



Ein DSA-GRUPPENABENTUER FÜR 3-5 EINSTEIGER-HELDEN



TAUWETTER

ERBEN DES SCHWARZEN EISES III

NR. EII
EINSTEIGER

Das Schwarze Auge

13106

Das Schwarze Auge

TAUWETTER

ERBEN DES SCHWARZEN EISES III



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

VERLAGSLEITUNG
MARIO TRUANT

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

COVERBILD
KARSTEN SCHREURS

ΙΠΠΕΠΙΛΛΥΣΤΡΑΤΙΟΝΕΝ & ΚΑΡΤΕΝ
STEFFEN BRAND, MARC BORNHÖFT, MARKUS HOLZUM,
MICHAEL JAECKS, KATHARINA PÍKO, JANINA ROBBEN,
NADINE SCHÄKEL

**GRAPHISCHE KONZEPTION,
UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ**
RALF BERSZUCK

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

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

ISBN 978-3-86889-711-1

Originalausgabe

Das Schwarze Auge

TAUWWETTER

ERBEN DES SCHWARZEN EISES, BAND III

**von
FEDER & SCHWERT**

PROJEKTLITUNG: OLIVER HOFFMANN

WEITERE AUTOREN: JULIA BECKER, OLIVER GRAUHE,
HENDRIK SEIPP

Mit freundlichem Dank an:

HEPPHA BROSCHE, MATTHIAS HEIN, MARIE MÖPKEMEYER,
KATHARINA PIETSCH, KATJA REINWALD, DANIEL SIMON RICHTER,
MICHELLE SCHWEFEL, MARIO TRUANT, JENS ULLRICH

Gewidmet den Helden des Schwarzen Auges.

„Für die Leuin! Für Eestiva und für alle Zeit!“
—Leitspruch Eestivas nach der Machtübernahme Avirions von Eestiva



INHALT

Vorwort	5
Die Erben des Schwarzen Eises	5
Kapitel I: Zorneswogen	7
Hintergrund	7
Auf weitem Throne	11
... und waren der Brandung gleich	17
Eine schlimme Nachricht	24
Kapitel II: Der Leuin Wahn	27
Hintergrund	27
Eestiva im Banne der Leuin	30
Was nun?	46
Kapitel III: Das schmelzende Reich	51
Der Einstieg ins Abenteuer	51
Ein Gefallen für Schirr'Zach	55
In den Eispalast	57
Nach dem Kampf	65
Kapitel IV: Roter Schnee	66
Hintergrund	66
Der Anfang vom Ende	67
Drei Wege zum Ziel	69
Kampf in Gassen und Straßen	74
Anhänge	85
Anhang I: Mit den Augen Fatas' – die Zukunft des Hohen Nordens	85
Anhang II: Wichtige Personen	87
Anhang III: Kopiervorlage	98
Anhang IV: Karten	100





VORWORT

Julia und ich sitzen in einem Hotel in Berlin. Wir schreiben – zumindest kalendrisch – den Frühling des Jahres 2013. Nach letzten Absprachen mit Daniel Simon Richter und Marie Mönkemeyer klappe ich, um mal ein almodisches Bild zu gebrauchen, den Aktendeckel zu. Schlappe 24 Monate der Beschäftigung mit den **Erben des Schwarzen Eises** neigen sich dem Ende zu.

Amüsiert haben wir im Netz allerlei Spekulationen verfolgt, wer denn nun was genau an diesen Bändern tut und warum und wer woran in welchem Maße mitarbeitet oder nicht. Wir meinen, dass das eigentlich egal ist, solange den Leserinnen und Lesern und all den Heldengruppen da draußen die phantastische Reise in den hohen Norden Aventuriens, auf die wie Sie mitgenommen haben, gefällt. Namen sind Schall und Rauch – es geht um Spielspaß in Aventurien.

Nun weigert sich ja der Winter 2012/2013 mit aller ihm zu Gebote stehender Macht, gemäß dem Terminplan der Meteorologen dem Frühling zu weichen. Uns ist das nur recht, denn eine Trilogie zu Ende zu schreiben, die im klinrenden Frost spielt, während draußen die ersten Freibäder öffnen, hätte doch einen argen gedanklichen Spagat erfordert. Und überhaupt: wer braucht schon Krokusse?

Hoppla ... wenn ich so einen harmlosen Satz schreibe, ertappe ich mich vermehrt bei der Überlegung, ob es denn diese irdische Pflanze auch auf Dere gibt und wenn ja, wie sie wohl heißen mag. Ob das ein gutes oder ein schlechtes Zeichen ist, das zu beurteilen möchte ich getrost Ihnen, liebe Leser, überlassen.

Was gibt es noch zu sagen? Julia Becker ist für den krönenden Abschluss zu unserem Autorenteam hinzugestoßen, um den Handlungsfaden um unseren weiblichen Lieblings-NSC mit weiblicher Hand zu Ende zu bringen. Wenn sie mit Sulja und ihren Umtrieben fertig ist, wird Eestiva nicht mehr sein wie vorher ... und Hendrik hat wieder in seinen schier unerschöpflich scheinenden Schatz klanglicher Absonderlichkeiten gegriffen, um uns mit Musik zum Thema zu verwöhnen, doch dazu später mehr. Langer Rede kurzer Sinn: Das letzte Wort unserer Trilogie **Erben des Schwarzen Eises** ist gesprochen bzw. geschrieben. Wir haben sozusagen fertig.

Haben Sie Spaß mit den letzten Etappen – vielleicht haben wir wieder einmal die Ehre, Ihre Reiseleiter in Aventurien zu sein!

Oliver Hoffmann, Mannheim, April 2013

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

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

Basis	Regelwerk
Nordlicht	Das Schwarze Auge: Basisregelwerk
	Regionalspielhilfe
	Im Bann des Nordlichts

DIE ERBEN DES SCHWARZEN EISES

ÜBERSICHT UND AUSBLICK

Tauwetter ist der abschließende Band von **Die Erben des Schwarzen Eises**, einer epischen Trilogie für **Das Schwarze Auge**. Im hohen Norden Aventuriens entscheiden die Charaktere in vier stilistisch sehr unterschiedlich gehaltenen Abenteuern über die Zukunft der ehemaligen Heptarchie Gloranien und helfen, ein Überbleibsel des Paktes Gloranias mit dem Widersacher Firuns, nämlich Nagrachs eisigen Hauch, zu überwinden. Die Kampagne **Die Erben des Schwarzen Eises** ist so konzipiert, dass sie ausschließlich der Kenntnisse und des Besitzes der Basisregeln bedarf. Alle handlungsrelevanten Details finden Sie jeweils direkt im Text.

Die Geschehnisse des vorliegenden Bandes beginnen im Peraine des Jahres 1038 BF mit dem Versuch der Helden, in Paavi die Streitigkeiten zwischen den Nivesen und der „zugeireisten“ Bevölkerung beizulegen. Damit erregen sie endgültig die Aufmerksamkeit Dermots von Paavi, der nun mit ihnen Kontakt aufnimmt. Während die Helden sich mit ihm zusammentun, um seinen Traum, die Stadt von der Tyrannei seiner Schwester zu befreien, umzusetzen, zieht eine neue Bedrohung am Horizont auf. Thorwalsche Plünderer unter dem Kapitän Thorwulf Algrimmsson halten das durch Hunger und Entbehrungen angeschlagene Paavi für leichte Beute.



Bei der Verteidigung der Stadt positionieren sich die Helden nun endgültig gegen Geldana.

Der weitere Verlauf des Abenteuers führt die Helden auf ihrer Reise gen Süden nach Eestiva, das sich, wie sie selbst, seit dem Zug in den Norden merklich verändert hat. Unter der Führung Sulja von Festums ist aus dem Handelsknotenpunkt ein Bollwerk der Leuin geworden, das sich den Helden schon nach kurzer Zeit als despotischer Alpträum offenbart. Sie begegnen hier alten Bekannten und treffen auf neue, ganz unterschiedliche Akteure. Der Schwarzmagier Kellig droht Elida von Estven zu töten, während der ehemalige Freiherr Aarbold seine Stadt mit Hilfe der Helden aus dem Wahn der Geweihten befreien will. Doch damit das gelingen kann, muss die Quelle von Suljas Überzeugungskraft gefunden und ihre Macht über die Menschen in Eestiva gebrochen werden. Der Weg der Helden führt dann weiter nach Bjaldorn und zurück nach Paavi. Vor der Herzogsstadt, im langsam, aber unaufhaltsam dahin schmelzenden Palast Gloranas, kommt es zu einer herausfordernden Konfrontation mit einem mehrgehörnten, machtvollen Dämon aus Nagrachs Gefolge, während bereits die Vorbereitungen für die Schlacht zwischen den ungleichen Geschwistern Geldana und Dermot auf Hochtouren laufen. Im Zuge der Auseinandersetzung müssen die Helden allerdings zuerst einem gewissen Frostwurm gegenüber ihre Schuld begleichen. Außerdem verhelfen die Helden dem rechtmäßigen Thronerben des Herzogtums Paavi zu seiner angestammten Position. Wenn die letzte Schlacht geschlagen ist und die Helden und ihre sehr unterschiedlichen Verbündeten die Waffen aus der Hand legen, herrscht in mehrrelei Hinsicht Tauwetter – Peraine lässt die Tundra blühen, und es herrscht Aufbruchsstimmung im neu erstarkenden Herzogtum Paavi.

Im Laufe von **Tauwetter** treffen die Helden auf ganz unterschiedliche Meisterfiguren mit ebenso unterschiedlichen Motivationen und Zielsetzungen, darunter:

- ⦿ die schon erwähnten **Thorwaler** unter dem Otta-Führer *Thorwulf Algrimsson*,
- ⦿ den greisen, übelgelaunten Schwarzmagier *Kellig*, Lehrer Ulgan Norntanns, der in Eestiva seinen Sphärenspiegel aus den Händen derer von Estven zurückfordert,
- ⦿ ganz prominent die fanatische Rondrianerin **Sulja Avirion von Festum**, die Eestiva zum neuen Bollwerk der Leuin ausbaut,
- ⦿ den jüngst vom Eisherzfluch genesenen Baron **Fjadir von Bjaldorn**,
- ⦿ die gnadenlose Herzogin **Geldana von Paavi**, die in diesem Band ihr Ende findet,
- ⦿ abermals den Frostwurm **Schirr'Zach**, der – wie üblich – ganz eigene Pläne mit den Helden hat

Die Geschehnisse dieses Bandes und der Kampagne insgesamt werden großen Einfluss auf das politische und magische Gesamtklima im Hohen Norden haben.

MUSIK

Um die richtige Atmosphäre für **Tauwetter**, insbesondere bis hin zur Konfrontation im Eispalast, zu erzeugen, empfehlen wir tatsächlichen samischen Folk. „Iditguovssu“ (deutsch etwa: „Dämmerlicht“) der samischen Sängerin *Máddji* von ihrem Album „Beyond“ (oder auf Sámi: „Dobbelis“) ist dafür beispielsweise ausgezeichnet geeignet.

Ebenso geeignet ist „Guhkki“ (deutsch etwa: „Weit“) von derselben Platte. Máddjis Musik hat zwar ein paar moderne Versatzstücke, aber klingt dennoch sehr kühl. Nahezu alle ihre Stücke sind sehr ruhig und melancholisch und eignen sich daher gut, um die Weite des Landes und auch die Einsamkeit auf Reisen darzustellen.

Als dritter Tipp sei für die Kampf- und Schlachtszenen vor allem des dritten und vierten Abenteuers *Hans Zimmer*s Soundtrack zu **Batman Begins** genannt, vor allem „Molossus“, aber auch „Apocalypse“ aus dem Soundtrack zu dem Computerspiel **Hitman: Blood Money** von *Jasper Kyd*. Für besonders heroische Momente – gerade im Nachgang eines Kampfes – gibt es fast nichts Besseres als *In The Nurserys* „To The Faithful“ und „New Religion“. Überhaupt eignet sich das Album „Engel“ der britischen Ambient-Spezialisten auch gut für den Einsatz in Eestiva. Ein Klassiker für die zweite Hälfte des Abenteuers, speziell für das Erstehen der Geisterarmee, aber auch für die Erkundung des sphärenverschobenen Palastes, sei auf „Koyaanisqatsi“ von *Philip Glass* verwiesen. Auch sein zur Untermalung des letzten Teils der Qatsi-Filmtrilogie gedachtes Album „Naqoyqatsi“ (Hopi für „Leben als Krieg“) ist sehr geeignet.

MATERIALIEN

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



KAPITEL I: ZORNESWOGEN

„Willst du Karene, so nimm sie bedachtsam aus der Herde.
Willst du zu viele, so wirst du sehr bald Hunger leiden.“
—nivesischer Sinnspruch

Das Leben im hohen Norden ist rau – vor allem, wenn man unter dem herrschenden Auge Herzogin Geldanas II. sein karges Auskommen fristen muss. Doch die Bevölkerung Paavis hatte auch vor der Machtergreifung der Herzogin Rivalitäten, Feindschaften und Konflikte auszutragen. Die Bevölkerungsgruppen der einheimischen Nivesen und der zugezogenen Mittel- und Bornländer hatten in der Vergangenheit ihre Reibereien und Streitigkeiten. Der vergangene Nivesenaufstand zeigte lediglich, wie diese unter dem Eispanzer des öffentlichen Zusammenlebens lauernde Feindseligkeit eskalieren kann, wenn sie von einer Figur wie Geldana noch angetrieben wird, und weiter draußen, hinter dem Horizont, lauert ein weiterer Feind, der die Existenz Paavis und den von der Stadt gewohnten Tran als Affront und Beleidigung ansieht. Kaum ein Thorwaler, der nicht die Brandschatzung der letzten Bastion der Eishexe mit jubelnder Zustimmung begrüßen würde. Die Helden haben mit ihrer Reise in die Grimmfrostöde zum weißen Wurm Schirr’Zach einige Steine ins Rollen gebracht. Die mitgebrachte Schuppe, deren pure drachische Magie selbst Nagrachs eisigem Hauch Einhalt gebieten kann, stellt für Geldana eine bisher nicht dagewesene Prüfung ihrer Macht und vor allem der Pläne ihrer eisigen Herrin dar. Daher ist es gut, dass die Herzogin noch nicht weiß, dass die Helden einen Weg gefunden haben, um den Eisherzenfluch zu brechen.

Das Abenteuer **Zorneswogen** wird die Helden (vielleicht sogar wieder) mit Dermot von Paavi zusammenführen. Dieser sieht die Zeit gekommen, seinen seit Jahren gehegten Wunsch zu verwirklichen, seine Schwester vom Thron des Herzogtums Paavi zu stoßen. Nach seiner Verbannung aus der Stadt, in der er schon 1027 BF einen Aufstand unter den Nivenen anführte, hat sich Dermot auf die Suche nach Verbündeten, Geldgebern und Helfen gemacht. Vielen aber war noch der Schrecken des verlorenen Heerzugs gegen Glorana im Kopfe, nur wenige haben Unterstützung zugesagt. Neben einigen Nivenenstämmen setzt er viel Hoffnung auf Fjadir von Bjaldorn, doch der einzige Überlebende der Schlacht auf dem Eis ist kälter und unnahbar geworden. Für einen Sturm der Herzogsburg aber braucht er Recken wie Fjadir, denn Nivesen, die die Weite der Steppe gewohnt sind, haben kaum Erfahrung im Nehmen von Befestigungen. Zusammen mit den Helden wird Dermot allerdings die Beziehung der Nivesen zu den Einwohnern Paavis heilen müssen, denn die hungernde Stadt nahm sich ohne Rücksicht, was sie brauchte. Ein gewagter, von vielen sicher auch töricht bezeichneter Angriff von Thorwalern verschärft die Anspannungen in der Herzogsstadt, und die Eisjäger und Söldner Geldanas greifen mit enormer Härte durch, als sie merken, dass die Bevölkerung Waffen, die den Milizen zur Verteidigung ausgehändigt wurden, nicht zurückgeben. Auch die Helden werden gesucht und haben kaum eine andere Wahl, als aus der Stadt zu fliehen.

HINTERGRUND

Der **Krieg der Häuser** hat Paavi oder, um genauer zu sein, dessen Bevölkerung enorm geschwächt. Geldana und ihre Söldner und Soldaten haben immer noch genug zu essen, und auch die Herzogin ist unglücklich mit dem Ausgang des Versuchs *Sindri Gorbas'*, die Handelshäuser gegeneinander auszuspielen. Dies hat unter anderem Ausdruck darin gefunden, dass dem Unterhändler über den Winter in Geldanas Palast die Füße immer wieder in Eiswasser gesteckt wurden, bis ihm der Frostbrand die Zehen gänzlich genommen hatte. Sindri Gorbas hegt keinerlei Sympathie mehr für Geldana, doch sind ihm das Leben seiner Familie und natürlich das eigene wichtig. Er wandelt nun humpelnd auf dem schmalen Grat, an dessen einem Ende die Anbiederung an Geldana wartet, durch Taten, die ihre Gunst für ihn auf ewig festigen werden, und an dessen anderem der Verrat an der Herzogin steht. Trotz des unglücklichen Ausgangs seiner Ränke gegen

die Handelshäuser ist Sindri Gorbas ein schlauer Mann und wird den richtigen Moment abwarten, um die Helden ins Messer laufen zu lassen oder Dermot von Paavi die entscheidende Hilfe zum Sieg zu gewähren.

Durch den Hunger in der Stadt kam es gerade im Winter in Paavi zu immer mehr Überfällen und Diebereien. Nahrung ist knapp und wird Woche um Woche teurer, und der gierige Blick der darbenden Bevölkerung wendet sich vornehmlich den Nivenen in der Stadt zu. Diese sind zwar sesshaft, pflegen aber immer noch ihre Jagd- und Fischereitraditionen genauso wie die Karenzucht. Gerade in den Wintermonaten sind Reisen im Hohen Norden wenig ratsam, und es gibt durch das Eis in der Bucht auch keine Schiffe, die die Hungersnot mildern könnten. Die Sitten der Bevölkerung verrohen noch mehr, als es im rauen Paavi ohnehin der Fall ist, und in der Zeit, die die Helden nach ihrer Reise in die Grimmfrostöde



wieder in der Stadt sind, können sie Dutzende Fälle oder zumindest Berichte von Mundraub erleben.

Die Tatsache, dass die Helden mit der Schuppe *Schirr'Zachs* Nagrachs eisigem Hauch entgegenwirken können, oder zumindest die Gerüchte darüber, lassen *Dermot von Paavi* aufhorchen. Zwar ist er nicht sicher, wer oder was der Auslöser der Seelenkälte ist, die viele Menschen im Hohen Norden befallen hat, aber er hat eine gewisse Ahnung. Selbst wenn die Helden und *Magistra Sylphoria* kein Wort über die Heilung verlieren, *Vito Granske* wird zumindest seinen Vertrauten davon berichten, und von denen findet die Erzählung, dass ein kaltes Herz wieder Wärme empfindet, den Weg in die Gassen und so auch zu Dermot. So schöpft der rechtmäßige Herzog von Paavi wieder Hoffnung, die nach dem erschreckenden Verlust des Heerzugs Baron *Fjadirs von Bjaldorn* und Gräfin *Thesias von Ilmenstein* zerbrochen schien. Über den Überfall *Thorwulf Algrimsson*s auf Paavi, der sich dadurch Ruhm und Ehre verspricht, ist aber selbst der dankbare Dermot schockiert. Denn trotz aller Beteuerungen der gemeinsamen Feindschaft gegen Geldana traf dieser Angriff vor allem die einfachen Bürger, die Händler und insbesondere die Waldfänger Paavis, die von den Thorwalern mit blankem Hass verfolgt werden, nicht aber ihre sicher hinter Mauern und Palisaden verschanzte Herrscherin.

ZORNSWOGEN

Nach der Rückkehr aus der Grimmfrostöde und der Heilung Vito Grankses, und hoffentlich auch Magistra Sylphorias, sollten Sie den Helden die Gelegenheit geben, etwaige Verletzungen und Erfrierungen auszuheilen und die gewonnenen Abenteuerpunkte in neue Fähigkeiten zu investieren. Sie werden sie brauchen. Zudem geben die kommenden Abenteuer im Gegensatz zur bisherigen Aufteilung kaum Zeit zum Atemschöpfen. Wenn Sie möchten, können Sie auch die Nebenhandlung um die Magd auf Geldanas Burg, Permine, und ihren Verehrer aus dem letzten Band weiterlaufen lassen (siehe **Feuerbringer**), falls eine zu lange ereignislose Zeit Ihnen nicht gefällt. Das schafft auch die Möglichkeit, die Helden die Auswirkungen des Nahrungsmangels in Paavi spüren zu lassen und sie einige Zeit in der Stadt zu halten. So wird die Flucht aus der Stadt, die sie am Ende des Abenteuers unternehmen müssen, hoffentlich noch prägender und sie verstehen vielleicht, wie sich Dermot von Paavi fühlen muss, der ebenfalls vor Jahren ins Exil gehen musste.



TEUERUNG UND NOT

Die Helden sind zwar seit Monaten wieder in Paavi, doch gegen den allgemeinen Mangel an Nahrung können weder Schwert noch Zauber etwas ausrichten. Die Lebenshaltungskosten im Winter haben sich im Gegensatz zu anderen Jahren um den Faktor fünf gesteigert und selbst die reichen Pelzhändler in der Altstadt Paavis nehmen schlankere Mahlzeiten zu sich. Zwar waren nach dem Ende des Kriegs der Häuser wieder Lieferungen eingetroffen, aber auch nur in kleinerem Maße, denn selbst die aventurischen Handelshäuser brauchen Wochen und Monate, um auf sich verändernde Rahmenbedingungen zu reagieren. Zudem war nach dem verheerenden Preiskampf in Paavi bei allen Handelsteilnehmern phexische Vorsicht angesagt. Geldana lässt den Kornspeicher in dieser Zeit noch schwerer bewachen als sonst, ihre Verwalter sorgen aber dafür, dass es eine geregelte Abgabe an die Bevölkerung gibt und dass zumindest nach außen niemand bevorzugt wird. Es ist deutlich, dass auch die Herzogin die Schwere der Situation erkannt hat und einen Aufstand vermeiden will. Als Möglichkeit aber zieht sie einen solchen in Betracht, und so versucht sie noch in den Wintermonaten, weitere Söldner anzuwerben. Auch die Sammler, nun ja, sammeln sich, zumindest, wenn die Helden die Männer und Frauen unter der Langen Leifette in vorherigen Abenteuern nicht völlig ausgeschaltet haben. Das zu beurteilen überlassen wir Ihnen als Meister, aber die Taten der Helden in der Vergangenheit sollen deutliche Auswirkungen auf das weitere Geschehen haben. Nach häufigen Überfällen auf Krämerläden und Marktstände und den Klagen der Kaufleute hat der kaltherzige Richter *Hasse Andris* Büttel und Stadtwachen vor den Geschäften abstellen lassen, was natürlich zu gemischten Reaktionen unter der Bevölkerung führt. Einerseits ist es eine Erleichterung, vor Raub und Diebstahl sicher zu sein, doch diese geht einher mit dem bedrückenden Gefühl ständiger Überwachung. Geldanas Wappen flattert also nicht nur auf den Dächern des Herzogsbaus, sondern prangt nun noch häufiger im Stadtbild als zuvor. Dennoch senkt diese Maßnahme die Verbrechensrate nur zu einem geringen Teil und verlagert die Delikte im Grunde nur. Doch die Kaufleute sind damit beschwichtigt, und das ist Geldana und dem Rat Paavis in dieser Situation genug. Während der Zeit, in der die Helden wieder in Paavi sind, können sie bei folgenden Szenen Zeuge sein oder auch eingreifen:

Ein Junge von höchstens zehn Wintern kommt um die Ecke eines der Häuser geprescht. Seine Unterlippe und die Knöchel der Hände, mit denen er einen Brotlaib an diedürre Brust gepresst hält, glänzen von frischem Blut. Wenige Schritte dahinter folgt schnaufend eine korpulente Frau in den Vierzigern. Durch ihre Schürze, die von Mehl nur so staubt, ist sie leicht als Bäckerin erkennen. Tränen laufen über ihre Wangen, und sie schreit dem Jungen aus voller Kehle hinterher. „Haltet den Dieb! Oh du Ratte!“ In ihrer rechten Handfläche prangt eine böse Bisswunde, das daraus quellende Blut mischt sich mit dem Mehlstaub.

TAUWETTER



» Im Schatten des großen Kornspeichers nahe der Handelskontore hockt eine junge Frau mit eingefallenen Wangen und Augenringen, die sichtlich erschöpft ist und wie in Trance eine dampfende Suppe aus einer Holzschüssel löffelt. Sie scheint die vor Hohn triefenden Worte eines der Söldner, der neben der Türe lehnt, kaum zu hören. „Wenn du das nächste Mal vorbeikommst, machen wir dir das Schüsselchen gern wieder voll.“

» Ein Mann mit schütterem Haar und wildem Blick wird von zwei Bütteln mit Geldanas Wappen auf dem Wams aus dem Kutschenstall des Handelskontor Weyringer gezerrt. In seinem Mund und auf seiner Brust sind noch Hafer und trockene Grashalme zu sehen. Einer der Stallburschen, die ihr durch das offene Tor seht, schüttelt in einer Mischung aus Mitleid und Verständnislosigkeit den Kopf, während der andere missmutig den Inhalt dreier aufgerissener Haferbeutel zusammenfegt.

» Ein Scheppern und Krachen durchdringt die Nacht, und ihr hört Schreie, die durch die Gassen hallen. Am Ende der Straße, am Eingang zum Nivesendorf, seht ihr einen Mann mit dunklem Vollbart und dickem Mantel, der eine hölzerne Truhe auf dem Eckstein eines der Häuser zertrümmert hat und nun die Überreste durchsucht. Zwei weitere Personen, ein Mann und eine Frau, stehen über dem reglosen Körper eines Mannes, der zumindest der Kleidung nach Nivese ist und halten vier weitere Nivesen, darunter zwei Kinder, mit Dolch und Beil in Schach. Der Mann erhebt sich von seiner anscheinend erfolglosen Suche und versetzt dem am Boden liegenden Leib einen Tritt in die Rippen, während er brüllt: „Ihr verfluchten Rothaare habt doch irgendwo was zu essen. Rückt es raus, oder ich geb' ihm hier die Truhensplitter zu fressen!“

Sollten die Helden in der letzt genannten Situation eingreifen, haben sie wenige Probleme, die Angreifer zu besiegen oder in die Flucht zu schlagen. Gehen Sie von AT und PA 11 für jeden der drei Grobiane aus, RS 2 und TP 1W6+2. Nach 10 verlorenen LeP versuchen sie zu fliehen. Eine Probe auf Athletik seitens der Helden, die mindestens 4 TP übrig behält, erlaubt es, die Schläger zu schnappen. Wenn die Helden die Stadtwache rufen, um die drei verhaften zu lassen, gibt sich der Büttel alles andere als erfreut darüber, nun noch drei weitere Münder zu haben, die durchzufüttern sind, dankt den Helden aber für ihre Hilfe. Er macht aber auch keinen Hehl daraus, dass er oder seine Männer für die Nivesen sonst keinen Finger krumm gemacht hätten.

Die Frau (Riga, knapp dreißig Winter, mit gütigem Mondgesicht und zwei langen, geflochtenen Zöpfen) des niedergeschlagenen Nivesen (Arjuk) hingegen wird die Helden am nächsten Morgen aufsuchen, sich bei ihnen für die Hilfe bedanken und ihnen eine nivesische Delikatesse, einen deftigen Kuchen mit Zwiebel- und Blutfüllung, mitbringen – natürlich nur, wenn sie ihrem Mann geholfen haben

So geht es tagein, tagaus. Die Stimmung der Bewohner ist auf einem Tiefpunkt, und die Menschen, die zum Ausharren in der Stadt nur das Erfrieren in der schneebedeckten Brydia als Alternative haben, schauen immer wieder mit begehrlichen Blicken hoch zum Herzogspalast und zum Kornspeicher. Meinungen und Gerüchte machen die Runde, manche weise, andere von paranoider Natur, und finden sicher auch den Weg in die Ohren der Helden.

» „Die Sümpfe im Westen Paavis, jenseits der Letta, sollen voll mit Tieren sein, die sich vor Jägern sicher fühlen, weil sich niemand dort hin traut. Aber die Nivesen haben die Gegend mit einem Fluch belegt und niemand kehrt von dort zurück.“

» „Nachts werden Nahrungsmittel in den Travatempel geschafft, und wenn die Not am Größten ist, wird man sie verteilen und es als ein Wunder preisen. Die Zwölf aber blicken schon lange nicht mehr auf Paavi.“

» „In der Brydia hat ein Fallenstein letzte Lichter gesehen. Bald kommt ein Handelszug aus dem Bornland voll mit Speisen. Die Bornländer wissen doch, wie wir hier darben, und wollen ein gutes Geschäft machen.“

» „Die Herzogin rüstet ihre Truppen auf, weil sie weiß, dass die Bürger das alles nicht länger mitmachen werden. Der Tod durch's Schwert ist immerhin gnädiger, als elendig zu verhungern. Wenn's losgeht, ich bin dabei.“

» „Vielleicht sollte ich versuchen, mich nach Eestiva durchzuschlagen. Ich habe dort eine Cousine, und schlimmer als hier kann es da nicht sein.“

» „Wenn die Schneefüchse noch da wären, die hätten uns schon aus der Patsche geholfen.“

» „Ich hab gehört, so einem Pfeffersack sei das Gemüt und Herz erfroren. Als hätten die eines! Aber der wurd' geheilt, von einem dieser zauberächtigen Neuankömmlinge hier, die sich überall einmischen. Sollte die mal fragen, meine Alte zeigt mir nämlich auch immer die kalte Schulter, hähä.“

In den letzten Tagen des Phex ist die Situation in Paavi entmutigend. Die Kornspeicher sind nahezu leer, einiges Korn ist über die lange Zeit verdorben, wird aber dennoch verkauft und gemahlen, und selbst die Stadtwachen und Söldner Herzogin Geldanas verhindern nur noch wenige Diebereien. Auch ist die alltägliche Gewalt gegen die Nivesen auf einem Höhepunkt. Hier beginnt das eigentliche Abenteuer **Zorneswogen**. Die Helden können auf dem Rückweg von einem Lehrmeister sein, im *Goldrausch* einkehren, besuchen Vito Granske oder wollen einfach nur den eindrucksvollen Sternenhimmel Paavis bewundern. Wenn sie aufgrund der Kälte lieber im Warmen bleiben – und wer wollte ihnen das verübeln? – so können Sie sie durch Aufruhr und Lärm auf der Straße herauslocken – der Ausgangspunkt für die Szene ist dabei nicht so wichtig wie die Szene selbst.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fluchend und höhnend rennen vier Männer einer gebückten Gestalt hinterher, die hinkend vor ihnen zu fliehen versucht und ein Bündel vor der Brust hält. Kristallene Atemwolken tragen wüste Beschimpfungen durch die Nacht. „Wolfsschänder. Feige Missgeburten. Kupferkot!“ Die offenkundig betrunkenen Kerle verfolgen augenscheinlich einen Nivesen, einen alten Mann, dessen Haar schlohlweiß und dessen Gesicht von Furchen durchzogen ist. In das Johlen und Schimpfen mischt sich das Weinen eines Kindes, das aus dem Bündel vor der Brust des Mannes stammt. Ein Tonkrug, gezielt auf den Rücken des Mannes, trifft diesen zwar nur am Unterschenkel, lässt ihn aber dennoch straucheln. Die vor Angst weit aufgerissenen Augen des Alten brennen sich in euren Geist, als er versucht, zumindest das Neugeborene in seinen Armen zu schützen, während er fällt. Das Knacken, als er zu Boden stürzt, würde reichen, um eine Hofdame in die Ohnmacht zu treiben, und selbst hartgesottene Recken können sich den Schmerz vorstellen, den der Greis zum Schutze des Kindes auf sich nimmt, als ihm ein Knochen bricht.

Die vier Männer haben sich augenscheinlich in einer der Schänken an den Gerüchten und übeln Nachreden den Nivesen gegenüber so aufgeheizt, dass ihnen jeder der ansässigen Ureinwohner des Nordens als Opfer recht ist. Schlimmer noch, es ist nicht der erste Nivese, den diese Schläger am Abend angegriffen haben. Zuvor gab es schon einen Übergriff auf eine der befestigten Jurten am Rand des Nivesendorfs, auf das die Betrunkenen eine Öllaterne geworfen haben. Der alte Nurmjo hat dabei das Kind gegriffen und versucht, es in Sicherheit zu bringen – in die Stadt, denn der Weg weiter ins Nivesendorf wurde ihm von den Schlägern versperrt. Schnell wurden sie von den anderen Nivesen in der Ansiedlung vertrieben, aber diese kümmerten sich dann um das Löschen der Jurte, sodass die Männer für den Moment entkommen konnten. Dann erspähten sie Nurmjo wieder, und eine neue Hetzjagd begann.

Doch eine Person hatte sich an ihre Fersen geheftet. Dermot von Paavi, der die Berichte von Erbarmungslosigkeit und Übergriffen in Paavi mit eigenen Augen und Ohren überprüfen wollte, war Zeuge der feigen Tat. Obwohl er sich verdeckt unter die Nivesen des Dorfs gemischt hatte, um nicht von den Häschern Geldanas aufgegriffen zu werden, konnte ihn keiner seiner Sippe aufhalten, als er den Überfall auf die Jurte mit ansah. Dermot trifft nur wenig später an derselben Szene ein. Wenn die Helden sich direkt in den Kampf mit den Schlägern stürzen, geschieht dies in der dritten Kampfrunde.

Schläger (4)

Rauen:

INI 6+IW6	AT 14	PA 11	TP IW6+I (A)	DK HN
LeP 34	AuP 32	KO 14	MR 4	GS 6
				RS 2

Die Werte Dermots benötigen Sie im Grunde nicht. Wenn er in den Kampf eingreift, wird er die verachtenswerten Grobiane zusammen mit den Helden schnell außer Gefecht setzen. Wenn Sie wollen, können Sie seinen Auftritt vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schlag um Schlag drängt ihr die Raufbolde zurück, schiebt euch vor den vor Schmerz ächzenden Greis und das schreiende Kind. Flüche und Beleidigungen treffen euch, sind aber ähnlich nutzlos wie die Fäuste der Betrunkenen, denen der Branntwein den Geist so vernebelt, dass sie nicht einmal an einen Rückzug zu denken scheinen. Hinter den Schlägern taucht eine weitere Gestalt auf, die sich im vollen Lauf ins Getümmel stürzt – eindeutig ein Nivese, aber mit einer für dieses Volk untypischen Waffe. Das Schwert, das er in der Hand hält, blitzt nicht lange im fahlen Licht, das das Firmament gen Dere schickt, sondern dringt rasch und mit einem feuchten Reißer in den Rücken eines eurer Kontrahenten.

„Deinesgleichen wird niemandem mehr Leid zufügen, du räudiger Hund“, zischt der Mann, dann dreht er die Klinge um und das Licht in den Augen des Aufgespießten erlischt, während sich ein blubbernder Blutstrom aus seinem Mund ergießt.

Nachdem die Helden und Dermot die angetrunkenen Mordbuben ausgeschaltet haben, wird der legitime Thronerbe sich an sie wenden, wenn auch etwas atemlos von dem Sprint durch die Straßen. Falls die Helden ihn im Abenteuer **In die Nacht** im Band **Frostklirren** schon getroffen haben, wird er sie wiedererkennen und sie, je nachdem was für einen Eindruck sie in den Zelten der Nivesen bei der Jagd nach den Entführten hinterlassen haben, überschwänglich oder nur freundlich begrüßen. Seinen Namen nennt er allerdings erst später, wenn er sich in einer sichereren Umgebung wähnt und wird Fragen der Helden diesbezüglich abwiegen. Nachdem er einem der Helden das Bündel mit dem kleinen Kind gegeben hat, hilft Dermot dem gefallenen Nurmjo auf und stützt ihn, als er merkt, dass dessen Bein gebrochen ist. Dabei sagt er:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„So gibt es in diesen Straßen doch noch aufrechte Menschen. Besser noch, ihr scheint die zu sein, die ich ohnedies suche. Danke, dass ihr euch ein Herz gefasst und Übleres verhindert habt.“ Mit einem Blick zu den blutenden Körpern auf dem Boden spricht er dann weiter: „Die können hier nicht liegen bleiben. Wenn die Häscher der Herzogin sie sehen, werden sie nach den Tätern schauen, ganz gleich wie verkommen die Gesetze hier sind. Aber Nurmjo hier kann nicht laufen. Kümmert ihr euch um die Halunken, oder kann einer von euch Nurmjo versorgen und von hier wegbringen?“



Es liegt in der Hand der Helden, ob Dermot und ein Gruppenmitglied den Verletzten und den Säugling in die Nivenstadt bringen und die anderen sich um das Beseitigen der Leichen kümmern, oder ob sich Dermot zusammen mit ihnen die Hände schmutzig macht. Zwar wäre es dem rechtmäßigen Herrn der Stadt lieber, sich so schnell wie möglich im Nivesendorf zu verstecken, doch er ist Manns genug, die Helden nicht für etwas die alleinige Verantwortung zuzuschanzen, bei dem er Mittäter war.

Nurmjo und das Kind ins Nivesendorf zu bringen ist einfach, die Leichen verschwinden zu lassen schon etwas schwieriger. Da sich der Lärm, den die Betrunkenen machten, deutlich gewandelt hatte, als es zum Kampfe kam, werden zwei Trupps von je zwei Mann der Stadtwache ausgesandt, um nach dem Rechten zu sehen. Lassen Sie den Helden dabei freie Hand, ob sie die Leichen in den Graben am Goldgrund werfen, ins Meer treiben lassen oder was auch immer sie sonst für einen guten Plan halten. Ist Dermot bei ihnen, wird er für den Graben am Goldgrund plädieren, dort würde man die Leichen zuerst einem Streit unter den Sammlern und Goldschürfern zuschreiben. Diesen kleinen Abschnitt können Sie gerne mit vergleichenden *Sich verstecken*-Proben gegen die *Sinnesschärfe* der Wachen (TaP 7, KL 11, IN 12, bei einem guten Versteck der Helden um bis zu weitere +3 erschwert) oder auch rollenspielerisch verfeinern, denn die Helden sollten sich nicht daran gewöhnen, dass es einfach ist, erschlagene Menschen einfach verschwinden zu lassen. Sollten die Helden auffallen, wird es eine Verfolgungsjagd zu Fuß geben, gerne mit in den Weg geschobenen Karren, hastige Klettereinlagen über Zäune und vielleicht dem Sprung in die kalte Letta. In diesem Fall haben die Helden (und Dermot, wenn er bei ihnen ist) alle Trümpfe in der Hand, denn die Wachen sind gewappnet, tragen Speere und sind, wenn wir einmal ehrlich sind, nicht völlig motiviert, sich die Seele aus dem Leib zu rennen. So oder so wird Dermot vorschlagen ihn zu einem kleinen Lager der Nivenen außerhalb der Stadt in der Brydia zu begleiten. Er sagt, er müsse dringend mit ihnen sprechen und es sei dort draußen sicherer, vor allem nach dem, was gerade vorgefallen sei. Weigern sich die Helden oder zögern, so wird er sie ersuchen, zumindest im Schutze des Nivesendorfs seine Einladung anzunehmen, um mit ihm über etwas Wichtiges zu sprechen.

AUF WEITEM THRONE

IN DIE BRYDIA

Wenn die Helden Dermots Einladung folgen, so wird er sich nur eine oder zwei Stunden nach dem Zwischenfall von den Familien im Nivesendorf verabschieden. Helden, die ihn dort begleiten, dürften ohne Probleme mitbekommen, dass Dermot von allen Nivenen sehr respektvoll, aber gerade von Älteren auch zurückhaltend behandelt wird. Trotz des Respekts, den man ihm entgegenbringt, verhält sich der rechtmäßige

Herrsscher Paavis demütig gegenüber den Nivenen des Dorfes und wirkt so, als würde er eine schwere Schuld mit sich tragen. Als er schließlich aufbricht, sagt er den Männern und Frauen, dass es nun Zeit wäre, dass er aber bald wiederkommen und sich diesmal alles ändern würde.

Reiten die Helden direkt mit Dermot über die Steppe, wird er sich hier endlich (so nicht vorher im Dorf auf Drängen der Helden) vorstellen, mit vollem Namen und Titel.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ja, ich bin Dermot der Jüngere, Sohn Dermots, Herzog von Paavi, erstgeborener Sohn und Thronerbe, Lathis der Lieska-Kangerluk. Meine Schwester sitzt auf dem Thron Paavis, weil sie ihre Seele an die Eishexe Glorana verschachert hat und peinigt seitdem die Menschen der Stadt. Ich weiß nicht, wie viele Seelen in Paavi noch rein sind und wie viele sich wie sie an den Eisigen Jäger verkauft haben. Ich kann nicht länger mit ansehen, wie sie ihr finstres Spiel mit dem Erbe unserer Eltern treibt.

Ihr seid Einwohner Paavis, mehr noch als die trunkenen Glücksritter und die Säufer, die Hehler und die Mietlinge, die hier ein und aus gehen. Ihr habt mit angesesehen, was sie anrichtet, wie sie das Volk darben lässt, und ihr habt mir Hoffnung gegeben, denn ich habe gehört, dass es euch gelungen ist, Gloranas bösen Fluch zu bannen. Wenn Geldana es erfährt ... und höchstwahrscheinlich hat sie das schon lange, dann seid ihr nicht mehr sicher in Paavi, denn sie wird Rache nehmen wollen.

Ich bitte euch, helft mir, Geldana vom Thron zu stürzen. Helft mir, Paavi zu befreien. Helft mir, den anderen Stämmen endlich den Mut zu bringen, sich gegen die Thronräuberin aufzulehnen.“

dem letzten Rest Eis, der im Herzogspalast weilt, zu befreien. Ebenso hat die Sippe der Lieska-Lapaa, die nächsten Nachbarn der Lieska-Kangerluk, ihre Hilfe zugesagt. Die Antwort der Lieska-Leddu aber war ablehnend. Ihr Juttu Altanan, den Dermot im Winterlager aufgesucht hatte, war zurückweisend und sagte, er könne ihm nicht helfen. Der Grund, zumindest sagte er das, sei eine Prophezeiung der jungen Kaskju Mido von der Sippe Toivoa-Leddu, die vielen Nivesen als Beschützerin und Wegleiterin der östlichen Stämme gilt. Dermot, der Midos Vision kennt, will aber nicht locker lassen, sondern erhofft sich Hilfe von außen, von den Helden, um die Kaskju umzustimmen und ihren Segen zu erhalten. Zu diesem Zweck hat er ein Treffen mit den Lieska-Leddu geplant, die zurzeit auf dem Weg in ihr Sommerlager sind.

Der Weg durch die Steppe ist beschwerlich, aber für Dermot und auch die Helden, die inzwischen einiges an Erfahrung im Leben im Norden gesammelt haben, nicht weiter gefährlich. Deswegen können Sie diesen Reiseabschnitt einfach narrativ abhandeln. Die Helden können sich so ein wenig mit Dermot anfreunden, der ein netter, wenn auch von Zweifeln geplagter Mann ist. Wenn es um das Schießen eines Schneehuhns oder ähnliche Belange des Wildnislebens geht, so kommt in ihm der Nivese durch. Er scheint ohnehin aufzugehen, je weiter sie auf der Steppe sind und Paavi hinter sich gelassen haben, und wirkt immer befreiter. Zum Beispiel nennt er die Brydia den herrlichsten, größten und beeindruckendsten Thronsaal, den sich ein Herzog wünschen könne. Auch spricht er nicht nur von sich und gibt Antwort, er fragt auch die Helden, woher sie kommen, was sie erlebt haben und was sich in Paavi in den letzten beiden Jahren aus ihrer Sicht zugetragen hat. Ebenso ist er neugierig auf den Freibund im Allgemeinen und Vito Granske im Besonderen, vor allem aber auf dessen Heilung und welche Rolle er in dem Krieg der Häuser gespielt hat. Die Erfahrungsberichte nimmt er zur Kenntnis, ohne zu werten und schließt sich der (hoffentlich vorhandenen) Meinung der Helden an, dass der Festumer Kaufmann nicht er selbst war, als er den Handelskrieg hat eskalieren lassen. Das alles sei im Grunde auch nur eine Machenschaft Geldanas gewesen, da ist sich Dermot sicher, und hat damit ja nicht einmal Unrecht.

DAS SOMMERLAGER DER LIESKA-LAPAAI

Schließlich kommen Dermot und die Helden an einem kleinen Nivesenlager an, das sich in der südöstlichen Brydia befindet, etwa einen Tagesritt von Paavi entfernt. Hier, so erzählt ihnen Dermot, würden sie auf einige Mitglieder der Lieska-Leddu treffen, mit denen es um Hilfe zu verhandeln gelte.

Während sie durch die Steppe reiten, erzählt ihnen Dermot gerne und frei von den Geschehnissen und Hintergründen. So hatte sich die Sippe, der er als Lathis vorsteht, die Lieska-Kangerluk, schon vor Jahren nahe Paavi niedergelassen, nachdem eine Krankheit ihre Karenherden fast völlig dezimiert hatte. Fisch- und Walfang hatten ihnen ein gutes Leben gestattet, bis die Eishexe Glorana kam und das Land mit dem undurchdringlichen Panzer des Schwarzen Eises überzog. Die Lieska-Kangerluk hungerten vor etwas mehr als zehn Jahren ebenso wie viele Bewohner Paavis heute und lehnten sie sich zusammen mit einigen Bürgern aus Paavi auf. Glorana ließ den Aufruhr von Geldana, Dermots Schwester, blutig niederschlagen. Das Gesicht des Mannes ist bekümmert und angewidert, wenn er dies berichtet, denn auch heute noch ist ihm nicht vorstellbar, wie seine Schwester ihre eigene Sippe niederschlachten konnte. Er konnte fliehen, viele seiner Freunde und Familienmitglieder hingegen nicht, und ja, Dermot selbst war es, der diesen Aufstand angeführt hatte, was er durchaus verbittert zugibt.

Die letzten Wintermonate und vor allem das Leid, dem sich die ortsansässigen Nivesen in Paavi ausgesetzt sahen, waren der Tropfen, der das sprichwörtliche Fass zum Überlaufen gebracht hatte. Dermot hat die Nivesenstämme der Lieska-Jäärna und Lieska-Leddu um Unterstützung gebeten, Krieger und Jäger zur Verfügung zu stellen, um Paavi von



IM LAGER DER LIESKA-LAPAAI



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Kuppeln der Jurten sind gegen den teils noch schneedeckten Hintergrund der weiten Steppe gut zu sehen. Während weit im Osten das blau-graue Band des Ehernen Schwertes aufragt, ist der Blick über die südliche Steppe frei. Mehrere kleine Punkte, die sich als Karene herausstellen, stehen in einem Abstand zu den Jurten und haben begonnen, den Schnee auf der Suche nach Wurzeln und Gräsern aufzuwühlen. Als ihr näher kommt, sieht ihr auch die Nivesen in ihren typischen, warmen Trachten. Stangen, zwischen die Karenfelle gespannt sind, stellen einen Windschutz gen Norden dar und versperren euch den direkten Einblick auf die Ansammlung von Jurten. An ihnen schaukeln kleine Talismane in der milden Brise, die zurzeit herrscht. Sie sind aus Wolfszähnen und Quarzen geformt, manche auch aus Karenknochen. Immer mehr Nivesen versammeln sich am Eingang des Lagers, als ihr euch weiter nähert. In den Gesichtern einiger der Nivesen blitzt Freude auf, besonders, als sie euch erkennen, und auch ihr seid der Ansicht, einige bekannte Antlitze zu sehen.

Begrüßung ist selbst für nivesische Verhältnisse gefühlvoll und familiär. Man lädt die Helden direkt in eine der Jurten ein und bietet ihnen und Dermot allerlei Essen an – und das in einer Menge, die den Helden, die den Hunger Paavis kennen, vielleicht die Schamesröte ins Gesicht steigen lässt. Dampfende Holzschüsseln, in denen leckere Fleischbrocken in einer würzig-roten Sauce schwimmen, mit knackigen Wurzeln gesottene Schneehühnchen und, wenn man es denn mag, fermentierte Karenmilch sollten die Stimmung und das leibliche Wohlbefinden der Helden im Nu steigern.

Noch bis zum nächsten Tag gegen Mittag können die Helden die Gastfreundschaft der Nivesen der Lieska-Lapaa-Sippe ungestört genießen. Man wird sie viel fragen, vor allem die Kaskju Dana möchte ausführlich mit ihnen sprechen. Ihre Neugier zielt vor allem darauf, wieso Dermot der Jüngere sie hergebracht hat. Die Rettung des alten Nivesen und das darauffolgende Untertauchen nimmt die Schamanin den Helden nicht als Hauptgrund ab, egal wie sehr sie darauf beharren mögen. Dass sie Dermot bei den Verhandlungen mit den Lieska-Leddu helfen sollen, verwundert sie hingegen, und sie fragt so höflich sie kann, wieso der Exilant nun gerade sie ausgewählt hat. Dermot mischt sich erst später und etwas kleinlaut in das Gespräch ein und offenbart seine eigentliche Absicht. Er hofft, mit den Helden Mido von den Toivoa-Leddu überzeugen zu können, für seine Sache zu sprechen. Sie macht während des Zuges in die Sommerlager ihrer Sippe auf seine ausdrückliche Bitte hin zusammen mit dem Juttu der Lieska-Leddu, Altanan und einigen Lathis der Lieska-Leddu einen Umweg, um Dermot zu treffen.

Als Dermot ansetzt, von der Vision zu erzählen, die Mido hatte, ist es Dana, die ihn höflich, aber bestimmt unterrichtet. Diese Vision, sagt sie, sei ihm von Mido erzählt worden, und Mido würde sie auch für die Helden wiederholen, wenn sie es für richtig halte. Es sei ein schlechtes Omen, vor dem Ein-

Als Dermot der Jüngere und die Helden das Lager betreten, wird klar, dass es sich hierbei um das gerade im Aufbau befindliche Sommerlager der Lieska-Lapaa handelt, eben jenem Nivesenstamm, dem die Helden sehr wahrscheinlich schon im Abenteuer **In die Nacht** helfen konnten. Entsprechend überschwänglich reagieren vor allem die damals von den Helden geretteten Nivesen Paau, Naku und Likaku. Der Jäger Kalkuk wird sie auch anerkennend begrüßen, so sie ihn damals bei der Verfolgung der Sammler getroffen haben. Die



treffen der Kaskju über die von ihr gesehenen Bilder aus der Geisterwelt zu sprechen.

Wenn die Helden sich nach der doch überstürzten Abreise aus Paavi schlafen legen möchten, wird ihnen eine eigene Jurte zugewiesen, die von anderen Mitgliedern der Sippe für sie und Dermot freigemacht wird. Es ist überraschend warm in dieser Jurte, zumindest wenn man unter die entsprechenden Decken aus gestopften und mit Daunen gefüttertem Karenleder geschlüpft ist.

Am nächsten Tag können die Helden den Vormittag damit verbringen, am nivesischen Leben teilzuhaben. Der Jäger Kalkuk zum Beispiel tauscht gerne Jagdgeschichten mit ihnen aus oder zeigt interessierten Helden Handwerkskniffe beim Kurzbogenbau, Dana ist immer noch neugierig auf das Leben in Paavi, darauf, was die Helden dazu treibt, in dieser Stadt zu bleiben und vieles mehr. Wenn die Heldengruppe die Nivesen im Abenteuer **In die Nacht** befreit hat, wird ihnen Naku, einer von ihnen, stolz seinen Sohn präsentieren, der im letzten Jahr geboren wurde und der, wenn sie nicht gewesen wären, wohl nie derisches Licht erblickt hätte. Es herrscht eine herzliche, vertrauliche Atmosphäre, die die Helden mit einschließt und ihnen ein Gefühl von Zufriedenheit und Geborgenheit geben soll. Umso schroffer ist der Kontrast, wenn man sich an Paavi erinnert, seien es nun die zugezogenen Mittelreicher oder die ansässigen Nivesen, die es dort trotz aller Entbehrungen weiter aushalten.

WEITERE GÄSTE

Die Sonne sinkt, als die anderen erwarteten Gäste schließlich eintreffen. Auch sie werden von den Lieska-Lapaaï zuvorkommend behandelt, und manchmal ist es ersichtlich, was für eine Mühe es für die kleine Sippe bedeutet, so viele Gäste auf einmal zu bewirten und unterzubringen. Es hilft, dass die Gruppe, bestehend aus Mido und zwei Jägern der Toivoa-Leddu, dem Häuptling Altan und den beiden mitgereisten Lathis, ebenfalls in Begleitung von insgesamt sieben weiteren Nivesen, eine eigene Jurte aufschlagen, bei deren Aufbau alle mit anpacken.

Dana grüßt vor allem Mido herzlich und fast überschwänglich, denn der Ruf der jungen Kaskju eilt ihr voraus. Die beiden Schamaninnen reden viel und lange und ziehen sich auch bald in Danas Jurte zurück. Altan hingegen, der auch herzlich begrüßt wird, ist wortkarg und abweisend. Der Juttu, ein wettergegerbter Nivese mit wachen Augen und einer großen, etwas schräg stehenden Nase, wirkt wie ein Gegenpol zu der freundlichen Begrüßung und dem Nachrichtenaustausch: schroff und unnahbar. Aufmerksame Helden können durchaus Parallelen zum Verhalten Vito Granskes feststellen, wenn ihnen eine Probe auf *Sinneshärfe +5* oder *Menschenkenntnis +7* gelingt. Ein Teil seiner Begleitung wirkt sehr ähnlich wie der Juttu, um genau zu sein eine kleine, drahtige Nivesin, die ihr Haar in vier Zöpfen trägt und sich, recht untypisch für die anderen Nivesen, in eine Lederrüstung kleidet, über der

ein dicker Mantel aus dem Fell eines Firnyaks liegt. Sie zählt höchstens dreißig Sommer, und ihr linkes Auge ist fahl, was sich wohl durch die Narbe erklärt, die vom Nasenflügel bis zum Ohr reicht. Die Verwundung scheint das Auge selbst nur knapp verfehlt zu haben scheint. *Kisanī*, so ihr Name, weicht dem Juttu kaum von der Seite. Ein anderer Gefolgsmann Altanans hingegen gibt sich ganz anders. Kimi, ein Fährtenleser der Lieska-Leddu, begrüßt Dermot freundschaftlich und es scheint so, als würden sie sich kennen, was sich rasch als richtige Annahme herausstellt.

Während die Gäste und Gastgeber einander begrüßen, bereitet man die Jurte des Lathis vor, damit sich die Anwesenden zur Besprechung zusammensetzen können. Die Helden werden dabei von Dana und einer zweiten Nivesin der Lieska-Lapaaï, Eikaju, einer lebensfrohen Frau um die siezig Winter, der man ihr Alter kaum anmerkt, etwas mehr an den traditionellen nivesischen Kleidungsstil angepasst, indem sie jedem von ihnen eine in dunklem Rot gehaltene Kolta reichen, knielange Überwürfe mit Ärmeln. Jede dieser Koltas ist an den Ärmelenden und den unteren Bünden mit einer Reihe Fransen geschmückt. Eikaju erklärt dazu, dass die Pirtinaj, der weibliche Schutzgeist der Jurte, Fransen sehr möge. Wenn die Helden nach dem Ankleiden (nicht ohne einen kleinen Scherz Eikajus, dass ein besonders stattlicher Recke sie an ihren Mann in jungen Jahren erinnert) die Jurte betreten, in der schon Dermot und die anderen Nivesen sitzen, weist man ihnen Plätze neben Dermot zu.

DIE BERATUNG

Die runde, dunkle Behausung, ist gemütlich. Wärme spendet ein Feuer, das in der Mitte in einem Steinkreis prasselt und dessen Flammen durch einen schweren Eisenrost züngeln. prasselt Alle Gäste sitzen auf Holzbänkchen, die mit Fellen gepolstert sind. Das Licht des Feuers in der Mitte erleuchtet die Gesichter aller Anwesenden und lässt Schatten an den Wänden und auf den Mienen tanzen. Zwar seien noch nicht alle Gäste da, sagt Dana, aber Dermot habe schon angefangen, mit Altan zu reden. Es scheint so, als sei dies eher ein Monolog gewesen, denn der Juttu der Lieska-Leddu schaut mürrisch drein und sagt kein Wort. Einer der Lathis, *Hanko* von den Leddu-Laki, führt gerade aus, wieso er nicht verantworten kann, Krieger seiner Sippe ins Feld gegen Geldana ziehen zu lassen. Seine Argumente sind einfach, aber stichhaltig. Paavi ist immer noch eine nach mittelreichischer Art angelegte Festung, egal ob die Wälle aus Holz oder Stein sind. Die Söldner dort seien nicht nur bewandert im Töten von Menschen, sondern würden es auch häufig genug üben. Die Männer und Frauen der Leddu-Laki seien Fallensteller und Karenzüchter, niemand von ihnen könne es mit den wilden Fjarningern in Paavi aufnehmen. Altan nickt dazu nur stumm und grimmig, während Lathi *Tamperen* von den Lieska-Nono halb aufspringt, was selbst Dermot zu überraschen scheint. Lathi erinnert Hanko geräuschvoll daran,



dass er sich nicht hinter dem Zögern von Altana verstecken müsse, denn jedes Mitglied der Lieska-Leddu, jede Sippe, könne ihr Tun frei bestimmen. Dafür, dass die Lieska-Kan-gerluk dies an ihrem gewählten Siedlungsplatz können, sollte man auch kämpfen. Noch bevor er weiter ausführen kann, was er meint, springt auf einmal Altana auf und greift den Eisenrost vor sich. Mit beiden Händen zerrt er ihn hoch, wobei ein Funkenregen und schwelende Glut durch die Jurte fliegt, um ihn dann auf Tamperen zu schleudern, der davon völlig unvorbereitet getroffen wird.

Die Helden können gerne eingreifen und den Juttu umreißen, niederringen oder ähnliches. Ein simpler Angriff mit *Ringen* oder *Rauen* reicht hierfür aus. Den wildgewordenen Altana festzuhalten bedarf dann weiterer *Ringen*-Proben (siehe **Basis 151**), um ihn in einen Schwitzkasten zu nehmen (*Ringen*-PA 13). Sie können das Handgemenge aber auch mit KK-Proben (Altanans KK beträgt 12) abwickeln, mit einem Bonus pro „helfender“ Hand von -2. Kisani, die sich als seine Leibwächterin versteht, springt mit einer an einen Wolf gemahnenden Loyalität hinzu, und man muss auch sie in Schach halten, wobei ein unblutiges Handeln deutlich vorzuziehen ist. Unnötiges Blutvergießen seitens der Helden führt dazu, dass die Gastfreundschaft der Nivesen einen jähen Bruch verspürt und man sie nur noch duldet, weil sie Gäste Dermots sind. Dessen Stand bei den noch folgenden Gesprächen wird entsprechend sinken, und die Anzahl der Nivesen, die mit ihm Paavi zu befreien versuchen, wird entsprechend geringer sein.

Kisani, nivesische Kämpferin

Rauen:

INI 10+IW6	AT 16	PA 14	TP IW6+1 (A)	DK H
LeP 33	AuP 37	WS 7	MR 3	GS 8
				RS 0

Nachdem Altanan schließlich gebändigt, Tamperens Platzwunde an der Schläfe versorgt und das Gespräch so schnell vorüber ist, wie es begonnen hat, kommt die Schamanin Mido auf die Helden zu und wünscht, mit ihnen zu sprechen.

Midos Vision

Dana bringt sie in ihre Jurte, damit sie ungestört sind. Dort setzt sich Mido zu ihnen und sagt in Garethi, wenn auch mit einem melodiösen Einschlag Nujuka, Folgendes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Dermot hat mir von euch erzählt. Er hofft, dass ihr ihm helfen könnt, seine Schwester aus der Stadt-am-Lettamund zu vertreiben. Ich will mir nicht einmal vorstellen, wie ihn dieser Wunsch innerlich zerreißen

muss, aber das ist seine Last. Er hofft, ihr könnt ihm helfen. Das mag sein oder auch nicht. Er sieht etwas in euch, aber was seht ihr? Ich sage euch, was ich gesehen habe, vielleicht seht ihr etwas darin.

