

UNTERWEGS IN FIRUNJA LAND

WINTERLICHE EREIGNISSE UND BEGEGNUNGEN

DAS WETTRENNEN

Den Helden kommen zwei Hundeschlitten in rasender Fahrt entgegen. Die Schlitten liefern sich ein Wettrennen für zwei Handelshäuser, die um einen lukrativen Auftrag für einen Botendienst kämpfen oder vielleicht sind es auch zwei junge Burschen, denen es schlicht um das sportliche Ziel (dem Titel des „Schlittenkönigs“ oder ganz klassisch um die Liebe der schönen Firunja) geht.

Ort&Zeit

Wildnis, zivilisierte Regionen, Winter

Hilfe & Information

- ▶ Wenn die Helden ein rasches Gefährt benötigen oder eine Botschaft schnell an einen bestimmten Ort bringen müssen, könnte vielleicht einer der beiden Kontrahenten dazu überredet werden (insbesondere wenn sie ihm behilflich sein können z.B. erschöpfte Zugtiere aufpäppeln, den richtigen Weg weisen, etwas am Schlitten reparieren bzw. den verletzten Schlittenführer heilen).
- ▶ Die beiden Raser sind wahre Nerds und kennen sich mit Hunden, Schlitten und in der Gegend hervorra-



gend aus. Mit etwas Bauchpinseln können sie stundenlang über Kufenwachs, das richtige Hundefutter oder die lange Senke am Kiefern Hügel schwadronieren und den Helden wertvolle Tipps für ihre Winterausrüstung, ihr Reisegefährte oder zur Gegend hier geben.

Hindernis

- ▶ Das Wettrennen ist jedes Jahr eine große Attraktion, weswegen nicht nur zahlreiche Menschen nicht an ihrem Stammort zu erreichen sind (der Krämer nicht im Laden, der Schmied nicht in der Werkstatt usw.), sondern auch alle Gasthäuser ausgebucht sind und die Helden gucken müssen wo sie bleiben.
- ▶ Da die Strecke des Rennens über den nicht zugefrorenen Fluss führt müssen die Kontrahenten übergesetzt werden. Der Fährmann wartet daher auf die Rennfahrer und setzt die Helden erst nach ihnen über den Fluss.

Abenteureraufhänger

- ▶ Die Helden bekommen mit, dass einer der beiden Kontrahenten mit falschen Karten spielt und betrügt, aber wie lässt sich das beweisen bzw. dem Konkurrenten zu seinem Recht verhelfen?
- ▶ Einer der beiden Rennfahrer weicht vom vorgegebenen Kurs ab und verschwindet spurlos, was ist mit ihm geschehen? Hat ihn der Konkurrent beseitigt, hatte er Dreck am Stecken und musste deswegen verschwinden oder gab es ein Angebot das er nicht ablehnen konnte (von einem Wettpaten, einem reichen Handelshaus, das spontan für eine geheime Mission einen Fahrer brauchte oder von Gloranas Schergen)?

Action

- ▶ Keiner der Schlittenführer macht Anstalten auf die Reisenden auf ihrer Bahn Rücksicht zu nehmen, denn beide haben nur Augen für ihren Konkurrenten. Ein beherzter Sprung in den nächsten Schneehaufen, kann die Helden vor dem Ärgsten bewahren, was aber wenn sie auch ein Lasttier oder selbst einen Schlitten mit sich führen, der den rasenden Schlitten im Wege stehen könnte?
- ▶ Just als er an den Helden vorbei kommt reißt ein Gurt des Gespanns und eines der Zugtiere macht sich wie tollwütig davon und fällt den nächst besten Helden wütend an.

SO STILL UND LEIS'

Eine gespenstische Stille herrscht und nur der Schnee knirscht unter den Tritten der Helden als sie ein Dorf betreten in dem kein Lebenszeichen zu erkennen ist. Kein Kamin raucht, keine Spuren im Schnee und auch kein Hund schlägt an.

Ort&Zeit

Dorf, Winter

Hilfe & Information

- ▶ Wo auch immer die Bewohner stecken, ihre Vorratskammern haben noch Inhalt und die Holzscheite hinter dem Haus sind auch fein säuberlich aufgestapelt. Für eine Nacht lässt sich hier sicher gut unterkommen, auch wenn es irgendwie gruselig ist.

