

Nico Zorn
Eidechsenstraße 11
26133 Oldenburg
Tel.:0441 - 9491384
E-Mail: info@nicozorn.de
Homepage: <http://www.nicozorn.de>

DIE STADT DES EISES

Ein Abenteuer für 3 – 6 Helden der Stufen 12 – 17
Komplexität (Meister / Spieler): Hoch / Mittel

Die Helden verschlägt es diesmal in die Nordlande. Durch einen Zufall hören sie von einer sagenumwobenen „Stadt des Eises“, der Stadt der Elfen: Tie'Shienna, die von vielen als ein dem Firun heiliger Ort angesehen wird. So machen sich die Helden zusammen mit einem Kaufmann und angeworbenen Trägern auf, diese Stadt zu suchen, denn ganz davon abgesehen, dass dies mal wieder Abwechslung in den Alltag bringt und sicherlich sehenswert ist, sollen in der Stadt auch großartige Kunstwerke lagern...

Das Abenteuer spielt im Winter eines beliebigen Jahres im Ewigen Eis des Nordens, also in Firuns Land. Die Helden sollten gut ohne Kämpfe auskommen, ansonsten ist dieses Abenteuer nichts für sie. Es wäre außerdem gut, wenn sich zumindest einige passabel in der Wildnis auskennen.

Prolog, Meisterinformationen:

Es war kalt, unendlich kalt, wie es halt in den Nordlanden üblich ist. Barl Weißendorn aus einem alten, doch längst verarmten und vergessenen Adelsgeschlecht, fror. Doch er konnte nicht einfach gehen und sich am Feuer eines Kamins wärmen. Heute musste die Entscheidung fallen. Weite Schneefelder umgaben ihn. Von dem Hügel auf dem er stand sah er die Stadt, die glänzte wie pures Eis und wohl daher ihren Namen hatte. Sie war voller Geheimnisse. Er hatte sie noch nie betreten oder von näher betrachtet, doch er wusste es. Auf dem Hügel, einige hundert Schritt über ihm, sah er einen Turm. Der Turm eines Magiers. Sein Turm. Oder zumindest fast. Es gab nur einen Menschen auf Dere, der ihn daran hindern konnte, diesen Turm in Besitz zu nehmen: Sein Bruder. Heute, so war es vereinbart, sollte es zu einem Duell kommen, keine Regeln, und der Verlierer hatte zu gehen. So erwartete Barl die Ankunft seines Bruders.

Und er kam. Es gab keine Begrüßung außer einem stummen Nicken. Die beiden erhoben ihre Stäbe und Flammenschwerter erschienen in ihren Händen. Ein langer Kampf folgte. Mehrmals sprachen die beiden Zauber zu ihrer Unterstützung, riefen Wesen herbei, doch irgendwann musste einer unterliegen – und das war Barl. Als er sein Bewusstsein wiedererlangte, befand er sich, eingepackt in einer Decke neben einem Feuer, mitten im Nirgendwo, etliche Meilen vom Turm entfernt. Verbittert machte er sich auf, Verbündete im Kampf gegen seinen Bruder zu finden...

MEISTERINFORMATIONEN:

Die beiden Brüder haben unterschiedliche Richtungen der Magie erwählt. Der unbekannte Sieger, Theorn mit Namen, wie man später noch erfahren wird, dient der Großen Grauen Gilde des Geistes und hat eine leichte Tendenz in Richtung der Weißen Gilde. Barl hingegen ist ein eingeschworener Schwarzmagier. Von Borbarad hält er nichts, obwohl er nur auf Macht aus ist und jeden tötet, der ihm im Weg ist. Allerdings kann man Barl nicht als ehrlos bezeichnen, wenn seine Vorstellungen diesen Begriffs auch etwas sonderbar sind. Wichtig ist nur, dass er beschlossen hat, die Identität eines Unbekannten anzunehmen und so Unterstützung im Kampf gegen seinen Bruder zu finden. Um dies zu erreichen, gibt er sich als reicher Händler aus, der die „Stadt des Eises“ finden will. Es ist natürlich totaler Zufall, dass ausgerechnet die Helden in der gleichen Stadt sind, wie er...

Ach so, ja, die Helden können sich in einer beliebigen Stadt befinden, vorzugsweise jedoch im Norden Aventuriens. Im Text ist diese Stadt Paavi.

PROLOG, SPIELER

Allgemeine Informationen:

Eine wahrhaft schöne Stadt, dieses Paavi! Doch was hilft alle Schönheit, wenn die Füße versagen? Da kommt euch gerade der Erzähler recht, der auf einem provisorischen Rednerpult - einer Holzkiste – steht und die Leute zusammentrommelt. Noch sind nicht viele da und so ergattert ihr Plätze auf Holzkisten ähnlich der, die der Erzähler als Pult benutzt. Schließlich, als gut 100 Menschen versammelt sind, beginnt die Geschichte.

„Meine Freunde, heute werde ich euch die Geschichte von der STADT AUS EIS erzählen. Es ist eine Geschichte über Dämonen der Eiswüste, mächtige Zauberer und kühne Helden, eine Geschichte aus uralten Tagen. In der Grimmfrostöde, so wird erzählt, gibt es eine Stadt. Sie besteht aus Eis, aus purem Eis. Niemals wird sie schmelzen, denn der Wintergott hat ein Auge auf sie geworfen. Ob er sie erschuf oder ob es Dschinnen oder gar uralte Magier waren – wer vermag es zu sagen.

Sicher ist nur, dass sich in ihrem Inneren unermessliche Schätze befinden: Rubine und Smaragde, Gold und Silber aber auch Pergamente und Bücher. So war es nur eine Frage der Zeit, bis sich Abenteurer aufmachten, die Stadt zu suchen. Und sie wurde gefunden...Doch lasst mich am Anfang beginnen.“

Schon nach kurzer Zeit seit ihr wieder ausgeruht, doch ihr verspürt keine Lust bereits zu gehen. Der Erzähler versteht sein Handwerk. Ihr glaubt schon fast die Ereignisse vor euch zu sehen.

„Ometheon – so lautete der Name eines Elfen und sein war die Stadt die damals den Namen Tie'Shianna trug. Ein friedvoller Ort voll unbeschreiblicher Schönheit. Voll mit Schätzen, weltlichen wie auch denen des Geistes. Doch es gab Neider. Der „Goldene Drache“, Pyrdacor, hatte ein Auge auf die Elfen geworfen, und so auch auf diese Stadt. Er schuf Pardona, Pardona-Die-Alles-Vergiftet.“ Im Publikum seht ihr einige, die ob dieses Namens erschrocken zusammen fahren und auch ihr hört ihn nicht zum ersten Mal. „Pardona war böse, wie der Drache selbst. Doch ihr Herz war schwärzer als seines. Ihr Körper war makellos schön doch alles, was ihr Begegnete fiel dem Verderben anheim. Gar viele Untaten hat sie vollbracht, von der diese nur die erste war. Ihr Herr sandte sie aus um die Stadt zu erobern und so machte sie sich auf nach Tie'Shienna. Doch Pardona war maßlos und hätte alles zerstört, hätte nicht ihr Meister selbst ihr Einhalt geboten. Ihre weiteren Schandtaten sind eine eigene Geschichte...

Die Stadt war am Rande der Vernichtung und die Firnelven verließen sie. Zurück blieben unermessliche Schätze, die bald das Interesse der Menschen auf sich zogen.

Die Stadt wurde von einer Gruppe junger Helden wieder entdeckt, doch sie erlangten keinen Zutritt. Wilde Bestien, so hieß es, versperrten ihnen den Weg. Nahe der Stadt trafen sie auch einen Magier. Nein, nein, kein schwarzer, der Dämonen auf sie hetzte! Es war ein Weißer Magier und er bewirtete die Helden in seinem Turm. Mehrere Tage verbrachten sie dort, denn der Magier freute sich über ihre Gesellschaft und die Helden ergötzen sich an dem, was der Magier aus der Stadt gebracht hatte und ihnen zeigte. Schließlich war die Zeit des Aufbruchs gekommen und die Helden gingen ihrer Wege.

Doch unter ihnen war einer, der die Schätze nicht aufgeben wollte. Der Magier musste einen Weg kennen, in die Stadt zu gelangen – und wenn nicht, so wollte Urlaf, so hieß dieser „Held“, zumindest seine Schätze. Urlaf war von jeher von mehr als zweifelhafter Moral und so beschloss er kurzerhand einige Söldner anzuheuern um dem Magier ein schlimmes Ende zu bereiten.“

Die Geschichte setzte sich über mehrere Stunden fort. Das wesentliche jedoch war, dass der Magier getötet wurde und Urlaf ebenso. Von den Söldnern blieb ein einziger übrig, die anderen wurden Opfer des gerechten Zorns des Zauberers oder der Schneebestien. Der Söldner war schwer verwundet und konnte sich gerade noch bis in ein Dorf am Rande der Grimmfrostwüste schleppen und von der geheimnisvollen Stadt und dem tödlichen Kampf berichten, bevor er starb.

Seither versuchten viele, die Stadt zu finden doch keinem gelang es.

Als die Vorstellung zu Ende ist, bittet der Erzähler um eine kleine Gabe in Form von klingenden Silberstücken. Dem könnt ihr kaum widersprechen.

Als der Erzähler, ein älterer Mann, zu euch kommt, bleibt er stehen.

„Ihr seht wie Helden aus, mit euren Waffen. Sagt bloß, ihr habt vor, diese Stadt zu suchen?“ Bevor ihr antworten könnt, steht plötzlich ein zweiter Mann neben euch, der wohl in einer der hinteren Reihen zugehört haben muss. Er ist groß, in dicke Pelze gewickelt, wirkt kräftig und wohlhabend. „Ich hoffe doch, gestatten? Bronn Tjalfson, Kaufmann aus Thorwal. Es ist nicht das erste Mal, dass ich von dieser Stadt höre

und ich habe seit längerem beschlossen, eine Expedition dorthin zu starten... Die Schätze, ihr versteht... Was würdet ihr sagen, wenn wir alles bei einem guten Bier besprechen, ich kenne da eine wahrhaft königliche Gaststube – und ihr seid natürlich auch eingeladen, Erzähler!“

Diesem Angebot könnt ihr natürlich nicht widerstehen, und so findet ihr euch einige Minuten in der „Taverne der Schiffer“ wieder...

MEISTERINFORMATIONEN:

Und schon stecken die Helden mittendrin, denn der reiche Kaufmann“ ist niemand anderer als Barl, der seine Gestalt mittels Magie verändert hat. Seit der unglücklichen Auseinandersetzung mit seinem Bruder ist ungefähr ein Halbes Jahr vergangen. In der Zwischenzeit hat Barl sich perfekt in seine Rolle eingespielt, so dass es den Helden (zumindest jetzt) unmöglich ist, die Täuschung zu erkennen. Das Ziel Barls ist es natürlich, die Helden im Kampf gegen seinen Bruder zu benutzen und dabei so zu tun, als ob er der Gute wäre. Der alte Märchenerzähler heißt Fram Eslamsbrück und ist im Mittelreich geboren. Nach seinem 76. Geburtstag gab er das Herumwandern auf und ließ sich nieder. Eigentlich braucht er kein Geld mehr, denn er hat mehr als genug, aber das Erzählen macht ihm Spaß. Weitere Informationen über die beiden finden sich im Anhang unter **Wichtige Personen**.

Übrigens ist die Geschichte der STADT **IM** EIS so natürlich nicht ganz richtig, aber Geschichtsschreiber sind selten gründlich. Außerdem kommt wohl viel dichterische Freiheit hinzu. Beispielsweise ist die Stadt nie aus Eis gewesen, allerdings mag sie Betrachtern durch die Reflektion des Schnees so vorgekommen sein... Dies ist aber vollkommen gleich, da die Helden die wahre Stadt niemals finden!

Die „Taverne der Schiffer“

Allgemeine Informationen:

Langsam versinkt die Praiosscheibe am Horizont. Als ihr die Tür der Taverne öffnet, erwartet ihr instinktiv das Gegröle der Schiffer, deren Taverne dies dem Namen nach sein muss. Doch der Lärm bleibt aus, ebenso der typische fast obligatorische Kneipengeruch. Statt dessen schlägt euch nur ein leichter, feiner Geruch guten Weines mit einem euch unbekanntem Untergeruch entgegen. Leise Gespräch, fast im Flüsterton, sind zu hören.

Der Eindruck, den der Name erweckt, ist ganz einfach falsch! Ihr seid nicht in einer billigen Taverne, in der arme, hart arbeitende Leute um ihren kärglichen Lohn gebracht werden sondern in einer teuren Nobeltaverne für Kaufleute und andere wohlhabende Menschen. Ein schneller Blick auf eine Angebotskarte eröffnet, dass die Preise den Kunden entsprechen.

„Habt keine Angst wegen der Preise!“, bemerkt Bronn, der eure erschrockenen Blicke offensichtlich bemerkt hat. „Ihr seid selbstverständlich eingeladen, alles geht auf meine Kosten. Haltet euch nur nicht zurück! Ich kann es mir leisten, glaubt mir.“

Nachdem er geendet und ein kurzes Gespräch mit dem Wirt geführt hat führt Bronn euch zu einem Tisch in der Ecke der Taverne. An der Wand seht ihr einen Kerzenhalter mit brennenden Kerzen, ebenso auf eurem Tisch. Einige Schritte entfernt prasselt ein munteres Feuer im Kamin.

Spezielle Informationen:

Alle anwesenden Gäste sind gut gekleidet, der Wirt und die 5 anwesenden Diener(innen) ebenso. An einem Tisch sitzt sogar ein Adelige von geringem Stand. Unter den Dienern sind 2 ältere, die ihrem Aussehen und ihrer Ausdrucksweise nach zu urteilen einmal in einer wohlhabenden oder adeligen Familie beschäftigt waren. Außerdem gibt es 2 junge, hübsche Serviererinnen. Versuchen die Helden anzubandeln, werden sie (zumindest während der Arbeitszeiten) darauf aufmerksam gemacht, dass sich dies „hier nicht gezieme“. An den Wänden finden sich verschiedene kleine Malereien, die bei genauerer Betrachtung alle möglichen Aspekte des Lebens in Aventurien zeigen (von den Göttern bis zu Handwerksarbeiten), Die Preise sind ungefähr 5 mal so hoch wie normal! Die Qualität ist aber auch deutlich besser.

Schätzen: Die Inneneinrichtung und die Räume sind ein mittleres Vermögen Wert; die Taverne muss sehr alt sein – ein normaler Bürger könnte sich so etwas niemals leisten!

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Helden befinden sich tatsächlich in einer Nobeltaverne. Die edle Aufmachung ist keine Fassade und alle Möbel und auch das restliche Inventar sind sehr alt. Übrigens sind auch 2 Rauswerfer angestellt, die unerwünschten Gästen schnell eine passendere Kneipe zeigen (ihre Werte sind beliebig anzusetzen, aber so hoch, dass sie mit ALLEN Helden fertig werden, wenn diese Stunk machen; notfalls alarmieren sie die Stadtgarde). Diese Rauswerfer halten sich jedoch vornehm im Hintergrund so lange der Wirt ihnen kein Zeichen gibt.

Bronn hat in jedem Fall genug Geld und er bezahlt auch für alle. Nachdem die Helden ihr erstes Getränk bestellt haben (es gibt so ziemlich alles, auch selteneres aus dem Süden), erzählt er von seiner geplanten Expedition:

Allgemeine Informationen:

„So, da wir nun alle etwas zu trinken haben“, beginnt Bronn, „sollten wir uns vielleicht erst einmal richtig vorstellen. Ich bin, wie gesagt, Bronn Tjalfsson, erfolgreicher Händler aus der Umgebung von Thorwal. Ihr dürft einfach Bronn sagen, ich mache mir nichts aus Formalitäten.“ Bronn deutet mit der Hand auf den Erzähler und dieser stellt sich ebenfalls vor. „Mein Name ist Fram, Fram Eslamsbrück. Ich komme aus dem Mittelreich, doch den Großteil meines Lebens reiste ich als Händler, Erzähler und Abenteurer umher und brachte es so zu einem recht ansehnlichen, kleinen Vermögen. Vor einigen Jahren ließ ich mich hier in Paavi nieder und vertreibe mir die Zeit seitdem mit geschichtlichen Studien und dem Erzählen von Sagen.“

Fram sieht erwartungsvoll (HELD/ -in) an, der zu seiner linken sitzt. Offensichtlich ist die Reihe, von sich zu erzählen, nun an euch.

Spezielle Informationen:

Gelingt einem Helden eine Sinnesschärfe-Probe +20 (verdeckt einmal für jeden würfeln), bemerkt er, dass sie von drei vornehm wirkenden Herren möglichst unauffällig beobachtet werden.

MEISTERINFORMATIONEN:

Bestellen die Helden nichts, bestellt Bronn eine Runde Premier Feuer für alle, was er und Fram so oder so trinken. Bronn wird die Helden nicht zum Trinken zwingen. Nachschlag können sie haben, so viel sie wollen. Sollten die Helden nach Essen fragen, wird Bronn auch dies bezahlen – allerdings beeinträchtigt dies die Basis für

das Feilschen um den Lohn. („Einen Teil habt ihr ja gerade schon vertrunken/ gegessen!“) Lassen sie die Helden ihren Lebensablauf in aller Kürze erzählen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euch einander vorgestellt und ein wenig über sonstige Dinge geplaudert habt, kommt Bronn auf das eigentliche Thema zurück, der STADT DES EISES. „Was ich von euch will, ist eigentlich nicht viel. Ihr seht aus wie erfahrene Abenteurer und es scheint nicht so, als ob ihr feste Pläne für die Zukunft habt. Ich möchte, dass ihr mich begleitet. Ich weiß nicht, was uns erwartet und möchte auf alles vorbereitet sein. Es sind nicht nur die materiellen Dinge, die mich locken. Es wird gesagt, in der Stadt lagere uraltes Wissen! Seit versichert, der Lohn wird mehr als angemessen sein. Jeder erhält 2 Dukaten pro Tag. Nötige Anwendungen von Magie und Elixieren sowie Wundbehandlung, Ausrüstung, Verpflegung und sonstiges gehen extra. Für die Ausrüstung gebe ich euch einen Vorschuss. Ihr braucht auf jeden Fall Schneeschuhe und Felle! Es ist SEHR kalt. Ich rate euch heftigst von Metallwaffen ab. Wenn ihr sie benutzt, könntet ihr dauerhaften Frostschaden nehmen. Einem meiner Männer blieb die Klinge einst an der Hand kleben...festgefroren. Seitdem ist seine Hand gelähmt. Metallrüstungen wären daher Selbstmord. Ich hörte von speziell angefertigten Schwertern und ähnlichem mit Holzgriff. Es wäre natürlich ideal, wenn ihr solche Waffen fändet, aber sie sind sehr selten und teuer! Aber der Preis spielt, wie gesagt, keine Rolle, ich bezahle sie.