Ich sah einen dunklen Hasen, an der Mündung eines Flusses ins eisige Meer. Schwarz sein Fell, wie die Nacht, wie das *myrkaulauki*, das schwarze Eis. Um ihn herum kreisten drei Wölfe. Sie waren kalt und ihre Körper ganz und gar aus Eis. Den Hasen hetzten sie und wollten seiner habhaft werden. Doch immer, wenn sie ihm nahe waren, so hüpfte er in einen Bau, noch während einer der Wölfe nach ihm schnappte oder einen Satz machte. Und da ihre Leiber aus Eis waren, so brachen sie. Ein Ohr, ein Eckzahn, eine Pfote. Doch immer wieder wollten sie den Hasen einfangen und achteten nicht auf ihre Wunden, nicht auf ihre Brüder. Am Ende sprangen sie alle drei und barsten aneinander entzwei. Gar fürchterlich heulten sie dann, als ihre Häupter am Grunde lagen und der Hase fort sprang.“

Mido schweigt dann kurz und sieht euch an, jeden einzelnen.

„Was seht ihr in dieser Vision?“

Die Helden haben nun die Möglichkeit, ihre eigenen Interpretationen vorzubringen. Mido lässt ihnen dafür sowohl die Zeit als auch die Gelegenheit. Auch können die Helden mit Dermot sprechen. Mido deutet ihre Vision so, dass die Nivesen keinen Angriff auf die letzten Reste von Gloranias Präsenz im Norden führen können, ohne große Verluste zu erleiden, solange der Eisfluch, von dem sie ebenso wie die Helden weiß, auf vielen Mitgliedern ihres Volkes lastet. Diese Interpretation kann so richtig wie falsch sein, daher können die Helden zusammen mit Dermot auch eine andere Auslegung vorschlagen. Ein gewichtiger Punkt allerdings ist Juttu Altanan, der durch seinen jähzornigen Ausbruch sichtlich ebenfalls am Eisherzenfluch leidet. Gelingt es den Helden, ihn mit der Schuppe Schirr'Zachs zu heilen, wird dies gewaltigen Eindruck auf die versammelten Nivesen und auch auf Mido machen, deren Streben vor allem auf eben diese Heilung ausgerichtet ist. Vor allem aber kann Dermot so auf den Beistand Altanans und Midos bauen, wenn er mit den anderen Sippenvertretern spricht.

Heilen die Helden Altanan, so ist dieser schon nach kurzer Zeit wie verwandelt. Doch dazu ist viel Überredungskunst notwendig. Altanan will niemanden an sich heranlassen, und Kisani tut ihr Bestes, um ihren Juttu zu beschützen. Auch Dana und Mido sind skeptisch. Können die Helden unterstützt von Dermot und der Tatsache, dass sie den Eisherzenfluch schon bei Vito Granske und eventuell Magistra Sylphoria geheilt haben, überzeugend genug darlegen, dass sie in der Lage sind, diesen eisigen Jähzorn von Altanan (und auch von Kisani) zu nehmen, so lässt man sie jedoch gewähren. Dazu



können Sie eine Probe auf *Überzeugen +4* verlangen, um weitere +4 erschwert, wenn die Helden vorher gegen Kisani oder Altanans unnötig viel Gewalt angewendet haben. Wenn ihre Gruppe mit gutem Rollenspiel und Argumenten aufwartet, können Sie die Probe auch erleichtern oder ganz weglassen.

DEIN FLUCH ZU BRECHEN

Haben die Helden schließlich die Unterstützung der Nivesen sicher, so können sie versuchen, Altanans und Kisani zu heilen. Dazu werden die unwilligen Nivesen mit vereinten Kräften auf ein Bett nieder gedrückt. Man entblößt ihre Oberkörper, und die beiden Kaskju reiben die Haut über dem Herzen der beiden mit zauberächtigen Fetten ein, zumindest wenn die Helden nichts dagegen tun. Diese helfen bei der Austreibung des Eisherzenfluchs nicht, stören aber auch nicht und beruhigen sowohl die Festgehaltenen als auch die umstehenden Nivesen enorm. Die Zauberkunst der Schamaninnen ist zumindest etwas, das man kennt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der eisig blaue, reine Schimmer der Schuppe schwundet, als ihr sie von der Brust des Juttu nehmt. Der Mann, der sich Augenblicke zuvor noch gewunden und gebärdet hat, als treibe man ihm brennende Schürhaken ins Fleisch, liegt auf einmal ruhig da, und sein Blick wird milder. Die Nivesen, die ihn festgehalten haben, lassen seine Arme und Beine los, während die Kaskju Mido verwundert auf das Geschehen blickt, die Hände vor Anspannung und Hoffnung zu Fäusten geballt. Altanans erhebt sich, ohne dass ihn jemand daran hindert, und geht zum Ausgang der Jurte, wo er in den abendlichen Himmel blickt und das Madamal klar am Firmament sieht. Dann geht er auf die Knie und greift in den Boden, nimmt eine Hand voll Erde und reibt sie zwischen den Fingerkuppen.

„Frühling“, sagt er dann mit tränenerstickter Stimme, als die Bürde und Kälte von Nagrachs eisigem Hauch von ihm genommen scheint.

Die Freude unter den Nivesen ist groß, als sich das Wesen des Juttus der Lieska-Leddu so plötzlich zum Guten wendet, und vor allem die beiden anwesenden Kaskju, Mido und Dana, bestürmen die Helden mit Fragen, wie die Schuppe wirkt, Fragen, die sie sicherlich selbst kaum beantworten können.

DERMOTS BITTE

Dermot dagegen nutzt die Gelegenheit, um Mido und Altanans Zustimmung für den Zug gegen Geldana abzuringen. Denn, so sagt er, auch wenn die Heilung von Altanans Seele einem Wunder gleichkommt, so liege die sprichwörtliche

Leiche immer noch im See und vergifte die anderen Nivesen. Herzogin Geldana, so behauptet Dermot, wäre genauso für den Zustand Altanans verantwortlich wie die Eishexe, und man dürfe sie nicht einfach in ihrer Burg sitzen lassen, man dürfe sie nicht die Bürger Paavis verderben lassen. Nicht noch weiter! Seine Rede wird schnell leidenschaftlich, und die Nivesen vor Ort hören ihm still zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich weiß, einige von euch vertrauen mir nicht. Ich habe schon viele Leben auf dem Gewissen, viel Leid, das durch meine Wut, durch meine Schwäche, durch meine Unfähigkeit in diese Welt kam. Die Leben meiner Geschwister, mit denen ich kämpfte: Ihr Blut klebt an meinen Händen. Ich weiß, dass viele unseres Volkes, auch wenn sie nicht hier sind, gefragt haben, warum ich entkam, während meine Sippe starb – warum der Leitwolf sein Rudel im Stich gelassen habe. Ich habe versagt an jenem Tag, und es ist eine Schuld, die ich auf ewig mit mir tragen werde. Doch was soll ich tun? Soll ich mich verstecken, bei Tag und Nacht? Immer rennen, bis meine Schwester es überdrüssig ist, mich zu jagen? Soll das vergossene Blut, das der Lieska-Kangerluk, das der Bürger Paavis, die aufrecht und gut blieben in diesem Schlangennest, umsonst gewesen sein?

Soll mich meine Verfehlung auf ewig brechen? Oder soll ich richten, was meine Schwester unseren Landen antut? Soll ich nicht aufstehen, soll ich nicht kämpfen? Soll ich nicht alles geben dafür, dass Paavi frei ist, dass die Steppen frei sind, dass unsere Leben und Geister frei sind?

Brüder und Schwestern, ich brauche euch, ich brauche eure Hilfe, eure Tapferkeit und euer Geschick. Meine Freunde, ihr, mit denen ich nur eine Nacht geritten bin. Eure Taten haben mich euch nahe gebracht, denn ihr habt gesehen, wie Geldanas Stiefel auf Paavis Kehle drückt, und ihr habt aufbegehrkt, habt den Mut nicht verloren.

Paavi soll nicht frei sein, weil ich es will oder weil es der Sitz meiner Familie ist. Paavi soll frei sein, weil es frei sein muss!“

Nach Dermots leidenschaftlicher Rede ziehen sich die anwesenden Juttu und Lathis zurück. Mido geht noch einmal auf die Helden zu und bittet sie, ihr die Schuppe zu überlassen, und sei es nur für ein paar Tage. Sie bekommen sie selbstverständlich zurück. Es liegt in der Hand der Helden abzuwägen, ob sie dem Wunsch der Kaskju nachkommen möchten. Es würde von den Nivesen auf jeden Fall als gutes Zeichen angesehen werden, wenn die Schamanin sich eingehender mit der Magie der Schuppe Schirr'Zachs beschäftigen



könnte. Auch Dermot möchte, bevor er zu den anderen in die Jurte geht, noch mit den Helden reden. Er bittet sie, für ihn nach Paavi zurückzukehren, nach dem alten Nurmjo zu schauen und sich ein Bild der Lage zu machen. Dabei sollen sie den Kopf unten halten und Geldanas Aufmerksamkeit nicht weiter erregen. Haben die Helden sich noch nicht entschieden, ob sie Schirr'Zachs Schuppe behalten oder hier bei den Nivesen lassen, wird sich Dermot auch dafür aussprechen, die Chancen klein zu halten, dass Geldana dieses Wundergegenstands habhaft werden kann.

Den Helden steht es frei, direkt an diesem Tag zurückzureisen oder die Gastfreundschaft der Lieska-Lapaai noch etwas zu genießen. Gegen Abend und über den nächsten Tag erreichen weitere Lathis der Sippen das Lager. Falls die Helden zu diesem Zeitpunkt schon aufgebrochen sein sollten, wird ih-

nen diese gerade für Nivesen hoherfreudliche Nachricht beim nächsten Treffen berichtet werden.

RÜCKKEHR NACH PAAVI

Der Weg zurück nach Paavi ist nicht schwer, kann aber natürlich noch durch Begegnungen in der Brydia-Steppe erweitert werden. Möglicherweise treffen die Helden auf einen halbverhungerten Schneelauerer, der sich ins Bein eines Pferdes verbeißt, oder sie sehen sich gar einem kleinen Trupp von berittenen Söldnern Geldanas gegenüber. Sollte es den Helden nämlich nicht gelungen sein, die Leichname der Schläger in Paavi unbemerkt verschwinden zu lassen, kann es sein, dass Geldana nach ihnen suchen lässt. Werte für Söldner Geldanas finden Sie im vierten Kapitel dieses Bandes.

... UND WAREN DER BRANDUNG GLEICH

Wenn die Helden wieder nach Paavi zurückgekehrt sind, so ist auf den ersten Blick noch alles beim Alten. Die nächste Gefahr umschift zu diesem Zeitpunkt gerade die Bucht Paavis, um aus einer für die Stadt ungewohnten Richtung zuzuschlagen. Es war eine riskante Mischung: Verschiedene Kapitäne der Thorwaler hatten versprochen, die Eishexe Glorana und die Stadt Paavi, die von swafnirfrevelrischem Walfang lebt, mit Krieg und Tod zu überziehen. Doch auf diese Worte waren bisher keine Taten gefolgt, und vor allem im traditionsreichen Norden Thorwals wurde Unmut darüber laut. Denn Worte statt Taten, das ist ganz und gar nicht thorwalsch. Als dann Matrosen von den Handelsschiffen, die die Fahrt über Riva nach Paavi machten, über den Hunger in der Stadt berichteten, fanden diese Gerüchte auch den Weg zu den Thorwalern. Während manche es als gerechte Strafe Swafnirs sahen, waren andere der Ansicht, dies sei ein Zeichen (und vor allem eine gute Gelegenheit), selbst loszuschlagen.

Allen voran war Thorwulf Algrimmsson. Als die Berichte vom Nahrungsmangel in Paavi die Runden machten, ergriff er die Gelegenheit, um einen eigenen Raubzug zusammenzustellen. Drei Schiffe brachte er zusammen, allesamt Unterstützer der Idee, Paavi, den letzten Außenposten Gloraniens, niederzuringen.

RUHE VOR DEM STURM

Nach der Heimkehr nach Paavi können Sie die Helden noch ein bis zwei Tage in Sicherheit wiegen, je nachdem, wie die Geschichte gerade läuft. Wenn die Helden nicht ohnehin schon mit Melom Kippelse, dem Fallenbauer und alten Soldaten aus Andergast, bekannt sind, wäre es eine gute Gelegenheit, ihn nun einzuführen. Die Übergriffe der vergangenen Monate auf Habe oder Leben brachten einige der Bürger

Paavis dazu, sich bei Melom weiter in der Handhabung von Waffen ausbilden zu lassen. Paavi ist seit jeher eine Stadt, deren Bürger sich selbst verteidigen und Waffen tragen, ob nun zur Jagd oder zur Verteidigung gegen Thorwaler, Sammler oder noch finstere Kreaturen. Doch diese Tradition ist Geldana immer mehr ein Dorn im Auge, und ihre Meinung dazu ist zwigespalten. Einerseits benötigt ein Verehrer Nagrachs eine Waffe zur gnadenlosen Jagd, und das Töten der Feinde Paavis ist eine glorreiche, wichtige Tat. Andererseits ist aber jede Person, die nicht den Zielen der Herzogin folgt, eine potenzielle Bedrohung, was auch der Aufstand der Niven gezeigt hat. Langsam beginnt Geldana, sich gegen eine bewaffnete Bevölkerung zu positionieren. Vor Wochen schon untersagte sie der Bürgerwehr, die von der Stadt gestellten Waffen (Speere, Armbrüste und auch Rüstungen) mit nach Hause zu nehmen. Nur Kurzschwerter dürfen die Bürger immer bei sich tragen, wenn es gerade keinen Drill gibt oder der Ernstfall vorliegt. Gerade das Klagen in der Bevölkerung aufgrund der Nahrungsknappheit hat Geldana zu diesem Schritt bewegt, und sie erwartet eher einen weiteren, kleinen Aufstand als einen großangelegten Angriff.

Was die Bürger aber nun von Melom lernen wollen, sind tatsächlich Kampftechniken, mit denen man, entsprechende Waffen und Anzahl vorausgesetzt, eine stürmende Horde Fjarninger abwehren kann. Die meisten dieser Taktiken hat Melom früher auch im Andergaster Heer gelehrt, auch wenn sie dort zumeist gegen Schwarzelze und die verräderischen Nostrier gedacht waren. Feste Reihen aus Speeren, Stechen aus der zweiten Reihe oder Einkesseln von Feinden mit Schilden sollten gegen die Eisjäger und Söldner Geldanas aber sicher ebenso erfolgreich einsetzbar sein.

Da die Helden in Paavi wahrscheinlich auch durch kämpferische Fähigkeiten einiges an Ruhm angesammelt haben,



wird sich Melom an sie wenden (und es vielleicht schon versucht haben, als sie auf der Steppe bei den Lieska-Lapaien waren). Er ersucht einen oder zwei der Helden um Hilfe, da er die Menge an Personen, die den Kampf lernen wollen, nicht allein bewältigen kann, vor allem, weil er heimlich agieren muss. Die Hilfe der Helden kann mannigfach sein. Sie können zum Beispiel ihre Behausung zur Verfügung stellen, falls diese ruhig genug ist und Platz bietet wie z.B. das Schlachthaus oder, falls sich in der Gruppe hauptsächlich Charaktere befinden, die eher mit der Magie als mit dem Schwert hantieren, zumindest Hinweise geben, wie man sich im Angesicht arkaner Macht am besten verhält. Melom erzählt den Helden auf jeden Fall, wie glücklich er ist, dass mit ihnen noch ein paar anständige Seelen hier in Paavi hausen. Falls die Helden zusagen, so wird Melom natürlich das alte Herz aufgehen, und er verspricht, sich bald wieder zu melden, um mögliche Termine abzusprechen und, nach erledigtem Training natürlich, ein Bier oder zwei mit ihnen zu trinken. Er ist sich völlig der Tatsache bewusst, dass die Helden unter Umständen andere Pläne haben, weswegen er nicht nachtragend ist, wenn sie ablehnen oder ihm keine feste Zusage geben können.

DER STURM BRICHT LOS

Zu diesem Zeitpunkt stehen die Thorwaler schon kurz vor Paavi, warten aber auf die Nacht, um einzufallen. Da die Bucht von Paavi oft bis in den Ingerimm mit Packeis gefüllt ist, haben sich die Männer unter Thorwulf einer eher ungewöhnlichen Methode bedient, nach Paavi zu kommen: sie sind im Herbst so weit gesegelt, wie es ihnen möglich war und haben in Steinhav an der Bernsteinbucht ein Winterquartier aufgeschlagen. Die Reise der Männer und Frauen ist beschwerlich und sicher wert, in einer eigenen Saga besungen zu werden, doch sie werden von dem Willen geeint und vorangetrieben, die Stadt der verfluchten Swafnirsrevler brennen zu sehen und Ruhm zu sammeln. Eine Eroberung planen sie nicht ein, sondern wollen versuchen, sowohl die Lagerhäuser als auch die Kaufmannskontore, die Tranbrennereien und eigentlich alles in der Stadt in Brand zu stecken.

Die Thorwaler wissen zumindest grob, in welcher Gegend der Stadt welche Ziele zu finden sind – die meisten sind selbsterklärend, für andere haben sich Thorwulfs Männer bei doch nicht so trinkfesten Matrosen umgehört, die schon ein paar Mal die Fahrt nach Paavi gemacht haben.

Insgesamt sind 90 Thorwaler an dem Angriff beteiligt (ein weiterer Teil bewacht die Schiffe auf der Bucht und ist daher nicht von Belang), die in einiger Entfernung zur Stadt von Bord gehen und nun den Sturm zu Fuß wagen. Der Angriff erfolgt in tiefer Nacht, um die Stadt sowohl zu überraschen als auch, um den Vorteil der Bogen- und Armbrustschützen, die die Herzogsburg bemannen, zu nützen zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schrei, dann noch einer, bald aus vielen Kehlen klingend, durchschneidet die Nacht. Das unverkennbare Geräusch von Schlägen, von Stahl auf Stahl hallt weithin, und über einigen Dächern lecken orange-rote Flammen erzürnt in die Schwärze der Nacht empor. Das Stimmengewirr wird lauter, Leute laufen auf die Straßen, niemand scheint zu wissen, was los ist. Einige brüllen: „Aufstand!“, andere schreien: „Sammler!“ Menschen laufen durcheinander, einige hin zu den brennenden Häusern. Doch drängen andere, die aus eben jener Richtung kommen, sie zurück. Die Furcht in den Augen dieser Menschen ist erschütternd, und auf ihrer Woge rollt ein neuer Ruf heran: „Thorwaler!“

Die Straßen Paavis sind eng und verwinkelt, daher tun die Thorwaler das einzige Richtige: Sie teilen sich in reaktionsfähige Trupps auf, die viele Ziele gleichzeitig treffen können, aber immer noch schlagkräftig genug sind, um sich aus Sackgassen oder durch Barrikaden hindurch freizukämpfen. Auch setzen sie eher wahllos Häuser in Brand, um den Verteidigern Wege abzuschneiden und Kräfte zu binden, die sich mit dem Löschen der Flammen beschäftigen müssen. Die Ziele der Thorwaler sind dabei, wie eingangs geschrieben, die Handwerksbetriebe und Händler, die ihren Gewinn mit dem Walfang machen, und danach die Boote und die beiden Koggen, die im Winter auf Werftland gezogen werden müssen, um nicht durch das Eis zerquetscht zu werden, das in die Bucht treibt. Diese sind in ihrem aktuellen Zustand keine Bedrohung, aber sie sind groß, teuer und ein Symbol von Paavis Trotz der Seefahrernation Thorwal gegenüber. Der Zorn der Thorwaler und ihre Kampfeswut sind in Aventurien legendär, aber den Helden war es wahrscheinlich noch nicht vergönnt, Zeuge ihres Wütens zu werden.

Die Antwort Geldanas auf diesen Angriff ist taktisch klug, aber ähnlich unmenschlich, denn einen Großteil ihrer Kräfte hält sie zurück, um sie zu schonen. Während sie ihre Eisjäger in den Kampf schickt, setzt sie ihre Söldner dazu ein, die Altstadt und den Palast zu sichern und jeden Thorwaler zu töten, der sich in ihrem Blickfeld zeigt. Außerdem schickt Geldana einen großen Teil ihrer Söldner in den Hafen, um eben jene Schiffe zu schützen, die Ziele der Plünderer sind. Bürger, die in die Altstadt und zum Herzogspalast hasten, werden ebenfalls mit Waffen, hauptsächlich Speere und Hellebarden, ausgestattet und dann wieder zurück auf die Straßen geschickt. Einige der Fjarninger Eisjäger feuern sie dabei hämischi lachend an, während Söldner ihnen stattdessen Befehle geben, wo sie wichtige Punkte in der Stadt verteidigen können. Das Kornlager ist einer dieser neuralgischen Punkte – gut befestigt und zentral gelegen, aber von der ersten Angriffswelle schnell eingeschlossen und umgangen. Den Weg zu diesem Gebäude freizukämpfen und den Wachposten da-



rin Entsatz zu bringen, ist eine der Hauptaufgaben, die es zu übernehmen gilt.

Die Helden haben auf mehreren Wegen die Möglichkeit, diesen Kampf mitzuerleben. Da es keinen festen Frontverlauf gibt, sondern mehrere kleine Geplänkel stattfinden, ergeben sich die unterschiedlichsten Situationen, die nicht unbedingt nur den Kampf als Hauptthema haben. Im Folgenden stellen wir Ihnen eine kleine Reihe an Szenen vor, die sich im wilden Kampf um die Stadt abspielen können. Natürlich können Sie sich auch weitere Begegnungen ausdenken oder diese hier ergänzen.

Gerne können Sie auch Thorwulf Algrimmsson oder seinen Berater Tore in eine der Begegnungen einbauen.

DER PREIS DES SIEGES

Eine Gruppe von Einwohnern Paavis, zumeist Goldsucher, aber auch zwielichtigere Gestalten aus dem *Goldrausch*, hat sich nahe der Taverne verschanzt, um den Thorwalern einen Hinterhalt zu legen. Gerade zwingen sie einen Jungen von vielleicht fünfzehn Wintern dazu, einen Trupp Thorwaler, der wohl zwei oder drei Straßenzüge weit entfernt am Rande des Neumarkts einige Häuser in Brand steckt, zu ihnen zu locken. Der junge Bursche ist natürlich völlig verängstigt und schlottert am ganzen Leib. Die Helden haben hier mehrere Möglichkeiten. Sie können sich direkt mit den Einwohnern Paavis anlegen, anstelle des Jungen die Thorwaler in die Falle locken oder aber (mit guten Argumenten und einer Talentprobe auf *Überzeugen +5*) die Männer und Frauen dazu bringen, mit ihnen zusammen einen Angriff auf die Plünderer zu unternehmen. Mischen sich die Helden nicht ein, so wird der Plan der Einwohner seinen Lauf nehmen. In dem Fall sollten sie vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt über die Leiche des Jungen stolpern, dem ein thorwalisches Wurfbeil im Rücken steckt.

AN HEIßER ESSE

Der Fjarninger Schmied *Eydur* ist über die Grenzen Paavis hinaus berühmt und im Falle der Thorwaler berüchtigt, denn er hat es sich zur Aufgabe gemacht, Wallanzen zu schmieden, mit denen die Walfänger der Stadt die Kinder Swafnirs zur Strecke bringen. So wäre es für die Raubgruppe Thorwulfs ein großer und vor allem symbolträchtiger Streich, den Fjarninger zu erschlagen. Die Schmiede liegt in den Flenserdunen am Hang des Hügels, an den sich die Paavier Altstadt schmiegt. Fällt es den Helden ein, sich um die Sicherheit des Waffenschmieds zu kümmern, müssen sie nicht unbedingt sofort zur Schmiede laufen.

Der alte Eydur wird seine Werkstatt alles andere als gerne räumen. Falls sie diese Ecke der Stadt erst später aufsuchen, können die Helden an der Seite von Eisjägern gegen einen Trupp Thorwaler stehen, die sich bis hierher vorgekämpft haben. Der Kampf in und vor der Schmiede, vor allem un-

ter Beteiligung von Fjarningern, kann eine denkwürdige und dabei überaus brutale Angelegenheit werden. Eydur wird sich trotz seines hohen Alters gut zu wehren wissen, aber auch die Thorwaler sind grauenhafte Kämpfer. Lassen Sie ruhig die hier zu findenden Arbeitsgeräte des Schmieds in den Kampf einfließen. Beschreiben Sie, wie Eydur einem der anstürmenden Thorwaler seinen großen Schmiedehammer mit einer solchen Wucht an die Schläfe donnert, dass der Helm des Mannes in der Mitte zerspringt. Lassen Sie einen wie einen Stier brüllenden Thorwaler den Angriff eines Fjarningers unterlaufen und diesen mit einem Schulterwurf rücklings in die glühenden Kohlen der Esse schleudern, woraufhin dessen Eisbärmantel Feuer fängt. Nutzen Sie die grausam langen Wallanzen und Harpunen mit Widerhaken, die sich ein Fjarninger von der Wand greift und damit den Thorwaler von hinten durchbohrt, der seinen Kameraden in die Flammen geschleudert hat. Zeigen Sie die Wildheit des Kampfes zwischen einem Thorwaler und dem Schmied, der darin gipfelt, dass Eydurs linke Hand von einer Skrajia gespalten wird und er dem Angreifer dafür das Genick auf seinem Amboss bricht und vergessen Sie dabei nicht, den Helden ebenfalls viel zu tun zu geben. Die Anzahl der Thorwaler sollten Sie dynamisch entscheiden, je nachdem, wie angeschlagen die Helden sind, wie viel Sie ihnen allgemein zutrauen und vor allem wie erfolgreich sie bisher bei anderen Begegnungen in der Stadt waren.

Die diversen Utensilien in der Schmiede können Sie zumeist mit Waffen aus dem Basisregelwerk darstellen. Wallanzen sind zwar im Nahkampf um einiges unhandlicher als Jagdspieße, für den Zweck des kurzen Gefechts können Sie sie aber dennoch mit deren Werten handhaben. Flensermesser sind, was ihre Verwendung im Kampf angeht, Sturmsensen sehr ähnlich, und den Schmiedehammer kann auf die Schnelle der Streitkolben darstellen. Das Feuer in Eydurs Esse brennt sehr heiß und setzt jeden in Flammen, der eine Kampfrunde darin verbringt. Der Schaden dafür beträgt in der ersten Runde 2W6 TP, wenn man dann aber brennt 1W6+1 SP in der ersten Runde, 1W6+2 SP in der zweiten und so weiter und so fort. Zum Löschen befindet sich ein großer Wassertrog in der Nähe, das benötigt aber auch zwei Kampfrunden, in denen Brennende je noch einmal 1W6 TP nehmen.

SCHÄTTEP ÜBER TRAVIAS HAUS

Bei einem Angriff der Thorwaler gibt es grundverschiedene Wege, sich als Held hervorzu tun. Nicht jeder davon erfordert ein Schwert. Der Geweihte Tomar Austein, den die Helden möglicherweise aus dem ersten Band dieser Reihe noch als Novizen kennen, hetzt am Kopfe einer kleinen Gruppe verängstigter, teils rußgeschwärzter Flüchtlinge durch die Gassen der Stadt. Der Lärm der Kämpfenden folgt ihnen auf dem Fuße. Aus einem Seitenweg stürmt ein Trupp Fjarninger Eisjäger, die sich ducken müssen, als zwei Wurfäxte auf sie zufliegen. Kriegsrufe ausstoßend stürzen sich Thorwaler



auf die Eisbarbaren, und im Nu tobt das Getümmel auch hier. Einige der Flüchtlinge suchen ihr Heil in der Flucht, andere kauern sich hinter den atemlosen Tomar Austein, der beschwichtigend die Arme hebt und über den Schlachtenlärm zu schreien versucht, die Streitenden mögen doch innehalten. Seine Rufe aber verhallen, ohne dass sich jemand um ihn kümmert. Schlimmer noch ist, dass die Kämpfenden in der Hitze des Gefechts auch keine Rücksicht auf die einfachen Bürger nehmen. Es ist offensichtlich, dass viele der Flüchtlinge verletzt werden können, wenn sie niemand wegbringt.

Die Helden haben natürlich mehrere Möglichkeiten, hier einzutreten. Sie können direkt dazwischen gehen, können versuchen, die Kämpfende mit Magie zu vertreiben (wobei sie aufpassen müssen, dass diese nicht auch auf die Flüchtlinge wirkt) oder auf der Seite der Fjarninger oder sogar Thorwaler mitkämpfen, um das Gefecht rasch zu beenden.

Wenn Sie die Situation noch verschärfen und vielleicht entsprechende Charaktere fordern möchten, können auch ein oder zwei der Flüchtlinge verletzt sein, sei es mit einem Beinbruch oder einer stark blutenden Wunde, sodass sich ein Heilkundiger im Chaos des Gefechts inmitten der Schreie und der Flammen der Bürger annehmen und dafür sorgen muss, dass sie überhaupt lebend in Sicherheit kommen (*Heilkunde Wunden +3 oder +5*, vielleicht auch mehrere Würfe, immer unter der Gefahr eines fehlgehenden Schlags oder einer Wurfwaffe).

Zusammen mit Tomar Austein können die Helden die verängstigten Bürger dann zum Travia- oder Efferdtempel bringen, denn niemand geht davon aus, dass die Thorwaler diese Götterhäuser schänden würden.

Flammen jedoch sind eine unkontrollierbare Angelegenheit, vor allem in einer Stadt wie Paavi, die zu großen Teilen aus Holz besteht. Sie können die Helden also auch dazu heranziehen, Brände zu löschen.

DIE HALLEN DES GELDES

Auch die Handelskontore sind Ziele der Thorwaler, und da der Freibund unter Vito Granske vor allem wegen des Handels mit Tran nach Paavi kam, sind dessen Lager ebenso wie die des Hauses Weyringer beliebte Ziele. Den Helden wird sicherlich rasch die Idee kommen, dass ihr Freund Vito in Gefahr ist. Vor Ort können Sie als Meister entscheiden, ob und wenn ja was die Helden tun können, um Vito Granske oder auch den Häusern Weyringer und Stoerrebrandt beizustehen. Dies kann von Löscharbeiten bis zu wilden Kämpfen vor oder sogar in den Ausstellungsräumen und Lagerhallen (oder, wenn es Ihnen räumlich besser passt, in den Lagerhallen auf den Flenserdunen) reichen. Hier ist die Bewegung natürlich eingeschränkt, es kommt zu Kämpfen Mann gegen Mann, und die Sachschäden, die man mit wilden und weit ausholenden Schwerthieben anrichten kann, sind unter Umständen enorm. Vor allem können Sie die Umgebung einset-

zen, um den Helden das Leben schwer zu machen oder aber sich am Ideenreichtum der Gruppe erfreuen.

Die Lager sind über den Winter mit Waren vollgestopft, der Abtransport erfolgt erst in wenigen Wochen im Falle des Freibunds oder sogar erst in einem bis zwei Monaten im Falle der schiffsgestützten Handelshäuser. Dementsprechend kann man Gegner mit dicken Pelzrollen bewerfen, ihnen schwere Fässer mit Tran entgegen rollen (KK-Probe +2 für genug Schwung, nur mit Ausweichen zu entgehen, 2W6 TP) und viele andere Dinge. Falls mehrere Helden auf der einen Seite eines hohen, gefüllten Regals stehen und Thorwaler auf der anderen, kann man natürlich mit langen Waffen durch die Zwischenräume stechen oder aber mit aller Kraft und Hilfe seiner Mitstreiter das ganze Regal auf die Gegner kippen (mit einigen gelungenen Körperkraft-Proben – vielleicht auch vergleichend, wenn beide Seiten gegeneinander drücken. Bei den Thorwalern können Sie von einer KK von 13 oder 14 ausgehen).

Kämpfe in den oberen Stockwerken der Kontore, auf den Treppen, die Flucht aus den Fenstern mit gewagten Sprüngen und der klassische Einsatz von Türen als raum- und rahmengestütztes Hiebwaffensystem (1W6+1 TP, massives Holz; Ausweichen-Probe als Parade) sind ebenso Mittel, den Kampf dynamischer und für alle Seiten denkwürdiger zu gestalten statt normal Attacke und Parade herunterzuwürfeln. Beim Kuslike Handelshaus Weyringer gibt es zudem noch die Kutschen, die Lessio Calpresa im Kontor hat. Vielleicht können die Helden dem Weyringer Komtur zur Hilfe eilen, wenn eine Gruppe Thorwaler den in den Stall geflohenen Kaufmann zwischen seinen beiden Kutschen zerquetschen wollen. In letzterem Fall ist ihnen der monetäre Dank des Hauses Weyringer oder eher Lessio Calpresas sicher, ganz gleich, wie sie während des Krieges der Häuser zu ihm standen.

BRAND ...

Auf dem Weg durch die Stadt werden die Helden immer wieder verzweifelte Hilferufe hören, und die traurige Wahrheit ist, dass sie nicht überall zugleich sein können. Viele Bürger Paavis nehmen ihr Schicksal auch selbst in die Hand. Im Goldgrund wirft sich eine Frau mittleren Alters vor die Füße der Helden und fleht sie angsterfüllt an, ihr zu helfen. Sie stottert kaum zusammenhängend etwas von ihrem Mann und ihrer Tochter, und nur nach einem Schütteln oder zumindest gutem Zureden kann sie den Helden die Informationen geben, die sie brauchen. Ihr Haus steht in Flammen, und ihre Tochter ist wieder hinein gerannt, um ihren durch einen Arbeitsunfall bettlägerigen Vater zu retten. Das Haus ist ganz in der Nähe, eine für dieses Viertel typische Holzkate, von der die Flammen sich schon auf eines der Nachbarhäuser ausgebreitet haben. Die Rauchentwicklung ist gewaltig, schwarzer Qualm wird von den Flammen in die Nacht gerissen, wogt aber auch durch die Gasse. Wenn



die Helden ankommen und sich durch die dunklen Schwaden vorkämpfen, sehen sie die junge Frau, die ihren Vater stützt. Aus den Flammen zu retten gilt es erfreulicherweise beide nicht mehr, ohne schnelle Hilfe oder gar Heilmagie aber werden sie nicht lange durchhalten, denn beide haben sich Verbrennungen und eine Rauchvergiftung zugezogen. Einer der billigen Wege, sein Hausdach im Goldgrund dicht zu bekommen ist es nämlich, Teer aus den Hafenanlagen zu entwenden. Dies wirkt sich nun auf unheilvolle Weise aus, sowohl was die Ausbreitung der Brände als auch deren Gefährlichkeit angeht.

Ein BALSAM für 7 AsP oder eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Wunden*, wenn die entsprechenden Materialien und Kräuter vorhanden sind, genügen, um die beiden erst einmal zu stabilisieren. Ein kluger Plan wäre es auch, sie in den Travia- oder Efferdtempel zu bringen. Der Traviatempel ist in der Nähe, aber auch von Flammen bedroht. Der Efferdtempel hingegen ist zumindest unter diesen Umständen weit entfernt. Auf dem zu ihm dürften die Helden, die die verletzten Bürger schleppen, noch einige andere Begegnungen haben.

THORWULF ALGRIMMSSON



... UND BRANDUNG

Eines der Ziele der Thorwaler sind die Schiffe im Hafen Paavis, nicht nur die beiden Koggen, sondern auch die Boote, mit denen die Walfänger auf Fahrt gehen. Entsprechend gibt es in den Flenserduinen diverse Gefechte zwischen Thorwälern, Walfängern, die mit Wallanzen und Flensemessern ihre Habe und ihr Leben verteidigen, und Söldnern, die eine Verteidigungsstellung um die beiden Koggen gebildet und einen Trupp Thorwaler dazu gebracht haben, sich am Strand zwischen nun mit Pfeilen gespickten Booten zu verschanzen.

Hier haben die Helden etwas, das am ehesten an einen gewöhnlichen Kampf erinnert. Ein Sturmangriff auf die Flanke der Thorwaler könnte den Söldnern helfen, den Plündertrupp ebenfalls frontal anzugehen und so zwischen sich und den Helden aufzureißen. Vergessen Sie hier aber nicht die Umgebung. Freunde wie Feinde können auf die umgelegten Beiboote springen, um so einen Höhenvorteil zu bekommen. Der Kampf kann sich auch schnell ins knietiefe, bitterkalte Meer verlagern, das teilweise noch mit Eisschollen bedeckt ist. Damit einhergehend bietet sich natürlich die Gelegenheit, schwerer gerüstete Gegner zu ertränken oder zumindest in eine ungünstige Lage zu bringen, wenn sie auf treibenden Schollen balancieren müssen, während sie sich duellieren. Hoffentlich haben die Helden im Vorjahr beim Fischerfest gut geübt ... Spätestens hier sollten Sie Thorwulf Algrimmsson auftauchen lassen. Führt ein Held die Aquamarinlöwin im Kampf, kann es durchaus sein, dass er sie erkennt und versuchen wird, sie ihrem Träger zu entreißen. Immerhin war der letzte bekannte Mensch, der diese Klinge bei sich trug, ein Swafnirgeweihter, der im ewigen Eis verschollen ging. Entweder, so ist sich Thorwulf sicher, sind die Helden dementsprechend seine Mörder oder feige Grabräuber und Leichenschänder. Wissen die Helden nicht um die Geschichte der Waffe, so ist es auch möglich, dass Thorwulf ihnen einige Anhaltspunkte gibt, natürlich während des schallenden und klirrenden Tanzes eines Waffengangs auf Leben und Tod.

WERTE FÜR DIE THORWALER

Junger thorwalscher Traditionalist

Skraja:

INI 9+IW6	AT 13	PA 12	TP 1W6+3	DK N	
LeP 32	AuP 30	WS 7	MR 4	GS 7	RS 3

Sonderfähigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Standfest, Wuchtschlag

Thorwalscher Sturmbrecher

Skraja und Rundschild:

INI 8+IW6	AT 11	PA 16	TP 1W6+3	DK N	
LeP 32	AuP 30	WS 7	MR 4	GS 7	RS 3

Sonderfähigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Linkshand, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf I, Standfest, Wuchtschlag



Thorwalscher Veteran

Streitaxt:

INI 13+IW6	AT 16	PA 13	TP IW6+4	DK N
LeP 34	AuP 33	WS 7	MR 4	GS 7 RS 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Betäubungsschlag, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf I, Schnellziehen, Standfest, Wuchtschlag

Thorwulf Algrimmsson

Orknase:

INI 12+IW6	AT 15	PA 12	TP IW6+6	DK N
LeP 33	AuP 32	WS 7	MR 4	GS 7 RS 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Standfest, Wuchtschlag

Tore, Thorwulfs rechte Hand

Skraja:

INI 13+IW6	AT 15	PA 11	TP IW6+4	DK N
LeP 34	AuP 35	WS 7	MR 4	GS 7 RS 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Standfest, Schnellziehen, Wuchtschlag

Beachten Sie bitte auch, dass an einigen Stellen der Stadt dichte Rauchschwaden von den Bränden durch die Gassen quellen, was die Sichtweiten erheblich einschränkt und entsprechende Abzüge auf Fernkampf gibt (siehe **Basis 153**). Außerdem setzt der beißende Rauch sich auf die Dauer in der Lunge fest. Wenn Sie wollen, lassen Sie Helden jedes Mal, wenn sie in stark verrauchtem Gebiet kämpfen, eine KO-Probe ablegen. Gelingt diese, verlieren die Betroffenen IW6–3 AuP (Minimum 1), schlägt sie dagegen fehl, so sind es IW6+2.

ANMERKUNGEN ZU DEN THORWALERN

Die Thorwaler stammen zum Teil aus verschiedenen Dörfern, die Reise in den Norden hat sie allerdings zusammengeschweißt, und sie kämpfen als eingespielte Einheiten. Sie können die Zusammensetzung der einzelnen Trupps, auf die die Helden treffen, Ihren Bedürfnissen anpassen. Die Sturmbrecher mit den Schilden werden primär versuchen, gut gerüstete oder bewaffnete Helden anzugreifen und den Fokus auf sich zu ziehen, die Veteranen und „leichten“ Traditionalisten hingegen werden versuchen, Helden zu flankieren. Thorwulfs kunstvoll verzierte Orknase ist eine eindrucksvoll gearbeitete Waffe, deren BF um 1 niedriger ist als normal und deren Preis, so man einen Liebhaber thorwalscher Waffen findet, gut den vierfachen Wert einer normalen Waffe dieser Art erreichen würde.

EINE KLINGE, WILD WIE DIE WOGEN

Wenn die Helden die Aquamarinlöwin führen und dabei auf Thorwulf treffen, reagiert er wie oben bereits beschrieben. Zu diesem Zeitpunkt ist Thorwulf im Grunde seines Herzens sein mögliches Scheitern so dicht vor dem Ziel bewusst, zumindest wenn der Angriff schon eine Weile dauert, denn er sieht immer weniger Chancen, dass er und seine Verbündeten lebend aus Paavi herauskommen werden. Zugleich kann und will er nicht mit leeren Händen nach Hause zurückkehren. In der Klinge sieht er eine Möglichkeit, den ersehnten Ruhm nach Nordthorwal zu tragen. Geben die Helden ihm in diesem Augenblick die Klinge (nachdem er ihnen zumindest im Kampf von ihrer Bedeutung erzählt hat), so ist dies wohl der einzige Moment in dem Gefecht, zu dem Thorwulf bereit ist, den Angriff abzubrechen. Er weiß, dass die Helden ihm kein freies Geleit anbieten können, verlangt aber, dass sie ihm zumindest einige Minuten den Rücken decken. Dann wird er in sein Horn stoßen, und die im Kampfrausch gefangenen Thorwaler werden verwirrt, aber langsam zurückfallen. Thorwulf wird einen Großteil der Rückreise brauchen, um ihnen sein Handeln zu erklären, das aber ist seine Sache. Mit der Herausgabe der Aquamarinlöwin können die Helden, wenn man es im Großen betrachtet, die meisten Leben mit einer einzigen Aktion retten, sowohl bei Freund als auch Feind.

DER STURM FLAUT AB

Wie jeder Kampf geht auch dieser irgendwann zu Ende. Die Helden sollen das Gefühl haben, ihren Teil beigetragen zu haben, nicht aber, die Stadt im Alleingang gerettet zu haben. Das wäre ungerecht gegenüber den Bürgern, die ihr Leben in die Waagschale geworfen haben, den Söldnern, die ihren Dienst getan und ihren Sold voll verdient und den Eisjägern, die ihrem schrecklichen Ruf als erbarmungslose Kämpfer ebenso wie die Stadt verteidigt haben. Das Unternehmen Thorwulfs war wohl von Anfang an zum Scheitern verurteilt, und zwar aufgrund einer zu großen Siegessicherheit anhand der Gerüchte von der Hungersnot und der Fehleinschätzung sowohl der Reaktion Geldanas als auch der Kampfbereitschaft der Bürger Paavis. Viele seiner Krieger sind bei dem Angriff gestorben, aber sie haben wild gekämpft und großen Schaden angerichtet. Viele Häuser in Paavi benötigen dringend Reparaturen, es gibt Dutzende Tote zu beklagen, und die Zahl der Verwundeten liegt noch höher. Ob und wie viele Thorwaler aus der Stadt entkommen konnten, nachdem die Lage hoffnungslos zu werden drohte oder ob sie sogar von Thorwulf zum Rückzug gebracht wurden, liegt in Ihrer Hand und sollte anhand der Taten der Helden bestimmt werden.



Möglicherweise haben die Eisjäger Geldanas auch Gefangene gemacht, die bald darauf öffentlich gehängt werden. Im Traviatempel tun die Geweihten alles, was in ihrer Macht steht, um das Leid der Bewohner zu mindern. Aus der Herzogsburg hingegen kommt wenig Mitleid oder Hilfe für die Einwohner der Stadt. Nagrach ist ein kalter Herr, und ein jeder, der nicht für sich selbst kämpfen konnte oder wollte, hat sein Schicksal verdient. Das bedeutet aber keineswegs, dass Herzogin Geldana kein Interesse an den Vorgängen in ihrer Stadt hätte.

JEDER NUR EIN SCHWERT

Mit dem Sieg über Thorwulf und die thorwalschen Plünderer kehrt etwas Frieden ein. Einige der Bürger sind enger zusammengerückt, selbst wenn sie vor wenigen Tagen noch den anderen das Essen geneidet haben. Diese kurze Verschnaufpause hält aber nicht lange an. Bald schon häufen sich Berichte darüber, dass die Eisjäger und Söldner Geldanas anfangen, Häuser zu durchsuchen. Nach dem Angriff nämlich fanden wesentlich weniger Waffen und Rüstungen den Weg zurück ins Arsenal der Burg, als ausgegeben wurden. Die Thorwaler werden kaum welche erbeutet haben und die Waffen der Toten hat man sichergestellt. Das kann nur bedeuten, dass Teile der Bevölkerung diese Waffen horten, und wozu, das kann sich Geldana gut vorstellen. Lassen Sie den Helden Zeit, ihre Wunden zu lecken, während sie die Sorgen bringenden Neugkeiten verdauen.

Liwinjas Brief

Zu dieser Zeit trifft auch ein Bote ein, der Vito Granske (oder seinem Stellvertreter, falls der Freibündler schon zuvor umgekommen sein sollte) einen Brief bringt, den Sie im **Anhang** auf Seite 98 finden. Der Brief stammt von Liwinja, der Schwester Fjadirs von Bjaldorn, die ebenso wie Dermot von den Wundertaten der Helden bezüglich der Heilung der Seelenkälte erfahren hat. Nachdem sie die Verschlossenheit ihres Bruders lange als Resultat der Schrecken abgetan hat, die er beim Zug gegen Gloranien mit ansehen musste, schöpfte sie durch die Berichte aus Paavi einen Verdacht und neue Hoffnung. Zugetragen hat ihr diese Kunde eine ihrer Mägde, die mit einem Flößer aus Paavi gesprochen hatte, der zum nahenden Beginn der Schlagezeit nach Bjaldorn aufgebrochen war. Die Zeichen der Krankheit, an der der Mann in der Geschichte zu leiden hatte, waren dem neuen Wesen ihres Bruders so ähnlich, dass sie die Parallelen nicht ignorieren konnte. Die Heiler dieses Seelenfrosts, wie es die Flößer genannt hatten, wären erst seit ein, zwei Götterläufen in Paavi, gekommen mit den Freibündlern. Liwinja erinnerte sich an Vito Granske, der bei ihr vorstellig wurde, als der erste Handelstrupp durch Bjaldorn zog und dessen regelmäßig fahrende Wagen von Frühling bis Herbst auch immer wieder Station in der Stadt machen. Sie schrieb ihm einen Brief, da

der Kaufmann sicherlich die Leute, mit denen er gereist war, am besten kennen und ihn den richtigen Personen aushändigen würde.

Ihre Annahme war korrekt, denn Granske eilt sich sogar, den Helden diese Botschaft zu bringen.

SINDRIS FALLE

Dann überschlagen sich die Ereignisse: Sindri Gorbas, der in Geldanas Ungnade gefallen war, versucht, die Helden ans Messer zu liefern und so seinen Stand bei der Herzogin wieder zu bessern, auch wenn das Wort „Stand“ im Zusammenhang mit seinen als Strafe abgefrorenen Zehen in ihm wohl den Zorn hochkochen lassen würde. So hat er seine Kontakte ausgeschickt, um die Helden in der nun etwas anarchistischen Stadt zu finden und „für ihre Verdienste“ in die Herzogsburg einzuladen. Dies ist eine eindeutige Falle. Er weiß um die Kampfkraft und den Einfallsreichtum der Helden und möchte seine Chance nicht vergeuden, indem er die Söldner und Fjarninger auf sie hetzt, auch, weil er eigentlich gar keine Befugnis über den Einsatz der Streitkräfte Geldanas hat.

Einer der Schreiber Geldanas, ein dürrer Mittelreicher mit schütterem, braunen Haar und breiten Tränensäcken namens Jupp, der in der Livree der Herzogin einen Weg durch die Stadt hinter sich hat, der ihm mehrere finstere Blicke eingebracht hat, überbringt den Helden die Einladung. Gehören die Helden auf die Einladung ein, so werden sie direkt hinter den Palisaden der Burg außerhalb der Sicht der Bürger von Söldnern und Fjarningern umringt. Diese richten Armbrüste auf sie, und man macht ihnen unmissverständlich klar, dass sie ihre Waffen ablegen und sich ergeben sollen. Danach treibt man sie in die Verliese der Herzogsburg, die tief ins Herz des Burghügels reichen, wo sie in einem Raum von viermal vier Schritten eingepfercht werden, in der sich vier Pritschen befinden. Falls es mehr Helden in der Gruppe gibt, so werden sie sich die vorhandenen Bettstätten teilen müssen.

Im Grunde wäre der Weg der Helden hier an seinem Ende, wenn ihnen nicht ein großartiger Einfall kommt. Wenn die Helden im zweiten Band während und nach dem Krieg der Häuser der Magd Permire bei ihrer Liebschaft geholfen haben, kann sie sich nun revanchieren, wenn Sie als Meister ihren naiven Helden eine zweite Chance gewähren wollen. In diesem Fall wird Permire nachts zur Zelle der Helden schleichen und ihnen den Schlüssel dazu zuschieben, den sie auf einem Weg erlangt hat, über den zu reden sie nicht bereit ist. Ihre Bedingung aber ist, dass die Helden am besten aus Paavi verschwinden und sie mitnehmen, zumindest bis nach Estiva, wo sie eine entfernte Bekannte hat, bei der sie und ihr Liebster untertauchen können.

Wahrscheinlicher aber ist, dass die Helden der Einladung Sindri Gorbas' nicht folgen, der in diesem Fall direkt wenig tun kann, wohl aber der Herzogin einiges zuflüstert. Ob die



Helden sich nun weiter in Sicherheit wiegen, sei dahingestellt. Sie haben allerdings die Einladung nach Bjaldorn und sollten möglicherweise Dermot von den Ereignissen in der

Stadt berichten, nicht nur vom Überfall der Thorwaler, sondern auch darüber, in welchem Zustand die Verteidigungen Geldanas waren.

EINE SCHLIMME NACHRICHT

Lassen Sie den Helden aber nicht allzu viel Zeit und Sicherheit, schließlich sollen sie spüren, dass sie in Gefahr sind und untertauchen sollten. Ein schon bald eintretendes Ereignis wird das auf eine traurige Weise deutlich machen.

Wenn die Helden wieder zu ihrer Unterkunft kommen, sei es, weil sie bei Freunden waren oder gerade den Brief von Vito Granske erhalten haben, so treffen sie dort eine völlig in Tränen aufgelöste Frau an. Die Wäscherin Hila, eine durch den langen Nahrungsmangel noch ausgezehrt wirkende junge Viertelnivesin, die nach der Arbeit dem Fallenbauer Melom Kippelse im Haushalt hilft, springt mit verweinten Augen auf, als sie der Helden gewahr wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Beben geht durch den spindeldürren Leib der Frau, die sich euch entgegen geworfen hat. Mit tränenerstickter Stimme, deren Klang von Gram verzerrt ist, klagt sie: „Sie haben ihn erschlagen. Einfach niedergemetzelt wie ein Tier!“

Nur langsam beruhigt sie sich und berichtet, was geschehen ist. Eine Gruppe Eisjäger ist in Melom Kippelses Haus eingedrungen und hat den Mann auf die Straße gezerrt. Dort haben sie ihm vorgeworfen, Waffen Geldanas versteckt zu haben und ihn bezeichnet, Männer für eine Rebellion zu trainieren. Ihr Anführer habe ihm dann ein Schwert vor die Füße geworfen und ihm ins Gesicht gebrüllt, er könne nun kämpfen, wenn er dies so gerne wolle.

Melom habe die Klinge noch aufheben können, ehe der erste Streich des Fjarningers in seinen Unterarm gegangen sei. Dann wäre der zweite gekommen und habe ihm die Axt ins Bein getrieben. Dann der Dritte, dann der Vierte, und dabei hätten die Eisjäger höhnisch gelacht, wie toll er doch kämpfe.

„Er war doch nur ein alter Mann, und sie haben immer wieder auf ihn eingeschlagen. Überall Blut und Fleisch, und er hat geschrien, geschrien, auch als er schon hätte tot sein müssen. Gnädiger Boron, habe ich gebetet, bitte erlöse ihn doch!“

Mit dieser schrecklichen Geschichte wird den Helden vielleicht die Gefahr klar, in der sie selbst stecken. Nachdem sie die Einladung Sindri Gorbas' ausgeschlagen haben, hat die-

ser den Eisjägern und auch der Herzogin erzählt, was sein Netzwerk aus Informanten an Gerüchten und Augenzeugenberichten über die Helden zusammengetragen hat. Geldana ist im Gegensatz zu Sindri Gorbas nicht zimperlich, zumal sie sich gut daran erinnert, was für Probleme sie mit den Schneefüchschen hatte und wie viel einfacher es doch gewesen wäre, sie einfach von ihren Söldnern umbringen zu lassen, statt nach außen den guten Anschein erhalten zu wollen.

GEGENSTÄT!

Die Helden mögen sich zwar bei der Verteidigung der Stadt verdient gemacht haben, aber ihr Vorbild und auch das Gerücht, dass sie den Fluch der Eisherzen haben brechen können, sind für Geldana eine zu große Herausforderung. So wird noch in diese Begegnung eine weitere Stimme hereinplatzen, nämlich Tomar Austein, der Traviageweihte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit sich überschlagenden Füßen, die sich fast in seiner orangenen Robe verheddern, stürmt der Traviageweihte Tomar Austein auf euch zu. Kaum dass die Wäscherin Hila euch die Bluttat an Melom Kippelse berichtet hat, schreit der Geweihte: „Sie kommen! Sie wollen euch holen! Die Herzogin hat ihre Eisjäger losgeschickt ... alle! Rasch, rasch, ihr müsst fort!“

Tomar übertreibt kaum bei dem, was er sagt. Gut dreißig Eisjäger und zehn Söldner mit geladenen Armbrüsten marschieren zu diesem Zeitpunkt den Hügel der Paavier Altstadt hinab, um den Befehl ihrer Herrin auszuführen: die Helden zu töten.

Geben Sie den Helden nicht viel Zeit, um die Sachen, die sie benötigen, zusammenzusuchen. Ein plötzlicher Aufbruch, gar eine heillose Flucht, sollte nicht wie eine geplante Abreise aussehen. Wenn die Helden Pferde haben, lassen Sie sie Reiten-Proben +2 ablegen, um durch die engen Gassen der Stadt zu sprengen und einen Satz über einen Karren zu machen. Vielleicht tauchen am Ende der Straße auch schon die Fjarninger und Söldner auf, und es sausen die ersten drei Armbrustbolzen heran (**Leichte Armbrust: INI 8+1W6, FK 17, TP 1W6+6**, Mittlere Entfernung, Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2–2).



Am Ausgang der Stadt werden ihnen vielleicht noch Stadtwachen ins Geschirr greifen wollen, aber mit einer gelungenen *Reiten*-Probe –3 oder einem gelungenen Angriff mit Raufen, um den Angreifer fortzutreten, lässt sich diese Hürde sehr leicht überwinden.

Was tun?

Nun haben die Helden Paavi hinter sich gelassen und wissen, dass sie so schnell nicht zurückkehren können, vielleicht nur zusammen mit Dermot von Paavi, wenn dieser seinen Angriff beginnt. Ohne Proviant, nur mit den Waffen und Kleidern auf dem Leib, stehen sie nun vor der Entscheidung, wohin sie gehen wollen. Die klügste Wahl wäre das Lager der Lieska-Lapaii, in dem Dermot der Jüngere sicherlich noch sitzt und auf ihren Bericht aus „seiner“ Stadt wartet. Falls die Helden Mido die Schuppe Schirr’Zachs überlassen haben, wäre ein Halt bei den Nivesen ohnehin unumgänglich, denn ohne sie sind sie nicht in der Lage, dem Aufruf Liwinjas nachzukommen und Baron Fjadir von Bjaldorn zu heilen.

Wenn die Helden bei den Nivesen ankommen (was sich mit einer Probe auf *Orientierung* bewerkstelligen lässt), so ist es dort noch etwas voller geworden. Sie sehen viele neue Gesichter und die Symbole verschiedener Sippen und werden erfreut, aber auch etwas besorgt aufgenommen, denn nach einem

Tagesritt über die Steppe ohne große Verpflegung sehen sie sicherlich ausgezehrt aus. Dermot wird alles stehen und liegen lassen, um mit seinen Freunden und Spionen aus Paavi, den Helden, zu sprechen. Vom Angriff der Thorwaler mag er schon gehört haben, aber dennoch lässt er sich von den Helden alle Details erzählen und wirkt immer betrübter über das, was er hört.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dermot reibt mit Daumen und Zeigefinger über sein Kinn, und seine Miene verfinstert sich, als er eure Worte hört. „So lässt die Schlange ihre eigenen Mitbürger als Schild für ihre Söldner herhalten. Der Namelose soll sie holen, wenn sie nicht gar ihm selbst Angst einjagt! Habt Dank, Freunde, für alles was ihr für meine Stadt getan habt. Immerhin wissen wir nun, dass auch Geldanas Männer Verluste hatten und dass sich Menschen in Paavi befinden, die sich ihr entgegenstellen werden, wenn sie nur den richtigen Zeitpunkt erfahren. Und den werden wir ihnen geben.“

Die Berichte über die Kampfbereitschaft Geldanas nehmen auch die anderen Nivesen zur Kenntnis, doch immerhin scheinen einige der Fjarninger und Söldner von den Thorwalern getötet oder zumindest verletzt worden zu sein. Dass die Schiffe unbeschädigt geblieben sind, wird von Dermot als Segen und Fluch zugleich aufgenommen, denn sie scheinen einen wichtigen Punkt in seinen Plänen darzustellen.

Berichten ihm die Helden von dem Brief Liwinjas, so wird Dermot hellhörig und wird sich ohne Umschweife dafür einsetzen, dass sie nach Bjaldorn reisen. Wenn Fjadirs Seele wirklich in Gloranias frostiger Umarmung gefangen sei, dann dürfe man keine Zeit verlieren, ihn zu heilen. Zudem sei der Baron ein Verbündeter, auf den er hofft. Darum bittet Dermot die Helden, nicht nur seine Seele zu retten, sondern ihn auch für den Zug gegen Geldana und so die Rache an Gloranias Handlangerin zu gewinnen. Er selbst würde auch bald aufbrechen, allerdings gen Westen, um Unterstützung durch die Firnelfensippen zu gewinnen. Wenn sie in Bjaldorn erfolgreich waren, so sagt er, hofft er, sie wieder hier bei den Lieska-Lapaii anzutreffen.

Proviant und Ausrüstung stellen ihnen die Nivesen zur Verfügung, soweit die Helden sie für die Reise an der Letta entlang südwärts benötigen. Größere Schmiedearbeiten aber, um eventuelle Gegenstände zu ersetzen, die in Paavi bleiben mussten, können die Nivesen nicht bieten, sagt Dermot. Dafür aber gibt er ihnen einen Beutel mit 40 Dukaten aus seinem eigenen Vermögen und sagt, dass sie in Eestiva vielleicht etwas Passendes finden, das ja auf dem Weg läge.

Dann hält Dermot inne und sagt den Helden, er brauche einen Augenblick Zeit. Fragen die Helden nach dem Grund, so antwortet er, in Eestiva regiere Freiherr Aarbold, ein Vete-



ran, der den Sammlern und damit auch der Eishexe beharrlich getrotzt hat. Seine Hilfe könnte wichtig sein, denn im Sturm auf Paavi wird jedes Schwert zählen. Außerdem, so fügt Dermot lächelnd hinzu, sei das Schwert Aarbolds recht groß, zudem könne er vielleicht auch einige seiner Jäger entbehren.

Dass sich die Dinge in Eestiva schon geändert haben, weiß Dermot, der seinen Blick fast nur auf Paavi gerichtet hat, zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Darum setzt er folgendes Schreiben auf und bittet die Helden, es Aarbold zu überbringen.