Hindernis

- ▶ Eigentlich sollte das Dorf eine sichere Einkehr für die Helden bieten, aber eine Seuche hat das Dorfleben zum Erliegen gebracht, hier ist eine Einkehr sicher nicht zu empfehlen.
- ▶ Es ist ein lokaler Feiertag zu Ehren Firuns, der den Einheimischen nicht nur das Feuer machen verbietet, sondern auch den Gläubigen firungefälliges Handeln auferlegt, was u.a. bedeuten kann, dass im Freien übernachtet werden muss, Nahrung selbst beschafft werden muss und womöglich auch noch ein Schweigelübde dazu gehört. Wo sonst traviagefällige Hilfsbereitschaft zu sehen ist, ist an diesem Tag eher firungefällige Härte zu spüren.

Abenteureraufhänger

- ▶ Was ist hier los? Hat eine Seuche alles Leben dahin gerafft? Wurden die Bewohner zu Eiszombies verwandelt oder haben sie das Dorf aufgegeben? Was wurde aus Alrik Brettschneider, den die Helden hier treffen wollten?
- ▶ Da ein Drache (Orkstamm, Schwarzmagier o.ä.) Tribut von den Einwohnern forderte und seine Tribut eintreibenden Schergen heute vorbei schicken wollte haben die Dörfler Hab und Gut in einem naheliegenden Höhlensystem vor ihnen versteckt (und einen Hinterhalt gelegt). Dass die Helden beinahe zeitgleich wie die angekündigten Schergen ankommen ist natürlich Pech...

Action

- ▶ Plünderer haben das Dorf vor einigen Tagen überfallen und kehren nun noch einmal an den Ort ihres Verbrechens zurück, die Helden werden dabei schnell mit überlebenden Dorfbewohnern und damit mit leichter Beute verwechselt.
- ▶ Das Geisterdorf wurde schon vor vielen Jahren verlassen, entsprechend baufällig sind die Gebäude, was man ihnen aber unter dem Schnee zunächst gar nicht ansieht. Doch betreten (durchsuchen) die Helden eines der Häuser besteht immer das Risiko, dass Teile des Gebäudes über ihnen zusammenbrechen.



FIRUNS HÄRTE

Tief eingeschnitten liegt ein alter Planwagen am Wegesrand, eine Achse scheint gebrochen zu sein. Im Innern liegt ein älterer Mann in guter Winterkleidung erfroren, da half auch die Flasche Premier Feuer nichts mehr. Das Zugtier des Karren ist inzwischen Wölfen gefressen worden, ist vielleicht ebenfalls erfroren oder irrt ziellos in der Wildnis umher.

Ort&Zeit

Winter, unterwegs, abseits der großen Straßen

Hilfe & Information

- ▶ In dem Karren befindet sich noch Ausrüstung, die den Helden nützlich sein kann oder der Karren selbst bietet einen Schutz gegen den Wintersturm.
- ▶ Die Spuren des Zugtiers sind noch so frisch, dass die Helden es vielleicht noch im Schneegestöber einfangen und als Lasttier gebrauchen können.

Hindernis

- ▶ Der Tote hält noch einen Brief an eine geliebte Person in den kalten Händen, mancher Held mag das als letzten Gefallen für den Toten betrachten (sieht man von einer göttergefälligen Beerdigung ab) und einen gewissen Umweg in Kauf nehmen.

- ▶ Der Karren des Toten steht so unglücklich und tief eingeschnitten ihm Weg der Helden, dass er erst mühsam aus dem Weg geschafft werden muss.

Abenteureraufhänger

- ▶ Welche dringende Fracht musste an ihr Ziel oder welche Not (Sehnsucht) trieben den Händler (?) um diese Jahreszeit alleine ohne Bedeckung und ausreichende Ausrüstung in diese gefährliche Reise? Eventuell müssen die Helden seine Mission zu Ende bringen oder haben bald dieselben Verfolger an den Hacken?
- ▶ Unter den Sachen des Toten findet sich ein Schriftstück (Schatzkarte, mysteriöser Gegenstand o.ä.), das einige Fragen aufwirft

Action

- ▶ Ein Rudel hungrige Wölfe möchte sich um den Leichnam kümmern und Fresskonkurrenten (und dafür halten die Wölfe die Helden) sind hier nicht willkommen (davon abgesehen wird es manchem Helden auch nicht gefallen, dass der Tote so vor ihren Augen zerrissen werden soll).
- ▶ Der Wagen steht auf einem etwas abschüssigen Weg. Als einer der Helden beginnt ihn zu durchsuchen kommt er in Bewegung und beginnt auf der glatten Bahn zu rutschen und richtig Fahrt aufzunehmen



EIN VOLLES HAUS

Tief zugeschnittene Straßen, unpassierbare Pässe oder einfach nur ein garstiger Wintersturm haben dafür gesorgt, dass das Gasthaus zum Bersten voll mit Reisenden ist. Das bietet nicht nur viele Begegnungen, sondern auch reichlich Platz für Spannungen.

