Verfügung steht (siehe **Basis 190**). Zauber wie der *AXCELERATUS* oder *ATTRIBUTO* helfen natürlich. Verpatzen sie den Sprung, geben Sie ihnen Gelegenheit, das Glück noch einmal herauszufordern, indem Sie sich an der Abbruchkante festhalten und daran hochziehen. Gelingt auch das nicht, stürzt der betreffende Held unweigerlich in den Tod. Sind die Helden schlau genug, sich vorher mit einem Seil, dass zum Beispiel von den anderen Helden gehalten wird, zu sichern, müssen die Helden bei einem Misserfolg beim Sprung lediglich eine *KK*-Probe ablegen, mit unerschwert für leichte und +2 für schwere oder gerüstete Helden. Misslingt diese Probe spektakulär, kann es einen der am Seil Ziehenden auch selbst in den Abgrund reißen. Hat es erst einmal einer der Helden geschafft, die andere Seite zu erreichen, kann man das Seil von beiden Seiten spannen, und für alle Folgenden wird die Probe entsprechend um -2 leichter.

10. DER ABRUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An dieser Stelle scheint der Riss durch das gesamte Höhlensystem am gefahrlosesten zu überqueren zu sein. Nur ein Schritt trennt euch von der anderen Seite, auf der ein breites Sims und eine Ausbuchtung in der Decke euch ausreichend Platz bieten, von hier in die tiefer gelegenen Bereiche der Kavernen vorzudringen.

In der Tat ist diese Stelle augenscheinlich die am leichtesten zu überquerende. Leider ist der Boden des anschließenden Simses derart von den Erdverwerfungen in Mitleidenschaft gezogen, dass er bei der geringsten Belastung wegbriecht und wie eine Lawine in die Tiefe rauscht. Helden, die eine GE-Probe schaffen, gelingt der rettende Sprung auf die noch festen Bestandteile des Felsensimses. Aufmerksame Helden können schon vor einer möglichen Katastrophe erkennen (*Sinnenschärfe*-Probe), dass der Boden nicht so sicher ist, wie er anfänglich scheint.



II. DER FUCHSBAU

Bei diesem Raum ohne weiteren Ausgang handelt es sich um die letzte Zuflucht der in die Enge getriebenen Schneefüchse. Je nachdem, wie schnell die Helden nach dem Aufbruch ihrer Rivalen hier eintreffen, kann Birgit Andris noch am Leben sein. Ist sie tot, so haben Hakon und Völdr ihren Leichnam bis hierher mitgenommen. Treffen die Helden allerdings zu spät ein, hat Bragarm schon seine Beute gemacht. Sollten noch Mitglieder der Schneefüchse leben, lesen Sie Folgendes vor oder berichten Sie es mit eigenen Worten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem verwinkelten, engen Tunnel bis an sein Ende. Hier weitet sich der Gang zu einer kleinen Höhle mit vielen Stalaktiten und Stalagmiten, hinter denen man gut Schutz suchen kann. Die Höhle scheint keinen weiteren Ausgang zu haben, aber in der kalten Luft, die nach Gestein und Feuchtigkeit riecht, mischt sich noch ein weiterer Duft – Angstschweiß.

Falls die Schneefüchse inzwischen alle tot sind, dient dieser Text zur Beschreibung der Örtlichkeit:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem verwinkelten, engen Tunnel bis ans Ende. Hier weitet sich der Gang zu einer kleinen Höhle mit vielen Stalaktiten und Stalagmiten, hinter denen man gut Schutz suchen kann. Die Höhle scheint keinen weiteren Ausgang zu haben. Nur euer eigener Atem und das gelegentliche Geräusch von Wasser, das von der Decke herabtröpft, stören die Totenstille.

Die Schneefüchse haben sich nach einigen Gefechten mit den Gedungenen und Skeletten in den Gängen und Tunneln des Höhlenlabyrinths in diese kleine, leicht zu verteidigende Höhle zurückgezogen. Haben die Helden zu viel Zeit zwischen dem Aufbruch der Schneefüchse und ihrem eigenen vergehen lassen, finden Sie hier nur die sterblichen Überreste der lokalen Heldengruppe. Es steht den Helden frei, sich deren Habe anzueignen oder die Leichen mit ihrem Besitz ehrenvoll in ihre Heimat rückzuführen. Sollten hingegen noch Schneefüchse leben, dann könnte es in der Folge sowohl zu einem Gefecht kommen, weil die völlig erschöpften, ängstlichen und angespannten Füchse inzwischen alles angreifen, was sich bewegt, als auch zu Friedensgesprächen mit anschließendem vorläufigem Waffenstillstand. Für Letzteres sollten die Helden einiges Geschick aufwenden, um die verbliebenen Schneefüchse zu überzeugen, dass sie nicht gekommen sind, um mit den Gedungenen gemeinsa-

me Sache zu machen, sondern, um ihnen zur Seite zu stehen. Betreten die Helden die Höhle, werden die Schneefüchse die Helden für mindestens drei Kampfrunden rücksichtslos angreifen. Wehren sich die Helden, so geht der Kampf weiter. Verteidigen sie sich nur und versuchen, die Schneefüchse zum Einlenken zu bringen, verlangen Sie vom Sprecher der Gruppe eine *Überzeugen*-Probe +5. Sind Gedungene an der Seite der Helden, steigt dieser Malus auf +12. Mit guten Argumenten und Vertrauensbeweisen können die Spieler diese Abzüge um bis zu 2 senken, dazu um noch einmal 2, wenn die Helden und die Schneefüchse zuvor eine eher freundschaftliche Rivalität hatten. Spielen Sie dieses Stück des Abenteuers aber auf jeden Fall als offenes Gespräch aus und lassen Sie die Helden nicht nur würfeln.

Wenn sich die Situation versöhnlich löst, werden die Schneefüchse natürlich nach dem Verbleib Skrayanas fragen, vor allem, ob sie es geschafft hat herauszukommen oder sogar die Helden zu Hilfe geholt hat. Ihr vordringliches Ziel ist es, so schnell wie möglich aus der misslichen Lage herauszukommen und, falls Birgit tot ist, ihren Leichnam mitzunehmen. Während Völdr grimmig wie immer ist und Hakon zwischen Zorn auf die Gedungenen und Selbsthass, weil er seine Schneefüchse überhaupt in diese Situation gebracht hat, schwankt, wird Mikkel besonders nach Birgits Tod von mörderischer Wut erfüllt sein. Gedungene wie Skelette, denen er auf dem Weg nach draußen begegnet, wird der Halbelf auf fast schon inhumane Weise töten, und er muss ein ums andere Mal von einem Opfer weggezogen werden, auf das er nach dessen Tod bzw. Überwindung blindwütig weiter eindringt. Sollte der Kampf ausgetragen werden, so ist es ein recht ungleicher: Die Schneefüchse sind schwer angeschlagen, senken Sie also ihre LP und die AuP um jeweils 15, die AsP des Halbelfen Mikkel um 18. Sie glauben jedoch, um ihr Leben kämpfen zu müssen und werden sich nicht ergeben. Sollten die Helden sie besiegen, so wird Hakon mit letzter Stimme fragen, wer die Helden geschickt habe, sie zu ermorden.

12. LUG UND TRUG

Wenn die Helden diesen Raum betreten, ehe sie in **Raum 13** auf Bragarm treffen, lesen Sie Folgendes vor oder erzählen Sie es mit eigenen Worten nach:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Mittelpunkt dieser Höhle flackert eine Säule sich ständig verändernden Lichts, aus der schreckliche Schreie und Klagelaute an eure Ohren dringen. Regenbogenfarbene Schlieren winden sich über den Höhlenboden und greifen wie Fangarme nach euren Füßen. Ein Wind, der von nirgendwo her zu kommen scheint, frischt auf und zerrt mit eisigen Händen an euch, wenn ihr näher tretet.



Für den Fall, dass die Helden die Höhle betreten, nachdem sie Bragarm bereits besiegt haben, beschreiben Sie sie als schlichte, karge Felsenhöhle mit gelegentlichen Stalagmiten und Stalaktiten, von denen Wasser tropft, und einer mächtigen Sintersäule in der Mitte, die ein Erfassen des Raumes als Ganzes unmöglich macht. Er birgt jedoch nichts Besonderes. Kommen die Helden hingegen auf ihrem Weg zur Kammer des Schreckens hierher, gibt der Raum ihnen einen optischen Eindruck dessen, was sie erwartet, wenn der Dämon sie mit in seine Existenzebene reißt. Helden, denen eine Probe auf *Selbstbeherrschung* misslingt, können ihren Blick nicht von den Schreckensbildern im Innern der sich drehenden Lichtsäule abwenden und verlieren langsam den Verstand. Lassen Sie für jede Minute, in der der oder die Betroffene ins Antlitz der Niederhöhlen blickt, eine MU-Probe mit steigender Schwierigkeit würfeln (erste Minute +1, zweite Minute +2 usw.). Bei Misslingen verliert der Spieler 1W6 AuP, dann 1W6 TP, dann wieder 1W6 AuP, während er hechelt, sein Herz rast und er aus der Nase zu bluten beginnt. Glückt einer der Würfe, kann der Betroffene sich abwenden, und der Bann ist gebrochen – zumindest, solange der Held seinen Blick von der Lichtsäule abwendet. Betrachtet er sie noch einmal, beginnt das Spiel von vorn, allerdings hat der betroffene Held anfänglich -1 auf seine Probe, da es ihm bereits einmal gelungen ist, der Versuchung zu widerstehen.

13. DIE KAMMER DES SCHRECKENS

Diese große Kaverne stellt gleichzeitig den größten zusammenhängenden Raum des Gewölbes und den Schauplatz für den Höhepunkt des Abenteuers dar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen großen Höhlendom, der nichts Natürliches mehr an sich hat. Die sonst grauen Wände gemahnen an verflüssigtes und wieder erstarrtes, schmutziges Eis, das eure Gestalten in verzerrten und verdrehten Bildern widerspiegelt. An der Nordostwand des Doms wabert eine gigantische Fläche aus schillernden Farben, die euch an eine in Bewegung befindliche Wasseroberfläche erinnert, auf der jemand Öl ausgegossen hat und die nun in allen Farben des Regenbogens schimmert. Inmitten der widernatürlich schräg im Raum stehenden Flüssigkeit kauert eine alpträumhafte Gestalt, halb Affe, halb Hund, die euch allerdings zu ignorieren scheint.



FREI!

Das Schicksal meint es nicht gut mit den Schneefüchsen. Kaum ist es ihnen gelungen, vor den Gedungenen in das Höhlenlabyrinth zu flüchten, brechen Sie beim Betreten des Höhleneingangs die Siegel, die einen schrecklichen Dämon in den Gewölben gefangen halten und beschwören damit nicht nur ihren eigenen Untergang, sondern im schlimmsten Fall auch den vieler anderer Menschen herauf.

BRAGARM

Aufgrund der fehlerhaften Arbeit seiner Beschwörerinnen verfügt der Dämon Bragarm nicht über das gesamte Ausmaß seiner sonstigen Kräfte, sondern ist geschwächt. Dies dürfte den Helden, die zu diesem Zeitpunkt der Auseinandersetzung mit einem leibhaftigen Dämon nicht gewachsen sind, das Leben retten, sofern sie sich entsprechend geschickt anstellen. Bragarm hat eine Gestalt, die weniger durch ihr barbarisches Äußeres als mehr durch ihre Fremdartigkeit beeindruckt. Die etwa 2,5 Schritt große Form hat überlange Arme, die an einen Otan-Otan erinnern. Dabei thront aber ein mit pergamentener Haut überzogener, skelettartiger Hundeschädel auf einem sehnigen, muskelbepackten Hals. Die weißlichen Augäpfel des Dämons scheinen beinahe aus ihren Höhlen zu fallen, während unablässig eisige Tränen aus ihnen rinnen und mit dem dichten, weißen Fell einen durchscheinenden Harnisch über der kolossalen Brust Bragarms bilden.



Die Zähne im klaffenden Maul des Hundeschädels sind nadelspitze Eiszapfen, die im heißen Atem des Monsters schmelzen und durch fortwährend nachwachsende neue ersetzt werden wie bei einem kalbenden Gletscher.

Bragarm

Beschwörung: +12

Beherrschung: +5

Wahrer Name: 3/3

Basiskosten: 8

INI 12+1W6 **PA** 12 (14)

Zunge: **DK** HN **AT** 12 (14)

TP 1W6+3 (A) + Sekret (2W6+2)

Krallen: **DK** N **AT** 14 (16)

TP 1W6+4

LeP 40 **AsP** 35 **MR** 10 (12)

GS 4 (6) **RS** 3 (3)

Besondere Eigenschaften: Regeneration I

Zauber: HORRIPHOBUS (14)

Besondere Kampfregelein und -manöver: Das Sekret auf Bragarms Zunge ist wie flüssiger Frost. Ein von der Zunge getroffenes Opfer, das durch den Angriff LeP verliert, erleidet Erfrierungen, die die GE und KK so lange um 1 senken, bis die Wunde verheilt ist. Dieser Schaden ist kumulativ.

Die Werte in Klammern stehen für Bragarms eigentliche Stärke. Sollten die Helden den entscheidenden Fehler begehen, Bragarm ganz auf diese Existenzebene zu ziehen, wird er ihnen in voller Pracht den Garaus machen und von jetzt an das Land terrorisieren.

Trotz seiner eindrucksvollen Physis wird Bragarm die Helden nicht körperlich angreifen, sondern ihnen mit seinen geistigen Kräften aus Täuschung und Wahnsinn zusetzen.

Erst wenn es den Helden gelingt, sich der Kreatur auf Armeslänge zu nähern, wird sich der Dämon dazu herablassen, sich zu bewegen.

Der Kampf mit Bragarm sollte den Helden alles abverlangen, was sie seit Beginn ihrer Reise vor über einem Götterlauf an Fähigkeiten erlernt haben. Den Spielern muss klar sein, dass die Begegnung mit einem leibhaftigen Dämon keine alltägliche Angelegenheit ist und nur der Umstand, dass Bragarm nicht im Vollbesitz seiner Kräfte ist, ihr armseliges Leben zu retten vermag. Doch Bragarm ist auch in seiner geschwächten Form kein leichter Gegner. Seine Kräfte der Suggestion sind seine grauenvollste Waffe. Er wird versuchen, die Helden gegeneinander auszuspielen und ihnen Verheißungen in den Geist flüstern, die sie übereinander herfallen lassen. Wiederstehen die Helden diesen Beeinflussungen, gelingt ihnen gemeinschaftlich der Sieg, und Bragarm wird zurück in seine eigene Ebene geschleudert, erfüllt von Rachegelüsten und einem ewig währenden Groll gegen die Helden und deren Verbündete.

Für den Fall, dass das Unausprechliche geschieht und die Helden Bragarm gänzlich befreien, bleiben ihnen nur die Flucht und die Hoffnung, rechtzeitig Verstärkung zu holen, bevor Bragarm sie eingeholt hat. Um Bragarm von seinen Fesseln zu befreien, muss es ihm gelingen, einen der Helden vollständig unter seine geistige Kontrolle zu bringen und ihn dann dazu zu bringen, durch das Portal, in dem der Dämon feststeckt, auf die andere Seite zu wechseln. So kommt es zu einem Austausch, der das Leben des armen Opfers auslöscht und Bragarm unwiderruflich befreit.

Der einzige Lohn für das erfolgreiche Zurückschlagen des Dämons sind das eigene nackte Leben und der zweifelhafte Schatz des Sphärenspiegels. Von dem guten Gefühl, ein unsagbares Grauen in die Flucht geschlagen zu haben, werden die Helden nicht reich an Gold und Geschmeide werden, aber sie werden für alle Zeiten eine aufregende Geschichte am Lagerfeuer zu berichten haben.

DER AUSBAU DES HÖHLENLABYRINTHS

Es steht dem Meister natürlich frei, das Höhlensystem noch auszubauen, weil der Besuch der nasskalten Gänge sich als besonderer Spaß für die Spieler entpuppt. Der Fantasie sind in diesem Fall keine Grenzen gesetzt. Sie sollten dabei jedoch nie den Fokus verlieren und vergessen, worum es in diesem Abenteuer geht. Auch die Kavernen sollten im Rahmen der Aufgabe der Helden Sinn ergeben. Es hilft den Spielern und Ihrem Spiel wenig, wenn Sie ein gewaltiges, mehrstöckiges Gewölbe anlegen und die Helden am Ende den Faden verloren haben, was sie ursprünglich hier herunter trieb.

WO IST JETZT EIGENTLICH DAS HOLZ?

Haben die Helden es tatsächlich geschafft, mit heiler Haut aus dem Höhlensystem zu entkommen, stehen sie vor einem weiteren Problem, denn die fehlenden Holzlieferungen erklärt der Mordanschlag auf die Schneefüchse nicht.

Haben die Helden es versäumt, einen der Gedungenen am Leben zu lassen, um ihn zu befragen oder kamen sie bedauerlicherweise zu spät, um noch jemanden lebend anzutreffen, haben sie tatsächlich ein Problem. Es dürfte undurchführbar sein, das Versteck der Holzladung in zwei Tagesmärschen Entfernung zu finden, ohne auch nur ansatzweise zu wissen, wo oder wonach man zu suchen hat. In diesem Fall bleibt den Helden im Grunde nur, nach Paavi zurückzukehren und zu berichten, was geschehen ist. Alles Weitere läuft dann so ab, wie im letzten Punkt der Zeitleiste zum Ablauf der Geschehnisse in den Höhlen beschrieben – mit der Ausnahme, dass der Hauptmann der Eisjäger nicht behaupten wird, die Schneefüchse seien schuld am Ausbleiben der Verflöbung, sondern irgendeine dahergelaufene Räuberbande. Da die Spieler-Helden Geldana durch ihre Schilderung der



Dinge in Paavi einen Strich durch die Rechnung gemacht haben, liegt das wachsame Auge der Herzogin nun auf ihnen und ihr wird sicherlich etwas einfallen, wie sie sich für diesen Bären dienst erkenntlich zeigen kann.

Falls die Helden so umsichtig und/oder rechtzeitig waren und einen der Gedungenen zum Zwecke der Befragung am Leben lassen, wird ihnen dieser ohne große Befragungskünste berichten, wo sich das Holzlager, an dem sie den Schneefüchsen eigentlich aufzulauern sollten, befindet. Er ist sogar bereit, den Helden das Lager zu zeigen, wenn sie ihn dafür verschonen. Machen sich die Helden daraufhin auf den Weg und sorgen dafür, dass das Holz Paavi wieder erreicht, wird man sie beim Einzug in die Stadt wie siegreiche Feldherren feiern. Die Schneefüchse sind dann schnell vergessen.

DAS BLUT DER SCHNEEFÜCHSE

Das Schicksal der Schneefüchse liegt in den Händen der Helden, selbst wenn sie die Bedeutung dieser Bürde kaum ganz begreifen werden. Je nachdem, wie die Helden handeln, vor allem aber, wie sie sich draußen in der Höhle auf der Brydia-Steppe entscheiden, wird sie in Paavi ein anderer Empfang erwarten. Sicher ist die Aufklärung, wieso die Holzlieferungen tagelang ausblieben, wichtig, doch für die Bewohner Paavis geht es vor allem um die Schneefüchse. Denn zu den Bewohnern Paavis zählen die beiden einflussreichen Familien Andris und Eisbrecher. Beide werden keinen Stein auf dem anderen lassen, um zu erfahren, was bei dem Überfall wirklich passiert ist – und wer dafür verantwortlich ist.

☞ Gelingt es den Helden, alle Schneefüchse lebendig nach Hause zu bringen, wenn auch verwundet, so ist die Freude in der grimmigen Stadt im Hohen Norden groß. Es wird, wie es so üblich ist, das eine oder andere Gerücht die Runde machen, das entweder die Schneefüchse als die wahren Retter darstellt oder sogar die Helden in schlechtes Licht rückt und ihnen eine Mittäterschaft an dem Überfall gibt, doch Hakon Eisbrecher zumindest ist Manns genug, offen zu sagen, dass er ohne die Hilfe der Helden wohl tot wäre. Es wird eine kurze Untersuchung des Falles geben, aber bis auf eventuell überlebende Gedungene wird niemand bestraft – Letztere enden am Strick. Die Hintermänner des Überfalls werden weder verfolgt noch genannt, selbst wenn die Familien Eisbrecher und Andris eine gewisse Ahnung haben, hauptsächlich aber, was die Freiherren angeht. Da die Taten der Schneefüchse auch immer Ruhm für die beiden einflussreichen Bürgerratsfamilien gebracht habe, können sie sich gut vorstellen, dass die Freiherren durch diesen Coup ihre Position zu schwächen gedachten – eine Fehleinschätzung.

☞ Stirbt Birgit Andris, während sie zusammen mit den Schneefüchsen in der Höhle ist, so ist es vor allem Hasse Andris, der eine Untersuchung und Befragung vorantreibt,

Kehren die Helden zunächst in die Stadt zurück, um Hilfe zu holen, sollten Sie als Meister darauf achten, wie viel und mit wem die Helden dort sprechen. Unter Umständen geben sie Geldana so ausreichend Zeit, ihre eigenen Leute loszuschicken. Sollte Skrayana Paavi erreicht haben, wird sie Herzogin Geldana von den Geschehnissen berichten und so ihr Leben verlängern, ohne dass es ihr bewusst ist. In beiden Fällen können die Helden die Gruppe Eisjäger am Ufer der Letta sehen, die die nach Paavi treibenden Stämme bewachen. Der Anführer wird ihnen die bereits erwähnte Räubermär erzählen, die die Spieler zwar anzweifeln können, ihre Zweifel jedoch besser runterschlucken, um nicht in den Verdacht zu geraten, die Herzogin oder einen ihrer Soldaten der Lüge bezichtigen zu wollen.

eine Tatsache, die nie angenehm für eventuelle Zeugen oder sogar Verdächtige ist. Zusammen mit Bernhelm Andris werden sie so viel Druck auf die gesamte Stadt ausüben, dass selbst Herzogin Geldana sich an der Suche nach den Hintermännern des Überfallkomplotts beteiligen wird. Erst wird die Rede vom Überfall einer Räuberbande sein, während Geldana heimlich ihre Eisjäger aussendet, um die Leichen zu verbergen. Haben die Helden aber Gefangene gemacht und mit nach Paavi gebracht, so werden genug Stadtbewohner diese Gefangenen erkannt haben und der Verdacht fällt direkt auf die Freiherren. Man wirft ihnen Verschwörung und versuchten Schmuggel wichtiger Güter vor, und jede der Familien wird aufs Peinlichste genau befragt, manche sprechen hinter vorgehaltener Hand gar von Folter. Die meisten Geständnisse werden allerdings hinter verschlossenen Türen abgelegt, eine offene Verhandlung, wie sie von vielen Bewohnern der Stadt gefordert wird (so sehr, wie man in einer Despotie fordern kann), findet erst statt, wenn die Schuldigen feststehen, reicht aber, um den Hunger nach Gerechtigkeit zu stillen. Die beschuldigten Freiherren und -frauen werden vielleicht sogar versuchen, Geldana zu belasten, schließlich würden sie alles für die Stadt und die Herzogin tun, aber nach einigen Unterredungen zwischen Hasse Andris und Geldana II. ist dem Patriarchen klar, dass er den Tod einer Frau, selbst wenn sie zur Familie gehört, verschmerzen kann. Die wahre Schuldige wird also nicht belangt oder auch nur genannt, die Vorwürfe gegen die Freiherren werden vielmehr zusätzlich noch um den Anklagepunkt des Hochverrats erweitert. Zwei der Freiherren, unter anderem Jannis Kerstoff, werden offen verurteilt und sterben auf Geheiß der Herzogin durch das Schwert. Anscheinend war deren Anbiederung Geldana langsam zu viel, zudem waren sie als Ausgangspunkt der Reise der Schneefüchse zu offensichtlich, als dass das Gericht sie davonkommen lassen konnte. Ihre Besitztümer werden zur Hälfte Haus Andris als „Wergeld“ zugesprochen, die andere Hälfte geht in die Verwaltung durch die Herzogin über.