*Mein Freund,
ich hoffe, die Firunszeiten waren gnädiger
zu dir als zu meiner Stadt Paavi. Wir
haben lange nicht miteinander gesprochen,
doch ich weiß, dass dein Wort auch nach all
den Götterläufen Gewicht hat, und ich will
dir sagen: Es ist an der Zeit, der Eisbuhle
ein letztes Mal entgegenzutreten und Paavi
den Fingern meiner verfluchten Schwester
zu entreißen. Kann ich auf dich zählen?
Gib den Helden, denn das sind die Leute
wahrlich, die dir diesen Brief geben, deine
Antwort am besten direkt, denn ich weiß,
dass du nicht lange überlegen musst, wenn es
zum Kampfe geht – und gib ihnen ein gutes
Bier. Ich werde es dir in Paavi vergelten,
wenn unser Werk getan ist.*

Dermot

Mido wird den Helden die Schuppe Schirr'Zachs ebenfalls und nur mit leichtem Bedauern zurückgeben, wenn sie sie fordern. Sie sagt, sie habe durch das Studium der Schuppe gelernt, das Herz eines Menschen kurzzeitig von dem Fluch Nagrachs zu befreien. Dies sei keine Heilung, aber für den Kampf um Paavi wäre sie nun sicher, die Vision, die sie hatte, abwenden zu können.

Hatten die Helden ihr die Schuppe nicht ausgehändigt, wird Mido das Mittel zur vorübergehenden „Fluch-Stilllegung“, einen von den Geistern durchdrungenen Umschlag, der auf die linke Brust gelegt wird, nicht herstellen können, was durchaus später Auswirkungen haben könnte.

AUF NACH EESTIVA

So oder so werden die Helden bald nach Eestiva aufbrechen, entweder über die noch immer eis- und raureifbedeckte Brydia, was der sicherere Weg wäre, wenn man gesucht wird, oder über den Lettastieg selbst. Es liegt an Ihnen, ob sie auf dem Weg noch mit allerlei Begegnungen aufwarten möchten oder das Abenteuer mit folgendem Text beenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nicht nur Eestiva, die Stadt an der Letta, an der sich der Karrenweg aus Gerasim mit dem Lettastieg vereint, ist am Horizont zu sehen. Etwas näher, umringt von einem Schwarm Raben, steht ein Pfahl im Boden, der wohl ein Wegweiser ist. Die heiligen Vögel Borons landen immer wieder auf dem Pfahl oder davor und tanzen einen eigenartigen Reigen. Doch warum?

An dieser Stelle setzt das folgende Abenteuer, **Der Leuin Wahn**, ein, und so bleibt den Helden keine Verschnaufpause. Sie haben einiges erlebt, sich Freunde und desgleichen Feinde gemacht. Für ihre Taten erhalten die Helden **500 Abenteuerpunkte** sowie eine **Spezielle Erfahrung** auf Wildnisleben und **zwei Spezielle Erfahrungen** auf Sprachen kennen (*Nujuka*). Belohnungen in materieller Form hingegen gibt es bis auf das Geld Dermots und etwaige Beute bei den Thorwalern nicht. Vielleicht aber zeigt sich die Schwester des Barons von Bjaldorn freigiebiger.





KAPITEL II: DER LEVIN WAHN

Während die Fjarninger in Paavi Angst und Schrecken verbreiten, um Geldanas Herrschaftsanspruch zu sichern, sich ihr Bruder mitsamt den Ni-vesen für die alles entscheidende Schlacht rüstet und die Helden gen Süden eilen, um die Unterstützung und vor allem die Truppen des Barons von Bjaldorn für Dermot zu gewinnen, scheint der Handelsknotenpunkt Eestiva inmitten des Herzogtums in aller Ruhe auf die nahende Entscheidung zu warten. Doch entgegen dieser Erwartungen ist die Kleinstadt in heller, rondrianischer Aufruhr. Sulja Avirion von Festum, eine mittlerweile alte Bekannte der Helden, hat Eestiva zu ihrem neuen und festen Wirkungsort erkoren und in den Bewohnern eine begeisterte Anhängerschaft gefunden. Eestiva soll eine sichere Feste werden, ein Bollwerk des Schutzes und der Abwehr allen Übels im hohen Norden, ganz im Zeichen

der Leuin. Doch wie weit steht Sulja noch ihrer Göttin nahe, welches Feuer lodert wirklich in ihr und hat die Herzen der Bevölkerung Eestivas entflammt?

Der Levin Wahn führt den Helden drastisch vor Augen, was geschehen kann, wenn der Fanatismus und das vermeintliche Wohlwollen, in Wahrheit aber der Wahnsinn einer einzelnen Person eine ganze Stadt in den Bann zieht. Was ursprünglich lediglich als kurze Rast auf dem Weg nach Bjaldorn geplant ist, soll sich für die Helden als Ausflug in die Höhle der Löwin entpuppen. Es liegt an ihnen, Eestiva von seiner Despotin zu befreien oder die „Rondrianische Schwertwacht“ inmitten des Herzogtums Paavi mit all ihren Konsequenzen in Kauf zu nehmen ...

HINTERGRUND

Fast ein Götterlauf ist vergangen, seitdem Sulja *Avirion* von Festum dank dem Einsatz der Helden das Feuer Ingras in Empfang nehmen konnte (siehe **Der alte Feuergott in Feuerbringer**). Wenn sie damals bereits fest daran glaubte, dass die göttliche Leuin all ihre Schritte lenkte und ihr höchstpersönlich die Befreiung des Nordens von der Saat ewiger Kälte anvertraut hatte, so hat sie sich mittlerweile, bestätigt durch eine beträchtliche Anzahl fanatischer Anhänger, ganz ihrer Überzeugung hingegeben und begonnen, ihre flammenden Pläne gegen das Schwarze Eis in die Tat umzusetzen. Sulja kehrte mit dem Artefakt nach Eestiva zurück, dem Ort, an dem sie einen Winter lang in Buße und Gebet versunken Zwiesprache mit ihrer Herrin gehalten hatte. Hier erwartete sie nicht nur ihre mittlerweile enge Freundin und Seelenverwandte Elida von Estven, sondern auch eine gebeutelte Einwohnerschaft, die nach Überfällen und Morden durch Sammler, Daimoniden und Banditen mehr als bereit war, der Geweihten all ihre Hoffnung zu schenken. Sulja *Avirion* von Festum versprach, Eestiva zu einem Ort der Freiheit und des Schutzes zu machen und sich unter der Führung der Göttlichen Löwin allen Verbrechen und der Tyrannie entgegenzustellen. Ihre Predigten auf offener Straße wurden rasch zu Großveranstaltungen, und bald hing fast die gesamte Bevölkerung des Ortes an ihren Lippen. Wie ein Fieber verbreiteten sich unter den Einwohnern der Stadt der Feuereifer der Geweihten und der Glaube daran, dass die Sturmherrin eine Heilige geschickt habe, um Eestiva zu einer Bastion der Befreiung und des Schutzes zu machen. Dank ihrer Überzeugungskraft war Sulja schon vor ihrer Reise nach Paavi zu ei-

nigen Bewohnern Eestivas durchgedrungen, doch das Feuer Ingras verlieh ihr und ihren Worten nun die Glaubhaftigkeit und Anziehungskraft, denen auch noch bei Ankunft der Helden kaum jemand in der Handelsstadt widerstehen kann. Freiherr Aarbold von Eestiva, der einst selbst durch die Vertreibung der Sammler das Vertrauen der Menschen im Ort gewonnen hatte, hielt Sulja zunächst für eine enge Verwandte im Glauben, ist er doch seit Jahrzehnten Anhänger von Rondra und ihrem Sohn Kor. Als die Geweihte jedoch begann, Eestiva durchzuorganisieren, indem sie den Einwohnern regelmäßige Übungsstunden mit allem, was zur Waffe taugte, anbot und lautstark für den Ausbau zur Festungsstadt plädierte, zitierte er Sulja in seinen Wehrhof, um ihr klare Grenzen zu setzen. Sie aber forderte ihn ohne zu zögern zu einem ehrenvollen Zweikampf heraus, der darüber entscheiden sollte, wer die Geschicke Eestivas zukünftig lenken werde. Aarbold blieb aufgrund seines schwindenden Zuspruchs in der Bevölkerung und seiner Ehre wegen nichts anderes übrig, als gute Miene zum bösen Spiel zu machen. Vor den Augen einiger hundert johlender Zuschauer verlor er sein Gesicht und beinahe sein Leben, ehe ihm Sulja Gnade schenkte. Sulja durchtrennte mit einem Hieb ihres Anderthalbhänders seine linke Wade fast senkrecht, woraufhin die Muskeln trotz rascher Behandlung durch einen Heilkundigen nicht wieder zusammenwuchsen. Seither hinkt er und wird als Verlierer und Krüppel von der Bevölkerung kaum noch wahrgenommen, da er seinen Dienst an der Stadt nun kaum noch leisten kann. Zudem hat Sulja ja demonstriert, dass er ungeeignet war, Eestiva zu führen.



Aarbold versteckt sich inzwischen mit einigen Getreuen in einem Erdkeller beim alten Korschrein der Stadt und hat begonnen, Unzufriedene um sich zu scharen.

Sulja ist bei Ankunft der Helden im Peraine seit einigen Monden selbst ernannte Schwertherrin von Eestiva und hat zudem ihren weltlichen Vornamen abgelegt. Sie nennt sich selbst nun Avirion von Eestiva. In der Bevölkerung heißt sie weitläufig schlicht die Heilige. Sulja hat den planmäßigen Ausbau der Stadt sowie weitere Maßnahmen voll in Gang gesetzt, die deutlich machen sollen, dass Eestiva – nicht etwa der Sündenpfuhl Paavi – unter der Führung der göttlichen Leuin wehrhafter Ausgangspunkt für die Befreiung des Nordens von allem Unheil und Unrecht werden soll. Die Stadt am Lettastieg ist ohnehin im Wachstum begriffen. Bewohner entlegener Höfe haben sich angesiedelt, Händler beginnen, Kontore zu errichten und Eestiva gilt nicht zuletzt wegen der horrend gestiegenen Transit- und Ausfuhrzölle in Richtung Paavi als Endziel der Handelsrouten und aufstrebende Metropole.

Die *Löwenwacht* oder *Löwenwächter*, die Elitetruppe unter Suljas ehrenhaften Kämpfern, besteht vor allem aus ehemals freiherrlichen Jägern Aarbolds und einigen Eestivanern, die sich besonders durch Eifer und Kampffähigkeiten hervorgetan haben. Ihr vorrangiges Ziel ist es, den Übergriffen der Sammler, Marodeure und Sklavenjäger aus dem Umland dadurch ein Ende zu setzen, dass sie die Initiative ergreifen und selbst ausziehen, um mit deren Köpfen feierlich umjubelt nach Eestiva heim zu kehren.

Die Stadt am Lettastieg ist fest in der Hand der brennendsten aller Dienerinnen der Leuin. Ihr Feuereifer hat die Menschen gepackt und die Stadt ist in Aufbruchsstimmung, bereit, sich mit Hilfe der Donnernden von allem Übel zu befreien. Avirion von Eestiva hat eine neue Stadtverfassung, die „Rondrianische Schwertwacht“, ausgerufen, einen Zustand, der vor allem davon bestimmt wird, dass Stadt und Bewohner zunächst ihre Wehrhaftigkeit ausbauen und sich ganz der göttlichen Leuin gewidmet haben. Die Rechtsprechung, Organisation und alle Entscheidungen liegen in der Hand der Heiligen, die sich immer häufiger zu langen Gebeten und Schwertänzen zurückzieht, um neue Weisungen ihrer Göttin entgegen zu nehmen.

In Vertretung der Heiligen agiert dann Elida von Estven, die, wie sie glaubt, als Verantwortungsträgerin in Eestiva die ehrenvolle Tradition ihrer Familie fortführt.

Vor wenigen Wochen kam mit *Ivrenn Gwaemgil von Menzheim* eine junge Rondrageweite in die Stadt, die bei Suljas Verhalten glaubte, in einen Spiegel zu blicken, war sie doch selbst über ihren eigenen Hochmut gefallen. Anders als Sulja fand Ivrenn jedoch auf Rondras Weg zurück, was ihr die Kraft gab, dem Feuer Ingras zu widerstehen. Sie begann, das Gespräch mit den Eestivanern zu suchen. Einige konnte sie erreichen, unter ihnen Aarbold, aber Sulja forderte sie sofort zum Duell. Ivrenn, noch immer von ihrem Aufenthalt im Norden geschwächt, unterlag und wurde von einer

wutschnaubenden Avirion in die Brydia verbannt. Dort hält sie sich in der Nähe von Eestiva auf, versteckt sich vor der Löwenwacht und versucht wieder zu Kräften zu kommen. Dabei hält sie über einen Kräutersammler sporadisch Kontakt zu Aarbold.

Kaum jemand weiß, dass Sulja bereits etwas Neues, Großes plant.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Die Helden sind, gerufen von der Schwester des dortigen Barons, auf dem Weg nach Bjaldorn. Unterwegs sollen sie das Schreiben Dermots an Freiherr Aarbold von Eestiva überbringen. Doch nicht ihn treffen sie als erstes in der Stadt an, sondern Elida von Estven, die sie direkt aus einer lebensbedrohlichen Auseinandersetzung mit dem Schwarzmagier Kellig retten können. Sollte dessen Schüler Ulgan von Norntann in Ihrer Version der Geschehnisse noch leben, so ist auch er bei dieser Begegnung zugegen und wird dabei in die Hallen Borons eingehen.

Im Gespräch mit Elida gelingt es den Helden aufgrund von Aussagen Kelligs, Querverbindungen zwischen dem Sphärenspiegel (siehe **Fuchs, du hast die Gans gestohlen in Feuerbringer**) und Elidas Familie herzustellen. Elida zeigt sich erschüttert ob der Umtriebe ihrer Tante und nimmt die Helden mit in den Wehrhof Eestivas, wo Sulja *Avirion* von Festum mittlerweile residiert. Dort kommt es später im Verlauf des Tages zu einer persönlichen Begegnung mit der Rondrageweiten, die sich mittlerweile nur noch Avirion von Eestiva nennt und sich als Heilige der Alveranslein verehren lässt. Während die Helden Eestiva weiter erkunden, wird sie irgendwann jemand zum Versteck des früheren Freiherrn Aarbold von Eestiva führen, sei es, weil sie nach ihm gefragt haben oder weil er sich für sie als Neuankömmlinge, die noch nicht unter Suljas Bann stehen, interessiert. Er setzt sie über seine Auseinandersetzung mit Sulja in Kenntnis und beschwört die Helden, ihm beim Sturz der großen wahnsinnigen Rondrianerin zur Seite zu stehen.

Wenn die Helden Aarbols Bitte nachkommen wollen, so dürfte bald klar werden, dass das Amulett, das sie selbst Sulja besorgt haben (siehe **Der Tempel des Alten Feuergottes in Feuerbringer**) und das einen erheblichen Beitrag zum Erfolg der charismatischen Rondrajüngerin leistet, ihr wieder abgenommen werden muss. Natürlich wird Sulja es freiwillig weder herausrücken noch von ihren großen Plänen für Eestiva ablassen. Sie will die Befreiung Eestivas, des Nordens, ja letztlich ganz Deres unter der Führung der Leuin herbeiführen – oder modern gesprochen: Erlösung der Bewohner Deres aus der selbst verschuldeten Lage mit Hilfe von Waffen und Rondraglauben. In Wirklichkeit ist sie eine irregeleitete Seele, die wieder einmal den alten Spruch belegt, dass der Weg in die Niederhöllen mit guten Vorsätzen gepflastert ist. Die Helden müssen nun Mittel und Wege finden, Sulja um das Amulett zu erleichtern und



ihrer erblühenden Schreckenherrschaft an der Letta ein Ende zu setzen. Somit sind sie maßgeblich mitentscheidend über das weitere Schicksal Eestivas.

Den Helden sollte es gelingen, Eestiva von seiner Befreierin zu befreien; wir haben dafür im Folgenden mehrere mögliche Wege aufgezeigt, und Ihren Spielern werden zweifellos noch weitere einfallen. Wir gehen im weiteren Verlauf des Bandes davon aus, dass Sulja entweder tot oder soweit aus Eestiva geflohen ist, dass sie für das Ende der Geschehnisse in **Tauwetter** keine Rolle mehr spielt. Wenn die Helden Sulja besiegt haben, können sie ihre Reise nach Bjaldorn fortsetzen.

Das Abenteuer endet damit, dass die Helden in der Ferne die Stadtmauer Bjaldorns vor sich sehen.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER – VORBOTEN DER RONDRIANISCHEN SCHWERTWACHT

Nachdem die Helden aus den Händen Vito Granskes den Hilferuf Liwinjas aus Bjaldorn erhielten und Paavi fluchtartig verlassen mussten, haben sie sich vom Lager der Lieska-Lapaa aus auf den Weg gen Süden gemacht. Ungefähr ein Drittel der Reise zu Fjadir von Bjaldorn auf dem Lettastieg liegt bereits hinter ihnen, als von Weitem eine Stele zu erspähen ist, um die eine Schar Raben kreist. Gestatten Sie den besonders Weitsichtigen unter ihren Helden an dieser Stelle ruhig einen Sichtvorsprung. Die Boten Borons haben sich nicht ohne Grund hier versammelt. Beim Näherkommen sehen die Helden, dass offenbar jemand die Umgebung der mannsgroßen steinernen Meilenstele als eindringlichen Warnhinweis missbraucht hat: Auf drei angespitzten Holzpfählen neben der Wegmarkierung stecken die Köpfe dreier Menschen, so viel ist auf Anhieb zu erkennen. Während die Raben bei Ankunft der Helden das Weite suchen, wird deutlich, dass es sich um die Häupter von zwei dunkelhaarigen Männern und einer rotblonden Frau handelt, die hier ganz und gar nicht borongefällig zur Schau gestellt werden. Einer der Männerköpfe würde den Helden entgegen blicken, hätten die Witterung, die Raben und die einsetzende Verwesung nicht schon dafür gesorgt, dass seine Augenhöhlen leer und die Gesichtszüge kaum noch zu erkennen sind. Die anderen beiden Köpfe sind so auf die Holzpfähle gespießt, dass sie gen Rahja und Efferd blicken würden. Beschreiben Sie die Szene ruhig so detailliert, dass den mittlerweile ruhmreichen und sicherlich auch kampferprobten Helden deutlich wird, dass der Tod, wenn er einem urplötzlich auf einer Handelsstraße begegnet, eine grausame Angelegenheit ist.

WAS GENAU IST HIER GESCHEHEN?

Sollten die Helden sich wenig beeindruckt oder so angewidert zeigen, dass sie ihre Reise nach Eestiva auf der Stelle fortsetzen wollen, dann sei es so. Höchstwahrscheinlich wird aber die Neugier bei mindestens einem der Streiter Ihrer Gruppe obsiegen.

Bei näherer Betrachtung wird deutlich, dass alle drei Köpfe glatt vom Körper abgetrennt wurden und die drei Unglücklichen alle zwischen zwanzig und dreißig Götterläufe erlebt haben dürften. Bei einem findet sich außerdem eine knapp eine halbe Faust große Wunde am Hinterkopf, die Rückschlüsse auf einen Kampf zulässt. Mit einer Probe auf *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* + 3 kann der betreffende Held darüber Auskunft geben, dass alle drei seit mehr als 48 Stunden nicht mehr auf Dere wandeln und die Wunde von einem stumpfen Gegenstand, zum Beispiel ein Stein, her röhrt. Es finden sich sonst keine Besonderheiten an den Überresten, der bloße Anblick sollte aber vollauf genügen, um Helden mit niedrigem Mut oder gar Totenangst das Herz in die Hose rutschen zu lassen. Eine Probe sollte sich hier erübrigen.

Die Köpfe gehören einer Diebesbande, die den Höfen rund um Eestiva mehr als einen Götterlauf lang das Leben schwer machte und nun zu den ersten Opfern der Löwenwacht zählt. Diese Information können die Helden allerdings erst bei Befragung der Einheimischen erlangen.

Etwas Auffälliges findet sich allerdings auf der Steinstele. Offenbar hat jemand mit roter Farbe oder dem Blut der Toten ein handgroßes Symbol darauf gezeichnet. Es handelt sich dabei um ein gedrehtes Zeichen der Göttin Rondra, das den Helden allgemein bekannt sein sollte. Dass ihnen hierbei als erstes Sulja *Avirion* von Festum in den Sinn kommt, ist wahrscheinlich und als Fährte zu verstehen, die noch genug Raum für Spekulationen lässt. Schließlich hat Sulja das Symbol, sprich die verdrehte Variante des Zeichens ihrer Herrin, so gesehen eine äußerst gute Wahl ihrerseits, vorher nicht verwendet.

Von hier aus dauert der Ritt nach Eestiva nur noch etwas über eine halbe Stunde auf dem leicht ansteigenden Lettastieg, zu Fuß entsprechend länger. Noch können die Helden nicht wissen, was sie in der Handelsstadt erwartet. Aufgrund des ungewöhnlich kalten Peraine und ihres ständigem Begleiters, des eisigen Firunwinds, können sie sich aber auf eine wärmende Rast freuen, die sie, nebst einigen anderen Vorkommnissen, auch bekommen sollen.



EESTIVA IM BANNE DER LEVÍN

Bereits bei ihrem ersten Besuch in Eestiva waren die Helden mitsamt dem Handelszug Granskes eigentlich nur auf der Durchreise, und die Stadt selbst war lediglich ein Rastpunkt tief in der Brydia, der zwielichtigen Mitreisenden Gelegenheit zur Sabotage bot (siehe **Der Weg in den Norden in Frostklirren**). Wenn auch die einzige Steinbrücke über die Letta im gesamten Herzogtum dem einen oder anderen Reisenden ein Staunen entlocken konnte, so blieb die Stadt den meisten Mitgliedern des Handelszuges wohl eher aufgrund ihres verkohlten Nagrach-Schreines, vor allem aber wegen der ausgesprochenen Reserviertheit ihrer Bewohner im Gedächtnis. Dies lag nicht nur an der Abneigung, die man in Eestiva mehr denn je gegen Paavi und die hier weitläufig als „Schwarzherzige“ bezeichneten Paavier hegt. Ein Handelszug auf dem Weg in den Norden bedeutete für die Eestivaner zwar eine Aufwertung als Handelsknotenpunkt im Sinne der Wiederbelebung des Lettastiegs, aber eben auch die Konsolidierung als „zweite Stadt“ im Herzogtum.

Die Stimmung in ganz Eestiva hat sich seitdem grundlegend verändert. Der „Heiligen“ unter Rondras Führung, ehemals Sulja *Avirion* von Festum, ist es gelungen, Stadt und Bewohnern neues Selbstbewusstsein und ein Selbstverständnis als wichtigste Bastion der Befreiung des Nordens zu schenken. Für Eestiva ist unter ihrer Ägide in ein neues Zeitalter angebrochen, und kaum etwas ist noch so, wie es vorher war.

Die folgenden Abschnitte sollen Ihnen alle wichtigen Informationen über die Stadt, ihre neue Mentalität und die Ordnung der „Rondrianischen Schwertwacht“ an die Hand geben. Damit können Sie Ihren Helden deutlich vor Augen führen, dass sich mehr als nur die Bausubstanz einer Stadt gehörig wandeln kann. Angefangen vom neuen Wappen, das unübersehbar nun auch an der Steinbrücke prangt, sollte der Gruppe auch und vor allem anhand ihrer Begegnungen und Gespräche mit den Bewohnern eindringlich die Veränderung hin zur rondrianisch eingeschworenen Trutzstadt unter einer vergötterten Führungspersönlichkeit deutlich gemacht werden.

Wie bereits in den vorangegangenen Stadtabenteuern in Paavi ist es auch in **Der Leuin Wahn** schwer, vorauszuahnen, welche Orte Ihre Helden in Eestiva aufsuchen möchten. Die folgenden Beschreibungen sollen Ihnen daher als solides Grundgerüst dienen, um das herum Sie die Stadt lebendig werden lassen können.



Eestiva für den eiligen Leser

Einwohner: zirka 1.000 (keine Nivesen oder Norbarden)
Wappen: rotes Leuinnenhaupt vor rotem Schwert auf schwarzem Grund (vereinzelt wurde das alte Wappen noch nicht übermalt: übereinander drei weiße Schwanenfedern auf grünem Grund)

Herrschaf/Politik: Freiherrschaft im Herzogtum Paavi unter Suljas selbst erdachter Rondrianischer Schwertwacht

Garnisonen: 20 Mitglieder der neugegründeten Eliteeinheit „Löwengarde“, beinahe alle erwachsenen Einwohner im Wach- und Zolldienst

Tempel: Rondra (nicht offiziell geweiht, allerdings ist Avirion fest davon überzeugt), Korschrein, Ifirntempel

Wichtige Gasthöfe: Gastrof *Zur Weißen Feder* (Q5/P4/19S), Schänke *Kalter Alrik* (Q3/P4)

Handel und Gewerbe: Fischfang, Viehzucht, Leder, Holz, Mehl, Pelze, reger Markthandel mit Gütern aus dem Osten und Süden

Wichtige Fest- und Feiertage: Thalionmeltag (4. Peraine), Avirionstag (3. Ingerimm), Schwertfest (15./16. Rondra), Tag der Helden (5. Travia)

Besonderheiten: einzige Kornmühle der Gegend, Steinbrücke über die Letta

Stimmung in der Stadt: Aufbruch, Aktivität, Entwicklung der Wehrhaftigkeit, neues, übersteigertes Selbstbewusstsein als Knotenpunkt und wichtigste Stadt im hohen Norden

Motto: „Für die Leuin! Für Eestiva und für alle Zeit!“

Die Rondrianische Schwertwacht

Was am 3. Ingerimm im Jahr 1037 BF mit der Rückkehr Sulja *Avirions* von Festum aus Paavi begann, kann fast als rondrianische Erleuchtung einer ganzen Stadt, in jedem Fall aber als Entflammung eines beispiellosen Gemeinschaftsgeistes verstanden werden. Die „Heilige“ überzeugte das Gros der Stadtbewohner durch ihre flammenden Predigten davon, dass ein durch und durch rondrianisch geprägtes Eestiva nicht nur sich selbst und damit auch die dort lebenden Menschen von allem Übel befreien könne, sondern auch Ausgangspunkt der Vernichtung alles Niederhöllischen auf Dere werden würde. Als strahlendes Vorbild würde Eestiva



RONDRIANISCHE TUGENDEN

Der Rondraglaube ist natürlich den meisten Menschen in Aventurien bekannt, denn viele Sagen handeln von Heldeninnen und Helden, denen die Löwin in Zeiten der Not beistand, aber auch das sehr weltliche Eingreifen ihrer Geweihten hat schon manche Schlacht beeinflusst oder gar entschieden. Keiner der Bewohner Eestivas ist jedoch wirklich in die Mysterien und Traditionen des Kultes eingeweiht, zumindest nicht, bis Sulja in die Stadt kam und die Macht an sich riss. So lernen die Eestivaner nun eine durch Suljas Wahn etwas verfremdete Version der rondrianischen Tugenden, wobei einige Traditionalisten in den Reihen der Kirche bei manchen ihrer Auffassungen zustimmend nicken würden. Doch es ist das Gesamtbild der von der „Heiligen“ ausgerufenen rondrianischen Schwertwacht, die einen Rondrageweihen zutiefst verstören würde. Die Kerntugenden der Rondrakirche werden folgend kurz angerissen, gefolgt von Suljas Interpretation und Gewichtung dieser Tugenden.

Ein Anhänger Rondras ahndet jede Schmähung seiner Göttin. Sulja Avirion von Eestiva sieht dies ebenso und lehrt es die Bürger ihrer Stadt, doch sie geht einen Schritt weiter. Eine Schmähung der Göttin kann auch eine Beleidigung ihrer Werke auf Erden sein. Eines dieser Werke, so ist sie sich sicher, ist die Stadt Eestiva, die die Leuin durch ihre Hand in ein strahlendes Vorbild verwandelt, das dereinst glorreicher als jeder andere Ort sein soll. Wer also Eestiva schmäht, schmäht die Göttin, und wer von den Bewohnern Eestivas stiehlt, der stiehlt vom Werke der Göttin. Im Alltag der Eestivaner sorgt das immer wieder für Streit und dilettantische Duelle, da aus einer persönlichen Beleidigung schnell eine Schmähung der Göttin werden kann.

Ein Anhänger Rondras verteidigt die Gläubigen gegen die Ungläubigen. Ungläubigkeit ist nach Sulja eine einfache, weil sehr weit gefasste Kategorie. Wer nicht für sie und die Sache Eestivas ist, der ist wider sie und wird entweder bekehrt oder, wenn er sich weigert und schändlich die Hand gegen das Werk der Göttin erhebt, geläutert werden müssen. Natürlich sind die anderen Zwölfgötter und Halbgötter auf der Seite der Gläubigen, doch genau wie eine Stadt ihren Beschützern Respekt zukommen lassen sollte, so sollen die Anhänger der anderen Elf den Streitern der Löwin und den Taten, die sie im Namen der Donnernden vollbringen, Respekt zollen. Allerdings verwechselt Sulja Respekt an dieser Stelle mit Unterwürfigkeit.

Ein Anhänger Rondras begegnet jeder Herausforderung in angemessener Weise. Diese Tugend hält Sulja ebenfalls hoch, nur verliert sie völlig den klaren Blick für den Sinn des Wortes „angemessen“. Eine angemessene Herausforderung nimmt man laut gängigem Rondradogma an und beantwortet sie mit allen Möglichkeiten, die dem Geforderten zur Verfügung stehen, also auf angemessene Weise. Eine angemessene Herausforderung ist laut Ansicht der Rondrianer ein ebenbürtiger oder überlegener Gegner. Außerdem sollte man immer einen guten Grund für einer Forderung haben. Übermut oder

der Drang, sich zu beweisen, gehören nicht dazu. Und im Falle der Niederlage eines Unterlegenen Gnade walten zu lassen ist keine Schande, sondern ebenfalls eine rondrianische Tugend. Suljas Worte dazu waren, dass Fuchs, Bär und Rabe schlau genug sind, nicht am Schwanz einer Löwin zu ziehen. Die gleiche Weisheit solle man auch bei Menschen voraussetzen können. Fordern sie jemanden, der ihnen offensichtlich überlegen ist, so solle man diese Herausforderung mit voller Kraft und Waffengewalt annehmen. Denn die Herausforderung, das Duell, ist der Rondra heilig und nicht dazu da, als Schelmentat und Scherz zu dienen. Gnade dürfe man nur gewähren, wenn der Fordernde es sichtlich nicht besser wusste, zum Beispiel weil er viel zu jung war.

Ein Anhänger Rondras kämpft nicht mit unehrenhaften Waffen und weicht keinem Kampf aus, außer aus Gründen der Ehre. Die Armbrust ist in der Kirche Rondras grundsätzlich verpönt, ebenso wie jeder Schuss oder Schlag aus dem Hinterhalt. Soweit sind sich Sulja und die Geweihten der Leuin einig. Auch Giftklingen und Fernkampfwaffen sind in Eestiva untersagt, was einen Teil der Jäger zu einem Umdenken gezwungen hat. Sie tragen weiter ihre Waffen, doch diese sind nur für ihre Arbeit, die Jagd, nicht aber im Kampf Mann gegen Mann. Das Unterlassen eines Kampfes aus Gründen der Ehre ist eine wichtige Einschränkung im rondrianischen Glauben, doch für Sulja ist diese Einschränkung ein Zeichen missverständner Milde. Ja, es liegt keine Ehre darin, einen schwächeren Widersacher zu besiegen. Doch gibt es immer einen Grund, den Kampf dessen ungeachtet anzunehmen, sei es, weil er die Kirche der Rondra geschmäht hat, sei es, weil es eine Herausforderung gab. Zudem, und das ist für Sulja äußerst wichtig, schaue Rondra auf jeden Kampf und auf jeden Kampfteilnehmer. Für Rondrianer ist der Kampf gegen übermächtige Gegner eine Tat, die Ehre und Ruhm bringt und mit der man sich in den Augen der Göttin beweist. Wie also kann man anderen diese Großtat, diese Ehre, versagen, wenn man einen Kampf ablehnt? Möglicherweise obsiegen diese Schwachen, vielleicht leitet die Göttin ihre Hand. Aus diesem Grunde soll man, muss man sogar einen Kampf ausfechten und dabei auch immer seine volle Kraft einsetzen.

Ein Anhänger Rondras bekleidigt sich in den ritterlichen Tugenden, verteidigt die Schwachen, ist hilfsbereit und übt sich im Kampfe. Auch dieser Tugend entspricht Sulja und lässt ihre Bürger ebenso leben. Die Bürger schließen sich zusammen, um die Schwachen, die Einzelnen, zu verteidigen, und man hilft sich gegenseitig, wo man kann. Die Gemeinschaftsspeisungen sprechen eine eindeutige Sprache, ebenso die Ausbildung der Kinder und die Wehrübungen für alle Eestivaner. Für die Heilige Avirion ist es wichtig, dass sich jeder Eestivaner zu verteidigen weiß, denn sie geht davon aus, dass bald auch andere Städte von ihren Anhängern verteidigt und geleitet werden müssen. Auf diese Aufgabe bereitet sie ihre Bürger vor, und sieht sie wie einen Orden, der die schwachen anderen Städte im Norden auf den richtigen Weg bringen muss und als schützender Schild vor ihnen stehen wird.



als erste Stadt in den zwölf göttlichen Landen die notwendigen Maßnahmen ergreifen, um sich wehrhaft und stolz der Alveransleuin als würdig zu erweisen.

Zunächst versammelte sich die wachsende Zahl ihrer Anhänger täglich um Sulja, die den von ihr Entflammten ihre Auslegung der rondrianischen Tugenden in gemeinsamen Gebeten, Gesprächen und durch Waffenübungen näher brachte. Bald wurden auch die Mahlzeiten gemeinsam eingenommen, und die Bewohner Eestivas begannen, sich in allen Belangen zu einer großen Gemeinschaft zusammen zu schließen, die unter anderem kollektiv Wachdienste übernahm und sich der Herstellung von Waffen widmete.

Nach dem Sieg über Aarbold setzte Avirion von Eestiva eine Stadtverfassung in Kraft, die Rondrianische Schwertwacht. Auch wenn keine einzige Niederschrift existiert, scheint Eestiva sich ganz dieser Ordnung verschrieben und die Bewohner all ihre Regeln und Abläufe verinnerlicht zu haben. Wer dies nicht tat, wurde bereits bestraft.

Es ist für einen Aventurier prinzipiell nichts Verwerfliches an der Herrschaft von Geweihten erkennbar, so herrscht z.B. in Donnerbach auch die Rondrakirche. Es ist mehr Suljas Umsetzung, die Erstaunen und Zweifel weckt.



AVIRIONS ZIEL

Um ihr Ziel einer glänzenden Trutzmacht im Norden zu erreichen, kann sich in Suljas Augen niemand in Eestiva vor der Verantwortung drücken. Jeder Bürger weiß aus eigener leidvoller Erfahrung oder zumindest aus der nächsten Bekanntschaft um die Gefahren, die im ewigen Eis lauern und auch um die Bedrohung, die von den Sammlern und den Kreaturen der Eishexe ausgehen, die zurückgeblieben sind, um die Menschen zu peinigen. So kann und darf es in Eestiva kein Mitläufertum geben, keine Lippenbekenntnisse gegenüber der Löwin. Jeder Einwohner muss wissen, wie er Schwert und Speer führt, jeder muss im Ernstfall wissen, was seine Aufgabe ist und wem er gehorcht. Dieser Aufbau ist wesentlich umfassender und militaristischer als auch in der traditionalistischsten Auslegung der Rondrakirche. Städte, in denen der Rondra-Kult hochangesehen ist, sind für Sulja fast ein Affront. Denn was soll sie von einer Stadt halten, in der große Rondrastatuen in den Himmel ragen, aber deren Bewohner sich hinter den Geweihten und Soldaten verstecken und ihnen zuzubellen, statt selbst neben ihnen zu stehen? Oder dies nur halbherzig und aus Pflichtgefühl tun, wenn die Diener der Leuin Gildentruppen und Bürgerwehren schulden? Nein, Eestiva müsse anders sein, hat sie entschieden, und so hat ein jeder Wachdienst, so bekommt ein jeder Schwert und Schild in die Hand, so muss ein jeder die Treueschwüre an seine Stadt, an seine Kampfesbrüder und seine Göttin richten und das jeden Augenblick.

Ebenso reicht es Sulja nicht, eine reine Wehrstadt zu sein. Im Sinne der Ritterlichkeit und des Auftrags, den sie von Rondra bekommen haben will, sieht sie es als die Pflicht ihrer Bürger und damit auch ihrer selbst, die Unrechten zu lättern und die Gefahren in der Umgebung zu beseitigen. Sie vergleicht auch dies mit einem Duell. Kein Kämpfer, der auf sich hält, würde nur kontern oder sich hinter seinem Schild verstecken. Wenn eine Öffnung beim Gegner zu sehen ist, müsse man diese nutzen und hart zuschlagen. So sendet Sulja ihre Löwenwächter aus, die wenig ritterlich aussehen, und hetzt sie auf die Sammler und Banditen der Umgebung, lässt sie die Letta hinab patrouillieren und mögliche Goblinnester ausräuchern und die Holzfäller, die sie in den Nornja geschickt hat, mit ihren Klingen unterstützen. Außerdem sind diese Schwertjagden, wie sie es nennt, in ihren Augen auch ein probates Mittel, um den noch unerfahrenen Streitern eine Feuertaufe in einem echten Kampf zu bieten. Die Sammler in der Umgebung, allen voran Kerosoffs Trupp, sind von den Aktionen der Helden ohnehin schon angeschlagen gewesen und waren durch das plötzliche und entschiedene Auftreten dieser Bürgerwehren überrascht, so dass diese schnell erste Siege erringen konnten. Überlebende Sammler haben sich daher in den Westen, an die Südausläufer der Brydia, zurückgezogen, und lauern nun verstärkt auf Karawanen aus Gerasim. Dennoch hat ihre Zahl so abgenommen, dass man tatsächlich davon sprechen kann, dass die Umgebung Eestivas sicher ist.

Ebenso ist es Suljas erklärtes Ziel, Rondra als Hauptgöttin in den Norden zu bringen. Im Nornja und den angrenzenden, kaum zivilisierten Gebieten hausen viele Goblins, und wer bekämpfte die Rotpelze aktiv und erfolgreich? Die Theaterritter, ein Rondraorden. Der Winter und die Kälte werden zwar Firun und auch seiner Tochter Ifirn zugesprochen, doch was galt dieser Herrschaftsanspruch, als sich das Schwarze Eis ausbreitete und die Eishexe sich einfach einen Staat nahm? Nein. Der Norden musste sich verteidigen, er musste kämpfen, und nur die Herrin des Kampfes und der Ehre, des Sturms und des Donners hatte Anhänger, die dieser Aufgabe ausreichend gewachsen waren. Sulja schwelt vor, dass Eestiva ein Vorbild für Paavi sein wird und sich die Menschen dort nach der Ordnung und der Sicherheit sehnen, die die Eestivaner genießen. So wird Sulja, sobald Eestiva zur Wehrstadt ausgebaut ist, die Hand nach Paavi ausstrecken und den Bewohnern nicht nur zeigen, wie man kämpft, sondern an der Spitze der Bürger Eestivas den Bann und die Herrschaft Geldanas brechen, die Statthalterin Gloranias niederwerfen und so einen weiteren Ort der Sicherheit im Norden schaffen. Als nächstes plant sie dann die Ausweitung ihres Herrschaftsanspruchs auf Bjaldorn und die umliegenden Holzfällerweiler und den Bau von Trutztürmen an den Grenzen zur Wildnis. Aber zuvor muss sie alles Unrecht aus Eestiva verbannen.



MACHT WIRD ZU RECHT

Sulja ist in der Nachfolge Aarbolds tatsächlich „rechtmäßig“ Freiherrin von Eestiva, allerdings ohne das Wissen oder die Legitimation Herzogin Geldanas, deren Herrschaftsanspruch im Herzogtum die „Heilige“ nicht anerkennt. In ihrem Selbstverständnis sehen sich die Bewohner Eestivas als freie Streiter der Herrin Rondra in einer freien Festungsstadt, die nur der Leuin verpflichtet ist.

Avirion von Eestiva gilt als unmittelbare Vertreterin der Sturmherrin auf Dere und ist oberste Autorität in allen Belangen. Was sie sagt, ist Gesetz, und die Pläne und Ziele, die sie in ihren Gebeten und Schwertänzen direkt von der Göttin empfängt und der Bevölkerung verkündet, werden in die Tat umgesetzt. Regierungssitz, Gericht und gemeinschaftliches Herz der Stadt ist der ehemalige Wehrhof Aarbolds, in dem die „Heilige“ alle wichtigen neuen Einrichtungen der Stadt untergebracht hat und in dem sie selbst lebt. Alle Bewohner Eestivas sind grundsätzlich verpflichtet, der Gemeinschaft nach bestem Können zu dienen und den rondianischen Tugenden zu folgen.

Von Sulja eingesetzte „Hüter der Leuin“ und die „Löwengarde“ koordinieren die gemeinschaftlichen Aufgaben der Stadtbevölkerung wie den Ausbau der Verteidigungsanlagen und der Stadtbefestigung, die Kampftätigkeiten, Gottesdienste, aber auch Handwerkstätigkeiten und die gemeinsamen Speisungen an unterschiedlichen Orten der Stadt. Die Hüter, die sich zum Großteil aus einflussreichen Händlerfamilien rekrutieren, fungieren dabei auch als Aufseher und unterrichten manchmal die Heilige selbst, zumeist aber Elida von Estven über die Vorgänge, Fortschritte, aber auch Vergehen in der Stadt. Elida übernimmt immer häufiger Suljas Vertretung und fungiert als deren Sprachrohr, da sich die „Heilige“ in den letzten Tagen mehr und mehr zurückzieht, um Zwiesprache mit der Göttin zu halten. Gerüchteweise hat sie etwas Großes vor.

Vergehen innerhalb der Stadt werden von den Hütern gemeldet, die Betreffenden im Kerker des Wehrhofs festgehalten, von Avirion von Eestiva gehört, verurteilt und je nach Schwere des Vergehens auf für die Heilige rondianische Weise bestraft. Zur Anwendung kommen dabei Maßnahmen wie das zwangswise Vergießen des eigenen Blutes und Bußgebete im Kerker bis zu drei Tagen, der Verlust entsprechender Körperteile. Diebe verlieren so die Hand, Lügner und Betrüger indessen ihre Zunge. Es drohen aber auch Aussetzung in der oder Verbannung in die Brydia zur Wiedererlangung der Ehre durch den zwangsläufig folgenden Überlebenskampf oder Kämpfe mit anderen Delinquenten, bei denen die Leuin selbst ihren Günstling wählen soll. Wichtig ist, dass diese Strafen keineswegs nur für erwachsene, also über 14 Götterläufe zählende, Einwohner der Stadt gelten, sondern ausnahmslos allen widerfahren, die ihre Pflichten vernachlässigen oder sich eines Verbrechens schuldig machen. Vergehen außerhalb der Stadt ahnden die Löwenwächter, die als verlängerter Arm Suljas jegliche Unehrenhaftigkeit im Umland

Eestivas strafen und dort auch aktiv gegen Diebesbanden und vor allem Sammler vorgehen. Dass dabei auch Unschuldige leiden, ist aufgrund der wachsamen Augen der Alveransleuin laut Avirion von Eestiva nahezu ausgeschlossen, hat doch die Göttin immer die Möglichkeit, den Einzelnen im Kampf zu stärken.

RECHTE UND PFLICHTEN

IN DER SCHWERTWACHT EESTIVA

Sulja formt ihre perfekte Gesellschaft nach dem Vorbild einer Armee. Der absolute Gehorsam ihr gegenüber ist damit ohne Alternative. Nur wenn eine Gesellschaft wirklich weiß, dass in der Not jeder auf seine Nachbarn zählen kann, ist sie als Waffenbund so zusammengeschweißt, wie Sulja es sich wünscht. Dann, so hofft sie, werden auch Ungleichheit und Neid, Habgier und Verbrechen verschwinden, denn dies sind alles Dinge, die existieren, weil die Menschen nicht nah genug zusammenstehen. Daher haben die Bürger Eestivas auch der Stellvertreterin und Sprecherin Suljas, Elida von Estven, Folge zu leisten, ebenso den Löwenwächtern. Da aber das Wohl der Gemeinschaft an vorderster Stelle steht, so ist sich Sulja sicher, wird niemand von ihnen diese Amtsgewalt und die damit einhergehende Macht missbrauchen.

Die Pflichten eines Eestivaners unter der Herrschaft von Avirion seien folgendermaßen aus:

• Ein jeder Mann und eine jede Frau steht für seine/ihre Worte und Taten ein. Es wird erwartet, dass sie ihre Meinung, aber auch die Wahrheit frei und stolz sagt. Das bedeutet auch, dass sie Mitbürgern, die ihren Aufgaben und Pflichten nicht ausreichend nachkommen, eben dies ohne Scheu oder Scham zu verstehen gibt. Ändern ihre Mitbürger ihr Verhalten daraufhin nicht, so sind die Bürger Eestivas angehalten, der Heiligen oder den Löwenwächtern entsprechend Meldung zu machen. Letztlich fördert diese Regelung das Denunziatentum, auch wenn Sulja das so nicht gedacht hatte und auch nicht wahrhaben will.

• Unehrenhaftes Verhalten wird nicht geduldet. Ein jeder Eestivaner hat seine Mitbürger so zu behandeln, als hätten sie ihnen schon in einer Schlacht das Leben gerettet, und eine solche Behandlung hat jeder Eestivaner im Gegenzug zu erwarten. Gibt es eine Meinungsverschiedenheit, so soll diese in einer offenen und ehrlichen Aussprache und, falls dies nicht zu einem Ziel führt, einem Duell gelöst werden.

• Ein Eestivaner lebt im feindseligen, gefährlichen Norden. Gedankenlosigkeit, Faulheit und Feigheit können daher zur Bedrohung für ihn selbst, vor allem aber zur Bedrohung für seine Mitmenschen werden. Daher werden Verfehlungen gegenüber den Aufgaben und Mitbürgern mit harten, teils barbarischen Strafen geahndet. Das hat Methode. Sulja will Ordnung und Gemeinschaftssinn herstellen. Eine Bevorzugung oder Milde gegenüber Menschen, die andere ausnutzen, würde somit nur Unfrieden säen. Zudem ist dieses hierarchische, disziplinierte Leben das, was sie im Tempel zu Festum ken-



nengelernt hat, und es hat ihr ja keinesfalls geschadet, oder? Vor allem sind die Strafen, zumindest wenn sie nicht den Tod beinhalten, oft sehr auf das Verbrechen zugeschnitten. Einem Lügner reißt man die sündige Zunge aus, einem Dieb hackt man die Hand ab. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Knabe, dessen Bestrafung die Helden damals in Paavi miterleben konnten. Er ist nun am Wehrhof Suljas und dient dort als Adjunkt und Novize, weicht ihr kaum von der Seite und scheint wirklich glücklich, dass Sulja ihm den Weg aus dem Diebstahl und Dreck in Paavi gewiesen hat. Sein Armstumpf ist ausreichend verheilt, und er vermisst seine Hand gar nicht, sagt er. Zudem haben ja auch Kämpfer wie Geron der Einhändige große Taten vollbracht. Und wenn er der Löwin nur recht dienen werde, würde sie ihm dasselbe ermöglichen. Der Eifer und das Lächeln, mit dem er seine Verletzung abtut, kann bisweilen sogar verstörend sein.

Ein Eestivaner hat die Pflicht, an den Wehrübungen teilzunehmen, solange er gerade keiner Aufgabe nachgeht, die für das Wohl der Gemeinschaft wichtig ist. Zudem muss jeder Eestivaner Wacht halten, wenn er dazu aufgerufen wird. Die Löwenwächter schauen dabei zwar auf besondere Befähigungen, aber ganz kann sich kein Bewohner der Stadt von der Aufgabe entbinden lassen.

Ein Eestivaner hat die Verpflichtung, die ausgehändigten Waffen und Rüstungsteile aufs Trefflichste zu pflegen, denn die Waffe ist Rondra heilig und zudem das einzige, was ihn von den Menschen außerhalb der wachsenden Wehrmauer schützt, wenn es drauf ankommt. Die Tatsache, dass die Bewaffnung der Bevölkerung durch Geldanas Paranoia in Paavi abnimmt, die Bewaffnung in Eestiva aber steigt, zeigt den Einwohnern, dass ihre Freiherrin ihnen vertraut, anders als Geldana, und auch, dass sie besser sind als die Schwarzherzen da oben an der Küste. So steigt auch der Stolz in der Bevölkerung, und die Waffen gelten als Zeichen der Unabhängigkeit, was in der rigiden Hierarchie zumindest Außenstehenden Rätsel aufgeben könnte.

Natürlich kommen mit Pflichten auch Rechte für die Bürger Eestivas, die zum Teil neu sind.

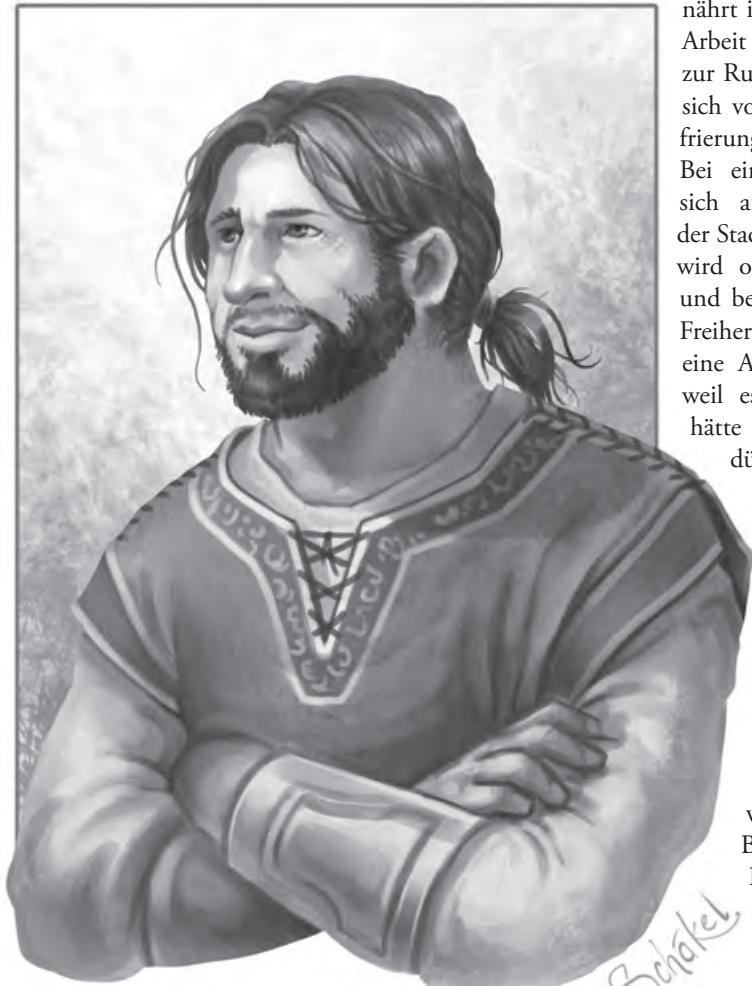
So hat jeder Eestivaner das Anrecht auf Unterkunft und Verpflegung, die Gemeinschaft sorgt ohne Wenn und Aber dafür, dass jeder ausreichend ernährt ist und, wenn er seine Arbeit getan hat, seinen Kopf zur Ruhe betten kann, ohne sich vor Krankheit oder Erfrierung fürchten zu müssen. Bei einer Verletzung muss sich auch kein Bewohner der Stadt Sorgen machen. Sie wird ohne Entgelt versorgt und behandelt. Der einstige Freiherr Aarbold bildet da eine Ausnahme, nicht aber weil es dieses Recht nicht hätte in Anspruch nehmen dürfen, sondern weil er es nicht wollte.

Außerdem kann ein jeder Eestivaner sich darauf verlassen, dass seine Mitbürger zu seinem Schutz herbeieilen, sollte er bedroht werden. Ist dies nicht möglich, weil der Überfall zum Beispiel außerhalb der Palisaden beim Jagen oder Holz hacken stattfand, so hat er das Recht, diese Tat in einem Schwertgericht vorzubringen und so eine

Gruppe von Löwenwächtern und

anderen Bürgern Paavis zur Sühnung des Verbrechens an die Seite gestellt zu bekommen. So der Bürger dazu in der Lage ist, wird aber von ihm erwartet, dass er bei der Vollstreckung des Urteils gegen seinen Angreifer mitwirkt.

Um als Stadtbürger aufgenommen zu werden, muss der Anwärter oder die Anwärterin den Beitritt zur rondrianischen Gemeinschaft und die Bereitschaft erklären und beweisen, Eestiva im vollen Umfang seiner Kräfte zu dienen. Erst ein Treueid gegenüber der Freiherrin und die zeremonielle Aufnahme in die Kirche der Herrin Rondra durch die „Heilige“ beschließen das Stadtbürgertum. Dabei werden Anwärter laut Avirion als Akoluthen in die Gemeinschaft der Kirche aufgenommen und sind nunmehr als Löwenwächter zu bezeichnen. Dies geschieht allerdings fernab der Kirche und ist natürlich nicht in deren Sinne.



AARBOLD VON EESTIVA



Dennoch nennen sich die Eestivaner seit Neuestem auch selbst „Gemeinschaft der Löwenwächter“, in der alle Mitglieder an einer Halskette mit beinernem Löwinnenkopfanhänger zu erkennen sind. Alle Gäste der Stadt, die eines der Tore passieren, erhalten einen hölzernen Löwinnenkopfanhänger, den sie beim Verlassen der Stadt wieder abzugeben haben. Das Aufgreifen einer Person ohne Erkennungszeichen, gleich ob stadt fremd oder Eestivaner, führt sofort zur Festnahme derselben. Diese Maßnahme soll verhindern, dass sich unerwünschte Personen in die Stadt einschleichen oder sich verbannte ehemalige Einwohner weiter dort aufhalten.

УНЗУВРІДЕНЕ ІН ДЕР СТАДТ ДЕР ЛОВІН

Suljas Überzeugungen zum Trotz gibt es Menschen in Eestiva, die mit ihrer Herrschaft unzufrieden sind. Jäger, die ihrem Beruf nicht mehr nachgehen dürfen, Leute, die zu Unrecht bestraft wurden, sich vor dem Zorn Firuns fürchten, da nicht mehr zu Ifirn gebetet wird, Kinder durch den laienhaften, sorglosen Umgang mit den überall präsenten scharfen Waffen verloren haben, dabei selbst verletzt wurden oder schlicht nicht damit einverstanden sind, ihr Essen mit den ungeliebten Nachbarn teilen zu müssen. Und schon der Vorwurf, man würde sein Schwert nicht richtig pflegen, kann dafür sorgen, dass am nächsten Morgen ein Lynchmob vor der Tür steht.

Aarbold ist Anführer und Symbolfigur der Unzufriedenen, der zuerst Eestiva aus Trotz nicht verlassen wollte, aber besonders durch seine Gespräche mit Ivrenn mehr und mehr zu der Überzeugung gekommen ist, dass man Avirion Einhalt gebieten sollte.

Nach Suljas Zeremonie am Ifirntempel steigt die Zahl der Unzufriedenen an.

ЕІН СТАДТРУНДГАНГ

Da die Helden mit großer Wahrscheinlichkeit aus nördlicher Richtung nach Eestiva kommen, beginnt auch die Beschreibung am nördlichen Tor, auf dem Lettastieg Richtung Paavi. Einen Stadtplan finden Sie auf den Seiten 100 und 101. Schon einige hundert Schritt vor der Stadt fällt auf, dass in, vor allem aber um Eestiva reges Treiben herrscht und Bauarbeiten in vollem Gange sind. Während der Stadt kern westlich der Letta schon von einem Palisadenzaun umgeben war, hat nun der Ausbau östlich des Flusses begonnen. Man hat einen Graben ausgehoben und erste Palisadenstämme eingegraben. Noch gibt es mehrere Stapel Holzstämme, die gerade nach und nach bearbeitet und angespitzt werden. Das Tor selbst besteht aus einer soliden Holzkonstruktion, die aber,

so lassen es die Handwerker in unmittelbarer Nähe vermuten, noch verstärkt werden soll.

Innerhalb der neuen Stadtbegrenzung, die eine große, noch freie Fläche mit einschließt, werden offenbar größere Bebauungen gebaut. Aufgrund der frühen Jahreszeit sind die Bauarbeiten aller Orten noch nicht weit fortgeschritten. Die Bevölkerung ist aber voller Tatendrang und scheint sich nicht von der Kälte beeindrucken oder gar aufzuhalten zu lassen. Auffällig ist eine mit Holzpflocken abgesteckte Freifläche, die augenscheinlich Raum für mehrere Übungskampfplätze bietet. Das Nivesenlager am Rande der Stadt, das sie bei ihrem letzten Besuch sahen, suchen die Helden vergeblich. Dafür lagern hier nun allerlei Baumaterialien, vor allem Stein und Holz, aber auch Torf und Reet.

Der **Bootssteg** (10) an der Letta ist verwaist, und die steinerne, nach einem Brand im Jahre 1009 BF immer noch rußgeschwärzte **Kornmühle** (7) steht still.. Auffällig an den recht einfachen Steinhäusern entlang des Lettastiegs in Eestiva ist, dass das neue Stadtwappen (s. o.) als Flagge überall aus mindestens einem Fenster hängt oder an die Hauswand gemalt wurde. Zudem finden sich zahlreiche Löwinnendarstellungen und -figuren, die auf Fenstersimsen und an Treppenabsätzen stehen. Zum Teil wurden die Gebäude auch mit rondagefälligen Siegesszenen bemalt. Lassen Sie ihrer Phantasie hier ruhig freien Lauf. Den Helden soll früh deutlich werden, dass diese Stadt neuerdings ganz im Zeichen der Leuin steht. Der Korschrein auf dem Weg Richtung Steinbrücke ist nicht viel mehr als ein von Bäumen umsäumter Platz mit einem einen Schritt hohen und einen Schritt breiten Steinblock, dessen grobes Relief den Gott selbst und einen fauchenden Panther zeigt. An der Abzweigung zur östlich gelegenen Stadtmitte befindet sich die **Kneipe Kalter Alrik** (9). Hier treffen die Helden vor allem die einfachen Handwerker, Knechte, Fischer und Flößer, die sich in ihren Pausen und nach der Arbeit ein Bier und eine einfache Mahlzeit genehmigen. Auch wenn die Einrichtung schlicht gehalten ist und der *Kalte Alrik* lediglich aus einem Schankraum mit ein paar Tischen und Stühlen besteht, verzichtet man auch hier nicht auf die obligatorische Löwinnenstatuette auf dem Tresen.