Und du Fram sollst auch mitkommen. Es kann nie Schaden, einen Gelehrten der Geschichte dabei zu haben, besonders nicht, wenn er das Ziel kennt.“ „Natürlich komme ich mit!“, ruft Fram und einige Gäste blicken euch ob dieses plötzlichen Gefühlsausbruches merkwürdig an, wenden sich jedoch schnell mit einem Kopfschütteln ab. Dann fährt Fram leise weiter fort. „Mich zog es schon immer in die Welt hinaus. Ich hätte nie zu hoffen gewagt, so etwas wie diese Expedition noch einmal zu erleben. Die STADT DES EISES zu sehen wäre großartig. Und selbst wenn wir sie nicht finden wird es zumindest interessant. Was hätte ich nicht alles zu erzählen! Doch... kennen ist eigentlich zu viel gesagt, ich weiß nicht mehr als die Geschichtsbücher und das ist nicht gerade viel. Aber wenn du, Bronn, willst... Ich bin dabei!“

MEISTERINFORMATIONEN:

Bronn wartet nun ab, ob die Helden ebenfalls annehmen, so sie es nicht bereits getan haben. Er ist bereit, den Lohn bis auf 3D /Tag/Person + Zusatzkosten zu erhöhen und die Hälfte als Vorschuss zu geben (die andere Hälfte werden die Helden niemals sehen). Das Geld für die Ausrüstung kann er ebenfalls vorschießen. Die Sache mit den Metallwaffen lässt sich natürlich ziemlich einfach durch Handschuhe lösen. Darauf sollten die Helden aber von selbst kommen. Außerdem führt dies zu AT/PA -2, da die Handschuhe das Kämpfen doch behindern. Metallrüstungen sind nun wirklich vollkommen indiskutabel. Besteht ein Spieler darauf, verpassen sie ihm Erfrierungen über Erfrierungen und lassen sie ihn sterben!

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden annehmen, stellt Bronn ihnen luxuriöse Einzelzimmer im „Hotel zur Ruh“ zur Verfügung, es sei denn, die Helden haben andere Möglichkeiten, die sie vorziehen. Im Hotel gibt es ein großartiges Essen, die Helden müssen nur Bescheid sagen, das sie von Bronn geschickt wurden. Das Treffen zum Aufbruch setzt Bronn für Übermorgen um 9 Uhr auf dem Marktplatz an, so dass die Helden noch genug Zeit haben, Besorgungen zu machen. Bronn und Fram bleiben noch ein

wenig und gehen schließlich. Sollten die Helden Wirt und Gäste über Bronn ausfragen, erfahren sie, dass er schon mehrere Male dort war und das erste Mal vor 2 Götterläufen kam. Er hat immer im Voraus bezahlt – auch heute – und sich auch beim Trinkgeld als recht freigiebig erwiesen. Ansonsten hören die Helden die gleiche Geschichte, die Bronn ihnen erzählt hat.

In der Rückwand der Taverne entdecken die Helden eine Tür. Auf Nachfrage wird ihnen erklärt, dass dahinter verschiedene Glücksspiele angeboten werden. Die Helden können natürlich teilnehmen. Auch dort geht es ruhig zu. An mehreren Tischen spielen ältere Leute Inrah oder Rote Kamele. Aber auch einfache Kartenspiele finden sich.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Spiele dienen nur zur kurzen Aufheiterung. Haben die Helden zu viel Geld, können sie es hier loswerden. Haben sie zu wenig (eigentlich kaum möglich), etwas gewinnen. Einsätze und Gewinne liegen daher in ihrem Ermessen. Als Spiele können sie diverse bekannte ausspielen, etwa Black Jack, Solitär und Schach oder aber alte aus offiziellen Abenteuern verwenden. Allerdings gibt es keine Spiele, die Lärm mit sich bringen – das geziemt sich nicht in einer noblen Taverne!

Die Zimmer der Helden im Hotel sind selbstverständlich für beide Tage reserviert und im Voraus bezahlt. Die nächtliche Regeneration ist verdoppelt. In der Stadt finden die Helden, nach einigem Suchen in Geschäften und auf dem Markt, alles was sie benötigen und Sie für nötig erachten. **WICHTIG:** Achten sie bei diesem Abenteuer auf die Tragkapazität ihrer Helden! Wenn sie den gesamten Markt mitnehmen, wird das Abenteuer sinnlos, da ein nicht unerheblicher Reiz, durch die beschränkten Ressourcen gegeben wird!

Wenn sie wollen, können sie auch noch die ortsansässigen Diebe in Aktion treten lassen um die Helden um einen Teil ihres Geldes zu berauben. Es bietet sich natürlich auch eine kleine Verfolgungsjagd ein, bei der die Diebe schließlich gestellt und der Garde übergeben werden. Richten sie sich ganz nach dem Geschmack ihrer Gruppe! Die weiteren Ereignisse in der Stadt haben nichts mit der Geschichte zu tun. Schließlich, am 2. Tag nach dem Treffen, geht es los!

DER AUFBRUCH

Allgemeine Informationen:

Es ist ein herrlicher, frischer Morgen. Ihr habt bereits gefrühstückt – es gab frisches Brot und Eier – und euch nun zum Treffen auf dem Marktplatz begeben. Dort seht ihr auch schon ein halbes Dutzend Gestalten warten: Fram, Bronn, Träger und Führer. Ihr entdeckt ebenfalls voll beladene Rucksäcke, aus denen Zeltstangen und Feuerholz ragen.

Als Bronn euch entdeckt, winkt er euch zu sich. Er und Fram sind gerade über eine Karte gebeugt, die das Gebiet von Paavi an nördlich zeigt. So weit ihr es beurteilen könnt, ist die Grimmfrost wenig mehr als ein großer, weißer Fleck.

„Die ersten Tage unserer Reise sind klar“, meint Bronn. „Wir werden an der Küste entlang nach Norden ziehen. Ich schätze, wir werden die Schneegrenze irgendwann am zweiten Tag erreichen. Bis dahin wird das Leben noch recht angenehm. Wir können in den Wäldern jagen und täglich ein Feuer entzünden. In der Grimmfrost wird das kaum möglich sein. Dort wächst fast nichts und wenn, dann sind es meist Flechten und Moos. Sobald wir dort sind, ist unsere Hauptnahrung Rohkost und was wir sonst noch an haltbarem dabei haben.“

„Ja,“ ergänzt Fram. „Hinter der Schneegrenze wird es hart. Wir müssen uns auf unser Glück und die Gunst der Götter verlassen. Die Lage der Stadt ist nur durch vage Anhaltspunkte gegeben und ich glaube kaum, dass irgend einer den Weg ausgeschildert hat... Wenn wir sie wirklich finden, haben wir wirklich großes Glück! „Wir brechen in einer Viertelstunde auf“, sagt Bronn. „In der Zwischenzeit könnt ihr euch ja mit unseren Trägern und Führern bekannt machen.“

Spezielle Informationen:

Zwei Träger und der Führer sind Nivesen. Sie sind in dicke Fellklamotten gehüllt, obwohl es noch relativ warm ist, doch bald werden sie es nötig haben. Der einzige richtige Führer ist Troshk. Er und seine zwei Brüder, Nimpek und Kherwick, die als Träger fungieren, arbeiten schon lange Zeit zusammen (siehe auch Anhang). Die drei lockte der nicht unbeträchtliche Lohn. Auch sie haben, wie die Helden, die Hälfte im Voraus bekommen und Anteile an den Schätzen zugesichert bekommen. Troshk Kennt sich nach eigenen Angaben bis 100 Meilen in die Grimmfrost gut aus – eben so, wie es das Klima und das Terrain zulassen. Auch so werden die drei eine große Hilfe im Ewigen Eis sein. Der dritte Träger (???) ist ziemlich wortkarg. Die Helden können ihm vorerst nur seinen Namen entlocken: Urok. Ansonsten ignoriert er die Helden vollkommen.

Die Ausrüstung besteht (neben der, die den Helden selbst gehört) aus folgendem:

- 1 Schlafsack für jeden
- Holz für insgesamt 40 Stunden Brenndauer (bei kleinem Feuer!)
- 2 Zelte für je 6 Personen
- 7 Flaschen Premer Feuer
- Nähzeug
- Fackeln
- Rationen für 28 Tage (spärlich)
- Eine Karte der Grimmfrost
- Heilkräuter (15 Anwendungen)
- 5 Heiltränke
- Zunderschwamm und Feuerstein
- 1 Krug Hylailer Feuer
- 2 dicke Felldecken

MEISTERINFORMATIONEN:

Genauere Personenbeschreibungen siehe Anhang, Wichtige Personen. Alle sind Bronn gegenüber vollkommen loyal, Urok seiner Göttin und somit Bronn als seinem Anführer. Die erste Viertelstunde bietet sich dazu an, sich erstmalig bekannt zu machen und etwas über den bisherigen Lebensweg der anderen zu erfahren.

Schließlich bricht die Expedition auf.

Für Sie als Meister ist es noch wichtig, folgendes zu wissen: Keiner der Expeditionsteilnehmer sollte sterben, es sei denn, die Helden fordern es heraus. Wenn jemand sterben muss, dann bevorzugt Kherwick oder Nimpek. Es fehlt zwar Ausrüstung, wodurch die Helden noch sparsamer sein müssen, aber ansonsten passiert nichts von größerer Bedeutung.

Sind sie der Meinung, etwas Wichtiges fehle bei der Ausrüstung, können sie es ergänzen (beachten sie aber auch hier die Tragkapazitäten der Expedition!). Die Heiltränke geben LP in ihrem Ermessen!

Allgemeine Informationen:

Endlich geht es los! Die Träger schultern die Lasten und ihr verteilt etwas von ihrem Gewicht auf eure Rücken – jeder muss mit anpacken, ihr werdet die Ausrüstung noch brauchen. Die Expedition setzt sich, allen voran Bronn, Fram und der Führer, in Bewegung. Hier und dort erspäht ihr einige Städter, die den ungewohnten Anblick betrachten. Offensichtlich denken sie sich jedoch nichts weiter dabei. Schließlich verlasst ihr die Stadt und wendet euch nach Norden. Noch ist der Boden grün und saftig. Die frische Luft weckt eure Lebensgeister. Gemächlich trittet ihr am Meer entlang in Richtung Norden.

MEISTERINFORMATIONEN:

So lieber Meister, jetzt kommt größtenteils ihr Part. Das heißt, richtig beginnt er erst an der Schneegrenze, doch auch hier müssen sie viel außerhalb der Storyline tun. Die nächsten zwei Tage werden die Helden vermutlich noch auf die Jagd gehen. Das Lager wird aufgeschlagen, sobald die Dämmerung beginnt. Noch gibt es keine Eile. Die Helden können sich ausführlich mit den gesprächigeren Personen der Gruppe unterhalten. Wenn sie meinen, dass etwas Action fehlt, lassen sie bei einer der Nachtwachen, sei es bei einem Helden oder einem anderen Expeditionsteilnehmer, irgend ein Wildtier (Wildkatze, Waldwolf o.ä.) aufkreuzen und verschwinden. Wenig später ist das Lager dann von einem ganzen Rudel umzingelt... Ob es angreift oder nicht, ist eine andere Sache, die großteils vom Verhalten der Helden abhängt. Bis zur Schneegrenze kommt es zu einigen, für die Geschichte unwichtige, doch auflockernde Begegnungen. Ab hier stehen in Klammern hinter den Informationen, der ungefähre Zeitpunkt.

Allgemeine Informationen (Mittag des ersten Tages):

Am Ufer des Meeres entdeckt ihr ein Boot. Offensichtlich sind es Fischer. Sie hantieren mit Netzen und irgend etwas großem herum. Sie haben anscheinend Probleme, denn sie fallen immer wieder auf den Allerwertesten.

Spezielle Informationen (beim Nähergehen):

Es sind Robbenfänger! Und sie haben gerade einen Riesenfang gemacht. Ihre Beute ist noch am Leben und wehrt sich heftig. Sollten die Helden bleiben, werden sie zum Essen - Robbenfleisch – eingeladen. Bronn hat nichts dagegen, Kherwick wird jedoch nicht mitessen. Wenn die Helden mitessen, können sie am Feuer etwas über den Weg erfahren. Es heißt, eine Räuberbande treibe ihr Unwesen in der Gegend

MEISTERINFORMATIONEN:

Nun kann es natürlich passieren, dass Helden etwas gegen Robbenfang haben. Bevor sie mit dem Schwert auf die armen Fischer losgehen, sollten Sie Bronn einschreiten lassen. Das Gerücht über die Räuberbande stimmt. Jedoch werden sie die Helden auf gar keinen Fall überfallen - das haben sich schon die Herren aus der Taverne für die Rückkehr aus der Eiswüste gespart, wobei sie die Räuberbande mitschleppen. Die edlen Herren haben von den Schätzen gehört und wollen sie den Helden abnehmen – wenn sie zurückkommen. Sie warten übrigens einen Monat, wobei sie auch andere Leute überfallen.

Allgemeine Informationen (Lager; am Abend):

Langsam geht der Tag zu Ende. Die goldene Praiosscheibe versinkt am Horizont und ihr spürt eure Füße bereits schmerzhaft. Höchste Zeit also, ein Lager aufzuschlagen. Zu diesem Zweck wählt Troshk eine Spalte in der Uferböschung aus. Die Wellen reichen nicht bis dorthin, so dass ihr keine Angst haben müsst, nasse Füße zu

bekommen. Schließlich baut ihr die Zelte auf, teilt die Wachen ein, entzündet ein Feuer mit frisch gesammeltem Holz und erzählt euch Geschichten, bis ihr einer nach dem anderen schlafen geht.

MEISTERINFORMATIONEN:

Wollen die Helden schwimmen gehen? Bitte, sollen sie! So lange sie noch Boden unter den Füßen haben, werden sie sich schlimmstenfalls, ihre Entscheidung, eine leichte Erkältung holen (KL, KK und MU –1 für W6+2 Tage). Schon heute sollten die Helden einen festen Wachplan ausarbeiten. Zur Verfügung stehen alle Expeditionsteilnehmer, also insgesamt 6+Helden, so dass mindestens 4 Helden durchschlafen können. Verlangen sie in JEDER Nacht Selbstbeherrschungsproben. Die um 1 Uhr ist um 5 Punkte erschwert. Misslingt eine, schläft der Held ein und bemerkt eventuell wichtige Dinge nicht.

Allgemeine Informationen (1. Nacht/ morgens 2. Tag, zur letzten Wache):

Es ist eine sternklare Nacht. Aus dem Wald hörst du die Laute vieler Tiere. Es war auch ein Raubtier dabei, doch es ist weit entfernt. Wahrscheinlich traut es sich nicht an euer Lager heran. Von der anderen Seite plätschert das Meer. Es lässt dich völlig entspannen. (Selbstbeherrschungsprobe+4, wenn misslungen „Du schläfst ein“). Langsam setzt die Morgendämmerung ein. Du siehst, wie Troshk sich streckt, „N'Morgen“ murmelt und langsam zum Wasser wadet. Er kniet sich hin und steckt sein Gesicht mitten hinein. Als er wiederkommt sieht er putzmunter aus, und so beschließt auch du, dir den schlaf aus dem Gesicht zu waschen. Ungefähr eine Stunde später ist auch der Rest der Gruppe wach und abmarschbereit. Es geht weiter nach Norden!

MEISTERINFORMATIONEN:

- Abermals Gelegenheit zu Unterhaltungen, aber nichts Wichtiges.

Allgemeine Informationen (irgendwann Nachmittags 2.Tag):

Plötzlich seht ihr eine Gestalt an einen Baum gelehnt. Sie kaut auf irgend etwas und scheint euch aufmerksam zu mustern. Neben ihr liegen ein Langbogen und ein Kurzschwert.

Spezielle Informationen:

Menschenkenntnis+10: Ein Jäger.

Gehen die Helden weiter, ignoriert sie der Jäger weiterhin.

Begrüßen sie ihn, erzählt er ihnen, wo die Helden hier in der Gegend besonders viel wild finden können (die Jagd wird heute leichter). Er trinkt gerne einen Schluck Premer Feuer mit den Helden und geht dann wieder in den Wald zurück.

MEISTERINFORMATIONEN:

Sind die Helden so dumm, den Jäger anzugreifen, so flieht er in den Wald, wird sie aber weiter verfolgen. Dies heißt im Klartext, dass die Helden kein Wild mehr finden, da es verjagt wurde und dass ihnen jede Stunde mindestens ein Pfeil um die Ohren fliegt (und oft trifft). Den Jäger können sie nicht mehr finden – dies ist sein Revier und er kennt es perfekt. Er verfolgt die Helden nur bis zur Schneegrenze.

Allgemeine Informationen (2. Tag abends):

Und wieder neigt sich ein Tag dem Ende zu! Heute ist euer Lager nicht so schön wie gestern. Ihr müsst neben dem Weg lagern, ein idealer Platz um überfallen zu werden, scheint euch.

MEISTERINFORMATIONEN:

Es passiert nichts, es sei denn, sie wollen es. Übrigens schläft auch der Jäger in der Nacht, wird gegebenenfalls also seine Angriffe für die Nacht einstellen! Schläft ein Held ein, lassen sie ihn aufwachen und einen jungen Fuchs sehen, der gerade ein Stück Fleisch aus den Vorräten geklaut hat...