Ort&Zeit

Winter, Gasthaus, Unterwegs

Hilfe & Information

- ▶ Im vollen Gasthaus kann man weitgereiste und fachkundige Menschen treffen, die einem gelangweilt vom Warten für jede Ablenkung dankbar sind und sicher manches Interessante zu berichten haben oder auch exotische Ware dabei haben.
- ▶ Das vollbesetzte Gasthaus bietet einen guten Schutz vor Verfolgern oder Angreifern, da man in der Menschenmenge gut untertauchen kann bzw. es eine Menge Schwerter im Haus gibt, an denen ein Verfolger/Gegner auch vorbei müsste.

Hindernis

- ▶ An eine ruhige Nacht (mit entsprechender Regeneration) ist in diesem Tollhaus nicht zu denken.
- ▶ Diese Begegnung hätte nicht sein müssen, aber das Wetter und die gute Lage des Gasthaus sorgten nun dafür, dass die Helden ausgerechnet auf einen alten

Feind (oder jemand ähnlich unangenehmes für den einen oder anderen unter ihnen wie z.B. die Inquisition, Gardisten oder Konkurrenten) treffen.

Abenteureraufhänger

- ▶ Es gibt ein Verbrechen (Mord, Diebstahl) und eine ansässige Autoritätsperson (ein reisender Praiot, ein Adliger oder der reiche bestohlene Kaufmann mit genügend Handlangern) verlangt Aufklärung. „Vorher reist hier keiner weiter!“
- ▶ Ausquartiert in den Stall (da alle Betten schon belegt waren) können die Helden in der Nacht ein seltsames Treffen in einer der Pferdeboxen beobachten. Das war doch sicher nicht nur ein harmloses Stelldichein konntet ihr da nicht eben noch ein geflüstertes „nach Erledigung noch einmal 20“ hören? Was da wohl im Busch ist?

Action

- ▶ Es kommt zu einer Keilerei unter den gereizten Gästen, in die die Helden rasch hineingezogen werden.
- ▶ In der Enge des vollbesetzten Hauses ist jeder Schritt im Schlafsaal eine akrobatische Herausforderung, kein Wunder also, dass ein betrunkenener Gast die Öllampe an der Ecke umstößt und nun das ganze Gasthaus abzubrennen droht wenn da nicht rasch gehandelt wird.

DER GEFRORENE SEE

Der einfachste Weg im Winter führt über gefrorene Flächen. Nicht immer wissen die Helden dabei was sich unter ihnen befindet und so kann ein eingeschneiter zugefrorener See einen einladenden Weg bieten, der auch überraschendes Risiko bietet.

Ort&Zeit

Winter, Wildnis

Hilfe & Information

- ▶ Womöglich bietet die Erkenntnis sich auf einem See zu befinden überraschend eine neue Wegmarke für die Orientierung der Helden
- ▶ Die stabile Eisdecke bietet einen festen glatten Untergrund, auf dem insbesondere mit Kufen (z.B. eines Hundeschlittens) ein rasches Vorwärtkommen möglich ist. Auf der gefrorenen Fläche dürfte man außerdem auch vor Lawinen und Schneewehen einigermaßen sicher sein.

Hindernis

- ▶ Der Weg führt auf eine glatte Eisfläche und einige Spuren weisen daraufhin, dass für gewöhnlich hier der direkte Weg weiter führt, doch die Risse im Eis (oder gar eine offene Bruchstelle einige Schritt im See) lassen es wenig ratsam erscheinen diese Abkürzung zu nehmen.
- ▶ Eine Gruppe Einheimischer benutzt den See entgegen der Auskunft anderer Reisender im Winter eben nicht nur als schnellsten Weg von A nach B, sondern auch für eine ausführliche Partie Eisstockschießens, während der sie auf gar keinen Fall gestört werden wollen

(und vielleicht auch noch Sparringspartner bzw. Unterstützung für ihre Mannschaft suchen).

Abenteureraufhänger

- ▶ Jemand hat das Eis präpariert, so dass die entsprechende Stelle zu einer gefährlichen Falle mutiert, sobald jemand auf die betreffende Stelle tritt (z.B. eine Stelle mit aufgehacktem Eis, das nur dünn zugefroren und schneebedeckt ist). Wer ist dafür verantwortlich und wem wünscht er diesen grausigen Tod in den eiskalten Fluten?
- ▶ Dadurch, dass der See zugefroren ist gibt es nun einen relativ einfachen Zugang zu der Insel in der Mitte des Sees. Dass dort ein wunderlicher Kerl wohnt, der niemanden sehen will und eine Menge Gold haben soll ist sicher nur ein Gerücht...