An beiden Seiten der **Steinbrücke** (6) über die Letta hängt je ein lakengroßes Tuch, auf dem das neue Stadtwappen Eestivas prangt. Von hier gelangen die Helden geradewegs auf den Marktplatz der Stadt, der mittlerweile vor allem als Versammlungsort dient. Die Waren der fahrenden Händler, vor allem Nahrungsmittel, werden auf dem Platz sofort von einem Hüter der Leuin erworben. Im Gegenzug transportieren die Händler nach einer kurzen Rast im angrenzenden **Gasthof Zur Weißen Feder** (4) die Erzeugnisse Eestivas, wie Felle, Pelze, Leder- und Holzarbeiten, aus dem Herzogtum Paavi. So herrscht zwar reger Warenverkehr, die Bewohner nehmen an diesem aber selten unmittelbar teil. Als Treffpunkt und Handelsplatz errichtet man für die Durchreisenden zudem gerade ein Kontor westlich der Letta. Hier ist das Handelshaus Kolenbrander federführend, das seinen Einfluss in Paavi



bei den Handelskriegen verloren haben dürfte und froh über den neuen Standort in Eestiva ist. In der *Weissen Feder* können die Helden, so sie es wollen, ein Zimmer für die Nacht und einen respektablen Eintopf bekommen. Abends bietet sich die Gelegenheit, mit einer der Stammtischrunden der gehobenen Gesellschaftsschichten ins Gespräch zu kommen. Ebenfalls angrenzend an den Marktplatz liegt der **Wehrhof Eestivas** (1), in dem sich nunmehr die Amtsstube der neuen Freiherrin, die Wachstube, Lagerräume und mehrere große Versammlungssäle mit Tischen und Bänken befinden. Im Innenhof sind zwei Steinmetze eifrig damit beschäftigt, eine Statue Yppolitas von Kurkum aus einem zwei Schritt hohen Steinquader zu hauen. Als Schutzheilige der Rondrakirche wider die dämonischen Mächte von Eis und Schnee soll sie zukünftig über Suljas Siegeszug im hohen Norden wachen. Auf der anderen Seite des Marktplatzes liegt der **Weiher Eestivas** (3) mitsamt einer kleinen Insel: der **Ifirntempel Eestivas**. Dieser scheint bei Ankunft der Helden im Vergleich zu früheren Besuchen Eestivas unverändert, allerdings hat sich die Pflanzenwelt noch nicht vom Winter erholen können. Die Schwäne aus dem Schwanenhaus in der Mitte des Teiches selbst sind nicht zu sehen, und auch sonst wirkt der Ort in diesen Tagen ebenso wie der Kör-

schrein auf der anderen Flusseite eher verlassen. Das völlig niedergelassene **Nagrachheiligtum** (5) am Ufer der Letta verdeutlicht, dass Eestiva die Herrschaft des schwarzen Eises und all seiner dunklen Helfer hinter sich gelassen hat. Wie auch vor der Stadt am Rande des Lettastiegs stehen hier Palisaden und andere Pfähle, auf denen man die Köpfe von Sammlern, Strauchdieben und anderen unehrenhaften Geschöpfen aus der Umgebung zur Schau stellt. Dieser Ort des Schreckens soll aber weniger ein Mahnmal sein als vielmehr die ronragefähige Verteidigungsbereitschaft der Eestivaner verdeutlichen und die Schmähung der Göttin durch den dunklen Widersacher rächen. Die Anzahl der sich hier befindlichen Siegessymbole können Sie mit einem W6+2 festlegen. Unter den Toten kann und sollte sich auch mindestens ein Goblin befinden, denn auch diese fallen mehr und mehr den Streifzügen der Löwenwacht zum Opfer.

Das östliche Stadttor Eestivas ist schon gut befestigt, ist aber seit einiger Zeit ebenfalls mit dem neuen Stadtwappen verziert. Am südlichen Ende bietet sich ein ähnliches Bild wie im Norden. Auch hier wird ein Tor errichtet und es stehen Löwenwächter bereit, um Zölle einzunehmen und die Einreisenden zu kontrollieren.



ALLTAG IST LEVINSTAG

Der Tagesablauf in Eestiva steht seit der Neuordnung durch die „Heilige“ ganz im Zeichen der Rondrianischen Schwertwacht und dient vor allem der Versorgung, dem Ausbau und der Wehrhaftigkeit der Stadt. Die Einwohner sind weiterhin als Fischer, Bauern, Flößer und Handwerker tätig, daneben verrichten sie aber auch Gemeinschaftsdienste. Darunter fallen der Wach- und Zolldienst, die Anfertigung von Wappen und Wappenröcken in Nähstuben und die Herstellung von Waffen und Löwinnensymbolen. Außerdem gibt es regelmäßige Kampfstunden auf dem neuen Kampfplatz östlich der Letta, bei denen Männer, Frauen und Kinder ihre Wehrhaftigkeit ausbauen sollen.

Man ist gemeinsam in Speisehäusern und Tavernen, die in der Stadt verstreut liegen und in denen zumeist Ältere für eine bestimmte Gruppe kochen. Auch im Wehrhof befindet sich ein solcher Speiseraum.

Damit auch die Eltern kleiner Kinder sich in vollem Umfang an den Diensten in der Stadt beteiligen können, ließ Avirion Kinderstuben einrichten, in denen die Kinder tagsüber beaufsichtigt werden. Ab sieben Götterläufen lernen die jungen Eestivaner ebenfalls den Umgang mit Waffen. Zudem gibt es Unterrichtsstunden im Wehrhof, bei denen die Vermittlung der rondrianischen Tugenden, Geschichte und die Taten rondrianischer Heiliger im Vordergrund stehen.

Zur Rondrastunde nach der gemeinsamen Mahlzeit beten alle Einwohner auf das Läuten der Glocke im Wehrhof hin gemeinsam zur Leuin. Auf dem Marktplatz predigt dann meist Avirion von Eestiva persönlich, umringt von einem großen Teil der Bevölkerung. In jedem Fall legen alle Bewohner der Stadt zu diesem Zeitpunkt ihre Arbeit nieder und die rechte Faust aufs Herz, um einige Minuten der Göttin nahe zu sein. Zur nächtlichen Rondrastunde kommen vielen Bewohner erneut im Wehrhof zusammen, um gemeinsam der Göttin zu huldigen. Dies ist aber im Gegensatz zum Gebet am Tag keine Verpflichtung.

Die Versorgung der Kranken oder Verwundeten erfolgt in der neu eingerichteten Krankenstube im Wehrhof.

Am Praiostag, hier in Rondratag umbenannt, wird in Eestiva nunmehr vor allem die Kampfkunst der Einwohner geschult, und ein mehrstündiger Rondradienst findet im Wehrhof und aus Platzmangel auch an einigen anderen Orten statt. Dabei stimmen alle Anwesenden in zeremonielle Choräle ein, und feierliche Duelle werden abgehalten, bei denen die Sieger zu allerorts bekannten Lieblingen der Göttin innerhalb der Gemeinschaft avancieren können.

Auch die neuen Feiertage stellen eine Abwechslung vom Alltagsgeschehen dar. Am Thalionmeltag, dem 4. Peraine, der bei Ankunft der Helden erst relativ kurze Zeit zurück liegt, weihen die Löwenwächter gemeinschaftlich ihre Waffen durch Eintauchen in die Letta. Am Avirionstag sollen in Eestiva und dem Umland Festlichkeiten zu Ehren der „Heiligen“ und Gesandten der Göttin stattfinden. Erste Planungen haben begonnen, einen fest geschrieben Ablauf gibt es aber noch nicht. Das Schwertfest im Rondra wird von vielen

bereits ebenso eifrig erwartet, verspricht es doch ein großes Turnier und viele kleinere Wettkämpfe, bei denen die Einwohner sich ihrer Göttin und der „Heiligen“ beweisen können. Blickte man lange Jahre neidisch und missgünstig auf das Fischerfest in Paavi, hat man in Eestiva nunmehr einen, so meint man hier, wesentlich ehrenvoller und beeindruckender Festakt zu erwarten.

DIE GEMEINSCHAFT DER LÖWENWÄCHTER

Die Bewohner Eestivas wirken im Gegensatz zum ersten Besuch der Helden innerhalb der Stadtbegrenzung ungewohnt freundlich und aufgeschlossen. Wer eines der Stadttore passiert hat, soll sich in der Gemeinschaft wohl fühlen und die Großartigkeit Eestivas, vor allem im Vergleich zu Paavi, spüren. Die Mehrzahl der Stadtbewohner geht ihren täglichen Aufgaben nach, es patrouillieren aber auch immer wieder Gruppen von zwei bis drei Wächtern in Wappenröcken, die das neue Wappen ziert, durch die Stadt. Sie tragen normalerweise einfache Schwerter, und der Einschätzung der Helden nach ist ihre Wehrhaftigkeit sehr unterschiedlich. Tatsächlich gehört der Wachdienst zu den allgemeinen Aufgaben, so dass manchmal auch körperlich weniger geeignet scheinende Männer oder Frauen hier ihrer Pflicht nachgehen. Alle Bewohner tragen gut sichtbar den Löwinnenkopfanhänger am Körper, die meisten an einer Kette um den Hals.

Dass die Einwohnerzahl wächst, ist am Bau von Wohnhäusern in der neu umzäunten Fläche östlich der Letta deutlich zu erkennen. Die Zugewogenen kommen zum Großteil aus Dörfern im Umland Eestivas oder haben ihre Gehöfte verlassen, um hier von den Sammlern und Diebesbanden unbehelligt leben zu können.

Die Nivesen sind in diesem Jahr außerordentlich früh aus ihrem Winterlager abgezogen und werden von den verbleibenden Bewohnern kaum vermisst. Tatsächlich konnten sie sich nicht mit Sulja und ihren Visionen zur Befreiung des Nordens identifizieren und waren zudem nicht bereit, sich in die neue Stadtordnung einzufügen.

Das Baumaterial, das in Eestiva gelagert und verarbeitet wird, stammt aus dem Nornja und seinen Ausläufern. Es wird mit Flößen aus dem Süden flussabwärts in die Stadt transportiert.

Es steht den Helden natürlich frei, die Bewohner hier nach der Rondrianischen Schwertwacht oder den für sie seltsamen neuen Bräuchen und Gepflogenheiten zu befragen. Im Folgenden finden Sie beispielhafte Aussagen und Antworten der Stadtbewohner. Grundsätzlich gilt, dass niemand in Eestiva es wagen würde, offen das Wort gegen die Heilige zu erheben. Die meisten Bewohner scheinen durchaus glücklich mit der neuen Situation zu sein und sind in Aufbruchstimmung. Bei einzelnen Eestivanern kann eine *Menschenkenntnis*-Probe, die Sie gerne entsprechend der Befragungssituation erschweren oder erleichtern können, allerdings noch andere Erkenntnisse zu Tage fördern.



DAS DENKEN DIE BÜRGER

Natürlich haben die Helden die Möglichkeit, die Bevölkerung Eestivas zu den doch umwälzenden Ereignissen zu befragen, die sich in ihrer Abwesenheit abgespielt haben. Handeln Sie die meisten Gespräche ruhig über Rollenspiel ab. Wenn Sie möchten, können Sie aber auch Proben auf *Gassenwissen* oder *Überreden* fordern, je nachdem, wie sie dabei vorgehen und an wen sie sich wenden. Die TaP* geben dabei einen Hinweis, wie viel sie aus den Bürgern herausbekommen haben und dienen auch dazu, Ihnen eine grobe Richtlinie zu geben, falls die Helden diese Antworten durch reines Rollenspiel herausbekommen wollen.

AUSSAGEN DER STADTBEVÖLKERUNG

(0 TaP*) „Dann sagte die Heilige, der Blitz, der aus dem Himmel gefahren war, sei das Schwert Rondras, mit dem sie einen Frevler strafe, und der rollende Donner ihr Schlachtruf. Wir alle, so sprach sie, könnten wie dieser Blitz sein, rein und erhaben. Nur das Schwert sollten wir nehmen, um unserer Söhne und Töchter Willen, auf dass sie eine Welt bekämen, die frei von Sündern und Verrätern sei.“

(0 TaP*) „Wir sollen wie Schilde sein, sagte Avirion. Stolz, mit dem Gesicht zum Feind, getragen von unseren Kameraden. Mit unserem Körper sollen wir unsere Freunde schützen, ganz so wie ihre Schilde feige Stiche und Schläge von uns abwenden. Wir sollen nicht brechen unter der Last der Aufgaben und Arbeit, wir sollen prunkvoll in unserem Hause sein, edel sollen wir von den Taten künden, die wir vollbracht haben.“

(0 TaP*) „Was fragt ihr? Fragt doch die Elida, ob ihr Bürger werden könnt, ihr guten Leute. Dann müsstet ihr euch nicht erkundigen, sondern seht selbst, wie gut es uns geht, seit die Heilige da ist.“

(2 TaP*) „Hübsche Mauer, oder? Da wird sich jeder Goblin und Schurke zweimal überlegen, sich in Eestiva seine Felle zu holen. Denn wenn er das tut, dann wird ihm so eins auf den Buckel gebrannt, dass ihm Hören und Sehen vergeht.“

(2 TaP*) „Hab meine Fallen weggelegt, als die Heilige gesagt hat, 's sei nicht recht, sich sei'm Gegner nicht zu stellen. Nu' is so ein Schneelöffler aber 'n flinkes Mistviech, und gefährlich isser auch nicht. Mal sehn, wie das mit dem Schwert so geht, aber ich glaub langsam, die hat gar nicht' die Löffler gemeint.“

(4 TaP*) „Der Jung da, der nur eine Hand hat, scharwenzelt ja immer um die Heilige rum. Hab gehört, sie hat ihm die Hand wegen so 'ner Dieberei genommen, und nun is-

ser glücklicher denn je. Muss wie verflucht wehgetan haben. Aber so unrecht kann sie ja nicht haben, wenn der Bursche noch bei ihr is'.“

(4 TaP*) Als ich gesehen habe, dass die Sachen weg sind, bin ich gleich zur Löwengarde und hab den Kolkja angezeigt. Als wir ihn in den Kerker gebracht haben, hat er die ganze Zeit gejammet, wie unschuldig er doch wär und son Dreck. Natürlich war ers, wer denn sonst? Diebisches Pack, die ganze Familie. Geschah ihm recht.“

(4 TaP*) „Ich hab gehört, dass sie eine Waldlöwin im Nornja gefangen und in den Wehrhof gebracht haben. Keine Ahnung, wofür.“

(4 TaP*) „Neulich hat sich so ein Trödelkrämer mit seinem Pony über den Torzoll beschwert, aber da bin ich gleich zu ihm und dem Torhüter hin und hab ihm die Meinung gesagt. Ich habe einen Pfeil in dem Arm bekommen, als wir eine Goblinbande verjagt haben, hab ich ihm gesagt. Und dafür, dass ich und nicht er den Pfeil verpasst bekommen hat, hab ich gesagt, dafür könnte er ruhig die paar Heller mehr zahlen. Er hat da nix mehr gesagt, hat er nicht.“

(6 TaP*) „Und dann war da diese Frau, halbverhungert mit einem Bärenpelz um die Schultern. Hat sich vor die Heilige gestellt und ihr gesagt, dass das, was sie tut, ein Fehler ist und sie auf Rondras Wege zurückkehren soll. So ein Goblinmist! Avirion hat sie im Duell besiegt und in die Brydia gejagt.“

(6 TaP*) „Mein Bruder sagt, als sie die ersten Räuber aufgeknüpft und dann geköpft haben, da hätte die Heilige ganz entrückt gelächelt, und er hätte es mit der Angst zu tun bekommen. Ich hab's nicht sehen können, ich war am Tor. Aber sagt's nicht weiter, ja?“

(8 TaP*) „Ich war mal Weidmann, wisst ihr? Konnte draußen in Ruh' nen Yak oder nen Fuchs oder was auch immer schießen. Aber seit die Schwertheilige da ist, schaut mich jeder schief an, wenn ich den Bogen über der Schulter habe. Hab nun angefangen, weiter oben am Lettalauf Kräuter zu sammeln, aber das ist nicht das gleiche.“

(8 TaP*) „Der Aarbold, das war ein guter Kerl, ohne Frage. Hat hier anständig aufgeräumt und sich nichts sagen lassen. Wie die Heilige ihn niedergekämpft hat, alle Achtung. Ist ein Wunder, dass der sein Bein noch hat, so wie das Schwert da reinging. Hinkt hier ab und zu noch rum, meistens da beim Korschrein. Söldner bis zuletzt, eh?“

(8 TaP*) „Ich will die Leuin nicht lästern, aber es nicht richtig, dass die Marja beim Waffentraining mitmacht. Ist immerhin schon im sechsten Monat. Aber als ichs gesagt hab, hats mir zwei Tage im Kerker eingebracht.“



ΑΠΚΥΠΤ ΙΝ ΔΕΡ ΣΤΑΤ ΔΕΡ ΛΕΥΙΝ

Je nachdem, zu welcher Tageszeit die Helden in Eestiva ankommen, erwartet sie vor und am Stadteingang ein anderes Bild. Ist es Nacht, so stehen lediglich zwei Wachposten an einem Holztor. Daneben liegen mehrere fertig behauene Steinquader, die offenbar zum Bau eines massiven Wachturmes gedacht sind, der sich noch im Anfangsstadium befindet. Tagsüber sind zusätzlich Leute bei der Arbeit. Auf dem Tor prangt das neue Stadtwappen, das sich ebenso auf den Wappenrücken der beiden Wachhabenden wiederfindet. Das aufrecht stehende Schwert hinter dem Löwinnenkopf ist deutlich als detailreichere Variante des Symbols auf der Wegmarkierung zu erkennen.

Ein paar Schritte vor dem Tor üben am Wegesrand zwei höchsten acht Götterläufe zählende Jungen den Schwertkampf. Hanje und Yann sind Brüder und führen der Gruppe gerne stolz ihre bisher nur rudimentär vorhandenen Fertigkeiten vor. Lassen Sie im Kampf bewanderte Helden ihrer Gruppe hier eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen. Gelingt diese, kann der Held erkennen, dass es sich zwar um sehr einfache und kleine, wohl aber geschliffene Kurzschwerter handelt. Weder an Kriegerakademien noch in der Armee und schon gar nicht in der Rondrakirche üben Anfänger mit scharfen

Waffen, erst recht nicht in diesem Alter. Das Verletzungsrisiko ist viel zu hoch.

Auf ein Dazwischenreten oder Tadel reagieren die Jungen äußerst irritiert, hat doch Avirion selbst angeordnet, dass jeder Stadtburger seine Wehrhaftigkeit schulen solle. Sollte sich ein Held näher mit den beiden befassen oder sie gar loben, erzählen sie außerdem äußerst bereitwillig, dass ihre zehnjährige Schwester Ifrigund einen Tag Strafe im Kerker des Wehrhofes verbüßt, weil sie im Unterricht die Mildtäterin Ifirn mehr als die Leuin lobte. Sollten die Helden abends oder in der Nacht ankommen, können Sie die beiden Jungen auch später auf einer freien Fläche in Eestiva kämpfen lassen.

Die beiden Wachposten, Albin und Jaslaw, mustern die Helden zunächst mit steifer Miene und befragen dann jeden einzeln nach dem Grund der Einreise. Orientieren Sie sich bei der Reihenfolge an der sichtbaren Rondranähe oder -ferne ihrer Helden. Die Reaktion der Männer auf denkbare Fragen oder Antworten der Gruppenmitglieder finden Sie im Kasten. Wichtig ist, dass sie die Helden außerdem noch nach zu verzollenden Waren fragen und bei Mitführung größerer Gepäckstücke auch einen Blick hinein werfen. Zuletzt erhalten die Helden je einen hölzernen Löwinnenkopfhänger, den sie für die Dauer ihres Aufenthaltes tragen sollen.

ΦΡΑΓΕΝ ΉΝΔ ΑΠΤΩΡΤΕΝ

Die Begegnung mit den Einwohnern des neuen Eestivas soll den Helden einen ersten Eindruck von der Andersartigkeit der Stadt vermitteln. Außerdem können sie hier grundlegende Informationen zur Neuordnung der Stadt erlangen.

• Die Köpfe auf den Pfählen am Lettastieg gehören einer Diebesbande, die die Höfe im Umland Eestivas unsicher machte. Die Löwenwächter haben ihnen etwa fünf Tage zuvor den Garaus gemacht.

• Die Löwenwächter bestehen aus den erfahrensten und besten Kämpfern der Stadt, die im Dienste der Heiligen und der Leuin zum Schutz Eestivas beitragen.

• Die Heilige heißt offiziell Avirion von Eestiva und ist rechtmäßige Freiherrin der Stadt. Auf Nachfrage wissen die Bewohner auch noch, dass ihr Name vorher Sulja Avirion von Festum lautete. Sie legte diesen aber bei ihrer Rückkehr am Avirionstag vor einem Götterlauf ab.

• Eine Zusammenkunft mit der Heiligen kann es nur auf ihren Wunsch hin geben. Ab und zu, aber zunehmend selten, predigt sie auf dem Marktplatz. Dann, so versichern die Wachen, scharen sich aber so viele Bewohner um sie, dass man kaum etwas sehen kann. Außerdem heißt es, dass sie etwas plant. Es wird also bald eine Gelegenheit geben, sie in der Öffentlichkeit zu sehen und ihren göttlich inspirierten Worten zu lauschen.

• Vor ungefähr neun Monden hat die Heilige Aarbold besiegt und damit ihre Gesandtschaft von der Göttin selbst

bewiesen. Er wurde bei dem Duell vor zahlreichen Zuschauern schwer verletzt. Nach Wunden an Arm und Oberkörper beendete eine schwere Verletzung am Bein den Kampf, Avirion schenkte ihm danach aus Gnade das Leben. Aarbold hat Eestiva mit großer Sicherheit nicht verlassen. Er wurde wohl, das wissen die Wachen nicht genau, von seiner Gemahlin gepflegt und hält sich jetzt irgendwo in Eestiva auf, wo er aus Respekt vor seinen früheren Taten und der Familie seiner Frau geduldet wird. Zu Gesicht bekommt man ihn aber so gut wie nie und sein Wohnort ist den Meisten nicht bekannt.

• Die rondrianische Schwertwacht ist Eestivas Antwort auf Jahre der Ausbeutung, Überfälle, Verbrechen und Schrecken des Schwarzen Eises. Die ganze Stadt hat sich erhoben, um unter Führung der göttlichen Leuin für die Austilgung allen Übels im hohen Norden zu sorgen. Ganz im Sinne der Herrin Rondra wird der ehrenvolle Kampf gegen die dämonischen Kräfte hier beginnen und dann das gesamte Herzogtum durchziehen. Eestiva soll eine Bastion für alle Streiter der Donnerherrin werden und den Gläubigen Schutz und Zukunft bieten.

• Spricht man die Bevölkerung Eestivas auf die Geschehnisse in Paavi an, so werden sie zwar interessiert zuhören, dann aber darauf verweisen, dass sie ihren eigenen Zielen folgen. Die Zweitrangigkeit nach der nördlichen Metropole sei vorbei, und auch Paavi werde letztlich, egal unter wessen Herrschaft, von den Streitern der Leuin auf den rechten Weg geführt werden.



Nachdem die Formalitäten am Tor vollzogen sind, dürfen die Helden das Stadttor mitsamt ihrer Löwinnenkopfanhänger passieren. Der folgende Text dient Ihnen zum Vorlesen oder Nacherzählen. Sollten die Helden nachts nach Eestiva reisen, streichen Sie bitte die regen Bewohner der Stadt aus der Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr das Stadttor passiert habt, breitet sich vor euch das schon bekannte und doch so neue Eestiva aus. Die Nivesen haben ihr Lager augenscheinlich bereits verlassen, dafür liegen dort Berge unbehauenen Steins und viele aufeinandergestapelte Baumstämme. Es herrscht reges Treiben in der Stadt. Eine Hand voll Halbwüchsiger, bepackt mit Wasserkrügen und einem Laib Brot, kommt euch entgegen und ist offenbar auf dem Weg zur Baustelle. Sie nicken euch frohemut zu, und um ihren Hals seht ihr den Löwinnenkopf, den auch ihr nun tragt, nur aus hellem Bein. Von beinahe jedem Haus weht eine Fahne mit dem neuen Wappen der Stadt, und auf den Treppeabsätzen und Fenstersimsen finden sich allerorts mehr oder weniger kunstvoll geschnitzte Löwinnenstatuetten. Die Stimmung in Eestiva hat sich verändert. Man scherzt und ist doch überall mit großem Ernst bei der Sache.

Geben Sie den Helden ruhig Zeit, die Veränderungen in Eestiva wahrzunehmen. Schildern Sie die „Sehenswürdigkeiten“ der Stadt und lassen Sie die Helden ruhig ins Gespräch kommen. Die Eestivaner interessieren sich für die Fremden, und einige könnten die Gruppe gar von ihrer ersten Reise durch die Stadt wiedererkennen. Zum Aufenthaltsort Aarbolds ist den meisten nichts bekannt. Geben Sie den Helden aber die Möglichkeit eine Probe auf *Gassenwissen* und *Überreden* abzulegen. Gelingt diese Probe +3, weiß jemand zu berichten, er habe Aarbold vor ungefähr einer Woche in der Nähe des Korschreins gesehen. Allerdings war er äußerlich kaum wiederzuerkennen und sah schwer gealtert aus. Der Korschrein, dessen Beschreibung Sie weiter oben finden, birgt jedoch keine Hinweise auf seinen Verbleib.

Die „Heilige“ befindet sich im Wehrhof und ist tief ins Gebet an ihre Göttin vertieft. Wenn sich die Helden als alte Freunde ausgeben, ist man in Eestiva sicher, dass sie sie empfangen wird. Auf dem Marktplatz erwartet die Gruppe dann die folgende Szene. Sie können diese, wenn nötig, auch am späten Abend stattfinden lassen oder die Helden nach einer Nacht im Gasthaus *Zur Weißen Feder* damit wecken.

EINE HEIMLICHE BEOBACHTERIN

Spätestens wenn die Helden sich nach Aarbold erkundigen, werden sie beobachtet. Die zwölfjährige Karja wird versuchen, ihnen zu folgen und herauszufinden, was sie vorhaben und ob sie „Onkel Aarbold“ schaden wollen. Sie ist die Nichte von Aarbolds aus Eestiva stammender Ehefrau Perainia und meidet die Waffenübungen, wird sie doch als Nichte des ehemaligen Stadtherrn von den anderen Kindern drangsaliert. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 kann ein Held sie bemerken. Wird sie darauf angesprochen, warum sie ihnen folgt, wird sie die Neugier vorschieben und bei nächster Gelegenheit versuchen, wegzu laufen (*Athletik* 4, GE 11, KO 10, KK 9, GS 8).

Den Wehrhof betritt Karja nicht, da sie befürchten muss, von der Löwengarde oder den anderen Kindern verprügelt zu werden.

KELLIG UND ELIDA

EIN SELTSAMER FREMDER

Da die Bewohner Eestivas so auf das Wohl der Stadt und damit Suljas aus sind und fast jeder der ihm zugewandten Arbeit nachgeht oder sich im Waffenhandwerk übt, fällt der gebrechlich erscheinende Mann, der sich auf seinen Stab stützt, kaum auf. Er wurde gewissenhaft am Westtor nach Herkunft und Grund seines Besuchs gefragt, erhielt einen hölzernen Anhänger und schlurfte danach die Straße zum Marktplatz entlang. Gegen den teils immer noch beißenden Wind trägt er einen dicken, etwas abgerissenen erscheinenden Mantel mit einem einst prächtigen, nun aber auch beim besten Willen nur noch als abstoßend zu beschreibenden Hermelinkragen. Gelblich hängt das einst edle Fell in Zotteln und Fetzen. Das Haupt des Alten zierte ein breiter, grauer Hut, dessen Krempe auf der linken Kopfseite verbreitert ist und ihm schlapp über die Wange hängt. Er macht einen bemitleidenswerten Eindruck: Ein alter Mann, dessen Feuer und Lebenskraft kaum noch die eigenen Knochen vorantreiben. Dann aber sieht man in seine Augen, und der sich dort spiegelnde Hass kann einem den Atem nehmen.

VON BITTERKEIT ZERFRESSEN

Kellig ist nach der Tötung der Familie von Estven weiter auf der Suche nach dem Sphärenspiegel, dem arkanen Gerät, das er vor Jahren in einem Anflug von Vertrauen (und Goldgier) verliehen hatte. Nun zehrt es an ihm und hat den Mann, der schon den Zerfall der Armee Borbarads und dann den Rückgang des Schwarzen Eises der Eishexe Glorana, die wie



bei vielen Männern damals in seinen Träumen war, gänzlich in den Wahn getrieben. Alles, was er kannte, alles, dem er anhing, vergeht und zerbricht – doch hatte er nicht die Magie gelernt, hatte er sich nicht ihrer schwarzen Seite zugewandt, um Macht zu erlangen? Geld? Ein langes Leben? Ja, doch die vermaledeite Welt hatte ihn darum betrogen. Alle, denen er gefolgt war, waren gefallen oder hatten sich verborgen, und nun war es an ihm, nur an ihm, die Scherben zusammenzukratzen und seinen rechtmäßigen Besitz wieder an sich zu raffen, ganz egal, wie viele Hände durch diese metaphorischen Scherben nun zerschnitten würden.

DER TOTE UND DAS MÄDCHEN

Durch die Möglichkeit, dass die Helden im Abenteuer **In die Nacht in Frostklirren** den Schwarzmagier Ulgan Norntann nicht antreffen, ist die Chance gegeben, dass er zu diesem Zeitpunkt noch lebt und wieder in Eestiva weilt. Wenn er aber tot ist, so hat Elida nur ein weiteres Mitglied ihres Bekanntenkreises zu betrauern oder zumindest zu vermissen, denn die Helden werden seinen Leichnam kaum aus dem Unterschlupf von Mersjos Sammlern in den Sumpfauen der Letta zurück nach Eestiva geschleppt haben.

Gehen Sie in diesem Fall davon aus, dass Elida einen neuen Schreiber dabei hat.

Die folgende Szene geht davon aus, dass der Schwarzmagier Ulgan noch lebt und Elida begleitet. Sollte sich diese Situation in Ihrem Abenteuer so nicht darstellen lassen, wird Kellig Elida an ihrem Namen erkennen, den einer der Händler erwähnt oder den ein übereifriges Kind ausruft, um die Favoritin der Heiligen zu grüßen. In diesem Fall wird Kellig mit einem hasserfüllten Schrei herumfahren und versuchen, Elida mit dem Zauber PARALYSIS STARR WIE STEIN festzusetzen und die auf ihn zu strebenden Bürger Eestivas, die wesentlich besser bewaffnet sind, als er es in Erinnerung hat (was ihn in seinem Wahn aber nicht vom Plan abbringt), mit dem HORRIPHOBUS wieder in die Schatten und den Schutz ihrer Häuser zu jagen, so wie das Gewürm des normalen Pöbels eben reagieren sollte!

Dann will er die junge Frau einfach greifen und mit seinen tatterigen Armen vom Marktplatz zerren. Das Adrenalin durch den Rausch, dass doch noch eine von Estven lebt, würde ihm das gar für kurze Zeit erlauben. Die Chance, dass er damit durchkommt, selbst wenn die Helden nicht eingreifen, ist klein.

So oder so wird Sulja durch diese Unverfrorenheit einen weiteren Punkt in ihren Predigten bekommen, um die Bürger zu Wehrhaftigkeit und Wachsamkeit zu ermahnen, denn die Bedrohung durch Hexerei und Paktierer scheint noch lange nicht gebannt.

Die Konfrontation

Während Kellig sich in die Stadt begibt, befinden sich Elida von Estven und Ulgan Norntann, so noch am Leben, auf dem Marktplatz. Die junge Frau von Estven besichtigt gerade Waren, die sie von einem Knochenschnitzer für die Gemeinschaft der Löwenwächter abnehmen möchte, denn die Wagen der Kolenbranders sollen in den nächsten Wochen eintreffen und wollen sicherlich so prall gefüllt wie möglich wieder den Weg nach Gerasim zurück nehmen. Die Stadt ist, seit ihre Freundin und Vertraute Sulja sich um die Ordnung kümmert, ein besserer und sicherer Ort geworden, und so hat Elida keine Bedenken, solche Geschäfte, bei denen es um viele Dukaten geht, auf dem offenen Markt auszuhandeln. Deshalb ist auch ihr Schreiber bei ihr, denn so kann er direkt mit dem Zulieferer über Zahlen sprechen, nachdem sie die Qualität der Ware beurteilt hat. Auch sind die Leute ihr gegenüber noch ehrerbietiger geworden. War ihre Familie zuvor nur wegen ihres Geldes geachtet, überschlägt man sich bei der Freundin Avirions geradezu.

ELIDA VON ESTVEN





Kellig, der die kleine Elida damals kaum getroffen oder wahrgenommen hat, weiß natürlich nicht, wie die junge Frau heute aussieht. Der Name *von Estven* aber hat sich in seinen Geist gebrannt, auch wenn er bisher der Ansicht war, alle Mitglieder der Familie ausgerottet zu haben. Sein ehemaliger Lehrling, Ulgan Norntann, war nach der Mordnacht im Anwesen der von Estvens untergetaucht und hatte sich später bei der einzigen Erbin, Elida, als Schreiber und Buchhalter anstellen lassen. So konnte er nach dem Rückgang des Schwarzen Eises seine Spuren verwischen, zudem ein warmes Dach über dem Kopf haben, statt in der kalten Steppe zu leben und, so vermutete er, vielleicht doch noch den Sphärenspiegel seines einstigen Meisters finden. In den Augen von Kellig macht ihn dies zu einem Verräter, der höchstwahrscheinlich gemeinsame Sache mit der niederträchtigen Kaufmannsfamilie mit schwarzmagischem Geheimnis gemacht hat, um ihn um seinen Besitz zu bringen.

Kellig hält sich nur kurz auf dem Marktplatz auf, etwas beäugt von den vorsichtigen Bürgern, aber nicht weiter als Bedrohung wahrgenommen. Er ignoriert sogar den gut gemeinten Kommentar eines jungen Burschen, der sein Schulwissen weitergibt, nämlich dass die Göttin es lieber sähe, wenn er hübsch und ordentlich gekleidet wäre, denn so würden sich Wunden auf dem Schlachtfeld weniger schnell entzünden. Dann nimmt das Schicksal seinen Lauf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die junge Frau in dem schlichten, aber geschmackvollen grünen Kleid mit dem wildledernen Mieder und dem weißen Cape, das ihre Schultern wärmt, beugt sich gerade über die Auslegeware eines Schnitzers, der ihr Messergriffe aus Hirschhorn und Karenknochen anbietet. Neben ihr steht ein Mann Ende vierzig, dessen zerzaustes braunes Haar erste Anzeichen von Grau erahnen lässt. In der Hand hält er eine Holztafel, auf der einige Pergamentblätter liegen, und eine Feder. Er schaut gelangweilt über die geschäftige, zielgerichtet arbeitende Bevölkerung, als sein Blick den eines alten Mannes trifft, und seine Augen weiten sich.

Der Alte, in einen zerfetzten, fleckigen Mantel gehüllt und auf einen Stab in der linken Hand gestützt, scheint ihn ebenfalls zu erkennen, denn urplötzlich brüllt er mit sich vor Wut überschlagenden, schrillen Stimme: „Ulgan, du elender Verräter, verfluchter Bastard einer Wildsau! Du wirst mir das Meine nicht vorenthalten!“

Noch während er schreit und mit zitterndem Stab anklegend auf den Mann zeigt, bewegt sich seine rechte Hand zur Schulter, ehe sie ruckartig ebenfalls auf den Angeschrien deutet und sich ein Strahl dunkelroter Flammen aus seinen Fingern löst, der auf den Stand zurast.

Der Schreiber neben der Frau hingegen, die vor Angst aufschreit und sich auf den Boden kauert, hat seine Tafel fallengelassen und zeichnet hektisch mit beiden Händen einen Kreis über sich in die Luft.

Die Flammen teilen sich an einer Sphäre knisternder arkaner Magie, die den Umriss des Schreibers halb verschwimmen lässt, und schlagen stattdessen in den Holzstand hinter ihm ein, der sofort Feuer fängt.

Zuerst stieben die Menschen auseinander und rennen dabei sogar einen Mann um, der auf eine Krücke gestützt am Rand des Marktplatzes in der Dunkelheit zwischen zwei Häusern sitzt. Dann aber kehrt die Tapferkeit der Leuin in die ersten zurück. Sie greifen sich improvisierte Waffen und rufen laut nach den Hütern, um gegen die Bedrohung vorzugehen.

Den Helden, die das Schauspiel miterleben, stehen alle Optionen offen, wobei es natürlich schwer ist, sich auf die „richtige“ Seite zu stellen, wenn man die Hintergrundgeschichte nicht kennt. Kellig hat den Kampf begonnen, aber auch Ulgan wird schnell auf ähnliche Weise antworten und seine Magie ohne Hemmung oder Rücksicht einsetzen. Eine Einmischung in das Magierduell durch einen mutigen Bürger wird mit dem Einsatz des Zaubers HORRIPHOBUS schnell wieder unterbunden, und auch die Helden kann der Furchtzauber durchaus treffen. Der Bürger wird später von der Löwenwacht für seine Feigheit bestraft, da er vor dem Zauberer wegrannte.

Im Folgenden finden Sie die Werte Kelligs und Ulgans, letztere haben sich in den letzten zwei Jahren minimal zum ersten Band verändert. Sie finden die Werte aber auch nochmal im Anhang.

Kellig

Herausragende Eigenschaften: MU 12, KL 16, IN 15, CH 13, Jähzorn 7

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Magiekunde 12, Heilkunde

Gift 8, spricht Garethi, Bosparano und etwas Zhayad
Herausragende Zauber: Bannbaladin 12, Gardianum Zauberschild 11, Horriphobus Schreckgestalt 11, Ignifaxius Flammenstrahl 12, Armatrutz 8, Blitz 8, Somnigravis 10, dazu Beschwörungzauber, die in diesem Abenteuer nicht von Nöten sind.

Stab:

INI 10+IW6	AT 9	PA 11	TP 1W6+1	DK N		
LeP 26	AsP 42	AuP 31	WS 5	MR 10	GS 8	RS 0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I

Ulgan Norntann

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 14, CH 14, Goldgier 6

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 9, Magiekunde 10, Überreden 9, spricht Garethi, Bosparano und Zhayad



Herausragende Zauber: Gardianum Zauberschild 9, Horriphobus Schreckgestalt 9, Ignifaxius Flammenstrahl 8, dazu Beschwörungszauber, die in diesem Abenteuer nicht von Nöten sind.

Raufen:

INI 10+IW6	AT 9	PA 8	TP IW6	DK H
LeP 29	AuP 30	AsP 38	WS 6	MR 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I				

Der Krüppel, der anfangs beinahe niedergetrampelt wurde, ist der einstige Herrscher Eestivas, Freiherr Aarbold.

Die Szene auf dem Marktplatz beobachtet er eine Weile im Schutz der Häuser. Die Helden kommen wie gerufen. Sie sind Fremde, die noch nicht unter Avirions Bann stehen, und irgendwie muss er ihre Aufmerksamkeit erlangen, ohne dass die verbündete Bevölkerung oder gar Elida, die Favoritin der Heiligen, es merken. Je nachdem, wie sie reagieren, wird er Karja losschicken, sie zu ihm zu bringen.

Trotz der seit einiger Zeit üblichen und verpflichtenden Kampfstunden und der neuen rondrianischen Moral sind die Eestivaner mit der Situation schlachtweg überfordert. Elida, die sich hinter einen Holzstapel geflüchtet hat, beobachtet wie gelähmt und mit weit aufgerissenen Augen die Szene. Es ist an den Helden, hier einzuschreiten und die beiden Schwarzmagier aufzuhalten. Schildern Sie das Chaos, das ein unvermitteltes Magierduell auf dem Marktplatz nun mal mit sich bringt, in vollem Ausmaß. Menschen rennen panisch durcheinander, versuchen die brennenden Stände zu löschen, sich in Sicherheit zu bringen oder im Chaos etwas zu stehlen, trotz gepredigter Gemeinschaftlichkeit. Auch die herbeieilenden Löwenwächter tragen nicht zur Entspannung der Situation bei, schlagen sie doch wahllos mit gezogenen Waffen auf alle ein, die ihnen den Weg zu den Schwarzmagieren versperren. An dieser Stelle soll deutlich werden, dass ein angeblich rondragefälliges Leben die eine, Ausnahmesituatlonen die andere Seite sind.

Da sich Kelligs Wut zunächst vor allem auf Ulgan konzentriert, soll dieser den Angriff seines ehemaligen Lehrmeisters nicht überleben und zuerst zu Boden gehen. Auf das Einreifen der Helden hin wird Kellig entweder gestoppt, oder seine Seele fährt ebenfalls in die Niederhöllen. In jedem Fall wird er die von Estvens mit bebender Stimme auf das Übelste beschimpfen, wenn nötig als letzte Worte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wo ist er?“, schreit der zerlumpte Mann. „Wer von euch Drecksverdammten hat ihn gestohlen? Niemals hätte ich diesem Pack, dieser Nichtskönnerin Darin das Artefakt überlassen sollen. Niemals! Diese vermaledeite Familie scheinheiliger Bastarde! Von Estven! Wie vielen von euch muss ich noch das Herz herausreißen? Gebt ihn her!“

Je nachdem, ob Kellig um Elidas Identität weiß, wird er sie natürlich direkt attackieren oder auf alle Anwesenden fluchen. Gegen Ende des Kampfes wird der Alte zu Boden gehen und entweder besinnungslos von den Löwenwächtern in den Kerker des Wehrhofes abtransportiert, oder seinem Leichnam geschieht zunächst dasselbe. Im ersten Fall wird er im Laufe der Nacht, noch vor der Zeremonie, durch Suljas Schwert ein Ende finden.

Elida wendet sich tränenüberströmt an die Helden und dankt ihnen vielmals. Sie ist vollkommen aufgelöst und kann die Beschimpfungen nicht deuten.

Es ist wiederum an den Helden, sie darüber aufzuklären, was ihre Tante Darin mit dem Artefakt des Magiers versucht hat. Das Gespräch will sie aber nicht in aller Öffentlichkeit führen und bringt die Helden deswegen in einen Versammlungsraum im Wehrhof. Dort beruhigt sich die Lage langsam, und die anwesenden Wachen, Schreiber, Lehrer und Köche gehen weiter ihrer Arbeit nach.

Auf die Berichte der Helden reagiert die Letzte von Estven extrem bestürzt. Aufgrund der Tatsache, dass ihre Tante Darin in Gräueltaten von der Art verstrickt war, wie sie die Gemeinschaft der Löwenwächter jetzt zu besiegen trachtet, und angesichts der zwielichtigen Verstrickungen ihres letzten Vertrauten Ulgan, stürzt sie in tiefe Verwirrung und aufkeimende Zweifel.

Elida bedankt sich in jedem Fall vielmals bei den Helden und verspricht, der Heiligen von den Vorkommnissen und dem rettenden Eingreifen zu berichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die Heilige?“, sagt Elida auf eure Nachfrage. „Die Retterin, das Schwert der Leuin, Avirion, ist tief in Andacht versunken. Seit zwei Tagen hat sie niemanden empfangen, da Rondra ihr und nur ihr allein den Weg weist. Sie wird uns befreien, von allem Übel, und die Allmacht der Leuin auf Dere beweisen. Ich habe mein Leben in die Hand der Löwin gelegt, habe ihre Weisungen befolgt und ihren Schutz dankbar wie einen Mantel getragen, und doch ... ich danke euch! Hart sind die Prüfungen, die den ehrenwerten Streitern widerfahren. Aber ihr habt sie bestanden. Ich werde Avirion unterrichten. Die Göttin wird zulassen, dass ich sie deshalb störe. Wartet hier.“

Es dauert eine ganze Weile, ehe Elida von Estven in den Saal zurückkehrt. Ihre Wangen sind gerötet, ihre Augen strahlen, und ihr Blick scheint der Welt entrückt. Sie bittet die Helden, ihr zu folgen und führt sie quer über den Wehrhof, auf dem ein Steinmetz gerade mit der Statue Yppolitas von Kurkum beschäftigt ist. Der Kopf der Amazonenkönigin ist bereits gut zu erkennen, und die wehrhafte Pose der übermannsgroßen Statue macht schon jetzt Eindruck. Auf der



anderen Seite des Hofs betritt die Gruppe eine kleine Vorhalle, die auf jeder Seite von einer zwei Schritt hohen Stadtflagge Eestivas flankiert wird. Zwei Türen führen in angrenzende Räume, und eine Steintreppe an der linken Seite der Halle hinauf. Elida führt die Helden auf die Rückseite der Treppe und öffnet eine kaum anderthalb Schritt große Holztür, die ebenfalls das Symbol Avirions und der Stadt trägt und mit einem großen Riegel von innen verschlossen werden kann. Elida dreht sich zu den Helden um, nickt ihnen zu, tritt beiseite und sagt: „Sie ist nun bereit, euch zu empfangen.“

DIE HÖHLE DER LEVIN

Hinter der Tür führt eine schmale, steinerne Wendeltreppe nach unten. Am Treppenabsatz und dann immer in einigem Abstand stecken an der Wand Fackeln in einfachen, metallenen Halter und erleuchten den Abgang. Von unten hören die Helden ein gedämpftes, melodisches Summen. Die Luft wird in der Tiefe immer dicker, geschwängert von duftendem Rauch. Elida folgt den vorangehenden Helden hinab in den Gebetsraum ihrer Heiligen. Am Treppenende führt ein gemauerter Gang in ein großes Gewölbe. Die Wand ist mit roten, einfachen Löwinnen-Malereien „verziert“, von denen einige Rinnale heruntergelaufen und getrocknet sind. Das sich vor den Helden ausbreitende Gewölbe ist ein rund zwanzig Schritt tiefer Raum mit etwa drei Schritt Deckenhöhe. Die Wände und Decke sind ebenfalls mit Löwinnenmalereien dekoriert. In den Ecken steht je eine Löwinnenstatue, die in die Raummitte blickt. Dort befindet sich ein flaches Podest aus Holz, groß genug, um darauf einen Zweikampf auszutragen. Zwei Feuerschalen an den Seiten tauchen den Keller in flackerndes Licht. Eine weitere am anderen Ende, gegenüber dem Eingang, ist die Quelle des duftenden Rauches, der den Raum durchflutet. Eine Opferschale auf einem metallenen Ständer daneben ist mit Blut gefüllt. Am Boden seitlich des Podests liegt der wenige Stunde alte Kadaver eines Rehs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Rande des Podestes stehen etwa zwanzig Kinder im Alter von sechs bis dreizehn Götterläufen. Über der einfachen Kleidung tragen sie den neuen Wappenrock Eestivas, und alle haben kleine Schwerter in ihren Händen. Es scheint ganz so, als hätten sie gerade eben noch Waffenübungen gemacht, so verschwitzt wie sie sind. Auch einige kleinere Schrammen und Schnitte zeugen davon. Gemeinsam summen sie einen Choral zu Ehren der Göttin und sehen euch mit entschlossenem Blick an. Auf dem Podest steht Sulja Avirion von Festum. Über einem weißen, blut befleckten Leinengewand trägt auch sie den Wappenrock. Das rotblonde Haar hat sie mit einem Lederband nach hinten gebunden,

eine losgelöste Strähne klebt auf ihrer fieberfeuchten Haut. Ihren Hals schmücken mehrere Ketten mit Löwinnenanhängern, ein anderer sieht aus wie ein feuerroter Tropfen. Ihr erkennt das Artefakt sofort, den Talisman, den ihr den weißpelzigen Orks abgenommen habt. In den verkrampften, blutverschmierten Händen der ausgebreiteten Arme hält die „Heilige“ von Eestiva zwei Schwerter in die Höhe. Ihre blauen Augen glänzen im Feuerschein, fast so, als habe ein Blitz sie erfüllt. Von ihrer Stirn rinnen Schweißperlen, und auf ihren schmalen Lippen zeichnet sich bei eurer Ankunft ein wohlwollendes Lächeln ab. Sie führt die rechte Faust mitsamt dem Schwert zum Herzen und nickt euch zu.

Sulja oder vielmehr Avirion von Eestiva bedeutet den Kindern zu schweigen und richtet das Wort an die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Freunde! Die Siegschenkerin hat euch hergeführt, damit ihr seht, wie ihr Werk und Wohl die Menschen verändert. Willkommen in der Stadt der Leuin. Von hier aus werden wir das schwarze Eis ein für alle Mal ausmerzen. Gemeinschaftlich werden wir Mordbrennen, Spitzbuben und allem unheiligen Gezücht auf Dere ein Ende bereiten. Die Donnerherrin wacht über uns, sie gibt uns Kraft. Mit ihrer Hilfe werden wir uns befreien. Für die Sturmherrin, mit der Sturmherrin, der Göttlichen, die mich zu ihrer Stellvertreterin auf Dere erkoren hat.“

Stellen Sie die Szene so bedrückend wie möglich dar. Den Helden soll bewusst werden, dass Sulja die Grenze zum Größenwahn eindeutig überschritten hat. Sie senkt abrupt beide Arme, streicht den Kindern von oben über das Haar und nennt sie die neuen Ritter der Leuin und Zukunft aller Reiche. Auf ein Kommando heben alle die Schwertfaust und brüllen unvermittelt: „Das Leben ein Kampf. Der Kampf das Leben. Für die Leuin! Für Eestiva und für alle Zeit!“ Die Helden können mit Sulja sprechen, allerdings gibt diese vor allem nach ihrer Auffassung rondragefällige Sätze von sich. Sie erklärt den Helden, Eestiva und der ganze Norden, dann Dere würden nun ein für alle Mal von der Leuin befreit. Elida hält sich währenddessen im Hintergrund und wendet den Blick nicht von der „Heiligen“ ab. Eine Probe auf Überreden +3 erlaubt es einem Helden, Sulja für einen Moment zum Zuhören zu bewegen, ansonsten hat sie das Wort oder reagiert nicht zielgerichtet. Außerdem zeigt das Artefakt, das die Helden Sulja überlassen haben, seine Wirkung. Auf einen Zweikampf an Ort und Stelle wird sich die Geweihte nicht einlassen. Sie möchte jedoch zuvor ihren Rondra-Dienst beenden und eine große Zeremonie zur nächtlichen Rondra-



stunde abhalten, zu der sie die Helden nach einer gemeinsamen Mahlzeit im Wehrhof einlädt. Die Ereignisse in Paavi interessieren sie kaum, werden die Löwenwächter doch den Sündenpfuhl im Norden auch bald läutern und von allem Übel befreien. Im Übrigen wird es keine Holzlieferungen nach Paavi mehr geben, da sich Eestiva nicht mehr in der Unterjochung des Herzogtums sieht. Nach einigen Minuten bittet Sulja die Helden zu gehen, da sie mit Elida nicht in ihrer Gegenwart sprechen möchte.

DAS FEUER INGRAS

Als die Helden den Shurachai im Abenteuer **Der Tempel des alten Feuergottes** (in **Feuerbringer**) das tropfenförmige Artefakt abnahmen, das auf Dere unter vielen Namen bekannt ist, ahnten sie nicht, welche Macht sich damit verband. Sulja aber erkannte die Kraft der „Träne der Leuin“, wie sie den feueroften Opal nennt, und wusste sie einzusetzen. Bekräftigt darin, dass sie und nur sie die Pläne der Sturmherrin durchschaute und es ihr oblag, diese auf Dere umzusetzen, trug sie das Feuer Ingras fortan bei ihren Predigten und flammenden Reden in Eestiva. Schneller als vorher schenkte man ihr Glauben, mehr noch, die Bewohner konnten Blick und Gehör kaum von der Geweihten lenken. Der rondianische Funke sprang in ihre Herzen und begeistert machten sich die Eestivaner daran, die Pläne der Alveransleu in ganz nach dem Wunsch ihrer geliebten Heiligen umzusetzen.

Auch bei den Helden zeigt die magische Kraft der Gemme Wirkung. Je länger sie in der Höhle der Leuin verweilen, desto eindringlicher und glaubhafter scheint ihnen Suljas Predigt. Lassen Sie die Helden daher Klugheits-Proben gegen die Wirkung des Artefaktes und damit gegen Suljas charismatisches Auftreten und ihre

Überzeugungskraft würfeln. Die Probe können sie alle zwei Minuten um 1 erschweren. Mislingt sie, beginnt der Held langsam aber sicher, Suljas Plänen Gehör zu schenken. Je häufiger die Probe nicht glückt, desto mehr wird sich der betroffene Held zu Sulja hingezogen fühlen und sich ihr anschließen wollen. Helden mit einer Magieresistenz über 5 dürfen grundsätzlich einfache Klugheitsproben würfeln. Hat ein Held einen Magieresistenzwert von 1 oder 2, ist die Probe von Anfang an um 2 Punkte erschwert. Mit wachsender Begeisterung, also mit steigender Anzahl missglückter Klugheits-Proben, wird auch der Wille des Helden abnehmen, die Geweihte anzugreifen.

Die genaue Herkunft des *Feuers Ingras* liegt im Dunkeln, allerdings wurde es von Hochelfen erschaffen. Möglicherweise sollte es nur die Anmut einer schönen Elfenmaid steigern oder in Szene setzen, eventuell sollte es aber auch dem Ehrgeiz eines elfischen Händlers dienen.

Natürlich können die Helden Sulja in dieser Situation zu Leibe rücken und theoretisch auch besiegen. Allerdings sollte deutlich werden, dass sich die versammelten Kinder ihnen dann in den Weg stellen werden. Das Abenteuer sieht nicht vor, dass es an dieser Stelle zu einer Auseinandersetzung kommt. Sollte das dennoch der Fall sein und für spätere Zwecke, finden Sie die Werte für Avirion von Eestiva auf Seite 96.

Es wirkt so, dass der Träger des Artefakts die Menschen in seiner Umgebung einfacher von seinen Ideen überzeugen kann, sie ihn eher mögen und schätzen, ganz so wie bei einem schwach wirkenden BANNBALADIN. Außerdem verstärkt es Ausstrahlung, Charisma und Überzeugungskraft des Trägers und oft genug auch sein Selbstbewusstsein bis hin zur Selbstüberschätzung ...

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



ANALYSE FEUER INGRAS

Odem Arcanum

0-2 Zfp* Der Opal ist magisch, die Fassung nicht.

3-6 Zfp* Die wirkende Magie ist von mittlerer Stärke und Intensität und konzentriert sich im dickeren Ende des Tropfens.

7-9 Zfp* Die Magie ist rein, es gibt keinerlei dämonische Verunreinigung. Außerdem ist kein Wesen im Stein gefangen.
ab 10 Zfp* Die Magie scheint schwach und gleichmäßig aus dem Stein zu fließen. Es gibt keinen speziellen Auslöser, sondern wirkt permanent.

Analys Arkanstruktur

Analyseschwierigkeit: 14

0-3 Zfp* Die Repräsentation ist fremdartig, kommt aber einem Elfen vage bekannt vor. Als wirkende Merkmale sind Einfluss und Eigenschaften zu erkennen.

4-6 Zfp* Die wirkende Magie unterstützt den Träger des Opals bei seinem Tun, indem sie ihm die Leute gewogen macht und seinen Einfluss stärkt. Dieser Effekt ist permanent wirksam.

ab 7 Zfp* Der wirkende Spruch hat Ähnlichkeiten mit einem BANNBALADIN und einem ATTRIBUTO (Charisma).



WAS ΠΥΠ?

Sulja ist ihrer eigenen, wahnsinnigen Version des Rondakultes zum Opfer gefallen, ebenso wie die gesamte Bevölkerung. Die Helden müssen nicht mehr nur dringend eine Nachricht an Aarbold mit der Bitte um Unterstützung für Dermot überbringen, sondern sehen sich nun auch einer Gemeinschaft gegenüber, die eine zukünftige Gefahr für Paavi darstellen könnte.

WAS GEHT ΠΥΠ ΠΑΠ?

Wenn die Helden der Meinung sind, sich nicht einmischen zu wollen, um schnellstmöglich weiter nach Bjaldorn zu reisen, steht ihnen das natürlich frei. Allerdings kann es sein, dass Karja sie vorher trotzdem zu Aarbold führt. Außerdem wird Suljas Stadt Fjadirs Truppen auf dem Weg nach Paavi aufhalten.

DAS IST ZU GROß FÜR ΠΥΠ

Wenn die Helden der Meinung sind, es sei zu groß für sie, sich damit auseinander zu setzen, können Sie ihnen Erzählungen über Ivrenns Besuch zu Ohren kommen lassen. Die Rondrageweihe würde ihnen helfen, Sulja aufzuhalten, muss dafür allerdings erst in der Brydia gefunden werden. Sie wird in Eestiva vermutlich Aarbold hinzuziehen, aber auch die Helden ermahnen, nicht wegzusehen.

Aber auch in diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, die Helden erst von Karja zu Aarbold führen zu lassen.

AUF DER SPUR

Wenn die Helden den Wehrhof verlassen, scheint auf dem Marktplatz wieder Ruhe eingekehrt zu sein. Der Schnitzer hat seine Waren lange wieder eingepackt und ist eilig von dannen gezogen. Der Ort wirkt, als sei hier nichts Ungewöhnliches geschehen. Lediglich die Gespräche der vorbei eilenden Bewohner lassen die vor kurzem noch hier herrschende Aufregung erahnen. Dabei können die Helden auch mitbekommen, dass sie als von der Göttin gesandte neuen Ritter für die Stadt gehandelt werden, die sich ehrenhaft beweisen konnten. Karja hat ihren Beobachtungsplatz wieder eingenommen. Aarbold hat den Platz gegen Ende des Kampfgetümmels verlassen, aber nicht, ohne vorher mit Karja zu sprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jemand zupft an deiner Kleidung.

Du drehest dich um und siehst ein Mädchen von etwa zwölf Götterläufen mit wirren, braunen Haaren davon laufen. An der Straßenecke bleibt sie stehen und blickt dich erwartungsvoll an.

Karja führt die Helden zum Korschrein, indem sie immer wieder vorläuft und auf die Helden wartet. Letztlich wird sie auf einen Kellereingang in der Nähe des Schreins weisen. Wenn die Helden sie fragen, was sie von ihnen will, wird sie nur sagen, dass sie sie zu jemandem bringen soll. Nur auf die konkrete Frage, ob das Aarbold sei, wird sie nicken. In den Keller kommt sie nicht mit.

IM ΠΥΠΤΕΡΓΡΥΝΤ

Der Keller in der Nähe des Schreins diente eigentlich der Aufbewahrung von Lebensmitteln, ist aber momentan leer. Hierhin hat sich Aarbold nach seiner Niederlage zurückgezogen, um zunächst mehrere Monde von seiner Frau gepflegt zu werden. Im Keller findet sich eine Schlafstätte, mehrere Regale mit halb verrotteten, leeren Holzkisten, eine Waschschüssel, ein großer Wasserbottich und eine Truhe, in der Aarbold seine Habseligkeiten aufbewahrt. Wenn die Helden die sanft geneigte Rampe hinunterkommen, sehen sie im Schein mehrerer Kerzen drei Personen. Zwei Frauen sitzen auf Holzschemeln, Aarbold hingegen steht angespannt und mit einem Dolch bewaffnet am Fuße der Stiege. Sobald er die Helden erkennt, entspannt er sich merklich und begrüßt die Gruppe im Untergrund. Die Helden sehen nun, dass Aarbold sich stark verändert hat. Er wirkt um mehrere Jahre gealtert, hat graues Haar, und er hinkt. Sein Oberkörper ist jedoch ausgesprochen muskulös, und er stützt sich schwer auf eine stabile Holzkrücke. Sein Gesicht weist tiefe Furchen auf, aber der Wille in seinen Zügen ist ungebrochen. Er kann auch den Hoffnungsschimmer nicht verbergen, der beim Anblick der Helden in seinen Augen aufleuchtet. Er stellt den Helden die ältere der beiden Frauen als seine Gemahlin Perainia vor, die jüngere ist Magd und heißt Aline. Aarbold wirkt erschöpft und voller Tatendrang zugleich. Den Brief von Dermot liest er aufmerksam durch und seufzt dann tief. So noch nicht geschehen, setzt er die Helden über die Geschehnisse in Eestiva in den vergangenen Monden ins Bild. Er bittet sie eindringlich, die Stadt vom Joch der „Heiligen“ zu befreien. Er weist darauf hin, dass er Zweifel an der Wirkungsmacht von Suljas Persönlichkeit hat, erst recht nach seinem Gespräch mit Ivrenn. Seiner Meinung nach steht Avirion entweder unter dem Einfluss einer höheren, böswilligen Macht, oder sie bedient sich dunkler arkaner Praktiken. Wenn die Helden an dieser Stelle das Feuer Ingras erwähnen und sein Aussehen schildern, mischt sich Aline in das Gespräch ein. Sie arbeitet als Magd im Wehrhof und hat beim Saubernmachen im Zimmer Avirions beobachtet, wie die „Heilige“ die Gemme in einer Holzschatulle weggeschlossen hat. Sie hegt tiefen Groll gegen Sulja, da ihr erst sieben Götterläufe zählender Sohn bei einer Pflichtkampfstunde mit einem jungen Erwachsenen durch einen Unfall sein Leben ließ. Dieser



Schock und die Trauer sitzen so tief, dass sie für die Kräfte des Artefakts nicht mehr empfänglich ist.

Aarbold bittet die Helden eindringlich um Hilfe, auch wenn dies dem Mann, der stets alles selbst regelte, offensichtlich sehr schwer fällt. Er kennt seine Einwohnerschaft seit langen Jahren und kann sich nicht erklären, wie es zur rondianischen Schwertwacht kommen konnte. Seinem Freund Dermot will er unbedingt beistehen, doch muss zunächst sein eigenes Problem gelöst werden.