Allgemeine Informationen (3. Tag, morgens):

Es weht ein frischer, kalter Wind. Es kann nicht mehr weit sein, bis ihr die Schneegrenze erreicht, wie Bronn meint. Die Tierlaute werden langsam weniger. Bald wird euch nichts Lebendes mehr auf eurem Weg begegnen.

Die Eiswüste

Allgemeine Informationen (3. Tag, gegen Mittag):

Es schneit! Hinter euch befinden sich die letzten Bäume, die dicht an dicht stehen. Vor euch öffnet sich langsam eine blanke Ebene. Bald werdet ihr nur noch von Weiß umgeben sein. Ihr beschließt, noch einmal ein Feuer zu entzünden, bevor ihr am Holz sparen müsst. Ein letztes Mal wärmt ihr euch auf, dann begeben ihr euch hinein in die eisige Grimmfrost.

Nach einer Stunde Rast geht ihr weiter. Sicherheitshalber zieht ihr eure Schneeschuhe an.

Gegen Abend schlägt ihr euer Lager auf. Bronn entscheidet, dass es kein Feuer geben wird. Euer Lager ist wenig mehr als eine Schneewehe, die mit der Zeit festgefroren ist. Jedoch bietet sie einen ausgezeichneten Schutz gegen den Wind.

MEISTERINFORMATIONEN:

Ab diesem Tag geht der schwere Teil der Reise los. Begegnungen werden rar. Daher sei ihnen angeraten, nicht einfach zum nächsten Punkt über zu springen. Machen sie den Helden klar, was sie umgibt: Weiß, Weiß, Weiß. Hin und wieder ein schwarzer Punkt, ein Fels oder abgestorbener Baum. Die Gegend ist trist und die Helden müssen aufpassen, dass sie keine Depressionen bekommen (Selbstbeherrschung?). Auch die Kameraden sind schweigsamer geworden, sie sparen ihre Wärme. Hinzu kommt, dass der Tag eigentlich recht kurz ist, zumindest der Teil, an dem die Praiosscheibe am Himmel steht. Nach wenigen Stunden ist es wieder Nacht und nur das Nordlicht ist am Himmel zu sehen. Eigentlich täglich, sogar mehrmals, können sie folgenden Text vorlesen:

Allgemeine Informationen (täglich):

Weiß. Kalt. Sehr kalt. Leere. Nur weiß. Ihr seid fast blind vor weiß, kneift die Augen zusammen, damit euch das reflektierte Licht der Praiosscheibe nicht erblinden lässt. Nur selten seht ihr etwas anderes als weiß und wenn dann zieht es euch fast magisch an. Ihr bekommt bereits Depressionen und ohne die tägliche Runde Premer Feuer und ein nettes, wenn auch kurzes, Gespräch wäret ihr wohl längst verzweifelt. Weiß, immer weiß. Halt? Dort war da nicht etwas? Etwas schwarzes, nichts wie hin...Nein, nein, ihr dürft nicht, nur ein toter Baum, nichts Bedeutendes. Ihr müsst

weiter, dürft nicht wahnsinnig werden, müsst euch zusammen reißen... Weiß, nur weiß. Eine Hölle, nein die Hölle hat viele Farben, aber hier ist nur eine, weiß... Die Praiosscheibe steht am Himmel, wer weiß wie lange noch... Die Zeit des Dunkel ist weit größer als die der Helligkeit und dies hat schon manchen zur Verzweiflung getrieben. Am Tag blendet euch das Licht, so hell, vom Schnee reflektiert. In der Nacht ist es dunkel wie nichts, nur das Nordlicht am Himmel. Aber um euch herum immer nur weiß...weiß...weiß...

MEISTERINFORMATIONEN:

Ändern sie den Text ruhig ab, aber nur ein wenig. Den Spielern soll mehr als nur deutlich werden, dass die Helden immer nur das Gleiche sehen und nahe dran sind zu verzweifeln. Würfeln sie viele Sinnesschärfe und Gefahreninstinkt - Proben. Es gibt gar nichts, aber wenn sie misslingen, glauben die Helden, in der ferne etwas zu sehne und werden es überprüfen wollen. Ab hier würfeln sie täglich mit 1W6 und subtrahieren 4 vom Ergebnis (0 und kleiner = 0). Dies ist die Anzahl der Zufallsbegegnungen nach Tabelle 1 im Anhang. Diese können sie, wenn sie unwahrscheinlich sind auch abändern oder verfallen lassen. 3 Begegnungen jeden Tag wären arg seltsam. Fügen sie die Begegnungen sinngemäß in den täglichen Text ein (oder wann immer es passend ist). Ab heute ist der Regenerationswurf für LE: 1W6-2 und kann somit auch zu Schaden führen! Der AE-Wurf bleibt gleich.

Allgemeine Informationen (4. Tag, morgen)

Ihr wacht auf. Es ist noch dunkel. Je weiter ihr nach Norden zieht, desto länger bleibt es dunkel. Ihr friert, die erste Nacht ohne Feuer, und Bronn reicht als erstes eine Flasche Premier Feuer herum. Alle trinken, bis auf Urok. Sofort durchschießt Wärme euren Körper. Als nächstes folgt eine kurze Lagebesprechung. Ihr beschließt, nicht weiter der Küstenlinie zu folgen, sondern ins Innere der Grimmfrost vorzudringen. Zwar habt ihr Bedenken über die Orientierung, doch wenn ihr weiter an der Küste entlang geht, werdet ihr die STADT DES EISES niemals finden. Außerdem beruhigt Troshk euch ungemein. Schließlich marschieret ihr los Richtung Nordwesten.

MEISTERINFORMATIONEN:

Falls sie sich fragen, wieso in diesem Abenteuer keine Karte der Route beigelegt ist: Ich kann darin keinen Vorteil sehen. Alles ist weiß, also wäre die Route eine schwarze Linie auf weißem Grund. Die Grimmfrost ist auf der Karte der Basisbox abgebildet und diese reicht vollkommen aus. Genaue Orientierung ist nicht möglich und die Helden werden die „Stadt“ zu einem späteren Zeitpunkt so wie so nicht wiederfinden – mal abgesehen davon, dass sie nicht das ist, für was sie die Helden halten.

Allgemeine Informationen (4. Tag, abends):

Es ging nur schleppend voran. Ihr schätzt die Entfernung, die ihr am gesamten Tag zurückgelegt habt auf 10 Meilen, nicht gerade viel. Mittlerweile ist es dunkel. Am Himmel leuchtet das Nordlicht, eine imposante Erscheinung, wie ihr euch einig seid. Auch heute beschließt ihr, kein Feuer zu entzünden, zumal dies bei eurem Lager Probleme hervorrufen würde. Ihr seid an einem Ort, der aussieht wie von Menschenhand errichtet, es aber unmöglich sein kann. In drei Himmelsrichtungen, bis auf nach Norden sind vereiste Schneewehen, die den Wind abweisen und euch so schützen. Auch mögliche Feinde hätten es schwer, hinüber zu gelangen, obwohl sie nur einen guten Meter hoch sind. Würdet ihr ein Feuer entzünden, so bestünde die Möglichkeit, dass die Wehen schmelzen, und ihr habt noch genug Wasser. Statt

dessen gibt Bronn eine weitere Flasche Premier Feuer herum und abermals trinken alle, bis auf Urok. Dann geht ihr schlafen. Der Tag war hart. Urok übernimmt die erste Wache.

Er starrt ohne Bewegung in die weiße Wüste hinaus. Es ist seltsam, ihr könnt einfach nicht einschlafen. Ein unbestimmbarer Geruch liegt in der Luft. Ihr bemerkt, dass auch Troshk, seine Brüder und Bronn in die Wüste hinaus starren, jedoch könnt ihr nicht erkennen, wieso. Langsam zieht Urok sein Schwert, offensichtlich eine Spezialanfertigung, wie Bronn sie vor 4 Tagen erwähnte. Außerdem ist sie mit Rubinen verziert und leuchtet magisch. Urok bewegt sich ganz langsam, also ob er irgend etwas dort draußen nicht zum Angriff reizen will. Auch ihr steht langsam auf. Alles ist gespannt. Ihr seht euch suchend um. Fram macht einen Schritt...und plötzlich bricht die Hölle los. Eine kleine, weiße Gestalt, weiß wie der Schnee, springt den Erzähler an und reißt ihn zu Boden. Fram versucht, die Bestie mit seinem Stab auf Abstand zu halten, doch ihr habt keine Zeit, weiter darüber nachzudenken, denn hinter der ersten Bestie kommt ein ganzes Rudel und fällt über euch her.

Spezielle Informationen:

Gelingt den Helden eine Sinnesschärfe-Probe +10, entdecken sie die schneeweißen Bestien vor dem Angriff (und entgehen so der ersten unparierbaren Attacke).

Gelingt zusätzlich eine Tierkunde – Probe +4 identifizieren die Helden die Wesen als Schneelaurer. Die Frage ist nur, warum sie trotz des offensichtlich hohen Risikos für sie angreifen.

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Angriff der Schneelaurer war vollkommen unerwartet, zumal diese Kreaturen eigentlich nur selten in Rudeln vorkommen. Der Angriff soll den Helden verdeutlichen, dass sie es eher mit den Widrigkeiten der Natur als mit menschlichen Gegnern zu tun haben werden. Was die Schneelaurer trieb, war der Hunger. Obwohl sie normalerweise wohl keine so große Gruppe anfallen würden... Das Rudel war ursprünglich größer, wurde jedoch vor kurzem von einem Wolfsrudel aufgerieben (senken sie die LE von 2 Schneelaurern um 1W6 und erhöhen sie die TP, s.u.). Es sind /Anzahl der Helden) + 10 Schneelaurer, so dass auch erfahrene Helden Probleme bekommen. Die Schneelaurer greifen wie wild alle Menschen an, so dass man keinem einen festen Gegner zuteilen kann. Dabei ist das Rudel sehr gut aufeinander eingespielt. Die Kreaturen sind außerdem so klug, einen Gegner vehement anzugreifen (wenn sie einen Über - Helden haben und ihn dämpfen möchten).

Für jeden Lebenspunkt, den sie verlieren, erhalten die Schneelaurer einen TP dazu! Dies macht sie unwahrscheinlich gefährlich. Werden sie getötet, erhalten sie nach ihrem Tod noch eine letzte Attacke gegen ihren Bezwinger.

Die Schneelaurer haben eine unparierbare Attacke gegen jeden Expeditionsteilnehmer, bevor die Helden eingreifen können (Überraschungseffekt).

Die Werte eines Schneelaurers (Werte in Klammern für den Anführer):

MU: 12 (16) **AT:** 11 (13) **PA:** 5 (7) **LE:** 12 (20) **RS:** 1

TP: 1W6 **GS:** 8 **AU:** 20 (30) **MR:** 2 (7)

Die Schneelaurer fliehen, sobald sie zu starke Verluste erlitten haben, sprich: auf die Hälfte reduziert wurden, allerdings nicht, ohne vorher einen Teil der Vorräte zu vernichten (Essen).

Allgemeine Informationen (nach siegreichem Kampf):

Der Kampf ist vorbei, die Schneelaurer sind besiegt! Entweder liegen sie tot im Schnee oder sind geflüchtet. Sofort stürzt ihr zu der Stelle wo Fram immer noch im Schnee liegt. In seinem Gesicht seht ihr einige üble Kratzer. Der Schnee um ihn herum ist voll roter Flecken wie auch der Rest eures Lagers. Ihr vermutet schon das Schlimmste als Fram plötzlich die Augen aufschlägt und anfängt, heftig zu atmen. „Ich bin in Ordnung,“ sagt er, als er wieder Luft geschnappt hat. „Als mich dieses verdammte Vieh anfiel war ich zu überrascht, um etwas zu tun. Ich schleuderte es schließlich weg und stellte mich tot. Nun... es hat funktioniert. Sie sind wohl weg? Verdammte Biester...!“

Während Urok und Bronn sich weiter um den Verletzten kümmern, schaut ihr euch um. Die Leichen der Schneelaurer, denn solche waren es, was jetzt ganz offensichtlich ist, liegen verstreut im Schnee. Erst jetzt fällt euer Blick auf die Rucksäcke, die zuvor an eine Schneewehe gelehnt wurden. In einem von ihnen klafft ein riesiges Loch und heraus rieseln Teile eurer Ausrüstung. Bis auf diese Teile sieht der Rucksack recht leer aus. Die Bestien haben sich offensichtlich mit euren Vorräten begnügt! Und diese werden euch ganz sicher fehlen!

Troshk und seine Brüder sind gerade dabei, die Vorräte zusammen zu suchen, die von den Schneelaurern auf ihrer Flucht zurückgelassen wurden. Viel ist es nicht – sie haben alles mitgeschleppt, was sie in Maul und Klauen tragen konnten. Nimpek flickt das Loch im Rucksack recht notdürftig. Es ist offensichtlich, dass es nicht lange halten wird, zumal er selbst den Kopf schüttelt. Troshk untersucht zusammen mit Kherwick die Leichen der Schneelaurer – vermutlich um zu sehen, ob sie als Ersatznahrung geeignet sind. Dies ist nicht der Fall, wie Troshk erklärt: „Die Tiere sind total ausgehungert. An ihnen ist mehr Knochen als Fleisch. Kein Wunder, dass sie uns angegriffen haben, wer weiß, seit wann wir das erst essbare waren, dass sie sahen! Außerdem wären sie auch so nicht besonders schmackhaft und sind zäh wie Leder.“

Spezielle Informationen:

Nach einer halben Stunde ist alles wieder ruhig und die Helden können sich wieder schlafen legen. Allerdings werden sie wohl keineswegs ruhig schlafen können, ist doch der Angriff noch zu frisch in ihrem Gedächtnis! Sollte es nötig sein, können sich die Helden von Urok mit einigen Kräutern behandeln lassen, allerdings sind diese auf insgesamt 15 Anwendungen begrenzt (für Helden und Expeditionsteilnehmer), so dass sie es sich gründlich überlegen sollten. Ist ein Held im Schneidern versiert, kann er den Rucksack flicken, denn so wie er ist, das erkennt auch ein Laie, trennt die Naht bei der nächsten Belastung auf.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Nacht verläuft ereignislos (bis auf obiges). Wurden die Helden mit Kräutern behandelt, regenerieren sie heute W20+8 LP (statt 1W6-2).

Am nächsten Tag brechen die Helden weiter in Richtung NW auf.

Allgemeine Informationen (Nachmittag des 5. Tages):

Den ganzen Tag lang habt ihr nur weiß gesehen, von den letzten Stunden der Dunkelheit bis jetzt, doch nun liegt eine spiegelblanke Fläche vor euch – ein gefrorener See. Ihr bezweifelt, dass er unter eurem Gewicht zusammen bricht. Trotzdem testet ihr die Eisdecke vorsichtig an. Sie hält. Ihr macht noch einmal eine kurze Rast und beschließt dann, hinüber zu gehen – ihr habt auch kaum eine andere

Wahl, wenn ihr nicht eure Richtung nach Südwesten ändern wollt. Und darin seht ihr einfach keinen Sinn.

Also geht es los über die schillernde Eisfläche. Zunächst rutscht ich oft aus, doch mit der Zeit gewöhnt ihr euch an den rutschigen Untergrund. Mittlerweile seit ihr einige Meilen vom Ufer entfernt –in alle Richtungen! Und überdies wird es nicht mehr lange hell bleiben. Ihr müsst euch sputen.

Und plötzlich passiert das, was ihr schon die ganze Zeit befürchtet habt: Es knackt und plötzlich bricht (HELD/ -in) ein! Sofort seit ihr da, um ihn / sie hinauszuziehen, doch noch darauf bedacht, nicht selbst noch hineinzuschlittern. Als ihr (HELD /-in) schließlich herausgezogen habt, zittert er/sie bereits am ganzen Leib - und der kalte Wind trägt nicht zur Erwärmung bei!

Also zieht (HELD/ -in) sich mit eurer Hilfe schnell aus und wird anschließend so gut es geht trocken gerubbelt. Dennoch zittert er /sie. Mittlerweile hat Urok eine der decken aus den Vorräten geholt, in die ihr (HELD /-in) nun so gut wie möglich einwickelt. Nun müsst ihr noch schneller werden, um ein Feuer zu entzünden (was nun wirklich höchst notwendig ist). Auf dem Eis ist dies unmöglich, wie die dünne Decke ja bewiesen hat...

Spezielle Informationen:

Wildnisleben+10: Offensichtlich hat sich in diesem Gebiet eine Luftblase unter dem Eis gebildet. Im großen und ganzen ist der See aber recht gleichmäßig vereist und stark genug, uns zu halten!

MEISTERINFORMATIONEN:

Sind ihre Helden nicht stark genug, lassen sie Troshk einbrechen. Bestenfalls wird sich der Eingebrochene eine starke Erkältung und einige leichte Frostschäden holen. Wenn die Helden sich nicht beeilen, noch schlimmeres. Da der Eingebrochene noch immer zittert und nicht so schnell laufen kann, sollten die Helden ihn wenn möglich tragen (abwechselnd). Eine andere Möglichkeit ist, ihn auf der zweiten Decke (oder in seinem Schlafsack) hinterher zu ziehen. Je nach dem, wie sie sich anstrengen, erreichen die Helden mehr oder weniger spät das Ufer (Es sind 2-3 Meilen):

Allgemeine Informationen:

Endlich! Der See ist zu Ende. Urok setzt sofort den Rucksack ab und kramt Feuerholz heraus. Troshk (oder wenn er eingebrochen ist Nimpek!) baut aus einigen Stöcken einen kleinen Turm, so dass der Schnee das Feuer nicht löschen kann. Bronn holt in der Zwischenzeit seinen Zunderschwamm und entfacht einen der Äste. Er ist etwas nass, weswegen es nicht beim ersten Mal gelingt, doch schließlich, nach gut 10 Minuten, brennt das Feuer. Schnell setzt ihr (HELD /-in) so nah wie möglich heran und nehmt auch selbst Platz. Es dunkelt schon und so beschließt ihr, für die Nacht hier zu bleiben. Weiterreisen hätte keinen Zweck.