Action

- ▶ Das Eis bricht unter einem der Helden überraschend ein (womöglich ist hier auch ein bössartiger Eisgeist am Werk, der ein wenig nachhilft).
- ▶ Die Helden können hunderte Schritt entfernt eine Gestalt erkennen die anscheinend im Eis eingebrochen ist und dringend der Rettung bedarf, was für den Retter nicht ohne Gefahr ist.
- ▶ Die Strecke über den See wurde von Ortskundigen mit kleinen Tannenwedeln präpariert, so dass ein stabiler Weg über das Eis eigentlich möglich sein sollte, doch jemand hat einige Stellen die Markierungen entfernt oder der Schnee hat die Markierungen zugeweht, so dass nun besondere Vorsicht (Orientierung, Wildnisleben, Gefahreninstinkt) geboten ist.



DER WINTERGEIST

Ein kleiner elementarer Eisgeist (auch als Schneebold, Wintergeist oder Eismännchen bezeichnet) wird auf die Helden aufmerksam (insbesondere Feuer machen oder Magie wirken funktionieren besser als jedes Leuchtsignal) und reagiert auf ihre Anwesenheit. Kleine Schneeflocken tanzen umher und bilden eine menschenähnliche Form...

Ort&Zeit

Winter, Abseits der Zivilisation

Hilfe & Information

- ▶ Der Wintergeist ist recht intelligent und neugierig, sofern man sich angemessen verhält (ihm also nicht gleich mit elementarer Feuergewalt droht...) und kann den Helden helfen sicherer durch sein Element zu reisen oder ein Hindernis aus Eis/Schnee beseitigen.
- ▶ Als magisches und grundsätzlich intelligentes Wesen kann der Wintergeist auch als Verbündeter gegen andere magische Kreaturen dienen oder auch schlicht Auskunft über Ereignisse aus seiner Umgebung bzw. seinem Erfahrungsschatz geben.

Hindernis

- ▶ Ein schlecht gelaunter Eisgeist betrachtet die Helden als Eindringlinge und lässt sie das deutlich spüren:
- ▶ er lässt den Helden eisigen Schneeregen ins Gesicht blasen, der mit seinen spitzen Kristallen wie Nadeln sticht
- ▶ das mühsam entzündete Lagerfeuer wird durch eine schneereiche Windböe ausgelöscht
- ▶ die bisher so stabile Schneedecke wird scharfkantig, spiegelglatt oder birgt manche Untiefe, die die Helden aus dem Tritt bringt oder sie stürzen lässt.



WEIß DER HUNGER TREIBT

Ein großes Rudel hungriger Wölfe oder ein in der Winterruhe aufgeschreckter Bär machen die Gegend unsicher.

Ort&Zeit

Wildnis, abgelegene Dörfer, einsame Gehöfte und Gasthäuser

Hilfe & Information

- ▶ Aus Furcht vor der Gefahr können die Helden Reisende (oder gar Flüchtige?) antreffen, die eigentlich schon längst weiter gereist wären bzw. sie können sich einer größeren Reisegruppe anschließen, die ein komfortableres und sicheres Weiterkommen ermöglichen (und womöglich sogar noch für Begleitschutz zahlen).
- ▶ Dass der Bär die Helden anfällt mag zunächst kaum wie ein Glücksfall erscheinen, doch als die Helden (nach siegreichem Kampf) im nächsten Dorf eintreffen werden sie bejubelt, hat das Untier doch schon beträchtlichen Schaden angerichtet. Außerdem gab es

Abenteureraufhänger

- ▶ Der Elementargeist wurde von einem Magier beschworen und mit einem Auftrag versehen, der ihm etwas ungelegen (da in wärmere Gefilde führend) ist. Vielleicht könnten ja die Helden...?
- ▶ Der Schneebold stammt eigentlich aus einer eisigen Feenwelt, deren Zugang hier irgendwo verborgen sein muss. Ob sie unter meterdickem Schnee und Eis in der Landschaft liegt oder von der Schlammlawine im Tauwetter weggespült wurde? Der frustrierte Schneebold ist mit den Nerven am Ende und droht den Helden, wenn sie ihm nicht zügig seine Heimkehr ermöglichen. Vielleicht wissen irgendwelche Sagen der Einheimischen Rat oder die Helden wissen magische Hilfe ehe der Arme ein Lamifaar wird (ZooBot S. 96)?