Die ZEREMONIE

Wenn die Helden bis zur Nacht mit der Lösung des Problems in Eestiva warten, zum Beispiel, weil sie mit Aarbold planen oder sich ausruhen, werden sie einige Minuten vor dem Glockenschlag zur Rondrastunde erleben, wie sich aus allen Ecken der Stadt Fackelzüge in Richtung des Marktplatzes in Bewegung setzen.

Fast alle Einwohner der Stadt tragen nun ihre neuen Wappenröcke und versammeln sich. Gemeinsam stimmen sie einen Choral zu Ehren der Herrin Rondra an, den Sie gerne musikalisch unterlegen können.

Auf dem Marktplatz treffen die Züge aus allen Richtungen zusammen, wobei bei Weitem nicht alle Eestivaner hier Platz haben. Zunächst stehen die Anwesenden singend da, ehe ihre „Heilige“ den Platz betritt.

In den folgenden Abschnitten finden Sie die einzelnen Stationen und den Handlungsablauf einer Zeremonie, die Sulja mit oder ohne das Feuer Ingras in genau dieser Art vollziehen wird. Die Helden können natürlich an jeder Stelle ins Geschehen eingreifen. Sollten sie dies aber nicht tun, nimmt der Rondadienst ungehindert seinen Lauf. Gleichzeitig besiegelt Sulja damit unwissentlich das Ende ihrer Herrschaft über Eestiva.

AUF DEM MARKTPLATZ

Auf dem Platz steht zu dieser nächtlichen Stunde nur noch der Brunnen, alles andere hat man weggeräumt. Pünktlich zur Rondrastunde läutet die Glocke im Wehrhof.



AVIRION VON EESTIVA

Im Schein der Fackeln betritt Avirion von Eestiva den Marktplatz. Sie trägt nun das volle Ornat einer Geweihten der Herrin Rondra mitsamt ihres eigenen Wappenrocks, ist aber unbewaffnet. Sie blickt stur geradeaus, und auf ihrem von Erschöpfung gezeichneten Gesicht spiegelt sich ein Lächeln. Hinter ihr erscheinen drei Mitglieder der Löwenwacht. Einer von ihnen trägt einen Anderthalbhänder auf beiden Händen, der zweite hält einen Helm, und der Dritte führt einen Schild mit sich. Sie bleiben ehrerbietig hinter der Heiligen stehen. Der Gesang der Menge verstummt. Avirion von Eestiva führt die rechte Faust zum Herzen, und in diesem Augenblick tun alle anwesenden Bewohner der Stadt es ihr nach. „Für Rondra!“, brüllt sie den Menschen wie eine Löwin entgegen. „Für Rondra!“, hallt es aus den Gasen und vom Platz zurück. Mit leuchtenden Augen besieht die Heilige ihre Anhängerschaft und beginnt, laut zu beten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Herrin Rondra, Alveranslein,
Geliebte Löwin, deren Wege die einzig wahren sind,
Wir sind deine treuen Diener auf Dere.
Wir folgen deiner unvergleichlichen Weisung und deinen Tugenden
Wir werden kämpfen, bis der letzte Feind geschlagen und die letzte Stadt befreit ist.
Donnernde!
Gib uns die Kraft, im Kampf zu bestehen,
Führe unsere Herzen und unsere Schwerthand
Denn dir zu Ehren
Werden wir kämpfen,
Werden wir brüllen,
Werden wir siegen
Für die Leuin! Für Eestiva und für alle Zeit!“



Die versammelte Einwohnerschaft antwortet der „Heiligen“ mit den Worten: „Für die Leuin! Für Eestiva und für alle Zeit!“ Nun stimmt die Löwenwacht wieder einen Choral an, und dabei treten die drei Träger der Insignien vor, die Avirion zuerst den Helm aufsetzen, ihr dann den Schild auf den Rücken gurten und ihr schließlich das Schwert überreichen. Sie reckt dieses in die Höhe und verkündet, dass sich Eestiva ab sofort im Kriegszustand mit allem unehrenhaften Gezücht Deres befindet und nach seiner Erstarkung als Schutz- und Trutzstadt den Kampf gegen das Übel aktiv aufnehmen wird. Dabei ahmt sie mit ihren Insignien die Dreifache Wehr nach, das Kriegsornat des Schwerts der Schwerter, dem Oberhaupt der Rondrakirche. Dies können die Helden mit einer Probe auf *Götter/Kulte* herausfinden.

Unter dem rhythmischen Schlagen von Schwertern auf Schilde schreitet Avirion in ihrem Ornat nun sehr langsam den kurzen Weg über den Platz zum Weiher. Die Eestivaner bilden eine Gasse und fallen nach und nach vor ihr auf die Knie.

WAS EINMAL IFIRNS WAR...

Auf dem Teich liegt ein hölzerner Steg zur Insel, die nach wie vor bis auf das Schwanenhaus verlassen daliegt. Sulja nimmt eine der Fackeln und schreitet weiter auf die Insel. Sie befestigt die Fackel am Schwanenhaus und spricht zur Menge.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Was einst als Zeichen der Milde der schwachen Ifirn in unserer Mitte strahlte, soll von nun an ein Symbol für die Kraft und die Anmut und die ehrerbietende Schönheit der Leuin sein. Im ewigen Kampf bestehen nur die Willensstarken. Möge dieser Ort auf ewig ein Sinnbild dafür sein, ein Tempel der Leuin. Für die Leuin! Für Eestiva und für alle Zeit!“

Aus dem Wehrhof treten vier Löwenwächter, die einen Käfig auf mehreren Stangen tragen. Trotz der schlechten Sichtverhältnisse ist eindeutig, was sich darin befindet. Avirion hat wirklich eine Waldlöwin einfangen lassen. Die Löwin ist von dem Prozedere merklich wenig angetan, wurde aber durch entsprechende Kräuter in ihrer ausgiebigen Mahlzeit zumindest soweit ruhig gestellt, dass sie keine Ausbruchsversuche unternimmt. Die Löwenwächter tragen den Käfig ebenfalls auf die Insel und gehen dann sofort wieder zurück. Avirion hingegen öffnet die Käfigtür und steht wenige Augenblicke einer silbernen, müde fauchenden Löwin gegenüber. Ihr entgeht, dass einige der Eestivaner sich offenbar nicht mehr so wohl in ihrer Haut fühlen. Sie verehren immer noch Ifirn. Niemand von ihnen hat damit gerechnet, dass die großen Pläne der Heiligen auch die Umwidmung des Heiligstums der Tochter Firuns umfassen könnte. Einige von ihnen

werden auch den Widerspruch bemerken, dass die Rondrakirche eigentlich die Aufgabe hat, Tempel und Heiligtümer anderer Kulte zu beschützen, Avirion hier jedoch ein solches vereinnahmt und de facto entweicht.

EIN SEGEN FÜR ALLE

Die Heilige hebt, weiterhin neben der Waldlöwin stehend, Blick und Schwert gen Alveran und wartet einen Moment ab, in dem alle bewaffneten Einwohner der Stadt es ihr gleich tun, wenn auch teilweise etwas halbherziger als sonst. Sulja vollzieht vom Gebet und der Gestik her den sogenannten großen Weihegegen der Waffe, der sämtliche rondragefähige Waffen segnet, was letztlich keinerlei spürbare Auswirkungen hat. Sulja glaubt jedoch fest daran, dass die Leuin ihr in diesem Augenblick Kraft gibt und beisteht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Oh glorreiches Schwert, du heiliges Zeichen der Göttin, du gleißender Stahl, der du dienst im Kampf für die Herrin. Auf dir, dem heiligen Zeichen Rondras, ruht unsere Ehre, unsere Standhaftigkeit und unsere Stärke.“

ZEIT ZU KÄMPFEN

Wenn die Helden die gesamte Zeremonie damit verbracht haben, gebannt den Ausführungen der „Heiligen“ zu folgen, wird sie sich nun einen geeigneten Gegner für ein ehrenhaftes Duell aussuchen. Die Wahl kann an dieser Stelle auf einen Helden fallen, muss es aber nicht. Das Duell wird nicht bis zum Tod gefochten, sondern bis zum zweiten Blut, also bis einer der Beteiligten kampfunfähig ist (LeP unter 5).

LÖSUNGSANSÄTZE

Nun haben die Helden gesehen, was in Eestiva geschehen ist. Sie wissen, dass Aarbold noch lebt und den rondrianischen Größenwahn aufhalten will, er aber noch keinen Plan hat, wie er das tun kann. Sie können auch wissen, dass das Artefakt, das Feuer Ingras, maßgeblich dazu beiträgt, dass Sulja die „Heilige“ einer ganzen Stadt darstellt. Außerdem kann ihnen aufgefallen sein, dass einige der Eestivaner nachdenklich wirkten nach der Zeremonie am Ifirntempel. Es liegt auf der Hand, die Ordnung in Eestiva wiederherzustellen, nicht zuletzt, damit die mehr oder minder geschulten Löwenwächter Dermot ihre Kampfkraft zur Verfügung stellen.

Wege dorthin gibt es jedoch viele, und Sie sollten den Helden zunächst jegliche Möglichkeit offen lassen, solange die Idee gut und durchführbar ist.



Im Folgenden finden Sie drei Lösungsansätze, die Ihre Helden verfolgen könnten. Einzelne Elemente dieser Wege lassen sich auch kombinieren.

DER DIEBSTAHL

Mit dem Wissen, dass Sulja das Feuer Ingras zumeist in ihrem Zimmer aufbewahrt, können die Helden einen Plan schmieden, wie sie das Feuer Ingras aus dem Wehrhof stehlen. Dafür bietet sich vor allem die gemeinsame Mahlzeit am Abend an. Die Lage der privaten Kammern der Heiligen weiß Aline zu schildern. Natürlich müssen die Helden dabei äußerst vorsichtig sein und unauffällig vorgehen. Im Wehrhof patrouillieren Wachen, denen man nicht in der Nähe der Kammern der Heiligen begegnen sollte. Eine *Schleichen*-Probe +2 sollte den Helden gelingen, um den Wachen ganz auszuweichen. Sollten sie dennoch die Aufmerksamkeit eines Löwenwächters erregen, können sie sich mit einer *Überreden*-Probe +3 aus der Situation retten.

Suljas Zimmer im ersten Stock des Bauwerkes, in dem die Gruppe geführt von Elida die Treppe nach unten nahm, ist nicht abgeschlossen. Der Raum ist extrem karg eingerichtet. Neben einem Bett befindet sich hier nur ein einfacher Schrank, eine große Truhe und ein Nachttisch mit einer Löwinnenstatuette darauf. Die Truhe ist verschlossen, kann aber mit einer Probe auf *Schlösser Knacken* oder einem kräftigen Schlag mit einem schweren Gegenstand geöffnet werden. In der Truhe liegen zwei edle Schwerter und der gesamte übrige Besitz der Geweihten. Es finden sich hier warme Kleidung, der Wappenrock der Rondrakirche, ein Gebetbuch und eine kleine Holzschatulle, die das Feuer Ingras beinhaltet. Mitsamt des Diebesguts müssen die Helden es nun wieder aus dem Wehrhof hinaus schaffen, wobei Sie im oberen Stockwerk und bis zum Ende der Treppe wiederum Proben auf Schleichen verlangen können.

Wachen

MU 13 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 10

FF 10 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 14

Schwert und Schild:

INI 6+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 4 **GS** 4 **MR** 4

Fertigkeiten: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Das Artefakt können nun die Helden selbst oder Aarbold verwenden, wobei es nicht von sich aus Menschen in seinen Bann zieht. Erst eine charismatische Persönlichkeit und Proben auf *Überzeugen* führen dazu, dass die Zuhörer sich der Meinung und den Ideen des Tragenden anschließen. Variieren Sie die Schwere der Proben je nach Zielpersonen und vergessen Sie nicht, dass Sulja Monde Zeit hatte, um der Bevölkerung zu predigen. Ein paar halbherzige Worte werden hier nicht ausreichen.

Sollten die Helden Ivrenn zur Hilfe geholt haben und ihr das Artefakt anbieten, wird sie ablehnen, den Diebstahl aus Suljas Kammer aber nicht verurteilen.

Die Bevölkerung Eestivas umzustimmen dürfte durch den Helden oder Aarbold eher langsam und in kleinen Schritten gelingen. Sulja wird dies natürlich zu Ohren kommen, und sie wird wiederum einen offenen und ehrenhaften Zweikampf mit dem Betreffenden fordern. Im besten Fall konfrontieren die Helden Sulja mit dem Artefakt bei der Zeremonie, bei dem heiligen Duell oder einer ihrer Predigten, vor der versammelten Bevölkerung Eestivas, die sich betrogen fühlen wird und so viel leichter von ihren Dogmen abrücken kann. Dies kann selbstverständlich auch geschehen, wenn das Feuer Ingras sich noch in Suljas Besitz befindet. Dann ist die Situation für die Helden aber ungleich schwerer.

KÄMPFE, LÖWIN!

Ebenfalls denkbar und vorstellbar ist, dass ein Held Sulja zum Kampf herausfordert. Sollte sie einfach angegriffen werden, zum Beispiel beim Essen, werden die anwesenden Eestivaner sofort zu den Waffen greifen und eingreifen. Alles, was nicht den Regeln eines ehrenvollen Zweikampfes folgt, wird als Angriff gegen die Gemeinschaft der Löwenwächter verstanden. Selbst wenn Sulja dabei fällt, wird die Bevölkerung, darunter auch die Jugendlichen und Kinder, nicht aufhören, die Helden zu bekämpfen und Aarbold dank seiner Nähe zu ihnen kaum mehr als neuen/alten Herrscher anzuerkennen. Sollten die Helden ihre Vorgehensweise mit Aarbold und seinen Getreuen besprechen, werden diese ihnen eine Einschätzung der Situation geben und davon abraten, Sulja einfach anzugreifen.

Im Duell ist Sulja eine harte Gegnerin und wird nicht ohne Verletzungen des Helden zu besiegen sein. Dieses Risiko kann die Gruppe eingehen, allerdings ist es mit dem Ziel, schnell weiter nach Bjaldorn zu reisen, kaum vereinbar. Zudem wäre der Sieger im Glauben der Eestivaner dann neuer Freiherr von Eestiva, nicht aber Aarbold.

MIT FLAMMENDER ZUNGE

Die beste Gelegenheit zur Umstimmung der Eestivaner und zur Konfrontation mit Sulja bietet sich bei der nächtlichen Zeremonie am Ifirntempel, bei der die ersten Bürger anfangen zu zweifeln. Selbst wenn Sulja nach wie vor im Besitz des Auge Ingras ist, können die Helden gemeinschaftlich versuchen, die Bewohner vom Wahnsinn der Geweihten zu überzeugen. Sie können zum Beispiel auch auf die Gräueltaten in Eestiva verweisen, sofern sie diese in Erfahrung gebracht haben, oder eine flammende Rede zum wahren rondrianischen Glauben halten. Es müsste allerdings schon ein sehr überzeugender Redner oder Prediger in der Gruppe sein (*Überzeugen*-Probe +9, wobei die übrigen Helden hel-



fend eingreifen und die Probe ebenfalls würfeln können), um gegen das amulettgestärkte Charisma der Rondrianerin anzukommen.

Trägt ein Held das Auge Ingras, so erhöht es sein Charisma um 3. Er muss aber dennoch sinnvolle Dinge zum Vortrag bringen und darf nicht allein auf die Macht des Opals setzen. Es bedarf einigen Einsatzes, um die Anwesenden umzustimmen. Sulja wird bei diesem Versuch, vor allem, sobald er fruchtet, in Raserei verfallen und letztlich den Wortführer der Heldengruppe zum Ehrenduell fordern. Wenn die Helden überzeugend genug waren und wenn dazu die Manipulation der Eestivaner durch die Rondrianerin aufgeflogen ist, wird sich der geballte Volkszorn Eestivas entladen und die Leute sich von Sulja abwenden. Einige werden sich auch zusammenrotten und einen alles andere als ehrenhaften Kampf gegen ihre frühere Heilige führen.

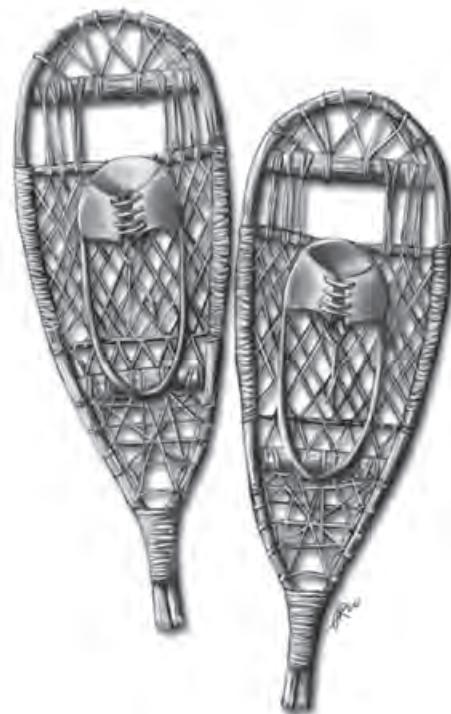
Ivrenn ist bei diesem Vorgehen natürlich eine große Hilfe, aber auch Aarbold kann passende Worte finden, um die Eestivaner zu erreichen. Beide würden sich gegen einen Lynchmob wenden.

DER WEG NACH BJALDORN UND DAS ENDE DES ABENTEUERS

Der Leuin Wahn endet, wenn die Helden sich mit Sulja auseinandergesetzt und ihre Vormachtstellung in Eestiva gebrochen haben. Vermutlich ist Aarbold nun wieder Freiherr der Handelsstadt an der Letta, und Sulja dürfte tot oder auf der Flucht sein.

Direkt im Anschluss an das Abenteuer werden die Helden voraussichtlich Baron Fjadir in Bjaldorn aufsuchen, ihn heilen und um Unterstützung für Dermot gegen Geldana bitten wollen. Aarbold schickt derweil die Löwenwacht und zwei Dutzend weiterer waffenfähiger Männer und Frauen zur Verstärkung in Dermots Heerlager.

Für ihre Anstrengungen in **Der Leuin Wahn** winken den Helden **600 Abenteuerpunkte**. Zudem sollte jeder Charakter **drei Spezielle Erfahrungen** erhalten. Sprechen Sie diese mit den Spielern einzeln durch und berücksichtigen Sie den erfolgreichen und geschickten Einsatz von Talenten in kritischen Augenblicken.





KAPITEL III: DAS SCHMELZENDE REICH

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Die Helden erreichen, gerufen von der Schwester des dortigen Barons, nach einem ungeplanten Aufenthalt in Eestiva (siehe voriges Abenteuer **Der Leuin Wahn**) Bjaldorn in einem kritischen Augenblick: Fjadir ist bei ihrem Eintreffen im Begriff, ein Kind zweiteilen zu lassen. Von Liwinja in die Burg geführt fallen sie ihm buchstäblich in letzter Sekunde in den Arm und retten das Kind. In der Folge gelingt es der Gruppe, mit Hilfe der mit Drachenergie aufgeladenen Schuppe Schirr'Zachs den Eisherzfluch zu brechen, der auf dem Rüstmeister des Bornlandes liegt, doch ist der eisige Hauch des Belshirash schon so tief in Fjadir gedrungen, dass seine Austreibung die magische Kraft der Schuppe vollkommen aufzehrt und ihr astrales Leuchten erlischt.

In tiefer Dankbarkeit lädt Fjadir die Helden ein, einige Tage seine Gäste zu sein. Doch als sie ihm von den Entbehrungen und der Not der Paavier berichten, eine Misere, die in den vergangenen Jahren sein kaltes Herz nicht mehr erreicht hat, beschließt er, umgehend die waffenfähigen Streiter und Streiterinnen Bjaldorns um sich zu scharen, an Dermots Seite zu eilen und mit diesem zusammen Abhilfe zu schaffen. Er bittet die Helden, ihm vorauszueilen und den rechtmäßigen Thronerben Paavis von seinem Kommen zu unterrichten. Tatsächlich erreichen die Helden das Feldlager Dermots ungehindert, werden jedoch beim ersten Austausch mit Dermot von Alarmrufen aufgeschreckt. Kein geringerer als Schirr'Zach selbst ist mitten im Lager gelandet, um den

Gefallen einzufordern, den die Helden ihm schulden. Er benötigt die im Vergleich zu ihm kleinen und für feine Arbeiten geeigneten Helden, um aus dem verlassenen Schneepalast Gloranas, der sich westlich von Paavi in der Steppe erhebt, einige Eisstatuen zu bergen.

Was die Helden in diesem Moment noch nicht ahnen, ist, dass Herzogin Geldana ihren Diener Sindri Gorbas in den Schneepalast geschickt hat, um den dort verbliebenen dämonischen Verwalter Gloranas um Unterstützung zu bitten. Als Gegenleistung für seine Hilfe bietet Sindri dem Dämonen die vor kurzem gefangen genommene Firungeweihte Firnja an, die einen verborgenen Firuntempel in einem Erdloch einige Meilen entfernt von Paavi betrieben hat.

Die Helden geraten so in einen Kampf mit den dämonischen Verbündeten der Eishexe und können in einem harten Kampf verhindern, dass Geldana Kräfte auf ihre Seite ziehen kann, die Dermots Truppen zermalmen könnten.

Nach ihrem Sieg können die Helden sowohl die Herzogenkrone von Paavi, einen Ehrenbund aus vergoldetem Walbein, als auch die sogenannte Herzogsrooke, eine rituelle Keule der Nivesen, bergen.

Das Abenteuer endet damit, dass die Helden den Eispalast verlassen und in Dermots Lager eilen, wo sie ihm die Herzogsinsignien überreichen und ihm die frohe Kunde von der bevorstehenden Ankunft Fjadirs von Bjaldorn überbringen können.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Nach all den komplexen Umtrieben und lebensgefährlichen Erlebnissen im von Sulja Avirion gründlich umgekrepelten Eestiva müsste den Helden der nächste Abschnitt ihres Weges eigentlich geradezu lächerlich einfach erscheinen: nach Bjaldorn reisen, dort deren Brief gemäß bei Liwinja von Bjaldorn vorstellig werden und ihrem Bruder Fjadir die Schuppe auf die Brust drücken. Die etwa zwei Tage dauernde Reise lettaaufwärts in die unabhängige Stadt am Nordzipfel des Bornlandes verläuft denn auch weitgehend ereignislos. Allerdings hat über Nacht ein sehr heftiger Nordwind eingesetzt, der mit Schnee und Graupel durchsetzt ist und die Temperatur auf eine für Anfang Ingerimm eisige Kälte drückt. Es ist fast, als spüre die Gruppe auf ihrem Weg beständig Gloranas

von eisigem Hass erfüllten Hauch im Nacken. Egal welchen Reiseweg sie wählen, die Helden erreichen quasi als Vorboten eines nahenden, unzeitigen Wintersturmes die kleine Stadt im tiefen Nornja-Dickicht.

BJALDORI

„Größer als Gareth und prächtiger als Vinsalt mit seinen Hundert Türmen liegt sie da, die Stadt Bjaldorn. Zumindest kommt es einem nach vier Tagen Nornja so vor.“

—handschriftliche Randnotiz, entdeckt im „Wahrhaften Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordländern“



Bjaldorn für den eiligen Leser

Einwohner: zirka 1050 (15% Norbarden)

Wappen: schreitender silberner Bär auf grünem Grund
Herrschaft/Politik: unabhängige Stadt unter Baron Fjadir von Bjaldorn (bis zum Eingreifen der Helden praktisch durch dessen Schwester Liwinja regiert), Despotie nach bornischem Vorbild

Garnisonen: 25 Soldaten

Tempel: Firun

Wichtige Gasthäuser: Schankgasthof *Bärenstube* (Q4/P5/21S), Hotel *Nordlicht* (Q5/P7/16S), Weggasthof *Nornja* (Q2/P5/20S) vor der Stadt

Handel und Gewerbe: Felle, Pelze, Schnaps

Wichtige Fest- und Feiertage: Tag der Jagd (1. Firun), Tag des Hirsches (11. Firun, als „Sankt Mikail“ bezeichnet)

Besonderheiten: Bjalaburg, die Halle aus Kristall (wichtigster Firuntempel Aventuriens)

Stimmung in der Stadt: Nach Jahren unter der Knute rauer Söldner bringen die Einwohner Baron Fjadir viel Misstrauen entgegen. Dies wird sich auch nicht legen, wenn er nach seiner Genesung direkt wieder in den Krieg aufbricht und seiner Schwester weiterhin die Regierungsgewalt überlässt.

Was die Bjaldorner über Bjaldorn denken: „Du denkst, es sei vorbei? Für mich ist es erst vorbei, wenn ich derinst in Borons Hallen eingehe.“

Bjaldorn mit seinen mittlerweile knapp über tausend Einwohnern, von denen rund 150 Norbarden sind, wird von manchen Reisenden als nördlichste Stadt des Bornlandes bezeichnet. Dies ist jedoch genauso falsch wie es zu Geldanas Herzogtum Paavi zu rechnen.

Achtung: Um die für das Abenteuer passende Stimmung zu erzeugen, sollten Sie während des gesamten Aufenthaltes der Helden in Bjaldorn gelegentlich auf den Eissturm, der von Graupeln durchsetzt Bjaldorn geißelt, hinweisen.

Der Herrscher der Stadt, Baron Fjadir von Bjaldorn, dessen Wappen – der schreitende silberne Bär auf grünem Grund – stolz von allen Zinnen flattert, beugt seine Haupt weder vor Geldana noch vor irgendeinem König oder der Adelsmarschallin Nadjescha von Leufurten: Er ist sein eigener Herr und regiert seine Stadt in Form einer Despotie nach bornischem Vorbild.

Die meisten Einwohner Bjaldorns sind Sammler, Pelzjäger oder Knochen- und Hornschnitzer. Außerdem findet sich in der Bjalaburg eine Garnison mit einem „stehenden Heer“ von 25 Berufssoldaten. Zwar gibt es auch Zimmerleute und an der Letta eine Sägemühle, doch der Wald ringsum ist ab-

gesehen von einigen Köhlerhütten weitgehend intakt – die Waldschrate der Nornja dulden keine Schändung ihrer Heimat.

Direkt hinter dem Stadttor erwarten die einreisenden Helden die beiden mit Abstand größten Gebäude Bjaldorns: Östlich der Straße, also links, liegt die Halle aus Kristall, der für eine Stadt dieser Größe auf den ersten Blick völlig überdimensionierte Firun-Tempel. Bedenkt man aber, dass es sich um den Haupttempel des Wintergottes in Aventurien handelt, was die Helden mit einer Götter/Kulte-Probe auch wissen können, so irritiert allenfalls der Standort, nicht aber die Größe des kristallinen Bauwerks. Rechts von der Straße liegt die Bjalaburg, der hiesige Herrschersitz.

Die Feste liegt auf einem steilen Hügel, dem *Bjalaberg*. Ein Pfad windet sich im Schutz eines Palisadenwalls wie eine Spirale den Berg vom unteren Torhaus bis zum Torturm der Burg hinauf. Die einzelnen Bauwerke der Burg sind hufeisenförmig angeordnet, teilweise aus Stein errichtet, teils auch aus Eichenholz.

In der Burg erwartet *Liwinja von Bjaldorn*, die Schwester des örtlichen Barons, die Helden bereits sehnüchtig. Wenn sie am Tor das Schreiben der hohen Dame vorzeigen, wird ein Bewaffneter sie sofort in deren Gemächer führen, wo sie am Fenster steht und mit Tränen in den Augen auf die Letta hinaus blickt. Sie hat von der tapferen Art gehört, wie sich die



Liwinja von Bjaldorn



Helden für die von Entbehrungen und Schreckenherrschaft gebeutelten Paavier eingesetzt haben, und ihnen deshalb einen Brief mit der Bitte um Hilfe gesandt, sobald ihr Gerüchte über die Drachenschuppe zu Ohren kamen. Da der Baron in den vergangenen Jahren in immer stärkerem Maße jegliches Interesse an den Regierungsgeschäften Bjaldorns verloren hat, lenkt sie faktisch die Geschicke der Stadt.

Liwinja wendet sich daher instinktiv an den Helden oder die Helden mit dem höchsten Sozialstatus in der Gruppe und erzählt ihm von den Gerüchten darüber, dass er sich in Paavi und Umgebung mittels eines magischen Artefaktes als wahrer Wunderheiler erkalteter Seelen erwiesen habe. Sie ist sich recht sicher, dass ein solcher Retter auch imstande sei, Fjadir aus seiner zunehmend Züge von Gefühlskalte, ja Grausamkeit zeigenden Lethargie zu reißen. Mit gelungenen *Menschenkenntnis*-Proben können die Helden erkennen, dass die Frau vor ihnen sich zwar mit aller Macht zusammenreißt, aber sehr erschöpft ist. Dennoch bittet Liwinja die Helden zunächst um eine Zusammenfassung der Zustände in Paavi. Die Schwester des Barons ist notgedrungen in die Position der Politikerin hineingewachsen, die eine Stadt zu leiten hat. Wenn die Helden ihr die gewünschten Informationen liefern, zeigt sie sich besorgt, aber auch entschlossen, die freiheitliche Politik ihres Bruders fortzusetzen.

Während sie ihren Gästen versucht, Fjadirs Zustand zu schildern – in dem diese sofort ein typisches Eisherz im Endstadium erkennen dürften –, wird sie von demselben Wachmann, der die Helden zu ihr gebracht hat, dringlich in den Thronsaal gerufen. Der Mann ist von den Dingen, die dort gerade geschehen, offenbar schockiert, sagt aber auf Nachfrage nur, das müsse die Frau Baronin selbst sehen. Dann eilt der Wachmann, ein ergrauter Veteran namens *Thorolf*, in aller Eile Liwinja und den Helden voraus über den Hof der Bjalaburg in den Thronsaal.

Wenn seine Schwester und die Heldengruppe im Kielwasser Thorolfs in den Saal platzen, ist Fjadir von Bjaldorn nach mehreren Monden zum ersten Mal wieder dabei, einen Rechtsstreit unter seinen Untertanen zu schlichten. Er sitzt auf seinem Thron; mit der Rechten, die in einem Panzerhandschuh steckt, drückt er ein weinendes Mädchen von vielleicht zwölf Monden vor sich auf die Steinstufen, die zu seinem Herrschersitz hinaufführen. Die Eltern des Kindes, die kaum genug zum Überleben haben, haben sich einige Tage zuvor getrennt und können sich nun nicht einigen, wer für den Unterhalt der kleinen Ana aufkommen muss. Sie stammen aus einem winzigen Weiler südlich von Bjaldorn, wo Anas Vater Ulric als Köhler mehr schlecht als recht überlebt, und haben bereits versucht, vor dem dortigen Dorfgeschulzen ihren Streit beizulegen. Doch dieser hat sich überfordert gezeigt und sie in die Stadt weiter geschickt, um sich „der Weisheit des Herrn Fjadir zu unterwerfen.“

Die Miene des Barons, mit der er die zeternden Bittsteller, aber auch die Neuankömmlinge mustert, ist eine befremdliche Mischung aus Grausamkeit und Desinteresse.

FJADIR VON BJALDORN, RÜSTMEISTER DES BORNLANDES

Der Baron von Bjaldorn musste in seinem Leben schon viele Schicksalsschläge ertragen und versuchte seit dem Fall seiner Heimat, die Bronnjaren des Bornlandes zum Kampf gegen Glorania zu bewegen.

Er ist ein attraktiver Mann Anfang vierzig mit schulterlangen, haselnussbraunen Locken und grünbraun gesprengelten Augen, die, solange ihn Nagrachs Eisiger Hauch im Griff hat, wie von einer Raureifschicht überzogen scheinen. Er wirkt wie ein Mann, der viele Entbehrungen hinter sich hat, ausgezehrt und mager, und kleidet sich in eine eigentümliche Mischung aus bornischem und nivesischem Stil. Solange der Fluch des Eisigen Jägers nicht gebrochen ist, wirkt er unnahbar und an seiner Umgebung vollkommen desinteressiert. Sobald der Mindere Pakt mit Nagrach gebrochen ist, beginnt sich sein eigentliches Wesen rasch durchzusetzen: energisch, frei in Denken, Geist und Wort und oft ein wenig zu laut, auch wenn er nie wieder wird wie früher. Doch bis dahin gilt es, die abweisende Art zu überwinden, mit der er selbst seine Schwester und seinen Vertrauten, den Grafen von Norburg, auf Distanz hält. Wenn die Helden ihm das erste Mal von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen, ist der Rüstmeister des Bornlandes kurz davor, ein Kleinkind zweiteilen zu lassen, um einen Streit zwischen den Eltern zu schlichten – mehr muss wohl nicht gesagt werden, um seinen Gemütszustand zu illustrieren.

Fjadir war vor seinem verhängnisvollen Heerzug am Ziel seiner Wünsche angekommen: Seine Heimatstadt Bjaldorn war frei, und das Banner seiner Familie wehte wieder über der Bjalaburg. Ist der Eisherzfluch erst einmal gebrochen, wandelt er sich wieder zu einer der Schlüsselfiguren bei der Bestimmung der weiteren Geschicke des Herzogtums Paavi. Mit Hilfe seiner Hausmacht kann Fjadir Dermot helfen Herzogin Geldana vom Thron stürzen. Er wird allerdings nichts tun, was seine Heimatstadt in irgendeiner Weise in Gefahr bringt.

Mehr zu Fjadir von Bjaldorn erfahren Sie in **Anhang II: Meisterpersonen**.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fjadir lässt die beiden, die sich gegenseitig die Schuld am Scheitern ihres gemeinsamen Lebens geben und jammern, sie könnten Ana einfach nicht ernähren, eine Weile zetern und starrt dabei, das Mädchen brutal niederhaltend, zum Fenster hinaus. Doch nach einer Weile erhebt er sich und donnert: „Genug!“

Er bedenkt das Paar mit einem kühlen Blick, erhebt sich und verkündet: „Wenn keiner von euch beiden das Mädchen zur Gänze ernähren kann – und darin würdet ihr euren Baron doch nicht belügen, oder? –, dann müsst ihr es beide zur Hälfte tun.“ Ulric und seine Frau Wala sehen einander verunsichert an. „Damit es euch leichter fällt, meinem Ratschluss zu folgen, will ich euch helfen: Ich gebe sie euch beiden je zur Hälfte mit.“ Mit diesen Worten greift er gelangweilt zu seinem Schwert, das in der Scheide steckend an den Armlehne seines Throns lehnt, augenscheinlich in der Absicht, die kleine Ana in der Mitte entzwei zu hauen.

Da die Eltern vor Entsetzen wie gelähmt sind, kommt es an dieser Stelle hoffentlich zu einem ungeplanten, spontanen Eingreifen der Helden. Wenn nicht, zieht Fjadir umständlich seine Klinge und setzt dem Aufenthalt Anas auf Dere ein vorzeitiges Ende. Aber er hat es nicht eilig, und so haben geistesgegenwärtige Helden ausreichend Zeit, dem Baron in den Arm zu fallen. Tun sie dies, so schnappen sich Ulric und Wala die kleine Ana und verlassen fluchtartig die Burg, fürs Erste vom Streit geheilt.

Aber nun, da er das Schwert schon mal aus der Scheide gezogen hat, besteht die Gefahr, dass der Baron seinen Zorn gegen die Helden wendet, die ihm so frech in die Parade gefahren sind. Sie laufen Gefahr, in seinem Grimm von ihm angegriffen zu werden.

Einen Kampf mit dem Baron sollten die Helden auf jeden Fall vermeiden. Zu einer schnellen Lösung der Situation tragen Überreden-Proben, CH-Proben und natürlich gutes Rollenspiel bei. Außerdem macht Liwinja ihren schwesterlichen Einfluss zugunsten der Helden geltend, und es gelingt ihr, ihren aufbrausenden Bruder einigermaßen zu beruhigen. Nach einem Augenblick, in dem Gewalt auszubrechen droht, wird sich Fjadir mürrisch brummend wieder setzen und der Helden zumindest zuhören. Sie sollten sich aber dennoch in acht nehmen, was genau sie ihm erzählen.

Sie haben am sichersten Erfolg, wenn es ihnen gelingt, Fjadir von Bjaldorn deutlich zu machen, dass er mit großer Wahrscheinlichkeit Opfer eines unwillentlich eingegangenen minderen Paktes mit Nagrach ist (*Überreden*-Proben und Rollenspiel lassen sich hier hervorragend zu einem Gradmesser der Bemühungen der Spieler und der Helden kombinieren).

Was nun?

Die Heilung Fjadirs ist nicht das zentrale Element von **Das schmelzende Reich**. Wenn es den Helden nicht gelingt, ihn zu überreden, sich „untersuchen“ zu lassen, wird daher seine Schwester Liwinja den entscheidenden Impuls geben. Schließlich wird der von Gloranias Fluch getroffene Kämpfer einwilligen, die Helden mit in seine Gemächer zu nehmen, dort unter allerlei misstrauischen Kommentaren und skeptischen Seitenblicken seinen Oberkörper frei machen und sich auf seine Bettstatt legen. Nun beginnt die Prozedur, die die Helden aller Wahrscheinlichkeit nach schon von anderen von ihnen geheilten Seelenkalten kennen, die aber bei Fjadir etwas anders abläuft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst sieht es aus, als werde auch dieses Mal das Brechen des Fluchs ablaufen wie alle anderen zuvor. Als ihr die Drachenschuppe über Fjadirs Herz auf seine Brust legt, beginnt sie ein sanftes, bläulich-weißes Licht zu umspielen. Doch statt wie die anderen geheilten Seelenkalten kurz zu erstarren und dann sofort spürbare Besserung zu zeigen, schreit der Baron von Bjaldorn urplötzlich vor Schmerz auf. Auf einen Schlag ist er in kalten Schweiß gebadet, windet sich und murmelt vor sich hin. „Die Schneekönigin ... so schön ... so schön ... Lippen aus Eis ... muss zurück zu ihr ... muss ...“

Dann bricht aus seiner Brust ein fast daumenlanger, schwarz schimmernder Eiskristallsplitter hervor, ohne eine Wunde zu hinterlassen. Er löst sich in Nichts auf, ehe ihr ihn ergreifen könnt. Die Drachenschuppe wird von dem herausschießenden Splitter zu Boden geschleudert.

Der Baron seufzt ein letztes Mal tief auf und fällt in einen traumlosen Schlaf, aus dem er erst zehn Stunden später wieder erwacht, egal, was man anstellt, um ihn zu wecken. Die Schuppe Schirr'Zachs hat mit der Brechung dieses ganz besonders tief verwurzelten Fluches ihre gesamte Energie verbraucht und ist von nun an ganz und gar unmagisch.

Wenn der Baron am nächsten Morgen erwacht, zieht er sich zunächst mit seiner Schwester zu einer Beratung unter vier Augen zurück; die zwei haben einander viel zu erzählen, und Liwinja nutzt die Gelegenheit, ihn über die politische Großwetterlage im hohen Norden in Kenntnis zu setzen.

Danach lädt der Rüstmeister auf Druck seiner Schwester zu einem üppigen, späten Frühstück, um seinen Rettern zu danken, auch wenn er immer noch sehr nachdenklich ist. Ein Ausdruck seines Dankes ist es, dass er auf Bitten um Unterstützung für Dermot sehr aufgeschlossen reagiert.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fjadir lädt euch zu einem Frühstück, das alles bietet, was Küche und Keller der Bjalaburg hergeben. Er bittet euch, eine Weile sein Gast zu sein, die Annehmlichkeiten Bjaldorns zu genießen und ein wenig von den Strapazen der vergangenen Zeit auszuruhen. Dann erkundigt er sich auch nach Paavi und fragt, ob es denn wahr sei, was er von Liwinja gehört hat.

„Steht es wirklich so schlimm droben im Norden? Wenn ja, so ist dies nicht die Zeit des Ausruhens, denn dann ist schnelles Eingreifen geboten.“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Kehrt morgen früh in meinem Namen zurück nach Paavi“, sagt Fjadir von Bjaldorn und erhebt sich. „Sagt Dermot, es wird nur noch wenige Tage dauern, bis ich mit den Meinen zu ihm stoße. Wir werden unsere Truppen vor den Toren seiner Stadt sammeln und ihm dann zurückholen, was rechtmäßig sein ist.“

Wenn die Helden bejahren und ihn über die aktuellen Geschehnisse in Geldanas Stadt in Kenntnis setzen, stellt er in Aussicht, aus Bjaldorn und Umgebung ein bis zwei Hundertschaften Bewaffneter auszuheben und an ihrer Spitze Dermot zu Hilfe zu eilen. Sehr wichtig ist ihm, dass die Helden nur einen Tag bei ihm Kräfte sammeln und dann quasi als seine Vorhut aufbrechen, um den rechtmäßigen Herzog von Paavi so schnell als möglich vom nahenden Beistand in Kenntnis zu setzen.

Eigentlich hat er emotional eine Menge zu verarbeiten, er versucht dies aber mit Tatkraft zu überspielen.

Zweifellos werden sich die Helden demnach am nächsten Morgen aufmachen, um Dermot von diesen guten, neuen Aussichten in Kenntnis zu setzen. Während ihres „Ruhetages“ hat unentwegt der Firunwind um die Bjalaburg getobt.

Kurz nachdem sie sich am nächsten Morgen erhoben haben, legt sich mit einem Schlag der Eiswind. Aber damit nicht genug: Eine warme Frühlingsbrise weht übergangslos durch die gesamte Burg, die den Duft frisch erblühter Wiesenblumen mit sich trägt. Trotzig-jubilierendes Vogelgezwitscher erfüllt plötzlich die Luft. Die Helden sollten, während sie ihre Siebensachen packen, durchaus den Eindruck bekommen, dies sei ein Fingerzeig der Zwölf, dazu angetan zu vermitteln, dass sie dem Tun der Gruppe wohlgesonnen sind.

Allein, sehr bald wird klar, dass sie die Rechnung ohne einen gewissen Frostwurm gemacht haben ...

EIN GEFALLEN FÜR SCHIRR'ZACH

Der Rückweg zu Dermot gestaltet sich recht ereignislos. Fjadir stellt den Helden Pferde oder Kajaks mit erfahrenen Ruderern zur Verfügung, damit sie schnell die Letta hinauf zurück zu Dermot kommen. Dann sammelt er seine Truppen, um ihnen später zu folgen.

In Dermots Heerlager angekommen werden sie bereits sehnlichst erwartet. Dermot und Mido bestürmen die Helden richtiggehend, ob der Baron von Bjaldorn ihren Angriff unterstützen wird. Nachdem sie sich mit den Helden in eines der Zelte zurück gezogen haben und mit ihnen die Geschehnisse in Bjaldorn besprechen, sind von draußen laute Rufe zu hören und eine der nivesischen Jäger stürmt in das Zelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dermots Hand wandert wie automatisch zu seinem Schwert, als einer der nivesischen Jäger ins Zelt gestolpert kommt. Blanke Schrecken ist ihm ins Gesicht geschrieben. „Herr! Ein Monstrum! Ein Drache! Er kommt hier her!“ Noch bevor er Luft holen kann, hört ihr bereits eine Stimme in eurem Kopf dröhnen:

„Menschlinge [Maden, Fleischlinge, Häppchen]! Wo sind die, die meine Schuldner [Diener, Sklaven, Unterworfen] sind? Ich kann ihr warmes Blut riechen!“

Tatsächlich hat sich Schirr'Zach dazu entschieden, seine Schulden bei den Helden einzutreiben und landet daher mitten im Feldlager, was die meisten Niven zur panischen Flucht oder ängstlichem Verbergen bewegt. Er hat eine Aufgabe für die Helden gefunden, die in seinen Augen ihre Talente benötigt. In der verlassenen Ruine von Gloranas Palast, der westlich von Paavi dahin schmilzt, befinden sich einige Eisstatuen, die er gerne in seiner eigenen Sammlung sehen würde. Da die Zugänge und Räumlichkeiten für ein so ehrfurchtgebietendes Wesen viel zu beengt sind und er Sorge hat, dass einstürzende Wände und Decken die Statuen beschädigten könnten, hat er die Helden dazu auserkoren, seine Kunstwerke zu bergen.

Es wird vermutlich für immer sein Geheimnis bleiben, ob er diesen Zeitpunkt für einen Ausflug in den alten Schneepalast gezielt gewählt hat oder es nur reiner Zufall ist, dass er damit einen der Pläne Geldanas stört. Diese hat nämlich



SCHIRR'ZACH UND SEIN GEFOLGE

Sindri Gorbas, ihren gequälten Diener, ausgesandt, um den Wächter des Palastes dazu zu überreden, seine verbliebenen Streitkräfte nach Paavi zu schicken, um die Herzogin gegen das Heer Dermots zu unterstützen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der weiße Drache schaut mit glitzernden Augen auf euch herab. „Da seid ihr [Diener, Verpflichtete] ja. Ich erwarte euch vor dem alten Palast [Hort, Heim] der Eishexe [Glorana, Sterbliche, Königin, Konkurrentin]. Ich habe eine Aufgabe [Dienst, Arbeit] für euch. Habt Erfolg, und ihr seid frei. Versagt, und ihr werdet mir anders [dienen, schmecken].“

Ohne ein weiteres Wort erhebt sich die massive Gestalt, streckt ihre Flügel aus und steigt einen kleinen Schneesturm aufwirbelnd in den Himmel auf.

über die Brydia weht, begonnen, dem Relikt der Herrschaft Gloranas über Gebühr zuzusetzen. Aufgrund des Wettstreites von Gloranas Eismagie und der erneuernden Kraft der ewigjungen Tsa ist der gesamte Bereich in einem dampfigen, wallenden Nebel gehüllt.

Nichts deutet auf den ersten Blick darauf hin, dass Glorana die Schöne Vorkehrungen gemacht hat ihren südlichen Palast zu beschützen. Allerdings ist der Anflug des Frostwurms natürlich in Paavi nicht unbemerkt geblieben. Kaum ist der weißgeschuppten Drache vor dem Palast gelandet, gibt in der Herzogsburg zu Paavi Geldana die Schreckliche Befehl, dass zwanzig ihrer Getreuen auf die Ebene hinaus reiten und aus sicherer Entfernung die Lage sondieren. Der stets besonnene Dermot hingegen wartet ab und bittet lediglich einen seiner wenigen Firnelfenmitstreiter, sich in einen Seeadler zu verwandeln und sich für einen Patrouillenflug bereit zu halten, damit er die Helden im Blick behalten kann.

Wenn sich Geldanas Späher zu nahe heranwagen oder die ausgesprochene Dummheit besitzen, auch nur im Entferntesten feindselig zu wirken, geht Schirr'Zach wie ein weißer Sturm über sie nieder und vernichtet sie innerhalb weniger Augenblicke. Verhalten die Späher sich hingegen abwartend, können sie – ebenso wie ein gewisser verwandelter Adler – Meldung machen, dass der vor kurzem eingetroffene Frostwurm sich offenbar auf die Seite einer kleinen Gruppe der damals mit Vito Granskes Handelszug nach Paavi gekommenen Streiter geschlagen hat. Nach einiger Zeit gesellten sich zwei kleinere Frostwürmer hinzu und sind dann zusammen mit ihm in seine angestammten Jagdgründe weiter im Norden zurückgekehrt ist.

Der Weg über die Letta hin zum alten Palast ist nicht weit. Dort wartet der alte Frostwurm bereits auf die Helden. Der beginnende Sommer scheint dem Schneepalast merklich zuzusetzen. Waren die abweisenden Außenwände beim Aufbruch der Helden aus Paavi, der ja erst ein paar Tage her ist, noch vom geheimnisvollen Dunkelblau gefrorener Ozeane, so schimmern sie jetzt im trüben Mattgrau der schroffen Kalksteinwände des Raschtulswalles. Nähert sich die Gruppe dem dennoch sehr imposanten, im Licht der Praiosscheibe glitzernden Gebäude ein wenig mehr, so stellt sie fest, dass winzige Sickerrinsale an den schieren Eiswänden herabrinnen. Es sieht aus, als habe der laue Frühlingswind, der



IN DEN EISPALAST

SHIRACH'SÜL: DER PALAST ZU PAAVI

Die Karte der für dieses Abenteuer relevanten Bereiche von Gloranas Palast vor den Toren Paavis finden Sie im Anhang dieses Abenteuers. Bitte bedenken Sie, dass wir davon abgesehen haben, einen kompletten Eispalast zu kartographieren – dieser Teil von **Erben des Schwarzen Eises** soll nicht zum Mega-„Dungecrawl“ werden. Wir zeigen tatsächlich nur den Weg auf, den die Helden sinnvollerweise gehen werden, ergänzt um einige Um- und Irrwege, damit sie sich nicht gegängelt fühlen. An Stellen, wo sie zu weit vom gewünschten Weg abkommen könnten, sind die meisten Durchgänge durch eingestürzte Decken und andere Eistrümmer blockiert. Sollten Ihre Helden darauf bestehen, dennoch einen solchen Weg zu gehen, müssen Sie improvisieren – aber keine Angst, solange Sie sich an das große Thema „Eis, Schnee, Frost und Winter“ halten, sowohl was die Optik der Paläste als auch was eventuell notwendig werdende weitere Kreaturen angeht, kann gar nichts schiefgehen. Schirr’Zach erwartet die Helden in etwa 120 Schritt Entfernung vom Schneepalast auf der Brydia und weist auf das unsagbar langsam, aber eben dennoch unaufhaltsam schmelzende, monumentale Gebäude.

Gehen Sie bitte davon aus, dass im Palast alle Decken, sofern nicht anders angegeben, etwas mehr als vier Schritte hoch sind. Die Böden der Räume sind aus sorgsam verfügten Fliesen aus mit Schmelzwasser bedecktem Eis (und das ist sehr rutschig – Proben auf *Körperbeherrschung*, *Athletik* oder *Akrobatik* können vor Fallschäden bewahren).

ATMOSPHÄRE: DAS ERLEBEN DES EISES

Die Hallen und Flure des Schneepalastes sind ein recht eigen tümlicher Ort. Die Gänge und Hallen scheinen beständig in ein schwaches, bläuliches Schimmern getaucht zu sein und der eisige Boden lässt jeden Schritt zu einer kleinen Herausforderung werden. Das tanzende Licht von Fackeln und Lampen reflektiert immer wieder von den glatten, glänzenden Wänden und lässt Schatten im durchscheinenden Eis wandern. Der Palast erscheint dabei in seiner beständigen Unruhe fast wie ein eigenständiges Lebewesen. Immer wieder ist das Knirschen und Knacken des Eises zu hören, manchmal sogar ein dumpfes Grollen, das durch das Eis wandert. Das Tropfen und leise Plätschern von Schmelzwasser gesellt sich hinzu und vereint die Geräuschkulisse zu einer Symphonie des Verfalls.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schneeweisse, seit Urzeiten hier oben im Norden weilende Frostwurm Schirr’Zach wirft euch einen seiner unergründlichen Blicke zu, während in eu-

ren Köpfen seine Stimme klingt: „Glorana [Eishexe, nackte Dienerin der Niederhölle, verachtenswert] hat diesen Ort verlassen, doch hat sie hinterlassen, was mein ist. Statuen aus Eis [Kunstwerke, meine Schätze] stehen in ihm, und ich [Herr der eisigen Weiten, Meister der Frostwürmer] fordere sie ein. Niemand [nicht lebend, nicht tot, nicht Spitzohr, nicht Befellte, nicht kleine Zweibeiner, nicht Sklaven, nicht Brüder] soll es wagen, sie mir streitig zu machen [sie zu nehmen, zu zertrümmern]. Geht [seid erfolgreich, siegt].“

Die Leihgabe des Drachen

In diesem Abschnitt werden sich die Helden unter anderem dämonischen Dienern Nagrachs stellen müssen, was eine besonders große Herausforderung darstellen kann. Da Dämonen nur schwer mit profanen Waffen zu verwunden sind, ist es daher möglich, dass Schirr’Zach einige magische Waffen aus seinem Hort mitgebracht hat und den Helden lehrt. Er ist nicht an ihrem Tod interessiert, sondern am Erfolg ihrer Mission im Schneepalast. Der alte Frostwurm macht den Helden jedoch unmissverständlich klar, dass jeder Versuch die Leihgaben zu unterschlagen damit enden wird, dass er die Knochen der Helden als Zahnstocher verwenden wird.

Wenn Sie dies also für nötig halten, wird Schirr’Zach den Helden folgende Waffen zur Verfügung stellen, die er in einem dicken Fellbündel mitgebracht hat. Sie stammen aus seinem Hort und sind mehr wert als so mancher Handelskontor in Paavi an Waren lagert. Die Waffen der Dunkelalben, der geheimnisvollen Eiselfen, die unter dem ewigen Eis in unterseeischen Städten leben, sind nachtschwarz, elegant gearbeitet und mit komplexen, abstrakten Mustern graviert. Die Barbarenstreitaxt ist aus Bronze getrieben und mit Gravuren und Fellstreifen verziert. Alle drei zählen als magische Waffen. Sollten die Waffen für ihre Helden nicht geeignet sein, steht es Ihnen natürlich frei passendere Waffen mit ähnlichen Merkmalen auszuwählen.

Säbel der Dunkelalben aus einer Enduriumlegierung

TP 1W6+6 **TP/KK** 11/4 **INI** +1 **WM** 1/0

Streitkolben der Dunkelalben aus einer Enduriumlegierung

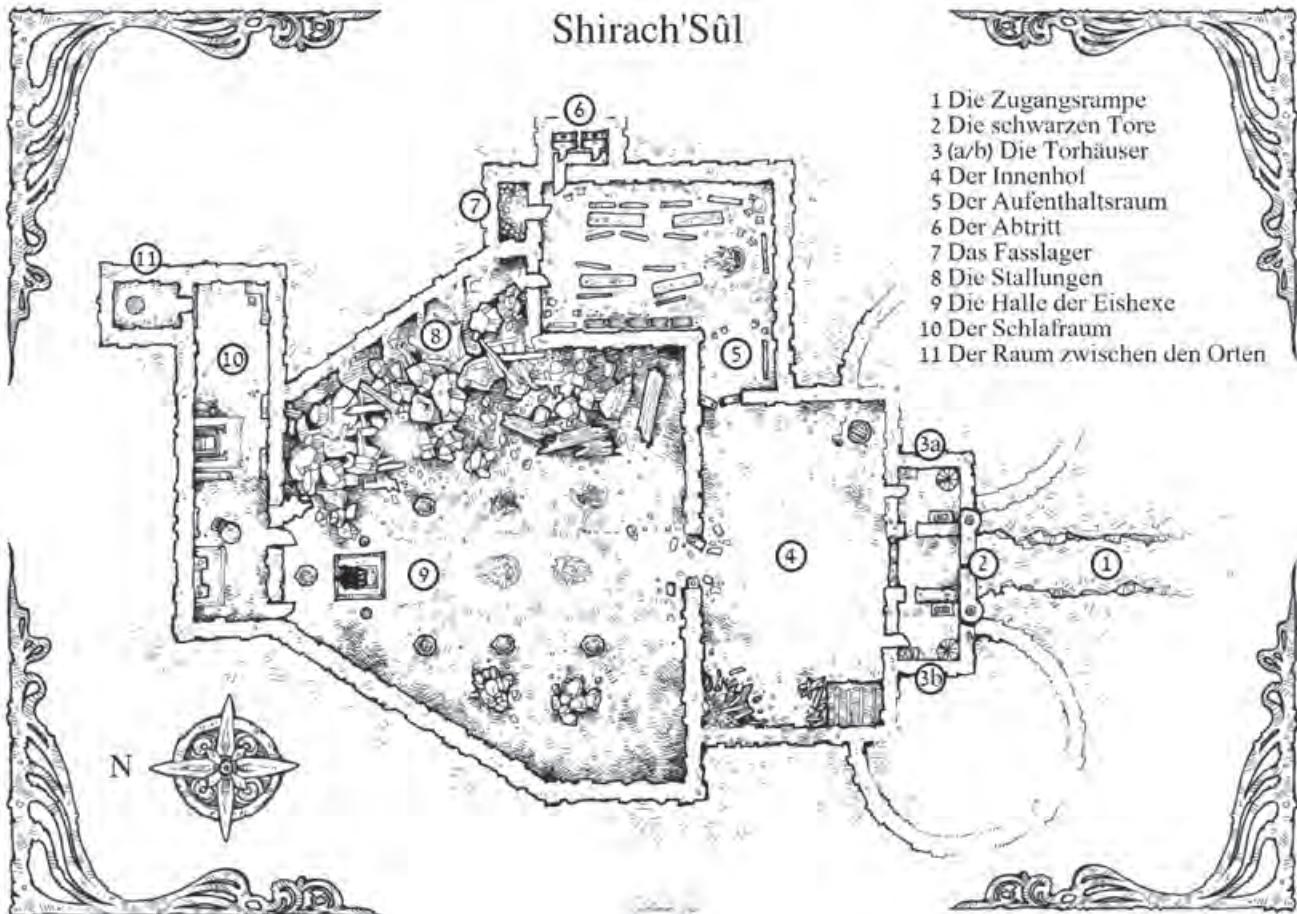
TP 1W6+7 **TP/KK** 11/3 **INI** 0 **WM** 0/0

Runenverzierte Barbarenstreitaxt

TP 3W6+4 **TP/KK** 15/1 **INI** -2 **WM** -1/-4



Shirach'Sûl



BEREICH I: DIE ZUGANGSRAMPE

Als die Schöne ihren Paavier Palast aufgab, hat sie der Einfachheit halber die Söldner, die ihr zuvor als Besatzung dienten, in Eisleichen verwandelt, Untote, die stumpfsinnig den ihnen von Glorana eingeimpften Befehlen gehorchen.

Die zwei Schritt breite, zehn Schritt lange Zugangsrampe zu den Toren Shirach'Sûls erhebt sich in eisigem Weiß aus dem von Bodennebel überwogten, sumpfigen Boden der Brydia. Wenn die Helden sich ihr nähern, können sie feststellen, dass sie zu beiden Seiten von einer gut einen halben Schritt hohen Eismauer begrenzt wird. Die Helden haben einen sehr rutschigen Marsch die angetaute Rampe empor zu den Toren des Eispalastes vor sich.

Glorana hat einen Wächter hier postiert: eine Eisleiche, die unermüdlich auf den Zinnen der Shirach'Sûl umgebenden Mauer seine Runden dreht und damit in regelmäßigen Abständen auch die Rampe in Augenschein nimmt. Aufgrund des dichten Nebels kann sie die Verbündeten Schirr'Zachs allerdings erst sehen, wenn diese sich den Toren bis auf anderthalb Schritte genähert haben – bis dahin verlässt sie sich eher auf ihr äußerst schwaches Gehör als auf ihre Augen, was eine sichere Annäherung der Helden praktisch garantiert. Falls sie auf der Rampe etwas (oder besser: jemanden)

entdeckt, der in ihrem eingeschränkten Begriffsuniversum „nicht hierhin gehört“, stößt sie einen heiseren Schrei aus und greift an. Der Schrei der Eisleiche weckt die anderen Eisleichen. Sollten die Helden einen Weg zu ihr hinauf finden, hier die Werte. Ansonsten bleibt sie auf den Zinnen und belästigt die Gruppe nicht weiter – sie soll bewachen, nicht angreifen.

Eisleiche

Hände:

INI 10	AT 7	PA 0	TP 1W6+4	DK H
LeP 21	AuP unendlich		MR 7	GS 5

Optionale Kampfregeln: Ringen (siehe **Basis 151**)

Untote können keine Wunden erleiden.

BEREICH 2: DIE SCHWARZEN TORE

Wenn die Helden die zuvor von dem dichten Dunst über der Brydia vor ihren Blicken verborgenen Tore am Ende der Rampe erstmals sehen, lesen Sie ihnen bitte folgende Zeilen vor oder geben sie mit eigenen Worten wieder:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch ragen zwei große, knapp fünf Schritt hohe Torflügel auf, die jeweils aus einem gewaltigen, schmutzig grauen Eisblock bestehen. Die dicken, in Angeln aus schwarzem Eisen ruhenden Torflügel wirken, als warteten sie nur darauf, sich jeder Macht zu widersetzen, die sie zu zerstören trachtet. In die Eisoberfläche ist ein Bild der Dämonenkrone eingeschnitten. Auf einem eisernen Ständer steht ein gewaltiger Gong samt Schlägel.