Spezielle Informationen:

(Eingebrochener HELD /-in) scheint es trotz aller Mühe nicht gut zu gehen. Im Schlaf spricht er/sie und seine/ihre Stirn ist heiß.

Heilkunde Krankheit: Eine mittlere Erkältung – bestenfalls! Helfen könnten Kräuter und Bettruhe, doch beides ist ohne Umkehr unmöglich.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Erkältung macht dem Helden schwer zu schaffen: die Regeneration entfällt (heißt 1SP pro Tag), MU-1; KK-2; KL-2; IN-1; FF-1. Ausdauer halbiert. Außerdem sollte er

sich bevorzugt vor schweren Aufgaben hüten: Klettern, Schwimmen usw. würde er nicht lange durchhalten.

Haben die Helden beim Erreichen des Ufers gebummelt (sprich: zu viele sinnlose Fragen gestellt, das Eis zu lange untersucht u.ä.), so können sie die Symptome verschärfen. Dem Helden geht es in der Eiswüste niemals besser! Erst zum Ende des Abenteuers, wenn er Bettruhe bekommt, wird er geheilt - oder wenn jemand mit ihm umkehrt. Dennoch sollte er überleben, wenn der Spieler ihn gut spielt.

Allgemeine Informationen (6. Tag):

Heute habt ihr richtig ausgeschlafen- bis das Licht der Praiosscheibe zu sehen ist - (+2LP) und es geht euch allen recht gut. Nur (Kranke(r)) sieht etwas mitgenommen aus. Aber es hilft nicht: Keiner will umkehren und er selbst meint auch, es ist nicht so schlimm Also brecht ihr auf und lasst den trügerischen Eissee hinter euch. Während des Vormittags passiert nichts außergewöhnliches. Einmal greift euch ein ausgehungertes Wolf an, der jedoch seine Stärke längst verloren hatte und durch einen Wurfspeer sein Ende fand.

Während ihr vorwärts schreitet – ihr kommt sehr gut voran – fällt euch auf, dass (Kranke(r)) Schweißperlen auf der Stirn hat, beileibe kein gutes Zeichen!

Es ist bereits wenige Stunden vor der Abenddämmerung, als etwas wirklich besonders passiert: Ihr seht ein Tier. Kein Raubtier, ein Karen. Schon leckt ihr euch die Lippen, denn es hat euch nicht bemerkt und könnte euren Speiseplan vorzüglich ergänzen...

MEISTERINFORMATIONEN:

Heute keine Zufallsbegegnungen! Die Helden werden nun wohl (hoffentlich) zur Jagd auf das Karen aufbrechen. So weit man eben von Jagd reden kann. Es wird im Endeffekt daraus bestehen, dass die Helden möglichst schnell und genau ihre Schußwaffen abfeuern und das Tier erlegen... Und das sollte ihnen auch gelingen, wenn sie es probieren.

Wenn die Helden das Tier nicht jagen, sind sie selbst Schuld! Kein Essen und alle weiteren Begegnungen mit „Nahrung“ werden annulliert (hart, aber was will man machen, wenn Helden Nahrung verweigern ?).

Allgemeine Informationen (nach erfolgreicher Jagd):

Das Karen sinkt vor euch zusammen! Euer Abendessen ist gesichert. Zur Feier des Tages wird sogar ein Feuer entzündet und das Fleisch gebraten. Es tut euch allen gut, etwas richtiges zwischen den Zähnen zu haben und keine spärlichen Rationen. Außerdem bleibt sogar noch etwas vom Fleisch über, so dass ihr etwas länger Wegzehrung habt als erwartet. Schließlich geht ihr schlafen, in der offenen Ebene, pappsatt, mit gefüllten Bäuchen. Auch eurem kranken Kameraden scheint es etwas besser zu gehen!

MEISTERINFORMATIONEN:

Heute regeneriert der Kranke normal, doch ist dies eigentlich nur die Ruhe vor dem Sturm, der am nächsten Tag aufzieht...

Allgemeine Informationen (7. Tag, morgens):

Als ihr aufwacht weht ein starker Wind, stärker als ihr ihn bisher erlebt hat. Es hat wieder angefangen, zu schneien. Dicke Flocken fallen herab und eure Schlafstatt ist schon teilweise verdeckt. Am Horizont seht ihr pechscharze Wolken, die sich überdeutlich von Schneeweißen Bergen abheben – und außerdem ist dies die

Richtung, in die ihr gehen müsst! Es wird euch nicht erspart bleiben, dem Sturm zu trotzen. Also packt ihr schnell eure Sachen zusammen um eine möglichst große Strecke zurück zu legen, solange der Sturm euch noch nicht erreicht hat. Wer weiß, vielleicht findet ihr ja eine Höhle in den Bergen oder einen vergleichbar sicheren Unterschlupf!

Ihr marschier los. Der Sturm kommt und noch immer sind die Berge weit entfernt. Wohl 5 Stunden müsst ihr noch laufen, bis ihr sie erreicht – unter normalen Bedingungen! Eiskalt weht euch der Wind um die Ohren. Dicke Schneeflocken klatschen euch ins Gesicht und lassen euch frösteln. (3 SP!).

Es hat heute keinen Sinn mehr, weiterzugehen. Ihr werdet abwarten müssen, bis der Sturm eine Pause macht.

Da kommt es euch gerade recht, dass mitten in dem Feld ein kleiner Fels ist. Er bietet kaum Schutz vor dem Wind aber er ist in jedem Fall besser als die offene Ebene. Also schlagt ihr eure Zelte auf – so gut es eben geht. Sie sind das einzige, was euch neben euren Decken und Schlafsäcken vor der Kälte bewahrt.

Nach einiger Zeit habt ihr es geschafft, sie aufzubauen und verzieht euch ins Innere. Ihr versucht zu schlafen. Vor Raubtieren braucht ihr heute keine Angst zu haben – auch sie verkriechen sich bei solch einem Wetter. Schließlich fallen euch die Augen zu...

Spezielle Informationen:

Wetterkunde +2: Der Sturm hört so schnell nicht auf!

ANALÜS oder ODEM ARCANUM: Dünne Kraffäden scheinen durch den Sturm zu schimmern . Sie sind dir Unbekannt aber auf jeden Fall mächtig: Die eines Alveraniars oder eines Dämons!

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Sturm, er wird die Helden eine lange Zeit aufhalten. Das Beste: Die Helden können nichts tun und wenn sie noch so stark sind. Ein Druide, der die Wettermeisterschaft nutzt, erreicht rein gar nichts. Es ist Firuns Wilde Jagd, die über den Himmel fährt.

Ab heute gibt es keine Zufallsbegegnungen mehr!!!

Verlangen Sie von den Helden Wildnisleben – Proben zum Zelt aufstellen. Misslingen sie, dauert es länger und die Helden erleiden weitere Schadenspunkte durch Frost.

Feuer machen: Im Sturm??? Unmöglich!

Übrigens verständigen die Helden sich im Sturm weniger durch Sprache als durch Gesten – niemand hat gerne den Mund voll Schnee. Benutzen auch sie Gesten und reden sie (wenn sie für Personen sprechen) kurz und abgehackt.

Allgemeine Informationen (während der Nacht):

Ihr wacht auf. Es ist eiskalt und ihr könnt nichts sehen – was an der Dunkelheit und an dem Schnee liegt, der euch kalt ins Gesicht geweht wird. Die Plane ist gerissen! Als sich eure Augen an das fehlende Licht – es ist noch tiefste Nacht - und an den Schnee gewöhnt haben, stellt ihr fest, dass die anderen Zelte offensichtlich noch ganz sind. Aber auch dies ist nur eine Frage der Zeit. Schnell sind die anderen geweckt, zumal einige so wie so schon wach waren, entweder vom Sturm oder von euch.

Troshk meint, es hätte keinen Sinn, zu warten, bis sich der Sturm legt. Er wird noch länger andauern und bis besseres Wetter kommt, wäret ihr alle erfroren.

Bronn hat nichts zu entgegnen und so klaubt ihr eure Sachen zusammen, stopft Planen und Zeltstangen in die Rucksäcke – vielleicht kann man sie noch reparieren –

und marschiert weiter durch den Sturm, in der Hoffnung, eine trockene Höhle in den Bergen zu finden.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Helden nehmen während des Marsches 1SP pro Stunde. Schlecht ausgerüstete evtl. mehr. Sie sollten es allerdings nicht so weit treiben, dass Helden bewusstlos werden. Der Kranke hat ein ernstes Problem. Geht es so weiter, wird er eher sterben als gesund werden. Verschlimmern sie die Symptome.

Allgemeine Informationen (8. Tag):

Die Stunden vergehen. Zeitweise wird der Sturm schwächer, doch nur um gleich mit doppelter Kraft zuzuschlagen. Das Morgengrauen kommt, doch es ist nicht mehr als ein bleicher Lichtschimmer durch das Sturmbräusen. Stunde um Stunde schiebt ihr euch voran, nichts Lebendes sehend. Eure Sichtweite beträgt selten mehr als ein paar Schritte und ihr bezweifelt, dass ihr auch sonst etwas Wichtiges sehen würdet. In einer Zeit ohne Sturm – ihr schätzt es gegen Mittag – erhascht ihr einen Blick auf die Berge. Sie scheinen näher gekommen zu sein, doch das ist wohl mehr Wunschdenken als Realität.

Der Sturm setzt wieder ein und euer Marsch geht weiter.

Nimpek bricht zusammen. Troshk hilft ihm wieder auf die Beine – wenn eure Gruppe getrennt wird, seid ihr alle verloren.

Ihr seid am Ende eurer Kräfte. Unerbittlich geht es weiter. Ihr wollt nicht erfrieren. Ihr kämpft. Weiter. Vorwärts. Der Sturm. Er rückt in weite Ferne. Licht. Helles Licht erstrahlt um euch. Heller als die Reflektion der Praiosscheibe auf Eis und Schnee. Heller als alles Licht... doch dann folgt eine unendliche Schwärze.

Es waren nur Sekunden, die ihr bewusstlos wart, doch Sekunden können hier über Leben und Tod entscheiden. Ihr steht wieder auf, schleppt euch weiter vorwärts.

Oh, trostlose Welt, verschwindest hinter einem dicken Vorhang aus weiß...

Das letzte Licht erlischt. Es wird wieder dunkel. Drei, vier Stunden war es vielleicht hell. Den ganzen Tag seid ihr marschiert, doch ihr wißt, dass ihr weiter müsst. Gebt ihr auf, seid ihr verloren. Verzweiflung macht sich breit.

Ihr seid verloren. Mitten im Nirgendwo. Ihr müsst weiter, doch eure Muskeln beginnen zu schmerzen. Ihr seid unterkühlt. Besonders (Kranke(r)) fällt es zunehmend schwerer, bei Bewusstsein zu bleiben. In den letzten paar Stunden ist er mehrfach in Bewusstlosigkeit versunken.

Es hilft nichts, ihr müsst weiter. An die 18 Stunden marschiert ihr nun. Plötzlich bricht (Kranke(r)) zusammen, bleibt im Schnee liegen. Ihr wollt ihm/ ihr hoch helfen, doch er / sie bleibt liegen. „Kann...nicht... Geht... Weiter... Rettet...euch...Ich...sterbe... keine...Kraft...mehr...“ Wieder ist er/sie abgetreten. Kherwick, der das zerstörte Zelt,

trug kommt zu euch. Wortlos setzt er den Rucksack ab und schmeißt alles unbrauchbare hinaus, auch das Zelt. Dann packt er (Kranke(r)) und legt ihn sich über die Schulter – ein Menschenleben ist zu kostbar. Eure Reise geht weiter.

Der volle Mond steht am Horizont. Der Sturm macht erneut Pause. Ihr seid erschöpft und mehr als je zuvor sehnt ihr euch nach Schlaf. Weitergehen ist unmöglich. So bleibt euch nur zu hoffen, dass der Sturm eine längere Pause macht und ihr wieder aufwacht aus diesem kalten Schlaf inmitten der Leere...

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Helden haben fast keine Handlungsmöglichkeit, weswegen es an ihnen ist, die Geschichte zu erzählen. Legen sie Wert auf Dramatik. Lassen sie die Helden

verzweifeln. In dieser Nacht regenerieren die Helden wieder. Jedoch geht der Gewaltmarsch am nächsten Tag weiter. Übrigens waren die Helden natürlich so intelligent, vorm Schlafen unter die Decken zu schlüpfen, falls sie das anmerken sollten.

In dieser Nacht träumt ein Held. Vorzugsweise derjenige mit der höchsten Intuition, ein Geweihter oder der Kranke. Nehmen sie ihn mit in einen anderen Raum und erzählen sie ihm den Traum, so dass er ihn beim Aufwachen den anderen Helden berichten muss – oder will, denn er wird es nicht gleich schaffen.

Allgemeine Informationen (für träumenden Helden):

Du stehst auf einer weiten Fläche, der Boden ist weiß. Um dich herum sind die Teilnehmer der Expedition. Ihr seid in der Grimmfrost, du weisst es. Alle anderen scheinen sich im Sturm zu mühen, doch du gehst ohne Mühe dahin. Die Bilder werden verschwommen. Du erkennst eine einzelne Person – ein freundlicher Gesichtsausdruck. Zottige affenähnliche Gestalten. Ein Duell der Magie. Gebäude aus blankem Eis... Alles vermischt sich. Ein Schneesturm in deinem Geist beginnt, der sich auch in die Realität fortsetzt, als du aufwachst...

MEISTERINFORMATIONEN:

Vielleicht wird der Held erahnen, was auf sie zukommt. Der Traum ist ein Gesicht – von wem auch immer gesandt - ohne wirklich viel Hintergrund zu verraten. Außerdem kann es auf viele Arten interpretiert werden. Wie dem auch sei: Der Held wird es den anderen mitteilen wollen. Er hat jedoch zunächst keine Zeit dazu – erst in der Hütten Andâriels -, denn wie Sie gleich sehen, werden die Helden vom Sturm geweckt.

Allgemeine Informationen (9. Tag, morgens):

Ihr erwacht. Auch heute wieder durch den peitschenden Schnee. Immerhin habt ihr euch einigermaßen erholt, so dass ihr zumindest für einige Stunden vorwärts kommen werdet. Auch (Kranke(r)) sieht ein wenig besser aus, aber nicht viel. Ihr packt eure Decken zusammen und marschiert los.

Der Vormittag geht ereignislos vorüber. Am Nachmittag jedoch geschieht etwas Ungewöhnliches:

Ihr findet eine Hütte! Und das beste daran ist, dass sie nicht verlassen ist, denn es brennt ein Feuer!

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Hütte gehört dem Firnelfen Andâriel Schneesang. Momentan ist er gerade auf der Jagd (mit Hilfe von ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE, einer Variante, die ihn gleichzeitig vor dem Sturm schützt und auch auf andere anwendbar ist). Die Helden werden wohl kaum zögern, die Hütte zu betreten und sich zu Wärmen. Ansonsten wird Troshk sie davon überzeugen, dass es Wahnsinn ist, auf den Besitzer zu warten – falls er noch lebt.

Allgemeine Informationen (nach Betreten der Hütte):

Mollige Wärme erwartet euch. Endlich könnt ihr eure Kleidung trocknen und euch selbst ein wenig aufwärmen. Den Besitzer der Hütte – wenn er überhaupt noch lebt, wofür das Feuer ein deutliches Anzeichen ist – werdet ihr schon angemessen entlohnen. Die ganze Hütte ist aus Holz. Eigentlich verwunderlich, dass sie den Sturm aushält. Der Kamin ist aus Stein, die Art könnt ihr nicht erkennen.

Spezielle Informationen:

Durchsuchen die Helden die Schränke, finden sie einige Heilkräuter, die (Kranke(r)) helfen können. (Alle reduzierten Werte +2 für 1 Tag, LE regeneriert!).

Schauen sich die Helden genau um, entdecken sie auch eine Luke im Boden der Hütte. Sie führt in eine Vorratskammer IM Eis (!). Die Wände in diesem Keller sind blankes Eis, teilweise uneben.

Hier findet sich eine kleine alchemistische Ausrüstung sowie einige Stapel Feuerholz. Wildnisleben +5: Wahrscheinlich ein Hohlraum, der auf künstliche Weise erweitert wurde.

Allgemeine Informationen (nach einiger Zeit in der Hütte):

Die Zeit vergeht wie im Fluge. Ihr seid seit langem wieder einmal trocken und durchgewärmt. Auch eurem Kranken Kameraden scheint das gut zu tun. Draußen tobt weiter der Schneesturm und die Praiosscheibe verschwindet am Horizont. Ihr seid schon nahe dran, den Besitzer der Hütte endgültig tot zu denken, da schwingt die Tür auf. Schnee peitscht herein. Kalte Schauer durchzucken euch.

Der Fremde trägt einen weißen Mantel – Robbenfell oder etwas ähnliches – und eine Kapuze. Über der Schulter trägt er ein erlegtes Karen und einen Langbogen. Sein Kopf dreht sich und er scheint euch alle zu betrachten. Distanziert und objektiv, weniger überrascht. Dann streift er die Kapuze ab. Es ist ein Elf. „Dürfte ich erfahren, was ihr in meiner Hütte zu suchen habt?“

MEISTERINFORMATIONEN:

Genauere Werte und Informationen über Andâriel Schneesang, siehe Anhang. Im weiteren sei davon ausgegangen, dass die Helden nicht so verrückt sind, den Elfen anzugreifen (in diesem Fall lassen Sie später keine Gnade walten und ziehen den Helden 200 AP ab!), sondern sich vernünftig mit ihm unterhalten und den Grund ihrer Anwesenheit erklären.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr eure Daseinsgründe offen gelegt habt, kommt es zu einem netten Gespräch. Andâriel Schneesang – so heißt euer Gastgeber – ist bereit, euch für die Nacht Unterschlupf zu gewähren. Er hat jedoch nichts zu verschenken, daher müsst ihr von euren eigenen Rationen zehren. Dem habt ihr nichts entgegen zu setzen und so findet ihr euch kurze Zeit später beim Essen vor dem Kamin wieder. Zuvor hat Andâriel allerdings das geschossene Karen währenddessen fragt Andâriel euch über das Neueste „aus dem Süden“.