Action

- ▶ Der sichtlich irritierte Geist hindert die Helden an der Weiterreise, solange sie ihm nicht erklärt haben, was so uneisige warme Gestalten denn in dieser schönen Kälte verloren haben. Bis der begriffsstutzige Geist den Helden überredet/überzeugt werden kann, dass es auch noch andere Elemente mit der selben Daseinsberechtigung wie Eis gibt, kann es allerdings ein wenig dauern.
- ▶ Der Geist wurde an dieser Stelle von Gegnern der Helden oder „nur“ von Jemandem, der diesen Weg kontrollieren möchte, weil er durch „sein“ Territorium führt oder einen wertvollen Zugang darstellt, als Wächter eingesetzt. Er ist nur mittels roher Gewalt oder Magie aus dem Weg zu schaffen.

ein erkleckliches Sümmchen Belohnung für die Bannung der Gefahr bzw. die ansonsten so feindseligen Dorfbewohner sind nun so dankbar und verhalten sich den Fremden gegenüber viel aufgeschlossener/kooperativer und versorgen sie mit allem Notwendigen.

Hindernis

- ▶ Die Helden müssen einen Umweg an den wilden Tieren vorbei in Kauf nehmen oder auf weitere (langsamere) Reisende warten, um sich zu einer größeren sichereren Gruppe zusammen schließen zu können.
- ▶ Der örtliche Adel (oder eine andere entsprechende Autorität) ruft zur Wolfshatz auf, um die Gefahr zu bannen. Alle Waffenfähigen (oder die dafür gehalten werden) werden dringlichst dazu aufgefordert (oder zu horrenden Strafzahlungen verdonnert) sich für die (mehrtägige) Hatz zur Verfügung zu stellen.

Abenteureraufhänger

- ▶ Kaum ist die Nacht um, verschwinden die Wölfe (oder der Bär) wieder in den Weiten der Schneelandschaft und nur einige verwischte Spuren im Schnee deuten noch auf ihre nächtliche Anwesenheit hin. Dass einer der Dorfbewohner (Gäste im Gasthaus) die ganze Nacht fort war, hat anscheinend niemand bemerkt, nur eine kleine Blutspur die von den Stallungen Richtung Haus führt könnte einen stutzig machen und auf die Idee bringen, dass in dem Wolfsrudel ein Werwolf lebt (bzw. es sich um einen Werbären handelt), der sehr intelligent das Rudel antreibt und eine enorme Gefahr darstellt.
- ▶ Die Tiere wurden von einem Druiden mittel Beherrschungszauber geschickt, um die Menschen aus der

Region zu vertreiben, schließlich sind die Holzfäller in den letzten kalten Wochen seinem Wald einfach zu Nahe gekommen. Noch geht er dabei nicht über Leichen, aber eine falsche Aktion der Menschen (oder was er dafür interpretiert) könnte das leicht ändern.

Action

- ▶ Zur falschen Zeit am falschen Ort: Attacke!
- ▶ „Hilfe! Es ist noch jemand draußen“ klingen die lauten Rufe und es sollte dringend jemand in das Schneegestöber raus und Klein Alrik vom Schuppen sicher durch Schnee und Wolfsrudel wieder ins Haus zurück geleiten...



TAUWETTER

Es ist ein schlichtweg ekliges Wetter, auch wenn andere sich über den kommenden Frühling freuen mögen. Der Schnee taut, das Eis schmilzt und ein fieser Schneeregen bläst einem ins Gesicht. Allenfalls die Knospen des einen oder anderen Firunglößchen mögen da versöhnlicher stimmen.

Ort&Zeit

Unterwegs, Winter, Frühjahr

Hilfe & Information

- ▶ Unter dem schmelzenden Schnee tauchen interessante Dinge auf (Wegmarkierungen, Spuren, wertvolle Fundsachen).
- ▶ Ein Wetter bei dem man keinen Hund vor die Tür treibt, gerade recht um ungesehen und unbemerkt ein paar Dinge da draußen zu erledigen.
- ▶ Durch das Tauwetter werden einige Wegpassagen unpassierbar, so dass Verfolger der Helden einen gehörigen Umweg in Kauf nehmen müssen.

Hindernis

- ▶ Das Tauwetter weicht Wege und Schuhwerk auf, der Regen sorgt dafür, dass auch die Kleidung nass, kalt und schwer wird. Eine ernste Probe für die Konstitution der Helden. Sollten sie dieser Tage unterwegs sein sind vermutlich mehr Pausen notwendig, was das Vorankommen (Tagesleistung) verringert.
- ▶ Eine angetaute Eisplatte zerbricht unter dem Gesicht eines Helden und er bricht ein. Nicht nur, dass das Schuhwerk nun völlig nass ist, das Eis bildet auch eine scharfe Kante, an der er sich leicht verletzen kann, von der ernsthaften Erkältung, die er sich womöglich

dank völlig durchnässter Kleidung holen kann, wollen wir erst gar nicht anfangen.