☞ Sterben alle Schneefüchse und bringen die Helden ihre Leichen zurück nach Paavi, ist die Trauer groß. Auch dann wird es eine Untersuchung geben, zusätzlich befeuert durch den polternden Bjorg Eisbrecher. Richterlich und öffentlich kommt es zu einem ähnlichen Ergebnis wie beim Tode Birgit Andris' (mit dem Unterschied, dass auch Bjorg Eisbrecher ein Wergeld erhält), aber es gibt mehr Gerüchte, dass die Helden am Tod mitschuldig sind oder zumindest nicht genug getan haben, um es zu verhindern – dass sie in diesem Fall etwas verhindern sollten, von dem nichts wussten, bis sie in der Höhle waren, wird nur von wenigen Paaviern als mildernd betrachtet. Schließlich seien sie ja Helden, so sagt man, und kein einfaches Volk. Von Helden wird mehr erwartet. Bjorg Eisbrecher hingegen gibt sich mit dem Tod Hakons nicht zufrieden, ebenso wenig mit dem Urteil gegen die beiden Freiherren. Er wird den Fall selbst untersuchen und die Helden zu den Vorfällen befragen – und zwar nicht öffentlich. Je nachdem, wie die Helden mit ihm sprechen, was sie ihm erzählen und auch, wie sie zuvor mit den Schneefüchsen standen, werden sie ihn ihm einen Feind, der von ihrer Schuld überzeugt ist, oder einen möglichen Verbündeten, der sich aber noch nicht offen zeigen kann, gewinnen.

☞ Sterben alle Schneefüchse in der Höhle und lassen die Helden sie zurück, müssen sie darauf achten, dass es keine anderen Zeugen gibt. Die Gedungenen werden natürlich nichts von ihren Taten sagen, aber falls Skrayana entkommen ist und Herzogin Geldana von den Geschehnissen berichtet,

kommt es darauf an, ob die Fjarningerin die Helden gesehen hat. Hat sie dies, so wird Geldana die Kriegerin verschwinden und später, wenn es ihr passen sollte, wieder auftauchen lassen, um die Helden zu belasten. Hat Skrayana die Helden nicht gesehen, so wird sie mit der ihren Kameraden versprochenen Hilfe zurückkehren. Lebt Bragarm noch, so ist diese Rettungsaktion zum Scheitern verurteilt, das endgültige Schicksal der Schneefüchse wird nie geklärt, und die Höhle wird versiegelt und zugeschüttet. Ob dies reicht, weiß nur Satinav. Ist Bragarm von den Helden geschlagen, werden die Leichen nach Paavi zurückgebracht, wo eine Trauerfeier für sie veranstaltet wird. Da die Hilfe für die Schneefüchse vor allem aus Eisjägern und anderen Getreuen Gloranas besteht, schiebt man den Tod der Füchse einzig auf die Untoten und den Dämon – außer, die Heldengruppe berichtet offen etwas anderes. In diesem Fall wird man ihnen kaum glauben, mehr noch: Man wird sie der Beschmutzung des Andenkens der Schneefüchse bezichtigen. Die Schneefüchse hätten sich schließlich für das Wohle Paavis geopfert und diesen Dämon gebannt, und nun sollen sie es gar nicht gewesen, sondern von gemeinen Mördern gemeuchelt worden sein, und die Helden versuchen den Ruhm für die Bezwingung der Kreatur einzuheimsen? Ekelerregend! Auch in diesem Fall gibt es keine Untersuchung des Falles, der Ruf der Helden wird jedoch unter Umständen leiden. Sowohl Herzogin Geldana als auch Hasse Andris und Bjorg Eisbrecher haben nun ein waches Auge auf die Helden, und es wird nicht lange dauern, bis die Herzogin sie als neues, wichtiges Problem ansieht.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Egal, wie viele der einst so stolzen Schneefüchse den Überfall der Gedungenen und den anschließenden Besuch der Kaverne des Dämons überlebt haben, die lokale Heldengruppe ist entthront und wird sich nie auch wieder von diesem Schlag erholen. Es ist durchaus möglich, dass die Überlebenden den Helden dankbar sind und sich ihnen sogar in der Folge anschließen, um gemeinsam gegen Geldana und schlimmere Schrecken vorzugehen, doch gilt der Jubel beim Einzug der Helden allein den Spielercharakteren; allerdings nur, wenn es den Helden gelingt das verschollene Holz aufzutreiben über dessen Verbleib sie ausschließlich von einem der Gedungenen erfahren können. Gelingt es ihnen nicht und kehren sie nur mit den Leichen der Schneefüchse heim, könnte es ein schiefes Bild von den Helden geben, woraufhin möglicherweise unschöne Anschuldigungen oder gar Mordanklagen der Helden harren. Dies, verehrter Meister, gilt es zu verhindern, da der Höhepunkt der Kampagne keineswegs erreicht ist, sondern nur ein Puzzleteil des Ganzen an seinen Platz gelegt wurde.

Desweiteren sollte es den Spielern gelingen, entweder aus den Leichen oder durch überlebende Zeugen der Gedunge-

nen Rückschlüsse auf deren Zugehörigkeit zu ziehen und somit ein genaues Bild der loyalen Anhänger Geldanas zu zeichnen. Diese Erkenntnis schränkt die Zahl möglicher Verbündeter der Helden nicht nur ein, er bewahrt sie auch davor, von Getreuen der Herzogin vor der Zeit verraten und in Gewahrsam genommen zu werden. Heimlichkeit ist alles, was zählt, wenn man sich einer größeren Macht in den Weg stellt, und genau das ist es, was die Helden in naher Zukunft tun werden.

Den Helden winken **500 Abenteuerpunkte** für ihre Anstrengungen bei **Fuchs, du hast die Gans gestohlen ...** Zudem sollte jeder Held **3 Spezielle Erfahrungen** erhalten.

Sprechen Sie das mit jedem Spieler einzeln durch und berücksichtigen Sie den erfolgreichen und gewitzten Einsatz von Talenten in kritischen Momenten (beispielsweise *Bergbau* oder *Fährtensuchen*), genauso wie das Überwinden etwaiger klaustrophobischer Umstände innerhalb des Höhlenlabyrinths sowie den Einsatz von Kampftalenten unter ungünstigen Umständen. Für den Umgang mit Bragarm sollten die Helden je nach Lösung des Problems noch einmal gesondert belohnt werden. Für die Vernichtung Bragarms sollten Sie den Helden zusätzlich **150 Abenteuerpunkte** gewähren, eine erfolgreiche Flucht mit der erneuten Versie-



gelung des Höhlensystems sollte **100 Abenteuerpunkte** bringen und eine Flucht ohne weitere Sicherheitsmaßnahmen sollte keine weitere Entlohnung zur Folge haben.

GEDUNGENE

Bei diesen Menschen handelt es sich nicht um ausgebildete Söldner oder gar Meuchelmörder. Im Normalfall gehen sie ganz einfachen Berufen wie Metzger, Waidmann oder Stallbursche nach, haben sich jedoch im Laufe der treuen Dienerschaft für ihren jeweiligen Herren Zusatzqualifikationen erworben, die sie zu nicht zu unterschätzenden Gegnern machen.

Gedungene

Schwert:

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

oder Kurzbogen:

INI 8+1W6 **FK** 14 **TP** 1W6+4*

LeP 32 **AuP** 30 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 6 **RS** 2

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Linkhand, Wuchtschlag

* Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.

BESESSENE

Die im Höhlenlabyrinth vorkommenden Besessenen sind im Grunde dasselbe wie die oben beschriebenen Gedungenen, allerdings unterscheiden sie sich in einigen Punkten von diesen.

Besessene

Schwert:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 36 **AuP** 35 **KO** 12 **MR** 5 **GS** 6 **RS** 2

Wundschwelle: 8 (Eisern)

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Wuchtschlag

SKELETT

Die bemitleidenswerten Überreste der Sklaven, die Darin von Estven in der Höhle zurückgelassen hat und die dann durch den Dämon ihr Ende fanden. Der Schrecken ihres Todes hat ihnen den Einzug in Borons Reich verwehrt, und so wandern sie in den Kavernen umher. Sie sind in die einfachen, verfallenen Lumpen gekleidet, die die Sklaven einst trugen, und durch die Kälte im Boden des hohen Nordens erstaunlich gut konserviert, so dass sie beinahe wie Zombies erscheinen. Eingefallene Haut bedeckt sie an vielen Stellen, und zerfressene Muskelstränge baumeln von ihren Gliedmaßen.

Skelett

Hände:

INI 10+1W6 **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **DK** H

LeP 30 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 0

Besondere Kampfregele und -manöver: Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden: Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Skelette können Paralyse und Wundfieber übertragen, siehe **Basis 263**.

DIE SCHNEEFÜCHSE IN KÜRZE

Im Verlauf der Kampagne werden die Schneefüchse zum Störfaktor sowohl für die Helden, als auch für Geldana und die hier erzählte Geschichte. Sie sind die Berühmtheiten schlechthin in Paavi, und die Geschichten über sie zeichnen sie meist größer, als sie in Wirklichkeit sind. Zum Zeitpunkt von **Fuchs, du hast die Gans gestohlen ...** haben die Heldentaten der Spieler eher unfreiwillig maßgeblich dazu beigetragen, dass die Herzogin vor Wut überschäumt, gehen doch viele der eben angeführten Taten angeblich auf das Konto der Schneefüchse. Dies ist vordergründig sicher ein Vorteil für das leibliche Wohl der Helden, kratzt aber gewiss auch an ihrem Ego. Die Entscheidung der Herzo-

gin spielt den Helden bei der Lösung des Problems maßgeblich in die Hände, auch wenn die Helden es in dieser Form sicherlich nicht beabsichtigt haben. Fest steht jedoch, dass nach **Fuchs, du hast die Gans gestohlen ...** für die Schneefüchse der Weg in diesem Spiel am Ende ist. Die folgenden Werte und Hintergrundinformationen der Schneefüchse beschränken sich auf das Wesentliche. Tiefergehende Informationen zu den einzelnen Mitgliedern der Heldengruppe finden Sie in Band I der Reihe, **Frostklirren**, und dort im **Anhang II: Meisterpersonen**. Die Werte der Charaktere sind gemäß der verstrichenen Zeit zum vorangehenden Band verändert.



HAKON EISBRECHER

Erscheinung: Hakon ist attraktiv und sehr kräftig, mit halblangem, dunklem Haar und eisblauen Augen. Er trägt einen Kinn- und Schnurrbart, und seine Haut ist wettergegerbt. Er kleidet sich normalerweise in ein weites Seemannshemd und enge Hosen – wenn es die Temperaturen zulassen. Obgleich er stets sein Schwert mit sich führt, trägt er seine Rüstung nur, wenn er mit einem Kampf rechnet.

Charakter: Hakon ist seiner Familie und den Schneefüchsen treu ergeben. Geldana steht er mit gemischten Gefühlen gegenüber, zum Einen ist er weder blind noch taub, so dass er sich sehr wohl zusammenreimen kann, dass die Gebieterin des Landes alles andere als redlich ist, zum Anderen befindet sich sein jüngerer Bruder Caj zur „Erziehung“ in Geldanas Festung, und er weiß genau, das sein Bruder für jede seiner Taten und Vergehen büßen muss. Ingeheim hadert Hakon mit seinem Schicksal. Er hat für den schnellen Aufstieg seiner Familie gemordet, was heute an ihm nagt. Er weiß, dass es falsch war, doch damit muss er leben, die Zeit lässt sich nicht zurückdrehen.

Darstellung: Der „Kopf der Schneefüchse“ ist launisch: mal leise und in sich gekehrt, dann wieder aufbrausend und wild. Versuchen Sie, dieses Verhalten beim Verkörpern Hakons an passender Stelle herauszustellen.

Zitate: „Ihr habt keine Ahnung, wie es hier läuft. Für euch ist kein Platz in Paavi.“

„Stell dir die Zukunft vor, denn du wirst sie nicht erleben.“

Geboren: 1014 BF **Größe:** 1,92 Schritt

Haarfarbe: dunkel **Augenfarbe:** eisblau

Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 13, CH 13, GE 12, KK 14; Zäher Hund

Herausragende Talente: Athletik 9, Klettern 9, Körperbeherrschung 9, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 7, Zechen 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** 11 **TP** 1W6+4 **DK** N

oder Kurzbogen:

INI 12+1W6 **FK** 13 **TP** 1W6+4*

LeP 34 **AuP** 33 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 4 (BE 2)

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Schildkampf I (verstärkter Holzschild, PA 14), Standfest, Wuchtschlag

* Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2–2.

BIRGIT ANDRIS

Erscheinung: Birgit ist eine auffällige, junge Schönheit voller zerbrechlicher Anmut. Wer sie sieht, weiß, warum sie während der Jahre des Ewigen Eisreiches im Haus ihrer Familie eingeschlossen war. Es heißt, ein Blick ihrer braunen Rehaugen reiche aus, einen Mann hörig zu machen. Der einzige Schmuck ihres langen, glatten, hellblonden Haars sind die vereinzelt Zöpfe, die sie sich hinein flicht. Birgit trägt meist prächtige, figurbetonte Kleider in Rottönen oder Weiß. Doch in Gesellschaft der Schneefüchse trägt sie eher praktische, warme Lederkleidung und sogar Hosen.

Charakter: Inzwischen sehen die Paavier in Birgit nicht mehr die verhätschelte, naive Tochter aus gutem Hause, sondern eine Frau, die genau weiß, was sie will und wie sie es bekommt – wenn möglich, ohne sich 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 anderslautender Gerüchte noch nicht vergeben.

Darstellung: Seien Sie waghalsig und manchmal gönnerhaft. Geben Sie sich dann und wann naiv, wenn es ihren Zwecken dient. Sie sind blutjung, wissbegierig und genießen das Leben in vollen Zügen. Erregt jemand Ihren Zorn, 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 wirklich so schlecht war, wie manche behaupten. Wir hatten auch da genügend zu essen und Feuer, um uns zu wärmen. Das Leben ging weiter.“

„Hmm, ein buntes 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?“

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 9, Zechen 6, Etikette 9, Menschenkenntnis 8, Überreden 13, Überzeugen 10, 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** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** S

oder Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H

oder leichte Armbrust:

INI 10+1W6 **FK** 16 **TP** 1W6+4**

LeP 31 **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, luxuriöse Meisterarbeit. Entsprechende Erhöhungen der AT- und PA-WM sind in den Werten schon berücksichtigt.

** Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.



MIKKEL STETKO

Erscheinung: Mikkel ist ein Halbfelf, der sein langes, weiß-blondes Haar gewöhnlich zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden trägt. Sein elfisches Erbe ist nicht nur an den spitzen Ohren, sondern auch an seiner Statur zu erkennen. Er ist klein, dünn und drahtig. Die Farbe seiner einfachen, praktischen Gewandung variiert nach Jahreszeit: bräunlich und grün im Frühling, Sommer und Herbst und grau und weiß im langen Winter.

Charakter: Mikkel ist grimmig, gewalttätig und gefühllos. Es macht ihm Spaß, andere sowohl verbal als auch körperlich zu malträtieren. Er leidet unten den Folgen eines dunklen Fluchs, der über dem Land liegt, doch ist der Fluch nur zu einem Teil für seine menschenverachtende Härte verantwortlich, die er sich in den Jahren im Dienst der Eishexe aneignete. Derzeit fühlt er sich den Schneefüchsen, vor allem Birgit und ihrer Familie, verbunden. Alle anderen sind ihm völlig einerlei.

Darstellung: Strafen Sie andere mit Verachtung. Sprechen Sie leise und drohend. Jede Ihrer Bewegungen ist langsam, aber geschmeidig, wie die eines sprungbereiten Raubtiers.

Zitate: „Ich habe dich schon gerochen, ehe 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 9, Schleichen 12, Sich Verstecken 10, Sinnenschärfe 10, Fährtsuchen 10, Orientierung 9, Wildnisleben 11, Heilkunde Wunden 9, spricht Garethi, kann sich in Nujuka verständigen und hat ein paar Brocken Isdira aufgeschnappt

Kurzschwert:

INI 11+IW6 AT 13 PA 11 TP 1W6+2 DK HN

oder Kurzbogen:

INI 11+IW6 FK 18 TP 1W6+4*

LeP 29 AsP 13 AuP 38 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: Skrayana ist eine typische Fjarningerin, groß, athletisch, mit wilder, tiefroter Mähne, grünen Augen und hellem Teint. Sie trägt nach wie vor die einfache Kleidung der Eisbarbaren aus Fell und Leder und unterstreicht damit ihre Herkunft.

Charakter: Skrayana gibt sich Mühe, dem Klischee der Fjarningerin zu entsprechen, um ihre Aufgabe, die Paa vier 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 auftrag. Für sie ist das Leben ein immerwährender Kampf, und wer nicht für sich selbst kämpfen kann, hat sein Leben verspielt. Leider scheint Skrayana in den Augen Herzogin Geldanas nicht mehr nützlich zu sein, kamen doch von der Fjarningerin kaum verwertbare Informationen. So sieht die Herzogin es nicht mal als Verlust, ihre Informantin zusammen mit dem Rest der Schneefüchse in eine Falle zu locken.

Darstellung: Sie sind streitsüchtig und laut, deuten schnell etwas als Herausforderung und nehmen jede Gelegenheit wahr, sich mit anderen zu messen.

Zitate: „Bei Frunus haarigen Eiern!“

„Kämpf oder stirb. Das ist alles, was zählt.“

Geboren: 1014 BF

Größe: 1,96 Schritt

Haarfarbe: tiefrot

Augenfarbe: grün

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 14, GE 14, KO 15, KK 14; Gefahreninstinkt 8, Kälteresistenz; Jähzorn 8, Verpflichtungen (Glorana)

Herausragende Talente: Athletik 10, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 8, Überreden 9, Fährtsuchen 8, Wettervorhersage 9, Wildnisleben 10, Schlösser Knacken 8, spricht Garethi und Thorwalsch (Fjarning-Dialekt) fließend, kann sich in Alaani und Nujuka verständigen

Skraja:

INI 11+IW6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N

oder Wurfbeil:

INI 11+IW6 FK 15 TP 1W6+3

LeP 34 AuP 38 KO 15 MR 3 GS 8 RS 2

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiskundig, Wuchtschlag





VOLUNDR

Erscheinung: Der Zwerg Volundr fällt selbst unter seinesgleichen als besonders stämmig, muskelbepackt und narbenübersät auf. Viele dieser Narben sind Überbleibsel zahlloser Kämpfe, andere rühren von Ritualen her und winden sich spiralförmig über seinen Oberkörper. Nase, Ohren und Brauen sind geschmückt mit eisernen Niete und Ringen. Das schiefergraue Haar und sein Bart sind lang und schmutzig. Volundr kleidet sich in derbes Leder, und wenn es die Witterung zulässt, verzichtet er darauf, seinen Oberkörper zu bedecken.

Charakter: Aus Schamgefühl kann Volundr nie wieder in seine Heimat zurück und so genießt er es, an der Seite seiner Gefährten Gold und Edelsteine anzuhäufen, um wenigstens einen Teil seines Erbes leben zu können.

Darstellung: Seien Sie ruhig und sprechen Sie wenig. Unterhaltungen liegen Ihnen nicht. Warum ja sagen, wenn es ein beipflichtendes 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), Zwergnwuchs

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** 14 **PA** 11 **TP** 2W6+3 **DK** N

oder Fausthieb:

INI 13+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

LeP 37 **AuP** 40 **KO** 15 **MR** 5 **GS** 6 **RS** 0

Wundschwelle: 10

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Kälte), Aufmerksamkeit, Höhlenkundig, Kampreflexe, Linkhand, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Wuchtschlag





KAPITEL IV: DES WEIßEN WEISHEIT

Seit der Nagrach-Splitter mit Glorana in den Hohen Norden kam, fegt manchmal in Gestalt von *Nagrachs Hauch* die reine Präsenz des Erzdämons, mit dem die Eishexe im Bunde steht, über die endlosen, eisigen Einöden – ein verfluchter, niederhöllisch kalter Wind, der nicht nur Geschöpfe jäh zu Eis erstarren lassen kann, sondern auch etliche Formen nagrachgefälligen Übels in sich trägt. Daran hat sich auch nach dem „Rückzug“ Gloranas und dem offiziellen Ende der Heptarchie nichts geändert. Nach wie vor werden

Geschöpfe im gesamten hohen Norden, vor allem aber in Gloranas Schwarzfrostwüste, von Nagrachs Hauch erfasst und verwandeln sich deswegen kriechend, aber unaufhaltsam in vollkommen empfindungslose Lebewesen. Das prominenteste Opfer dieses Unheils ist zweifellos Baron Fjadir von Bjaldorn, dem die Helden ja schon auf der Reise nach Paavi auf vielsagende Weise *nicht* begegnet sind. Doch nun schlägt der Odem des Erzdämons in nächster Nähe der tapferen Recken zu ...

HINTERGRUND

Im hohen Norden ranken sich ungezählte Geschichten um die Opfer von *Nagrachs Eisigem Hauch*. Bei Menschen, so heißt es, wirkt er sich dergestalt aus, dass ihre Haut sich allmählich mit grünlich-weißem Schimmelpilz bedeckt wie ein Liebfelder Käse, bis sie schließlich als zombieähnliche Geschöpfe durch die verschneiten Weiten wanken, halb blind und wahnsinnig, aber durch den Schimmel vor der Kälte, deren Teil sie nunmehr sind, geschützt. Doch das ist nur eine Möglichkeit, was Nagrachs Eisiger Hauch mit seinen Opfern anstellen kann – und sie hat den Vorteil, dass man zumindest diese armen Befallenen unzweifelhaft als solche erkennen kann. Schlimmer ist das, was Menschen widerfährt, die einer der tückischeren Auswirkungen des Odems des Erzdämons ausgesetzt sind und bei denen die Auswirkungen dieses Kontakts weniger offensichtlich ist: Sie können zu einem Eisherz werden.

Wer sich länger als einen halben Götterlauf im hohen Norden aufhält oder in einen von Nagrachs unregelmäßig und zumeist sehr unerwartet, dafür aber mit heftiger Wut über das Land fegenden erzdämonischen Eisstürme gerät, läuft Gefahr, dass Nagrachs Eisiger Hauch auch sein Herz streift. Selbiges ist auch Baron Fjadir von Bjaldorn widerfahren, während er mehrere Woche Gloranas Palast Shirash'ras (Zelemja für „Haupt des Frosts“) gefangen war. Von dort ausgehend toben die Eisstürme über die Schwarzfrostwüste südwärts in die Regionen nördlich der Nordwalser Höhen und östlich des Blauen Sees. Wenn ein vernunftbegabtes Wesen (also ein Mensch, Elf oder Zwerg – oder Ork ...) Opfer dieser als extremer Witterungsumstand getarnten dämonischen Präsenz wird, so hat das tiefgreifende Veränderungen seines Charakters zur Folge. Gerade das Beispiel des Barons von Bjaldorn belegt, dass dies aber noch viel weiter reichen-

de Folgen haben kann. Mag es auf den ersten Blick gnädig erscheinen, dass die Wirkung nur ganz allmählich und eher schubweise auftritt, so ist dies in Wirklichkeit einer der heimtückischeren Aspekte von Nagrachs Eisigem Hauch: Der Betroffene selbst bekommt dadurch in der Regel gar nicht mit, was mit ihm geschieht, und seinem Umfeld fallen die Veränderungen an ihm zumeist erst auf, wenn es zu spät ist. Eine weitere Möglichkeit, von dieser Form des erzdämonischen Odems getroffen zu werden, ist die Fähigkeit der Nagrach-Paktierer, diesen direkt gegen ihre Gegner zu wenden – eine Variante, die im weiteren Verlauf von **Des Weißen Weisheit** eine entscheidende Rolle spielen wird.

Es soll hier auch nicht verschwiegen werden, dass Nagrachs Eisiger Hauch gerade für rechtschaffene, zwölfgöttergläubige Aventurier auch einige sehr handfeste moralische Dilemmata nach sich ziehen kann, denn wen er trifft, der ist dadurch unwillentlich und zumeist auch unwissentlich einen minderen Pakt mit dem Eisigen Jäger eingegangen. Das dürfte, wenn es ihnen auf die eine oder andere Weise enthüllt wird, gerade die frömmen und götterfürchtigeren unter den Helden hart treffen – Sie, lieber Meister, haben hier Gelegenheit, die daraus resultierende Sinnkrise zu betonen und intensives Charakterrollenspiel zu fördern und zu unterstützen, sollte es einen der Spielerhelden treffen (siehe Textkasten **Nagrachs Eisiger Hauch** auf Seite 94). Zwar ist die Seele der solcherart Betroffenen, die von den wenigen, die genauer über Nagrachs Eisigen Hauch Bescheid wissen, kurz und bündig als „Eisherzen“ bezeichnet werden, weder an den Jäger der Verdammnis verpfändet noch auch nur wirklich von ihm berührt, doch sind sie zukünftig anfälliger für Einflüsterungen des siebenmal verfluchten Fürsten von Frost und Kälte, etwa in Form suggestiver Träume oder



Halluzinationen. Sie tragen jedoch nicht wie herkömmliche Paktierer ein Dämonenmal. Andererseits weigert sich der Seelenrabe Golgari, die Seelen verstorbener Eisherzen über das Nirgendmeer zu tragen; sie werden statt dessen in die Siebte Sphäre, die Niederhöllen, verbannt. Um den Kampf gegen dieses heimtückische Phänomen und um das Streben um die Unterstützung eines außerordentlich ambivalenten, uralten Verbündeten geht es in **Des Weißen Weisheit**.