Spezielle Informationen:

Sprechen die Helden Andâriel auf die Stadt an, bestätigt er die Existenz von Tie'Shianna – zumindest hat sie einmal existiert, mehr weiß er aber auch nicht.

Fragen ihn die Helden über seine Vorratskammer im Eis aus, erklärt er die Notwendigkeit des Konservierens und dass dies in großer Kälte sehr gut gelingt.

Sieht einer von den Helden wirklich elend aus, wird Andâriel sich seiner annehmen, sofern die Helden eine Gegenleistung zu bieten haben. Auch um andere kann er sich auf Anfrage kümmern. (siehe Anhang).

Wollen die Helden handeln, hat Andâriel einige Rationen (vom frischen Karen) zu bieten, außerdem einige Robbenfelle und seinen ZAUBER. Interessiert ist er an magischen Elixieren und Rationen, da er auch gern neues Essen probiert. Schmuck oder Geld interessieren ihn nicht.

MEISTERINFORMATIONEN:

Diese Nacht regenerieren die Helden vollkommen normal. Besteht akuter Bedarf, legt Andâriel noch einen RUHE KÖRPER über einen oder mehrere (natürlich nur für Gegenleistungen). Am nächsten Morgen wachen alle gestärkt auf.

Allgemeine Informationen (10. Tag, morgens):

Gestärkt wacht ihr auf, doch ein kurzer Blick aus der Tür bringt Ernüchterung. Der Schneesturm dauert an. Und Andâriel war eindeutig: „Für eine Nacht könnt ihr bleiben, nicht länger. Ich habe eigene Sorgen!“ So macht ihr euch also daran, eure Sachen zu packen. Als ihr euch verabschiedet habt, bietet Andâriel noch einmal seine Hilfe an: „Ich beherrsche einen Zauber, der es vermag, euch einige Zeit vor dem Schneesturm zu schützen. Ich könnte ihn über euch legen, doch es würde viel von meiner Kraft erfordern... Vielleicht hättet ihr im Gegenzug einen Magietrank oder etwas anderes?“

MEISTERINFORMATIONEN:

Irgend etwas Brauchbares werden die Helden wohl noch haben, und seien es ein paar Flaschen Premier Feuer und ein Paket Kräuter!

Allgemeine Informationen (Nach Annahme):

Andâriel vollführt einige Gesten und murmelt undeutliche Worte auf Isdira. Danach sieht er sichtlich geschwächt aus. „Geht nun. Eine halbe Stunde mag euch der Zauber wohl schützen! Und noch eine Warnung: In letzte Zeit sah ich hier in der Gegend einen von den verfluchten Bestien Pardonas, gebt Acht!“ Noch einmal bedankt ihr euch, dann öffnet ihr die Tür und geht hinaus. Ihr erwartet Eiseskälte, doch sie bleibt aus. Offensichtlich ignoriert euch der Sturm. Andâriels Zauber wirkt! Und er wirkt gut, denn ihr kommt voran wie auf einer guten Straße bei mildem Wetter.

Doch die Wirkung hält nicht so lange an, wie ihr es gerne hättet. Nach einer halben Stunde ist der Zauber aus und ihr müsst euch wieder mühsam vorwärts quälen... Wiederum ist alles weiß und ihr seht die nächste Rast herbei. Minuten werden zu Stunden. Stunden zu Tagen. Tage zu Wochen, Augenblicke zu Ewigkeiten. Weiter geht es, auch als die Praiosscheibe hoch am Himmel steht und auch als sie sich wieder hinab senkt. Nachdem sie hinter dem Horizont verschwunden ist, beschließt auch ich, endlich zu rasten. Schnell ist ein Schneewall aufgeschichtet und ihr versinkt einmal mehr in kalte Träume.

Spezielle Informationen:

Magiekunde +18: Der Zauber ist eine Abwandlung von ÜBER EIS... Fragt sich nur wie er das macht, denn der ursprüngliche Zauber ist nur ein Bruchteil der Formel.
Götter und Kulte / Geschichtswissen +5: Pardonas Bestien sind wahrscheinlich die Gletscherwürmer, die sie geschaffen hat.

MEISTERINFORAMTIONEN:

Bald ist es ausgestanden. Morgen legt der Sturm noch einmal zu, danach hört er auf. In 2 Tagen werden die Helden vermutlich die Berge erreichen. Wiederum gibt es heute 1 SP pro Stunde (außer der ersten halben)

Allgemeine Informationen (11. Tag):

Als ihr aufwacht, habt ihr das Gefühl, dass es noch kälter geworden ist. Ihr schleppt euch nur mühsam vorwärts und werdet andauernd in den Schnee geschleudert.

Schon längst ist eure Ausrüstung wieder durchnässt. Ihr habt das Gefühl, in mehreren Stunden nur einige hundert Schritt zurück gelegt zu haben. Nach einer endlosen Zeit wird der Sturm plötzlich schwächer und hört sogar ganz auf. Ihr habt es geschafft! Der Sturm ist überstanden! Jubelgeschrei ertönt.

Ein Blick nach vorn zeigt, dass ihr morgen oder zumindest in zwei Tagen die Berge erreicht. Erfüllt von neuer Kraft stapft ihr durch den frischen Schnee, bis schließlich die Dämmerung wieder einsetzt.

Als Bronn etwas von einem Feuer erzählt, wollt ihr ihn schon für verrückt erklären – schließlich ist auch das Holz vollkommen nass - , doch er lächelt nur. Obwohl Troshk es auch nicht zu verstehen scheint, schichtet er einen kleinen Holzstapel auf. Bronn hat in der Zwischenzeit ein kleines Tongefäß aus dem Rucksack geholt „Hylailer Feuer!“ sagt er. „Geht alle einige Schritte zurück!“

Auch er entfernt sich und schleudert das Gefäß auf die Feuerstelle. Sofort brechen Flammen aus und blenden euch. Auf jeden Fall brennt das Holz – vielleicht sogar zu schnell. Ihr seid froh, es endlich wieder warm zu haben.

Spezielle Informationen:

Alchimie 7+ oder Fragen von Bronn: Hylailer Feuer wird normalerweise eher zum Kampf zwischen Schiffen eingesetzt. Sobald es mit Luft in Berührung kommt, explodiert es und fängt an zu brennen – sogar auf Wasser. Bronn nahm es mit um schnell Feuer entzünden zu können.

Allgemeine Informationen (in der Nacht):

Schnell seit ihr eingeschlafen. Die Zelte wurden aufgebaut, das beschädigte geflickt. Endlich ist es wieder warm. Eigentlich das falsche Wort, aber richtig in Anbetracht des Sturmes, der nun zu Ende gegangen ist. Selig schlummert ihr in euren Zelten. Auch (WACHE), der gerade Wache schiebt, ist fast eingeschlafen.

Plötzlich ertönt ein Geräusch, laut, Panik erregen. Ihr braucht nicht erst geweckt werden, denn durch diesen Mark erschütternden Schrei seid ihr sofort alle auf den Beinen, die Felle schnell übergeworfen, die Waffen in der Hand...

Und als ihr vor den Zelten seid, seht ihr, was den Schrei ausgestoßen hat: Pardonas Wurm, ein Gletscherwurm! Er sieht majestätisch aus. Überall am Körper silbern glänzend, als ob er aus diesem Metall in seiner reinsten Form besteht. Doch alles ist Lug und Trug. Er ist eine böartige Bestie. Eine ausgewachsene Bestie. Und offensichtlich betrachtet er euch als Nahrung...

MEISTERINFORMATIONEN:

Nach dieser Begegnung würde sich mancher Forscher sehnen (Gletscherwürmer sind SEHR selten), die Helden vermutlich weniger. Tatsache ist, dass es unweigerlich zum Kampf kommt. Der Drache hat Hunger.

Die Werte des Gletscherwurms:

MU: 19	KL: 14	CH: 15	GE: 16	KK: 35	AT: 13 (Gebiß)
PA: 12	TP: 2W+9 (Gebiß)	RS: 6	LE: 300		15 (Klauen)
GS: 18/3	1W+9 (Klauen)	AU: 350			

Die erste Geschwindigkeit gilt für den Flug, die zweite für den Erdboden. Der Gletscherwurm hat 3 AT/KR; eine mit Gebiß und zwei mit Klauen.

Der Gletscherwurm ist etwas stärker als der Durchschnitt. Die Helden sollten aber keine größeren Probleme haben, da sie ja deutlich in der Überzahl sind. Urok greift sofort in den Kampf mit ein, der Rest der Gruppe versucht, eher, sich selbst zu schützen. Der Drache flieht, sobald seien LE unter 50 fällt.

Allgemeine Informationen (Drachen LE unter 50):

Ein Schrei klingt durch die weiße Leere. Der Wurm windet sich mit Schmerzen, dann hebt er vom Erdboden ab. Er sieht gewaltig aus. Schön, trotz der vielen Wunden, was für eine gefährliche Bestie.

Doch nun heißt es erst einmal, sich über den Sieg freuen. Allerdings scheint auf dieser Expedition kein wirklicher Grund dazu vorhanden zu sein, denn wie so oft zuvor kommt auch diese Freude mit einem Pferdefuß: Der Kampf fand in eurem Lager statt – das was einmal euer Lager war.

Einige Male ist der Drache über die Zelte gerollt. Zwei von ihnen sind unwiederbringlich zerstört. Verbogene Zeltstangen, zerfetzte Planen. Aus einem der Rucksäcke läuft Flüssigkeit. Der letzte Rest Premier Feuer. Und auch eure Wasservorräte scheint es erwischt zu haben, so dass ihr bald wieder ein Feuer entzünden müsst um Schnee zum Schmelzen zu bringen und so als Trinkwasser zu nutzen. Resigniert macht ihr euch an die Arbeit. Dabei bemerkt ihr, dass euer Holzvorrat bedenklich geschrumpft ist. Für 2 Feuer wird es wohl reichen, mehr nicht. Schließlich, als der Morgen kommt, macht ihr euch auf den Weg in Richtung Berge.

MEISTERINFORMATIONEN:

Ab heute kommt es wieder zu Begegnungen gemäß der Tabelle. Haben es die Helden bis hier geschafft, sollten sie auch den Rest überleben - zumindest bis zum Finale, nicht unbedingt einschließlich.

Übrigens hatte es der Gletscherwurm auf einen in der Nähe hausenden Firnelfenstamm abgesehen und war ziemlich nahe dran, ihn zu finden... Haben die Helden es also wirklich nötig, aber nur im äußersten Notfall, bedanken sich die Elfen mit allen möglichen Kleinigkeiten (Pfeile, einige Rationen ...), die von den Helden benötigt werden. Ansonsten ziehen sie es vor, sich niemandem zu zeigen!

Allgemeine Informationen (Abend):

Schon einige Stunden ist es schon wieder dunkel, doch ihr seid weiter marschiert. Morgen ist es soweit, ihr erreicht die Berge. Wieder einmal schlägt ihr zuvor euer Lager auf. „Irgendwo in diesem Haufen aus Gestein ist die Stadt“, murmelt Fram. Troshk hat in der Zwischenzeit ein Feuer entzündet und damit begonnen, Eis zu schmelzen. (Kranke(r)) scheint es wieder einmal etwas schlechter zu gehen. Auf seiner Stirn sind erneut Schweißtropfen.

Als es so weit ist, legt ihr euch schlafen. Bronn wollte heute unbedingt die erste Wache übernehmen.

Allgemeine Informationen (in der Nacht):

Plötzlich wacht ihr auf. Ihr glaubt, einen markerschütternden Schrei gehört zu haben. Die übrigen Expeditionsteilnehmer schlafen jedoch seelenruhig. Der Himmel ist klar, die Sterne leuchten am Himmel.

Erst jetzt bemerkt ihr, dass eure Wache verschwunden ist – Bronn ist weg! Ihr habt schon die nähere Umgebung nach ihm abgesucht, als er plötzlich wieder vor euch steht. Auf eure Frage, wo er war, antwortet er, er „glaubte eine Robbe gehört zu haben und wollte sie erlegen.“ Ihr legt euch wieder schlafen.

Spezielle Informationen:

Sternkunde+10: Eine ganz besondere Sternkonstellation. Pforte Uthar ist offen... Wirklich gut zum Beschwören von Dämonen, speziell von Dienern des Eisigen Jägers.

Menschenkenntnis+5: Bronn lügt und das nicht einmal besonders gut!

Tierkunde: Du kennst kein Tier, das einen Schrei ausstößt wie den, den ihr gehört habt.

MEISTERINFORMATIONEN:

Bronn lügt. In Wirklichkeit hat er alles für den Kampf gegen seinen Bruder vorbereitet. Er hat einen Dämon, einen Gravloth, beschworen - die günstige Sternkonstellation kommt ihm dabei gerade recht. Für diese Beschwörung hat Bronn sich bewusst in die Kreise der Verdammnis begeben. Der Dämon hat von ihm den Auftrag erhalten, ihnen zu folgen und auf ein Zeichen Bronns seine Gegner anzugreifen.

Allgemeine Informationen (12. Tag):

Gleich nach dem aufwachen marschiert ihr los. Ihr seid voller Tatendrang. Gegen Mittag erreicht ihr die Berge. Zuerst trifft ihr nur auf vereinzelte Felsbrocken, doch schließlich steht ihr vor einer etwa 30 Schritt hohen Felswand. Zu eurem Bedauern gibt es offensichtlich keinen anderen Weg, als sie empor zu klettern...

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Helden müssen 4 Klettern Proben ablegen, die erste +4, die zweite +6, die dritte +2 und die vierte +5. Dies kommt daher, dass die Felswand an den betreffenden Stellen unterschiedlich schwer zu erklimmen ist. Misslingt eine Probe, fallen die Helden. Mit einer GE – Probe können sie sich noch einmal fest halten oder den Sturz abfangen. In diesem Fall erleiden sie 1W6 SP durch Schrammen. Misslingt auch die Gewandtheitsprobe. So stürzen die Helden ungebremst zu Boden... 2W6 SP, wenn es die erste Probe war, 4W6 für die zweite usw. Natürlich können die Helden vorhandene Seile und/oder Kletterhaken benutzen, um es sich und ihren Freunden einfacher zu machen! Der Kranke Held hat natürlich einen besonderen Nachteil. Ihm sollte von den anderen geholfen werden. Kommen die Helden nicht auf diese Idee, verstärkt sich die Krankheit weiter (Betroffene Attribute erneut –1, KK-2).

Allgemeine Informationen (oben angekommen):

Endlich zieht sich der Letzte über die Kante. Der Anblick, der sich euch bietet, ist seltsam. Ihr hättet vieles erwartet, aber dies nicht. Eine merkwürdige Aura scheint diesen Ort zu umgeben. Sie ist nicht göttlich, nicht so mächtig wie ein Alveraniar. Sie ist nicht dämonisch, nicht so hasserfüllt wie ein Knecht der Niederhöllen. Doch sie hat etwas erhabenes.

Auf der anderen Seite ist eine weitere Felswand, die in einen Talkessel hinab führt. Er ist voll Nebel, daher könnt ihr nichts erkennen.

Vor euch, in 1-2 Meilen Entfernung ist ein Turm, den man aufgrund des Standortes nicht von unten sehen kann. Er hebt sich klar vom blauen Himmel und vom weißen Schnee ab, denn er ist mit verschiedensten Mustern durchzogen. Wenige Farben wurden verwendet. Große Teile sind schwarz, doch gelegentlich findet sich eine weiße Schicht, so dass es aussieht, als ob Teile des Turmes fehlten.

Mehr könnt ihr aus dieser Distanz nicht erkennen.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Helden sollten sich jetzt langsam in Richtung des Turmes begeben! Wollen sie ins Tal hinab, machen sie ihnen klar, dass es bei diesem Nebel Wahnsinn wäre!

DAS FINALE

Allgemeine Informationen:

Als ihr näher auf den Turm zugeht, erkennt ihr weitere Einzelheiten. In die Mauer des Turms sind mit feinen blauen Linien, die leuchten, wenn ein Sonnenstrahl auf sie fällt, magische Symbole gezeichnet. Einige groß und ineinander verschlungen, andere klein, so dass ihr nur raten könnt, was sie sind. Und vor allem quält euch eine Frage: Wer oder was lebt in diesem Turm. Offensichtlich gehört er einem Magier, aber welcher Gesinnung. Während ihr weiter auf den Turm zu schreitet, legt sich langsam der Nebel im Tal, doch ihr könnt noch immer nichts Genaueres erkennen und zum hinunter Klettern ist es weiterhin zu gefährlich. Einige Male seht ihr ein Aufblitzen im Tal.

Schließlich erreicht ihr den Turm. Ihr seid nicht mehr alleine. Vor dem Turm steht ein Mann mittleren Alters. Er ist in eine lange Robe in rot, golden und grün gekleidet. In seiner linken Hand hält er einen Stab, mit dem er sich in den Schnee stützt. Auf der Spitze des Stabes ist ein funkelnder Rubin gesetzt.

Spezielle Informationen:

Die Helden haben nun Zeit, zu reagieren. Greifen sie an, wird Theorn (der Magier) sie beschwichtigen. Reden sie, unterhält er sich mit ihnen, starrt jedoch die ganze Zeit Bronn an. In den Turm bittet er sie nicht.

MEISTERINFORMATIONEN:

Beschreibung Theorns siehe Anhang. Wenn sie meinen, es ist genug gesagt oder wenn die Helden nichts tun und auch nichts tun werden, lesen sie folgenden Abschnitt vor:

Allgemeine Informationen:

Die ganze Zeit über hat der Magier auf Bronn geblickt. „Gestatten?“ sagt er. „Mein Name ist Theorn Weißenbronn. Ich lebe hier in Ruhe und Frieden und will mich nur meinen Forschungen hingeben. Ich weiß nicht, was ihr wollt, doch ist mir ein Gesicht aus eurer Mitte nicht unbekannt und das lässt mich das Schlimmste fürchten!“

Ihr seid plötzlich wie versteinert, zu keiner Regung fähig.