Abenteureraufhänger

- ▶ Dank des Tauwetters kommt unter dem Schnee und Eis die Leiche von Traviane vom Eichenhof zum Vorschein, die angeblich im Winter mit einem durchziehenden Halbfelfen durchgebrannt sein sollte. Nun stellt sich das alles anders dar, insbesondere da sie deutlich erkennbare Würgemale am Hals hat.
- ▶ In den reißenden Fluten des Schmelzwasser, das aus dem Gebirge herunter strömt glitzert es auffällig golden, das wird doch nicht etwa...

Action

- ▶ Eine Dachlawine begräbt einen Helden (oder Passanten) unter sich, so dass der Betreffende bewusstlos wird und schnell ausgebuddelt werden muss, damit er nicht unter dem Schnee erstickt.
- ▶ Eine Schlammlawine oder einige Eisbrocken, die sich vor der Brücke im Fluss verkantet und aufgestaut haben, sorgen dafür dass das Schmelzwasser nicht richtig abfließen kann und nun dem Dorf eine Überflutung droht, wenn das Problem nicht rasch behoben wird.
- ▶ Im Schlamm der aufgeweichten Wege ist ein Schlitten (oder Kutsche) stecken geblieben und blockiert den Weg, da gehen nicht nur dem Kutscher die Nerven durch, sondern vielleicht auch seinen Tieren oder anderen Reisenden. Entsprechend könnten Helden beruhigend auf Tier und Mensch einwirken und ihre Muskeln spielen lassen, um den Weg wieder frei zu bekommen.



DER EISKELLER WIRD GEFÜLLT

Ein Schlitten mit mächtigen Eisblöcken darauf kommt auf die Helden zu.

Ort&Zeit

Unterwegs, Gebirge, Winter, Frühjahr

Hilfe & Information

- ▶ Die Brauknechte kommen aus den Bergen, wo sie Eis für den Bierkeller gebrochen haben und können über den Zustand und andere Reisende der Wege und Pässe erzählen.
- ▶ Die Eisbrecher haben im Gletschereis etwas Wertvolles/Besonderes (Artefakt, Waffen, alchemistische Rohstoffe) entdeckt mit dem sie selbst aber nichts anfangen können. Vielleicht sind die Helden dankbare (und zahlende) Abnehmer?

Hindernis

- ▶ Der schwer beladene Schlitten rutscht ein wenig vom Weg und blockiert nun den Weg. Ihn auf die Spur zurück zu setzen dürfte schweißtreibende Arbeit werden.
- ▶ Die Eisbrecher haben auf ihrem Weg durch die Wildnis eine im Winter verunglückte sehr prächtige Kutsche gefunden und bereits einige wertvolle Dinge mitgehen lassen. Sie schicken die Helden nun mit falschen Wegangaben auf einen Umweg, um später noch einmal ungestört die Kutsche ausnehmen zu können.

Abenteureraufhänger

- ▶ Als die Bierkutscher die mächtigen Eisblöcke für die Einlagerung zerlegen wollen finden sie in einem davon ein altes Artefakt. Was hat es damit auf sich und wie lange liegt es bereits im Eis? Hat es diesen Winter jemand dort verloren oder ist es Gletschereis und es liegt womöglich schon Jahrhunderte darin?
- ▶ Als die Eisbrecher ihr Eis in den Stollen einlagern wollen, in dem später das Bier kühl gelagert werden soll, entdecken sie einen neuen Höhleneingang darin. Allerdings sind sie nicht besonders mutig und haben sowieso keine Zeit dafür, aber für ein Jahresabonnement Bier könnten die Helden vielleicht dort einmal nachschauen, was es damit auf sich hat? Nicht dass da Felsschräte, Grolme oder sonst wer sein Unwesen treibt.

Action

- ▶ Der Schlitten gerät auf abschüssigem Gelände außer Kontrolle und rast unkontrolliert auf die Helden zu, wer jetzt nicht ausweicht bekommt es mit einigen Quadern Eis zu tun.
- ▶ Die Helden treffen auf eine kleine Gruppe Männer, die fluchen wie Bierkutscher fluchen. Kein Wunder es sind schließlich welche. Ihr Bierkeller ist durch einen dicken Eispanzer verschlossen und das Eis muss dringend in den Keller, ehe es in der Frühlingssonne wegschmilzt. Wer jetzt eine rasche und tatkräftige Lösung für das Problem hat ist der Held der Brauleute und kann sich reichlich alkoholischen Lohnes gewiss sein.