ZUSAMMENFASSUNG

Dieses Abenteuer dreht sich um die Suche der Helden nach einem Heilmittel für den „Fluch“ der Eisherzen. Eigentlich glauben sie, damit in erster Linie ihrem alten Bekannten Vito Granske zu helfen, dessen unaufhaltsame Verwandlung schon recht fortgeschritten ist und an dem Magistra Sylphoria zu Beginn der Abenteuers in einer verhängnisvollen Verkennung dessen, was ihm zugestoßen ist, in Anwesenheit der Helden einen kläglich scheiternden Exorzismus vornimmt. In Wirklichkeit sind die Gründe der Magistra, die Helden in dieses Thema zu involvieren, sehr viel weniger altruistisch, als diese möglicherweise nach dem aufwühlenden Abend im Gewitterturm annehmen: Sylphoria selbst ist nämlich betroffen, weiß keinen Ausweg mehr und möchte die Helden einspannen. Sie drängt die tapferen Recken dazu, in die Grimmfrostöde aufzubrechen und dort die Hilfe einer der enigmatischsten Wesenheiten des gesamten Nordens zu suchen, des uralten Frostwurms Schirr'Zach. Wenn es ihnen gelingt, diesen Drachen, der den Nivesen und Firnelfen als Ältester und Mächtigster seiner Rasse gilt, aufzuspüren und sich seiner Gunst zu versichern, ist dieser bereit, ihnen Hilfe beim Kampf gegen Nagrachs Eisigen Hauch zuteil werden zu lassen. Er selbst spürt auch seit geraumer Weile, wie diese verfluchten Eisstürme selbst an seiner nahezu göttergleichen Seele nagen – und diese widerwärtige Usurpatorin Glorana hat er noch nie gemocht ... Doch selbstverständlich wird ein so uraltes, bis an die Grenzen der Paranoia misstrauisches Wesen wie der Weiße Wurm den Helden nicht helfen, ehe sie ihm einen schlagenden Beweis ihrer Loyalität geliefert haben.

Schon auf dem Weg zu Schirr'Zach begegnen die Helden einer einflussreichen Gruppe, die ihre Augen und Ohren überall in der Region hat und die Helden als Kampfgefährten im Widerstand gegen Nagrachs eisigen Klammergriff im hohen Norden einstuft: Iloïnen Schwanentochter und ihre Kampfgefährten, die Wölfe und Wolfsmenschen um den Rauwolf Luogror Kupferschweif. Diese Begegnung stellt allerdings im wahrsten Sinne des Wortes nur ein erstes Beschnüffeln dar; im Abschlussband der Kampagne wird das Ifirnsrudel noch eine entscheidende Rolle spielen.

Das Abenteuer ist das mit Abstand zeitintensivste dieses Bandes; seine Handlung deckt den Zeitraum von Anfang Travia bis Mitte Hesinde ab. Es beginnt mit einem uner-

warteten Besuch eines der Schüler der Magistra, der den Helden eine Einladung zu einem spätabendlichen Mahl in derselben Nacht bei seiner Herrin überbringt. Im Anschluss an dieses Essen, bei dem Sylphoria den Helden ihre Version der Ereignisse um und Hintergründe von Nagrachs Eisigem Hauch offenbart, wohnen diese dem miternächtlichen Exorzismusversuch Sylphorias an Vito Granske im Gewitterturm bei, um wenige Tage später auf Drängen der Magistra Richtung Schirr'Zachs Hort aufzubrechen. Im tiefsten Winter von Paavi aus gen Westnordwesten zu ziehen ist ein nahezu selbstmörderisches Unterfangen, doch Magistra Sylphoria kann sehr überzeugend sein, wenn sie es will. Die Reise dauert einen ganzen Götternamen; nach etwas mehr als der Hälfte begegnen die Recken dem Ifirnsrudel (siehe **Eine Chronologie der Ereignisse** auf Seite 90). Dieses geleitet die Helden bis in Sichtweite des Drachenhorts in einem Tal zwischen Blauem See und Nuran Fien; weiter wagen die Getreuen Iloïnen sich nicht, da unklar ist, wie der Weiße Wurm zum Ifirnsrudel steht.

Nach einer Unterredung mit Schirr'Zach gilt es, dessen Bedingungen zu erfüllen, ehe der älteste aller Frostwürmer bereit ist, sein Gewicht im Kampf gegen Nagrachs Eisigen Hauch zugunsten der Helden in die Waagschale zu werfen. Die Helden machen sich auf den Weg zum Klirrzacken, einem nahegelegenen, hohen Gipfel in der Grimmfrostöde, wo sie auf Verlangen Schirr'Zachs eine Gletscherwurmmaupe in ihrer Brutstätte erschlagen sollen. Bei diesem Unterfangen erweist sich, dass es eine Fehleinschätzung war, den Weg hin zu Schirr'Zach schon als sehr hart einzustufen – hier oben in den Höhenlagen der Grimmfrostöde schlägt der Winter der nordaventursichen Polarregionen erst mit ganzer, erbarmungsloser Härte zu. Doch nach allerlei Unbilden sollten die Helden die vernachlässigte Brutstätte finden, wo die verhasste Schwarzelfe Pardona einst ihre gefürchteten Chimären züchtete, Schirr'Zachs Bedingung erfüllen und mit ihrer widerwärtigen Trophäe, einem Raupenhaupt, zu diesem zurückkehren. Er gibt ihnen ein Mittel an die Hand, die Eisherzwerdung aufzuhalten oder zumindest zu verlangsamen, nicht aber rückgängig zu machen. Zudem betont er mehrfach, dass er für sein Engagement in „ihrem“ Konflikt mit Nagrach und Glorana nun einen Gefallen bei ihnen gut hat. Diese Schuld fordert er in Band III, **Tauwetter**, ein, deswegen sollten Sie, verehrter Meister, Ihre Spieler ziemlich deutlich mit der Nase darauf stoßen, das da noch etwas kommt, denn Schirr'Zachs Möglichkeit, auf diese Bringschuld der Helden zurückzukommen, ist für spätere Ereignisse in der Kampagne wichtig. Doch diese Brücke müssen die Helden überqueren wenn sie sie erreichen. Sie haben nun erst einmal Gelegenheit, als strahlende Sieger und Retter nach Paavi zurückzukehren ... und sich, wenn sie allzu öffentlich als Heil(ung)sbringer auftreten, zum Abschluss von Band II erstmals sehr deutlich öffentlich als Gegner der Herzogin zu positionieren. Auch wenn sie das eventuell noch nicht selbst wissen.



EINE CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE

☞ 4. *Travia 1037 BF*: Auf einem Bankett im herzoglichen Palast wagt es Magistra Sylphoria, offen die Stimme gegen Geldana zu erheben, woraufhin diese die Beherrschung verliert und die Magierin mit dem Fluch des Eisherzes belegt. Sylphoria bemerkt, dass „etwas mit ihr nicht stimmt“ und beschließt, die Helden auf dem Umweg über Vito Granske ins Geschehen mit einzubeziehen. (*diese Ereignisse finden ohne Beteiligung der Helden statt*)

☞ 5. *Travia 1037 BF*: Rasmus Andris, ein kaum dem Knabenalter entwachsener Schüler Sylphorias, überbringt den Helden eine Einladung zu einer spätabendlichen Mahlzeit in derselben Nacht bei seiner Lehrmeisterin im Gewitterturm. Im Anschluss an dieses Abendessen, bei dem die Magistra den Helden ihre Auffassung von den Geschehnissen rund um Nagrachs Eisigem Hauch dartut, kommt es zum erfolglosen mitternächtlichen Exorzismusversuch Sylphorias an Vito Granske.

☞ 6.-9. *Travia 1037 BF*: Reisevorbereitungen der Helden. Es gilt, sich für eine Reise in den tiefsten Winter zu verproviantieren, Transportmittel zu sichern usw. Magistra Sylphoria zeigt sich außergewöhnlich menschenfreundlich und steht sowohl mit Rat und Tat als auch, wenn nötig, mit finanziellen Hilfen zur Verfügung; von ihr kommt die Idee, der Letta

bis Eestiva zu folgen, dort den Bogen zu den Ruinen von Cor zu machen und sich dann auf direktestem Wege zum Cor-Gebirge aufzumachen. Am Vormittag des 9. Efferd bricht die Heldengruppe schließlich in Begleitung Rasmus Andris' auf.

☞ 12. *Travia 1037 BF*: Die Helden erreichen Eestiva. Gegen Mitternacht: Giftanschlag Rasmus Andris' auf das Pferd eines der Helden.

☞ 14. *Travia 1037 BF*: Die Helden erreichen die Ruinen von Cor.

☞ 15. *Travia 1037 BF*: Nach dem Frühstück: Zusammentreffen mit dem Ifirnsrudel in Cor. Iloïnen Schwanentochter macht den Helden klar, dass sie mit einem Pferd zu wenig die lebensfeindlichen, verschneiten Steppen nördlich der Corberge nicht meistern werden. Gemeinsamer Überfall auf ein Lager der Sammler.

☞ ca. 25. *Travia 1037 BF*: Eintreffen der Helden im Domizil des uralten Frostwurms Schirr'Zach. Dieser hält sich versteckt und beobachtet, wie sich die Helden in seiner Heimstatt verhalten. Nach seinem Eintreffen: Pakt mit der Bedingung, dass sie eine Gletscherwurmmaupe für ihn erschlagen.

☞ ca. 27. *Travia 1037 BF*: Aufbruch zur ehemaligen Chimären-Zuchtstation.

☞ ca. 10. *Boron 1037 BF*: Nach erfolgreicher Rückkehr erhalten die Helden von Schirr'Zach Unterstützung, die es ihnen ermöglicht, den Fluch der Eisherzen zumindest einzudämmen.

☞ *Mitte Hesinde 1037 BF*: Rückkehr der Helden nach Paavi

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

„Auftraggeberin“ dieses Abenteuers ist im ganz klassischen Sinne *Magistra Sylphoria*, die in Paavis Gewitterturm lebende Magierin, die die Helden vermutlich schon aus Band I der Kampagne kennen und die sich mit Herzogin *Geldana* anlegt, woraufhin diese sie mit dem Fluch des Eisherzes belegt; weitere wichtige Rollen spielen ein weiterer alter Bekannter der Helden, der schon deutlich länger unter dem Fluch leidende *Vito Granske*, sowie einer der Schüler Magistra Sylphorias, *Rasmus Andris*. Er ist der Bruder der vermutlich im gerade zu Ende gegangenen Abenteuer **Fuchs, du hast die Gans gestohlen** verstorbenen Schneefüchsin Birgit Andris. Er gibt den Helden allein die Schuld am Schicksal seiner älteren Schwester und sieht in dem Moment, in dem er von seiner Lehrmeisterin den Auftrag bekommt, sie zwecks Erledigung eines Auftrags in den Gewitterturm zu laden, seine Chance, den Tod der geliebten Schwester zu rächen – und gleich noch Vergeltung für all die kleinen Nadelstiche zu üben, mit denen Magistra Sylphoria ihn tagtäglich traktiert. Es gibt natürlich mehrere Wege, wie die Helden den Auftrag bekommen können, sich an Schirr'Zach um Hilfe zu wenden:

☞ Der bevorzugte Weg, von dem im weiteren Verlauf des Textes auch ausgegangen wird, ist, dass *Magistra Sylphoria* die Helden ins Geschehen involviert – sie hat schon lange insgeheim Beobachtungen zu den Wesensveränderungen zahlreicher Paavier, aber auch bekannter Personen des Nordens weit über die Stadtgrenzen hinaus gesammelt und dazu ein Notizen-Archiv angelegt, das sie im Gewitterturm aufbewahrt. Am Vorabend des Beginns des Abenteuers war sie bei *Herzogin Geldana* auf einem Bankett eingeladen, einer jener gesellschaftlichen Verpflichtungen, die Sylphoria zwar verabscheut, doch eine Einladung der Herzogin schlägt man nicht aus. Dort kam es zu einem Streitgespräch über das Schicksal der Schneefüchse, an dem Magistra Sylphoria nicht ganz uninteressiert ist, da einer ihrer vielversprechendsten Lehrlinge ein Bruder einer der toten Lokalhelden ist; ein Wort gab das andere, und Sylphoria ließ sich hinreißen, hinsichtlich ihrer Vermutungen über Geldanas Beteiligung am Untergang der Füchse zu deutlich zu werden. Das reichte schon – die Magierin spürte, wie Geldana etwas mit ihr tat, und zog, als sie ihre eigenen merkwürdigen Stimmungsschwankungen der nächsten Stunden und die üblen, nagrachgefälligen Alpträume der Nacht analysierte, die rich-



tigen Schlüsse ... Grund genug, sich an die Helden um Hilfe zu wenden. Normalerweise hätte sie sich in so einer Angelegenheit an die Schneefüchse gewandt, doch selbst wenn einige Schneefüchse die Ereignisse aus **Fuchs du hast die Gans gestohlen** überlebt haben sollten, sind sie keine Abenteurergruppe mehr, die man mit so einer Aufgabe betreuen könnte. So kommt es, dass sie ausgerechnet Rasmus Andris losschickt, um Kontakt mit den Spielerhelden aufzunehmen.

☞ Falls die Helden es sich aus irgendeinem Grund im ersten Band der Kampagne so mit Magistra Sylphoria verdorben haben, dass diese als Auftraggeberin nicht in Frage kommt, wendet sich Vito Granske in einem lichten Moment direkt an die Gruppe. Er spürt, wie es „in ihm kalt wird“, wie er das für sich ausdrückt, und ihm ist in Zeiten, in denen sein Geist und seine Seele ganz ihm gehören, auch klar, dass ganz und gar nicht gut ist, was da gerade mit ihm geschieht ... aber diese klaren Zeiten werden immer seltener, und das macht ihm große Angst. Er kennt die Helden nun schon seit der gemeinsamen Anreise aus Festum als zuverlässige, tapfere Leute und wird sie inständig bitten, für ihn eine Lösung für sein Problem zu suchen. Da es schade wäre, auf die Reiseerschwernisse durch den rachsüchtigen Magierlehrling Rasmus Andris zu verzichten, sollte dieser in dieser Spielart des Abenteuereinstiegs die Nähe der Helden suchen, weil er auf Vergeltung brennt – und da er ein belesener, lerneifriger junger Bursche ist, hat er zweifellos von dem geheimnisumwitterten uralten Frostwurm Schirr'Zach gehört, dessen Kenntnisse in Sachen Magie nahezu unerschöpflich sein sollen. Sein Wissen um die Lage von Schirr'Zachs Domizil ist natürlich mindestens so vage wie das Magistra Sylphorias.

☞ Sollte aufgrund individueller Entwicklungen und persönlicher Verstrickungen in Ihrer Kampagne, verehrter Meister, keine dieser beiden Möglichkeiten einen gangbaren Weg darstellen, die Helden ins Geschehen zu verwickeln und

letztlich Richtung Schirr'Zach zu schubsen, steht es Ihnen natürlich jederzeit vollkommen frei, einen eigenen, ganz auf „Ihr“ Paavi und den dortigen aktuellen Stand der Dinge zugeschnittenen Abenteuereinstieg zu entwerfen.

Auf keinen Fall sollten die Helden aber Gäste bei dem Bankett der Herzogin sein – dies nähme viel Raum und Spielzeit in Anspruch und würde von Ihnen, verehrter Meister, die simultane Darstellung zahlreicher Meisterfiguren verlangen, ohne letztlich das Abenteuer weiterzubringen.

Je nach Abenteuereinstieg können die Helden natürlich mit unterschiedlichen Belohnungen rechnen, aber sowohl Ma-

gistra Sylphoria als auch Vito Granske sind imstande, ihnen ihre Bemühungen ordentlich zu vergelten. Kehren die Helden tatsächlich mit der Möglichkeit aus der Grimmfrostöde wieder, den Fluch der Eisherzen zwar nicht zu brechen, wohl aber seinem bisher unaufhaltsamen Fortschreiten Einhalt zu gebieten, machen sie sich natürlich zahlreiche Freunde weit über die Stadtgrenzen Paavis hinaus, was durchaus einiges an Dukaten oder Wertgegenständen mit sich bringen kann, vor allem, wenn sie mit ihren neu erworbenen Wissen freigiebig umgehen – was den Helden allerdings in Herzogin Geldana, die ihr Tun als Frevel gegen Nagrach versteht, eine echte Todfeindin einbringt. Dringt die Kunde dessen, was sie vermögen, bis nach Bjaldorn, so wird seine Schwester Lidwinja dafür sorgen, dass Baron Fjadir in den Genuss

dieses zeitlichen Aufschubs kommt, was den Charakteren wichtige Verbündete für ihr politisch-kriegerisches Endspiel in Band III der Kampagne, **Tauwetter**, bringt. Gehen Sie, verehrter Meister, davon aus, dass auch Dermot und seine Nivesen vom Tun der Helden Wind bekommen können, wenn diese sich so offen gegen Geldana stellen, und sie quasi auf die Liste ihrer potenziellen Verbündeten setzen – ebenfalls ein wichtiges Detail für **Tauwetter**.





Ein stürmischer Abend im Gewitterturm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch die schmalen Straßen des Nivesendorfes geht, die im Grunde nichts anderes als seit Jahrhunderten von zahllosen Füßen geschaffene Trampelpfade sind, geht euch der drängende, intensive Unterton des jungen Mannes nicht aus dem Sinn, der auch am Mittag inständig bat, zur neunten Nachtstunde zu einem Abendessen bei seiner Lehrmeisterin Magistra Sylphoria zu erscheinen ... zweifellos ist da mehr im Busch als nur eine harmlose Einladung zu einem gemeinsamen Mahl. Auf dem Weg fällt euch auf, dass in diesem Viertel Paavis, ursprünglich tatsächlich ein etwas abseits der Stadt gelegenes nivesisches Dorf, in etwa jedem dritten Haus Leerstand herrscht. Nach der letzten Ecke, die ihr umrundet, seht ihr schließlich den Gewitterturm vor euch, um dessen Spitze in dieser stürmischen Nacht finstere Wolken dräuen. Auf euer Klopfen öffnet euch der langhaarige, blonde Halbwüchsige, der auch als Überbringer der Einladung diente.

Der Gewitterturm ist ein mächtiges Bauwerk, das sich am Westrand des Nivesendorfes und damit auch ganz im Westen Paavis insgesamt am abschüssigen Ufer der Letta-Mündung erhebt. Bei stürmischem Wetter – wie in der Nacht, in der die Helden ihn besuchen – manifestieren sich Blitze und Verwirbelungen um seine Kuppel. Er hat zwei komplette Stockwerke. Die Wohnküche der Magistra befindet sich im Erdgeschoss, darüber sind ihr Schlafzimmer und ihr Labor untergebracht, wo sie auch ihre Schüler unterrichtet (beides werden die Helden nicht zu sehen bekommen). Darüber liegt eine ausgebaute Dachkammer, die Sylphoria als Ritualraum dient. Das noch darüber liegende sogenannte Turmgeless, wo Magistra Sylphoria einst ein Observatorium eingerichtet hatte, wurde bei einem Blitzeinschlag vor gut einem Götterlauf beschädigt und ist seither verwaist.

Beim Eintreten der Helden sitzt eine grauhaarige Frau, die den Helden als die Hausherrin, Magistra Sylphoria, bekannt sein dürfte, an einem langen, schmalen, aus Naturholz grob gezimmerten Esstisch neben einem kränklich wirkenden Mann, der eine Decke auf dem Schoß liegen hat und den die Helden als ihren einstigen Auftraggeber Vito Granske erkennen. Die beiden unterhalten sich leise, doch wenn die Helden eintreten, erhebt sich Sylphoria sofort, um sie höflich zu begrüßen. Der junge Mann hält sich derweil ehrerbietig im Hintergrund. Der Tisch ist festlich gedeckt und mit allem an Leckereien bedeckt, was in Anbetracht der nicht eben üppigen Versorgungslage in Paavi zu beschaffen war. Während den Helden beim Anblick der Köstlichkeiten das Wasser im

Munde zusammenlaufen dürfte, starrt Vito Granske nur maulfaul und verdrießlich auf den Tisch.

Beim Essen erzählt Magistra Sylphoria, sie habe Herzogin Geldana im Verdacht, einen Fluch gewirkt zu haben, der sich langsam, aber sicher auf den gesamten Norden ausbreitet. Sie gesteht ein, seit einer Weile Leute, die ihrer Ansicht nach Persönlichkeitsveränderungen an den Tag legen, zu beobachten und an einem magischen Mittel gegen den Fluch zu arbeiten, den sie als Ursache dieses flächendeckenden „Erkaltens“, wie sie es nennt, ausgemacht haben will. Besonders Vito Granske sei ihr da ins Auge gefallen – und deshalb habe sie ihn eingeladen: um in dieser Nacht eine Art improvisierten Exorzismus an Granske durchzuführen. Vito Granske gibt dazu nur ein schwer zu deutendes Gurren von sich.

Magistra Sylphoria hat in den vergangenen Wochen die Fäden und Bahnen der Kraft von EINFLUSS BANNEN mit denen von BLICK IN DIE GEDANKEN verwoben und dem Ganzen eine starke antimagische Komponente hinzugefügt und wähnt sich nun bereit, den kriechen kalten Einfluss zu bannen. Die Helden braucht sie zugleich als Zeugen als auch als Wachen, falls Granske aufgrund irgend welcher unerwarteter magischer Nebenwirkungen durchdrehen oder sonst etwas Unerwartetes tun sollte. In Wirklichkeit will sie auch noch prüfen, ob einer der Helden in der Lage wäre, den Zauber, so er denn gelingt, ebenfalls zu weben und ihn dem Betreffenden im Erfolgsfall beibringen, um den Fluch bei ihr selbst zu brechen, denn der Zauber, den sie da improvisiert hat, wirkt stets nur gegen andere.

Den jungen Burschen, der den Helden ihre Einladung überbracht hat und der bei Tisch auch die Rolle des Kellners und Mundschens übernimmt, stellt Magistra Sylphoria eher bei-läufig als *Rasmus Andris*, ihren vielversprechendsten Zauberehrling, vor. Mit einer KL-Probe können Helden die familiäre Bindung zur möglicherweise verstorbenen Birgit Andris vermuten (falls die Spieler nicht selbst darauf kommen).

MAGISTRA SYLPHORIA

Magistra Sylphoria ist eine Frau von über siebzig Wintern, die vornehmlich als Alchimistin tätig ist. Sylphoria gilt allerdings darüber hinaus als außerordentlich fähige Umweltmagierin, und in Paavi hält sich hartnäckig das Gerücht, sie sei im Besitz eines fliegenden Mantels, mit dessen Hilfe sie dann und wann ihren Gewitterturm verlässt. Sie trägt ihr graues Haar zu einem langen Zopf geflochten, der ihr bis auf die Mitte des Rückens fällt, und ihr runzeliges, an einen verhutzelten Apfel erinnerndes Gesicht lässt sie noch weit älter erscheinen, als sie in Wirklichkeit ist. Die intensive Art der Konversation, die sie an um einiges diesem Abend mit den Helden pflegt, steht in starkem Kontrast zu dem Ruf der Wortkargheit, der ihr vorausleitet und dem sie bei allen bisherigen Begegnungen mit den Helden auch durchaus entsprach. Mit einer erfolgreichen Talentprobe auf *Menschen-*



kenntnis +4 kann man erkennen, dass ihre vorgebliche Sorge um Vito Granske zwar nicht erlogen ist, dass sich dahinter aber noch andere Motive verbergen, die sie veranlassen, sich des Themas des Fluchs der Eisherzen anzunehmen. Sie ist aber klug genug, sich so eisern im Griff zu haben, dass die Helden ihre persönliche Betroffenheit aus keiner einzigen ihrer Anmerkungen zum Thema heraushören können. Umso deutlicher wird, dass sie es sehr eilig hat, eine Lösung für dieses Problem zu finden, was auch darin zum Ausdruck kommt, dass sie anbietet, magiebegabte Helden zukünftig unentgeltlich zu unterrichten und auch in Sache magischer Tränke „mit sich reden zu lassen“.