Dieses Doppelportal verwehrt den Helden den Zutritt zu Gloranias Eispalast. Wenn sie wie bei der Annäherung der Gruppe geschlossen sind, senken sich aus der Schwelle und dem Türsturz Bolzen aus schwarzem Stahl in Bohrungen in den gewaltigen Eisblöcken, die das Doppelportal faktisch unerstürmbar machen. Wuchtige Seilwinden in den Bereichen **3a** und **3b** dienen zum Öffnen und Schließen dieser massiven Pforte.

Was die Helden noch nicht ahnen können, ist, dass hinter dem Doppelportal lediglich ein kurzer Gang liegt, der an einem identischen, weiteren Doppeltor endet. Zu beiden Seiten dieses kurzen Ganges gibt es je 2 Schießscharten. Die für die Winden zuständigen Eisleichen sind mit Kriegsbögen ausgestattet, die sie gegen alle Eindringlinge einsetzen, die es in den Gang hinter dem ersten Doppelportal schaffen. Die Schießscharten sind so geschnitten, dass sie den Schützen Deckung geben, so dass Angriff auf sie mit AT -8 stattfinden, während ihre Parade um 4 erleichtert ist.

Der Weg hinein: Natürlich können die Helden ihr Glück damit versuchen die feucht glänzenden Eismauern des Palastes zu erklimmen, um in den Innenhof zu gelangen. Ohne passende Steigeisen, eine zehn Schritt lange Leiter oder magische Mittel ist dieses jedoch faktisch unmöglich. Nur auf der Westseite des Hofes ist eine der Mauern teilweise zerstört, so dass nur noch etwa fünf Schritt der Umfassungsmauern zu überwinden sind. Über diesen Weg können die Helden direkt in den Innenhof gelangen.

Um sich anderweitig Zutritt zu verschaffen, bleibt den Helden neben magischen Mitteln (FORAMEN für 10 AsP wirkt tatsächlich, auch wenn es den Helden unwahrscheinlich vorkommen mag) letztlich nur, den Gong zu schlagen. Dies alarmiert die Eisleichen, die auf den Türmen über den Torhäusern Wache stehen. Sie geben den beiden Eisleichen in den Torhäusern (**3a/b**) Bescheid, die daraufhin unter lautem Knarzen die Winden betätigen.

Wenn sie die Tore geöffnet haben, begeben sich die beiden Eisleichen (Werte siehe Kasten oben) in den Palasthof (Bereich **4**), um den Helden einen unangenehmen Empfang zu bereiten.

BEREICHE 3A UND B: DIE TORHÄUSER

Dies sind zwei praktisch identische Räume.

In beiden befindet sich je eine Treppe in einen der Türme des Eispalastes, zwei riesengroße Holzwinden, die über dicke Eisenketten mit den Toren des Palastes (Bereich **2**) verbunden sind, und je eine Holzpritsche, auf der ein fauliger Strohsack liegt. Eine der Winden zu bedienen erfordert eine KK-Probe +5.

Beide Räume beherbergen je eine Eisleiche mit Kriegsbogen. Dass hier jemand ist, sollte die Helden nicht überraschen, denn vermutlich haben diese Überbleibsel von Gloranias Eisreich ihnen das erste Portal geöffnet. Ihre Aufgabe bestand zur Blütezeit der Heptarchie, als die Schöne selbst noch oft hier weilte, darin, auf den Gongschlag die Tore zu öffnen und Eindringlinge abzuwehren – und genau das tun sie noch immer.

Eisleiche

Hände:

INI 10 AT 7 PA 0 TP IW6+4 DK H

Kriegsbogen (durch die Schießscharten):

INI 10 FK 16 TP IW6+7, kurze Entfernung.

LeP 21 AuP unendlich MR 7 GS 5 RS 1

Optionale Kampfregeln: Ringen (siehe **Basis 151**)

Untote können keine Wunden erleiden.

Sollten aus den Torhäusern Kampfgeräusche ertönen, werden die Eisleichen aus den Türmen nach unten nachschauen kommen. Jeweils zwei Eisleichen treffen nach einer Kampfrunde ein, zwei weitere nach einer weiteren. Ihre Werte sind identisch mit den obigen.

BEREICH 4: DER İΠΠΕΝΗΟΦ

Beschreiben Sie ausführlich – ab besten anhand des Vorlesetextes –, was die Helden wahrnehmen. Da der Text recht lang ist und mit Klirrfells (s. u.) plötzlichem Angriff endet, sollten Sie ab und zu innehalten, um die Spieler reagieren zu lassen. Falls den Helden eine *Sinnenshärfe*-Probe +1 (um weitere +1 erschwert pro Schritt Entfernung zur entsprechenden Tür), können sie hinter dem Doppelportal im Norden und der zertrümmerten Tür gen Osten raue Stimmen und dröhnelndes Lachen hören.

Im Innenhof harrt außerdem Klirfell, das Paavi'natam Gloranias, ungeduldig (und völlig wahnsinnig) der Rückkehr seiner Herrin. Schon gewöhnliche Paaviponys sind für ihre außergewöhnlichen Nahrungsvorlieben bekannt – sie fressen mit Vorliebe Fisch –, doch Paavi'natams, durch das Kreuzen der Reittiere mit Yash'Natmay, eingehörnten Dämonen aus dem Gefolge Belshirashs, entstandene Daimoniden, sind reine Fleischfresser. Klirfell, ein besonders großes Exemplar dieser Gattung, ist über sieben Spann hoch, hat struppiges,



weißes Fell, durch das die Eingeweide durchschimmern, blutunterlaufene Augen und zwei Reihen scharfer Reißzähne. Es hat seine geliebte Herrin ewig nicht gesehen und ist entsprechend übel gelaunt. Außerdem hat es einen sprichwörtlichen Mordshunger. Es will töten und warmes Blut trinken – bevorzugt das der Helden. Denn bei deren Annäherung hat es zunächst gehofft, Glorana sei auf einen Ausritt zurückgekehrt – und es ist mehr als willens, die Störenfriede seine Enttäuschung spüren zu lassen. Diese Begegnung wird einmal mehr klarmachen, dass der Hohe Norden kein Ponnyhof ist. Sollten die Helden siegen, so finden sie bei dem Leichnam des Daimoniden nichts von Wert.

Klirrfells hölzerner Unterstand ist 2 Schritt tief und 2 Schritt lang und kann durch eine völlig verrottete Tür mit von Rost zerfressenem Eisenriegel betreten werden (auch wenn es dazu vor dem Kampf nicht kommen wird). Unmittelbar daneben sind Holzbohlen aufgeschichtet, mit denen Glorana die Tür des Verschlages reparieren lassen wollte, doch ihr Rückzug hat dies verhindert. Im Inneren finden sich weder Heu noch ein Futtertrog oder ähnliches. Vielmehr sind die Überreste von Klirrfells Mahlzeiten in dem Schutthaufen im Innenhof zu finden, wo es zu speisen pflegte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Innenhof Shirach'Sûls ist abgesehen von einigen verstreut liegenden Eisbrocken und einer dünnen Schneeschicht leer. Durch den warmen Wind ist der Schnee an einigen Stellen zu Pfützen getaut, durch die die Eisfliesen des widernatürlichen Palastes durchschimmern. Das ständige Plätschern des Schmelzwassers ist das einzige Geräusch, das die Stille durchbricht.

Der Hof ist umfriedet von zwölf Schritt hohen Mauern aus schmutziggrauem Eis. In der Nordwestecke ist ein hüfthoher Haufen aus Eisbrocken und Schutt aufgetürmt, der eine nach Norden weiterführende Tür blockiert. Die Trümmer stammen eindeutig von der Westmauer, die auch bereits heftige Schmelzspuren aufweist. Knapp zwei Schritt oberhalb des Geröllhaufens klafft sogar eine regelrechte Lücke in der Westmauer, die einen Blick ins dunstverhangene Umland freigibt. Zu den weiteren Merkmalen des Innenhofes gehören eine runde Zisterne mit Eismauer sowie ein hölzerner Unterstand, der aus massiven Eichenbohlen besteht und sich in die Südwestecke schmiegt.

Vier Türen führen aus dem Innenhof weiter. Das Doppelportal nach Osten ist niedrigerissen worden; die beiden Eisplatten, die als Türflügel dienten, liegen in faust- bis kopfgroßen Brocken rings um den Durchgang im Innenhof. Die nördliche Doppeltür führt offenbar weiter ins Innere Shirach'Sûls und hängt aufgrund von dessen begonnener Schmelze schief in den

schweren Metallangeln. Über ihr ist ein Relief ins Eis geschnitten, das eine wunderschöne Frau auf einem gruselig anzuschauenden, pferdeähnlichen Reittier (*Klirrfell*) darstellt. Es ist allerdings durch Schmelzwasser bereits arg in Mitleidenschaft gezogen.

Sowohl hinter dieser Tür als auch hinter der zertrümmerten Tür nach Osten könnt ihr Feuer flackern sehen. Die Tür nach Norden in der Nordwestecke ist so stark blockiert, dass es Stunden dauern würde, sie freizuräumen; dies scheint euch kein guter Weg zu sein. In eurem Rücken schließlich befinden sich das euch sattsam bekannte schwarze Doppelportal sowie zwei offenstehende Türen in die Torhäuser, wo die Eisleichen wachten.

In dem Unterstand in der Südwestecke des Hofs steht bei eurem Eintreten eine schmutzig weiße, pferdeartige, knapp acht Spann hohe Kreatur, die euch aus blutunterlaufenen Augen, in denen Flammen zu schimmern scheinen, entgegen starrt. Ihr struppiger Schwanz peitscht nervös, durch das halbtransparente Fell könnt ihr all ihre inneren Organe sehen. Dann wiehert das Wesen schrill auf und entblößt dabei ein ganz und gar nicht pferdeartiges Gebiss voller gelber, scharfer Reißzähne. Es steigt plötzlich auf die Hinterbeine, sprengt mit einem Stoß seiner Vorderhufe die morsche Holztür seines Verschlages weg und stürmt euch an, und jegliches Nachdenken darüber, was das wohl für ein Geschöpf sein mag, muss auf nach dem Kampf verschoben werden.

Klirrfell ist das von der Eishexe eigenhändig aufgezogene Paavi'natam, auf dessen Rücken Glorana schon zahlreiche Ritte durch ihr Reich gemacht hat. Sein ständiges Hufscharrren und Schnauben wird vom Plätschern des herabfallenden Schmelzwassers zunächst übertönt, wenn die Helden den Innenhof betreten. Kampflos an ihm vorbei kommt die Gruppe nur, wenn alle Mitglieder unsichtbar sind und erheblich erschwerte *Schleichen*-Proben schaffen. Selbst in diesem Zustand darf man sich Klirrfell auf maximal anderthalb Schritt nähern, weil es sonst die Unsichtbaren wittert. Der Geruchssinn des Daimoniden ist auf kurze Distanz untrüglich.

Klirrfell

Tritt oder Biss:

INI 10	AT 13	PA 10	TP 1W6+4	DK H
LeP 45	AuP 20	MR 7	GS 6/12	RS 2

Nach dem Kampf können die Helden sich in aller Ruhe im Innenhof umsehen.



Die Zisterne ist 12 Schritt tief und mit einem halb verrotteten Deckel aus Eichenbohlen verschlossen. Daneben liegt ein mit Metallreifen beschlagener Holzeimer am Boden, an dessen Henkel noch ein etwa einen Schritt langes Stück Seil geknüpft ist.

Möchten die Helden im Anschluss an ihre Auseinandersetzung den Schutt- und Eisbrockenhaufen in der Nordwestecke des Innenhofs untersuchen, so fördert eine oberflächliche Inaugenscheinnahme nichts zutage. Das Auffälligste sind allerlei angenagte Menschen- und Tierknochen und große Mengen überfrorener Paavi'natam-Äpfel. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 fördert jedoch einen Gegenstand von Wert zutage.

Inmitten des Schutts, der Eisbrocken und Knochen blitzt es metallisch. Wer dem auf dem Grund geht, findet einen Hörnerhelm zwergischer Machart, der mit vier Saphiren im Gesamtwert von 40 Dukaten besetzt ist.

BEREICH 5: DER AUFENTHALTSRAUM

Hier brennt das Feuer, das die Helden möglicherweise schon von Klirrfells Innenhof aus wahrgenommen haben. Es flackert in einer großen Brennschale und taucht das gesamte Gebiet in ein warmes, orangefarbenes Licht. An der Westwand befinden sich fünf ordentlich geschichtete Holzstapel nebst Zunder. Die große Halle ist übersät mit langen Tischen und Bänken. Nach Norden und Süden führt je eine Tür weiter. In diesem Aufenthaltsraum halten sich derzeit drei weitere Eisleichen auf, die kümmerlichen Überreste von Gloranas Armee nahe Paavi. Sie sind gerüstet und erwarten die Helden mit kampfbereiten Waffen. Sie alle wissen nicht, dass sie untot sind; das Feuer ist Ergebnis ihres verzweifelten Versuches, sich warm zu halten.

Eisleiche (3)

Schwert:

INI 10	AT 10	PA 6	TP 1W6+5	DK N
LeP 21	AuP unendlich	MR 7	GS 5	RS 1

Optionale Kampfregeln: Ringen (siehe **Basis 151**)

Untote können keine Wunden erleiden.

BEREICH 6: DER ABTRITT

Dies sind die sanitären Anlagen für die einstige Besatzung des Eispalastes. Der Bereich umfasst einen Vorräum und zwei von einander getrennte Bretterverschläge mit je eigener Tür. In jedem davon befindet sich eine Holzbank mit ausgesägtem Loch in der Mitte, unter dem eine zwei Schritt tiefe Sickergrube liegt. Da die Eisleichen keine Verwendung für diesen Bereich haben, stinkt es hier wider Erwarten nicht nach Fäkalien.

BEREICH 7: DAS FASSLAGER

In diesem Lagerraum sind Fässer mit Bier, Met und Wasser gelagert. Er misst vielleicht drei auf drei Schritt und enthält derzeit ein großes Bierfass und je zwei kleine Met- und Wasserfässer. Diese Vorräte waren natürlich eher früher vonnöten, als Gloranas Söldner noch keine eisigen Untoten waren.

BEREICH 8: DIE STALLUNGEN

Dieses gesamte Gebiet ist eingestürzt, weil zu viele strukturtragende Eisteile weggeschmolzen sind. Man kann ansatzweise erkennen, dass sich in diesem Bereich Stallboxen für fünf Reittiere befanden, aber sie sind unter Eisbrocken zum



Teil gigantischen Ausmaßes begraben. Die Eisleichen haben sich auch nicht die Mühe gemacht, hier irgendwelche Aufräumarbeiten zu starten. Alle Bemühungen, hier etwas von Interesse oder Wert zu finden, sind zum Scheitern verurteilt.

BEREICH 9: DIE HALLE DER EISHEXE

Diese geräumige Halle wird vom Schein lodernder Feuer erhellt, der sich durch die zerstörte Doppeltür im Süden in den Innenhof ergießt. Hier werden die Helden schon erwartet. Vor allem wenn sie am Tor gegongt haben, erwartet sie hier die gesamt verbliebene Besatzung, die Glorana zurückgelassen hat, um Shirach'Sûl nicht unbewacht zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese einst großartige Halle schimmert in fahlem, bläulichen Licht, das durch das Eis sickert. Der östliche Bereich des Raumes liegt in Trümmern, weil ein großer Teil der Eismauer zu den Stallungen hin eingestürzt ist. Auch ein Teil der ebenfalls aus Eis bestehenden Decke ist eingebrochen und gibt einen Blick auf das wolkenverhangene Firmament frei. Jemand hat den Großteil der zum Teil sehr massiven Eisbrocken zu mehreren großen Haufen zusammengeschoben, die überall in der Halle verteilt sind.

Die Decke der Halle wurde ehemals von sieben sibenreckigen Eissäulen getragen, aber zwei davon sind inzwischen umgestürzt, und ihre Bruchstücke liegen zerborsten zwischen den restlichen Eisbrocken. An den Wänden entlang stehen gut ein Dutzend bläuliche Gestalten aus Eis, offenkundig Statuen, in verschiedenen Posen. Diese scheinen die Kunstwerke zu sein, die der Frostwurm gesucht hat.

An der Nordwand steht auf einem quadratischen Eispodest ein gewaltiger Thron aus schimmernden, scharfkantigen Eiskristallen. Und darauf sitzt eine schreckliche Gestalt.

Auf dem Thron sitzt lässig ein dreiehörnter Dämon, zweifelsohne ein Diener Belshirashs, und hält ein gewaltiges Jagdhorn in einer Hand und eine Rooke, eine nivesische Keule, in einer anderen. Sein widerwärtiges Haupt krönt ein Ährenbund aus vergoldetem Walbein, die Krone der Herzöge von Paavi, die einstmals Glorana geraubt hat. Zusammen mit der Rooke bildet sie die herzöglichen Herrschaftsembleme Paavis.

Bei dem Dämon handelt sich bei ihm um eine trollgroße Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen (eines davon, das im Hinterkopf, dürften die Helden auf Anhieb nicht sehen können), scharfen, blutig aus der Haut ragenden Hornsplittern und einem mächtigen, elchähnlichen Geweih sowie drei Hörnern auf dem Rückenkamm.

Rechts und links des Thrones befindet sich je eine einfache, weiterführende Tür in der Nordwand. Außerdem ist das Eispodest gesäumt von zwei steinernen Becken, die von Podesten auf der Höhe der Armlehen des Thrones gehalten werden.

Einst herrschte Glorana von dieser Halle aus über Paavi und ihre gesamte Heptarchie. Heute dient sie den wenigen verbliebenen Verteidigern des Eispalastes als Sammelpunkt. Die Verteidiger dieses Raumes werden geführt von dem dreiehörnten Umdoreel, der von der Eishexe beschworen ward und ihr unverbrüchliche Treue bis zu seiner Verbannung geschworen hat. Vor dem Thron steht leicht gekrümmt *Sindri Gorbas* und schaut erschrocken zu den Helden herüber. Neben ihm liegt fest in Felle gewickelt und auf einen einfachen Holzschlitten gebunden eine dunkelblonde, bewusstlose Frau. Es handelt sich um die Firungeweichte Firnja, die seit Jahren einen in einem Erdloch verborgenen Firun-Tempel in der Nähe Paavis betreibt und vor einigen Tagen von Eisjägern aufgestöbert und in den Herzogenpalast verschleppt wurde. Herzogin Geldana spielte dieser Zufallsfund in die Hände, da sie nun das perfekte Tauschobjekt hat, um die Hilfe des Umdoreel und seiner untoten Gefolgschaft zu erkaufen.

Sollten die Helden es geschafft haben sich unbemerkt in den Palast und an Klirrfell vorbei zu schleichen, können sie noch die Verhandlungen zwischen Gorbas und dem Dämon belauschen, bei dem es darum geht, wie viele Kinder aus Paavi der Dämon dafür haben will, um etwas, was er Danakan, den Verschlin-



SINDRI GORBAS



ger der Lebenden, nennt, zur Verteidigung Geldanas zu rufen. Außer dem Umdoreel befinden sich ein Usuzoreel (ein niederer Diener Belshirashs) und sechs Eisleichen in dem Raum, über die der dreiehörnte Diener Belshirashs gebietet. Er führt ein hartes Regiment, und seine kleine Armee gehorcht ihm aufs Wort. Die sechs Eisleichen in der Halle sind mit Armbrüsten bewaffnet, die sie beim Eintreten der Helden spannen. Den weiteren Verlauf der Auseinandersetzung mit Umdoreel und den anderen Kreaturen in diesem Raum finden Sie im Abschnitt **Das Gefecht im Eispalast**.

BEREICH I 0: DER SCHLAFRAUM

Dies ist der Raum, in dem Glorana nächtigte, wenn sie sich in ihrem Paavier Eispalast aufhielt. Hier befinden sich eine Bettstatt aus Eis, ein kleiner Kamin, in dem kein Feuer brennt, ein Stapel Seidenlaken, ein aus Eis geformter Tisch mit einem Rotholz-Scherenstuhl davor, ein Regal voller Kosmetika und ein Spiegel an der Wand. Über der Feuerstelle hängt ein dreidimensional gearbeitetes Reliefbild von einem Eispalast in einer Wüste aus schwarzem Eis, zweifellos Gloranas aktueller Herrscherinnensitz Shirach'ras.

Eine weiterführende Tür im Norden führt in Bereich 11. Sie ist hinter einer dünnen, beweglichen Eisplatte verborgen. Diese ist mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* +2 zu entdecken.

BEREICH II: DER RAUM ZWISCHEN DEN ORTEN

In dieser Kammer finden die Helden eine eisige Säule mit einer Aussparung an ihrer Spitze. Ansonsten enthält sie keinerlei Einrichtungsgegenstände. Einstmals fungierte dieser Raum als eine Art Portal nach Schirach'Ras, dem nördlichen Eispalast Gloranas, doch der Durchgang durch den Limbus ist schon seit Jahren geschlossen und nicht mehr verwendbar.

DAS GEFECHT IM EISPALAST

Sobald die Helden im Thronsaal erscheinen, befiehlt der Umdoreel mit unheimlich nachhallender, sonorer Stimme zweien der Eisleichen, sich vor je einer der weiterführenden Türen zu postieren und diese zu halten. Zwei weitere Eisleichen flankieren beim Eintreten der Helden sofort seinen Thron und heben die Armbrüste. Den restlichen beiden und dem Usuzoreel befiehlt er, die Helden anzugreifen. Bis der niedere Dämon und die Eisleichen allerdings heran sind, vergehen 2 KR, die die Helden zu strategischen Gegenmaßnahmen nutzen können. Dann tobt der Kampf.

Der Kampf mit einem Dämon, besonders einem gehörten, ist eine große Herausforderung, und er darf den Helden durchaus das letzte abverlangen. Irgendwann im Verlauf des Kampfes wird Schirr'Zach im Innenhof landen und nach dem Rechten sehen. Sollten die Helden bis zu diesem Zeitpunkt arg in Bedrängnis geraten, können sie durchaus versu-

chen den wütenden und tobenden Umdoreel nach draußen zu locken. Zwar mag der Dämon ein mächtiger Streiter Nagrachs sein, doch gegen den verärgerten Meister der Frostwürmer hat auch er wenig Chancen. Sollte der Umdoreel den Eindruck haben, er werde unterliegen, pfeift er nach Klirrfell, um auf dem Paavi'natam zu flüchten. Kommt es nicht herbei galoppiert, verflucht er die Helden und kämpft bis zu seiner Vernichtung. So wird der Kampf vermutlich dann auch enden, da es sehr wahrscheinlich ist, dass die Helden Klirrfell auf dem Weg in die Halle der Eishexe getötet haben.

Umdoreel

Biss:

INI 13+IW6	AT 14	PA 10	TP 3W6+5	DK N
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Krallen:

INI 13+IW6	AT 16	PA 10	TP 2W6+2	DK NS
-------------------	--------------	--------------	-----------------	--------------

LeP 70	AuP unendlich	MR 35	GS 10	RS 4
---------------	----------------------	--------------	--------------	-------------

Besondere Kampfregeln: 4 Aktionen pro KR (2 Angriffe und 2 Reaktionen), großer Gegner (kann nur mit Schilden pariert werden)

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

Usuzoreel

Bei diesem Dämon handelt es sich um eine bizarre entstellte menschliche Gestalt von der Farbe rußigen Eises oder gefrorenen Fleisches, deren Anblick und schrille Schreie nur die Tapfersten ertragen können, ohne auf der Stelle Fersengeld zu geben. Die Angriffe des Usuzoreel entsprechen deshalb einem HORRIPHOBUS mit 6 ZfP*: man kann sie nur mittels einer gelungenen MR-Probe „parieren“

INI 10+IW6,	AT 18 (s. o.)	PA 10	TP s. o.	
--------------------	----------------------	--------------	-----------------	--

LeP 40	AuP unendlich	MR 25	GS 12	RS 3
---------------	----------------------	--------------	--------------	-------------

Eisleiche (6)

Schwert:

INI 10	AT 10	PA 6	TP IW6+5	DK N
---------------	--------------	-------------	-----------------	-------------

Leichte Armbrust:		INI 8+IW6		FK 17
--------------------------	--	------------------	--	--------------

TP IW6+6, Mittlere Entfernung, Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2–2

LeP 21	AuP unendlich	MR 7	GS 5	RS 1
---------------	----------------------	-------------	-------------	-------------

Optionale Kampfregeln: Ringen (siehe Basis 151)

Sindri Gorbas

Mengbilar*:

INI 8+IW6	AT 12	PA 13	TP IW6+1	DK H
------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Kurzschwert:

INI 10+IW6	AT 12	PA 13	TP IW6+2	DK HN
-------------------	--------------	--------------	-----------------	--------------

LeP 31	AuP 31	KO 13	MR 6	GS 8	RS 2
---------------	---------------	--------------	-------------	-------------	-------------

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich

*Sindri greift immer zuerst mit dem Mengbilar an, der mit Drachenspeichel der Qualität E gefüllt ist. Bei einer Verletzung erzeugt das Waffengift IW6+3 SP pro SR für IW6+1 SR. Erst danach greift er zum Kurzschwert.

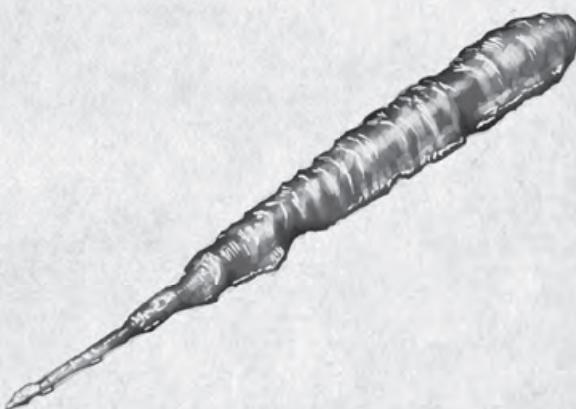


ÜBER DIE KREATUREN DER NIEDERHÖLLEN

In diesem Abschnitt werden die Helden mit verschiedenen Dämonen konfrontiert werden. Wie die Niederhöllen, die sogenannte siebte Sphäre, selbst sind ihre Bewohner Produkte des Chaos und für den menschlichen Verstand in ihrer Wandelbarkeit kaum zu begreifen. Es gilt daher selbst unter aventurischen Gelehrten nur als abstraktes Modell, die verschiedenen Dämonen den Domänen der zwölf Erzdämonen zuzuordnen. Selbst deren eigentliche Existenz als Persönlichkeiten ist unter den Gelehrten umstritten. Trotz der Vielfältigkeit der Erscheinungsformen haben Dämonen jedoch einige Eigenschaften gemeinsam. Sie kennen keine Gnade und keine Rücksicht, sie sind grausam und zutiefst bösartig und in ihrem Verhalten unberechenbar und sprunghaft. Ihr schieres Erscheinen in der dritten Sphäre, also der Sphäre der menschlichen Existenz, kann daher die meisten denkenden und fühlenden Wesen Aventuriens in Angst und Schrecken versetzen. Ihre Präsenz ist dabei selten von Dauer und der von ihnen gewählte Leib unterliegt nicht allen Gesetzmäßigkeiten der dritten Sphäre. So zeigen sie sich von vielen Spielarten der Magie kaum oder gar nicht beeindruckt und auch profane Waffen oder andere Arten physischer Gewalt verletzen sie kaum. Zu guter Letzt scheinen nicht einmal die Gesetze der Physik ihre normale Wirkung auf Dämonen zu haben. So können Dämonen beschleunigen oder ihre Richtung ändern, ohne auf die Masse ihres Leibes Rücksicht nehmen zu müssen. Sie können sich sogar an glatten Wänden entlang bewegen.

Genauso, wie ihre Herkunft ihnen all diese Stärken bietet, führt sie jedoch auch zu Schwächen. Waffen, die von einem Priester geweiht wurden, scheinen eine verheerende Wirkung auf die meisten Dämonen zu haben. Besonders Weihen, die vom Priester der Gegengottheit zum jeweiligen Erzdämon vorgenommen wurden, beispielsweise Firun als Gott der Jagd und des Winters gegenüber Nagrach, dem Erzdämon der blutigen Hatz, scheinen für Dämonen der jeweiligen Domäne besonders gefährlich zu sein.

Werden Dämonen besiegt, so zerfällt ihr Leib zu Staub, zerplatzt oder verschwindet in einer Schwefelwolke. Ein Leichnam bleibt nicht zurück.



ERWEITERTE REGELN:

DÄMONEN IM ÜBERBLICK

Regeltechnisch werden die beschriebenen Besonderheiten von Dämonen vereinfacht dargestellt wie folgt umgesetzt:

Dämonen allgemein

Gifte, Krankheiten und auch Säuren können ihnen nichts anhaben. Das gleiche gilt für Hitze und Kälte, so lange ihr Ursprung nicht eine reine elementare Manifestation, meist erzeugt durch Magie, ist. Sie erhalten keine Wunden und keine Abzüge durch LeP-Verlust. Ihre Ausdauer ist unendlich.

Dämonen und Waffen

Bei profanen Waffen, also Waffen, die weder verzaubert noch geweiht sind, werden die erwürfelten Trefferpunkte (TP) halbiert und dann erst der Rüstungsschutz (RS) des Dämonen abgezogen, um den Schaden zu berechnen. Bei geweihten und magischen Waffen kommt diese Halbierung nicht zum Tragen, dafür gilt die Magieresistenz (MR) als zusätzlicher Rüstungsschutz gegen magische Waffen. Ausnahmen finden sich beim jeweiligen Dämonen beschrieben. Ist die Waffe dem Gegengott des zum Dämon gehörenden Erzdämonen geweiht, werden die erwürfelten Trefferpunkte (TP) sogar verdoppelt.

Dämonen und Zauberei

Dämonen sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt. Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung werden zusätzlich zu den normalen Modifikatoren um ihre Magieresistenz (MR) erschwert. Dies kann auch dazu führen, dass die Magieresistenz (MR) als Erschwernis doppelt angerechnet wird. Bei Schadenszaubern wird die Magieresistenz (MR) vom Schaden abgezogen.

Bei der Verwendung der Zauber aus dem Basisregelwerk, S. 172ff. ergibt sich folgendes Bild:

Die Zauber FULIMINCTUS DONNERKEIL und IGNIFAXIUS FLAMMENSTRahl funktionieren regulär, wobei der magische Schaden durch die Magieresistenz (MR) verringert wird.

Zusätzlich um die Magieresistenz (MR) des Dämons erschwert sind die Zauber ANALYS ARKANSTRUKTUR, BLICK IN DIE GEDANKEN, BLITZ DICH FIND, EINFLUSS BANNEN, ELFENSTIMME FLÖTENTON, HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT, ODEM ARCANUM, SEIDENZUNGE ELFENWORT und SENSIBAR EMPHATICUS. Alle anderen Zauber können von sich aus nicht auf Dämonen gewirkt werden oder haben keine Wirkung auf sie.

Eine genauere Erläuterung der Regeln zu Dämonen findet sich in **Wege der Zauberei, S. 206ff.**



NACH DEM KAMPF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich ist das vierarmige Monstrum besiegt. Während euch das Blut noch durch die Ohren rauscht und sich der Schmerz eurer Wunden langsam ins Bewusstsein drängt, schiebt sich der schlangenartige Hals Schirr'Zachs mit ungewohnter Vorsicht in den Thronsaal. Er schaut sich um und fixiert die Statue einer jungen Frau in dicker Fellkleidung und Rüstung, die ein Schwert drohend in die Luft reckt. „Diese da! Bringt mir die Statue [Kostbarkeit, Schatz]!“

Wenn die Helden die gut 70 Stein schwere Statue zum Drachen bringen, zieht er sie mit einer für seinen gigantischen Leib überraschenden, fast zärtlichen Vorsicht näher heran und betrachtet sie von allen Seiten. Es scheint fast, als würde er seine Stirn runzeln, zieht sich aber mit der Statue in den Klauen aus dem Thronsaal zurück. Dann fordert er die Helden auf eine weitere Statue, einen Mann in einem schwarzen Bärenfell, heraus zu tragen. Offenkundig scheint er gefunden zu haben, was er gesucht hat. Zwei kleinere Frostwürmer, die sich auf den Mauern des Schneepalastes niedergelassen haben, greifen sich achtsam die beiden Statuen und fliegen mit ihnen davon.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der weiße Drache schaut noch einmal auf euch herab. „Gut. Ihr könnt gehen [seid frei, habt eure Schuld beglichen, mir gedient]. Der Handel ist beendet.“ Ohne weitere Worte des Dankes breitet das geschuppte Ungetüm die Flügel aus und hebt ab, um den beiden anderen Drachen zu folgen. Ihr bleibt zurück in dem verwüsteten, dem Untergang geweihten Schneepalast der Eishexe.

Je nachdem, wie der Kampf im Thronsaal verlaufen ist, können die Helden Sindri Gorbas lebend erwischen. Wenn sie ihn nicht laufen lassen, wird Dermot ihn vermutlich wegen Verrats aufknüpfen lassen. Außerdem können sie die Firun geweihte Firnja von ihren Fesseln befreien und die bewusstlose Geweihte zu Dermot bringen. Sie wird den Helden sehr dankbar für ihre Rettung sein und Dermot von nun an als Priesterin Firuns zur Seite stehen.

Die Helden können ansonsten noch die Herrschaftssymbole der Herzöge von Paavi, also die Krone und die Keule, bergen und sich dann auf den Rückweg zum Lager Dermots machen.

FIRNJA VON PAAVI

Seit der Geweihte des Firuntempels von Paavi während der Invasion durch Glorana ermordet wurde, ist seine Akoluthin Firnja auf sich selbst gestellt. Sie hat sich in die Brydia zurück gezogen, um mitten im Reich der Eishexe und verborgen vor den Häschern Gloranias ein firungefalliges Leben zu führen. Tatsächlich betreibt sie sogar einen kleinen, in einem Erdloch verborgenen Firuntempel nordwestlich von Paavi. Als sie hörte, dass Paavi befreit werden solle oder sogar schon befreit sei, hat sie sich zu nah an die Stadt heran gewagt und ist von Eisjägern aufgegriffen worden.

Geboren: 1004 BF

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: schwarz und verfilzt

Augenfarbe: dunkelblau

Kurzcharakteristik: wortkarge Geweihte des Firun

Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 14, KO 14

Herausragende Talente und Sonderfähigkeiten: Bogen 13, Fährten suchen 15, Raufen 11, Wildnisleben 13

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Das schmelzende Reich endet, wenn die Helden den Statthalter Gloranias im Eispalast bezwungen und sich aus der Schuld von Schirr'Zach frei gekauft haben.

Direkt im Anschluss an das eigentliche Abenteuer werden die Helden vermutlich Dermot in seinem Feldlager aufsuchen, ihm die Herzogsinsignien überreichen. Spätestens jetzt wird der rechtmäßige Herzog von Paavi sie zu seinen wichtigsten Verbündeten zählen.

Bei Fjadir und seiner Schwester Liwinja haben die Charaktere fortan einen Stein im Brett, und Schirr'Zach sieht ihre Schuld bei ihm als abgegolten an – er ist mit der Entwicklung der Dinge zufrieden und wird von sich aus nicht mehr den Kontakt mit den Helden suchen. Nun wird es Zeit, dass sie an der Seite Dermots und seiner anderen Verbündeten das Schicksal Paavis entscheiden.

Den Helden winken für ihre Anstrengungen in **Das schmelzende Reich** lukrative **500 Abenteuerpunkte**. Zudem sollte jeder Charakter **zwei spezielle Erfahrungen** erhalten. Sprechen Sie diese mit den Spielern einzeln durch und berücksichtigen Sie den erfolgreichen und klugen Einsatz von Talenten in kritischen Momenten.



KAPITEL IV: ROTER SCHNEE

„Das Unabwendbare ist ein seltener Gast am wärmenden Feuer.“
—altes nivesisches Sprichwort

Die Geschehnisse der zurückliegenden Monate in und um Paavi haben die Helden in eine Situation manövriert, aus der es nur einen logischen Ausweg gibt: Krieg. Dies lag zwar nicht in ihrer Absicht, aber andere Akteure dieses Dramas haben einen regelrechten Feuereifer an den Tag gelegt, um die Situ-

ation eskalieren zu lassen. Die widerstreitenden Fraktionen beziehen nun Stellung, und es ist nur eine Frage der Zeit und der Gelegenheit, bis die erste ihren Zug macht und damit die Hunde des Krieges im hohen Norden entfesselt. Welche der Parteien siegreich aus dem Kampf um die Vorherrschaft im ewigen Eis hervorgeht, steht zu diesem Zeitpunkt noch in den Sternen, doch können die Helden wesentlich zum Sieg der guten Sache beitragen.

HINTERGRUND

Dermot der Jüngere ist fest entschlossen, sein rechtmäßiges Erbe anzutreten und seine Schwester vom Thron in Paavi zu stoßen. Zu diesem Zweck hat er die Nivenstämme der Lieska-Leddu und Lieska-Jäärna unter seinem Banner versammelt und gedenkt nun, gen Paavi zu ziehen. Unterstützung erhofft er sich dabei unter anderem aus Bjaldorn, denn ihm ist nur allzu bewusst, dass die Nivenen allein unter seiner Führung wie Vieh zur Schlachtbodyn marschieren werden, sollten sie keinerlei Unterstützung erfahrener Krieger erhalten, sei ihre Übermacht auch noch so groß. Die Nivenen schlichten Streitigkeiten vornehmlich im Faustkampf Mann gegen Mann, und ihre Waffen dienen der Jagd. Trotz ihrer wilden Entschlossenheit, Dermot in die Schlacht zu folgen, wird sie diese nicht vor den scharfen Klingen ihrer Gegner bewahren.

Doch Baron Fjadir von Bjaldorn kann Dermot nur dann unterstützen, wenn es den Helden zuvor gelungen ist, ihn von Nagrachs Hauch zu heilen. Während die Helden aufbrechen, um den in seiner Burg zurückgezogen lebenden Baron zu heilen, bereitet Dermot den Sturm auf Paavi vor.

In Paavi bringen derweil Geldanas Kundschafter und Spione täglich Kunde in den Herzogspalast von einem „nahenden Sturm“, der über das Land fegt. Er bringt Veränderung mit sich. Der Name Dermot fällt immer häufiger im Zusammenhang mit diesem Sturm, den die hochschwangere Herrscherin schon im letzten Sommer vorausgeahnt und Befehl gegeben hat, sich auf einen Angriff vorzubereiten und Verteidigungsmaßnahmen zu ergreifen, selbst wenn sie insgeheim nicht daran glaubt, dass ein erneuter Versuch ihres Bruders, ihr den Thron streitig zu machen, von Erfolg gekrönt sein könnte. Um ihre aktuelle körperliche Schwäche zu überspielen und sich selbst zu beruhigen, geht sie besonders streng mit Paavis Bevölkerung ins Gericht und maßregelt die Hungernden mit immer härteren Strafen. Geldanas Eisjäger machen kurzen Prozess mit Aufständischen und zwingen gleichzeitig diejenigen, die

sich als weniger aufmüpfig erweisen, unter Waffen, um sich auf den mehr als wahrscheinlichen Krieg vorzubereiten. Auch ihren Gästen und Mündeln, die im Palast wohnen, um sich den Adel gefügig zu halten, droht sie immer häufiger offen und malt ihnen in prächtigen Farben aus, was passiert, wenn sich ihre Eltern gegen ihren Herrschaftsanspruch stellen.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Da dieses Abenteuer das große Finale der Kampagne darstellt, in dem vieles parallel passiert und ein rasantes Tempo vorherrschen wird, sei dem Meister empfohlen, mit dem in **Roter Schnee** enthaltenen Ablaufplan (siehe Seite 79) zu arbeiten, um den Überblick zu behalten und den Spielern den Eindruck eines großen Ganzen, dessen Teil sie sind, zu vermitteln – sie sollen auf keinen Fall das Gefühl haben, einen mehr oder weniger interaktiven Film zu sehen.

Roter Schnee schließt unmittelbar an **Das schmelzende Reich** an und gipfelt in einer epischen Schlacht um die Vorherrschaft im Herzogtum Paavi. Geldana wird ihren Thron mit allen Mitteln gegen ihren Bruder Dermot verteidigen, doch stehen auf der Seite des rechtmäßigen Erben des Thrones ebenfalls mächtige Verbündete. Einige davon eilen hoffentlich mit Hilfe und auf Betreiben der Helden an Dermots Seite, andere verfolgen aber auch ganz egoistische Ziele und haben ihre sehr eigenen Beweggründe.

Während die Helden noch mit den Geschehnissen in **Der Leuin Wahn** beschäftigt sind, errichtet Dermot in der Brydia im Marschland in der Nähe von Paavi sein provisorisches Heerlager und erwartet das Eintreffen der versprengten Nivenstämme und -sippen, die er, stellenweise mit Hilfe der Helden, davon überzeugen konnte für sein Geburtsrecht einzustehen.



Was in der Zwischenzeit in und um Paavi geschieht, wird den Helden wahrscheinlich nur aus zweiter Hand zugetragen, da sie sich weder dort blicken lassen können noch Zeit haben, sich selbst um die dortigen Zustände zu kümmern. Stattdessen werden die Helden direkt ins Geschehen hineingeworfen und müssen sich im Anschluss an **Das schmelzende Reich** zunächst auf ihre Intuition und die Aussagen ihrer Verbündeten, insbesondere Dermots des Jüngeren verlassen.

Bald darauf müssen sich die Helden entscheiden, an welchem Ort der Schlacht ihr Geschick und ihr Ideenreichtum am nützlichsten und am nötigsten sind. Bleiben sie an der Seite Dermots und dirigieren die Schlacht von außerhalb? Werfen

sie sich ins Gewühl der offenen Feldschlacht vor den Toren der Hauptstadt? Oder dringen sie mit einer kleinen Gruppe in die Stadt ein und versuchen, Geldana im Herrscherpalast zu begegnen und so der Schlange das Haupt abzuschlagen, auf dass ihr Heerführerlos und Hals über Kopf in alle Winde verstreut wird?

Vieles kann geschehen, wenn die Helden die richtigen Entscheidungen treffen, und viele Leben können gerettet werden, wenn ihr Zutun zu einem baldigen Ende der Auseinandersetzungen führt. Doch einiges wird und muss geschehen, ob die Helden es nun wollen oder nicht. Jede Partei im großen Kampf um die Vorherrschaft wird alles Mögliche und Unmögliche tun, um den Sieg zu erringen.

DER ANFANG VOM ENDE

Im letzten Abenteuer der Kampagne **Erben des Schwarzes Eises** bleibt wenig Spielraum für unterschiedliche Einstiegs-szenarien, steht doch unzweifelhaft fest, dass die Helden sich auf die ein oder andere Weise auf Seiten des rechtmäßigen Herrschers Dermot des Jüngeren wiederfinden werden, wenn nicht irgendetwas schrecklich schief gelaufen ist.

Deshalb steigen wir an dem Punkt in die Geschichte ein, wo die Helden sich entscheiden müssen, wie sie ihre Befä-

higungen am besten für die gute Sache einbringen können. Dabei sollte der Meister im Hinterkopf haben, dass er es hier mit keiner aus einschlägigen Filmen bekannten epischen Schlacht mit Zehntausenden von Kriegern auf beiden Seiten zu tun hat, sondern jeder einzelne Kämpfer Zünglein an der Waage sein kann.

Und bedenken Sie stets, dass das Schicksal einzelner Protagonisten immer im Mittelpunkt des Rollenspiels steht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Um sowohl für die Spieler als auch für den Meister die Situation bei aller Propaganda und Schönfärberei beider Seiten ins rechte Licht zu rücken, widmen wir uns zu Beginn des Krieges dem Thema Kräfteverhältnisse, Terrain und Chancenverteilung:

Geldanas Armee

- ⦿ rund 50 Eisjäger (Elitetruppe und loyale Garde der Herrscherin)
- ⦿ 100 Söldner (kämpferprobt und bereit, für die richtige Bezahlung alles zu tun)
- ⦿ rund 800 Kämpfer der Bürgerwehr Paavis (die meisten davon wurden von Geldanas Eisjägern zwangsrekrutiert und daher mehr oder weniger leicht davon zu überzeugen, die Seiten zu wechseln, wenn man die Gelegenheit dazu erhält, mit ihnen zu reden und sie die Gelegenheit haben, ihre Angst abzustreifen)
- ⦿ 2 schwerbewaffnete, vollbesetzte Koggen im Hafenbecken mit feuerbereiten Rotzen und voller Besatzung
- ⦿ 100 von Geldanas Mittelsmännern angeworbene Söldner, die erst später anrücken
- ⦿ rund 10 bis 15 Adlige mit je 5 bis 10 Gefolgsleuten (die Geldana mehr oder weniger eng verbunden sind; in jedem Fall

hält die Herzogin die Kinder einiger dieser Adligen in ihrem Palast als „Gäste“ gefangen, was für viele eine ausreichende Motivation darstellt, Geldana bis in den Tod zu folgen)

- ⦿ 10-50 Sammler aus dem Herzogtum, die sich aus unterschiedlichen Gründen bei Geldana verdingen. Haben die Helden die *Wolfshetzer* in Paavi im zweiten Band völlig ausgeschaltet, geht die Sammlermenge gegen 10, ansonsten gegen 50.)

Dermots Heer

- ⦿ 500-700 Nivesen (Jäger und Krieger der beiden Stämme, die teilweise noch auf ihrem Zug in den Norden sind und daher nicht viele Kämpfer entbehren konnten. Die Lieska-Kangerluk dagegen gehen fast vollständig in die Schlacht. Alle sind wild entschlossen, Geldana zu stürzen und den rechtmäßigen Herzog auf den Thron zu setzen)
- ⦿ 200 Bjaldorner Soldaten unter Führung Baron Fjadirs (es sei denn, den Helden gelingt es nicht, den Baron von seiner Krankheit zu befreien)
- ⦿ 5-8 Adlige mit je 5-10 Gefolgsleuten (die Geldana stürzen wollen und von den Helden über die Kampagne davon überzeugt werden konnten, ihnen und Dermot zur Seite zu stehen)
- ⦿ die Frostarmee (siehe Kasten auf Seite 77)
- ⦿ die Helden



ESKALIER ES!

Dem Meister sollte klar sein, dass die hier auftretenden Protagonisten den Spielern in vielerlei Hinsicht überlegen sind. Dennoch soll er sich nicht davon abhalten lassen, den Disput auf eine Ebene zu eskalieren, die dem Anlass angemessen scheint.

Geldana ist eine hochrangige Nagrach-Paktiererin, die im Normalfall nicht davor zurückschreckt, Dämonen heraufzubeschwören, um ihrem Feind den Garaus zu machen. Überdies ist ihr zuzutrauen, dass sie in einem Akt der Verzweiflung Nagrachs Wilde Jagd, eine Meute von mächtigen Dämonen, entfesselt. Einzig ihre Schwangerschaft hält sie im Moment von alldem ab.

Sollte sich der Meister trotz aller Widrigkeiten dazu entschließen, Geldanas ganze Macht in die Waagschale zu werfen, bleibt ihm nur, auf Dermots Seite ebenso mächtige Verbündete aufzustellen, die sich diesem Machtübergewicht entgegenstellen können.

Die Helden spielen in dieser Auseinandersetzung dann jedoch nur eine untergeordnete Rolle. Der Meister kann es so einfädeln, dass die Helden an dem einen oder anderen Sieg über einen übermächtigen Gegner beteiligt sind und ihm vielleicht sogar den Gnadenstoß geben. Ein Kampf Mann oder Frau gegen Dämon jedoch würde einem Schlachtfest gleichkommen, in dem der Held nicht den Grillspieß dreht, sondern selbst auf dem Rost liegt.

TERRAIN

Das Gelände um Paavi ist denkbar schlecht für ein großes Gefecht geeignet. Im Winter sind Land und Wasser in einen dicken Eispanzer gehüllt, der das Bewegungstempo massiv einschränkt und den Kämpfern jegliche Wärme aus den Gliedern zieht. Im Rest des Jahres ist das Land rings um die Stadt eine heimtückische Mischung aus Moor- und Heide-landschaft, die so stark zerklüftet ist, dass keinerlei schweres Kriegs- und Belagerungsgerät auf einem anderen Weg als über die wenigen befestigten Straßen transportiert werden kann und selbst dann besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass es in Schlamm und Morast stecken bleibt oder gar umstürzt. Abgesehen davon, dass es niemand bedienen könnte. Darüber hinaus muss der Meister bei allem Planungseifer und Einfallsreichtum seiner Spieler bedenken, dass seit Monaten Holzmangel in und um Paavi herrscht, was die Möglichkeiten, jedwedes Belagerungsgerät zu bauen, drastisch reduziert – ganz abgesehen davon, dass die Nivenen keinerlei Erfahrung im Bau solcher Apparate haben und bestenfalls Handreichungen machen könnten.

Der Seeweg scheint außerhalb der Wintermonate der einzige aussichtsreiche zu sein, wären nicht die beiden schwerbewaffneten Koggen im Hafen Paavis, die aus gut geschützter Lage jeden Angreifer in Grund und Boden schießen können.

CHANCEVERTEILUNG

Geldana ist eine mächtige Paktiererin. Die Kräfte der Helden reichen nicht aus, um diesem Umstand etwas entgegenzusetzen. Einzig ihre derzeitige Unpässlichkeit durch ihre Schwangerschaft zehrt an ihren Kräften und macht sie angreifbar. Die Nachricht über Geldanas Schwangerschaft war der einzige echte Lichtblick in den Berichten von Dermots Spionen, die inzwischen jedoch verschollen sind. Seitdem gibt es keine bestätigten Berichte mehr über den Verlauf der Schwangerschaft der Herzogin

Ihre Terrorherrschaft hat ihr nur wenige echte Getreue verschafft, die ihr ohne Zwang bis in den Tod folgen würden. Das ist ein Vorteil für die Helden und folglich auch für Dermot.

Der legitime Thronerbe hat kaum einen mächtigen Verbündeten auf seiner Seite. Dafür steht Dermot für einen allgemeinen Wandel im Reich und erfüllt die Herzen seiner Getreuen mit Mut und Entschlossenheit. Was den Nivenen an Kampferfahrung fehlt, können sie also zumindest zum Teil mit schierem Willen aufwiegen. Sie stehen wie ein Fels hinter Dermot und sind bereit, das größte aller Opfer für seine Sache zu bringen. Fjadir von Bjaldorn ist ein wichtiger Punkt in Dermots Kriegstaktik. Sein Ausbleiben würde wahrscheinlich ein erneutes Scheitern und einen endgültigen Vertrauensverlust der Nivenenstämme bewirken und die Visionen, die die Kaskju Mido hatte, wahr werden lassen.

Darüber hinaus würde Fjadirs nicht gewährte Unterstützung außerdem ein Ausbleiben der Frostarmee, die sich einzig dem Baron verpflichtet sieht, zur Folge haben, und Geldanas Triumphzug durch die Straßen Paavis würde von Dermots Kopf auf einer langen Stange angeführt werden.

Vieles hängt im Verlauf des großen Finales von Glück und Schicksal ab. Beides verkörpert erfreulicherweise der Meister. Die zahlreichen Vor- und Nachteile, die wir hier aufführen, dienen dazu, den Spielern einen Eindruck der prekären Situation zu vermitteln. Je geringer die Chancen auf Sieg erscheinen, desto größer wird das Glücksgefühl der Helden sein, es am Ende dennoch geschafft zu haben.

Überspannt man hingegen den Bogen und schildert eine gänzlich aussichtslose Situation, könnten die Helden auf die Idee kommen, einfach alles stehen und liegen zu lassen und abzureisen – die schrecklichste aller Vorstellungen beim Finale einer derart epischen Kampagne. Doch auch in einer Welt wie Aventurien läuft nicht immer alles nach Drehbuch ab.



DREI WEGE ZUM ZIEL

Im Folgenden gehen wir näher auf die drei möglichen Vorgehensweisen der Helden ein.

AUF SICHEREM POSTEN

Dermot hat den Helden viel zu verdanken. Ohne ihr Zutun würde der rechtmäßige Herrscher Paavis wahrscheinlich nicht an der Spitze eines Heeres vor den Toren seiner Stadt stehen und endlich Rache an seiner Schwester üben können, sondern immer noch von Gram gebeugt und voller Selbstzweifel durch die Lande streichen und davon träumen. Sowohl den Helden als auch Dermot ist dieser Umstand nur allzu bewusst. Aus diesem Grund scheut er auch davor zurück, seine Verbündeten in den durchaus möglichen Tod zu schicken. Um sie aber nicht zu beleidigen, fordert er die Helden auf, an seiner Seite die Schlacht vom Feldherrenhügel und aus sicherer Entfernung zu dirigieren, ihn zu beraten und zu beschützen.

Unmittelbar nach ihrer Ankunft im Feldlager lässt Dermot den Helden durch einen Boten eine knappe, aber ehrerbietige Einladung in sein Zelt überbringen.

Den Helden bleibt keine Zeit, sich von den erschöpfenden Ereignissen der zurückliegenden Tage zu erholen. Bei der Ankunft in seinem Zelt finden sie Dermot im Kreise seines Beraterstabes um eine grobe Karte der Umgebung Paavis versammelt vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Meine Freunde, ich freue mich, euch in guter Verfassung und an einem Stück wiederzusehen. Vieles ist geschehen, und ich weiß nicht, wo genau ich beginnen soll, euch von den jüngsten Ereignissen zu erzählen. Doch zunächst einmal berichtet mir, wie es euch ergangen ist. Welche Kunde bringt ihr aus Bjaldorn?“

Die Ausführungen der Helden sorgen für einen wahren Gefühlssturm in Dermots Antlitz. Schließlich überwiegt jedoch Besorgnis und hinterlässt eine steile Stirnfalte in seinem Gesicht. Wenn die Helden ihm jedoch von der baldigen Ankunft (einen Tag nach ihnen) des Barons von Bjaldorn und dessen Absicht, dem Thronerben zur Seite zu stehen, berichten, wird dessen Laune sich schlagartig verbessern. Besonders emotional wird es, wenn die Helden Dermot die Herzogsignien überreichen, die sie in den Ruinen des Schneepalastes gefunden haben.

Die Herzogskrone gleicht einem filigranen Ährenkranz und ist aus mit Blattgold überzogenem Walbein geschnitten. Die Krone ist zwar an der Stirnseite gebrochen, lässt sich aber

dennoch tragen. Komplettiert werden die Insignien durch eine nivesische Rooke, eine Wurfkeule. Trotz ihres augenscheinlich hohen Alters zeigt sich die Waffe in außerordentlich gutem Zustand. Das Holz sieht aus wie poliert und trägt meisterhafte Kerbschnitzereien.

Dermot ist sichtlich ergriffen von den Gaben der Helden, und auch den umstehenden Stammesführern der Nivenen und den sonstigen Beratern des Herzogs ist anzumerken, dass sie mit Zuversicht ob der bevorstehenden Schlacht erfüllt werden.

Dennoch entbrennt im Anschluss eine heftige Debatte über die zahllosen Möglichkeiten und Taktiken im bevorstehenden Krieg, zu dem die Helden nicht nur herzlich eingeladen sind – man wird ihnen unmissverständlich vermitteln, dass ihre Anwesenheit dringend erwünscht ist.

Die beiden Juttus der Nivenenstämme, die an Dermots Seite stehen, Kumo für die Lieska-Jäärna und Altana für die Lieska-Leddu, verhalten sich aus unterschiedlichen Gründen eher reserviert. Altana wird die Helden respektvoll und freundlich begrüßen, zumindest wenn sie den Juttu von seinem eigenen Eisherzfluch befreit haben. Die Nivenen scheinen sich bei der Eroberungsplanung Paavis trotz allem nicht wohl zu fühlen, folgen aber ihren Traditionen und Ehrenkodizes und sehen eine Notwendigkeit, Geldana das Handwerk zu legen, und sei es nur um zu zeigen, dass die Statthalterin Gloranas, der so viele Sippen zum Opfer gefallen sind, ihre gerechte Strafe erhält. Sie hassen den Krieg, wären aber bereit, Paavi in Schutt und Asche zu legen, wenn danach wieder Ruhe und Frieden in der Steppe einkehren würden. Allzu kühnen Vorschlägen stehen sie skeptisch gegenüber oder lehnen sie gar wütend ab. Die Nivenen sind ein sehr abergläubisches Volk und sehen in allem und jedem Omen für alles Mögliche. Die Juttu sind sich einig, dass sie so wenige ihrer Jäger verlieren wollen wie eben möglich. Es gilt also, einen für alle akzeptablen Mittelweg zu gehen oder die Nivenen davon zu überzeugen, dass sie keine Wahl haben, wenn sie das große Übel ein für alle Mal vertreiben wollen.

Die Kaskju und der Krieg

Mido, die junge Schamanin, die vom von allen Nivenen verehrten Schamanen Kailäkinne zu seiner Nachfolgerin bestimmt wurde, tritt ein schweres Erbe an. Nicht nur sucht sie fieberhaft nach einer Möglichkeit, die Seelenkälte aus ihrem Volk zu vertreiben, sie muss zudem auch die Gemüter und Geister derer besänftigen, die von Dermots Aufruf, Paavi zu befreien, nicht angetan sind. Obwohl Herzogin Geldana II. eine Halbnivenin ist, mischen sich die Sippen so auf eine bisher selten gekannte Art und Weise in die politischen Gescheiche des Hohen Nordens ein und viele der Lathis sind damit nicht einverstanden.



SCHLECHTE NACHRICHTEN

Wie bereits erwähnt haben die Helden kaum Gelegenheit, sich von den Zuständen in Paavi selbst ein Bild zu machen und sind daher darauf angewiesen, Neuigkeiten und Zustandsberichte aus dem Munde Dritter zu akzeptieren. Einigen Spionen ist es gelungen, eine Zeitlang unbemerkt zwischen Paavi und dem Feldlager Dermots hin- und herzuschleichen. Bei der Ankunft der Helden im Feldlager fehlt von den Kundschaftern jedoch bereits seit Tagen jedes Lebenszeichen, und es ist davon auszugehen, dass sie gefangen genommen wurden oder Schlimmeres. Sollte der Meister der Ansicht sein, seine Spieler müssten dringend beschäftigt werden oder würden sich zu wenig eingebunden fühlen, dann sollte er sie an diesem Punkt nicht aufhalten, wenn diese auf die Idee kämen, die Arbeit der Kundschafter fortzusetzen. Der kurze Überflug einer Hexe zum Beispiel könnte interessante Entwicklungen innerhalb der Stadt zutage fördern. Forcieren sollten man diese Aktion jedoch nicht, denn es ist viel Eindrucksvoller, wenn die Helden an diesem Punkt im Dunkeln tappen.

Wenn die Helden ihn darauf ansprechen, kann Dermot, sie informieren, dass die Zustände in Paavi in der Tat seit Wochen unhaltbar sind, schlimmer noch als zum Zeitpunkt, zu dem die Helden noch dort gewohnt haben. Zwar hat sich durch das nun in weiten Teilen offene Meer und den dadurch möglichen Fischfang die Versorgung verbessert, aber nun zwingt Geldana die Bevölkerung unter Waffengewalt zum Kriegs- und Schanzdienst. Selbst das kleinste Vergehen wird wenn nicht mit dem Tode, dann doch so hart bestraft, dass sich über der Stadt ein regelrechter Schleier des Schreckens ausgebreitet hat. Jeglicher Alltag ist fast vollständig zum Erliegen gekommen, man hört kein Gelächter mehr aus den Tavernen und Schenken, und wenn es doch einmal zu hören ist, dann kommt es lediglich aus der Kehle eines höhnisch lachenden Söldners oder Eisjägers nach der Demütigung und Drangsalierung eines Paaviers. Dermot wird auf diese Zustände in seiner Stadt nur angedeutungsweise zu sprechen kommen, wenn die Helden ihn nicht ihrerseits ausdrücklich darauf ansprechen. Er leidet sichtlich unter der Knechtschaft seiner Untertanen und ballt vor Zorn die Fäuste, wenn er darüber redet.

Auch Mido hat Zweifel, doch sieht sie auch das Leid, das die Lieska-Kangerluk erlebt haben und weiß auch aus eigener bitterer Erfahrung, dass es vielen Sippen so ging, die im schwarzen Eis litten.