Bronn tritt vor. Er wirkt auf einmal viel imposanter als ein einfacher Herrscher. Er reißt sich die Felle vom Leib und darunter kommt eine Robe zum Vorschein.

Schwarz, durch und durch. Über und über mit silbernen Zahyad - Runen belegt.

„In der Tat Bruder, ich bin zurück“, sagt Bronn und wendet sich euch zu. „Ich bin Barl Weißendorn. Vor einiger Zeit wurde ich von meinem Bruder von diesem Orte verjagt. Nun bin ich zurückgekehrt, um meinen gerechten Teil zu fordern. Helft mir und ihr werdet belohnt werden!“

„Ein Frevler bist du,“ tönt Theorns Stimme, „vor Hesinde und den anderen 11! Es war ein faires Duell in Rondras Namen und der Verlierer hatte zu gehen!“

„Wollt ihr auf einen Lügner hören? Er betrog wie er es immer tat und setzte mich in der Schneewüste aus!“

„Ich gab dir Decken und genug Essen. Das Duell war fair, keiner hat betrogen, Bruder, sieh es ein. Ich war stärker und ich bin es noch. Solltest du noch so viele Söldner anschleppen, um mich zu töten, das was du willst, bekommst du nicht, denn es existiert nicht –zumindest nicht hier.“

„Du bist ein Lügner, Theorn. Niemals sprachst du die Wahrheit außer zu deinem eigenem Nutzen! So wirst du nun sterben.“

Ein letztes Mal wendet Theorn sich euch zu: „Ich kann mich nur wiederholen: Er ist der Betrüger, nicht ich bin es.“ Dann geht der Kampf los. Flammenschwerter legen sich in die Hände der beiden. Noch immer könnt ihr euch nicht rühren. Schließlich, nach einer unbestimmten Zeit, in der beide Schläge austeilten und parierten, den anderen jedoch niemals verletzten, stürzt Barl. Es war ein fairer Kampf.

„Nein, nicht noch einmal,“ schreit er und in seiner Stimme ist Grabeskälte. „Grovlath! Jetzt!“

Plötzlich beginnt der Schnee zu beben und eine Abscheuliche Gestalt manifestiert sich aus ihm heraus, weiß wie Schnee, ein wenig an Kristalle erinnernd, doch mit einer Scheußlichen Fratze. Es stürzt sich ohne Umschweife auf Theorn. Plötzlich könnt ihr euch wieder bewegen.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die restlichen Expeditionsteilnehmer stehen noch immer unter Schock und können nicht handeln. Die Helden können tun, was sie wollen. Helfen sie Bronn, wird er sie danach wie seinen Bruder töten wollen. Helfen sie Theorn, was angesichts der offensichtlichen Schummelei und des Ausrufs Barls wahrscheinlicher ist, geht es wie folgt weiter:

- der Grovlath stürzt sich auf die Helden
- Barl stürzt sich auf seinen Bruder (und verwundet ihn irgendwann mit einem schwarzen Obsidiandolch)
- Barl benutzt eindeutig schwarzmagische Sprüche, unter anderem den ECLIPTIFACTUS
- Die restlichen Expeditionsteilnehmer können ihre Lähmung abschütteln und greifen im letzten Augenblick den Gravloth an, wenn die Helden am Unterliegen sind.
- Barl wird nicht getötet!!!

Diese Punkte sollten sie während des Kampfes beachten. Achten sie nicht auf die AE Barls. Er hat einige Tränke bei sich, ebenso Theorn.

Die Werte Theorns und des Gravloths siehe Anhang.

Wenn die Helden am Unterliegen sind (und das sollten sie sein, schummeln sie notfalls), lesen sie folgenden Text vor:

Allgemeine Informationen:

Ihr seid erledigt! Ihr blutete aus vielen Wunden und der Eisdämon scheint immer noch unverwundet zu sein. Auch Theorn ist fast besiegt. Der Schnee ist rot von Blut. Plötzlich fällt der Bann von euren Kameraden und sie eilen euch zur Hilfe, allen voran Urok, der dem Dämon sein Schwert in den Körper rammt. „Für die Leuin! Für Rondra!“ schreit er. In Gram bäumt sich der Dämon auf. Uroks Schwert zersplittert doch der Dämon wankt. Schnell schlägt ihr zu. Ein letzter Schrei und der Dämon entschwindet in seine unheilige Sphäre. Zurück bleibt ein Kreis geschmolzenen Schnees. In der Zwischenzeit haben Troshk, seine Brüder und Fram Barl gestellt. Ihr tretet zu ihnen.

„Ihr werdet nicht siegen!“ sagt Barl. Eiskalt, mit Totenstimme. Sein Bruder liegt erschöpft im Schnee. Plötzlich zieht der Nebel im Tal hinfort, in Sekundenschnelle. Der Anblick ist gewaltig: Die Stadt aus Eis. Überall blitzt und blinkt es. „Zumindest nicht ohne Verlust!“ schreit Barl. „IGNISPHAERO!“ Ein Feuerball löst sich aus seiner Hand und rast mit blitzartiger Geschwindigkeit auf die Stadt zu. Kherwick reagiert ebenso schnell und schleudert seinen Stoßspeer auf den verräterischen Magier. Er

trifft ihn mitten durchs Herz. Es ist jedoch zu spät. Der Feuerball ist im Tal explodiert und nun seht ihr nur noch Dampf, der vom kalten Eisboden aufsteigt. Der Speer, der in seinem Herzen steckt, scheint Barl nichts auszumachen. Als wenn er nicht verwundet wäre steht er auf. „Narren! Alle Narren! Nie werdet ihr ihn besiegen! Nie sein Diener. Wir werden siegen. Der Dämonensultan und ich, wir allein. Wir wer..“ Plötzlich bricht er zusammen. Tot.

Höchste Zeit sich um seinen Bruder zu kümmern. Als ihr seine Wunde behandeln wollt, beginnt er mühsam zu sprechen: „Gebt euch... Keine Mühe. Der Dolch war mit Gift getränkt. Ich werde sterben, nur Minuten verbleiben. Geht in den Turm, dort könnt ihr die Wahrheit erfahren. Oh, Bruder, du warst fehlgeleitet von Anfang an, doch hast du keinen Schaden verursacht, denn du kanntest die Wahrheit nicht!“ Dann schwingt Theorns Stimme um. Sehr eindringlich bittet er euch, niemandem etwas über den Turm zu erzählen. Ihr dürft alles mitnehmen. Theorn fällt zurück, seine Muskeln erschlaffen: „Herrin Hesinde, ich komme...“ murmelt er mit ersterbender Stimme, dann fallen seine Augen zu.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Helden sollten jetzt den Turm betreten und, entweder zuvor oder danach, Theorn begraben, verbrennen o.ä.. Sollten sie diese zwölfgöttergläubige Pflicht vergessen, wird Urok sie daran erinnern.

Allgemeine Informationen (im Turm, Erdgeschoss):

Die Tür schwenkt fast ohne euer Zutun auf. Wohlige Wärme schlägt euch entgegen. Ihr seht einen Kamin, in dem ein Feuer brennt, doch kein Holz. Treppen führen weiter nach oben. Treppen nach unten gibt es anscheinend keine. Im Erdgeschoss befindet sich außerdem so etwas wie ein Vorratslager. Ihr entdeckt einige Rationen (300) und sogar besondere Leckereien wie Bonbons und Lakritze. Außerdem findet ihr Stoff, mit dem ihr eure Zelte neu bespannen könnt

MIETSERINFORMATIONEN:

Die Rationen sind mit UNBERÜHRT VON SATINAV belegt. Die Zeit ist übrigens gerade abgelaufen, so dass sie verzehrt werden können. Sie können Gegenstände nach Wahl hinzu fügen oder entfernen

Allgemeine Informationen (1. Stock):

Ihr steht in einem Raum voller Bücher, offensichtlich die Bibliothek Theorns. In den Regalen entdeckt ihr einige alte Bücher und Schriften:

Gespräche Rohal des Weisen (verschiedene Ausgaben)

Zauberkräfte der Natur

Systeme der Magie

Stillstand – die unsichtbare Bewegung

Und einige mehr

Das wichtigste scheint euch jedoch das Buch zu sein, das auf einem Pult liegt. Es ist aufgeschlagen. Daneben stehen ein Tintenfass und eine Feder, Die letzten Worte scheinen noch frisch zu sein.

Spezielle Informationen:

Offensichtlich Theorns Tagebuch, jetzt können wir die Wahrheit erfahren. Er hat es nicht verschlüsselt – warum auch, hier kommt nie jemand her.

(Vor ½ Jahr) Heute kam es zum Duell zwischen meinem Bruder und mir. Ich hätte fast verloren, doch zuletzt konnte ich ihn besiegen. Ich brachte ihn in die Schneewüste und versorgte ihn noch einmal mit Essen...

(Vor ¼ Jahr) ...Meine Forschungen machen Fortschritte. Ich beherrsche bereits einige Formeln, von denen ich nicht zu träumen gewagt hätte...

(Vor 2 Monden) ...Betreffend die Stadt: Es mag schockierend klingen und zunächst war es auch ein Schock für mich, doch die Stadt ist keine Stadt. Nun mag man sich fragen, was ist sie. Die Antwort muss ausbleiben, ich vermag es nicht zu sagen. Vielleicht eine Illusion um Pardona irre zu führen? Sinnlos. Vielleicht die Manifestation der Elfischen Erinnerungen? Möglich. Ein Wunschbild, verursacht durch astrale Linien? Alles Spekulationen, ich werde die Wahrheit nie erfahren. Ob Tie'Shienna irgendwo existiert?

(Vor einem Tag) ...Ich spüre die Kraft meines Bruders. Er kehrt zurück und nicht allein. Ich habe die Sterne beobachtet. Wie ich ihn kenne wird er etwas beschwören. Die Zeit ist günstig...für ihn. Ich sehe mein Ende kommen, die Sterne sagen es. „Unter großem Verlust, Gekämpft für die Gerechtigkeit, bezahlt mit dem höchsten Preis, wird ein Sieg errungen.“ natürlich nur eine Deutungsmöglichkeit...

(Heute).. Barl kommt. Ich bin vorbereitet und werde mich ihm vor dem Turm stellen. An alle, die dies lesen mögen. Nehmt, was ihr wollt, doch bewahrt das Geheimnis der Existenz diesen Turmes.

MEISTERINFORMATIONEN:

Fügen sie beliebig Einträge ins Tagebuch ein, wenn sie es wünschen und es stimmungsvoll erscheint. Beispielsweise einige Anekdoten über die Lernfortschritte beim REVERSALIS. Die Helden können natürlich auch Bücher mitnehmen, bedenken sie jedoch, wie unhandlich diese sind. Außerdem sind aventurische Bücher, sehr, sehr schwer.

Allgemeine Informationen (2. Stock):

Ihr seid in der Spitze des Turms. Ein alchemistisches Labor. Auf den Regalen stehen verschiedene Tränke. Teilweise beschriftet, teilweise unbeschriftet. Auch Zutaten seht ihr in Mengen. An der Wand steht ein Bett. In die runde Kuppel ist ein Teleskop eingelassen, vermutlich um die Sterne zu beobachten.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Helden finden alle Elixiere, die sie benötigen. Wohlgermerkt, die sie JETZT benötigen, nicht erst in 10 Tagen. Höchstens ein oder zwei Heiltränke könnten sie auf die Reise mitnehmen.

Da ein Held immer noch krank ist, es sei denn, er ist gestorben, wäre es ratsam, etwas im Turm zu bleiben, um ihn zu kurieren. Bei weiterer Suche entdecken die Helden im 2. Stock auch Kräuter. Das Kurieren dauert ca. 7 Tage. Andere Helden können sich in der Bibliothek fortbilden. Zu nahezu jedem Thema findet sich ein Buch und sie können jedem Held ein bis drei Freiwürfe auf (durch Theorie erlernbare) Talente seiner Wahl gewähren.

Irgendwann sollten die Helden sich aber auf den Rückweg machen, es sei denn einer oder mehrere wollen sich hier zur Ruhe setzen, sicher auch nicht schlecht für alternde Magier oder Gelehrte.

Allgemeine Informationen (Aufbruch):

Es ist Zeit, wieder in die Zivilisation zurückzukehren. Ihr packt eure Sachen, nehmt mit, was ihr gebrauchen könnt – wie euch der Magier sagte – und macht euch auf

den Weg. Ihr habt auch eine Karte gefunden, die eine Stelle zeigt, an der die Berge nicht so steil sind und so ist auch der Abstieg kein Problem.

Das Wetter ist gut. Es ist zwar kalt, aber die Sonne scheint. Nicht so stark, dass euch die Reflektionen übermäßig blenden, aber genug, um den Tag zu erhellen. Die Nächte sind immer noch dunkel, doch nun könnt ihr euch richtig am Nordlicht erfreuen. Es ist, als ob ein Fluch von euch gefallen wäre. Alles geht leicht von der Hand...

Ihr seid nun schon ein paar Tage unterwegs. Alles lief glatt. Ihr fandet immer einen guten Rastplatz und einmal hattet ihr sogar das Glück, ein wohlgenährtes Karen zu erlegen. Probleme gab es indessen kaum. Ihr tragt auf eine Gruppe leicht ungehaltener Firnelten, die meinten, ihr würdet ihr Jagdwild verscheuchen. Doch nach kurzer Konversation konntet ihr sie friedlich stimmen. Ihr wart sogar in der Lage, ihnen einige Vorräte abzuhandeln.

Nun nähert sich eure Reise dem Ende. Dies ist der letzte Tag, den ihr in Eis und Schnee verbringen werdet, denn die Schneegrenze ist nahe. Ein letztes Mal verkriecht ihr euch in eure Schlafsäcke und macht es euch so warm wie möglich. Morgen seid ihr aus der Eiswüste heraus und 3 Tage später wieder in Paavi!

MEISTERINFORMATIONEN:

Wenn sie wollen, können sie die Rückreise auch ausspielen.

Wenn sie meinen, der Überfall am nächsten Tag sei nicht stimmungsvoll, lassen sie ihn weg. In diesem Fall ist das Abenteuer beendet und die Helden erreichen Paavi sicher.

Allgemeine Informationen (nächster Tag):

Ihr marschieret bereits einige Stunden. Immer wieder entdeckt ihr nun grüne Flächen im Schnee und schließlich lasst ihr das ewige Eis hinter euch. Ihr kommt an einer Wegbiegung vorbei, als ihr euch plötzlich von ungefähr 20 bunt gekleideten Gestalten umzingelt seht.

„Heiho, ihr wackren Recken,“ sagt eine von ihnen. Offensichtlich der Anführer.

„Reiche Beute scheint ihr gemacht zu haben! Die Götter meinen es wohl! So seiet denn nicht verlegen, dem Armen Volke abzugeben von dem Reichtum frisch erworben. Seht uns an ihr hohen Herren! Gebt uns Gold, wir brauchen Brot. Die Stadt des Eises doch sicher etwas für uns über lässt? Und seid ihr nicht willig, wir gebrauchen Gewalt!“

Während er redet, kommt die Erinnerung zurück! Dieser Mann saß in der Taverne der Schiffer ein paar Tische neben euch!

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Werte und Beschreibung Albertillo Götterdanks siehe Anhang. Alles hängt vom Verhalten der Helden ab. Erklären sie, dass sie selbst nichts gefunden haben, werden sie vielleicht durchsucht und dann laufen gelassen. Sie können natürlich auch kämpfen. Es sind 10 unerfahrene und 10 erfahrene „Räuber“ + Albertillo. Die Werte hinter dem Schrägstrich sind für die erfahrenen.

MU:12 / 13 LE: 30 / 50 AT: 10 / 13 PA: 11 / 14 RS: 3 (Fell oder Leder)

TP: 1W+2 od. 1W+3(Degen/Florett/Schwert) MR: 3 / 7

Die restlichen Werte werden nicht benötigt. Die Räuber fliehen, sobald mehr als zwei von ihnen tot sind. Auch einzeln fliehen sie, nämlich dann, wenn ihre LE auf zwei Drittel gesenkt wurde.

Allgemeine Informationen :

Ihr habt es geschafft! Auch die Räuber seid ihr am Ende noch los geworden. Außerdem habt ihr am Ufer des Meeres ein Fischerboot entdeckt, das auf euer Winken auch prompt reagiert hat. Nun steht ihr an Bord der „Salzarele“ und genießt die Fahrt. In ein oder zwei Tagen wird sie in Paavi anlegen und dann habt ihr jede Menge zu erzählen.

DIE BELOHNUNG:

Nach diesem Abenteuer sind die Helden um seltene Erfahrungen reicher. Nicht jeder wagt sich in die Eiswüste und kommt lebend zurück. An materiellen Dingen haben die Helden den halben Lohn (die zweite Hälfte bekommen sie nicht – von wem denn?) und die Dinge aus dem Turm. Nun zu den weniger materiellen Dingen. Jeder Held erhält pauschal 300 AP. Der Kranke zusätzlich 50 AP. Für gutes Rollenspiel können sie AP nach eigenem Gutdünken vergeben bzw. für schlechtes Abziehen. Den Rest der Abenteuerpunkte müssen sie selbst einschätzen, je nach dem, wie viele Begegnungen die Helden hatten und wie sie diese lösten. Außerdem erhält jeder zwei Freiwürfe auf Wildnisleben.

Anhang

Wichtige Personen

Barl Weißendorn / Bronn Tjalfsson– Der „Kaufmann“

Barl ist der Auftraggeber der Helden. Sein wahres Ziel ist es jedoch nicht, die Stadt des Eises zu finden, schließlich kennt er ihre Lage schon, sondern seinen Bruder zu vernichten. Da er Söldner für unzuverlässig hält, hat er eine Gruppe stärkerer Helden gesucht – und gefunden. Unter dem Vorwand, als Kaufmann und Gelehrter mit Namen Bronn Tjalfsson, die materiellen und wissenschaftlichen Schätze der Stadt besitzen zu wollen, heuert er sie für eine Expedition an. Dabei geht er so geschickt vor, dass die Helden am Anfang keine Chance haben, sein Ränkespiel zu durchschauen. Außerdem benutzt er eine Illusion, so dass er auch von Personen, die ihn kennen nicht erkannt wird. Später wird seine Rolle jedoch zunehmend zweifelhafter.