RASMUS ANDRIS

Rasmus Andris ist ein pubertierender Jüngling an der Schwelle zum Mann, der bereits jetzt ein auf androgyne Weise hübsch zu nennendes Antlitz besitzt, bei dem gerade mal ein zarter, hellblonder Flaum die Oberlippe ziert, aber zugleich durch die viele harte Arbeit im Gewitterturm – er schleppt seit über einem Jahr alle Einkäufe, hackt das Holz und tut vieles mehr, wofür seine Meisterin zu gebrechlich ist – ein ziemlich breites Kreuz sein eigen nennt. Seine Bewegungen hingegen sind ungenau wie die vieler Jugendlicher, die mit ihrem rasch erwachsen werdenden Körper noch nicht recht etwas anzufangen wissen.

Rasmus hat große, nussbraune Augen und langes, glattes, weißblondes Haar, das ihm offen bis über die Schultern fällt. Im Gewitterturm trägt er eine formelle weiße Lehrlingsrobe ohne jeden Schmuck, die er aber, wenn er mit den Helden aufbricht, gegen praktische, warme Kleidung eintauscht, zu der seine liebste, an den Seiten geschnürte, rehbraune Lederhose gehört.

Der Zauberlehrling Magistra Sylphorias hat vor etwas mehr als einem Zehntag seinen vierzehnten Tsatag gefeiert und gilt seither in Paavi offiziell als Mann. Vor kurzem starb seine große Schwester Birgit, die genau wie die anderen Schneefüchse ein großes Idol des Jungen war, und für ihn ist die Sachlage eindeutig: Die Helden haben seine Schwester auf dem Gewissen, und zwar einzig und allein und ohne jede Einschränkung. Klar, es halten sich hartnäckig Gerüchte, die Herzogin von Paavi hätte beim tragischen Ende der ortsansässigen Heldengruppe die Finger im Spiel gehabt, aber warum hätte sie so etwas tun sollen? Die Füchse haben der Stadt ja stets nur Gutes getan. Rasmus muss sich enorm zusammenreißen, beim Besuch der Helden im Gewitterturm seinen Hass auf sie im Zaum zu halten. Doch als er nach dem gescheiterten „Exorzismus“ erkennt, dass die Helden im Dienste seiner Lehrherrin eine weite Reise unternehmen werden, sieht er seine Gelegenheit zur Rache gekommen und bietet sich ihnen als zumindest bis Eestiva ortskundiger Begleiter und dann quasi als „Junge für alles“ an; spätestens wenn sich Sylphoria für diese Idee stark macht, sollte er damit durchkommen.

WAS IST, WENN BIRGIT ANDRIS NOCH LEBT?

Ganz einfach: Birgits Tod im Rahmen des vorherigen Abenteuers ist zwar sehr wahrscheinlich, aber nicht absolut gesetzt. Sollte sie in Ihrer Version irgendwie Boron von der Schippe gesprungen sein, so ist Rasmus den Helden gegenüber ganz neutral eingestellt. Sie sollten ihn dann den Helden auch nicht mit auf die Reise geben – das würde das Geschehen zwar etwas spannungsärmer gestalten, aber das Meisterleben ist hart und entbehrungsreich.

Im weiteren Text gehen wir allerdings davon aus, dass Birgit Andris tot ist, weil es die zum einen wahrscheinlichere und zum zweiten wünschenswertere, weil spannendere Variante ist.

VITO GRANSKE, EISHERZ

Vito hat dichtes, dunkles Haar, das er in einem militärischen Schnitt bis fast auf die Kopfhaut rasiert, und einen buschigen Oberlippenbart. Seine braunen Augen blicken lustlos aus dem auffallend hellhäutigen Gesicht. Er trägt an diesem Abend eine einfache dunkelbraune Hose und ein schlammfarbenes Wams, die beide schon bessere Zeiten gesehen haben, zu abgetretenen Fellstiefeln. Als einziger Nachkomme eines ehrgeizigen, oft aufbrausenden und nicht gerade vom Glück verfolgten Handelsmanns hatte es Vito nicht immer einfach. Die Erwartungshaltungen an ihn waren immer hoch, und obwohl sein Vaters ihn schon seit frühester Kindheit an das Geschäft heranführte und er fleißig lernte, hatte er in jungen Jahren immer das Gefühl, es ihm nicht recht machen zu können, aber gerade diese unschöne Kindheit und Jugend schienen ihm ein sonniges Gemüt verschafft zu haben – zumindest haben die Helden ihn so kennengelernt. Der schlaksige, hochgewachsene Bornländer ist aber nun schon seit einiger Zeit ständig mürrisch, übel gelaunt und zieht ständig ein sauertöpfisches Gesicht; von seiner früher allgegenwärtigen guten Laune ist nichts geblieben.

WAS IST, WENN VITO GRANSKE SCHON TOT IST?

Auch das ist ganz einfach: Dann müssen Sie, verehrter Meister, an seiner Stelle eine andere Person einbauen, die den Helden in irgendeiner Form ans Herz gewachsen ist. An Eisherzen dürfte in Paavi wahrlich kein Mangel herrschen, und die Helden sind jetzt lange genug in der Stadt, um die eine oder andere positive Bekanntschaft gemacht zu haben. Möglicherweise haben sie ja zum Beispiel während des Handelskrieges jemanden kennengelernt, der ihnen positiv auffiel und den sie jetzt nicht leiden sehen wollen ...



Mit einer KL-Probe -2 kann man den Eindruck gewinnen, dass diese Veränderung äußere Ursachen hat.

WEICHE, EISESSEELE ...

Nach dem Abendessen bittet Magistra Sylphoria die Helden, Vito und Rasmus, ihr ins erste Obergeschoss in ihr Labor zu folgen. Dort werden die Helden Zeugen eines spektakulär fehlschlagenden magischen Experimentes, bei dem die Magistra den Zauber, den sie für sich selbst ersonnen hat, um sich vom Fluch der Eisherzen zu reinigen, erfolglos und mit schweren Folgen an Vito Granske ausprobiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Labor der Magistra Sylphoria wärmt ein bereits weit heruntergebranntes Feuer in einem großen, fast schon überdimensioniert wirkenden Kamin. Mehrere Arbeitstische aus auf Hochglanz poliertem Holz und einige bequeme Ohrensessel verleihen dem Raum eine ebenso gemütliche wie arbeitsame Atmosphäre.

Edle, geknüpfte Teppiche bedecken den Boden, und alle Wände sind mit Regalen bedeckt, die von Büchern, Schriftrollen, Pergamentstapeln, alchimistischem Gerät und Bündeln getrockneter Pflanzen geradezu überquellen. Viele der größeren, ledergebundenen Folianten sind offenbar uralte.

Magistra Sylphoria lässt Vito sich auf einen der Tische legen, der als einziger komplett leergeräumt ist, und schnallt ihn fest. Dann beginnt sie ein komplexes Ritual, bei dem sie Kerzen zu Häupten und Füßen des Pati-

enten aufstellt, Gesänge in Bosparano intoniert, diverse vorbereitete Kräuterbündel in Brennschalen glimmen lässt und Granske intensiv anstarrt, die gespreizten Finger auf seiner Stirn.

Zauberkundige Helden können mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* $+1$ erkennen, dass das, was Magistra Sylphoria da tut. Im Grunde versucht sie auf sehr improvisierte Weise, zwei altbewährte aventurische Zauber zu verbinden, was in Helden, deren Probe gelungen ist, schlimme Befürchtungen hervorruft ... die sich auch umgehend bewahrheiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich keucht Granske laut, bäumt sich in seinen Lederbanden auf und sackt dann schwer auf die Tischplatte zurück. Sylphoria weicht entsetzt ein paar Schritte zurück. Vitos Augen sind weit offen und starren blicklos an die Decke, aus seinem Mundwinkel rinnt Speichel.

Rasmus tritt an den Tisch und kommentiert trocken: „Das Licht ist an, aber es ist keiner zuhause“, was ihm eine schallende Ohrfeige der Magistra einträgt.

In die Stille sagt Sylphoria dumpf: „Verlasst mich jetzt. Ich muss allein sein.“

Der Abend im Gewitterturm endet für die Helden abrupt und mit einem Bauchgefühl des Scheiterns, doch der nächste Tag bringt neue Aufregung und eröffnet neue Perspektiven.

⚡ NAGRACHS EISIGER HAUCH: EIN REGELTECHNISCHER ÜBERBLICK

Bei Nagrachs Eisigem Hauch handelt es sich nicht wirklich um eine Zauberformel im eigentlichen Sinne, sondern um eine Manifestation der Präsenz Belshirashs im Körper eines ahnungslosen Opfers. Wer sich zu lange im hohen Norden Aventuriens aufhält, läuft Gefahr, dass ihm dies widerfährt; wie sich bei Magistra Sylphoria zeigt, können Glorana und ihre wichtigsten Anhänger, etwa ihre Mitpaktiererin Herzogin Geldana, diese Präsenz Opfern sogar willentlich ins Herz pflanzen.

Hat Nagrachs Hauch das Herz eines Opfers erst einmal erfasst, wird es zu einem sogenannten Eisherz. Regeltechnisch ist es damit einen *minderen Pakt* mit dem Erzdämon Belshirash eingegangen, dem Widersacher Firuns. Diese we-

niger folgenschwere Form der Bindung an den verfluchten Fürsten von Frost und Kälte zieht zwar kein Dämonenmal nach sich, wie es bei „vollwertigen“ Paktierern auftritt, doch ist auch dem Minderpaktierer nach dem Tod der Weg in Borons Hallen versperrt.

Zum Thema Helden als Eisherzen folgt weiter unten ein eigener Textkasten. Wenn Sie, werter Meister, Meisterpersonen zu Eisherzen „umbauen“ wollen, beachten Sie bitte Folgendes:

Alle Eisherzen erhalten automatisch den Vorteil Kälteresistenz und außerdem je 1 Vor- und Nachteil aus folgender Liste:

Vorteile: Ausdauernd ($+6$), Balance, Begabung für eins der folgenden Talente: *Abrichten*, *Bogen*, *Fährtensuchen*, *Fallenstellen*, *Schleichen*, *Sich verstecken*, *Sinnenschärfe*, *Tierkunde oder Wildnisleben*, Dämmerungssicht, Eisern, Herausragender Geruchssinn, Hohe Magieresistenz ($+3$), Richtungssinn, Schnelle Heilung (1), Zäher Hund
Nachteile: Nahrungsrestriktion, Egoismus, Rachsucht, Weltfremd 5 (Geselligkeit, dörfliches Treiben, Religion)



WIE MAN EISHERZEN ERKENNT

Auf magischem Wege kann man Eisherzen per ANALYS ARCANSTRUKTUR oder ODEM ARCANUM, jeweils +15, erkennen. Kleidung und Rüstung erhöhen den Aufschlag um den RS. Magiebegabung bei Eisherzen erschwert die Probe um 1 weiteren Punkt pro 5 angefangenen AsP.

WIE MAN EISHERZEN ERWÄRMT

Um Eisherzen zu heilen, wie es Magistra Sylphoria mit Vito Granske (und letztlich dann auch bei sich) vorhat, muss man zunächst wissen, dass es sich bei der betreffenden Person um ein solches handelt (s.o.). Allerdings stehen den Helden ebenso wenig wie Sylphoria die geeigneten magischen Mittel zur Verfügung. Auch keiner der in Paavi ansässigen zwölfgöttlichen Geweihten verfügt über die hochspezialisierten karmalen Kenntnisse, die erforderlich sind, um hier tätig zu werden.

Ist sich das Eisherz selbst seiner Lage bewusst, aber noch nicht abgestumpft genug, kann es selbst versuchen, seinen

unwillentlich eingegangenen Fluch zu brechen. Über den Erfolg dieses Unterfangens sollten Sie, verehrter Meister, entscheiden und auch die Rahmenbedingungen dafür festlegen.

Es sollte jedenfalls ähnlich komplex und schwierig sein wie der aufwendige, aber denkbare Versuch, des Problems mit *Heilkunde (Seele)* Herr zu werden (Probenaufschläge um 30 und mehr Punkte).

HELDEN ALS EISHERZEN

Es kann das Charakterspiel innerhalb der Gruppe ungemein bereichern, einem der Helden ein Eisherz zu geben, auch würde dies der Reise zu Schirr'Zach noch eine ganz andere Dringlichkeit geben. Auf der anderen Seite stellt es einen recht massiven Eingriff in einen Charakter dar, und nicht jeder Spieler kann damit umgehen. Ein Eisherz in der Gruppe erfordert eine Menge Fingerspitzengefühl und Umsicht des Meisters. Sie sollten es sich also gut überlegen, ob Sie einen Ihrer Helden so stark mit Nagrachs Hauch berühren wollen.

DER ALTE MANN

Dieses Ereignis ist der Startschuss für die Reise der Helden ins Abenteuer. Es sollte eintreten, wenn die Helden am Morgen nach dem Exorzismus alle gemeinsam irgendwo in Paavi unterwegs sind – tatsächlich eignen sich praktisch jede Straße und jedes Gebäude dafür. Der alte Mann, dem sie begegnen, ist ein Bekannter Sylphorias, ein nach dem Goldrausch in Paavi hängengebliebener Glückssucher und Gaukler, der gegen ein paar Münzen seine Rolle im elaborierten Plan der Magistra spielt. Mit einer IN-Probe +8 können die Helden sich allerdings dunkel erinnern, den Kerl kurz nach ihrer Ankunft in Paavi schon einmal im *Würfelpfuch* oder einer der anderen Schänken der Stadt gesehen zu haben. Wir geben keine Kampfwerte für den Alten an, da im Zusammenhang mit ihm nicht von handgreiflichen Auseinandersetzungen auszugehen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein alter Mann humpelt auf euch zu, der sich schwer auf einen krummen, abgegriffenen Stab stützt, der höher aufragt als der Alte selbst.

„Ihr da!“, keucht er. „Ich muss euch etwas sagen!“ Dann humpelt er beschwerlich näher. „Ihr strebt nach Wissen über den Fluch, und ich weiß, wo ihr es findet ... ein Versteck alter Bücher, keinem bekannt, die seit vierhundert Götterläufen einstaubt. Dort werdet ihr finden, was ihr sucht ... die Beschreibung des Weges, den ihr von hier aus nehmen müsst, um den zu treffen, der euch weiterhelfen kann. Folgt mir!“

Damit wendet sich der alte Mann ab und humpelt von dannen. Wenn die Helden ihm folgen, führt er sie in eine schmale, dunkle Gasse im Goldgrund, die mit Abfall und Schutt zugemüllt ist. Am Ende der Gasse bleibt der Alte vor der übermannshohen Wand stehen, die augenscheinlich den Abschluss der Gasse in Gestalt der ziegelgemauerten Rückwand eines Hauses in der Nebenstraße bildet. Stumm weist er mit seinem Stab auf den Boden und humpelt dann grublos von dannen.

Wenn die Helden die Stelle untersuchen, auf die er gedeutet hat, findet sich nach Beseitigung einigen Unrats ein auffallend großer, blankgescheuerter Pflasterstein. Mit Hilfe einer IN-Probe +2 kann man darauf kommen, dass es sich um einen Trittstein handelt, der eine Falltür auslöst.

Tritt man heftig darauf, so öffnet sich eine Geheimtür in der scheinbar türlosen Abschlusswand der Gasse. Dahinter führt eine steile, schmale Steinsteige ein einen Kellerraum, der zwar unter dem heruntergekommenen angrenzenden Häuserblock liegt, aber keinen Zugang zu diesem oder von ihm aus hat.

Magistra Sylphoria ist eine kluge Frau, die dieses komplexe Gaukelspiel, mit dem sie sich der Hilfe der Helden versichern will, ohne als Bittstellerin auftreten zu müssen, gut vorbereitet hat. Aber Sie, verehrter Meister, sollten den Helden dennoch die Chance geben, auf Ungereimtheiten zu stoßen, damit sie sich nicht hinterher ausgetrickst und willkürlich behandelt vorkommen. In diesem Geheimkeller bewahrt sie schon lange (für sie) wertvolle Bücher und sonstige Dinge, die nicht einmal ihre Lehrlinge sehen sollen, auf. Nun hat sie ihn präpariert, um die Helden auf die Fährte Schirr'Zachs zu setzen. Auch wenn der Raum aussieht, als sei er seit ewi-



gen Zeiten unbenutzt, können den Helden mit KL-Proben +4 oder *Fährtsuche*-Proben +1 verwischte, recht frische Fußspuren im Staub auf dem Boden und der Treppe oder die Tatsache, dass der Arbeitstisch in der Raummitte (im Gegensatz zu den Stühlen) fast staubfrei ist, auffallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die Tür nach innen aufschwingt, schlägt euch ein Schwall abgestandener, staubiger Luft entgegen. Eine steile, schmale Steinsteige führt ein einen Kellerraum. Die Treppe endet in einem großen Raum mit niedriger Decke, in dem ein Tisch und mehrere bequeme Stühle stehen. In Wandregalen stehen Dutzende uralter Folianten.

Auf dem Tisch liegen offen mehrere Bücher und eine aufgerollte, an den Ecken mit kleinen Bleiwürfelchen beschwerte Landkarte. Neben den Büchern liegt eine kleine Brille mit einem Goldgestell.

Bei der Brille handelt es sich um ein **Augenglas des Isdira**. Sie ist für ein zierliches Elfengesicht gemacht, dürfte also Zwergen und auch so manchem eher kräftig gebauten menschlichen Mann einfach nicht passen. Eine umfassende Beschreibung entnehmen Sie, werter Meister, bitte dem Anhang. Wenn die Helden den Raum gründlich durchsuchen, so finden sie neben allerlei trockenen, uralten magietheoretischen Abhandlungen folgende interessante Gegenstände:

- 👁️ 3 Heiltränke, die je 4W6 LEP zurückgeben
- 👁️ zwei Tränke der Unsichtbarkeit, die den Einnehmenden je 1 Stunde in genau den Zustand versetzen, als stünde er unter einem VISIBILI VANITAR. Die Wirkung kann nicht vorzeitig beendet werden.

Auf dem Tisch liegt die Karte aus dem Anhang; der Text darauf ist komplett in Isdira, da wir aber davon ausgehen, dass einer der Helden die direkt danebenliegende Brille ausprobieren wird, haben wir sie in Klarschrift beschriftet.

Auch das offen neben der Karte liegende Buch, „*Historia des Hohen Nordens*“, ist in Isdira gehalten. Zum Glück kann die Brille auch hier entziffern helfen, wenn keiner der Helden dieser Sprache mächtig ist. Wenn die Helden die aufgeschlagene Seite lesen, so finden sie mehrere Bezugnahmen auf einen „mächtigen, uralten weißen Wurm“, der in der Grimmfrostöde leben und dort Macht und Wissen horten soll (und ja, es darf durchaus auffallen, wie enorm passend dieser Fund ist – ein kleiner Widerhaken an der Geschichte, der sich zu diesem Zeitpunkt nicht aufklären lässt). Dieses mysteriöse Wesen namens Schirr’Zach soll sein Domizil in einem alten Schneeeelfenpalast in den höchsten Gipfeln der Grimmfrostöde haben.

Wenn die Helden den Köder schlucken und zu Sylphoria zurückkehren, um ihr von der geheimnisvollen Begegnung zu berichten, so zeigt die Magistra sich sehr aufgeregt – im positiven Sinne. Sie räumt ein, von Schirr’Zach, dem mächtigsten aller Frostwürmer, gehört zu haben und mutmaßt, der zerlumpte Greis sei möglicherweise der Weiße in Menschengestalt gewesen (Humbug, da Frostwürmer sich nicht in Menschen verwandeln können) und nährt ihre Hoffnung, der von den Nivesen als Chronist der Drachen verehrte Schirr’Zach könne eine Lösung für den Fluch der Eisherzen kennen.

Sie drängt die Helden nicht nur zum Aufbruch, sondern gibt ihnen als „Verstärkung“ (in Wirklichkeit aber als ihre Augen und Ohren auf der Reise) auch noch ihren Schüler Rasmus Andris mit, der aus ganz eigenen Motiven ebenfalls darauf brennt, die Gruppe zu begleiten.



DIE REISE IN DEN WINTER

Die wahrscheinliche Reiseroute der Helden sieht folgendermaßen aus:

- 👁️ von Paavi über den Lettastieg nach Eestiva (3 Tage) von dort über
- 👁️ einen schlechten Karrenweg in das Norbardendorf Foss (1 Tag) weiter über
- 👁️ einen einfachen Karrenweg in die Ortschaft Elvurund (1-2 Tage, je nach Schneefall) demselben
- 👁️ Weg folgend in die niedergebrannte ehemalige Pelzjägerstation Cor (1 Tag) dann
- 👁️ etwa 8Tage durch die *tuundra* und die Ausläufer der Corberge bis kurz vor Schirr’Zachs Domizil

Diese Angaben gehen davon aus, dass die Helden zunächst reiten, von Cor aus notgedrungen einen Tag lang zu Fuß weitergehen und dann das Ifirnsrudel treffen und sich mit Eisgleitern ausstatten. Sie, werter Spielleiter, können für die Reise eine Tabelle nach dem Muster der in **Der alte Feuergott** vorgestellten zusammenstellen, um sie abwechslungsreicher zu gestalten. Wir benennen im Folgenden lediglich ein paar Begegnungen, die zu festen Zeiten bzw. an festen Orten stattfinden sollten, weil sie den Handlungsverlauf weitertransportieren.

STANDORTBESTIMMUNG

Diese Begegnung sollte etwa vier Stunden, nachdem die Helden Paavi verlassen haben, stattfinden, bevorzugt am Tage.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein mit Kisten und Kästen hoch beladener Karenkarren schlingert den an dieser Stelle erfreuliche breiten Lettastieg entlang euch entgegen. Ein älterer Mann führt die Zügel, neben ihm auf dem Bock sitzt eine Frau gleichen Alters, vermutlich im Traviabund mit ihm vereint.

Als ihr näher kommt, seht ihr, dass der Wagen mit handwerklichen Erzeugnissen aller Art, prekär übereinandergestapelt, vollgestopft ist – Körbe, Schneidbretter, simple Töpferwaren, Fischernetze und dergleichen mehr. Offenbar schaffen die beiden Norbarden die Erzeugnisse einer ganzen kleinen Gemeinschaft ihres Volkes zum Markt nach Paavi. Das Karen, das den Karren zieht, ist rappeldürr. Der Alte mit dem gebeugten Rücken treibt es sanft durch Ruckeln an den Zügeln an, seine Frau singt eine norbardische Weise vor sich hin. Die beiden scheinen es eilig zu haben, wollen sie doch noch vor der Dämmerung Paavi erreichen, machen aber dennoch keinen Gebrauch von der langen Fuhrmannspeitsche, die in einer Metallhalterung am Kutschbock steckt.

Plötzlich springt aus dem Ufergestrüpp ein stämmiger Gerüsteter hervor und zerrt den alten Mann vom Kutschbock. Zwei weitere unangenehm aussehende Kerle, denen die Raubgier in den Augen steht, tauchen aus dem Straßengraben auf und tun der alten Frau dasselbe an.

Wenn die Helden dem alten Paar beistehen, bekommen sie es mit insgesamt acht marodierenden *Sammlern* zu tun – vier weitere kommen in der vierten Kampfrunde aus ihrem Versteck in Ufernähe unter überhängenden Zweigen angestürmt (Werte s.u.). Je nachdem ob die Helden die Sammlerpräsenz in Paavi zerschlagen haben können Sie festlegen, ob dies schlecht ausgerüstete Nachahmer sind, die eine Lücke füllen wollen, oder Sammler aus Eestiva, die ihr Territorium erweitern wollen. Haben die Helden im Abenteuer **In die Nacht** in Band I den Sammler Mersjo laufen gelassen, könnten sie hier sogar ein Wiedersehen mit ihm feiern. Haben Sie sich für Sammler aus Eestiva entschieden, so können Sie die PA um 1 und die LeP der Männer um 3 erhöhen.

Wenn man die Sammler angreift, kämpfen sie verbissen, bis deutlich wird, dass sie ihre ursprüngliche Idee, den Karren zu plündern, vergessen können. Zwei von ihnen fliehen sogar, sobald sie das erste Mal LeP verloren haben – nicht alle Sammler zeichnen sich durch besonderen Heldenmut aus. Sieht es so aus, als würden die Sammler den Kampf insgesamt verlieren, fliehen sie ins Unterholz – irgendwo entlang des Lettastiegs gibt es sicher noch leichtere Beute zu finden. Das alte Paar dankt dann den Helden wortreich und zieht dann weiter nach Paavi.

Greifen die Helden nicht ein oder kümmern sich nur um das alte Paar, machen sich die Sammler mit dem Karren davon und verschwinden schon bald aus dem Blickfeld. Die Helden können es auf ihrer Reise noch einmal mit diesen unangenehmen Burschen zu tun bekommen.