IFIRNS GNADE

Während Firun seine Kräfte mit der bitterkalten Natur spielen lässt und den Helden das Leben schwer macht, zeigt sich seine Tochter von ihrer milden Seite und der Anblick eines Polarlichts, des Nordsterns oder eines vorbei fliegenden Ifirnsschwans mag den Helden zeigen, dass die milde Tochter bei ihrem strengen Vater ein gutes Wort für sie einzulegen gewillt ist.

Ort&Zeit

Winter, unterwegs

Hilfe & Information

- ▶ Eben noch waren es scharfe kalte Eisnadeln, die der Wind den Helden ins Gesicht geblasen hat, doch nun wandeln sie sich in dicke weiche Schneeflocken, die verspielt vor den Helden her tanzen und den Erschöpften den Weg weisen zur nächsten Herberge
- ▶ Eine wandernde Ifirngeweihte begegnet den Helden und bietet ihnen ihre Gesellschaft (und wo notwendig auch ihre Hilfe) bei deren Reise durch Firuns Element an.

Hindernis

- ▶ Die Helden finden einen einsamen Wanderer, der kurz vor dem Erfrieren ist. Es ist Ifirns Gebot dem Armen zu helfen, doch das geht auf Kosten der eigenen Vorräte und behindert die Helden im weiteren Vorwärtkommen.

Abenteueraufhänger

- ▶ Die Helden treffen auf Ifirdane Svelltalerin, eine wandernde Ifirngeweihte, die sie um ihre Unterstützung

bittet, bei ihrem Kampf gegen Jagdfrevler, Gloranas Schrecken oder bei ihrer Hilfe für ein notleidendes Dorf.

- ▶ In Trutzbach, dem Dorf in das die Helden gelangen, wird morgen das Ifirnsfest begangen. Es gilt die unversehrte Blüte einer Ifirnsrose (ZooBot S. 213) aufzutreiben. Doch dort wo die letzten Jahre immer einige Rosen blühten ist dieses Jahr nur zertrampelter Schnee anzutreffen, wer hat diese abscheuliche Tat begangen? Ein übereifriges Dorfkind, schwarze Schergen, ein wildes Tier (womöglich ein Firunsbär und was mag dann das bedeuten) oder waren es die Einwohner von Untertrutzbach, die den Trutzbachern die schönen Ifirnsrosen neiden?

Action

- ▶ Der leider etwas tollpatschige Ifirngeweihte Firunsbert von Schneehagen hat wohl die Stabilität des Schnees überschätzt, als er rasch einmal zum Froschgrundhof den Hügel rauf laufen wollte, um dort der alten Trawine eine heiße Suppe vorbei zu bringen. Die Helden sehen nur noch wie er in einer Schneewehe versinkt. Ifirn wird es sich den Helden danken (von Firunsbert und Trawine ganz zu schweigen) wenn sie dem armen Firunsbert helfen.
- ▶ Ein Ifirnsschwan ist in einen Kampf mit einem schwarzen Schwan verwickelt und droht zu unterliegen, was für das Vorhaben der Helden sicher kein gutes Vorzeichen ist. Vielleicht sollte man dem edlen Tier gegen seinen finsternen Widersacher beistehen?