Haben die Helden ihr im Abenteuer **Zorneswogen** für eine gewisse Zeit die Schuppe Schirr'Zachs überlassen, so ist sie sich sicher, dass der Kampf gegen Paavi nicht von vorne herein zum Scheitern verurteilt ist und gibt so Dermots Worten



MIDO VON DEN TOIVOA-LEDDU

mehr Gewicht bei den Zweifelnden. In diesem Fall liegt die Anzahl nivesischer Kämpfer bei 700 statt 500.

Vor der Schlacht bittet die Kaskju die Helden um einen Augenblick ihrer Zeit, denn sie hat für sie eine zaubermächtige Tinktur vorbereitet, die ihnen bei der bevorstehenden Aufgabe helfen soll. Mit den Worten, sie seien eine Gruppe und somit ein Rudel, malt sie ihnen einen angedeuteten Wolfskopf auf die Stirn, der ihren Zusammenhalt stärken soll, eine mehr symbolische Geste, die dennoch sehr beruhigend wirken kann.

AUF SIE MIT GEBRÜLL!

Ob aus Heldenmut, reiner Verzweiflung, jugendlichem Feuereifer oder einer Mischung aus allem heraus, die Helden entschließen sich nach ihrer Ankunft und dem darauf folgenden Lagebericht Dermots, an vorderster Front in die Schlacht gegen den verhassten Feind zu ziehen. Monatelange Erfahrung aus erster Hand hat die Helden an einen Punkt gebracht, an dem es für sie keinen Zweifel geben kann, dass man Geldana und ihre Spießgesellen mit Stumpf und Stiel vom Erdboden tilgen muss.

Die einzige Möglichkeit, den eigenen Seelenfrieden wiederherzustellen, besteht darin, der Herzogin auf dem Schlacht-



feld selbst gegenüberzutreten, um ihr den Kopf von den Schultern zu trennen oder etwas ähnlich Konsequentes und Zeichensetzendes zu tun. Die letzten Spuren von Gloranas Terrorregime müssen endlich ein und für alle Mal von der Landkarte gefegt werden.

Ehe die Helden sich jedoch in die Schlacht stürzen können, werden sie sich mit Dermot, den beiden Juttus und dem hoffentlich einen Tag später eintreffenden Baron von Bjaldorn, Fjadir, besprechen müssen. Es gilt, Taktiken und Vorgehensweisen festzulegen sowie logistische Abläufe zu organisieren. Der Meister kann diesen Teil der Vorbereitungen auf die Schlacht so lange ausdehnen oder so stark kürzen, wie er möchte, etwa um die Wartezeit auf Fjadir aus Bjaldorn zu verkürzen oder um der Planungslust der Spieler zu entsprechen. Am Ende sollte der Meister aber wissen, dass die besten Pläne nichts nützen, wenn der Gegner nicht das tut, was die Gegenseite erwartet. Lassen Sie sich davon inspirieren und möglichst nicht beeinflussen. Tun Sie einfach so, als hätten Sie die Gespräche und Planungen der Spieler gar nicht mit angehört oder überraschen Sie zumindest das ein oder andere Mal die Helden mit etwas, dass sie nicht vorhergesehen haben. Die Spieler sollen unter keinen Umständen das Gefühl haben, es würde alles so ablaufen, wie sie es zuvor bestimmt haben.

Dermot hält große Stücke auf die Helden und wird ihnen wichtige Aufgaben zuteilen und bedeutende Kommandos übertragen, bei denen sie allein das Sagen haben. Trotzdem müssen die Helden sich darüber im Klaren sein, dass sie nicht für sich allein das Geschehen bestimmen. Sie haben lediglich eine Mission, und der designierte Herrscher der Region bestimmt, was zu tun ist. Dermot wird sicher großzügig alle Vorschläge der Helden akzeptieren, jedoch am Ende das letzte Wort haben wollen, allein schon, um sich selbst und seinem Volk zu beweisen, aus welchem Holz er geschnitzt ist. Doch das sollte Ihnen keine Unannehmlichkeiten bereiten, im Gegenteil. Dieser Umstand ist ein exzellenter Mechanismus, um sich das Spielgeschehen nicht aus der Hand nehmen zu lassen. Sie können mit Dermot als Meisterfigur die Spieler von grobem Unfug und klaren Dummheiten oder Fehlentscheidungen abbringen oder bewahren, wenn Sie das für nötig halten. Ebenso können die beiden Juttu beschwichtigend eingreifen, falls sich die Helden in eine zu törichte Idee verrennen. Dermot kann die Helden aber auch dezent auf Chancen und Gelegenheiten hinweisen, wenn sie nicht weiterwissen oder einen Rat oder Hinweis benötigen.

AUF LEISEN SOHLEN

Nur wenig beeindruckt vom Schicksal der Spione, die seit Tagen verschollen sind, könnten sich die Helden entschließen, heimlich in die Stadt einzudringen, um dafür zu sorgen, dass Dermots Streitmacht in Paavi einfallen kann, ohne dabei größere Kollateralschäden an der Bevölkerung und den Bauwerken zu verursachen.

Dermot ist von der Idee der Helden anfangs nur wenig begeistert, riskieren seine Freunde dabei doch Kopf und Kragen, wie ihm das mutmaßliche Schicksal seiner Spione eindrucksvoll bewiesen hat. Auch die anderen Nivesen, allen voran Altanan, sprechen sich dagegen aus, sieht er in den Helden doch ebenso wie die Kaskju Mido wertvolle Beschützer gegen den Eisherzfluch. Schließlich können die Argumente der Helden den zukünftigen Herrscher der Stadt aber überzeugen. Dermot liegt es sehr am Herzen, sowohl sein unterdrücktes Volk zu beschützen als auch die Stadt möglichst zu erhalten. Denn was nutzt es schon, Herzog eines Trümmerhaufens zu sein?

Deshalb lässt Dermot von seinem ursprünglichen Vorhaben nach dem Eintreffen der Helden ab, sie während der Schlacht als Berater und Beschützer an seiner Seite zu wissen und gewährt ihnen stattdessen volle Unterstützung bei ihrem heimlichen Unterfangen.

Es steht den Helden frei, ob sie die angebotene Unterstützung durch weitere Kämpfer aus Dermots Gefolge annehmen wollen oder ob sie es lieber in gewohnter Manier und mit „kleinem Gepäck“ versuchen.

KRIEG – DAS SCHMUTZIGE HANDWERK

Es ist davon auszugehen, dass beide Parteien im Kampf um die Vorherrschaft alles an Kriegsgerät einsetzen werden, was ihnen zur Verfügung steht. Dabei hat das angreifende Heer Dermots einen deutlich schlechteren Stand als die belagerten Truppen Geldanas in Paavi. Zwar sollten die Belagerer die Einwohner Paavis zumindest zeitweilig von jedweder Versorgung abschneiden können, doch ist auch klar, dass Dermots Truppen diese Taktik nur für kurze Zeit und unter hohen Verlusten durchhalten können. Die ganze Stadt wurde zwar von diversen widrigen Umständen in der Vergangenheit arg gebeutelt, verfügt aber über Waffen und Vorräte. Zudem haben die Truppen Dermots keine Möglichkeit, Paavi eine etwaige Versorgung über den Seeweg zu nehmen.

Der eklatante Mangel an Holz zur Herstellung von Belagerungsmaschinen dürfte darüber hinaus ein weiteres Argument dafür sein, dass Dermots Vorteil rein im Überraschungsmoment, Listenreichtum und wilder Entschlossenheit liegt.

Schließlich heißt es aber doch Flensemesser und Harpunen gegen Streitaxt und Bastardschwert. Nur die Rotzen der Koggen im Hafen von Paavi sind eine Bedrohung, die über das normale Maß im Kampf Mann gegen Mann hinausgehen.



ПАЧХ ПААВИ

Die Stadt Paavi für den eiligen Leser; Stand: 1038 BF

Einwohner: etwa 4000

Wappen: schwarzer, rotbewehrter Fuchs auf weißem Grund

Herrschaft/Politik: Diktatur der Herzogin Geldanas II. von Paavi

Garnisonen: 50 Eisjäger (persönliche Leibwächter/Schergen Geldanas), 40 Bürgerwehrler, 100 Söldner

Tempel: Efferd, Nagrach, Travia

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthaus *Norbardehof* (Q6/P7/26S), Gasthaus *Schiffers Ruh* (Q4/P4/33S), Taverne *Heringstonne* (Q4/P5), Taverne *Goldrausch* (Q3/P5), Taverne *Würfelpesch* (Q1/P3), Bordell *Schneepalast* (Q4, P7)

Handel und Gewerbe: Walerzeugnisse (Fleisch, Tran, Walbein, Ambra), Pelze, Horn- und Beinschnitzerei, Schwefel, Obsidian, Theriak, Diamanten, Gold

Wichtige Fest- und Feiertage: Fischerfest (erster eisfreier Wassertag des Jahres, meist Ende Peraine/Anfang Ingerimm), Herzoginnentag (8. Rondra)

Besonderheiten: Firun-Tempel (im Umland verborgen), Gewitterturm

Personen: Herzogin Geldana II. von Paavi, ihr Ehemann Emenuk, Richter Hasse Andris, Magistra Sylphoria, Garje Sturmwind

Was die Paavier über Paavi denken: „Der Winter ist vergangen, aber der Frühling muss erst noch kommen.“

ПААВИ – ЕИНЕ FESTUNG?

Paavi liegt taktisch relativ günstig, sei es nun als Handelsposten oder auch was den Schutz vor Feinden angeht. Im Westen schützt die breite Letta-Mündung die Stadt vor einem Ansturm, im Norden liegt die Brecheisbucht, und im Osten und Süden ist das Land so weit, dass man Angreifer frühzeitig anrücken sieht. Nur in den Sommermonaten scheint es ratsam, Paavi vom Meer her anzugehen, da die Bucht einen Großteil des Jahres zugefroren ist. Versucht man es dennoch vom Wasser aus, erwartet einen mit Ausnahme eines schmalen Streifens in der Hafenbucht immer noch ein beachtlicher, steil abfallender Wall, der nur mit Leitern zu erklimmen ist.

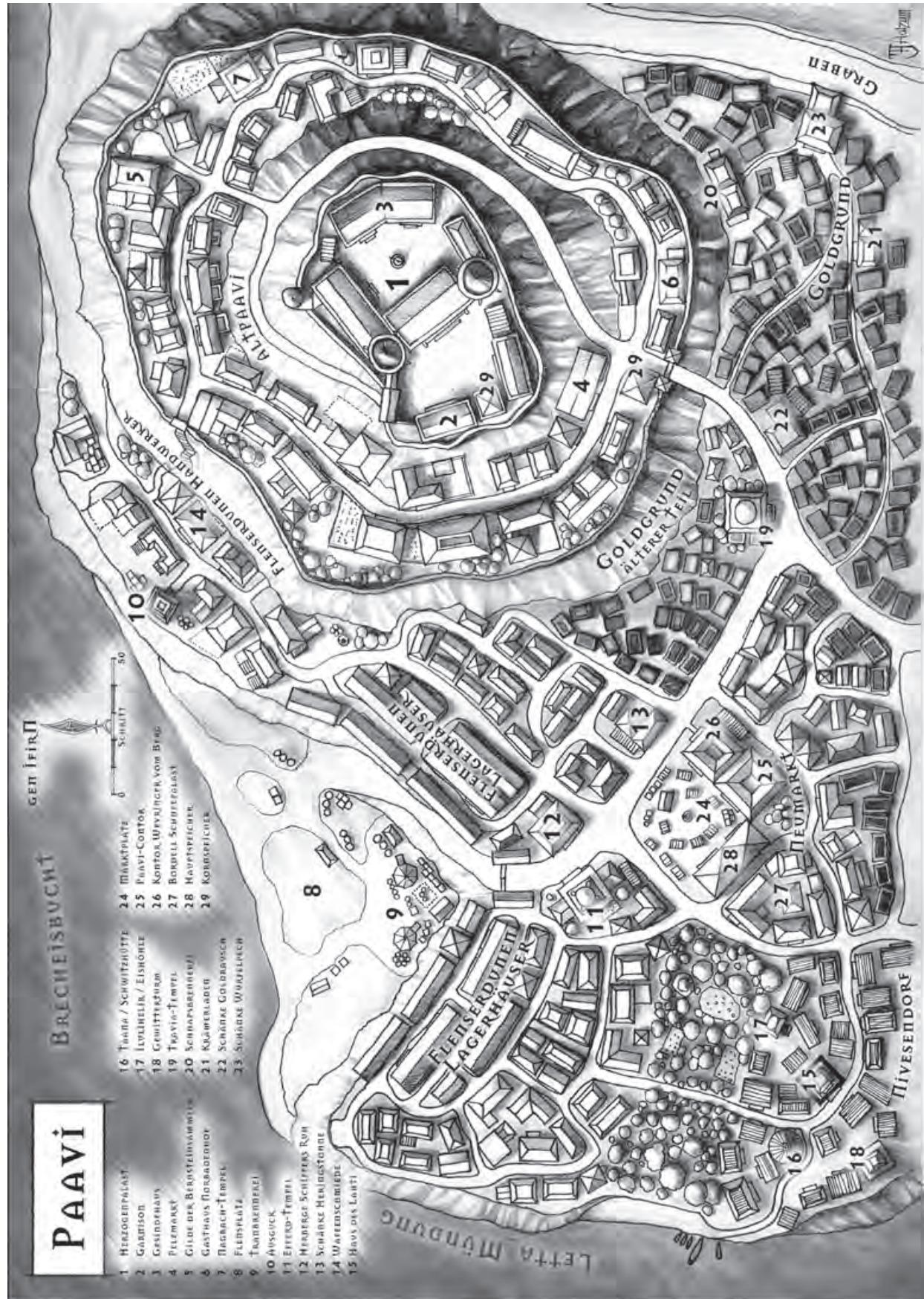
Das Marschland rings um den Südost- und Südwestteil der Stadt bietet einen natürlichen Schutz vor schwerem Belagerungsgerät. Zur Sicherheit hat man diesen Teil noch mit einem breiten Graben, den nur eine einzige Brücke überspannt, abgesichert. Lange wurde dieser Graben vernachlässigt und wucherte über die Jahre entweder mit Sträuchern zu oder füllte sich durch Erosion nach und nach mit Erde und Geröll. Die Nachricht von Dermots Aufbegehren gegen Geldana veranlasste diese jedoch dazu, dem Graben durch eilig rekrutierte Paavier wieder zu altem Glanz zu verhelfen und ihn sogar noch etwas tiefer auszuschachten als zuvor. Am tiefsten Punkt misst der Graben nun stattliche 6 Schritt, und keine Flechte bedeckt mehr seine torfige, lockere Krume, die ein Durchschreiten zu einer kräftezehrenden Anstrengung macht.

Hat man jedoch erst einmal eine der natürlichen Barrieren oder den Graben überwunden oder die Brücke erobert, so ist die Unterstadt Angreifern ausgeliefert. Die vielen Holzgebäude fangen allzu leicht Feuer und würden einem Beschuss durch etwaiges Belagerungsgerät nicht standhalten.

Erst die Hochstadt, auch Altpaavi genannt, bietet ihren Bewohnern dann wieder den Schutz, den man auch von Festungsanlagen weiter im Süden kennt. Ein hoher Palisadenzaun aus dicken Baumstämmen auf einem massiven Hügel umfriedet den Palast und die angrenzenden Gebäude der Adligen, wichtige Handelshäuser sowie die Garnison der Eisjäger in der Vorburg. Der wehrhafte, dreiflügelige Palast weist in den Außenmauern nur schmale Schießscharten auf. Zwei mächtige Rundtürme dienen als letzte Zuflucht bei Angriffen. Auf einen die Feste umlaufenden Wehrgang wurde aber verzichtet. Stattdessen ist es möglich, von den untereinander verbundenen, oberen Geschossen sämtlicher Gebäude Angreifer auf dem Weg den Hügel hinauf unter Beschuss zu nehmen. Im Schutze der Burg klammern sich aus Findlingen festgefügte Steinhäuser an die Flanken des Hügels, deren Dächer eine steile Neigung aufweisen und sich bis zum Boden ziehen, um die Last des Schnees im Winter besser verteilen zu können. Der Weg zur Burg ist gut befestigt, während die sonstigen Straßen und Gassen im Frühjahr und Herbst so schlammig sind, dass die Paavier Holzbohlen auslegen müssen.

Zwei Wege führen hinein: einer mit Gewalt und einer auf leisen Sohlen. Für geübte Diebe, Jäger oder Spione ist es keine große Schwierigkeit, in die Stadt zu gelangen. Die Patrouillen haben keinen erhöhten Stand, außer im Palastbezirk, und es gibt keine lückenlose Stadtmauer. Jede einzelne Hürde ist anspruchsvoll, aber überwindbar. Dennoch zeigt das Ausbleiben der Späher Dermots im Lager, dass es gefährlich ist, Paavi infiltrieren zu wollen. Außerdem ist niemandem geholfen, wenn es einem Einzelnen oder einer kleinen Gruppe von Kämpfern glückt, nach Paavi zu gelangen, es sei denn, sie können den Blick des Feindes so lange auf sich ziehen, wie es nötig ist, um ein Heer in die Stadt einzufallen zu lassen.

Indes ist Paavi keine Festungsstadt. Die Menschen hier widmen sich hauptsächlich dem Walfang und dem Handel. Die Bevölkerung hat üblicherweise von großen marodierenden Horden nichts zu befürchten und sieht daher auch keine Notwendigkeit, einen Steinwall um die Stadt zu ziehen. Gelegentliche Überfälle von Thorwalern haben die Stadt zwar dazu gebracht, eine ständige „Garnison“ in Form der beiden bewaffneten Schiffe samt Seesoldnern im Hafen zu haben, weitere Maßnahmen hat man jedoch nicht getroffen. Durch die geographische Lage Paavis und die wenigen, aber effizienten Schutzmaßnahmen ist die Stadt dennoch keine leichte Beute.



PAAVÍ

KAPITEL IV: ROTER SCHNEE



Egal, ob die Helden sich in die Stadt schleichen oder Paavi im Sturm zu nehmen versuchen, es wird ihnen nicht gelingen, einen Triumph ohne Verluste zu erringen. Ein Großteil des Heeres wird einen Sturm auf die Stadt un-

ternehmen müssen und ist dabei bestenfalls von ein paar Wagen geschützt, die sorgsam mit Fellen bespannt wurden. Diese jedoch nicht annähernd aus, um allen Deckung zu bieten.

KAMPF IN GASSEN UND STRÄSSEN

Nachdem die Helden auf die eine oder andere Weise die Vertheidigung der Stadt überwunden haben, kommt es zu hektischem Treiben in den verwinkelten Straßen und Gassen innerhalb Paavis. Sie müssen brennenden Trümmern und Söldnertrupps ausweichen oder sich ihnen stellen und hastig errichtete Barrikaden beiseite schaffen, um ihren Weg zum Palast fortsetzen zu können. Schwarzer Rauch und ein plötzlich aufkommendes, heftiges Schneegestöber behindern dabei ihre Sicht und erschweren die Orientierung. (Was die Helden nicht wissen, ihnen jedoch zu denken geben sollte, ist, dass der Schneesturm durch ein Ritual Geldanas entstand und eigentlich einem anderen Zweck dient, nämlich dem, die Angreifer zu Eis erstarren zu lassen. Aufgrund ihres geschwächten körperlichen Zustandes kommt es allerdings sehr zum Vorteil für die Helden und ihre Truppen nur zu besagtem Sturm.) Sie als Meister sollten in regelmäßigen Abständen Zufallsbegegnungen auf der nachfolgenden Tabelle auswürfeln oder selbst entscheiden, wann Sie es für richtig halten, die Helden mit einer störenden Herausforderung zu behelligen. Wie immer sollte man es hier nicht übertreiben und die Helden von einem Kampf in den nächsten schicken, bis sie nicht mehr wissen, was ihre eigentliche Aufgabe ist. Allzu leicht sollte man es ihnen aber auch nicht machen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN PAAVI WÄHREND DER SCHLACHT (1W20)

- 1-3: Eine eilig errichtete Barrikade aus Leiterwagen, Schlitzen, Bohlen und mit Erde gefüllten Körben versperrt den Weg. Die Straße frei zu räumen dauert 1W6 Minuten, während derer man Deckung vor Armbrustschützen nehmen muss, die sich aber beim ersten Anzeichen zurückziehen, dass die Blockade fällt. (**Leichte Armbrust:** INI 8+1W6, FK 17, TP 1W6+6, Mittlere Entfernung, Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2.)
- 4-7: Ein Miliztrupp (2W6 Personen) kreuzt den Weg der Helden. Er ist schlecht bewaffnet und gerüstet, aber entschlossen, sich seiner Haut zu erwehren. Dennoch greifen die Bürger eher zögerlich an und lassen sich sogar mit einigem Redegeschick davon überzeugen, die Seiten zu wechseln oder doch im Namen Dermots, des neuen, rechtmäßigen Herrschers, zumindest nicht im Weg zu stehen.

8-11: Eine Rotte von 5-8 Söldnern zieht marodierend durch die Straßen und nimmt keinerlei Rücksicht auf Freund oder Feind. Sie sind im Rausch der Schlacht und lassen weder mit sich handeln noch erkennen sie eine mögliche Überzahl an Feinden an. Sie stürzen sich grölend und lachend auf die Angreifer und schlagen mit geübten Hieben um sich.

12-14: Brennende Trümmer versperren die Straße. Die Helden müssen einen anderen Weg suchen, um zum Palast zu gelangen oder verlieren sehr viel Zeit, bis die Stelle wieder passierbar ist.

15-17: Eisjäger auf Patrouille (1W4+2): Die gefürchteten und vor allem Geldana gegenüber loyalen Fjarninger sind von nichts und niemandem von ihrem Vorhaben abzubringen, die Helden und alle sonstigen Eindringlinge in die Stadt am weiterkommen zu behindern und verleihen diesem Bestreben mit Wut, Tücke und etlicher Kampferfahrung Ausdruck.

17-18: Ein kleiner Trupp der Bewohner Paavis nutzt die Gelegenheit, um sich vom Joch der Unterdrückung durch Geldana zu befreien und ist dabei zwischen die Fronten geraten. Ihr Widerstand lässt bereits nach, und die heranrückenden Söldner schlachten die halb verhungerten Einwohner Paavis gnadenlos ab.

19-20: Hinterhalt! Die Helden schlagen sich durch die Straßen der Stadt und werden mit einem Mal sowohl von vorn als auch von hinten angegriffen. Zwei große, brennende Leiterwagen blockieren die Straße und versperren alle Fluchtwege. Um nicht Pfeilen und Bolzen aus sicherer Entfernung zu erliegen, müssen sich die Helden einen Weg durch die Behausungen bahnen und dabei so manches Hindernis überwinden – Menschen wie Dinge.

Eisjäger

Streitaxt:

INI 14+1W6	AT 17	PA 13	TP 1W6+5	DK N
------------	-------	-------	----------	------

Jagdspieß:

INI 13+1W6	AT 15	PA 10	TP 1W6+7	DK S
------------	-------	-------	----------	------

LeP 40	AuP 42	WS 9	RS 3	GS 6	MR 2
--------	--------	------	------	------	------

Sonderfähigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreixe, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Schnellziehen, Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Eisern



Ein Eisjäger

Söldner Geldanas

Schwert und Schild:

INI 8+IW6 **AT** 13 **PA** 16 **TP** IW6+4 **DK** N
oder

Anderthalbhänder:

INI 9+IW6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** IW6+5 **DK** NS
LeP 34 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 3 **GS** 6 **MR** 5

Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I
(Lederharnisch), Schildkampf I, Wuchtschlag

Bürgerwehrler Paavis

Kurzschwert und Schild:

INI 8+IW6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** IW6+2 **DK** N
oder

Speer:

INI 8+IW6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** IW6+5 **DK** S
oder

Knüppel:

INI 9+IW6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** IW6+1 **DK** N
LeP 29 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 4

KOGGEN

Einer der häufigsten Anblicke auf den Meeren des Nordens ist die Kogge. Das bauchige Segelschiff wird häufig in den Werften des Bornlandes und Rivas gebaut und transportiert Massengüter wie Getreide, Wolle und Erze rund um Aventurien. Die mangelnde Wendigkeit der Einmaster machen die großen Laderäume und ihre Hochseetauglichkeit mehr als wett. Die Koggen im Hafen von Paavi sind im Gegensatz zu den meisten anderen Handelsschiffen dieser Art schwer bewaffnet.

Die Eisprinzessin

Eisprinzessin ist ein irreführender Name für diese schwerfällige und unüblich schwer bewaffnete Kogge. Was die *Eisprinzessin* nicht einholen oder wem sie nicht entkommen kann, das schießt sie stattdessen einfach zu Bruch. Kapitän Tjolme Birnbrunn hat dafür gesorgt, dass seine *Prinzessin* eine Festung ist. So kann er sie sowohl als sicheres Frachtschiff, als auch als Kriegsschiff einsetzen, je nachdem, was ihm mehr einbringt.

Bewaffnung: 2 leichte, 4 schwere Rotzen

Die Sturm vogel

Der Kapitän der *Sturm vogel*, Tanglan Raufuß, ist stolz auf sein Schiff. Die Kogge hat in ihrem langen Leben bereits vielen Besitzern und Zwecken gedient. Einige Seejunker würden sie alt nennen, doch für eine Kogge ist sie erstaunlich schnell und wenig. Im Hafen liegend kann sie ihre Stärke natürlich nicht entfalten. Im Gegensatz zur *Eisprinzessin* ist sie die leichtere Beute, verfügt sie doch nur über vier leichte Rotzen und zwei leichte Aale. Die Besatzung hingegen ist fähig und willens, ihr Schiff mit scharfem Stahl und brutaler Wildheit zu verteidigen.

Bewaffnung: 4 leichte Rotzen, 2 leichte Aale

Die Erstürmung der Koggen (Hafen)

Eines der vermutlich wichtigsten Ziele, mit deren Eroberung die Schlacht beinahe schon als gewonnen gelten kann, sind die beiden Koggen im Hafenbecken, deren schwere Geschütze, so sie nicht zur Verteidigung des Gewässers rund um die Stadt dienen müssen, auf die Stadt gerichtet werden können. Die Kapitäne an Bord der Schiffe haben von Geldana strikte Anweisung, ohne Rücksicht auf ausgewählte Ziele innerhalb der Stadt zu feuern und im Zweifelsfall, wenn es schlecht um Geldanas Sieg steht und sie ein Fackelzeichen vom Herzogspalast aus erhalten, Paavi in Schutt und Asche zu legen.



Diese überaus wichtigen Ziele dürften eine hervorragende Mission für die Helden darstellen, ehe sie sich eventuell dem Palast widmen, denn ein unerfahrener Trupp Nivesen dürfte von den Schiffen im Hafen glatt in Grund und Boden geschossen werden und dadurch unnötig Dermots Truppenstärke dezimieren.

Es ist jedoch unwahrscheinlich, das Überraschungsmoment auf seiner Seite zu haben, wenn man die Koggen kampftauglich machen will, denn der Weg nach Paavi und zum Hafen führt nun einmal direkt durch die Stadt hindurch, und der Hafen selbst ist aufgrund seiner architektonischen Gegebenheiten weithin überschaubar und von allen Seiten gut einsehbar.

Die Helden müssen sich also eine Taktik einfallen lassen, die sowohl einen mehr oder minder frontalen Angriff beinhaltet als auch minimale Verluste bedeutet.

Eine Möglichkeit, den Schaden zu minimieren, bestünde darin, die Koggen aus möglichst vielen unterschiedlichen Richtungen anzugreifen und dabei die Kämpfer weit aufzufächern. Die Rotzen an Bord der Koggen verfügen zwar über eine beträchtliche Menge an Brandsätzen, doch werden sie diese ungern gegen einzelne menschliche Ziele einsetzen, ist doch die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Geschosse wenig bis gar keinen Schaden anrichten. Dies zwingt die Besatzung der Schiffe, den Kampf Mann gegen Mann zu suchen und den Schutz ihrer hölzernen Festungen zu verlassen.

Sollten die Taktiker in den Reihen Dermots daran gedacht haben, ihren Bogenschützen Brandpfeile mitzugeben, haben die Angreifer sogar eine Chance, fast vollständig ohne Verluste einen Sieg über die Koggen zu erringen, zumindest solange, wie die Besatzungen nicht auf die Idee kommen, die Flucht nach Vorn zu ergreifen und ihrerseits einen Sturm auf den Hafen zu unternehmen. In diesem durchaus wahrscheinlichen Fall sind die Truppen Dermots dennoch leicht

ROTZEN

Bei Belagerungen, aber auch im Seekampf reichen Armbrüste und Bögen nicht aus, um dem Feind beizukommen. Um mannlange, schwere Speere und faustgroße Eisenkugeln auf große Distanz zu verschießen, werden große Torsionsgeschütze gebaut, gemeinhin Rotze genannt, die ihre totbringende Munition über hunderte von Schritt hinweg ins Ziel bringen können. Die meist auf schweren Lafetten montierten Geschütze werden je nach Größe von zwei bis zehn Mann bedient. Da die Geschütze an Bord der Koggen neben normalen Kugeln auch Brandsätze verschießen, befindet sich unter den Söldnern an Deck auch ein Alchimist, der diese herstellt.

Weitere Angaben zu dieser Waffe finden Sie im **Aventurischen Arsenal** auf den Seiten 51ff.

im Vorteil, können die nivesischen Jäger die Söldner doch aus der sicheren Deckung heraus mit ihren Bögen beschließen. In diesem Falle können sich die Schiffe weiter in die Bucht zurückziehen, um sich auf die Reichweite ihrer Bewaffnung zu verlassen.

Auch den Helden werden sicher noch einige Ideen kommen, wie die Schiffe am besten zu knacken sind. Doch eines steht fest: Wenn diese Hürde genommen ist, haben sie bereits den halben Sieg errungen und der Erstürmung des Palasts steht nichts im Wege – außer Geldana, ihre Fähigkeiten und ihre dämonischen Verbündeten. Doch dazu später mehr.

ЕИНЕ НАСТІН ВОЛЛЕР ВАНГЕН

Man sollte es nicht für möglich halten, doch auch die größten Helden, so aufgeputscht sie auch durch einen möglichen baldigen Sieg, das Blut ihrer Feinde und den Zorn der Gerechten sein mögen, benötigen Ruhe, und wenn nicht sie, dann doch zumindest ihre Untergebenen.

Ein ganzer Tag voller Kampf, Gewalt, Sieg und Niederlage liegt hinter den Kämpfern beider Seiten, und selbst wenn sie es sich nicht eingestehen wollen, so herrscht zwischen den Mächten von Gut und Böse stilles Einvernehmen, dass man sich nach dem Tagwerk einer Schlacht gegenseitig eine Ruhепause gönnnt.

Es ist jedoch ein ungeschriebenes Gesetz, dass das Böse dazu neigt, zu lügen und zu betrügen, und daher ist ein stilles Einvernehmen eher eine Art Vorschlag, an den man sich halten kann, aber keineswegs wirklich halten muss.

So überrascht es nicht, dass einzelne Truppenkontingente beider Seiten versuchen, sich in Häusern zu verschanzen und ihre Wunden zu lecken, wenn die Dunkelheit über Paavi hereinbricht. Dabei in seiner Wachsamkeit nachzulassen wäre jedoch töricht, denn der Feind lauert an jeder Ecke auf eine Gelegenheit zuzuschlagen.

Sollten die Helden den Befehl über den Sturm auf die Stadt haben, hätten sie außerdem die Möglichkeit, sich gänzlich aus Paavi zurückzuziehen, um sich im Heerlager vor der Stadt erneut zu sammeln und zu formieren. Sie könnten auch an einem strategisch wichtigen und gut gelegenen Punkt innerhalb Paavis ein Sammellager aufschlagen, etwa dem Hafen, wenn es ihnen gelungen ist, die beiden Koggen unschädlich zu machen. Dort können sie sich nach allen Seiten absichern, etwaige Strategien für den Morgen beratschlagen und den Sturm auf den Stadthügel vorbereiten.

Sollten Dermot oder einer seiner Verbündeten, etwa Fjadir von Bjaldorn, das Oberkommando über die Truppen haben, so wird er die Truppen in jedem Fall zu bündeln versuchen, um am Morgen aus einer guten Anfangsposition heraus den Sturm beginnen zu lassen. Dabei wählt er entweder den Hafen oder den Neumarkt, von denen aus man in kurzer Zeit jeden Ort innerhalb der Stadt erreichen



DIE FROSTARMEE

und sowohl bei einer Flucht des Gegners schnell zur Stelle sein kann als auch bei einem Frontalangriff Platz zum Manövrieren hat.

Doch der Feind hat sich darauf versteift, die Nacht zu nutzen, Dermot und die Seinen zu ängstigen und mürbe zu machen. Mit schaurigen Rufen aus unterschiedlichsten Richtungen, kleinen, gezielten Überfällen wie Nadelstichen und ungezielten Wurfgeschossen halten die Verteidiger die Belagerer auf Trab und rauben ihnen den Schlaf. Am Morgen wird es einige Verluste an getöteten Wachen auf Dermots Seite geben, doch dies wiegt weniger schwer als der Erschöpfungsgrad der Krieger in seinem Gefolge, die in der Nacht kein Auge zugebracht haben. Sie alle sind dadurch geschwächt und erleiden 1W6 Punkte Erschöpfung (**Basis 191**). Behandeln Sie die Helden über die Nacht zudem so, als hätten sie den Nachteil Schlechte Regeneration (**Basis 97**).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht legt sich wie ein barmherziges Tuch über Paavi und verdeckt die Gräuel des Tages. Endlich scheint das Blutvergießen zur Ruhe zu kommen, und auch euch bleiben ein paar Stunden der Erholung, bevor der Tag allzu früh wieder anbricht und das Schlachten und Morden weitergeht.

Doch diese Nacht scheint von den Geistern der Verstorbenen heimgesucht, die an den Rändern eures Sichtfeldes kauern, mit eisigen Fingern nach euch greifen und euch in den Wahnsinn zu treiben versuchen. Heulen und Wehklagen erhebt sich aus der Finsternis und dringt von Ferne an eure Ohren. Diese Nacht wird keinen Schlaf bringen, nicht für euch und auch sonst für niemanden.

DIE KALTE HAND DER RACHE

Fjadir von Bjaldorn ist in vielerlei Hinsicht das Zünglein an der Waage im Konflikt um die Vorherrschaft im hohen Norden. Dermot der Jüngere weiß, dass ohne die Unterstützung des Barons sein Wagnis der Machtergreifung auf tönernen Füßen steht. Zwar kann er im Konflikt auf ein ansehnliches Heer Nivesen zurückgreifen, doch weiß er auch, dass die Nivesen kein Volk des Krieges sind. Geldanas Söldner und ihre treue Garde aus Eisjägern hingegen gieren geradezu nach der Schlacht und werden trotz zahlenmäßiger Unterlegenheit den Kampf für sich entscheiden, sollte Fjadir nicht rechtzeitig auf seiner Seite eingreifen. Doch weder Fjadir noch Dermot wissen, dass unerwartete Hilfe im Anmarsch ist und sich zum Zeitpunkt der Schlacht

unaufhaltsam in Richtung Paavi schleppt. Wüssten der Herzog und der Baron oder sonst irgendjemand davon, ihnen würde das Blut in den Adern gefrieren.

Alles begann damit, dass Fjadir von Bjaldorn und Thesia von Ilmenstein Truppen um sich versammelten, um Bjaldorn zu befreien. **Anfang 1032 BF** drang das Heer in den Norden vor, um dem zurückdrängenden Eis zu folgen und Glorana zu stürzen. Im **Winter 1033 BF** kehrte einzig Fjadir von Bjaldorn von diesem ehrenwerten Unterfangen zurück und berichtete vom Scheitern der gesamten Unternehmung. Was genau geschah, blieb sein Geheimnis – teils aus Scham, teils aufgrund eines schrecklichen Fluchs, den die Helden inzwischen hoffentlich von ihm nehmen konnten.



Was wirklich geschah: Nachdem die Truppen nach zähem Ringen mit der Witterung und den sonstigen Gefahren, die auf sie laueren, den Norden erreicht hatten, unterlagen sie halb verhungert und entkräftet den Truppen Gloranas. Die Eishexe erfüllte Fjadirs Herz mit Nagrachs Hauch, machte ihn zu einem Eisherz und duldet ihn eine Weile an ihrem Hof bis sie ihn zurückschickte. Und als sei das nicht Demütigung genug, verwandelte sie die Überlebenden seiner Truppen in Eisstatuen. Doch in ihrer Arroganz verknüpfte Glorana Fjadirs Schicksal mit dem seiner Leute. Sollte sein Bann gebrochen werden, so würde sich die Armee erneut erheben, um ihrer eigentlichen Bestimmung zu folgen.

So erhoben sich die hundert Krieger des ehemaligen Eisbanners genau in dem Moment aus ihrem eisigen Schlaf, da der Fluch Baron Fjadirs gebrochen war, und nun streben sie unaufhaltsam ihrer Bestimmung zu. Doch der Baron ahnt von alledem nichts, und wüsste er es, so erfüllte es sein ohnehin schon geplagtes Herz mit Furcht und Schuldgefühlen, und sicherlich wird es ihn wie ein Schlag treffen, wenn er der Armee im Verlauf der Schlacht gegenübersteht und sie das Haupt vor ihm beugt, als hätte er sie niemals im Stich gelassen. Es wird ihn in seinen ohnehin schon grüblerischen Zügen bestärken. Die Kämpfer der Frostarmee wirken auf den ersten Eindruck wie eine Armee aus Untoten, was auch dafür sorgen

wird, dass beide an der Schlacht beteiligten Lager in heller Aufruhr sein werden, wenn sie ihrer am Horizont ansichtig werden. Schaut man jedoch genauer hin, so findet man an den Kämpfern keinerlei Zeichen von Verfall, stattdessen wirken sie, als umhüllte sie immer noch ein harter Eispanzer, der selbst Pfeile an ihnen abprallt. Ihre Klingen sind mit Reif überzogen und verursachen Lähmungen, wenn ihre eisigen Schneiden sich in das Fleisch des Feindes senken.

Nach der Schlacht werden sie, so sie überleben, noch eine Weile Fjadirs Nähe suchen und ihm folgen wollen, aber die Rückkehr in ihr altes Leben ist ihnen ebenso verwehrt wie ihm.

Krieger der Frostarmee

Frostklinge (Schwert)*:

INI 6+IW6	AT 13	PA 12	TP IW6+4	DK N
------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Fausthieb:

INI 4+IW6	AT 12	PA 10	TP(A) IW6+1	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

LeP 30	AuP 30	KO 13	MR 3	GS 8	RS 5
---------------	---------------	--------------	-------------	-------------	-------------

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Eisatem* (Senkt die INI des Gegners um 2 und steigert seine BE um 1, wenn KO-Wurf misslingt); Frostklinge* (Verursacht der Treffer TP-Verlust, verliert der Getroffene zusätzlich IW6 AuP) Resistenz gegen Krankheiten, Kälte

DIE LETZTE BASTION: DER PALASTBEZIRK

Die Erstürmung des umfriedeten Stadtberges, auf dem die Wohnhäuser des Adels und der Herzogspalast stehen, ist sicherlich der schwerste Teil des Kampfes, ist doch der Widerstand hier nicht nur am größten, sondern die Befestigung der Stadt auch am besten.

Schon am Fuße des Stadthügels wird den Helden schnell klar, dass der Sieg einen hohen Preis haben wird. Zwar ist der sanft ansteigende Weg zum Palast gut befestigt, doch kann er auch jederzeit von dem hohen Palisadenzaun des Palastbezirks und den ihn überragenden Wohnhäusern eingesehen und unter Beschuss genommen werden.

Da Dermots Armee schweres Belagerungsgerät ebenso abgeht wie schwere Rüstungen, können den Kriegern nur ihre Gewandtheit, ihre Anzahl und ihr Geschick helfen. Andernfalls werden sie von den Schützen Geldanas, von denen viele dem Eisigen Jäger folgen und entsprechend mit Fernwaffen umgehen können, leicht erschossen.

Inzwischen ist das Wetter ansatzlos in einen unnatürlichen Schneesturm übergegangen, zweifellos eine dämonische Trickerei Geldanas, die langsam begreift, dass ihr die Felle weggeschwimmen und ihre Überlegenheit schwindet. Doch was den Truppen der Herzogin im offenen Feld von Nutzen sein kann, könnte sich in diesem Fall für die Nivesen als Vorteil entpuppen. Im dichten Schneegestöber fällt den Gardisten auf dem Palasthügel das Zielen auf die Angreifer deutlich schwerer, wohingegen die Sippen in der Steppe derartiges Unwetter gewöhnt und sogar bei diesen Verhältnissen zu jagen imstande sind.

RETTE TÄTIG DAS KORN!

Sobald die Palisade, das letzte Hindernis bei der Erstürmung der Stadt, überwunden ist, und der Sieg der Belagerer unausweichlich scheint, werden die Gardisten versuchen, mit Brandmunition versehene Geschosse in die Stadt zu schießen, um den Hauptspeicher am Marktplatz in Brand zu setzen. Diese Taktik soll zweierlei Zwecken dienen. Zum einen wird ein Großteil der übergezogenen Bürger der Stadt nicht zulassen, dass ihre Lebensmittelvorräte und Handelsgüter in Flammen aufgehen. Daher nimmt Geldana einiges an Schwung aus dem Angriff, indem sie den Teil der Angreifer vom Haupttrupp separiert, der den Kornspeicher und alles was darin ist, retten will.

Der zweite Grund ist weniger planvoller Überlegung als Unbeherrschtheit und Rachsucht geschuldet. Zu diesem fortgeschrittenen Zeitpunkt in der Schlacht ist Geldana sehr wohl bewusst, dass ihr Sieg alles andere als sicher ist. Zwar ist sie davon überzeugt, ihre eigene Haut retten zu können, hat sie doch viele Möglichkeiten noch nicht ausgeschöpft, den Feind in seine Schranken zu verweisen, doch rechnet sie bereits damit, Paavi zu verlieren. Sollte dies der Fall sein, gibt es keinen Grund, warum ihr abscheulicher Bruder etwas haben sollte, was ihr nicht vergönnt ist. Deshalb soll Paavi ruhig brennen, und alles darin gleich mit. Der Kornspeicher ist erst der Anfang. Sollten die Helden das Hafenbecken gemieden haben und die Koggen weiter in der Hand des Feindes sein, wird sie den Schiffen auch das Zeichen geben, einen Feuerregen über der Stadt auszugeßen, der ganz Paavi verzehren wird, wenn nicht schnell etwas zur Bekämpfung der Brände unternommen wird.



ABLAUF UND ZEITLEISTE DER SCHLACHT UM PAAVI

Der folgende Ablaufplan dient der besseren Übersicht über die Geschehnisse während der Schlacht um Paavi. Was in der Folge aufgeführt ist, geschieht in dieser oder zumindest sehr ähnlicher Reihenfolge in jedem Fall, egal, wie die Helden in das Geschehen einzugreifen versuchen. Ob Sie die genauen Tages- und Nachtzeiten einhalten, obliegt selbstverständlich Ihnen. Sollten sich die Spieler an irgendeiner Stelle langweilen, sollten Sie nicht warten, bis der Zeitpunkt des nächsten Ereignisses im Zeitplan gekommen ist, um fortzufahren. Sie sollten es aber auch vermeiden, die Geschehnisse abzuspulen und ständig vorzuverlegen. Wenn Sie das Gefühl haben, Ihren Spielern fehle es an Ideen, was zu tun sei, dann lassen Sie lieber einen NSC einspringen, der vorübergehend das Ruder in die Hand nimmt oder ihnen einen guten Vorschlag macht. Ihre Spieler dürfen sich ruhig gefordert fühlen, schließlich erlebt man ein Gefecht wie dieses nicht jeden Tag.

TAG I

Sonnenaufgang: Dermot lässt seine Truppen von Südosten her in zwei Reihen aufmarschieren und in einem weit gezogenen Halbkreis in Sichtweite zur Stadt hält machen, um Stärke zu demonstrieren.

In Paavi wird Alarm gegeben. Ein Großteil der Unterstützungstruppen der Bürgerwehr wird zur Brücke über den großen Graben geleitet und bezieht dort Stellung, während etwa ein Drittel sich entlang des Grabens im Goldgrund postiert. Dieses Viertel besteht fast vollständig aus Holzbauten und ist leicht entflammbar. Sollte es in Flammen aufgehen, ist die hier postierte Bürgerwehr dem Untergang geweiht.

Eine Stunde nach Sonnenaufgang: Dermot schickt unter Parlamentärsflagge einen Boten vor das Tor der Stadt. Seine Botschaft lautet, Geldana solle sich kampflos ergeben. Die Einwohner Paavis gingen straffrei aus, so sie sich von der selbsternannten Herrscherin lossagten. Die Söldner und Eisjäger dürfen abziehen, solange sie ihre Waffen niederlegen. Geldana würde daraufhin in die Verbannung geschickt. Geldanas Antwort auf Dermots Versuch, im letzten Augenblick eine Schlacht zu verhindern, ist kurz und knapp. Sie lässt den Parlamentär von ihren Söldnern mit Pfeilen spicken – offenbar ein Zeichen ihrer Ablehnung.

Dermot lässt in Anbetracht der gescheiterten Verhandlungen seine Truppen einen ersten Sturm auf Paavi ausführen. Ziel ist es, die Brücke über den Stadtgraben im Sturm zu erobern. Geldanas Truppen haben die Brücke für diesen Fall präpariert und setzen sie ohne viel Federlesens nach kurzem Geplänkel in Brand. Dabei lassen sie sich zurückfallen, um möglichst viele Angreifer auf der Brücke zu haben, wenn sie die Feuer entzünden. Die überraschten, unerfahrenen Nivesen erleiden zahlreiche Verluste.

Drei Stunden nach Sonnenaufgang: Fjadir von Bjaldorn greift in die Schlacht ein und schart seine Getreuen um sich,

um die Schlachtreihen neu zu ordnen. Eine kurze Atempause entsteht, in der die Nivesen sich unter Anleitung Fjadirs und seiner Ritter unweit des Grabens neu formieren. Breite Holzplanken werden herbeigeschafft, um die Distanz über den Graben vor der Stadt zu überwinden. Die Nivesen haben das Holz aus weiter Entfernung herbeigeschafft. Es ist triefnass und daher vor Feuer gefeit, aber auch schlüpfrig und schwer.

Zwei Stunden vor Mittag: Den Nivesen gelingt es, den Graben an einer Stelle zu überqueren und über die Planken in die Stadt einzudringen. Dabei liefern sie sich wilde Gefechte mit der Bürgerwehr unter Führung einiger Eisjäger, die mit gezogenen Waffen dafür sorgen, dass ihre Leute nicht überlaufen oder fliehen. (An dieser Stelle sollten Sie eindrucksvoll schildern, wie ein Eisjäger einem Paavier seine Streitaxt in den Rücken rammt, weil dieser die Flucht ergreift.)

Von Mittag bis Sonnenuntergang: Die Schlacht wogt hin und her. Je nachdem, welche Taktiken die Helden wählen und welcher Aufgabe sie sich in der Auseinandersetzung um Paavi verschrieben haben, rücken einige Ziele in den Vordergrund, und andere werden vielleicht unwichtiger und von Ihnen im Hintergrund abgehandelt. Sie müssen nicht unbedingt die Eroberung aller wichtigen Orte mit den Helden ausspielen, sollten diese an anderer Stelle unabkömmlich sein. Die hier beschriebenen Dreh- und Angelpunkte der Schlacht bilden nur das Gerüst für eine gelungene Kriegserfahrung, an die es sich jedoch keineswegs sklavisch zu halten gilt. Entwickeln Sie ein Gefühl dafür, was wichtig ist und was nicht. Um die Dramatik zu steigern, entscheiden Sie sich vielleicht, in epischer Länge die Rettung eines Kindes aus den brennenden Trümmern eines Stadthauses auszuspielen, während die Truppen inzwischen die Koggen im Hafen außer Gefecht setzen, oder die Helden folgen einer Eingebung, dass etwas Schreckliches passieren könnte, wenn sie nicht schleunigst den Herzog aufsuchen, um ihn zu warnen, dass er in Gefahr schwebt (etwa durch einen Hinterhalt der eintreffenden Söldner Geldanas). Egal, wohin Sie die Helden steuern oder wo hin Sie ihren Helden folgen, Sie sollten stets im Hinterkopf behalten, wo Sie mit Ihrer Geschichte hin wollen und die Helden vorsichtig in diese Richtung lenken, ohne ihnen das Gefühl zu geben, sie hätten keinen Einfluss auf die Handlung.

Sonnenuntergang: Ein Großteil der Kämpfe kommt aufgrund der Lichtverhältnisse und durch Erschöpfung zum Erliegen. Die gegnerischen Lager ziehen sich an strategisch für sie wichtige oder vermeintlich sichere Orte innerhalb der Stadt oder im Feldlager vor der Stadt zurück.

Mitternacht: Ein nächtlicher Angriff im Fackelschein reißt die erschöpften Belagerer aus ihrem kurzen Schlaf. In erster Linie dient dieser Angriff genauso der Verwirrung und Einschüchterung wie die, die noch folgen werden. Die Helden werden genauso wenig einem ernstzunehmenden Feind gegenüberstehen können wie ihre Soldaten. Nur einige Wachen verlieren über Nacht ihr Leben, ohne dass ein Feind zu sehen ist. Der Rest der Nacht besteht aus unregelmäßigen Versuchen, Dermots Heer mit Rufen, Johlen und gelegentlichen halbherzigen Attacken wach und in Atem zu halten.



TAG 2

Eine Stunde vor Sonnenaufgang: Im Schutze der Nacht trifft Geldanas Nachschub ein. Hundert Söldner nähern sich in Begleitung eines Eisjägers aus ihrem Gefolge Paavi von Süden her.

Sonnenaufgang: Im Lager in Paavi erklingt der offizielle Weckruf der Belagerer, die eine weitestgehend schlaflose Nacht hinter sich haben.

Eine Stunde nach Sonnenaufgang: Die Söldner greifen das Heerlager Dermots in der Morgendämmerung von hinten an und überraschen den Herzog komplett, wenn die Helden im Vorfeld nicht darauf gekommen sind, einen Plan für einen solchen Fall zu entwickeln. Ein chaotisches Geplänkel mit vielen Verlusten auf Dermots Seite entbrennt.

Drei Stunden nach Sonnenaufgang: Ein plötzlich aufziehendes Wolkenmassiv bündelt sich über Paavi und hüllt die Stadt in einen Schneesturm ungeheuerlichen Ausmaßes. Die Belagerer sehen es als böses Omen an und vermuten dabei dämonisches Eingreifen.

In der Tat gelingt es der körperlich geschwächten Geldana mit einiger Verspätung endlich, ein Ritual zu beenden, mit dem sie einen Eissturm heraufbeschwören wollte, um ihre Feinde ganz nach dem Vorbild der Eishexe Glorana in Eis zu verwandeln. Leider reichen ihre Kräfte dafür nicht aus, und es bleibt bei einem bedrohlichen, spektakulären, letztlich aber bestenfalls störenden Wetterphänomen.

Etwa gleichzeitig erblicken Späher am westlichen Horizont eine Nebelfront, die sich schnell nähert – die Vorboten der Frostarmee, die sich erhoben hat um Fjadir von Bjaldorn zur Seite zu stehen. In der fälschlichen Annahme, Geldanas Hexerei oder ein sonstiger Frevel wären im Gange, entschließen sich Dermots Truppen das Feldlager aufzugeben und sich zum Feind in die Stadt zurückzuziehen. Dabei werden sie wahrscheinlich bei jedem Schritt von den Söldnern beharzt.

Drei Stunden vor Mittag: Die Frostarmee trifft an der Stätte des Geschehens ein und wird Fjadir aufsuchen, egal, wo er sich zu diesem Zeitpunkt befindet. Dabei verhalten die Frostkrieger sich friedlich und unbeteiligt an der Schlacht um sie herum, zumindest so lange, wie niemand sie angreift. Sollte dies geschehen, machen die Krieger keinen Unterschied zwischen Geldanas und Dermots Truppen, sondern wehren sich ihrer eisigen Haut. Sie gehen aber nur gegen diejenigen vor, die das Schwert gegen sie erheben und greifen nicht pauschal Gruppen an, nur weil der Angriff aus deren Reihen kam. Sobald Fjadir der Frostarmee ansichtig wird und ihre zerfetzten Banner erkennt, weiß er, wen er vor sich hat. Was er nicht weiß, ist, welche Absicht hinter ihrem Auftauchen steckt. Am Ende könnte es auch ein cleverer Schachzug Gloranias sein. Geldana ist beinahe genauso verunsichert über das Erscheinen der Frostarmee wie ihr Bruder. Eines ist gewiss: Sie hat die eisigen Kämpfen nicht zur Hilfe gerufen. Sie glaubt jedoch, die Heptarchin könnte sie geschickt haben, um ihrer Dienerin in größter Not beizustehen – ein fataler Fehler, wie sich später noch herausstellen wird. Geldana wird in einem unbesonnenen Augenblick die Tore ihrer Hügelfestung in Paavi öffnen,

um aus nächster Nähe dem Gemetzel, das ihre Frostkrieger unter den Belagerern anrichten werden, beizuwohnen. Damit öffnet sie dem Feind buchstäblich Tür und Tor.

Anmerkung: Sie sollten sich diese Zeitleisten eventuell kopieren und beim Leiten neben sich liegen haben, um stets den Ablauf vor Augen zu haben. Sie können sich aber auch eine eigene erstellen und die Geschehnisse und Vorhaben der Spieler zwischen den Fixpunkten eintragen, um ein vollständiges Bild der Schlacht zu bekommen und parallele Handlungen besser in eine erzählerische Reihenfolge zu bringen.

Die Bürde des Barons

Immer wieder bringen nivesische Läufer während der Stunden, in denen die Schlacht hin und her wogt, Nachricht vom verstörenden Näherrücken eines unheiligen Heerzugs zu den einzelnen Truppenteilen der Belagerer. Diese Informationen lenken die Beteiligten ab und führen sogar soweit, dass mancherorts die Kämpfe vorübergehend gänzlich zum Erliegen kommen, um über die neue Situation und das, was zu tun sei, zu diskutieren. Fjadir von Bjaldorn ahnt in der Tat nichts von seinem Schicksal, bis die Frostarmee schließlich vor ihm zum Stehen kommt, wo auch immer er sich gerade aufhält. Wenn möglich sollten Sie dafür Sorge tragen, dass auch der Baron sich zu diesem Zeitpunkt an der Seite oder doch zumindest in der Nähe der Helden befindet, damit sie diesem denkwürdigen Augenblick bewohnen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen Augenblick scheint der Sturm an Bedeutung zu verlieren und zu verstummen, als die geisterhafte Armee wie ein Mann vor Baron Fjadir von Bjaldorn zum Stehen kommt.

Als der Hauptmann zu sprechen beginnt, klingt es, als splitterte Eis unter Sonnenstrahlen. Es ist nur ein Flüstern, dennoch dringt es an die Ohren aller Umstehenden, als ertöne die Stimme des Kriegers direkt in ihren Köpfen: „Mein Lehnsherr, lange haben wir Eurer geharrt, um den Schwur, den wir zusammen leisteten, endlich zu erfüllen. In Eis und Schnee harrten wir aus, wissend, dass die Zeit kommen würde. Nun ist der Tag gekommen, und wir stehen hier, um Euren Befehl zu empfangen.“

Fjadir von Bjaldorn ist wie vom Donner gerührt, als die Geissheit ihn übermannt und ihm bewusst wird, wer dort vor ihm steht. Vor vielen Jahren zog er mit einer Armee an der Seite Gräfin Thesias von Ilmenstein gen Norden, um Glora-



na zu bekämpfen. Alle starben in der eisigen Umarmung der Heptarchin oder wurden von ihren Dämonen zerfetzt. Alle bis auf ihn. Zumindest dachte der Baron das bis zu diesem Tag. Doch Welch furchtbarer Fluch lastet auf den Toten? Ist es ein Trick Gloranias oder ihrer Schergen, um ihn zu brechen oder am Ende doch eine Fügung des Schicksals und ein Fingerzeig der Götter, die ihm eine solch mächtige Waffe in die Hände legen, um den entscheidenden Schlag gegen das Böse zu führen? Erschlagen von der Flut an Eindrücken, die auf ihn niederprasseln und voller Scham gegenüber seiner Armee, die er in die Verdammnis führte und die nunmehr zu Eis geworden wieder vor ihm steht, um ihm zu dienen, bricht Fjadir weinend zusammen. Fassungslosigkeit ergreift die Reihen der Kämpfer, die dies erblicken. Niemand weiß so recht etwas mit den ominösen Kriegern anzufangen. Jeder wartet auf einen Befehl, sie entweder anzugreifen oder zu fliehen. Doch nichts geschieht. Die Anspannung steigt sich fast bis ins Unerträgliche. Es wäre passend, wenn hier einer der Helden versucht, auf Fjadir einzuwirken und ihm deutlich zu machen, dass er etwas tun muss und die eisigen Kämpfer auf seinen Befehl warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ganz langsam richtet sich der Baron auf. Er blickt auf den Boden und spricht zuerst langsam, so als wäre jedes Wort eine Qual. „Ich erkenne Euch, Hauptmann Halmar Turjelew, und mein Herz möchte zerspringen vor Gram über euer Schicksal und das der Tapferen, die Euch beleiten. Ihr kommt in der Stunde höchster Not, um unseren Schwur zu erfüllen. So höret meinen Befehl im Namen Herzog Dermots von Paavi: Zieht gemeinsam mit mir in die Schlacht. Lasst uns ein letztes Mal gemeinsam der Herrschaft des Schwarzen Eises die Stirn bieten und beenden, was wir begonnen haben. Lasst uns Geldana von Paavi stürzen und Rache üben für das Leid, dass sie über das Land brachte. Lasst uns Gräfin Thesia rächen. Ihr seid Beweis und Zeichen, dass Nagrachs Krallen schwach geworden sind. Zieht mit uns in den Kampf und hernach in Rondras Hallen, stolz und besungen in den Liedern derer, die von diesem Tage künden werden.“

Was folgt, ist Stille, dann ein Raunen und schließlich tosende Jubel, ausgehend von den Kriegern im Dienste Fjadirs, in den der Rest schließlich mit einstimmt. Der Baron schwingt sich auf sein Pferd, um den Worten Taten folgen zu lassen, und die Armee aus Frostkriegern und Lebenden setzt sich steifbeinig zum letzten Gefecht gegen den Feind in Bewegung.

Befinden die Helden sich aber an der Seite Fjadirs, so sollten Sie die Gelegenheit wahrnehmen, sie sich mittels cinestastischen Erzählens durch die Reihen des Feindes schlagen

zu lassen. Zu diesem Zeitpunkt spielt es keine Rolle, ob der eine oder andere Schlag nun trifft oder nicht. Die Frostarmee wird den Helden so den Rücken stärken, dass einzelne Scharmützel an Bedeutung verlieren. Sollten Sie ihre Spieler aber besser kennen und Einzelgefechte bevorzugen, dann nur zu. Denken Sie jedoch daran, dass sich in diesem Augenblick alles auf den Höhepunkt des Abenteuers und der gesamten Kampagne zubewegt und daher eher unwichtige Kämpfe um jeden Meter Boden in Paavi an Bedeutung verlieren. Erst, wenn sich die Herzogin von Paavi den Helden und deren Begleitung entgegenstellt, wird es wieder richtig interessant und spannend.

DER RACHE KALTER ATEM

Sobald die Frostarmee nahe genug herangekommen ist, um von Geldanas Wachen „einwandfrei“ als Unterstützung identifiziert zu werden, beginnt die Verkettung unglücklicher Umstände, an deren Ende Geldanas Sturz steht.