Sammler (8)

Säbel:

INI 9+1W6	AT 14	PA 11	TP 1W6+3	DK N
LeP 36	AuP 34	KO 14	MR 3	GS 6
RS 3 (Krötenhaut)	Wundschwelle: 7			

FERIAB DES LETTASTIEGS

Schon nach wenigen Stunden auf dem Karrenweg am Fluss entlang könnte man den Eindruck gewinnen, hier gäbe es viele Tagesreisen in alle Richtungen keine Stadt oder sonstige menschliche Ansiedlung. Irgendwo weit dort hinten im Nordosten liegt Paavi, und irgendwo voraus im Süden wartet Eestiva.

DIE SAMMLER

Für diese Begegnung brauchen Sie, verehrter Meister, unter Umständen die obigen Werte der Sammler noch einmal. Die Anzahl der beteiligten Sammler ist abhängig vom Verlauf der Begegnung mit dem alten Paar. Alle Sammler, die diese halbwegs unverletzt überstanden haben, schleichen sich in der ersten Nacht in der Wildnis ans Lager der Helden an.

Zwei der Sammler verwenden dafür einen Unsichtbarkeitstrank wie den oben bei Sylphorias Geheimraum beschrieben, der allerdings nur 12 KR wirkt. Sie trinken ihn unmittelbar vor dem Vorrücken, um sich das Überraschungsmoment zu sichern. Sie werden dann versuchen, sich unbemerkt ins Lager der Helden zu schleichen; in erster Linie geht es ihnen diesmal darum, etwaige Wert- oder gar magische Gegenstände zu erbeuten.

Die sichtbaren Sammler halten sich in etwa 20 Schritt Abstand zum Lager im Uferdickicht verborgen, und zwar auf der paaviwärtigen Seite der Lagers, während sich die beiden Unsichtbaren aus der anderen Richtung anpirschen. Werden die beiden sichtbar, ohne nennenswerte Beute gemacht zu haben, starten ihre Kumpane ein Ablenkungsmanöver, um die Aufmerksamkeit der Helden von den beiden Dieben abzulenken. Insgesamt wollen die Sammler diesmal eine körperliche Auseinandersetzung lieber vermeiden, aber wer so gut kämpft, wie es die Helden unter Beweis gestellt haben, den auszuplündern lohnt sich doch gewiss! Bemerkten die Helden die beiden Diebe, greifen die restlichen Sammler das Lager an und versuchen, sie herauszuhauen. Wenn die Hälfte der Sammler tot oder bewusstlos ist, flieht der Rest.



ROSSTOD

In Foss schleicht sich Rasmus nachts zu den Pferden und tötet eines davon mit einem brutalen Kehlschnitt. Da er den Dolch, den er für die Tat verwendet, umgehend in der Letta versenkt, dürfte ihm kaum etwas nachzuweisen sein.

GIFTMISCHER

Diese Begegnung findet in Elvurund statt. Diese Ortschaft wurde einst von Jägern gegründet, nachdem sie den Ort Cor wegen zunehmender Überfälle aufgeben mussten. Die Helden erreichen Elvurund über einen schlechten Karrenweg von Foss aus.

An diesem Abend gibt Rasmus Gift ins warme Bier des physisch am schwächsten wirkenden Helden. Zum Glück vertut sich Magistra Sylphorias rachsüchtiger Schüler bei der Dosierung. Dennoch erbricht sich der betreffende Held unter schweren Leibschmerzen die ganze Nacht, verliert 2W6 LEP und hat für die beiden folgenden Tage -2 KO. Gelingt dem Helden eine KO-Probe +4, betragen Schaden und Attributsabzug nur 1W6 SP / -1 KO.

Wenn sich die Helden auch nun nicht davon abbringen lassen, ihre Aufgabe weiterzuverfolgen, stellt Rasmus seine Sabotageakte ein. Der eher das sichere Leben in der Stadt, obwohl wir von Paavi sprechen, gewohnte Lehrjunge Sylphorias war sich sicher, dass jeder vernünftige Mensch eine Reise unter diesen Umständen abbrechen würde. Nun, da er weiterhin mit den Helden in einem Boot sitzt und sie auch zu weit für ein einfaches Davonlaufen von der Zivilisation entfernt sind, ist er nun in der für ihn fast unerträglichen Situation, auf die Gruppe angewiesen zu sein. Seine Laune ist entsprechend.

WEIßE SPUREN

Dieses Ereignis tritt einen Tag, nachdem die Helden Cor hinter sich gelassen haben und in die unwirtlichen, verschneiten, eisigen Weiten der Ausläufer der Corberge eingedrungen sind, ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die winterliche Spätnachmittagssonne bricht sich auf etwas Großem, das im Schnee liegt und euch aus der Ferne an einen riesigen Käfig denken lässt. Über andert-halb Schritt hoch und fünfmal so lang liegt es etwa hundert Schritt abseits des kaum erkennbaren Pfades, dem ihr durch beißenden Wind und treibenden Schnee nach Nordwesten durch die weiße Hügellandschaft folgt. Am einen Ende des Dings seht ihr einen weißen Klotz mit zwei doppelt männerfaustgroßen Löchern.

Beim Näherkommen entpuppt sich der Klotz als skelettierter, echsenartiger Schädel, dessen Maul noch mit dolchgroßen, nadelspitzen Zähnen gefüllt ist – es handelt sich hier um die Gebeine einer schon seit geraumer Weile toten Kreatur. Von der Größe her könnte es sich um einen Drachen gehandelt haben, doch das gewaltige Skelett, das jetzt hier auf dem verschneiten Felsboden liegt, weckt in euch eher Mitleid als Ehrfurcht. Dieses riesige Wesen, an dessen Schulterplatten noch manns-lange Flügelsporne zu sehen sind, war einst ein stolzer Herrscher der Lüfte, doch nun sind seine Überreste ein Spielball der Elemente.

Während der Reise durch die Gebirgsausläufer und später in der Grimmfrostöde sehen die Helden immer wieder Skelette unterschiedlichster Wirbeltiere durch den Schnee und die dünne Frostschrift blitzen.

DIE WÖLFIN

Zu dieser Begegnung kommt es am Morgen des Tages nach der Drachenskelettsichtung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter einem gewaltigen, vereisten Felsblock unmittelbar vor euch erklingen die Geräusche eines erbitterten Kampfes. Fauchen, Knurren, Kampf- und Schmerzensschreie lassen erahnen, dass dort brutal gerungen wird.

Wenn die Helden weitere 30 Schritt vorrücken, können sie um die Kante des Felsblocks spähen und sehen Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine junge Frau windet sich vergeblich in dem Netz, in das ihre Gliedmaßen verstrickt sind, versucht freizukommen und grollt dabei lauthals vor Zorn wie ein Wolf. Sie ist trotz der Kälte nackt, strampelt mit Armen und Beinen gegen die Maschen und schnappt um sich. Offensichtlich kann sie sich nicht befreien und ist ihren Häschern ausgeliefert. An den Enden des Netzes hängen sechs Menschen. Vom Äußeren könnte es sich um eure alte Nemesis handeln: Sammler. Fünf der Männer zerran an Seilen, die das Netz um die junge Wolfsfrau zuziehen. Der sechste hat einen schlanken Speer in der erhobenen Hand.



Während die anderen die Aufmerksamkeit der Frau auf sich ziehen, stößt er ihr den Speer in die Flanke. Sie jault vor Schmerz auf, krümmt sich wie ein verwundetes Tier, und die Sammler brechen in wildes Gelächter aus.

Bei den sechs Sammlern handelt es sich um Mitglieder der Greifer, einer berüchtigten Bande Gesetzloser unter Führung Dukor Dreihands. Die Helden können von diesem skrupellosen Sklavenjäger und Söldnerführer durchaus schon gehört haben, immerhin hat er die Sammler in Paavi dazu gebracht, sich ihm zu unterwerfen. Er und seine Leute dienen sich jetzt jedem skrupellosen Machthaber im Norden an.

Die junge Frau mit dem wölfischen Verhalten ist *Margrim*, die Tochter von Luogror Kupferschweif, dem Leitwolf des Ifirnsrudels, und dessen Frau, der nivesischen Schamanin Kynnttä. Greifen die Helden die Sammler an, wird Margrim sich auf den nächsten Angreifer stürzen. Sobald sie nur noch von drei Sammlern gehalten wird, reißt sie sich los, nimmt ihre Wolfsgestalt an und greift nun mit aller Kraft in den Kampf ein. Sie ist durch die Greifer bereits verletzt, kann sich aber um ein oder zwei Greifer kümmern (zwei, falls weniger als vier Helden zugegen sind). Verjagen die Helden die Greifer, ist Margrim zwar zunächst vorsichtig, zeigt sich aber weder feindselig noch ängstlich.

Treten die Helden der Rauwölfin nach dem Kampf freundlich entgegen, sie gar heilen, verhält sie sich plötzlich wie ein Haustier und wird der Gruppe durch Hin- und Herlaufen und kaum fehlzudeutende Kopfbewegungen bedeuten, ihr zu folgen. Wenn die Helden sie gar nicht verstehen (wollen), wird sie sich in einen Menschen zurückverwandeln und ihre Aufforderung mit Gesten und eventuell einem „Kommen“

auf Nujuka wiederholen. Dabei wird deutlich, dass sie eigentlich mehr Wolf als Mensch ist, die menschliche Sprache zwar versteht, aber selten spricht.

Die Wölfin führt die Helden dann trittsicher über einige eisbedeckte Hügel. Mehrfach hält sie inne, um sie durch Knurren vor drohenden Stürzen in zugeschneite Felsspalten zu warnen. Sollten Sie, verehrter Meister, noch weitere unschöne Zwischenfälle auf dem Weg zur nächsten Begegnung planen, so ist Margrim nur bei 1 auf 1W6 von der Annäherung anderer Kreaturen zu überraschen.

DAS İFİRNSRUDEL

Zu dieser Begegnung kommt es am späten Nachmittag des Tages nach der Begegnung mit den Greifern und Margrim.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch schälen sich seltsame Umrisse aus der langsam heraufziehenden Dunkelheit. Inmitten des Eises und des im Wind treibenden Schnees erkennt ihr beim Näherkommen drei ... Dinger, die vage Schiffen ähneln und die gegen die Winterstürme gut vertäut auf euch zu warten scheint.

Aus den hölzernen Konstruktionen ragt je ein Mast auf; der Holzrumpf der seltsamen Gefährte ist an manchen Stellen schon zugeschneit, die Segel wurden abgenommen und als Windschutz zweckentfremdet.

Es handelt sich um drei Eissegler, eine Art Schiff auf Kufen, mit denen Teile des Ifirnsrudels unterwegs sind. Dieses ist eine Gruppierung aus Menschen, Wölfe und Wolfsmen-

İLOİΠEN SCHWANEPTOCHTER





schen, die Iloinen Schwanentochter, Tochter Ifirns und des Nivesen Penttu, als Helfer im Kampf gegen Nagrach um sich geschart hat. Das Rudel war auf dem Rückweg von einer Verproviantierungsexpedition in sein halbpermanentes Winterlager, als Margrim in großer Entfernung etwas Seltsames witterte, dem nachging und dabei in den Hinterhalt der Greifer geriet. Auch wenn sie versuchte, die Greifer durch ihre menschliche Gestalt von ihrer eigenen Harmlosigkeit zu überzeugen, wurde sie von diesen gefangen, woraus die Helden sie befreit haben. Das Rudel ist in großer Sorge, zumal der Sturm immer heftiger wird und an der Vertäung der Eissegler zerrt. Neben Iloinen Schwanentochter selbst sind fünf Mitglieder des Ifirnsrudels bei den Eissegler anzutreffen: die Schamanin Kynnttä, eine Wolfsnivesin und Mutter Margrims, Margrims Schwester Aryagra (in Rauwolfsgestalt), der Rauwolf Luogror Kupferschweif, Vater der beiden Schwestern, sowie der Rauwolf Raugrir und der Firnel Iffandaël Eisherz.

Die sechs zeigen sich, sobald sich die Helden und Margrim den Eissegler auf 15 Schritte genähert haben. Sollten die Helden ihre Kampfkraft abzuschätzen versuchen, so fällt auf, dass das seltsame, halbwüchsige Mädchen mit dem weißgesträhten, kupferroten Haar, das das Wort führt, ebenso wie die Nivesin und der Elf Äxte am Gürtel tragen und wirken, als könnten sie mit ihnen umgehen. Mit einer IN-Probe + 4 oder einer Probe auf *Sagen/Legenden* können Helden, die sich für derlei interessieren, sich erinnern, schon von der Schwanentochter und ihrem Kampf gegen den Widersacher des Herrn Firun gehört haben.

NIVASEN UND WÖLFE

Die Nivesen verehren die Himmelswölfe, die im Zwölfgötterkult zu Firuns Gefolge gezählt werden, als Götter und Ahnen. Dadurch sind alle Wölfe quasi-heilig, werden respektiert, geachtet und ihr Verhalten gedeutet. Sie zu töten kommt einem Mord gleich.

Bei einigen Nivesen bricht sich das göttliche Erbe Bahn, sie können sich in Wölfe verwandeln und mit diesen in ihrer Sprache sprechen. Sie werden Wolfskinder genannt und sind hoch angesehen, da sie das Wesen der Wölfe besser verstehen. Die Kaskju Kynnttä ist eine solche.

Die Nivesen kennen viele Geschichten, in denen sich Wolf und Mensch lieben. Mitunter gehen aus solchen Verbindungen Kinder hervor, die als heilige Wesen gelten und als Mittler zwischen Mensch und Wolf angesehen werden. Margrim und Aryagra dürfen als Beispiele dafür gelten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich schießt hinter dem Rumpf des letzten Eissegler eine pelzige Gestalt hervor, der die Wölfin in eurer Begleitung begeistert entgegen springt. Dahinter folgen mit gemessenem Schritt drei in dicke Pelze gehüllte humanoide Gestalten und ein prachtvoller, aber narbiger Rauwolf. Während sich die pelzige Gestalt als junge Wölfin herausstellt, und der große Rauwolf die von euch gerettete Wölfin beschnuppert, fällt euch auf, dass die zwei Menschen – das dritte ist offenbar ein Firnel – sehr wildniserfahren wirken. Am auffälligsten ist ein Mädchen, das sofort an die vorderste Front der kleinen Gruppe tritt und das trotz einer Größe von nur knapp über anderthalb Schritt unglaubliche Autorität ausstrahlt. Ihre Hand ruht auf der Axt am Gürtel, aber der Blick ihrer verschiedenfarbigen Augen ist freundlich. Der große Rauwolf drängt sich an sie heran, die beiden tauschen einen langen Blick, bei dem sie miteinander zu sprechen scheinen, dann wendet sich das rothaarige Mädchen euch zu: „Seid mir begrüßt und seid bedankt für die Rettung Margrims. Ich bin Iloinen Schwanentochter, Anführerin des Ifirnsrudels.“

Das Ifirnsrudel wird sich dankbar zeigen und sich erkundigen, was die Helden in diese götterverlassene Einöde führt. Wenn die Helden die Wahrheit sagen, wird Iloinen ihnen anbieten, sie mit den Eissegler bis kurz vor ihr Ziel zu bringen – sie kennt das Domizil des Frostwurms und einen seelbaren Weg bis ganz in die Nähe.

Iloinens Beschreibung und Werte entnehmen Sie, verehrter Meister, bitte dem Anhang dieses Bandes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Obwohl die Nacht nun mit großen Schritten naht, habt ihr Gelegenheit, euch die seltsamen Gefährte etwas näher anzusehen. Diese Eissegler sind eben dies – Gefährte zum Segeln auf dem Eis statt auf Wasser. Mit diesen von Firneln entwickelten Fahrzeugen kann man sich über den Eispanzer der Grimmfrostöde und der Klirrfrostwüste bewegen.

Schon den Hochelfen, so erklärt Iffandaël Eisherz, war dieses vom Wind getragene und auf Kufen fahrende Gefährt bekannt. Auf gerader Strecke seien bei günstigem Wind bis zu 30 Meilen pro Stunde möglich und im Gegensatz zu Pferden oder Schlittenhunden ermüden sie nicht.

Die sieben Mitglieder des Ifirnsrudels rücken auf den Eisgleitern zusammen und schaffen so Platz für die Helden (und Rasmus). Iloinen, die Schamanin und der Elf steuern in den



folgenden Tagen je einen der Gleiter, die Wölfe rennen über weite Strecken in erstaunlicher Geschwindigkeit nebenher und verbringen nur jeweils kurze Etappen an Bord. Die Helden, die diese kräftezehrende Fortbewegungsart, bei der man ständig Wind und Wetter ausgesetzt ist, nicht gewohnt sein dürften, können, wenn sie dies wollen, einen Großteil der Fahrt abgedeckt am Boden ihres jeweiligen Eisseglers liegend verbringen. Mit der Zeit gewöhnt man sich an das Fahren auf Deck, bei dem man natürlich deutlich mehr von der rauen Natur der hohen Nordens und ihrer kargen, abweisenden Schönheit mitbekommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eisiger Wind pfeift über die Decks, während die Eisgleiter über die gefrorene *tuundra* auf die Grimmfrostöde zuschießen. Das Rudel schlägt ein strammes Tempo an. Die Eissegler fliegen geradezu dahin. Für die unter euch, die besonders unter der Kälte leiden, findet sich an Bord jeweils eine simple Truhe mit Pelzen und einfachen, trockenen Wollroben.

Bei den Pelzen können sich die Helden bedienen – das Ifirnsrudel ist so dankbar für die Rettung Margrims, dass es sie bei Ankunft nicht einmal zurückverlangt. Die Wollroben hingegen sind alle für Iloinen geschneidert und dürften kaum einem der Helden passen.

Bei Einbruch der Nacht halten die Mitglieder des Ifirnsrudels die Segler jeweils an und vertäuen sie. Dann verbringen sie zusammen mit den Helden die Nacht im Schutz der Seglerrümpfe und der wieder als Windschutz aufgespannten Segel, eng an die felligen Leiber ihrer Wolfsfreunde geschmiegt.

Von daher ist es für die Helden möglich, eine einigermaßen erträgliche Nacht zu verbringen und sich von den Strapazen der bisherigen Reise ein klein wenig zu erholen. Wer zwischendurch einmal zum Madamal emporschaut, stellt fest, dass sich der Sturm gelegt hat und Wolkenfetzen über einen finsternen Himmel jagen; es ist bitterkalt, und gegen Morgen frischt der Wind wieder auf. Und dann schneit es auch noch so richtig ...

ПАГРАХС ГРИММ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen Morgen erhebt sich ein pfeifender Wind, der sich langsam zu einem heulenden Sturm steigert. Es wird so kalt, dass sich an Bärten sofort Eiszapfen bilden und Augen zuzufrieren drohen, wenn man die Lider zu lange geschlossen hält.

Kurz vor dem ersten Licht des Tages beginnt es zu schneien. Es ist kein leichter Schneefall, wie ihr ihn in den letzten Tagen auf dem Weg schon mehrfach erlebt habt, sondern ein tobender Schneesturm, der wie der Frosthauch eines Weißen Wurms Leib und Seele gleichermaßen geißelt. Wie glühende Nadeln malträtiert er jedes noch so kleine Stückchen nackte Haut, die ihm ausgesetzt ist, und selbst mehrlagige Kleidung schafft es kaum, die Körperwärme zu erhalten.

Mit Aufkommen dieses Schneesturms endet die halbwegs erträgliche Nacht für die Helden abrupt. Die Auswirkungen von Kälte entnehmen Sie, lieber Meister, bitte dem vorigen Band der Trilogie, **Frostklirren**, und zwar dem Abenteuer **In die Nacht**. Allerdings steigert der heftige Wind die herrschende Firnskälte zu besonders üblem Grimmfrost, was folgende Auswirkungen hat:

Kälteschaden 2W6+1 kTP (A) pro 2 SR. Der BF von Metallwaffen steigt um 1, der hölzerner Waffen um 2. Die Berührung eines grimmfrostigen Gegenstandes mit bloßer Haut verursacht 1W3 SP.

Der Sturm tobt vier volle Tage lang; an Weiterfahren ist in dieser Zeit nicht zu denken. Bleiben die Helden in den Kabinen, überstehen sie ihn ohne größere Probleme. Verlassen sie jedoch die Kabine oder versuchen gar, gegen den Widerstand des Ifirnsrudels die Reise fortzusetzen, nehmen sie den oben genannten Schaden, was sie rasch von der Sinnlosigkeit eines solchen Unterfangens überzeugen dürfte. Erschwerend kommt hinzu, dass man in diesem Schneetreiben praktisch blind ist. Da das Ifirnsrudel sich weigert, die Eissegler aufs Spiel zu setzen, müssten die Helden zu Fuß weiterziehen und werden dann ihm Handumdrehen jegliche Orientierung verlieren. Wenigstens kommt es während des Schneesturms im Freien nicht zu Zufallsbegegnungen ...

Nach vier bangen Tagen und Nächten legt sich der Sturm allmählich.

ДІЕ РУНЕ ПАХ ДЕМ СТУРМ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Tagen wirbelnden Schnees beginnt der rasende Sturm allmählich nachzulassen. Es schneit noch immer, und auch der Wind hat sich alles andere als gelegt, aber der Sturm fegt nicht mehr wie Nagrachs hasserfüller Odem über euch hinweg. Im ersten Licht des fünften Morgens nach dem Zusammentreffen mit dem Ifirnsrudel könnt ihr euch wieder an Deck wagen und stellt fest, dass ihr mehrere hundert Schritt weit sehen könnt.



Je heller es wird, desto mehr flaut der Sturm ab. An diesem klaren, eisigen Wintertag könnt ihr weiterreisen, und das Ifirnsrudel setzt die Segel.

Nach vier ereignislosen Tagen seht ihr in der Ferne die eisigen Zinnen der Grimmfrostöde aufragen. Mit unverminderter Geschwindigkeit halten die Eisseglar darauf zu.

Iloänen selbst steuert den vordersten Eisseglar direkt auf das in weiter Ferne glitzernde Band des Flusses Nuran Fien zu. Sie und ihre Mitstreiter wissen genau, wo Schirr'Zachs Domizil ist, doch ist ihr die Einstellung des uralten Weißen zu ihrem Rudel ein Rätsel. Direkt an der Stelle, wo die Reisegruppe den Winterfluss erreicht, überquert sie ihn auch, und Iloänen folgt einem tiefen, endlos scheinenden Einschnitt ins Gebirge, der direkt nordwärts zu verlaufen scheint, in Richtung Quelle des zugefrorenen Flusses. Doch nach einer Weile stellt sie den Eisseglar quer zum Ufer und teilt den Helden mit, von hier an sei der Weg zu steil und es gälte, die Reise zu Fuß fortzusetzen.

Die Mitglieder des Ifirnsrudels begleiten sie noch einen ganzen Tag nordnordwestlich ins Gebirge hinauf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mitglieder des Ifirnsrudels vertäuen die Eisseglar und gehen von Bord, um euch ins Gebirge zu geleiten. Die beiden Frauen gehen voraus, die Wölfe bilden die Nachhut. Iloänen, und Kynnttä scheinen mit Ärger zu rechnen, denn sie haben die Hand am Griff ihrer Äxte.

Ilfandaël Eisherz bleibt allein als Wache bei den Eisseglern zurück. Die Mitglieder des Ifirnsrudels rücken vorsichtig vor, als rechneten sie jeden Augenblick mit Unannehmlichkeiten. Nach vier Stunden Fußmarsch steil bergan bleiben die beiden Frauen stehen, und Iloänen weist stumm voraus. Auf der Oberkante einer gewaltigen Eis- und Felsklippe thront dort das Domizil Schirr'Zachs. Einst handelte es sich dabei um einen firnelfischen Eispalast, doch inzwischen sind weite Teile davon vergletschert und schimmern eis- und schneebedeckt in der Wintersonne.

Die Helden müssen die Klippe erklimmen, um Schirr'Zachs Domizil zu erreichen. Dabei kommt es zu einer Lawine, die einen lange verschütteten Stollen freilegt. Danach stehen den Helden zwei mögliche Wege des Weiterkommens zur Auswahl. Eine genaue Beschreibung von Schirr'Zachs Domizil folgt im weiteren Verlauf des Kapitels.