Wie sein Bruder Theorn und ein Großteil der übrigen Familie ist Barl magiebegabt. Er hat sich der schwarzen Gilde verschrieben und verfolgt seine Ziele mit aller ihm gegebenen Macht. Mit Borbarad hat er nichts am Hut, sieht man einmal von der ziemlich ähnlichen Einstellung ab, was den Gebrauch der Magie zur Machterhaltung angeht. Barl ist auch nicht der ehrlose Magier, der alle hintergeht. Er hat eine gewisse Ehre, jedoch sind seine Vorstellungen von diesem Begriff derart abstrakt, dass sie von den wenigsten verstanden werden.

Sobald Barl den Turm erobert und seinen Bruder getötet hat, hat er keine Verwendung mehr für die Helden. Er überlegt noch, was er mit ihnen tun soll. Wahrscheinlich wird er ihnen Schätze, ein paar Bücher oder Heilelixiere und Juwelen, anbieten oder sie, wenn sie ablehnen zu seinem Bruder schicken... Barl trägt immer einige Heiltränke bei sich (Stärke nach Meisterentscheidung). Seine Waffe ist ein Wanderstab (in Wirklichkeit ist dies sein Zauberstab), den er, sobald seine wahre Identität bekannt ist, auch in ein Flammenschwert verwandelt (AT 15 PA 13; 1W6+17 TP nach Ignifaxiusregel)

BARLS WERTE:

MU: 16	AG: 2	Stufe: 17	Größe: 1, 83
KL: 18	HA: 2	MR: 13	Haarfarbe: schwarz
IN: 15	RA: 4	LE: 43	Augenfarbe: blau
CH: 14	GG: 4	AE: 98	Waffe: Stab
GE: 10	TA: 3	AT/PA: 10 /11	Flammenschwert
FF: 12	JZ: 5	RS: 3 (Felle)	
KK: 9	NG: 6	Alter: 38	

Herausragende Talente und Zauberfertigkeiten:

Wildnisleben: 12; Feilschen: 9; Magiekunde: 16; Geschichtswissen 13; Sprachen 12(: Isdira (6), Garethi (2); Zahyad (4)); Heptagon 15, Furor Blut 17; weiter schwarzmagische Sprüche nach Meisterwahl; Pentagramma 9; Corpofrigo 8; Ignifaxius 7;

Fram Eslamsbrück – Der Erzähler

Fram ist das Kind armer Eltern aus dem Mittelreich, die zudem noch starben als er recht jung war. Dies zwang ihn, sich selbst durchzuschlagen, was ihm, wenn auch oft nur sehr knapp, gelang. Zu Anfang verdiente er etwas Geld, indem er Fremden half, bestimmte Plätze, Läden und sonstiges in der Stadt wo er gerade lebte, zu finden.

Weiteres Geld erlangte er, indem er eben jene Fremden um ihre Geldbörse erleichterte, doch beides sagte ihm nicht besonders zu. Als er 14 Jahre alt war, ließ er sich von einem Händler als Begleitschutz anwerben. So wie er war, fast ohne Ausrüstung, war es nahezu Wahnsinn, doch wie durch ein Wunder überlebte er und kam auch bald an eine eigene Waffe, einen Stab, und an ein Lederwams. Es folgten Fahrten durch ganz Aventurien, bei denen Fram sich einige Narben zuzog. Nach einigen Jahren, wohl um die 20, hatte Fram ein für gewöhnliche Leute kleines Vermögen zusammen und gab den Handel, an dem er sich zeitweilig selbst beteiligte, auf. Er ließ sich das Lesen beibringen und studierte alte Texte aus privaten Bibliotheken und Hesinde - Tempeln. Dies bewegte ihn dazu, dem Volk zu erzählen, was einst war, denn viele der alten Geschichten handelten von Helden und Monstern. Sie faszinierten Fram und er vermutete richtig, dass sie es auch mit dem Großteil der restlichen Bevölkerung tun würden.

So zog Fram einige weitere Jahre durchs Land, diesmal allerdings nicht als Händler sondern als Erzähler. Er hörte viele neue Geschichten, darunter von einem Novadi die der STADT DES EISES, und vergrößerte seinen Reichtum. Vor zwei Jahren kaufte er in Paavi ein Haus und lebt seitdem größtenteils von seinem Vermögen. Man findet ihn oft in Hesinde – Tempeln und Bibliotheken der umliegenden Städte, wo er weiterhin alte Texte studiert, und auf dem Marktplatz, wo er seinem alten Handwerk nachgeht, dass nun zu einer Art Hobby geworden ist.

Erwähnenswert ist noch, dass Fram Eslamsbrück magiefähig ist, was er auch weiß jedoch verheimlicht. Dies liegt zum Großteil daran, dass er nicht weiß, wie er sie einsetzt. Die Wirkung ist ihm jedoch mehr als bekannt: Vor den Augen seiner Zuhörer erscheint die Geschichte die er gerade erzählt.

Frams Werte:

MU: 13	AG: 2	Stufe: 12	Größe: 1, 64 Schritt
KL: 16	HA: 4	MR: 10	Haarfarbe: weiß
IN: 16	RA: 3	LE: 57	Augenfarbe : blau
CH: 15	GG: 4	AE: 43(s. Text)	Waffe : Stab
GE: 11	TA: 7	AT/PA : 12 /12	
FF: 10	JZ: 2	RS: 3 (Felle)	
KK: 8	NG: 6	Alter: 63	

Herausragende Talente:

Feilschen 14; Schätzen 10; Lesen 11; Geschichtswissen 15; Geographie 8; Wildnisleben 7; Gassenwissen 13; Menschenkenntnis 14; „Zauber“

Troshk – der Führer

Troshk (gesprochen: Troschk) ist ein Nivese und außerdem unglaublich redselig! Zu nahezu jedem Thema kann und wird er etwas sagen und ist mit seiner Meinung dabei völlig offen. Besonders Imman hat es ihm angetan. Auf seinem Gebiet, als Führer in den Nordlanden, ist er eine echte Kapazität. Bis 300 Meilen in die Grimmfrostwüste kennt er nahezu jede Gefahr und jeden möglichen Rastplatz.

Weiter in der Eiswüste ist er immer noch eine großartige Hilfe beim Kampf ums Überleben: Er weiß, wie man Wasser gewinnt (Tierhäute überm Feuer o.ä.) oder findet und welche Gefahren lauern. Auch essbare Tiere sind ihm bekannt und ebenso, wie man sie erlegt und zubereitet. Troshk ist der ältere Bruder von Nimpek und Kherwick. Alle drei stammen aus einer mittelständischen Familie, deren Sippe seit mehreren Generationen vom Führen Fremder in den nördlichen Ländern, dem Robbenfang und, in begrenztem Maße, auch vom Handel lebt.

Troshk ist Bronn / Barl gegenüber absolut loyal eingestellt, so lange er sich nicht gegen seine Begleiter wendet. Sobald dies geschieht wird er seinen Dienst quittieren

und vielleicht sogar die Helden im Kampf gegen seinen ehemaligen Auftraggeber unterstützen. Troshk ist im nivesischen Wolfskult aufgewachsen und ist FIRun stark zugeneigt.

Troshks Werte:

MU: 12	AG: 4	Stufe: 12	Größe: 1, 65 Schritt
KL: 17	HA: 1	MR: 5	Haarfarbe: d. braun
IN: 16	RA: 4	LE: 67	Augenfarbe: gelb
CH: 11	GG: 5	AE: ---	Waffe: Dolch
GE: 14	TA: 5	AT/PA : 14 /14	Stoßspeer
FF: 12	JZ: 2	RS: 3 (Felle)	Robbentöter
KK: 12	NG: 4	Alter: 36	FK (Langb.): 22

Herausragende Talente:

Wildnisleben (Eiswüste) 17; Pflanzenkunde 12; Tierkunde 10; Sinnesschärfe 10; Fallenstellen 8; Spurensuche 12; Orientierung 13;

Nimpek – ein Träger

Nimpek (sprich Niehm-peck) ist der jüngste von Troshks Brüdern aber für sein Alter schon sehr kräftig. Ihm fehlt allerdings noch die Erfahrung des zunehmenden Alters, so dass er sich in einigen Fällen an seinen großen Brüdern orientiert. Als anhänglich kann man ihn jedoch nicht bezeichnen. Er hat zu fast allem eine eigene Meinung und kann im Gegensatz zu Troshk und Kherwick nichts mit Imman anfangen. Außerdem ist er nicht so redselig. Er hat nichts gegen ein Schwätzchen, doch irgendwann bricht er ab.

In Paavi wartet seine Verlobte auf ihn. Die beiden wollen im nächsten Jahr heiraten und daher ist Nimpek nicht unbedingt geneigt, sein Leben zu riskieren. Sollte es zu einem Kampf, mit wem auch immer, kommen, wird er sich eher zurückhalten. Er ist jedoch ein recht passabler Kämpfer wenn es hart auf hart kommt. Nimpek ist Gesprächen recht aufgeschlossen, wird von sich aus aber nur selten eines beginnen.

Nimpeks Werte:

MU: 10	AG: 4	Stufe: 9	Größe: 1, 72 Schritt
KL: 12	HA: 2	MR: 2	Haarfarbe: blond
IN: 14	RA: 2	LE: 64	Augenfarbe : grün
CH: 13	GG: 5	AE: ---	Waffe : Stoßspeer
GE: 10	TA: 5	AT/PA : 12 /15	
FF: 12	JZ: 3	RS: 3 (Felle)	
KK: 16	NG: 5	Alter: 29	FK (Speer): 22

Herausragende Talente:

Wildnisleben 8; Orientierung 9; Klettern 13; Schwimmen 12; Selbstbeherrschung 10; Gefahreninstinkt 8

Kherwick – ein Träger

Kherwick (gesprochen: Kerrick) ist der mittlere der drei Brüder, in der Größe wie auch im Alter. In seiner Jugend hatte Kherwick ein einschneidendes Erlebnis, dass ihn dazu bewegte, Fremde im rauhen Norden zu führen. Er ist eigentlich mehr Träger und überlässt seinem Bruder das führen, aber in gewissen Dingen ist er besser. Statt im Norden zu bleiben wäre er aber viel lieber durch die Welt gezogen und hätte Abenteuer erlebt.

Eines Tages hatte Kherwick sich im Gebiet an der Grenze zur Grimmfrost verirrt. Ein schrecklicher Sturm wütete und Kherwick verschanzte sich in einer Schneewehe. Dort wurde er - halb erfroren – von einem Eremiten, einem Diener FIRuns gefunden und in eine Hütte gebracht. Durch die Gebete zum Gott des Winters und der Kälte

wurde der Junge gerettet und trug auch kleine bleibenden Schäden davon. Seit diesem Zeitpunkt besuchte Kherwick den Geweihten öfters und dieser unterrichtete ihn in den Lehren des Gottes, der Kunst des Jagens und in einigen Dingen mehr. Schließlich starb der Geweihte. Kherwick erfüllte ihm seinen letzten Wunsch: Eine Bestattung im Eisigen Wasser des Flusses, der nahe seiner Hütte floss. Danach eignete er sich auf eigene Faust weiteres Wissen an und half Fremden im rauen Klima des Nordens zu überleben, wie es ihm der Geweihte lehrte. Kherwick ist immer noch sehr stark FIRungläubig und würde von vielen als Fanatiker bezeichnet werden. Kherwick hat ein Gelübde abgelegt und wird nicht ohne triftigen Grund reden. Seine Brüder wissen dies und erklären es den Helden bei Bedarf. Außerdem wird Kherwick in der Grimmfrost kein Feuer entzünden, da er sie als Heiligtum seines Gottes betrachtet und sie durch ein Feuer, wenn auch nur in kleinsten Teilen, zerstört wird. Wird ein Feuer entzündet, hält Kherwick sich Abseits. Sein Essen besteht hauptsächlich aus Rohkost. Erfrieren kann Kherwick nicht und er weiß dies. Er trägt einen magischen Kristall, den ihm der Geweihte nach seinem Tode überließ. Der Kristall wärmt seinen Träger von innen heraus und neutralisiert jegliche schädliche Wirkung von Kälte und Eis (auch MAGIE!!!). Kherwick ist sehr stark und kann ohne Weiteres einem Menschen den Arm brechen.

Kherwicks Werte:

MU: 12	AG: 2	Stufe: 11	Größe: 1, 68 Schritt
KL: 11	HA: 0	MR: 7	Haarfarbe: schwarz
IN: 15	RA: 4	LE: 73	Augenfarbe: gelb
CH: 12	GG: 4	AE: ---	Waffe: Stoßspeer
GE: 14	TA: 4	AT/PA: 14 /15	Messer
FF: 9	JZ: 2	RS: 3 (Felle)	
KK: 19	NG: 4	Alter: 31	FK (Langb.): 29

Herausragende Talente:

Sinnesschärfe 12; Götter und Kulte 8; Schusswaffen (Bogen) 18; Wildnisleben 14; Selbstbeherrschung 10; Menschenkenntnis 8

Urok – der schweigsame Krieger

Den Helden erscheint Urok zunächst als ein weiterer Träger, beim ersten Kampf wird jedoch schnell deutlich, dass er dies nicht ist.

Urok könnte überall problemlos als ganz gewöhnlicher Krieger durchgehen, wäre da nicht sein Schwert. Es ist eine Spezialanfertigung: Der Griff ist aus stabilstem Holz, die Klinge aus bestem Stahl und mit Arkanium überzogen so dass sie viel haltbarer ist als der Griff vermuten lässt. Außerdem ist die Waffe RONdra geweiht, was dazu führt, dass sie unter normalen Umständen nicht zerbrechen und übernatürliche Wesen verletzen kann. Wie kommt Urok nun an eine so mächtige und kostbare Waffe? Er ist ein hochverdientes Mitglied in einem Orden der RONdrakirche und hat als solches die besondere Gunst der Göttin. Infolge seiner Schwertkünste wurde ihm die Waffe verliehen. Der Griff ist übrigens deshalb aus Holz, weil der Orden größtenteils in den Nordlanden fungiert und daher die Gefahr unterkühlten Eisens kennt.

Urok trinkt niemals Alkohol – um einen klaren Kopf zu behalten. Im Kampf tötet er mit absoluter Präzision, wahrt allerdings alle Gebote der RONdra (Ehrenhafter Kampf, keine heimlichen Angriffe...). Ansonsten ist er schweigsam wie die Jäger des Nordens. Urok wurde von Bronn als Begleitschutz angeworben. Eigentlich ist Begleitschutz das falsche Wort, vielmehr gelang es Bronn, die Kirchen der 12 davon zu überzeugen „einen hochgestellten Vertreter auf die Expedition zur Wiederentdeckung dieses Heiligtums des Firun“ mitzuschicken. Da Kämpfe mit den

Schneebestien und anderen Gefahren zu erwarten sind, fiel die Wahl auf einen Rondrianer.

Uroks Werte:

MU: 19	AG: 3	Stufe: 16	Größe: 1, 97 Schritt
KL: 13	HA: 3	MR: 12	Haarfarbe: gräulich
IN: 15	RA: 3	LE: 107	Augenfarbe: blau
CH: 11	GG: 2	AE: ---	Waffe: Schwert
GE: 16	TA: 3	AT/PA: 18 (15)*/17	Messer
FF: 10	JZ: 1	RS: 3 (Felle)	
KK: 18	NG: 5	Alter: 43	

*Uroks Schwert macht 1W6+4+ Körperkraft-Bonus Trefferpunkte. Sollte es nötig werden greift er im Kampf zu einem Messer und kämpft zweihändig weiter. Für das Messer gilt der Angriffswert in Klammern.

Herausragende Talente:

Schwerter: 18; Beidhändig 16; Selbstbeherrschung 14; Klettern 14; Wildnisleben 10; Körperbeherrschung 15; Sinnesschärfe 14; Zechen –NIE!; Heilkunde Wunden 13; Heilkunde Gift 5; Heilkunde Krankheiten 6; Gefahreninstinkt 13; Götter und Kulte 11

Andâriel Schneesang

Andâriel Schneesang ist ein Firnelf, der fast seit Lebensbeginn in der Grimmfrost lebt. Der Vater seiner Mutter war ein Mensch und so schlummert ein Teil dieses Erbe auch noch in ihm. Die Hütte baute er aus schierer Notwendigkeit. Ohne sie würde er erfrieren. Übrigens ist die Lage durchaus gewählt und nicht zufällig. Wie Andâriel herausfand, sind die Stürme – warum auch immer – an dieser Stelle, und im Umkreis von einigen 100 Schritt, schwächer.

In besonders schlimmen Zeiten wirkt Andâriel den Zauber VON FROST UND HUNGER... um zu überleben.

Wenn die Helden ihn treffen kommt er gerade von der Jagd zurück. Das Leben in der Grimmfrost ist hart, doch Andâriel würde nirgendwo anders leben wollen. Mehrmals im Jahr begibt er sich aus der Wüste heraus, um Holz und andere wichtige Dinge zu besorgen, die er benötigt. Andâriel hat nichts zu verschenken und so wird er die Helden kaum zum Essen einladen. Allerdings können sie über Nacht bleiben. Spricht jemand ihn darauf an, warum er bei einem solchen Sturm noch freiwillig nach draußen geht und auch noch jagen kann, erzählt er von seinem Zauber.

Andâriel ist auch bereit, sich um die Verletzten und Kranken zu kümmern – gegen angemessene Entlohnung. Von Geld will er nichts wissen. Rationen, Feuerholz und Kräuter sowie Heiltränke und ähnliches kann er jedoch gut gebrauchen.