WEITERE EREIGNISSE

- ▶ Hier in den Bergen ist der Schnee nicht nur eine stets gegenwärtige Lawinengefahr. Wo sonst mühselige Geröllfelder warten kann man nun einfach auf dem Hosenboden/Schlitten herunter rutschen oder beim Aufstieg in den gefrorenen Schnee feste Trittstufen schlagen.
- ▶ Ein unfreiwilliger Abgang beim Ausweichen der kleinen Lawine, die der unvorsichtige Vordermann ausgelöst hat, sorgt nicht nur für einen schmerzhaften Sturz einige Schritte abwärts, sondern auch dafür, dass verloren gegangene Ausrüstung erst wieder mühsam eingesammelt werden muss.
- ▶ Ein Schneesturm kommt auf und zwingt die Helden rasch Schutz zu suchen. Wohin sie sich im Schneegestöber gewandt haben, werden sie nach dem Sturm kaum noch nachvollziehen können, so dass sie hierbei leicht die Orientierung völlig verlieren können.
- ▶ Irgendwann muss es hier in den letzten Tagen getaut oder geregnet haben, auf jeden Fall ist unter einer dünnen Schneeschicht eine spiegelglatte Eisfläche, die den Helden das Vorankommen erschwert. Gelungene GE-Proben dürften schmerzhaft Stürze und schlimmeres verhindern.
- ▶ Eine Kaleschka mit einem bis zur Unkenntlichkeit verummten Kutscher hält auf die Helden zu und ist nicht bereit auch nur eine handbreit von der Spur abzuweichen. Das Wappen an der Prachtkutsche ist unter der Schnee- und Eisschicht nicht mehr zu erkennen, das Peitschenknallen des Kutschers, der sich um die sichere Weiterfahrt seiner Kaleschka sorgt (sowohl wegen der verummten Gestalten [aka Helden] auf dem Weg, als auch was ein mögliches Ausweichmanöver betrifft) hingegen schon.
- ▶ Ein Schneerutsch/eine kleine Lawine hat den Weg zugeschüttet und muss frei geschaufelt werden, damit der Schlitten/die Kaleschka der Helden weiter fahren kann.
- ▶ Ein hungriger Goblinstamm hat sich aus der Wildnis in die Zivilisation getraut, da ihm seine Vorräte durch ein Unglück abhanden kamen. Nun verlegen sie sich auf's Wildern, Stehlen und Straßenräubern. Gegen das Überlassen des gesamten Proviantes der Helden lassen sie diese aber unbehelligt weiter ziehen.
- ▶ Das endlose eintönige Stapfen durch den Schnee wird auf einmal durch eine veränderte Tonlage unterbrochen. Der Schnee unter einem der Helden knarzt ein wenig und gibt dann nach, so dass der Held in eine fast zwei Schritte tiefe Senke fällt (oder „nur“ rutscht, wenn ihm geistesgegenwärtig eine Akrobatik-Probe gelingt). Unter Umständen verliert er dabei Ausrüstung oder prellt sich eine Rippe (1W6-1 TP).
- ▶ Immer wieder konnten die Helden bisher Wölfe in einiger Entfernung sehen, doch jetzt ist etwas anders,



denn die Wölfe kommen näher. Die Helden sind dummerweise zwischen das Wolfsrudel und seine Beute einem mächtigen Hirsch geraten.

- ▶ Es knackt unter den Füßen der Helden verdächtig. Das war wohl doch kein zugeschnittenes Feld, sondern ein zugefrorener See auf dem die Helden gerade gehen. Jetzt keine falsche Bewegung sonst nehmen alle ein eisiges Bad.
- ▶ Während die Helden so durch den Schnee trotten ertönt von einem Felsen (oder nahestehenden Baum) ein leises Knurren, wer jetzt noch schauen möchte was da knurrt wird auch schon von einem Schneelaurer wütend angefallen (ZooBot S. 168).
 - ▶ Ein halb erfrorener Junge kommt den Helden entgegen gestolpert und ist kaum noch ansprechbar. Er will unbedingt ins nächste Dorf einen Heiler holen. „Meiner Schwester geht es doch soooo schlecht *schluchz*“. Vielleicht versteht sich ja einer der Helden auf Heilkunde oder die Helden können ihn immerhin heil ins nächste Dorf bringen.
- ▶ Die Helden stoßen auf eine in Eis eingeschlossene Gestalt, ob es sich dabei um einen erfrorenen Wandersmann handelt, ein seltsames firnelfisches Ritual oder das St. Firunjan-Gedächtnis-Monument?
- ▶ Ein (nivesischer, norbardischer oder schlicht Händler-)Schlittenzug kommt vorbei. Die Helden können sich vielleicht dem Zug anschließen und so schneller vorwärts kommen oder von den Schlittenfahrern notwendige Ausrüstung kaufen.
- ▶ In der Nacht beginnt der Himmel plötzlich unheimlich zu leuchten und die Wache weckt auch die anderen Helden. Das Spektakel dauert über eine Stunde an. Das leuchten kann auch als Fingerzeig Ifirns gedeutet werden und sichere Pässe anzeigen oder Verfolger in der Nacht sichtbar machen.
- ▶ Eigentlich sollte hier eine geschlossene Eisdecke über das Wasser führen, aber das Eis ist bereits weggetaut (oder die Helden haben schlicht irgendeine Abzweigung an die richtige Stelle über den Fluss verpasst). Auf jeden Fall ist hier ein kleiner Fluss, den die Helden irgendwie überqueren müssten. Sollen sie es wirklich mit Eisschollen hüpfen versuchen, die vereisten Steine in der Furt wären auch schon riskant genug gewesen...
- ▶ Irgendetwas macht die Schlittenhunde so nervös (oder sind sie einfach nur hungrig), dass sie übereinander herfallen. Ohne ein schnelles Eingreifen stehen die Helden bald ohne Schlittenhunde da, wobei die Tiere gerade richtig böse knurren und womöglich nach allem beißen, was ihnen vor die Kiefer kommt.