In jedem Fall ist nun der Abschied von den Mitgliedern des Ifirnsrudels gekommen; Iloänen sagt den Helden, dass ihr unklar sei, wie Schirr'Zach zu ihr und den Ihren steht, verabschiedet sich mit besten Wünschen an die Gruppe und

zieht dann mit ihren Getreuen ohne großes Zeremoniell wieder ab. Haben sich die Helden der Klippe auf rund fünf Meilen genährt, lesen Sie Folgendes vor oder fassen Sie es mit eigenen Worten zusammen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine steile, im Gleißeln der Praiosscheibe fast unerträglich weiße Klippe erhebt sich kalt und abweisend über einem abgeflachten Hochgebirgstal der Grimmfrostöde. Ihre Flanken sind vereist und zerklüftet und ragen an den meisten Stellen fast senkrecht und unerklimmbar empor. Ein paar tiefe Schluchten und Klüfte verunzieren sie, doch insgesamt wirkt dieses Felsgebilde sehr unzugänglich.

Als ihr euch der Klippe nähert und sei genauer in Augenschein nehmt, seht ihr an der Oberkante eine verschneite Erhebung. Erst auf den zweiten Blick ist sie als Ruine eines firnelfischen Eispalastes zu erkennen, dem die Naturgewalten böse zugesetzt haben.

Keine Frage: Ihr habt Schirr'Zachs Domizil gefunden.

EMPOR!

Nun gilt es, den Aufstieg zu planen – ein wahrhaft monumentales, heroisches Unterfangen. Wie immer sind Stürze natürlich weit weniger gefährlich, wenn die Helden eine Seilschaft bilden.

Wenn sich die Helden mit Seilen aneinander festmachen, dauert der Aufstieg zu Schirr'Zachs Domizil 10 Stunden, unangeseilt und im Alleingang die doppelte Zeit. Das Klettern ist nur bei ausreichendem Tageslicht möglich, was bedeutet, die Helden müssen eine Nacht in der Wand verbringen. Die Helden können sich dazu mit Seilen und Kletterhaken im Eis und Gestein verankern und werden auf diese Weise nachts nicht abstürzen, aber vermutlich auch wenig Schlaf finden. Auch hier herrscht wieder Grimmfrost (s.o.)

Wenn die Helden am Fuße der Klippe stehen, lesen Sie Folgendes vor oder fassen Sie es mit eigenen Worten zusammen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Fuß der Klippe ist der Boden von gewaltigen Eisbrocken übersät. In der letzten halben Stunde habt ihr zwei Lawinen in der Wand der Klippe abgehen sehen.

Ihr seht mehrere mögliche Klettersteige, die aber alle weder leicht noch besonders ungefährlich wirken. Zudem ragt drohend und strategisch hervorragend gelegen Schirr'Zachs Domizil über euch auf. Von dem Eispalast aus kann man buchstäblich jedes Fleckchen der Klippenwand einsehen – schon jetzt fühlt ihr euch von unsichtbaren Augen beobachtet.



DIE GRIMMFROSTÖDE

Die ersten 30 Schritt muss man zwar hintereinander herklettern, doch sie sind recht einfach und mit *Klettern*-Proben +2 zu schaffen – doch dann tritt der vorderste Held völlig unvermittelt auf ein loses Stück Eis. Ihm muss eine *Klettern*-Probe +12 gelingen; misslingt sie, stürzt er, rutscht 25 Schritt wieder ab und nimmt 2W6 SP Schaden. Sind die Helden aneinander angeseilt, muss jedem nachfolgenden Kletterer eine KK-Probe –2 gelingen, um sich zu halten und den Sturz des jeweils vor ihm Befindlichen zu bremsen. Wem sie misslingt, der stürzt und erleidet dieselben Folgen.

LAWINE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stunden vergehen, und die Welt schrumpft auf ein schmales Stück Eis zusammen, auf dem es nur noch eine Richtung gibt: aufwärts. Eure Muskeln schmerzen vor Müdigkeit und beginnen zu krampfen, und ein Ende der Kletterpartie ist noch nicht abzusehen. Jeder Blick nach oben endet unweigerlich an der bedrohlichen Silhouette von Schirr'Zachs Domizil. Plötzlich zerreißt ein dröhnendes Lachen, wie ihr es in dieser Lautstärke noch nie gehört habt, die Stille auf der Gletscherwand. Innerhalb von Sekundenbruchteilen löst sich ein gewaltiges Schneebrett, und euch beiden [schauen Sie die Spieler der beiden am Ende der Gruppe kletternden Helden an] bricht der Boden unter den Füßen weg. Einen guten Schritt unter dir [schauen Sie den Spieler des ganz am Ende der Gruppe kletternden Helden an] gähnt plötzlich nur noch Leere, und einen guten Schritt unter dir ragt ein plötzlich vom Eise befreites Felssims aus der Wand.

Die letzten drei Helden befanden sich auf dem weggebrochenen Schneebrett und werden in die Tiefe stürzen, wenn man sie nicht rettet. Allen dreien muss eine GE-Probe +2 gelingen, dann rutschen sie zwar weg, landen aber unbeschadet auf dem Sims. Sind die Helden aneinander angeseilt, darf jeder Kletterer außer diesen dreien eine KK-Probe machen, um sich zu halten und den Sturz der anderen zu verhindern. Eine Probe, die um die Anzahl der Helden in der Gruppe gelingt, reicht aus, um einen Absturz zu verhindern.

Scheitern die Proben, nehmen alle stürzenden Helden 2W6+3 SP und müssen dann eine *Klettern*-Probe –1 machen. Das wird wiederholt, bis alle Helden durch eine gelungene Probe ihren Sturz gebremst haben oder tot sind.

DER STOLLEN

Nach Abwicklung der Lawine lesen Sie Folgendes vor oder fassen Sie es mit eigenen Worten zusammen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter dem schmalen Sims, das durch die Lawine zum Vorschein kam, seht ihr in der Gletscherwand eine finstere, zuvor unter Schnee und Eis verborgene Höhle. Der Klettersteg darüber wurde von der Lawine nicht in Mitleidenschaft gezogen und wirkt nach wie vor gangbar. Als sich das Schneegestöber und das Donnern der Lawine legen, wird euch klar, dass ihr in der Höhle außerhalb des Blickfelds etwaiger Beobachter oben im Eispalast wärt.



Will die Gruppe weiterklettern, erreicht sie in der oben angegebenen Zeit ohne weitere Zwischenfälle den oberen Klippenrand und kann von dort mühelos zu Fuß zu Schirr'Zachs Domizil hinübergehen. Die Eistreppe, die zu dem Bauwerk empor führt, ist der einzige Weg vom Boden zum Eingang des Eispalastes. Wählen die Helden diesen Weg, machen Sie, verehrter Meister, mit der Beschreibung des Erdgeschosses von Schirr'Zachs Domizil weiter.

Finden und bevorzugen die Helden den Weg durch die Höhle, kann Schirr'Zach, der sie natürlich hat kommen sehen, sie nach der Lawine nicht mehr sehen und geht davon aus, dass sie abgestürzt sind. Das Lachen kam natürlich von ihm und gibt einen ersten Hinweis darauf, wie egal ihm Sterbliche eigentlich sind.

Die Höhle windet sich in den Berg hinein und variiert in der Größe stark, von engen Gängen, in denen man kaum aufrecht gehen kann bis hin zu gewaltigen Domen im Berg. Insgesamt müssen die Helden hier in der Finsternis etwa 600 Schritte zurücklegen, doch zuvor betreten sie auf etwa halbem Weg eine äußerst seltsame Kaverne.

DIE GALERIE

In dieser großen Höhle machen die Helden eine bestürzende Entdeckung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die mit bläulich schimmerndem Eis bedeckten Gangwände öffnen sich ein weiteres Mal in eine gigantische Kammer. Auch hier sind Wände und Boden mit dem schimmernd-blauen Eis bedeckt, aber das ist nicht das Auffälligste hier – überall in der Höhle stehen lebensgroße Eisstatuen herum. In eurem Fackellicht schimmert im Eis Gold und Silber von Geschmeide und Stahl von Waffen und Rüstungen.

Wenn die Helden sich die Statuen näher ansehen, sehen sie im Fackellicht, dass es sich nicht um Statuen handelt, sondern um Humanoide, die unter einer unvergänglichen Eisschicht für die Ewigkeit konserviert sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was zuerst wie eine Eisstatue aussah, entpuppt sich als eingefrorener Mensch in voller Rüstung mit gezogenem Schwert in dicker Winterkleidung. In der Höhle stehen Dutzende dieser Statuen herum. Am auffälligsten ist die eines Mannes in kurzem Kettenhemd mit riesigem, in Walform verziertem Helm auf einem Eispodest genau im Zentrum der Höhle; den großen, blauen Rundschild an seinem

linken Arm ziert ein weißer Pottwal im Wellenkranz. Bei diesem Zentralstück der makabren Ausstellung handelt es sich eindeutig um einen toten Swafnirgeweithen.

Doch wesentlich auffälliger als der Swafnirhelm und der traditionelle blaue Kriegsmantel des toten Recken ist etwas anderes. In der rechten Hand hält der Swafnirgeweithe ein Schwert, mit dem er augenscheinlich im Augenblick seines Frosttodes gerade zustoßen wollte; die Klinge ist einen knappen Schritt lang und glitzert wie Parierstange und Heft silbern, während der Knauf aus einem gewaltigen, in Form eines Löwinnenhauptes geschnittenen Aquamarin besteht.

Es besteht kein Zweifel: Hier, eingefroren vom tödlichen Hauch eines Frostwurms und in einer Höhle unter einem Gletscher verborgen, seid ihr auf ein wahrlich besonderes Schwert gestoßen!

Absolventen einer Kriegerakademie, Gelehrte oder besonders rondragläubige Helden können mit einer *Sagen/Legenden*-Probe +6 erkennen, dass es sich hier um eines der sagenumwobenen Löwinnenschwerter handelt; der Stein im Knauf identifiziert es als die Aquamarinlöwin.

Wollen die Helden das Schwert (Werte siehe Anhang) an sich bringen, so müssen sie es aus dem Eis hacken, das den Swafnirgeweithen umgibt. Das dauert knapp 4 Stunden – der Eispanzer ist unsagbar widerstandsfähig. Das Schwert hat eine schlanke Klinge, ist vom Knauf bis zur Spitze einen guten Schritt lang und kann von jedem geführt werden, der mindestens 4 TaP in das Kampftalent Schwerter investiert hat.

Von hier aus führt ein langer, gerader, sehr hoher und breiter Stollen weiter, der überdimensioniert wirkt und dem man ansieht, dass er künstlich auf diesen Durchmesser erweitert wurde.



DIE AQUAMARINLÖWIN



DAS ENDE DER HÖHLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich endet der lange Stollen an einer tiefen und unglaublich breiten Kluft, deren mitternachtsblaue Tiefe trotz des Lichtes eurer Fackeln nicht abzuschätzen ist. Auch was jenseits liegt, ist nicht zu erkennen. Das Eis des Stollens ist hier überall vom selben Blau wie bisher, nur zu eurer Linken schimmert es weißlich und hat eine rauere Oberflächenstruktur.

Die Kluft ist 30 Schritt breit und 120 Schritt tief. Die Helden könne sie weder überqueren noch hinabklettern. Was auf der anderen Seite und in der Tiefe liegt, soll hier nicht erkundet werden ...

Wenn allerdings jemand auf die Idee kommt, einen Schlag gegen das weiße Eisstück zu führen, bricht er bei Bestehen einer KK-Probe +4 in das Lagerhaus im Erdgeschoss des Eispalastes durch. Selbst wenn alle Proben misslungen, kann man sich den Weg innerhalb weniger Minuten gemeinsam freihacken. Schirr'Zach pflegt hier durchzukommen, wann immer er Lust verspürt, seine Statuen zu betrachten, und friert den Zugang hinter sich einfach wieder zu.

DER EISPALAST

Kommen die Helden über das von der Lawine freigelegte Höhlensystem (haben also die Galerie gesehen und sich durch Schirr'Zachs Eisplombe gehackt), betreten sie das Lagerhaus im Erdgeschoss des Eispalastes. Ansonsten kommen sie über die Eis-Freitrepppe in den Innenhof. Dieser ist komplett verschneit. Mit großer Mühe könnte man die Steinplatten des Hofes freilegen, was aber zu nichts führt.

DAS LAGERHAUS

Beschreiben Sie den Spielern die Ausmaße dieses Nebengebäudes und lesen Sie Folgendes vor oder fassen Sie es mit eigenen Worten zusammen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser große Raum besteht aus kunstvoll gefügten Eisblöcken. In der Nordostecke ist ein fast 3 Schritt hoher Haufen überfrorener Drachendung angehäuft. An der Südhälfte der Westwand sind übermannshohe Holzfässer aufgereiht, auf mehreren Regalen an der Nordwand liegen wild durcheinander von einer Eisschicht überzogene, offenbar ewig nicht benutzte Werkzeuge elfischer Machart.

Die Fässer enthalten gefrorenen Elfenwein. Auf den Regalen finden sich insgesamt ca. 40 Schritt Seil, Schaufeln, Werkzeuge zur Eisbearbeitung, Schmiedewerkzeuge sowie unter einer Öltuchplane ein Langschwert, zwei Robbentöter (firnelische Säbel; verwenden Sie, lieber Meister, die Werte für Säbel, siehe **Basis 160**) und drei Speere.

Kommen die Helden aus dem Innenhof, so sehen sie einen weißlichen Bereich der Mauer am Südende der Ostwand. Brechen sie hindurch, kommen sie in den Stollen zur Figurengalerie und können das Löwinnenschwert erbeuten.

ІППЕНОФ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem milderen Klima wäre dieser Innenhof mit den ihn umgebenden bizarren Eisgebäuden zweifellos atemberaubend schön anzusehen. In der Mitte erhebt sich ein großer Springbrunnen, über dem eine über drei Schritt hohe Wasserfontäne zu Eis erstarrt ist. Auf dem Boden neben dem Brunnen liegt etwas, das euch zunächst wie ein gigantischer Haufen Silbermünzen vorkommt. Bei näherer Betrachtung entpuppt es sich als das in der Sonne schimmernde weiße Schuppenkleid eines Drachenleibes von über acht Schritt Länge. Das riesige, schneefarbene Reptil hat ledrige Schwingen und einen Rückenkamm, der sich bis auf seinen sich schlangengleich durch den Schnee des Palastinnenhofes bewegenden Schwanz fortsetzt. Kein Zweifel: Ihr habt Schirr'Zach gefunden, den großen weißen Wurm.

SCHIRR'ZACH

Frostwürmer, von den Nivesen „Schrecken des ewigen Eises“ genannt, erreichen für gewöhnlich nur ein Alter von bis zu 1.000 Jahren, Schirr'Zach jedoch lebt schon seit Ewigkeiten in den unzugänglichsten Schluchten der Grimmfrostöde. Er ist der sprichwörtliche Firnvater, ein uralter, mächtiger Drache mit reifglänzenden Schuppen und unerbittlich glimmenden Augen.

Erscheinung: Der eisgraue Frostwurm ist deutlich größer als alle anderen Vertreter seiner Art. Im Gegensatz zu anderen Drachen ist Schirr'Zach von einer beständigen eisigen Aura umgeben, die in seinem unmittelbaren Umfeld niederhöllische Kälte verbreitet. Aus den Augen des hochbetagten Drachen strahlen äononalte Erfahrung und ein unbeugsamer Wille.

Auftreten: Schirr'Zach ist der erste und mächtigste seiner Art. Er wurde vor Jahrtausenden von Pyrdacor selbst erschaffen – eine Herkunft, die er mit Pardona teilt. Seine Mission war – und ist noch heute – die Wiederbeschaffung des *Pri-*



SCHIRR'ZACH

moptolithen, des ersten Schwarzen Auges, der irgendwo in den eisigen Weiten des Hohen Nordens verborgen sein soll. Alle seine Nachfahren haben dieses Ziel übernommen und daraus hat sich über die Jahrtausende hinweg die kaum zu kontrollierende „Schwarzgier“ der Frostwürmer entwickelt: das unstillbare Verlangen, sämtliche schwarzen Objekte in ihren Besitz zu bringen.

Wenn die Helden sich Schirr'Zach nähern, ist zunächst eine Mut-Probe (+4 für Nivesen und Firnelfen, +5 für alle anderen) erforderlich. Helden, denen diese gelingt (und die die Kälte, die der Frostwurm ausstrahlt, ertragen), können sich ihm auf bis zu zwei Schritt nähern. Allerdings ist es in seiner Nähe noch kälter als schon zuvor, es herrscht *Grimmfrost* (siehe **Nagrachs Grimm** auf Seite 101). Aber die Helden brauchen sich keine Sorgen machen, Schirr'Zach nimmt sie auch wahr, ohne dass sie direkt vor ihm stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der uralte Frostwurm öffnet träge ein Auge. Mürrisch und wie das Knirschen brechenden Eises erklingt urplötzlich eine mächtige Stimme in euren Köpfen: „Habt ihr [Nacktgeborene, Diener, Beschränkte, Leichtsinnige] es endlich geschafft? Nun, wer so weit reist, um den ersten Frostwurm [Formgeber, Pyrdacorgemachten, Bake des Gefallenen Sterns] zu sehen [fürchten, verehren], der hat sicher ein Anliegen [unbedeutend, flüchtig, bald vergessen]. Heraus damit [stammelt, bittet, bettelt].“

Schirr'Zach

Geb.: vor über 4.000 Jahren

Schuppenfarbe: grau-weiß

Länge: 10 Schritt

Spannweite: 4,5 Schritt

Hort: ein verlassener Firnelfen-Eispalast in der Grimmfrostöde

Kurzcharakteristik: unvergleichlicher Eisformer, meisterlicher Geschichtskundiger

Herausragende Eigenschaften: MU 30, KL 12, KK 40, MR 21

Zauberkenntnisse: vollendet im Merkmal *Elementar (Eis)*

Besonderheiten: Schirr'Zach kennt die verschollene Eis-Variante des GRANIT UND MARMOR und weitere verschollen geglaubte Eiszauber; er liegt mit Glorana im Zwist, wer die schönere und größere Eisstatuensammlung besitzt; Pardona (und nach ihr die Drachin Gabijanar) sind seine erklärten Todfeinde, weil beide Pyrdacor verraten haben. Sein Hort beherbergt unzählige einmalige und schwarze Artefakte: unter anderem ein boronisches Basaltdiadem, die zum Glück ungeöffnete *Ampulle der Dunkelheit* und ein nachtalbisches Enduriumschwert namens Fialtenn.

Verwendung im Spiel: Wenn die Helden Schirr'Zach begegnen, sollten sie tunlichst nichts Schwarzes bei sich tragen (oder das schnell ablegen), da sie sonst schnell seine Eisstatuensammlung erweitern. Das Ifirnsrudel kann die Helden vor ihrem Aufstieg darauf hinweisen. Ein Besuch beim Ersten der Frostwürmer lohnt nicht nur wegen seiner Kenntnisse über *Nagrachs eisigen Hauch*, sondern auch, wenn es darum geht, mehr über die Geschichte der nördlichen Gefilde Aventuriens zu erfahren. Denn entgegen der nivesischen Legenden lässt der mürrische Eisdrache sehr wohl mit sich reden – solange er gerade in Stimmung ist.

Beinamen: Leidloser Sucher, Schwarzglanzgier, Vernichter der Spenderbrut, Firnvater, Er, der die Flamme erkalten lässt, Eisgestalt, Bake des Gefallenen Sterns



Nun können die Helden die Probleme mit Nagrachs eisigem Hauch schildern und ihre Bitte um Hilfe vorbringen. Schirr'Zach ist aus den eingangs geschilderten Gründen durchaus geneigt, den Helden beizustehen. Aber natürlich gibt es die Hilfe eines so mächtigen, uralten Wesens nicht umsonst ...

Schirr'Zach hat in (für ihn) allerjüngster Zeit einige beunruhigende Entwicklungen im hohen Norden Aventuriens miterlebt. Nagrachs eisiger Hauch, der von Zeit zu Zeit selbst an seiner enorm widerstandsfähigen Drachenseele zerrt, erweicht ihn einerseits, was seine Einstellung den Helden gegenüber angeht, erfüllt ihn andererseits auch mit tiefem Misstrauen.

Zunächst einmal und bevor irgendetwas anderes erörtert werden kann, schiebt sich aber die berüchtigte Schwarzgier in den Vordergrund. Der mächtige, uralte Frostwurm wird von den Helden alles einfordern, was auffällig und schwarz ist – und an dieser Stelle lässt er keinerlei Diskussionspielraum. Wichtig ist es, dass der Uralte hier auf keinen Fall skurril wirkt – zur Darstellung des Herrn dieses Eispalastes finden Sie, verehrter Meister, wertvolle Tipps im Kasten **Wie man Schirr'Zach spielt (und wie nicht)** auf Seite 108.

Kommt die Gruppe Schirr'Zachs auf den ersten Blick verschroben wirkenden Forderung nach, so räumt er ein, Rat zu wissen und den Helden etwas überantworten zu können, was ihnen (und den Eisherzen) helfen wird. Allerdings fordert er zunächst einen Beweis ihrer Loyalität und Zuverlässigkeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder bricht kältestes Eis in euren Köpfen, als die Drachenstimme sich in eure Gedanken drängt:
 „Die ewige Verräterin [Pydacorgeschöpf, Gefallene, spitzohrige Verderberin] bringt eisige Raupen [minderwertige Brut, Vernichtenswertes] ins Sein, in benachbarten Tälern [wenige Flügelschläge entfernt]. Ihr [Nackte, Feuerherzen, Bittsteller] werdet mir [mächtig, eisig, gewaltig] den Kopf der Brut [minderwertig, verabscheuungswürdig, todesverdammte] bringen.“

Die „ewige Verräterin“ ist niemand Geringeres als die über 5.000 Jahre alte Dunkelfelbe *Pardona*, wie Schirr'Zach selbst ein Geschöpf Pydacors, aber zugleich auch die oberste Dienerin des Namenlosen – und die erklärte Erzfeindin des Frostwurms. Die Shakagra, die elfische Dienerrasse Pardonas, züchteten in einem Tal nur unweit (für drachische Verhältnisse) tatsächlich Gletscherwürmer und die Kultistin haben diese „Zuchtstation“ wieder in Betrieb genommen. Weder Pardona noch ihre Shakagra-Zauberweber halten sich heute noch dort auf, doch einige Raupen kurz vor der Metamorphose in das Wurmstadium kriechen dort noch herum.

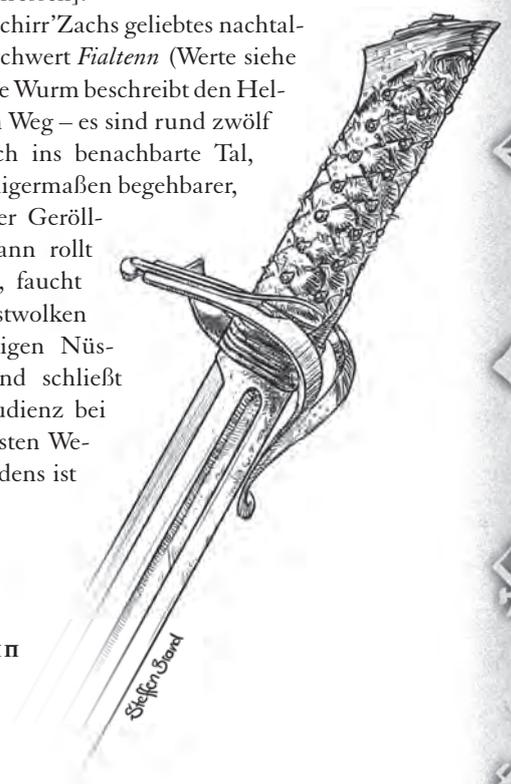
Unter echten Drachen (zu denen Schirr'Zach und seine Frostwürmer zählen) gelten Gletscherwürmer als widernatürliche Missgeburten, ahmen sie doch das stolze Äußere von Pydacors Geschöpfen nach. Letztlich jedoch sind sie nur Produkte primitiver, chimärologischer Experimente einer verdorbenen Kreatur ihres Herren.

Schirr'Zach fordert als Loyalitätsbeweis von den Helden den Kopf der übriggebliebenen Raupen. Die Gruppe muss aber nicht vollkommen ohne Hilfe in dieses Abenteuer ziehen, das für Helden ihres Kalibers einige Nummern zu groß sein dürfte.