Der Kranke Held wird, so die Helden es wünschen und sich leisten können, von Andâriel mit Kräutern behandelt, wodurch er 10 LP wiedergewinnt. Sollte es sehr schlimm um ihn stehen kann er auch bei dem Elfen bleiben (die Helden müssen Rationen für ihn da lassen!)

Während dem Aufenthalt erkundigt Andâriel sich nach Neuigkeiten „aus dem Süden“. Spätestens bei der Abreise wird er auf seinen Zauber zu sprechen kommen und anbieten, ihn über die Helden zu legen – wiederum gegen Vergütung in Bedarfsgegenständen.

Für andere Elfen ist Andâriel natürlich zutiefst badoc. Dennoch gibt es einige Firnelfensippen, die mit ihm handeln.

Andâriels Werte:

MU: 12	AG: 2	Stufe: 15	Größe: 1, 75 Schritt
KL: 16	HA: 3	MR: 12	Haarfarbe: weiß
IN: 17	RA: 5	LE: 68	Augenfarbe: blau

CH: 16	GG: 3	AE: 74	Waffe : Dolch
GE: 15	TA: 3	AT/PA : 14 / 15	
FF: 14	JZ: 2	RS: 3 (Felle)	
KK: 11	NG: 3	Alter: 56	FK (Langb.): 30

Herausragende Talente und Zauberfertigkeiten:

Wildnisleben 15; Schusswaffen 18; Fährtensuche 12; Orientierung 10;
 Gefahreninstinkt 13; Sinnesschärfe 15; Heilkunde, Wunden 12; Heilkunde, Gift 9;
 Heilkunde Krankheit 12
 EXPOSAMI 10; RUHE KÖRPER 10; VON FROST UND HUNGER... 17; BALSAM
 10; modifiz. ÜBER EIS... 15; andere Elfensprüche zwischen 8 und 12

Theorn Weißenbronn

Theorn ist der ältere Bruder Barls. Die beiden sind sich spinnefeind, auch wenn Theorn noch ein Bisschen an den Familiären Banden liegt. Theorns Auftritt ist nur sehr kurz, weswegen hier auch wenig über sein Verhalten steht. Sprechen ihn die Helden an, beantwortet er ihnen die Frage, was er in der Eiswüste macht, viel mehr auch nicht. Theorn hat den Wettstreit mit seinem Bruder gewonnen und sich im Turm seinen Forschungen hingegeben. Schon einige Tage zuvor hat er die Helden bemerkt, einmal durch die magische Aura seines Bruders und durch einen EXPOSAMI. Theorn ist ein grauer Magier und neugierig bis zum Geht-nicht-mehr. Für Wissen ist er auch bereit hohe Opfer zu bringen.

Trotz seines um einiges größeren Alters erfuhr Theorn zeitgleich mit seinem Bruder von dem Turm. Seine Lage fand sich in einem alten Dokument ihrer Familie. Da sich die beiden nicht über eine gerechte Teilung des Turms und seiner Schätze einigen konnten, kam es zum Duell (siehe Prolog)

Auch Theorn besitzt einen Stab mit allen Zaubern und setzt im Kampf sein Flammenschwert ein (1W6+19TP, Ignifaxiusregel, AT:15, PA: 14).

Theorns Werte:

MU: 13	AG: 1	Stufe: 19	Größe: 1, 76
KL: 20	HA: 3	MR: 15	Haarfarbe: weiß
IN: 17	RA: 3	LE: 40	Augenfarbe : blau
CH: 16	GG: 3	AE: 117	Waffe : Stab
GE: 11	TA: 4	AT/PA : 10 /12	Flammenschwert
FF: 12	JZ: 3	RS: 3 (Felle)	
KK: 9	NG: 7	Alter: 58	

Herausragende Talente und Zauberfertigkeiten:

Wildnisleben 10; Alchimie 15; Geschichtswissen 14; Sprachen 14; Alte Sprachen 16;
 Wurf Waffen (Speer)9; Lehren 12; Sternkunde 17;
 Reversalis 16; Arcanovi 13; Exposami 10; Gardianum 12; Ignifaxius 10; Armatruz
 12; Dschinn des Eises 15; Adler, Wolf... (Adler) 12

Albertillo Götterdank

Die Rolle Albertillos ist recht ungewöhnlich. Er ist kein normaler Räuber, wie schon seine Kleidung und seine Sprache – sehr blumige Worte mit vielen Metaphern – vermuten lässt. Ursprünglich war Albertillo Schauspieler und Akrobat. Doch er konnte sich nur mit Mühe durchschlagen. Eines Tages hatte er einen Auftritt an einem Fürstenhof. Das Publikum jubelte, denn er und seine Truppe – damals 6 Mann – waren wirklich gut. Statt es ihm jedoch in klingender Münze zu danken, warf ihn der Adelige nach dem Fest einfach hinaus. Ohne Dank, ohne Lohn. Dies war Grund genug für Albertillo unter die Räuber zu gehen. Am nächsten Tag überfiel er eine Kutsche des Adligen.

Seitdem schlägt er sich auf die Räuberart durch. Zu seiner Bande haben sich mittlerweile weitere Opfer des Adels verschlagen. Bevorzugte Beute sind Goldtransporte adeliger Herren oder ähnliches, aber in Notzeiten müssen dann doch schon mal kleinere Bauern herhalten. Die Bande treibt ihr Unwesen in ganz Nordaventurien und es kann durchaus passieren, dass die Helden erneut auf sie stoßen.

Albertillos Werte:

MU: 14	AG: 3	Stufe: 12	Größe: 1, 73
KL: 13	HA: 3	MR: 7	Haarfarbe: braun
IN: 16	RA: 2	LE: 83	Augenfarbe :
CH: 17	GG: 5	AE: ---	Waffe : Degen
GE: 14	TA: 5	AT/PA : 15 / 15	
FF: 15	JZ: 3	RS: 3 (Felle)	
KK: 12	NG: 3	Alter: 38	

Herausragende Talente:

Stichwaffen 12; Raufen 8; Gaukeleien 12; Akrobatik 14; Etikette 13; Tanzen 10; Zechen 9; Verkleiden 17; Stimmen imitieren 15;

Gravloth, siebengehörnter Diener des Eisigen Jägers, Fluch der Schneefelder und Vernichter der Wärme.

Ein Gravloth an sich sieht wenig Schrecken erregend aus. Er erinnert an Kristalle, die aneinander kleben. Sieht man jedoch sein Gesicht, ist klar, dass es sich um einen Dämon handelt und nicht etwa um einen Dschinn, wie man denken könnte. Eine hässliche Fratze ziert den Dämon und gibt ihn als solchen zu erkennen. Weiterhin verfügt der Dämon über einige besondere Fertigkeiten: Er kann mit jeder Manifestation des Eises verschmelzen und sich somit ungesehen fort bewegen. Er verströmt eine eiskalte Aura, die jedoch nicht aus dem Element Eis sondern direkt aus den Niederhöllen zu kommen scheint (1SP pro KR, siehe Frostwurm).

Bisher wurden nur wenige solcher Dämonen gesehen. Dies liegt wohl daran, dass sie nur im hohen Norden beschworen werden. Im Süden hätten sie keinen rechten Nutzen, da sie offensichtlich von starker Sonne geschwächt oder sogar vernichtet werden. Die Zahl ihrer Opfer ist schwer einzuschätzen, denn wenn sie einmal aus dem Nichts des Eises heraus zuschlagen, sind sie in Sekundenbruchteilen wieder verschwunden...

Übrigens scheinen Eisdschinnen einen besonderen Hass gegen diese Dämonen zu hegen, was ja durchaus verständlich ist. Gravlothi erleiden doppelten Schaden durch Feuer.

Die Werte eines Gravloth:

MU: 30*; AT: 2x16; PA: 2x13; LE: 150; RS: 5; TP: 2W+6 (Schlag)
GS: 2 / 20** AU: unendlich; MR:15;

*Immer erste Attacke, da er aus dem Nichts auftaucht. Gilt nur in eisbedecktem Gelände.

**Die erste Geschwindigkeit gilt, wenn er läuft (wie im Kampf), die zweite bei Verschmelzung mit Schnee und Eis

Begegnungstabelle

In der Eiswüste werfen sie, so nicht anders gesagt, jeden Tag 1W6-4. Dies ist die Anzahl der zufälligen Begegnungen an diesem Tag. Anschließend wird dann in folgender Tabelle mit W20 ausgewürfelt, welche Begegnung es ist. Es wird empfohlen, dies vor Beginn des Abenteuers zu tun.

W20	Wer / Was ?	Ablaufmöglichkeiten
1	Karengruppe (W20 Tiere)	Dies ist die einmalige Chance für die Helden, ihren Speiseplan zu bereichern und die Rationen aufzustocken! Zumindest ein Karen sollten sie erlegen können. Die restlichen fliehen wahrscheinlich. Da das Gelände fast überall einsichtig ist, sollten sich die Helden etwas einfallen lassen. Ein Karen gibt ungefähr 60 Rationen, jedoch sollten sie Talentproben Kochen verlangen, ansonsten gehen Rationen verloren! Siehe 2-3.
2-3	Karen (dürre)	Dieses Karen ist allein und ausgehungert, weshalb es nur noch ca. 45 Rationen gibt. Die einfachste Beute für die Helden. Wurde einmal 1, 2 oder 3 gewürfelt, wird jeder weitere Wurf dieser Zahlen ignoriert. Die Werte eines Karen: MU: 11, AT:9, PA: 5, LE: 30, RS: 1, TP: 1W+2, GS: 9, AU: 70, MR: -3, Schleichen ab 60m, unabwendbare Flucht bei 10 m.
4-5	Firunsbär	Der Bär streunt auf der Suche nach Nahrung herum. Die Helden wird er wahrscheinlich ignorieren, sie aber vielleicht zu einem kleinen Umweg zwingen. Wollen die Helden ihn aus Nahrungsmangel angreifen, wird er schnell fliehen. Ganz nebenbei ist Kherwick strikt dagegen und wird die Helden davon abhalten. Der Firunsbär flieht wenn er 20 LP verloren hat. Die Werte eines Firunsbären: MU: 20, AT: 2 x 11, PA: 4, LE: 80, RS: 3, TP: 2W+2, GS: 7, AU: 150, MR: -1, ca. 300 Rationen Fleisch.
6-7	1 Firnelf	Ein einzelner Firnelf auf Jagd. Denkbar wäre: <ul style="list-style-type: none"> - er beschwert sich, dass die Expedition die Tiere verjagt. (Kleine Beruhigungsgeschenke) - er warnt die Helden vor etwas (herumstreunende Wölfe) - kleiner Tauschhandel - Gespräch über Neuigkeiten Kämpfe wird ein einzelner Firnelf vermeiden. Erfährt seine Sippe, dass er von den „Helden“ umgebracht wurde, würden sie bittere Rache nehmen.
9	Firnelfen (W6+3)	Eine kleine Jagdgemeinschaft von Firnelfen, eventuell mit Beute (Karen, Robbe...). Es sind die selben Möglichkeiten wie unter 6-7 gegeben. Jedoch kann es auch passieren, wenn die Jagd schlecht gelaufen ist, dass die Elfen handgreiflich werden und eine Prügelei entsteht auch Waffeneinsatz ist denkbar. Die Helden sollten hier nicht kämpfen sondern eher beschwichtigen. Die Werte von Firnelfen (erfahren):

		<p>MU: 12 (13) , KL: 13 (14), CH: 13 (13), GE: 13 (16), KK: 10 (12), LE: 45 (60), AT: 12 (15), PA: 11 (14), RS: 3 (4), TP: 1W+3 (Schwert oder Hände: 1W+2), GS: GST1, AU: 55 (75). MR: 8 (12)</p> <p>Werte in Klammern für den Anführer. Die Elfen haben auch noch Bögen oder Speere, diese werden aber wohl eher nicht zum Einsatz kommen.</p>
10-11	Yeti	<p>Ein einsamer Yeti, vielleicht auf Futtersuche. Seine Sippe ist irgendwo in der Nähe. Es kann passieren, dass der Yeti sich bedroht fühlt und angreift (Werte siehe unten). Vielleicht trollt er sich nur. Unter Umständen wird ihm seine Sippe zu Hilfe eilen...</p>
12	Yetisippe (W20+3)	<p>Diese Yetis fühlen sich sicher und werden die Expedition nicht angreifen, wenn die Helden sich friedlich verhalten. Die Werte eines Yetis: Größe: 300cm, MU: 12, KL: 4, CH: 6, GE: 6, KK: 18, LE: 50, AT: 10, PA: 6, RS: 3, TP: 2W+6 (Keule), GS: 10, AU: 100, MR: 0</p> <p>Verständigung dürfte mindestens schwer sein.</p>
13	Wolf	<p>Ein einsamer, völlig ausgehungertes Wolf, der keine Chance gegen die Helden hat, aber trotzdem mit Berserkerwut angreift, da er keine Überlebenschance mehr besitzt. Übrigens sind diese Wölfe Rauhwölfe. Werte des ausgehungerten Wolfes: MU: 17, AT: 16, PA: 2, LE: 20, RS: 3, TP: 2W+6, GS: 10, AU: 85, MR: 1</p>
14-15	Wolfsrudel (3W6+3 Tiere)	<p>Die Helden treffen auf ein Wolfsrudel. Hungert es seit längerem, greift es vielleicht an. Die Helden könnten auch nur den ganzen Tag lang ihr Geheul hören oder Blutspuren im Schnee finden. Werte von Rauhwölfen: MU: 11, AT: 10, PA: 6, LE: 25, RS: 3, TP: 1W+3, GS: 10, AU: 90, MR: 2</p>
16	Wolfsjagd	<p>Die Helden treffen auf einen Platz großen Massakers. Ein großes Wolfsrudel macht sich über eine große Herde Karen o.ä. her. Es sind wohl (zusammen) an die 100 Tiere und die Helden sollten aufpassen, dass sie nicht von den flüchtenden Karen nieder getrampelt oder von den hungrigen Wölfen angefallen werden. Ein Umweg ist angebracht.</p>
17	Schneelaurer (1)	<p>Ein einsamer Schneelaurer, der entweder ausgehungert angreift oder vor den Helden flieht.</p>
18	Schneelaurer (W10+2)	<p>Diese kleine Gruppe wird es sich überlegen, ob sie angreift. Die Helden sehen in unregelmäßigen Abständen einzelne dieser Wesen. Ob sie tatsächlich angreifen, sei dahin gestellt. Ausgehungert sind sie nicht</p>
19	Schneelaurer (W20+4)	<p>Diese Gruppe wird sicherlich angreifen, wenn sie in der Überzahl ist. Aus heiterem Himmel heraus! Ansonsten siehe 18. Werte eines Schneelaurers: MU: 12, AT: 11, PA: 5, LE: 12, RS: 1, TP: 1W. GS: 8, AU:20,</p>

		MR: 2 Für jeden verlorenen Lebenspunkt wird 1 zum Schaden addiert!
20	Frostwurm	Die Helden treffen einen Frostwurm, der auf jeden Fall angreift. Vermutlich versteckt er sich unter einer Schneewehe und hat die Initiative. Er war auf Karenjagd, aber die Helden verschmäht er auch nicht. Frostwürmer sammeln schwarze Gegenstände – eine Mögliche Ablenkung durch die Helden (Problem, wenn ein Boronspriester in schwarz dabei ist...). Der Kälteodem des Frostwurms fügt jedem Kämpfer 1 SP pro KR zu. Der Bruchfaktor von Waffen (und Schilden) aus Holz erhöht sich jede KR um 1. Die Werte des Frostwurms: MU: 25, KL: 7, CH: 12, GE: 14, KK: 30, MR: 12, AT: 12, PA: 7, TP: 1W+6, RS: 5, LE: 70, GS: 8, AU: 50

Zu der Tabelle ist noch zu sagen, dass eigene Ideen zu begrüßen sind. Keine der Begegnungen ist notwendig. Bei jedem Raubtier ist es denkbar, dass die Helden darauf stoßen, wenn es gerade Beute reißt.

Worte an den Meister

Sie haben sich also entschlossen, dieses Abenteuer zu spielen. Das erste, was zu sagen ist: Es ist kein Abenteuer wie viele andere. Für viele Spieler besteht DSA aus Monster schlachten, Räuber fangen usw. In diesem Abenteuer begeben sie sich jedoch in die Grimmfrost und dort ist recht wenig von dem, was Helden gewöhnt sind. Es gibt keine Rätsel. Die Helden haben auch keine großartigen Handlungsmöglichkeiten, das meiste ist vorgegeben. Dies soll aber nicht heißen, dass Sie das Abenteuer komplett vorlesen können. Die Anforderungen an sie sind wirklich sehr hoch! Sie müssen den Helden das Geschehen in der Eiswüste schildern, sie zu nicht existenten grauen Dingen locken. Machen sie ihnen klar, dass sie zeitweise Dinge sehen, die es nicht gibt – Auswirkungen der Einsamkeit in der Eiswüste. Versuchen sie jedoch nicht, den Helden alles abzunehmen. Im Sturm beispielsweise sollten die Helden sich etwas einfallen lassen, um weniger zu frieren (Kapuzen, dicker einwickeln...). Zur Belohnung können sie einige SP erlassen. Ein Wort zu schwachen Helden, beispielsweise Magiern. Da diese Helden auf hoher Stufe meist noch wenig LE haben, kann es passieren, dass der Schneesturm sie umbringt. Dies sollte nicht geschehen. Lassen sie statt dessen die Regeneration komplett wegfallen und die LE auf 6 bleiben. Dafür sinken die Attribute des Helden wegen Schwäche.

Eine Möglichkeit, dieses Abenteuer mit sehr vielen Personen zu spielen, was aber auch seinen Reiz hat, ist, dass einige Spieler die Meisterpersonen übernehmen. Hiermit sind die anderen Teilnehmer der Expedition gemeint. Diesen können Sie mitteilen, was sie wissen und den Helden sagen dürfen. Geben sie ihnen am besten Kopien der Personenbeschreibungen. Die restlichen Meisterpersonen übernehmen dann sie. Nun viel Spaß beim Abenteuer!