Sind die Helden über das Höhlensystem in Schirr'Zachs Domizil gelangt und haben die Aquamarinlöwin an sich gebracht, wiegt der Eisdrache behäbig den Kopf. Wieder erklingt seine spröde Stimme in den Köpfen der Helden: „Natürlich. Die passende Waffe [Werkzeug, Wasser Klinge] habt ihr bereits gewonnen [gefunden, genommen, eingesammelt]. Mir gefällt sie mir ohnehin nicht [falsche Farbe, viel zu flüchtig]. Habt ihr [Diener, vielleicht Bemerkenswerte] Erfolg [kehrt zurück], sollt ihr sie behalten [mitnehmen, euch daran kurzlebig freuen].“

Haben die Helden den Weg über den Klippenrand und die Treppe genommen, so weist Schirr'Zach mit einer Schwanzbewegung auf eine steinerne Truhe mit schwerem Deckel, die an einer der Außenmauern des Hofes steht. Wieder knirscht die Eisesstimme in den Köpfen der Helden: „Dort ist ein Werkzeug [Waffe, Leihgabe], das euch hilft [eure Chancen verbessert, Erfolg verspricht]. Versucht ihr [Kurzlebige, Neidische], es zu behalten [stehlen, wegzunehmen], werde ich es mir wiederholen [von euren toten Leibern zurücknehmen, euch fressen].“

In der Truhe liegt Schirr'Zachs geliebtes nachtalisches Enduriumschwert *Fialtenn* (Werte siehe **Anhang**). Der weiße Wurm beschreibt den Helden dann sogar den Weg – es sind rund zwölf Stunden Fußmarsch ins benachbarte Tal, und es führt ein einigermaßen begehbarer, wenn auch vereister Geröllpfad dorthin –, dann rollt er sich zusammen, faucht einmal, wobei Frostwolken aus seinen gewaltigen Nüstern aufsteigen, und schließt die Augen. Die Audienz bei einem der mächtigsten Wesen des hohen Nordens ist (vorerst) beendet.



FIALTENN



WIE MAN SCHIRR'ZACH SPIELT (UND WIE NICHT)

Wie stellt man ein Wesen glaubwürdig dar, das über 4.000 Götterläufe gesehen hat und sich dennoch auf dem Zenit seiner Macht befindet? Nun, am wichtigsten ist, dass es Ihnen, werter Meister, gelingt, die völlige Fremdartigkeit, das absolute Anders-Sein des Wesens zu vermitteln, mit dem die Helden kommunizieren.

Während man Frostwürmern im Allgemeinen geringe Intelligenz nachsagt, dürfte Pyrdacors Spürhund mit weitem Abstand das gerissenste Wesen sein, dem die Helden bisher je begegnet sind. Versuchen Sie, das den Helden erfahrbar zu machen; kryptische Andeutungen helfen dabei, langes, stummes Anblicken ebenfalls (Schirr'Zach hat buchstäblich alle Zeit Deres). Zudem projiziert er seine Wörter direkt in die Köpfe der Helden, in einer absolut unaufgeregten, eisigen Stimme, in der häufig die gesamte Verachtung seiner Rasse gegen alles Sterbliche mitschwingt. Gerade das darf weder ins Schrullige oder gar Slapstickhafte abgleiten. Auch des Frostwurms Schwarzsucht – spielen Sie sie aus, aber machen Sie mit jedem beschreibenden Wort das Machtgefälle zwischen Schirr'Zach und der Gruppe deutlich – sollte keine humorigen Aspekte beinhalten: Die Statuen zu vieler Boronis und enduriumgepanzelter Shakagra stehen als eisige Zeichen der Macht des Frostwurms in seiner Halle. Wenn sich die Helden im bisherigen Kampagnenverlauf vor keiner Meisterfigur gefürchtet haben: Jetzt ist es an der Zeit. Schirr'Zach zögert weder Helden durch Eiszauberei zum Schweigen zu bringen, noch sie durch einen Biss nachhaltig zu verstümmeln.

Eines noch: Was Werte hat, kann getötet werden, besagt eine alte Rollenspielweisheit, und deshalb haben wir im obenstehenden Kasten keine Kampfwerte angegeben. Sollten die

Helden die Situation wirklich so tiefgreifend verkennen, dass sie den uralten Weißen angreifen, ist es mehr als angebracht, sie ohne einen einzigen Würfel zu verwenden cineastisch in ihre Einzelteile zu zerlegen.

Ein Wort zur DRACHEISPRACHE

Drachen haben die Angewohnheit ihre Gedanken direkt in die Köpfe ihrer Gesprächspartner zu projizieren – nicht nur wörtlich sondern häufig auch in Bildern. Das kann mitunter durchaus schmerzhaft Folgen haben, etwa wenn der Drache sich aufregt oder tatsächlich Schmerzen transportieren oder verursachen will. Gerade bei so alten Drachen wie Schirr'Zach kann ein – mit aller Macht platziertes – Wort ganze Heerhaufen in die Knie zwingen. Drachen nehmen ihre Umwelt weitaus komplexer wahr, als Menschen (oder Elfen, Zwerge sowie Echsen) es tun, daher versehen sie in alles, was sie sagen, auch mit einer genaueren Konnotation. So ist für einen Drachen ein Mensch fast immer mit den Worten „Nackt, Sklave, Diener und kurzlebig“ verbunden. Bei jeder Aussage Schirr'Zachs sollten Sie sich also überlegen, was genau er den Helden transportieren will und ab von den Worten, die er benutzt, vielleicht sogar als Bild mit in die Köpfe pflanzt (ein einziger Satz des Frostwurms, eisig und voller Verachtung transportiert, kann denselben Schaden anrichten wie ein gezielt platzierter FULMINICTUS).

Zudem erwartet ein so alter Drache wie Schirr'Zach von den Helden keinen Widerspruch, er wird also niemals etwas vermitteln, was wie Zweifel wirken könnte. Anstatt von „wenn ihr dieses oder jenes macht“ ist seine Wortwahl „ihr werdet dieses oder jenes tun“ – ganz selbstverständlich nimmt er an, dass sein Wille exakt umgesetzt wird.

RAUPENJAGD

Wenn die Helden dem von Schirr'Zach beschriebenen Geröllpfad folgen, stoßen sie ziemlich genau nach zwölf Stunden und einer Übernachtung, für die es mittels *Wildniskunde*-Proben einen passenden Platz zu finden gilt, auf ein weites, recht ebenes Geröllfeld, auf dem sich die firnglitzernden Ruinen von Pardonas Gletscherwurmzuchtstation befinden. Lesen Sie Folgendes vor oder fassen Sie es mit eigenen Worten zusammen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Hochplateau vor euch befanden sich früher einige Gebäude. Noch erheben sich Wände aus scheinbar gewachsenem Eis oder frostüberzogenen Steinen aus der firnüberfroenen Schneedecke. Die Dächer jedoch sind eingebrochen, geborsten oder geschmolzen und so-

gar die Türen der Witterung erlegen. Aus Schneewehen ragen hier und da große Findlinge auf, und durch die leeren Fensterhöhlen könnt ihr in einigen der Gebäude Möbelreste erkennen, die beinahe florale Ornamentik zeigen. Nirgends ist ein Lebewesen zu erkennen.

Außer den Gebäuderuinen findet sich bei näherer Untersuchung noch ein aus mittlerweile völlig eisverkrusteten, übermannshohen Stangen aus einem schwarzen Metall bestehender Käfig, der an einen Hundezwinger erinnert. Hier sperren Pardonas Shakagra die frisch entpuppten Gletscherwürmer ein, um sie zu beobachten.

Der Zwinger hat eine schwere Tür aus verrottetem Holz, die mit einer Endurium-Kette und einem ebenfalls völlig vereisten Vorhängeschloss gesichert ist. Der Zwinger bot einst Platz für vier bis fünf Gletscherwurm-Jungtiere. Heute ist er leer.



DER WEG IN DEN BERG

Der Bereich jenseits der Ruinen ist aufgrund der Windverhältnisse tief verschneit; die Schneedecke ist festgefroren. In den Schnee sind zwei Stollen gegraben, die in je eine Höhle führen, die Eikammer und die große Höhle, in der die Raupen derzeit leben. In beiden Höhlen finden sich außer Gestein und Eis nur Überreste gesprungener Gletscherwurmeier und abgestreifter, borstiger Raupenleiber.

Die Eikammer (in die der linke Stollen mündet) ist außer diesen widerwärtigen Überresten leer. In der rechten, größeren Höhle leben zwei Gletscherwurmpuppen.

Diese fast 40 Spann langen, schwärzlich-grün schimmernden Wesen sehen aus wie gigantische Schmetterlingsraupen und bilden die Vorstufe der wunderschönen, aber absolut bössartigen Gletscherwürmer. Sie sind extrem langsam, und wenn die Helden es geschickt anstellen, können sie die beiden Wesen auseinander locken und dann bekämpfen, um mit den grimmen Trophäen, die Schirr'Zach von ihnen gefordert hat, zu diesem zurückkehren.

Ein Held könnte beispielsweise den Lockvogel spielen und die Raupe, die die Gruppe als erstes Opfer auserkoren hat, angreifen. Dann könnte er sie mit gewiefter Nadelstichtaktik in die Nebenhöhle locken, wo die Gruppe ihrer schon harrt.

Gletscherwurmpuppe

INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 100 **RS** 5
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 2W6+2
GS 3 **MR** 10 **GW** 13

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner (Attacken können nicht pariert werden, nur Ausweichen möglich); **Magie:** keine

Den rund 4 Spann durchmessenden Kopf über den Geröllpfad zu dem Frostwurm zurückzuschaffen ist wahrlich kein Spaß. Die Helden können ihn abwechselnd zu zweit schleppen oder Seilkonstruktionen erfinden, um die Trophäe hinter sich her zu zerren. Bergauf ist das sehr mühsam; bergab kann man, wenn man hart im Nehmen ist, auf dem Raupenhaut rutschen ...

DER DANK DES WEIßEN

Wenn die Helden bei Schirr'Zach eintreffen, betrachtet dieser die Raupenköpfe eingehend. Mit einem Schnauben, von dem die Helden nicht sagen können ob es verächtlich oder befriedigt ist, legt der Frostwurm die Köpfe neben sich auf den Boden. Dann richtet er seinen nachdenklichen Blick auf die erschöpften Streiter vor ihm. Die Gruppe spürt geradezu, dass sie soeben im Kampf gegen Nagrachs eisigen Hauch einen wichtigen Durchbruch erzielt hat. Lesen Sie folgendes vor oder geben Sie es mit eigenen Worten wieder:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht, wie der gewaltige, matt-weiß schimmernde Frostwurm sich auf das hinterste seiner drei Beinpaare aufsetzt. Dann blitzten seine eisblauen Augen auf. Seine Bewegungen erinnern an einen Menschen, der ein rohes Ei handhabt, als sich eine Klaue hebt und behutsam eine knapp handtellergröße, schneeweiße Schuppe aus dem Bereich über seinem Brustbein löst. Zwischen zwei mächtigen Krallen erhebt er sie und starrt sie unblinzeln Augen an. Ihr spürt, wie sich beinahe reine astrale Kraft um die Schuppe webt und eure Nackenhaare stellen sich auf. Urplötzlich – und mit umfassender Macht – vernehmt ihr in euren Köpfen ein beinahe geflüstertes „Es sei!“, spröde wie Eiskristalle die in einem Sturm schnell auf einen Schild schlagen. Die eisgraue Schuppe leuchtet einmal hellblau auf – so gleißend, dass ihr kaum hinsehen könnt.

Mit einer feierlichen Geste reicht Schirr'Zach sie [Heldename; sehen Sie den Spieler des Helden mit dem höchsten maximalen Astralenergiewert der Gruppe an, falls es so einen nicht gibt, den mit dem höchsten Charisma]. Ruhig wie den stetigen Wind über unermesslichen Schneeflächen hört ihr die Stimme des Frostwurms in euren Köpfen:

„Hier [empfangt, bekommt, nehmt, frei gegeben]. Ihr [vielleicht erinnenswert] habt euch die Gabe [Teil von mir, machtvolles Werkzeug, Erfüller des Willens des Güldenens] verdient [errungen, erarbeitet]. Legt sie denen, denen ihr helfen [heilen, erwärmen] wollt, auf die Brust [das Herz, zu Tauende] und ruft [lobpreist, erinnert] den Namen meines Herrn [gottgleich, ewig, Bewahrer, Hüter der Elemente] an.

Doch bedenkt [begreift, erfasst]: Beinahe keine Zauber Macht [Drachenville, Sternenkraft, Mondgeschenk] währet ewig [Kha, unberührt und unbewegt]. Bedenket [versteht, behaltet] ebenso: Ich [Mächtiger, Eisbeherrscher, Formgeber] habe euch einen Gefallen getan [geholfen, Unterstützung gewährt], und nun steht ihr in meiner Schuld [werdet meinem Ruf bedingungslos folgen, seid mir verpflichtet, werdet mir zu Diensten sein]. Beizeiten werden wir uns wiedersehen. Und ihr werdet mir geben, was ich einfordere!

Hinfort! Ich bin eurer Gegenwart überdrüssig. Ich werde in Ruhe [ungestört, lange] nachdenken [Pläne machen, Komplexes abwägen].“

Das Funkeln in den Augen des Frostwurms wird noch eisiger. Dann rollt er sich zusammen und Frostwolken steigen aus seinen gewaltigen Nüstern auf. Der Gigant schließt die Augen – die Kälte um ihn herum nimmt schlagartig zu, Reif überzieht alle Gegenstände aus Metall, das Atmen verursacht auf einmal Schmerzen, so kalt ist es geworden. Ihr fühlt ganz unmissverständlich, dass euer Bleiben hier nicht länger geduldet ist.



Wenn die Helden sein nachtalbisches Enduriumschwert hatten, fordert Schirr'Zach es zurückfordern, ehe er sich niederlegt. Das Löwinnenschwert hingegen, so sie es denn haben, überlässt er ihnen wie angekündigt. Er beantwortet im Nachgang keinerlei Fragen der Gruppe mehr. Er nimmt sie für keinen Augenblick weiter zur Kenntnis.

SCHIRR'ZACHS SCHUPPE

Nun steht es den Helden frei, nach Paavi zurückzukehren. Wenn die Gruppe dort eintrifft und sich dort mit Sylphoria trifft, kann diese ihr den Namen von Schirr'Zachs Meister verraten, wenn sie selbst noch nicht darauf gekommen ist: Das Aktivierungswort der Schuppe lautet „Pyrdacor“.

Erscheint Ihnen, lieber Meister, das für Ihre Helden zu kompliziert – immerhin erfordert das einiges an Hintergrundwissen – können sie auch „Gottdrache“ oder „Hüter der Elemente“ durchgehen lassen, wenn der betreffende Spieler versucht sich Schirr'Zachs Gedankenbilder erneut vor Augen zu rufen: einen unfassbar gigantischen, strahlenden goldenen Drachen mit schier unvorstellbarer Macht, die einem Gott in nichts nachsteht (KL-Probe, für das unerwartete Bild aber 1 SP).

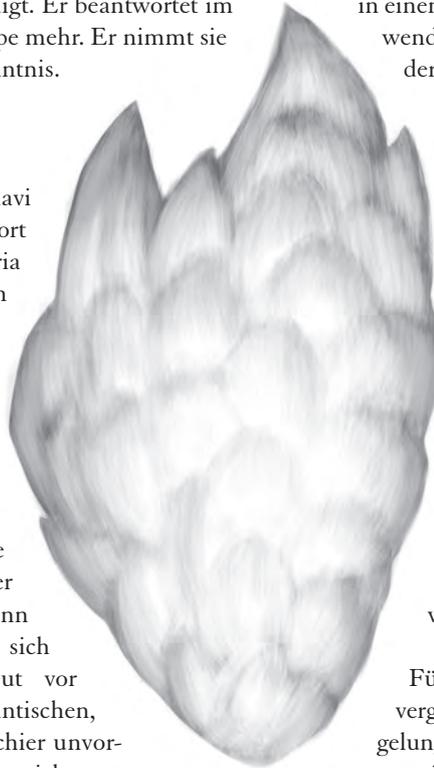
Legt man die Schuppe auf die Brust eines Eisherzes und aktiviert sie, so leuchtet sie augenschmerzend grell auf (1 SP für jeden der hinsieht), und der Fluch bricht. Danach ist das Licht der Schuppe merklich trüber als zuvor, woraus die Helden schließen können, dass die Schuppe nur eine endli-

che Zahl von Anwendungen hat (nämlich $20+2W6$), die sie klug einsetzen sollten.

Sylphorias Jubel ist groß; sie wird versuchen, das Artefakt in einem unbewachten Moment auf sich selbst anzuwenden oder, wenn das nicht geht, sich dem Träger der Schuppe anvertrauen. Zur Not erträgt sie auch den Zorn der Gruppe und argumentiert, sie habe zum Wohle aller gehandelt.

Wendet man die Schuppe auf Vito Granske an, so bricht sie den Fluch, sein geistiger Zustand wird allerdings etwas länger brauchen, um sich zu bessern.

Zu erwähnen ist noch, dass die Helden Schirr'Zach in der Tat nicht das letzte Mal begegnet sind. Im nächsten und abschließenden Band der **Erben des Schwarzen Eises**-Trilogie, *Tauwetter*, wird der Uralte Weiße zu einer möglicherweise sehr unpassenden Zeit auftauchen, um seinen Gefallen bei den Helden einzufordern. Doch davon soll an anderer Stelle die Rede sein ... für die Helden ist es jetzt Zeit für etwas wohlverdiente Ruhe.



SCHIRR'ZACHS GABE

Für dieses Abenteuer sollte der Meister **400 AP** vergeben; **100** weitere gibt es, wenn es den Helden gelungen ist, sich mit dem Ifirnsrudel anzufreunden. **Spezielle Erfahrungen bringt Des Weißen Weisheit** für *Klettern*, *Wildnisleben* und *Sagen/Legenden*.

Wer die Helden zu Beginn ihrer Reise sabotiert hat, wird wohl für immer im Dunkeln bleiben. Rasmus ändert, nachdem er die Helden nun sehr lange in Aktion erlebt hat, seine Einstellung zu ihnen grundlegend, findet aber nicht den Mut, zu seinen vom Hass verblendeten Taten zu stehen.

ANALYSE DER SCHUPPE

ODEM ARCANUM

- 0-2 ZfP* Die Schuppe ist magisch.
- 3-6 ZfP* Die wirkende Magie ist sehr stark.
- 7-9 ZfP* Die Magie ist ausgesprochen reine Astralkraft und konzentriert sich an den Rändern.
- ab 10 ZfP* Die Flussrichtung der Magie hat eine starke Tendenz nach außen.

ANALYS ARKANSTRUKTUR

Analyseschwierigkeit: 15

- 0-3 ZfP* Die Repräsentation ist fremdartig und allen, die sich nicht mit drachischer Magie beschäftigen, unbekannt. Als wirkende Merkmale sind *Elementar Eis* und *Kraft* zu erkennen.
- 4-6 ZfP* Die wirkende Magie ist dazu geeignet, etwas zu tauen. Diese Wirkung ist endlich und erfordert eine Aktivierung.
- ab 7 ZfP* Die Schuppe hat $20+2W6$ Anwendungen, um ein Eisherz zu tauen. Das Aktivierungswort lautet Pyrdacor.



APPENDIX: VON WÖLFEN UND MENSCHEN

DAS VERÄNDERLICHE GESICHT DER STADT

Paavi als Stadt ist natürlich im Wandel, nicht zuletzt durch die Handlungen der Helden. Die genauen Änderungen sind daher in den einzelnen Abenteuern beschrieben, aber even-

tuelle Zwischenbegegnungen und kleine Szenen, die Sie mit den Helden spielen und die nicht im Buch aufgeführt sind, haben ihre Auswirkungen.

WICHTIGE MEISTERPERSONEN

HERZOGIN GELDANA II. VON PAAVI

Durch den generationenalten Brauch der Herzöge von Paavi, sich mit Nivesen zu verheiraten, ist Geldanas mittelländisches Erbe nahezu verschwunden. Nur die blauen Augen, in denen sich nie ein Hauch der Milde zeigt, und der starke Machtwille sind die letzten Anzeichen ihrer Abkunft vom Hause Gareth. Im Gefolge der Eishexe Glorana ergriff sie die Herzogskrone und herrscht mit eisiger Faust über die Region.

Die Herzogin erlernte das Kriegs- und Jagdhandwerk und versteht sich im Umgang mit Schwert und Bogen. Mit Nagrach bandelte sie an, nachdem ihr die Ungeduld Erfolge auf der Pirsch versagte, nun führt sie nominell die Verehrung des Herren des Dämonischen Eises in Paavi an. Mit der Hilfe des eisigen Jägers züchtet Geldana eine daimonide Rasse Bluthunde, die sie oft zur Wolfs- und Bärenhatz ausführt und deren Heulen die Bewohner der Stadt zu manchen Nächten wach hält. Sie ist selten ohne ihre Leibgarde, den *Eisjägern*, anzutreffen, und ihre Burg ist von einer große Rotte an Söldlingen und Leibwächtern stets bewacht. Ihr nivesischer Ehemann *Emenuk*, den sie nach dem Tode des ersten Gatten Halmans ehelichte, wird wie eine Geisel gehalten. Die Gerüchte am Hofe, die im Abenteuer **Krieg der Häuser** aufkommen, sind wahr. Geldana erwartet ein Kind, was aber an ihrem Erscheinungsbild noch nicht ersichtlich ist.

Geboren: 998 BF *Größe:* 1,74 Schritt

Haarfarbe: kupferrot *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, meisterliche Kriegerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 15, Grausamkeit 8

Herausragende Talente: Schwerter 15, Wurfspieß 14, Staatskunst 12, Schwarze Gabe: Beutesinn

Beziehungen: Enorm (für Paavi)

Finanzkraft: Enorm (für Paavi)

Besonderheit: Nagrach-Paktiererin im III. Kreis der Verdammnis, ihr Dämonenmal sind die langsam gefrierenden Augen

Verwendung im Spiel: Geldana ist die Despotin des Herzogtums, deren einstige kalte Berechnung in letzter Zeit nachgelassen hat und die sich nun immer mehr auf reine Gewalt stützt

ÍLOÏPEN, DIE SCHWANENTOCHTER

Iloïnen sieht aus, als wäre sie ein vierzehnjähriges Mädchen mit ebenmäßigen Gesichtszügen, weißer Haut und einer wilden, kupferroten und schneeweißen Haarmähne, aber in ihren Adern fließt göttliches Blut. Ihr Vater Penttuu ist Nivese und stammt vom Himmelswolf Reißgram ab, ihre Mutter dagegen ist die sanfte Ifirn selbst. Anders als ihr Vater hat sie sich für ein Leben auf Dere entschieden. Offiziell steht sie dem Wintertempel im Festumer Stadtteil Prähnsgardt vor, allerdings durchstreift sie mit dem *Ifirmsrudel*, einer ausgewählten Gemeinschaft aus Menschen und Wölfen, den Hohen Norden auf der Jagd nach Nagrachs Dienern.

Die scheinbar alterslose Schwanentochter begegnet ihrer Umgebung stets freundlich, gelassen und oft heiter, aber bei Gefahr legt sie die Härte und Gefühlskälte ihres Großvaters an den Tag.

Geboren: um 900 BF *Größe:* 1,56 Schritt

Haarfarbe: kupferrote und weiße Strähnen

Augenfarbe: eines bernsteinfarben, das andere blau

Kurzcharakteristik: meisterliche Zauberin, brillante Waldläuferin



Herausragende Eigenschaften: KL 18, IN 20, FF 17; Gabe Gefahreninstinkt 17

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 17, Wildnisleben 18, Wurfspeere 17

Wichtige Zauberfertigkeiten: etliche Wildniszauber aus dem satuarischen und firnelfischen Sprüchekanon meisterlich

Besonderheiten: göttliche Abstammung, alterslos, Ifirngeweit
Beziehungen: gering im weltlichen, immens im göttlichen Sinne

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Trifft während des Abenteuers **Des Weißen Weisheit** auf die Helden und unterstützt sie.

KALTER STAHL – DIE GABEN DES SCHIRR'ZACH

Im Abenteuer **Des Weißen Weisheit** überlässt der uralte Frostwurm Schirr'Zach den Helden zwei besondere Schwerter, die im Laufe der Kampagne beide noch eine Rolle spielen werden. Das Enduriumschwert wird der Weiße auf jeden Fall von den Helden zurückfordern und auch keinen Zweifel daran lassen, dass er diese Forderung auch persönlich durchsetzen wird.

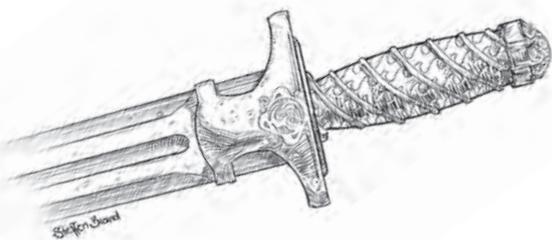
DIE AQUAMARINLÖWIN

Die Aquamarinlöwin ist ein Langschwert aus einem silbrig schimmernden Stahl, der auch nach der Zeit im Ewigen Eis seinen Glanz nicht verloren hat. In ihrem Knauf strahlt ein auf vortreffliche Weise rundgeschliffener Aquamarin. Die Parierstange selbst ist sehr kurz und gedrungen, Zeichen des hohen Alters des Schwertes, und die Waffe scheint wuchtige Angriffe zu favorisieren, ganz so wie Wellen, die an die Küste branden. Die Waffe wird in vielen Erzählungen Efferd zugesprochen, und kann von Kennern des *Fünften Buchs* des *Rondrariums* mit etwas Recherche auch erkannt werden. Ob es, wie manche andere Löwinnenschwerter, weitere Eigenschaften besitzt ist unbekannt, doch allein sein Wiederauftauchen könnte für einige Geweihten des Efferd, die vielleicht ihren Mut in der Kälte des Hohen Nordens verloren haben, ein Zeichen der Hoffnung sein.

Die Aquamarinlöwin

TP 1W6+5 TP/KK 11/4 Gewicht 85
 Länge 95 BF -6 INI 0 WM +1/0 DK N

Besondere Eigenschaften: Wenn die Aquamarinlöwin für eine Finte eingesetzt wird, dann erleichtert sie die dazugehörige Probe um 2 Punkte.



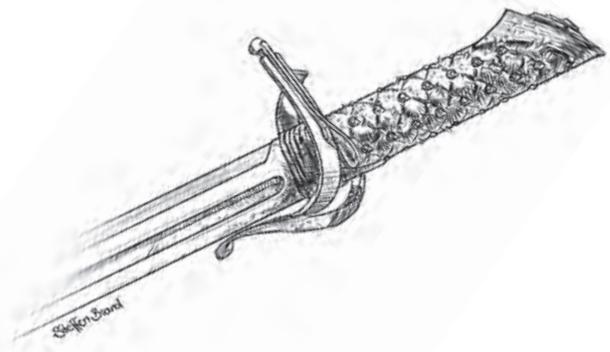
FIALTEPP – EIN NACHTALBISCHES ENDURIUMSCHWERT

Was selbst für Helden in Aventurien ein oft erstrebtes, aber selten erreichtes Ziel ist, genießt bei den Nachtalben Pardonas Alltäglichkeit. Die finsternen Elfen, Diener der Buhle des Namenlosen, benutzen ausschließlich Enduriumwaffen und -rüstungen, da dieses magische Metall sie beim Weben ihrer Zauber nicht stört. Die Bearbeitung von Endurium ist ein eifersüchtig gehütetes Geheimnis weniger Zauberschmiede der Shakagra. Die Waffe, die Schirr'Zach den Helden aushändigt, ist schon einige Jahrhunderte alt und stammt von einem vorwitzigen Nachtalb, der sich dem Frostwurm widersetzt hat – und als schwarzgerüstete Eisstatue in seiner Sammlung steht.

Das Schwert selbst ist nachtschwarz und hat eine leichte, elegante Krümmung zur Spitze hin. Der Griff ist mit weißlichem Robbenpelz umwickelt, der durch Sehnenschnürung in kleine Rauten unterteilt ist. Ansonsten ist die Waffe schmucklos, strahlt aber eine grausame, tödliche Kälte aus. Altelfische Asdharia-Glyphen auf der Klinge verraten den Namen des Schwertes: Fialtenn, der Wildfang.

Fialtenn – nachtalbisches Enduriumschwert

TP 1W6+6 TP/KK 11/4 Gewicht 80
 Länge 90 BF -5 INI 0 WM +1/+1 DK N





GEGNER MIT MEHR GESICHT

Im Laufe dieses Bandes kommen einige Gruppen von Schlägern, Söldnern, Sammlern und anderen zwielichtigen Gesellen vor, deren Bezeichnung mit S beginnen könnte. Da man mit einigen von ihnen auch Gespräche führen oder sogar zeitweilige Bündnisse eingehen kann, sollte man natürlich einen Namen oder sogar eine kurze Beschreibung parat halten. Um Ihnen etwas Arbeit abzunehmen, haben wir im Folgenden eine kleine Würfeltabelle für Namen, kurzes

Aussehen und sogar Eigenheiten bei der Bewaffnung erstellt, damit die Helden nicht unbedingt mit gesichtslosen Schergen oder Schurken konfrontiert werden.

Würfeln Sie mit W20, bei 1-14 ist der Gegner ein Mann, bei 15-20 eine Frau. Bei der folgenden Tabelle können Sie entweder einen Wurf machen und die Zeile übernehmen oder mehrere Würfe, um mehr Abwechslung zu bekommen.

W20	Name	Aussehen	Werte
1	Colga/Celissa	Hochgeschossen mit wildem, fettigen Blondhaar	+1 AT, -1 PA
2	Anjun/Aldare	Füllig, schlechte Zähne	Kettenhemd (RS4, -1 auf AT, PA und GS)
3	Melcher/Maline	Brünett und hübsch, wenn mal gewaschen	Trägt Lederschild (-1 AT, +3 PA)
4	Harad/Hanafriede	Humpelt auf dem linken Bein, kurzes rotes Haar	Waffe mit Arachnae vergiftet, BW -1
5	Yendan/Ysilda	Klein und schwarzhaarig, böse funkelnde Augen	AT -1, PA +1
6	Debrek/Dorde	Ein rotblonder Hüne von einem Menschen	LeP +2, AuP -3
7	Falin/Fina	Sehnig und mit Hakennase, die an Raubvogel erinnert	Wurfaxt, FK 16
8	Rajan/Renzi	Schneidiges, gepflegtes Auftreten	Trägt Rapier statt normaler Waffe (WM / INI ändern)
9	Bosper/Borane	Blondes Pfannkuchengesicht, lispelt	Guter Fernkämpfer (FK+2)
10	Tole/Tsaine	Grimmiger Blick, hat ein Ohr verloren	Flicht niemals
11	Jobdan/Jette	Drahtiger Rotschopf mit wachem Blick	Schnell (INI und BW +1)
12	Olk/Odeline	Schwellende Muskeln, schwarzes Haar zu Zopf gebunden	TP +1
13	Leomar/Lara	abgezehrt, mit wachsartiger Haut	Schlechte Rüstung (RS -1)
14	Adran/Arbe	Kleine, wache Schweinsaugen und ein breiter Mund	Trägt Holzfälleraxt (WM/INI ändern)
15	Golo/Gitana	Brünett und etwas brünstig, aber mit schlechtem Atem	AuP +3
16	Zoran/Zeka	Jung, aber grauhaarig, grüblerische Natur	MR +2
17	Ghal/Gwynnes	Dunkles Haar und gebräunte Haut, stark hustend	LeP und AuP je -3
18	Doron/Dorella	Zwerg(in) mit wirrem roten Haar und sehr lauter Stimme	LeP +5, BW -2
19	Caldaios/Cadia	Teure Kleidung, trägt Haar in drei Zöpfen	Defensiv, flieht schnell (PA +1)
20	Frieder/Fanny	Segelohren und rotes Haar, sehnig und zäh	Eisern (Wundschwelle +2)



SIE KÖNNEN ZUSAMMEN NICHT KOMMEN ...

Im Abenteuer **Krieg der Häuser** treffen sich der Schreiber Deinard Stupken und die Magd Permine Hollerdahl während eines Festessens auf der Herzogsburg zum ersten Mal. In der nächsten Zeit versuchen sie, so einander oft es geht wiederzusehen. Das ist vor allem für Permine schwierig, da die Magd kaum Ausgang bekommt, außer zum Markt zu gehen und einzukaufen. So wird sich Deinard irgendwann verzweifelt an die Helden wenden und fragen, ob sie Rat oder Hilfe hätten. Was er erbittet, ist schwierig, wenn nicht gar töricht, nämlich ein Einbruch in die Burg Geldanas, nur um bei seiner Liebsten zu sein.

Sie können dieses Abenteuer gern als Zwischenspiel einsetzen, um den Helden ein wenig zu tun zu geben und um ihnen die Burg der Herzogin ein wenig vertrauter zu machen. Das Unterfangen ist aber gefährlich – wenn die Helden beim Hineinschmuggeln des Schreibers erwischt werden, fallen die Strafen zwar nicht so drakonisch aus als wenn sie etwas stehlen würden, aber Deinard kann sich dennoch auf ein paar Tage im Kerker gefasst machen. Der praktikabelste Weg ist wohl der des flinken Mundwerks. Oft sind Söldner oder eingezogene Wachmänner am Tor postiert, nicht immer Eisjäger, die für schlaue vorgetragene Geschichten wenig empfänglich sind. Gehen Sie dabei auf die Ideen Ihrer Heldengruppe ein und legen Sie die Schwierigkeit abhängig von der vorgetragenen Ausrede fest. Je nachdem, wie berühmt die Helden inzwischen sind (oder wie offen sie schon gegen Geldana Position bezogen haben), sollten Sie diesen Wurf erleichtern oder sogar gar nicht zulassen. Ein Klettern über die Mauer ohne Hilfsmittel ist für die Helden beinahe, für Deinard auf jeden Fall völlig unmöglich, während die Wachen Geldanas einen oder zwei Wurfhaken, die sich ins Gestein der Brüstung krallen, hören können, wenn die Nacht halbwegs still ist. Natürlich können die Helden warten, bis es stürmisch wird und fast alle Wachen in ihren Unterständen sitzen und das Land durch die Schießscharten beobachten – hier tauscht man die Gefahr der Entdeckung aber für einen ungleich gefährlicheren Aufstieg ein. Mit Unterstützung

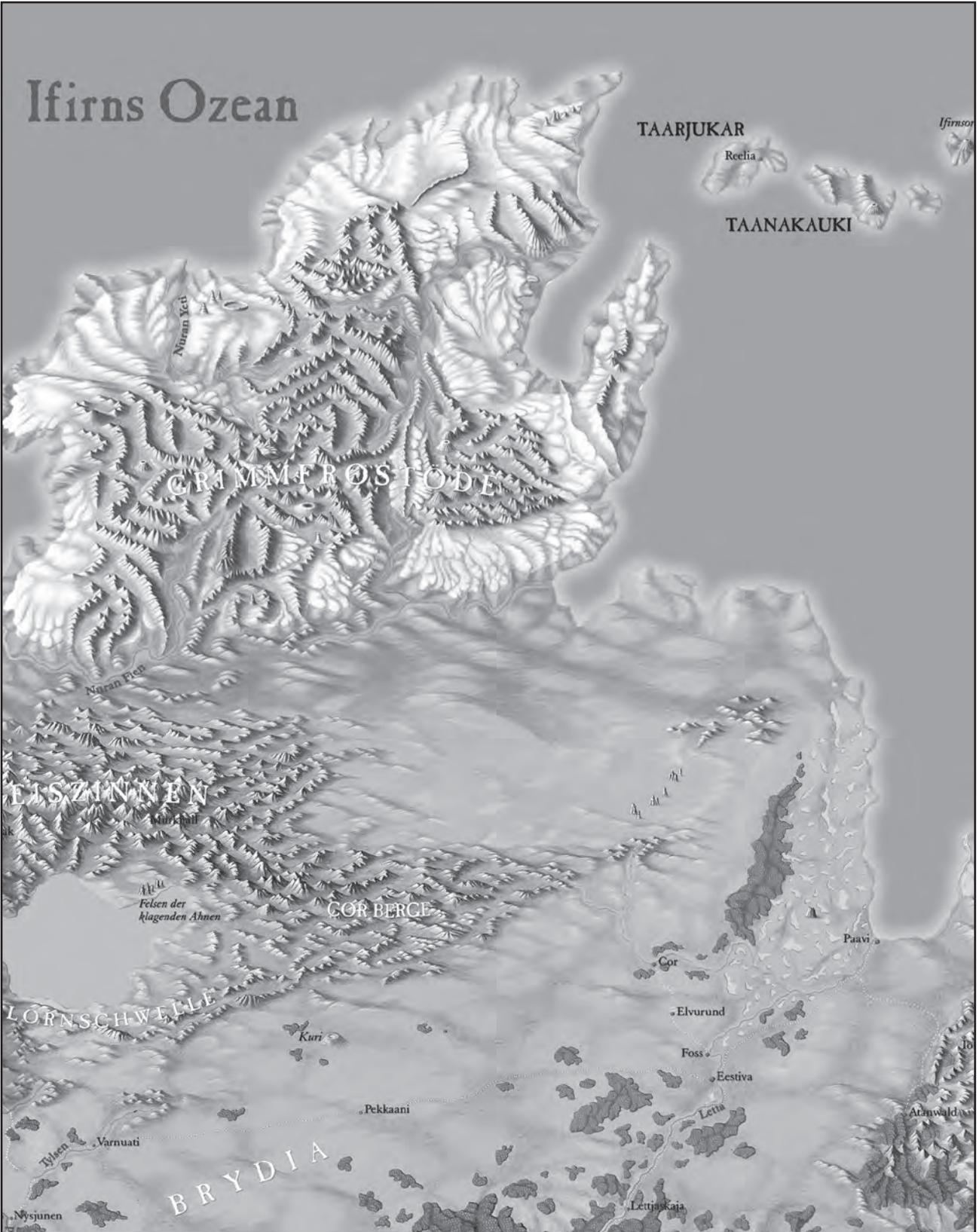
durch Magie kann ein heimliches Treffen ebenfalls möglich gemacht werden. Vor allem der VISIBILI VANITAR ist beinahe ein Klassiker. Das Problem mit der danach fehlenden Kleidung besteht natürlich – und ob von Pemmi geliehene Kleider jedem stehen, sei einmal dahingestellt. Wenn sie es vorher weiß, kann sie als Hausangestellte natürlich ein oder zwei Sätze Ersatzkleidung bereitstellen, sinnvoller wäre aber der erneute Zaubereinsatz.

Deinard wird die Helden sicher nicht oft bitten, ihm auf diese Weise zu helfen und ist auch schlaue genug, sie nicht mit Anfragen zu behelligen, wenn sie etwas anderes zu tun haben. Die Burgausflüge sind natürlich optional, verehrter Meister, aber für den weiteren Verlauf der Kampagne kann es für die Helden wichtig sein, einige Dinge in der Burg zu kennen. Eine genauere Beschreibung der Herzogsburg wird im Band **Tauwetter** erfolgen, aber folgende kleine Eigenart können die Helden schon jetzt erkennen, wenn sie nach den Ereignissen **Fuchs, du hast die Gans gestohlen ...** in die Burg schleichen: Auf der Innenseite des Torgebäudes bringen Handwerker und ein Schmiedegeselle gerade ein großes Stahlgitter mit nach innen reichenden Dornen an, das vom Torgebäude vor das Tor gestoßen werden kann und so eine letzte Verteidigung gegen Angreifer zulässt, die in den Hof der Burg vordringen wollen. Ebenfalls zu sehen sind feste, mit Wachs gegen den Wettereinfluss geschützte Planen auf den Zinnen der Türme, unter denen der Form nach Hornissen und ähnliche schwere Fernkampfwaffen aufgebockt zu sein scheinen. Die vielen Söldner in der Herzogsburg treten entsprechend martialisch und raubeinig auf – sollten die Helden also gut gerüstet sein, wird ihnen mit einigen Rufen klargemacht, dass sie hier keinen Heller verdienen werden, denn die Burg würde schon von den besten Schwertern und Schilden bewacht. Konkurrenzdenken, Neid und Habgier bestimmen zumindest die offen vorgetragenen Gedanken der Söldner – zumindest solange, bis Eisjäger oder Söldnerveteranen die Mannschaft zum Verstummen bringen.



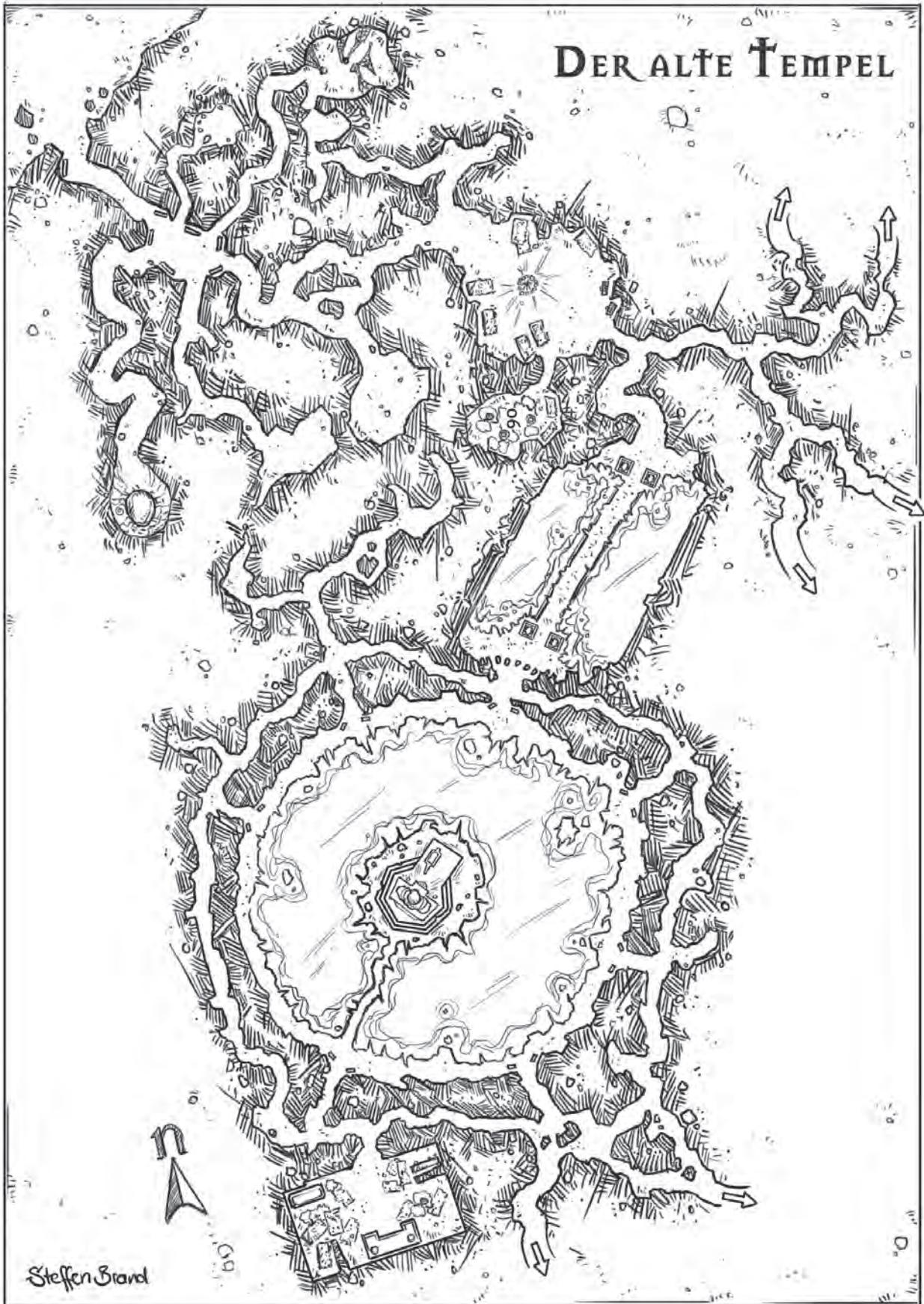


KOPIERVORLAGEN



© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

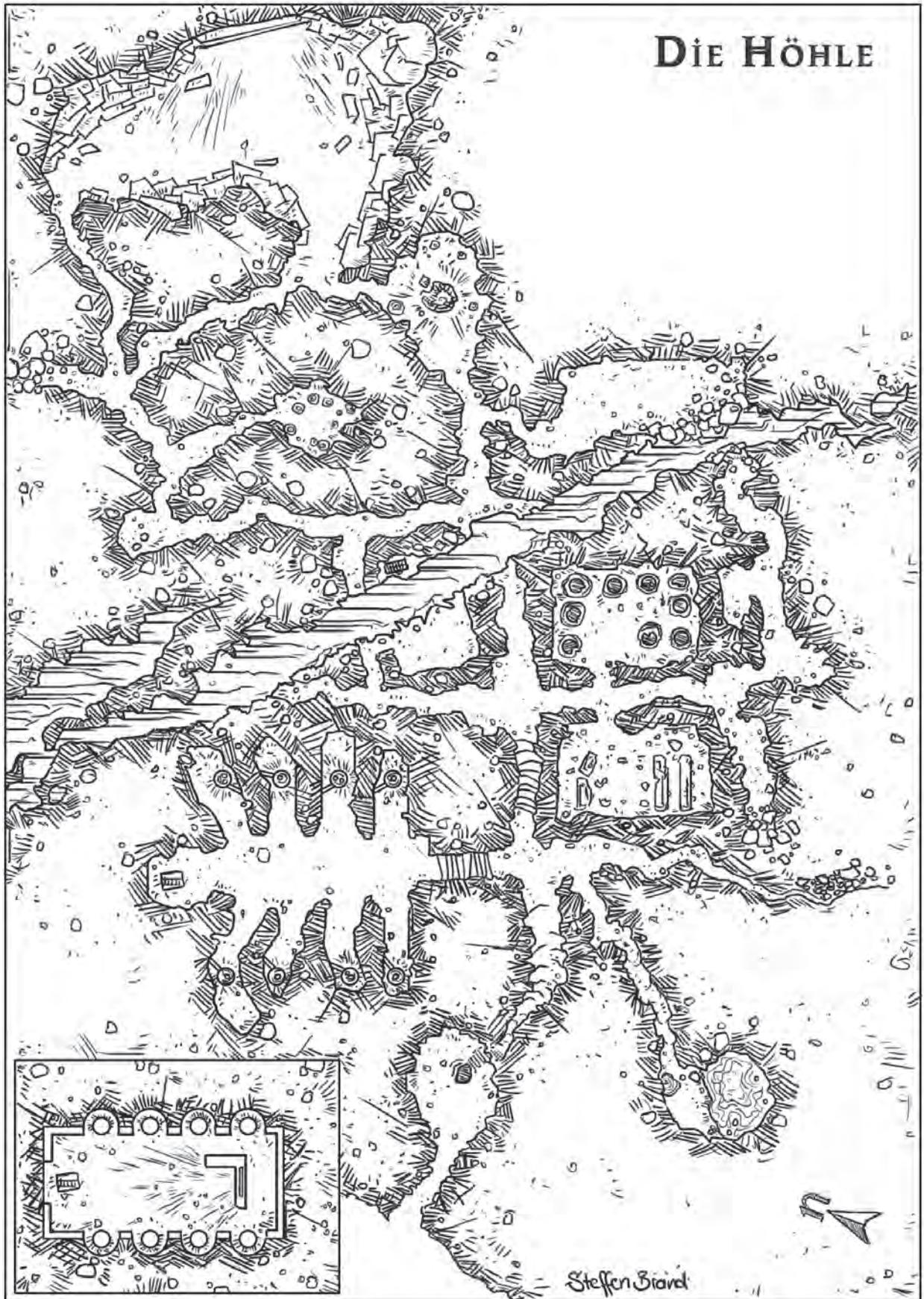




© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



DIE HÖHLE



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.*

FEUERBRINGER

ZWEITER BAND DER KAMPAGNE ERBEN DES SCHWARZEN EISES

AUTOREN: OLIVER GRAUPE, OLIVER HOFFMANN, HENDRIK SEIPP, HOLGER RAAB

Während im Frühjahr 1037 BF das Eis auf der Letta schmilzt, werden die Helden in die Abenteuer einer alten Bekannten verstrickt, die sie aus ihrer neuen Heimat fortführen. Kaum zurück in Paavi werden sie zugleich Zeugen und Opfer eines nie dagewesenen Handelskrieges, der die Stadt an den Rand des Ruins treibt. Im Anschluss müssen sich sie mit ihren alten Bekannten, den Schneefüchsen, herumschlagen, bevor es sie am Ende sogar in die Weiten der Grimmfrostöde verschlägt.

Dabei greifen die Helden tiefer in die Geschehnisse Paavis und seiner Bewohner ein, stellen Weichen für die Zukunft, gewinnen starke Verbündete und schaffen sich auch mächtige Feinde, allen voran Herzogin Geldana II.

Feuerbringer ist der zweite Teil von Erben des Schwarzen Eises, einer Trilogie für Das Schwarze Auge im Hohen Norden Aventuriens. Es bildet den furiosen Mittelteil 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 KENNTPNISSE DER
BASISREGELN
SIND ERFORDERLICH!



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-717-3

13104PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. E10

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)

ANFÄNGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENT-EINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

PAAVI UND DIE TUNDRA
DES HOHEN NORDENS
IM JAHR 1037 BF