Nachdem Geldanas Gatte Halman von Gareth verstorben war, nahm sie den Nivesen Emenuk zum Mann. Doch handelte es sich um eine rein politische Entscheidung, da es Tradition für den Herrscher oder die Herrscherin in Paavi ist, einen Nivesen oder eine Nivesin zu heiraten. Sollte es in Geldanas Herz je so etwas wie Liebe gegeben haben, so erlosch sie mit Halman. Emenuks augenscheinlich ruhiges und demütiges Wesen half ihm stets, sich in sein Schicksal als Gefangener in einem goldenen Käfig zu fügen, das er auch als eine Art Strafe ansah. Wahrscheinlich war die emotionslose Art des Nivesen auch ausschlaggebend für die Wahl Geldanas, ihn zu ihrem Ehemann zu nehmen. Seit der Schwangerschaft der Herzogin aber regt sich etwas in Emenuk, ein Gefühl, das er nicht unterdrücken kann und will.

Die Vatergefühle wachsen mit jedem Tag in ihm, und das obwohl er nicht einmal sicher ist, dass das Kind auch wirklich von ihm ist. Zwar besteht eine reelle Möglichkeit, doch hat Emenuk im Zusammenhang mit seiner Frau und deren dämonischen Pakten zu viel gesehen, als dass er sich sicher sein könnte. Es ist ihm aber auch nicht wirklich wichtig, ob das Kind von ihm ist. Sein Interesse gilt allein dem Wohl des kleinen Lebens und dazu gehört auch, dass Geldana vieles sein mag, aber sicherlich keine gute Mutter. Daher fällt Emenuk den Entschluss, seine Frau zu töten, bevor sie das Kind verderben kann und noch mehr Unheil über seine Sippe bringt, als er es seinerzeit tat.

Die Gelegenheit scheint günstig, als Geldana beim unerwarteten Eintreffen der Frostarmee beschließt, wie es sich für eine Siegerin gehört mit ihrem vollen Hofstaat in die Schlacht zu reiten. An der Seite seiner Frau reitet Emenuk, den Dolch im Gewande, mit dem er zunächst seine Frau töten und danach sein Kind aus der sterblichen Hülle befreien will. Diese Szene wird der Höhepunkt der Schlacht sein, und der Meister sollte nicht versäumen, die Helden daran teilhaben zu lassen. Geldana lässt nur einen Eisjäger und eine Handvoll Söldner



im Palast zur Bewachung der Mündel zurück, erteilt jedoch keinerlei Befehle, was mit ihnen zu geschehen hat, sollte etwas schieflaufen, so sehr ist sie von ihrem baldigen Sieg überzeugt. Wenig später hat sich die Garde im Hof versammelt und erwartet die Befehle Geldanas. Diese erweckt den Eindruck, als reite sie auf einen ihrer regelmäßigen Jagdausflüge. Um ihre Füße schleichen ihre dämonischen Hunde, die Bluthetzer, die sie seit Jahren züchtet. Kurz darauf lässt Geldana aufsitzen und mit wehendem Banner reitet sie an der Spitze ihres Hofstaats durch das Tor des Palastes in die Unterstadt, ihrem Schicksal entgegen.

Am Fuße des Hügels treffen die Hauptstreitmacht Dermots und Geldana mit ihrem Gefolge aufeinander, und es kommt zu einem heftigen Gefecht, in dem vor allem die grauenerregenden Bluthetzer ihren Blutzoll von den Belagerern fordern und für Angst und Schrecken vor allem unter den abergläubischen Nivesen sorgen.

Als sich herausstellt, dass die Frostarmee nicht auf Geldanas, sondern auf Dermots Seiten in die Schlacht zieht, ist Geld-

ana zutiefst bestürzt. Unter dem ungeheuren Stress platzt hoch zu Ross ihre Fruchtblase, und die Herzogin krümmt sich vor Schmerz und Zorn über den Hals ihres Pferds. Ihr Gatte nutzt diese Gelegenheit, um zuzustechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hoch zu Ross und in so viel Rüstung gekleidet, wie ihr Zustand es zulässt, prescht Geldana an der Spitze ihrer Garde den Hügel hinab und reitet dabei alles nieder, was sich nicht in die engen Winkel der umstehenden Häuser pressen kann. Mit versteinerter Miene reitet Emenuk, ihr Gatte, neben ihr und hält den Blick stur geradeaus gerichtet, als sei er ein Unbeteiligter an all dem Schlachten. Am Fuße der Stadtkrone schwärmen ihre Eisjäger aus, um die Feinde in die Flucht zu schlagen. Zu Geldanas Füßen lungert geifernd ein Rudel Bluthunde und wartet nur darauf, in den Kampf einzugreifen.

PAAVISCHER BLUHETZER (BELSHIRASH-DAIMONID)

„Erneut haben uns die Paktierer des Eisigen Jägers mit einer Kreatur überrascht, die nur aus erzdämonischem Brodem entstanden sein kann, und diese selbsternannte Herzogin Geldana züchtet sie in Paavi auch noch als geifernde Hetzmeute. Ifirns Milde ist angesichts solcher Lästerung aufgebraucht!“
—Walbirk von Löwenhaupt, die Ifirnsmaid, 1035 BF

„Auf jeden Kopf eines Bluhetzers setzen Wir, Fjadir von Bjaldorn, die Belohnung von 5 Goldstücken aus.“

—Anschlag innerhalb des Herrschaftsgebietes Bjaldorn, Anfang 1035 BF; unterzeichnet von Liwinja von Bjaldorn

„Sie wissen instinktiv, dass diese Wesen ihre Erzfeinde sind ... und jeder unserer Hunde wird schier verrückt, wenn sich eine dieser Kreaturen nähert. Ist er nicht angebunden, wird er sich auf sie stürzen und sie zu zerfleischen suchen, selbst wenn er ein braver Hütehund von bestem Gemüt ist.“

—Rioka von den Lieska-Jäärna, nivesische Karenhirtin, 1035 BF

Erscheinung: Auf den ersten Blick ein halbschriftherer, kräftiger Hund mit hohen Beinen, spitzen Stehohren, und einem langen, dünnen Schwanz. Doch auf den zweiten Blick fallen sofort die blutunterlaufenen grünlich schimmernden Augen und die spitze Schnauze mit den eisigen Lefzen der Bluhetzer auf. All diese Geschöpfe sind schwanenweiß, haben aber ein kurzes, hartes und reifglitzerndes Fell und ein furchteinflößendes Gebiss mit nadelscharfen Zähnen, auf denen rötliches Eis zu glänzen scheint.

Hintergrund: Eine widernatürliche Kreuzung aus Karmannath (**WdZ 216**) und Wehrheimer Bluhund (**ZBA 115**), die Herzogin Geldana II. mit den Kenntnissen aus ihrem Nagrach-Pakt geschaffen hat und die sie mittlerweile als eigene Bluhund-Zucht kultiviert. Seit dem Jahr 1033 BF setzt sie diese Daimoniden ein, um ihre Feinde in den tödlichen Einöden des ehemaligen Gloraniens zu jagen und zu Tode zu hetzen.

Paavischer Bluhetzer

Verbreitung: Herzogtum Paavi

Auftreten: einzeln bis Rudel (1W6+3 Tiere)

Körperlänge: 7 Spann

Gewicht: 65 Stein

INI 13+1W6 **PA** 8 **LeP** 27 **RS** 2 **WS** 7

Biss: **DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+4*

GS 11 **AuP** 110 **MR** 8 **GW** 9

Besondere Eigenschaften: Fortpflanzungsfähigkeit, Geisterpanzer, Lebensorinn 9, Resistenz (Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss), Verwundbarkeit (Firun, Ifirn), Verbeißen, Niederwerfen (2), Raserei

Besondere Kampfregeln: Folgeschaden (Frostbiss), Gezielter Angriff / Verbeißen, Niederwerfen (2), Raserei

Verhalten im Kampf: Einzelne Bluhetzer sind reißende Bestien, im Rudel gehen sie jedoch koordiniert vor. Wenn sie unterliegen, ziehen sie sich rasch zurück, um dann unerwartet erneut zuzuschlagen.

* bei Schaden durch den Biss (eimalig): Erfrierung (eine Wunde)



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Geldana ist zutiefst erschüttert, als sie gewahr wird, dass Freund in Wirklichkeit Feind ist. Mit einem Stöhnen krümmt sie sich nach vorn, und eine klare Flüssigkeit rinnt ihren Sattel hinab in den Matsch zu Füßen ihres Pferdes. In einer plötzlichen, beinahe grotesk wirkenden Bewegung reißt Geldanas Gatte Emenuk seine Hand unter dem Gewand hervor und rammt seiner Frau mit hasserfülltem Gesicht zwei Spann Stahl durch den Rücken ins Herz.

Nun ist es an den Helden, die Zeugen dieses grausam-befriedigenden Schauspiels werden, dafür zu sorgen, dass Geldanas Leibwächter und Gardisten Emenuk nicht in Stücke hacken. Sie sollten den Helden Talentproben auf Reiten +5 oder Athletik +5 abverlangen, damit sie sich zwischen den Ehemann und Mörder Geldanas und ihre Wächter stellen können – Pfeile der Nivesen ermöglichen es den Helden, die Strecke zu überbrücken, zwingen sie die letzten Söldner und Eisjäger doch dazu, die Köpfe einzuziehen. Viele aber sind durch das unerwartete Attentat schockiert, und zwar auf beiden Seiten der Frontlinie. Wenn es zumindest zwei Helden gelungen ist, sich zwischen Emenuk und die Eisjäger zu drängen, wird dieser sein blutiges Vorhaben vollenden. Währenddessen hat die Gruppe es mit fünf Eisjägern zu tun, zumindest für 5 Kampfrunden. Dann brandet die Frostarmee gegen die Schlachtreihen der Getreuen Geldanas und treibt die Kämpfer auseinander. Aus den Augenwinkeln können die Helden dabei folgende Szene verfolgen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit weit aufgerissenen Augen und einem erstickten Röcheln sackt Geldana zur Seite. Doch ihr Ehemann Emenuk gleitet mit einer fließenden Bewegung vom Pferd und fängt sie auf, bevor sie auf dem Boden aufschlagen kann. Erneut blitzt die Klinge in seiner Hand, deren Schneide feucht rot glänzt, und ohne viel Federlesens macht er sich daran, erst ihre Kleidung zu zerschneiden und dann mit präzisen Schnitten ihren Bauch aufzuschlitzen, während die umstehende Menge gebannt zusieht.

„Du sollst frei sein von der Schuld deiner Mutter!“, ruft er laut aus, als er das Neugeborene aus dem Leib der Mutter befreit und mit beiden Händen über seinen Kopf hebt, um es der Welt zu zeigen.

die zu den Waffen gezwungenen Bürgerwehrler reihenweise ihre Waffen in den blutgetränkten Schnee schleudern und um Gnade betteln. Der Sturm über Paavi lässt abrupt nach, und schon bald kündet nichts mehr von seinem Wüten.

WAS BLEIBT?

Doch noch ist nicht alles entschieden, und die Helden haben noch einiges vor sich, wenn sie das Übel, das Geldana zurückließ, gänzlich auslöschen wollen. Die Herzogin hat zur Sicherung ihres Herrschaftsanspruches stets auf einen soliden Unterbau gesetzt, mit dem man den Adel und wichtige Persönlichkeiten unter Druck setzen und in Schach halten konnte. Dieses Druckmittel waren die Erstgeborenen der Familien in Paavi und dem Umland, die am Hofe Geldanas „zu Gast“ waren. Diese Kinder haben häufig viele Jahre ihre Eltern nicht gesehen oder auch nur den Palastbezirk verlassen. Als Abschiedsgeschenk, das wie ein Echo über dem Ende der Kampagne nachhallt, hinterließ Glorana diesen armen Wesen nun auch noch den Fluch des Eisherzes.



So endet die Gewaltherrschaft Geldanas auf unerwartete Weise. Was darauf geschieht, hat fast schon keine Relevanz mehr. Die Frostarmee wird ihr blutiges Handwerk beenden, die Eisjäger werden trotzdem bis zum letzten Mann kämpfen, während



Die Helden werden die Mündel beim Durchsuchen des Palastes in körperlich einwandfreiem, geistig jedoch bemitleidenswertem Zustand antreffen. Die Gefangenschaft hat tiefe Wunden hinterlassen, die einen schalen Beigeschmack des Sieges über Geldana mit sich bringen. Jahre werden vergehen, ehe alle Wunden auf den Seelen der Mündel verheilt sind, wenn überhaupt. Narben werden mit Sicherheit bleiben.

Als sich die Gemüter in und um Paavi langsam wieder beruhigen und Dermot sich entschließt, als neuer Herzog der Stadt in seinen Palast einzuziehen, versammeln sich alle Getreuen am Rande der Straßen und Gassen, um ihrem neuen Herrn zuzujubeln. Eine schwere Last fällt von allen ab, und schließlich kommen alle am Neumarkt zusammen, wo Dermot zu seinem Volk spricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Schwestern, Brüder, Freunde!

Viele Jahre habe ich von diesem Moment geträumt und am Ende fast nicht mehr daran geglaubt, dass er eines Tages kommen möge. Meine Schwester hat viel Leid über das Land gebracht. Doch dies ist ein Neubeginn für euch und für mich. Ich will nicht versprechen, dass in Paavi von nun an Milch und Honig fließen, und von den Gletschern im Norden wird kein Wein in eure Kehlen rinnen, ja vielleicht nicht einmal klares Quellwasser. Doch eines ist klar: Die Zeit der Tränen und des Schmerzes sind vorbei. Von diesem Tage an wird kein Kind mehr unter der Knute leiden, kein aufrechter Paavier mehr unter der Drangsal der Knechtschaft stöhnen. Ich bin Dermot der Jüngere, Herzog von Paavi, und mein Wort ist gerecht von heute an, bis zu dem Augenblick, an dem Boron mich zu sich holt.“

Zusammen werden wir diese Stadt wieder aufbauen, größer und schöner als je zuvor, und gemeinsam werden wir sie erblühen sehen zu einem Ort des Wohlstandes und des Friedens.“

Mit aufrichtigen Tränen in den Augen betet Dermot auf seine Rede hin im Jubel der Menge, ehe er sich mit dem Baron von Bjaldorn, den Helden und einigen anderen Getreuen auf den Weg in den Palast macht, um zu sehen, was seine Schwester dort an Gräueln angerichtet hat.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Geldana ist tot und mit ihrem Tod hat sich der Griff Gloranas um den Hohen Norden massiv gelockert. Dermot wird Herzog von Paavi und nimmt somit den ihm rechtmäßig zustehenden Platz ein, und das Licht im Norden scheint wieder etwas heller zu strahlen. So konnten die Helden zumindest einen Teilsieg erringen, und zwar einen sehr weitreichenden, wenn man bedenkt, welchen Weg sie bis hierher gegangen

sind und wie schnell ihr Aufstieg in Ruhm und Ansehen war. Dermot bietet Emenuk an, im Palast zu bleiben und das Kind seiner Schwester dort aufzuwachsen zu lassen. Der Nivese jedoch will möglichst weit weg von der Stadt, die ihm so viele Jahre als Gefängnis diente, und ist der Auffassung, auch seiner Tochter ergehe es besser, wenn die Schrecken der Vergangenheit nicht aus jedem Schatten in der Stadt lauern.

Die Helden haben viele gefährliche Abenteuer erlebt, sich viele mächtige Freunde und noch mächtigere Feinde gemacht. Sie haben ihre Namen in die Annalen Aventuriens geschrieben, und man wird sich ihrer stets erinnern, wenn die Rede von der Schlacht um Paavi ist. An Dermots Hof wird stets ein Platz für die Tapferen sein, und die Erfahrungen, die sie aus dem Eis mitnehmen wird ihnen niemand nehmen können.

Die Helden haben sich für ihren Dienst an der Seite von Dermot einiges verdient, sowohl an Erfahrung als auch an Bekanntheit. Für den erfolgreichen Abschluss des Abenteuers sollten Sie den Helden **600 Abenteerpunkte** gewähren, dazu **eine Spezielle Erfahrung** auf *Kriegskunst* und je nachdem, welche Rolle sie in der Schlacht gespielt haben, eine weitere: Waren sie mit Dermot auf dem Feldherrenhügel, erhalten sie noch mal **eine Spezielle Erfahrung** auf *Kriegskunst*, waren sie an vorderster Front, so erhalten sie **eine Spezielle Erfahrung** auf *Selbstbeherrschung*. Haben sie sich im Verborgenen in die Stadt gestohlen, erhalten sie nach Wahl **eine Spezielle Erfahrung** auf *Sich verstecken* oder *Gassenwissen*.

Dermot wird ihnen natürlich anbieten, weiter in der Stadt zu bleiben, vor allem, wenn sie das alte Schlachthaus der Merskinn-Brüder übernommen haben, versteht aber, wenn es sie wieder in die Weiten Aventuriens zieht – schließlich war er selbst lange genug unterwegs.

Mit ihrem Sieg und der Tatsache, dass ihre Namen im Norden in aller Munde sind, geht aber auch eine Gefahr einher. Die Helden erhalten den Nachteil **Gesucht I (Nagrach-Kult)**, und die Anhänger des Eisigen Jägers sind außergewöhnlich gut darin, Beute aufzuspüren und zu stellen ...





АПНÄПГЕ

АПНÄПГ I: МИТ ДЕП АУГЕН ФАТАС' – ДИ ЗУКУПФТ ДЕС НОНЕП ПОРДЕП

Die Kämpfe um Paavi waren schwer und verbittert, trotz des Eingreifens der Frostarmee sind viele Krieger bei dem Gefecht gefallen. Vor allem gab es unter den Bürgern Verluste, sei es nun, weil sie durch Geldanas Söldner zu den Waffen gezwungen wurden oder weil sie die Seiten gewechselt hatten und durch die Klingen ihrer Unterdrücker fielen. Nicht jeder starb an seinen Verletzungen, aber auch für die Verwundeten ist das Leben im Hohen Norden in den nächsten Monaten nicht einfach.

Die Traviageweihten vor Ort helfen, so gut sie können, und nachdem die Botschaft von der Befreiung der Stadt sich ins Bornland und ins Mittelreich verbreitet hat, treffen die Perainegeweihte Dagris Sjepsensen, mit drei Helfern und ein Medicus aus Ouvemas ein, um das Leid der Versehrten zu lindern. Dagris kehrt im Norbardenhof ein und unternimmt immer wieder weite Reisen, denn sie ist als Pflegerin des Hohen Nordens eingesetzt worden, um für die Perainekirche mehr über die Schändungen des Landes in Erfahrung zu bringen. Ihre Hilfe wird dankend angenommen, und sogar ein Peraineschrein wird nahe dem Traviatempel errichtet, für einen festen Tempel der Gütigen reicht es im kalten Norden aber nicht. So pflegen dankbare Bürger aus Paavi und dem Umland den kleinen Schrein über die nächsten Jahre, die sich so der Heilung ihrer Wunden oder derer ihrer Lieben erinnern, aber der Schrein wird nie ausgebaut oder permanent von Geweihten der Peraine betreut, die viel Arbeit damit haben, die Wunden in Sumus Leib zu erkunden und zu heilen.

Firnja macht sich daran, den Firuntempel erneut zu weihen und alle Einflüsse Nagrachs zu tilgen, sobald sie von einer langen Pilgerfahrt nach Farlorn zurückgekehrt ist, in deren Verlauf sie im dortigen Tempel die wichtigsten Liturgien der Tempelvorsteher des Alten vom Berge erlernt hat.

Die Schlacht und die Hungersnot zuvor haben ihren Tribut von der Bevölkerung gefordert. Andererseits hat Dermot von Paavi schnell begonnen, wieder so etwas wie Gerechtigkeit in die Stadt an der Brecheisbucht einkehren zu lassen. Im Gegensatz zur Schreckenherrschaft Geldanas, die zwar offiziell Richter und Stadtwachen einsetzte, die aber nur nach dem Gesetz ihrer Launen handeln durften, übernimmt wieder Dermot eine ans mittelreichische Justizwesen angelehnte Rechtsprechung. Der *Codex Raulis*, das *Garether Pamphlet* und die *Ius Concordia* finden somit wieder die Beachtung, die ihnen zu Zeiten seines Vaters zugekommen waren, wäh-

rend er weiterhin die Gesetze und vor allem Rechte der nivesischen Sippen achten lässt. Zusammen mit der Aufbruchsstimmung, die unter den Bürgern herrscht, die nach Jahren des Duckens unter Geldanas Knute nun ihre Probleme und ihren Ärger offen vortragen, führt dies zu einem Bevölkerungsrückgang in Paavi. Viele Beutelschneider, Hehler und Goldsucher verlassen die Stadt, aber auch anständige Menschen, die nach dem kurzen, aber schrecklichen Krieg nicht mehr dort leben möchten. Noch vor dem Winter 1038 BF ist die Bevölkerung Paavis auf unter 3.000 Seelen gesunken. So kommt es, dass einige Eisherzen aus Paavi weiter in den Süden ziehen, wo ihr Leiden kaum bekannt ist. Die meisten werden denken, dass sie durch die Schlacht um Paavi so empfindungslos und zurückgezogen wurden. Ob sie eine Gefahr darstellen, wird die Zukunft zeigen.

Die Walfänger, die Bernsteinsammler und die Pelzhändler betrifft dieser Bevölkerungsrückgang kaum, denn diese Berufe sind weiterhin eng mit der Region verknüpft, sodass auch für die Handelshäuser Aventuriens weiterhin ein Anreiz besteht, die Stadt anzufahren. Geldanas Zollsysteem schafft Dermot ab, die Zölle und Abgaben werden nun auf Ein- und Ausfuhr erhoben, wobei der neue Herzog auf Zuspruch von den Gilde stößt, die sich von dem erneuerten Zollwesen eine bessere Verhandlungsposition gegenüber den Handelshäusern versprechen.

Der Theriak-Handel kommt in diesem Teil Aventuriens auch durch die Taten der Helden fast zum Erliegen. Nur auf dem Schwarzmarkt findet man noch die grüne Essenz der Erdriesin, offen wird sie in Paavi nicht mehr angeboten.

Durch das Erstarken der Gilde ist auch der Einfluss der Phexkirche etwas gestiegen. Manche räumen gar, dass es einen Phextempel in der Altstadt Paavis gäbe. Alrik Glorreiter und Bursche Kippel sagen zu diesen Gerüchten nichts, sie bleiben weiterhin auf den Wegen zwischen Paavi, Atanwald und Eestiva unterwegs, und die Tatsache, dass die Handelshäuser nun den örtlichen Händlern und Gilde keine Preise mehr diktieren und dabei auf die horrenden Ausfuhrzölle deuten können, stimmt vor allem Kippel froh.

Mit der Konkurrenz durch den Freibund gibt das Handelshaus Kolenbrander seine Ambitionen Paavi als Handelsposten nutzen zu wollen auf. Die Monopole für das Handelshaus Weyringer fallen unter Dermot, der die Kusliker der Schacherei mit seiner toten Schwester verdächtigt und eine Zeit lang unter besondere Beobachtung stellt. Doch im Grunde zeigt sich das Offensichtliche: Die Weyringer un-



ter Lessio Calpresa waren lediglich gewiefte Profiteure und Opportunisten, die nun, da sie mit den anderen Handelshäusern zusammen bieten müssen, weniger Dukaten in ihre Säckel bekommen.

Ein weiterer wirtschaftlicher Verlierer der neuen Situation ist, zumindest in den ersten Monaten, Albrin Sjerensen. Mit der immer dünner werdenden Schicht der Sammler, Gauner und Halsabschneider sinkt auch seine Klientel einstweilen stark. Das *Goldrausch* hat aber in der Zeit, in der es gut ging, so viel Geld abgeworfen, dass Sjerensen in der Lage ist, auch den Gasthof Schiffers Ruh zu kaufen. Mit diesen stabilen Einnahmequellen macht er einen weiteren Schritt in Richtung Seriosität und, auch wenn manche behaupten, dies sei auch seinen Dukaten geschuldet, erlangt schließlich einen Sitz im Stadtrat Paavis.

Der Efferdtempel erholt sich nur langsam von seiner unter Geldana eingekehrten Lethargie. Obwohl er für viele Paavier der bedeutungsvollste Tempel ist, schafft es die Geweihte Garje Sturmwind kaum, den Einfluss geltend zu machen, den ein Tempel des Efferd in einer Stadt wie Paavi eigentlich haben müsste. Die Menschen aber scheinen es ihr zu verzeihen, manche scheinen es sogar vorzuziehen, den Tempel in stiller Einkehr zu besuchen, ohne fortwährend von großen Plänen und Agenden hören zu müssen.

Die Wolfshetzer, einst ein fester Bestandteil von Paavis Schenken, sind völlig verschwunden. Manche sagen, die Banditen der Langen Leifjette wären von einer Handvoll Helden vertrieben worden, andere rechnen den endgültigen Todesstoß aber dem jungen Herzog an, der Paavi auch für die letzten Sammler zu einem ungemütlichen Ort gemacht hatte.

Eestiva wird sich nach dem kurzen Kapitel Sulja Avirions schnell von seinem Schock erholen. Einige der von der verblendeten Rondrianerin geforderten Projekte werden sogar weiter verfolgt, zum Beispiel der Palisadenbau, um die Stadt zu befestigen. Zwar wehren sich einige Pelzjäger gegen diese Einengung, aber dies nur aus traditionellen Gründen, denn die Jagdbeziehe dieser einzelgängerischen Männer und Frauen sind ohnehin weit von der Stadt entfernt.

Die Reste der Sammler, vor allem die Häscher Kersoffs, sind durch Suljas eifernde Reden und die darauf folgenden Verfolgungen völlig aus der Gegend vertrieben worden. Wenn es überlebende Sammler gab, dann sind diese nach Norden geflohen. Die Gegend um Eestiva dagegen ist so sicher wie seit langem nicht mehr. Das bedeutet natürlich nicht, dass man hier völlig friedlich leben kann. Es gibt immer noch Prügeleien zwischen Flößern, in der Brydia oder an der Letta kann man durch Unachtsamkeit weiterhin umkommen, und auch das Wetter wird nicht besser und milder, nur weil ein paar Menschen mehr lächeln.

Der von Sulja als Rondratempel übernommene Tempel der Ifirn wird wieder der milden Göttin zugehen, und in Folge der Herrschaft der Rondrianerin steht man der Löwin nun etwas zweifelnd gegenüber. Nicht, dass man Rondra als Göttin nicht mehr verehren würde, nur mögen nun die Worte

ihrer Geweihten, so sie Eestiva erreichen, einen reuigen Abwehrreflex auslösen, auch wenn Ivrenn einige Monde damit zubringt, den Eestivanern Rondras richtige Wege aufzuzeigen. Der Korschrein wird weiter von den wenigen gepflegt, die sich bisher um ihn gekümmert haben. Ebenso wie Ifirn ihren Tempel zurück erhielt, zog Freiherr Aarbold wieder in den Wehrhof ein, der zuvor sein Herrschaftssitz war.

Der Nagrachtempel oder eher seine Ruine wird in der Folgezeit vollständig abgerissen und der Bauplatz an das Handelshaus Kolenbrander veräußert, das an dieser Stelle ein Wagen- und Warenlager errichten lässt. Einige Bewohner Eestivas sehen dies als schlechtes Omen, andere sind froh, diese Erinnerung an dunklere Zeiten endlich nicht mehr sehen zu müssen. Später werden sich hier immer wieder unerklärliche Vorfälle abspielen – von Tonkrügen, deren Inhalt vereist und die so zerspringen bis hin zu einem Mord.

Bjaldorn wird mit der Heilung Baron Fjadirs ebenfalls ein wenig auftauen, aber nicht sehr. Vor allem Fjadirs Schwestern Liwinja ist offenkundig erleichtert, ihren Bruder wieder bei Verstand zu sehen und teilweise vom Regieren ihres Geburtsortes entbunden zu sein. Mit neu gewonnener Zeit und Energie versucht sie nun, Rukjew Timsinnen, dem Hochwürden des geschleiften Traviatempels, zu einem neuen Haus seiner Göttin zu verhelfen. Auch Dermot von Paavi hatte im Rausch des Sieges angekündigt, Bjaldorn dahingehend zu unterstützen. Es dauert jedoch einige Zeit, bis diese versprochene Hilfe tatsächlich eintrifft, was in der Zwischenzeit zur etwas abkühlender Beziehung zwischen dem Herzogtum und der freien Stadt führt. Dermots Hilfe ist vor allem finanzieller Natur, aber er lässt auch zwei Traviastatuen aus Walbein schnitzen, von denen eine im Tempel zu Paavi steht und die andere nach Bjaldorn gebracht wird. Bis Hochwürden Rukjew Timsinnen sein Gotteshaus wieder weißen kann, wird noch einige Zeit vergehen. So lange steht die Statue sicher in der Bjalaburg. Außerdem muss sich Liwinja früher oder später doch wieder um die Geschicke der Stadt kümmern.

Die **Aquamarinlöwin** wird nach offizieller Lesart innerhalb von ein bis zwei Jahren den Weg zurück in die Kirche der Rondra finden und vielleicht ist es ja einer ihrer Helden, der sie dorthin bringt.

Wo sind Sie nun? – Das Geschick der Freunde und Feinde in Paavi

Vito Granske, Kaufmann und Handelsherr, wird in Paavi bleiben und das Kontor des Freibunds weiter ausbauen. Der Krieg der Häuser und die Schlacht um Paavi allerdings haben schmerzhafte Schäden angerichtet, und es wird einige Zeit dauern, bis sich die Handelsbeziehung der Festumer nach Paavi auch in den Bilanzen rechnet. In den nächsten Jahren wird Vito seine Familie nach Paavi holen.



Die Eisjäger, Söldner und Leibgarde Geldanas, stehen kämpfend bis zum letzten Mann, auch nachdem ihre Herrin tot ist. So überlebt keiner der finsternen Fjarninger. Andere Fjarninger aber, die sich in Paavi angesiedelt haben, bleiben kaum zurück. Man misstraut ihnen, und für viele ist es Frunus Wille, das „warme“ Leben hinter sich zurück zu lassen und wieder in die wilden Öden zu ziehen.

Eydur der Schmied dagegen macht sich nicht viel aus der Meinung anderer. Er schmiedet weiterhin seine Wallanzen, auch mit seiner beim Thorwaler-Überfall zerschmetterten Hand. Nur weil seine Arbeit nun schwerer sei, so blaft er, wäre sie nicht schlechter.

Dermot von Paavi führt die Geschicke seiner Stadt mit einer Akribie und Leidenschaft, die man nur verstehen kann, wenn man so wie er über Jahre aus der Heimat vertrieben war. Dennoch bleibt er für sich und findet nur schwer Zugang zum Stadtleben. Unter ihm und seiner Ehefrau Jukairu haben die Lieska-Kangerluk allerdings wieder ein Zuhause, in dem sie ohne Furcht und Trauer leben können.

Bursche Kippel und **Alrik Glorreiter**, die beiden Phexdienner, sind zufrieden mit dem, was die Bewohner Paavis und die Helden geleistet haben. Nachdem sie hauptsächlich für den Schmuggel von Geldanas Waffen verantwortlich waren, die ihren Weg nicht zurück ins Zeughaus, sondern in die Hände rebellischer Bürger fanden, schweigen sie aus nahe liegenden Gründen über ihren Beitrag zum Kampf. Die neue Handelsdynamik in Paavi hingegen erlaubt es ihnen, den Einfluss der Phexkirche auch weiter in die Gilden der Stadt zu tragen.

Albrin Sjerensen schwingt sich mit der Zeit zu etwas auf, das man neumodisch als Gastronomie-Paten beschreiben würde. Er sorgt vor allem dafür, dass Handelsreisende und ihre Trossleute und Matrosen weitaus mehr Heller in der Stadt lassen, als sie es normalerweise tun würden, und steigert sein

ohnehin schon ansehnliches Vermögen damit noch. Seine Wurzeln kann und will er dennoch nicht verleugnen, denn wenn ihm etwas nicht passt, kann es durchaus sein, dass er junge Helden für kleine Sabotageakte oder Racheaktionen anwirbt.

Die Familie **Andris** und ihr Patriarch **Hasse** sinken im Einfluss, nachdem Dermot den Richterposten neu besetzen lässt. Nur **Rasmus**, der Lehrling Magistra Sylphorias, macht gute Fortschritte in seiner Ausbildung, und als er Schirr'Zach über Paavi hinweg fliegen sieht, steigt seine Neugierde auf die Geschichte der Drachen im Hohen Norden so sehr, dass er in einigen Jahren zu einem Experten in diesem Thema werden wird.

Permine und ihr Liebster werden, so die Helden sie unterstützt haben, bald den Traviabund eingehen und möglicherweise ihr erstes Kind nach einem der Helden benennen.

Emenuk wird mit der Tochter Geldanas, die er **Ila** tauft, nach Westen gehen, um dort abgeschieden von dem Verrat und Leid zu sein, mit dem er Paavi immer noch in Verbindung bringt. Dass das Kind, das er aufzieht, nicht von ihm ist, mag der Nivese lange geahnt haben, doch die Wahrheit kennt auch er nicht. Die kleine Ila ist während eines Rituals Geldanas gezeugt worden und trägt einen kleinen Teil der Essenz Nagrachs in sich. Ob sie dies zu einem Monster machen wird, oder ob die Liebe ihres Ziehvaters letztlich verhindert, dass die dunkle Saat in ihr Wurzeln schlägt, wird die Zeit zeigen.

Ob die Fahrt **Thorwulf Algrimmsson** ihm den erhofften Ruhm gebracht hat, wird die Geschichte zeigen. Nur ein Bruchteil der Thorwaler hat den Weg in die Heimat geschafft, und sie reden wenig über den Angriff, den viele von ihnen weiterhin als große und wichtige Tat sehen, an deren Ende aber der entscheidende Schlag fehlte, als das man sie als Sieg bezeichnen könnte.

ΑΠΗΑΠΓ II: ΒΙΩΤΙΚΕΣ ΠΡΟΦΗΤΕΙΕΣ

Die Kenntnisse und Erfahrungen der spielrelevanten Meisterpersonen haben wir in den folgenden Kurzcharakteristiken als relative Angaben in die Kategorien *unerfahren – erfahren – durchschnittlich – kompetent – meisterlich – brillant – vollendet* eingeteilt. Die Kategorien entsprechen nicht unbedingt dem normalen Wortgebrauch: Ein *erfahrener Händler* etwa ist zwar nicht mehr ganz grün hinter den Ohren, aber noch weit davon entfernt, ein kundiger, selbstsicherer Herr eines Handelshauses zu sein. *Vollendet* stellt das Maximum aventurischer Möglichkeiten dar.

Beziehungen und *Finanzkraft* haben wir, wo es erforderlich und sinnvoll war, in den Stufen *minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens* angegeben. Diese Werte sind jeweils auf das Herzogtum Paavi bezogen und dienen nicht dem gesamtaventurischen Vergleich.

DERMOT DER JÜNGERE VON PAAVI

Von frühestem Kindheit an hielt es Dermot selten in den heimischen Gemäuern der Burg von Paavi. Er liebte es schon damals, die Welt auf eigene Faust zu erkunden. Sein Vater, dessen Namen er trägt, zeigte sich darüber wenig erfreut, sollte Dermot ihm doch dereinst als Herzog nachfolgen. Selbst als Paavi unter die Herrschaft des dämonischen Schwarzen Eises geriet, war der junge Mann nicht zugegen.

Ohne zu wissen, worauf er sich einließ und welche Gefahren ihm drohten, machte Dermot sich schließlich auf ins Schwarze Eis, um in seine Heimatstadt zurückzukehren. Wie das Schicksal es wollte, wurde er jedoch von Gloranas Schergen aufgegriffen, die ihn so vor dem Erfrierungstod bewahrten. Zurück unter den Lebenden musste Dermot feststellen, dass seine Schwester der Eishexe Glorana inzwischen die Treue



geschworen hatte und über seine Stadt herrschte. Er zog ins Nivesenviertel der Stadt und hielt sich für einige Götterläufe bedeckt. Als sich 1027 BF die wachsende Unzufriedenheit in einem Aufstand der Lieska-Kangerluk entlud, stellte er sich an die Spitze der Nivesen. Seine Schwester Geldana, die sich inzwischen zur Herzogin ausgerufen hatte, zeigte keine Gnade und forderte den Kopf ihres Bruders, der ihr jedoch entkam. Mit einigen anderen Überlebenden des Aufstandes floh Dermot aus Paavi und gelangte in die freien Gebiete des Nivesenlandes.



DERMOT

Von dort aus organisierte Dermot den Widerstand gegen das Eisreich und wurde bald zu einer Symbolfigur im Streit gegen Glorana. Er heiratete *Jukairu*, Tochter des letzten Lahti der Lieska-Kangerluk, und übernahm die Führung der Sippe. In Riva fand er begüterte Gönner, die seine Unternehmungen bis heute finanzieren. Wiederholt versuchte er, Paavi zu erobern, scheiterte jedoch immer wieder.

Diese Niederlagen der Vergangenheit lasten schwer auf Dermot, der zu Selbsthass neigt. Die Herrschaft über Paavi gilt ihm weniger als die Rache an seiner Schwester Geldana, deren Verrat und Dämonenpaktiererei er nicht verzeihen kann. Dermot der Jüngere reiste viel durch die westlichen Nivesenlande, um die Stämme unter seinem Banner zu einen. Als es ihm schließlich gelingt, zieht er ein letztes Mal mit einem Heerhaufen vor die Tore Paavis.

Geboren: 997 BF

Haarfarbe: braun

Kurzcharakteristik: umtriebiger Thronerbe Paavis, der erbt

Größe: 1,78

Augenfarbe: bernsteinfarben

ert gegen seine Schwester kämpft

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 15, Rachsucht 8

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Speere 14, Körperfbeherrschung 14, Skifahren 12, Überzeugen 13, Wildnisleben 15

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Dermot ist der Dreh- und Angelpunkt im Streit um Paavi und erster Ansprechpartner für die Helden. Mit Vorschlägen und Anregungen, die zur Eroberung der Stadt und dem Sturz seiner Schwester Geldana führen, rennt man bei ihm offene Türen ein. Über die Vorgänge im gesamten Nivesenland ist er immer gut informiert. Am Ende der Kampagne sitzt er rechtmäßigerweise auf dem Herzogsthron von Paavi.



GELDANA

GELDANA II., USURPATORIN VON PAAVI

Durch den generationenalten Brauch der Herzöge von Paavi, Nivesen zu heiraten, ist Geldanas mittelländisches Erbe nahezu verschwunden. Nur die himmelblauen Augen, in denen sich nie ein Hauch der Milde zeigt, und der starke Machtwillen sind die letzten Anzeichen ihrer Abkunft vom Hause Gareth. Im Gefolge der Eishexe Glorana ergriff sie die Herzogskrone und herrscht mit eisiger Faust über die Gegend.

Die athletische Herzogin erlernte das Kriegs- und Jagdhandwerk und versteht sich ausgezeichnet auf den Umgang mit Schwert und Bogen. Mit Belshirash bandelte sie an, nachdem ihr die Unbeherrschtheit Erfolge auf der Pirsch versagte. Mit Hilfe des eisigen Jägers züchtet Geldana eine daimonide Rasse Bluthunde, die Bluthetzer, die sie oft zur Wolfs- und



Bärenhaut ausführt. Begleitet wird sie dabei wie auch zu allen anderen Ausritten aus dem Palast von ihrer Leibgarde, den Eisjägern, da sie nicht ohne Grund Mordanschläge fürchtet. Diese große Gruppe von Söldlingen und Leibwächtern schlägt jeden Anflug eines Aufstandes mit groben Äxten erbarmungslos nieder. Ihren nivesischen Ehemann *Emenuk*, den sie nach dem Tode ihres ersten Gatten Halman ehelichte, hält sie wie eine Geisel.

Geboren: 998 BF *Größe:* 1,74 Schritt

Haarfarbe: kupferrot *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: hervorragende Herrscherin, meisterliche Kriegerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 15, Grausamkeit 8

Herausragende Talente: Schwerter 15, Wurfspeer 14, Staatskunst 12, Schwarze Gabe: Beutesinn

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Besonderheit: Nagrach-Paktiererin im III. Kreis der Verdammnis, ihr Dämonenmal sind die langsam gefrierenden Augen

Verwendung im Spiel: Geldana ist die herzlose, berechnende Despotin des Herzogtums. Wo immer ihr Banner weht, verstecken sich die Menschen angsterfüllt, denn Geldana herrscht mittels Willkür und Einschüchterung. Sie soll durch ihre Taten die Abneigung und Verachtung der Helden auf sich ziehen. Auf dem Gipfel der Schlacht läutet ihre Ermordung die Wende im Hohen Norden und vor allem in Paavi ein.

EMENUK

Emenuk wuchs als Kind des Nordens auf. Seine Jugend war von Entbehrung und Naturverbundenheit geprägt. Sein Vater war Ameluk, Juttu des Lieska-Leddu-Stammes. Ameluk lehrte seinen Sohn alles, was ein Jäger wissen musste, und Emenuk zeigte sich anstellig und begabt in allem, was sein Vater ihm beibrachte.

Als die Zeit des Schwarzen Eises über den Norden hereinbrach, war Emenuk bereits ein Mann, und sein Vater entsandte ihn mit anderen seines Alters auf die Jagd. Doch Emenuk war noch unerfahren und wollte beweisen, dass er ein wahrer Anführer sei. Als die Jagdgesellschaft auf eine Gruppe Söldner in Diensten Gloranias traf, führte Emenuk seine Brüder in den Kampf. Doch unter den Söldnern war auch ein Karmanat, ein Hundredämon, dessen Wildheit im Kampf einzigartig ist.

Als die Söldner die Bestie entfesselten, tötete der Karmanat alle jungen Nivesenjäger in wenigen Atemzügen. Emenuk aber verbarg sich von Grauen geschüttelt inmitten der Leichen seiner Brüder und überlebte.

Halb erfroren und gebeugt von Scham und Kummer kehrte er zurück ins Lager seiner Sippe und berichtete, was geschehen war. Die Wahrheit aber wollte ihm nicht über die Lippen kommen. Selbst auf dem Sterbebett Ameluks konnte der Sohn ihm nicht berichten, was sich Schreckliches zugetragen

hatte und welche Schuld ihn an all dem traf. Von diesem Tag an war Emenuk nicht mehr mit dem stattlichen Mann zu vergleichen, der er einst war.

Wie ein Opferlamm folgte er daher Herzogin Geldana nach Paavi, als diese auf der Suche nach einem vorzeigbaren Gatten ihre Berater ausschickte.

Seither sieht Emenuk sein Leben als fortwährendes Bußritual an, an dessen Ende der verdiente Tod steht. Doch tief im seinem Inneren ist der Häuptlingssohn immer noch ein starker Jäger, stolz und voller guter Vorsätze. Auf dem Höhepunkt der Schlacht wird er den entscheidenden Stoß gegen seine Gemahlin führen und so den Bann brechen, mit dem er jahrelang belegt war.

Geboren: 1001 BF *Größe:* 1,88

Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* graublau

Kurzcharakteristik: Ehemann Geldanas, der im eigenen Palast von seiner Frau wie ein privilegierter Gefangener gehalten wird

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 15, Rachsucht 8

Herausragende Talente und Sonderfähigkeiten: Speere 14, Körperforschung 14, Skifahren 12, Überzeugen 13, Wildnisleben 15





Beziehungen: keine

Finanzkraft: eingeschränkt

Verwendung im Spiel: Emenuk ist eher so etwas wie ein Zaungast im Spiel um die Macht im Hohen Norden. Dennoch fällt ihm im Verlauf der Auseinandersetzung zwischen Dermot und seiner Schwester eine wichtige Aufgabe zu, die das Blatt entscheidend wendet. Der Nivese erträgt seit Jahren die Erniedrigungen seiner Gattin und ergibt sich aus falscher Selbstdemütigung und Schuldgefühlen in sein Schicksal. Doch sein Gerechtigkeitssinn obsiegt schließlich, und so wird er es sein, der seine Gemahlin erschlägt und somit Dermots Sieg besiegt.

BRUDER TOMAR AUSTEIN, GEWEIHTER DER TRAVIA

Tomar ist nach wie vor der lebhafte Kerl, als den die Helden ihn vor zwei Jahren kennengelernt haben, und inzwischen davon abgekommen, sich einen Schnurrbart stehen lassen zu wollen, dafür sind seine Roben dichter und sauberer. Vor einem Jahr wurde er der gütigen Herrin Travia geweiht, ein Ereignis, das ihn immer noch mit Stolz erfüllt und seinen Willen, den Notleidenden Paavis zu helfen, nur noch gestärkt hat.



Sein einstiger Ärger auf Bruder Njáll ist völlig verflogen, und er tat auch während der Hungersnot in Paavi sein Bestes, um den Menschen vor der Tür des Tempels, die mit jedem Tag mehr zu werden schienen, gerecht Nahrung zu geben. Zweimal hat man ihn dabei überfallen, was ihn aber nicht davon abgebracht hat, jeden Morgen in der Küche zu stehen, um Suppen und Brei zu kochen. Zusammen mit Bruder Njáll ist Tomar eines der wenigen Gesichter in der Stadt, die sich nicht von Kummer und Missbehagen zerrüttet zeigen. Doch im Herzen ist Tomar wütend: auf den Winter, auf die Gier der Menschen, auf die Gefühllosigkeit Geldanas. Aber er hat sein Los gezogen und sieht es als seine Pflicht an, denen zu helfen, die weniger haben als er. Wer in Paavi würde dies denn sonst auch tun?

Beim Angriff der Thorwaler wächst der junge Geweihte über sich hinaus und begibt sich stellenweise in Lebensgefahr, um Leute aus brennenden Häusern zu holen und die Verwundeten nach dem Überfall zu versorgen. Dennoch hat er immer ein Auge auf die Geschicke der Bürger Paavis und kann den Helden eine wichtige Warnung überbringen, die sie vielleicht rettet.

Geboren: 1017 BF

Größe: 1,83 Schritt

Haarfarbe: nussbraun

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Koch und Hauswirtschafter, erfahren in der Heilung von Krankheiten und in den Lehren der Travia

MIDO VON DEN TOIVOA-LEDDU

Als das dämonische Eis über die Steppen kam, war Mido noch ein junges Mädchen, dessen Begabungen als Kaskju erst noch der Ausformung bedurften. An der Seite des Sippenschamanen, ihres Vaters Miko, wagte sie sich kurz vor ihrer Initiationsqueste in die Felsen der klagenden Ahnen. Dort, wo sie den Weg zu den Himmelwölfen finden sollte, kam es zum Angriff durch Geschöpfe der Eishexe, die ihr Vater besiegte, dabei jedoch sein Leben verlor. Auf sich allein gestellt und von Trauer getrieben irrte Mido tagelang durch das Felslabyrinth, bis sie schließlich zusammenbrach.

Ihr Geist wanderte ins Nivaleiken, das Geisterreich, wo ihr die Fien-Nikka Toivoa begegnete, die ihrer Sippe einst den Namen gegeben hatte. Der Wolfsgeist trug Mido auf, ihren Stamm zu beschützen, komme was da wolle. Seit diesem Ereignis diente sie stark und selbstlos als Kaskju.

Ihre größte Angst war und ist es, weitere Menschen zu verlieren, die ihr nahe stehen, und so tat sie alles, um jegliche Gefahr von ihrer Sippe abzuwenden. Aufgrund dieser Charaktereigenschaft gilt sie als als aussichtsreiche Kandidatin eines Tages nicht nur den Toivoa, sondern allen Nivesen der Brydia als Schmananin vorzustehen.



Geboren: 1007 BF

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: kupferrot

Augenfarbe: hellbraun

Kurzcharakteristik: kompetente Schamanin mit schwerer Last
Herausragende Eigenschaften: CH 15, KO 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Selbstbeherrschung 14, Überzeugen 11, Pflanzenkunde 13

Wichtige Zauberfertigkeiten: beherrscht die meisten Schamanenrituale bis zu Grad III

Beziehungen: ansehnlich (nur Nivesen)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Die junge Kaskju wacht über die Nivenstämme in den östlichen Steppen. Diese Aufgabe ist zu groß für einen einzelnen Menschen, weshalb sie über jede Hilfe glücklich ist. Mido spürt, dass in den Steppen des Ostens eine böse Macht wirkt und ahnt seit zwei Jahren, dass der Verderber des Eises Gewalt über viele nivesische Seelen erlangt hat. Deshalb sucht sie pausenlos nach einem Weg, die Seelenkälte aus der Welt zu tilgen.

FJADIR VON BJALDORN

Fjadir, der Baron von Bjaldorn und Erbe des von Borbarads Schergen getöteten Trautmann von Bjaldorn, ist am Ziel seiner Bestrebungen angekommen: Bjaldorn ist frei, und die Banner seiner Familie wehen wieder über der Bjalaburg. Viele Jahre hatte der Adelsspross für die Befreiung seiner Heimat gekämpft und das Bornland und weite Teile des Nordens bereist.

Er gelang dort zu einiger Bekanntheit und wurde zum Rüstmeister des Bornlandes gewählt. Nagrachs eisiger Hauch hat den Herrn Bjaldorns gezeichnet, für viele Jahre hat er ein Eisherz in der Brust getragen. Fjadirs Tatendrang und seine energische Streitlust sind nach der Heilung durch die Helden wieder spürbar, allerdings trägt er in Zukunft schwer an den Erinnerungen. Er wird immer wieder tagelang in Melancholie und Grübeln verfallen und das Regieren doch wieder mehr seiner Schwester überlassen.

Geboren: 997 BF

Größe: 1,77 Schritt

Haarfarbe: haselnussbraun

Augenfarbe: grünbraun

Kurzcharakteristik: nach der Heilung kompetenter, aber melancholischer Regent, Strateg und Kämpfer

Verwendung im Spiel: Fjadir ist eine der Schlüsselfiguren im Rahmen der Kampagne und speziell im Kampf um das Herzogtum Paavi. Ohne die Hausmacht Bjaldorns als Verbündetem wird Dermot der Jüngere keine Chance haben, seine Schwester vom Thron zu stürzen. Fjadir entwickelt sich in diesem Abschlussband von einer gefürchteten Person, deren einsame Entscheidungen über Wohl und Wehe ihrer Untertanen bestimmen, zum Hoffnungsträger.



FJADIR VON
BJALDORN



Liwinja von Bjaldorn

Liwinja ist die jüngere Schwester Baron Fjadirs von Bjaldorn. Beim Angriff auf ihre Heimatstadt Bjaldorn 1020 BF durch die Barbarianer unter Uriel von Notmark musste die damals neunzehnjährige Liwinja auf die Kinder und Alten auf der Bjalaburg, dem Herrscheritz der Barone zu Bjaldorn, aufpassen, und führte diese dann auch zum Schutz in den Kristallpalast, den örtlichen Firuntempel, als die Niederlage der Verteidiger unausweichlich war. Schließlich floh sie ins Bornland.

Nach zehn Jahren konnte sie in ihre Heimat zurückkehren und leitet von der Rückkehr Fjadirs von seinem schicksalhaften Heerzug gegen Glorana bis zur Heilung ihres Bruders durch die Helden die Verwaltung der Stadt. Auch danach tritt sie nicht einfach zurück ins zweite Glied, sondern wird neben Fadir die zweite bestimmende Figur in der Stadt sein.

Geboren Größe: 1,54 Schritt
Haarfarbe: semmelblond Augenfarbe: rehbraun
Kurzcharakteristik: fähige Anführerin und Verwalterin, die sich mit Bestimmtheit und Beharrlichkeit durchsetzt
Verwendung im Spiel: Liwinja ruft die Helden nach Bjaldorn, um ihren Bruder zu heilen.



Liwinja von Bjaldorn



THORWULF ALGRIMMSSON



THORWULF ALGRIMMSSON

Thorwulf stand schon immer im Schatten anderer und hasste jede Minute davon. Ob es nun sein Bruder Sigi war, der in ihrer Jugend immer die größeren Fische fing (oder die kesse Maid umgarnte, die Thorwulf aus der Ferne anhimmelte) oder große Fahrten, denen er sich nicht anschließen konnte, weil er zuhause gegen Orks kämpfte; immer war er auf der Seite, die einen wichtigen Dienst tat, aber kaum Beachtung fand.

Als er schließlich hörte, dass es im verhassten Paavi nun Hunger und Not gab, reifte ihn ihm sehr schnell der Plan, daraus endlich Kapital zu schlagen. Ein erfolgreicher Raubzug gegen Paavi, gegen Gloranias letzten Außenposten, gegen die Tranbrenner und Walbartenhändler, gegen die reichen Pfeffersäcke, das war eine Gelegenheit, die man nicht verstreichen lassen konnte.

So versammelte er in aller Eile Gleichgesinnte, die ihn auf seinem Zug unterstützen würden, und fand schließlich ausreichend Männer und Frauen, um vier Schiffe zu besetzen. Fast alle dieser Thorwaler sind wild entschlossen, es Paavi, Geldana und damit Glorana zu zeigen, ein Faktor, der es Thorwulf leicht macht, sie zu führen, aber auch verhindert, dass er verhandeln könnte, falls sein Raubzug nicht läuft, wie er es sich vorgestellt haben mag. Im Grunde hat er eine Lawine losgetreten und reitet nun auf ihr, doch lenken kann er sie kaum.



Geboren: 1003 BF Größe: 1,88 Schritt

Haarfarbe: fahlblond Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: Ungestümer Kapitän, der Ruhm anstrebt
Verwendung im Spiel: Der Befehlshaber des thorwalschen Überfalls auf Paavi. Kompromisslos und kaum zu Verhandlungen bereit, wird er die Helden wohl nur auf dem Schlachtfeld treffen.

TORE GUNDASSON

Tore ist zwar älter als sein Kapitän, ist aber schon immer mit der Rolle im zweiten Glied zufrieden gewesen. Er ist weitläufig mit Thorwulfs Familie verwandt, auch wenn sein Zweig des Stammbaums schon vor drei Generationen auf die Olport vorgelagerte Inselgruppe der Olportsteine umgesiedelt ist, nämlich nach Manrek. Seit seiner Rückkehr an die Seite Thorwulfs sieht dieser ihn als eine Art Onkel an, der den Halbwüchsigen auf dem Weg zum Manne begleitete und ihm auch heute noch treu zur Seite steht.

Geboren: 999 BF

Größe: 1,94 Schritt

Haarfarbe: Glatze, rotbrauner Bart

Augenfarbe: dunkelblau

Kurzcharakteristik: Rechte Hand Thorwulfs

ULGAN ПОРНТАПП

Ein auf den ersten Blick unscheinbarer Mann von gut vierzig Götterläufen mit zerzaustem brünetten Haar und ebensolem Bart von ungleicher Länge. In seinem Blick jedoch liegen feurige Gier und Bosheit.

Ulgan war der Schüler Kelligs, eines der Magier, die Glorana in den Norden gelockt hatte, um die Theriakförderung voranzutreiben. Dort hat er sein Handwerk gelernt, ist aber nach dem Rückzug Gloranias in Eestiva untergetaucht.

Ulgan ist wachsam und hinterlistig. Seine Loyalität gilt dem Gold und der Macht, die damit einhergeht. Seinen dämonischen Pakt mit Nagrach sieht er als Mittel zum Zweck, denn solange er im Leben auf Dere aus dem Vollen schöpfen kann, interessieren ihn keine Konsequenzen. Ist seine Sicherheit bedroht, so wird er versuchen, diese Bedrohung ohne Erbarmen auszuschalten, aber nur wenn seine Chancen gut stehen. Ansonsten kann er ein sehr beharrlicher Feind sein.

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 14, CH 14, Goldgier 6

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 9, Magiekunde 10, Überreden 9, spricht Garethi, Bosparano und Zhayad

Herausragende Zauber: Gardianum Zauberschild 9, Horriphobus Schreckgestalt 9, Ignifaxius Flammenstrahl 8, dazu Beschwörungszauber, die in diesem Abenteuer nicht von Nöten sind.

Verwendung im Spiel: Unter Umständen werden die Helden Ulgan gar nicht treffen, weil er bereits tot ist. Ist er noch am Leben, kommt es zu einer Auseinandersetzung mit seinem Lehrmeister Kellig, bei der dieser ihn in Borons Hallen schickt.

Rauen:

INI 10+IW6 AT 9 PA 8 TP IW6 DK H

LeP29 AuP 30 AsP38 WS 6 MR 6 GS 8 RS 0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I

KELLIG

Ein recht gebildeter, wenn auch durch und durch böser Mann um die siebzig, dessen Tracht und Gesichtszüge an einen Svellländer erinnern. Sein graues Haar und sein ebensolcher Bart sprechen bezüglich seines Alters eine deutliche Sprache. Kellig war einer der Magier, die Glorana in den Norden gelockt hatte, um die Theriakförderung voranzutreiben. Nachdem er der schwarzmagischen Dilettantin Darin von Estven eines seiner kostbarsten magischen Artefakte, einen Sphärenspiegel, geliehen hatte, hatte er jahrelang vergeblich versucht, diesen zurückzubekommen. Nun trifft er in Eestiva auf Elida von Estven, die Nichte Darins, und fordert vehement die alte Schuld ein. Ihm ist es letztlich egal, an welchem Mitglied der Adelsfamilie er sich schadlos hält.

Herausragende Eigenschaften: MU 12, KL 16, IN 15, CH 13, Jähzorn 7

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Magiekunde 12, Heilkunde Gift 8, spricht Garethi, Bosparano und etwas Zhayad

Herausragende Zauber: Bannbaladin 12, Gardianum Zauberschild 11, Horriphobus Schreckgestalt 11, Ignifaxius Flammenstrahl 12, Armatrutz 8, Blitz 8, Somnigravis 10, dazu Beschwörungszauber, die in diesem Abenteuer nicht von Nöten sind.

Verwendung im Spiel: Die Helden stoßen auf Kellig, als dieser gerade auf dem Marktplatz von Eestiva randaliert. In **Der Leuin Wahn** dient er dazu, dass die Charaktere Elida von Estven gegen ihm helfen, was ihnen einige Türen in der Stadt öffnet. Vermutlich wird er diese Auseinandersetzung nicht überleben. Falls doch, richtet Sulja ihn noch in derselben Nacht mit dem Schwert.

Stab:

INI 10+IW6 AT 9 PA 11 TP IW6+1 DK N

LeP26 AsP42 AuP31 WS 5 MR 10 GS 8 RS 0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I



ELIDA VON ESTVEN

Elida von Estven ist die rechte Hand Avirions von Eestiva und agiert zunehmend häufig an deren statt, wenn die Rondrianeerin wieder einmal Zwiesprache mit ihrer Göttin hält. Die loyale Adelige, letzte Überlebende ihres Landadelsgeschlechtes, ist ihrer Freundin Sulja treu ergeben und die glühendste unter ihren Anhängerinnen. Sie lebt mit Sulja im Wehrhof, dem Freiherrensitz zu Eestiva, ist ausgesprochen hilfsbereit und versucht stets, Besucher zu missionieren. Ihr ist klar, durch Avirion von Eestiva ist ihre Heimatstadt endlich auf dem richtigen Weg. Sie gedenkt, dies bald zu dokumentieren, indem sie sich öffentlich den zweiten Vornamen Rondriana zulegt. Sie sehnt sich insgeheim danach, die rondrianische Weihe zu erlangen, was ihr aber aufgrund ihrer völligen Unfähigkeit im Umgang mit Waffen nicht gelingen wird. Nach dem Fall Suljas versucht sie, der Familie von Estven wieder zu neuem Glanz zu verhelfen. Die junge Adlige hat dabei kein Glück und wendet sich schließlich der besonderen Verehrung Borons zu.

Geboren: 1012 BF *Größe:* 1,62 Schritt

Haarfarbe: weizenblond

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: ernüchterte Fanatikerin

Beziehungen: gering

Finanzkraft: hinlänglich

Herausragende Eigenschaften: KL 12, Arroganz 5, später: Vorurteile (Rondraanhänger) 6

Herausragende Talente und Zauber: Götter/Kulte 13, Pflanzenkunde 10



ELIDA VON ESTVEN

MB
REVIEW

Verwendung im Spiel: Elida dient vorrangig der Auflösung des Erzählstranges um den Sphärenspiegel aus Band Zwei. Außerdem lässt sich an ihr hervorragend darstellen, was in Eestiva vor sich geht. Ihre bestehende Beziehung zu Sulja kann den Spielerhelden als Brücke dienen, wenn es zur Kontaktaufnahme mit der „Heiligen“ kommen soll. Elida wird eine der Ersten sei, die sich geradezu angewidert von Sulja abwenden, wenn die Helden deren falsches Spiel mit dem antiken Artefakt enttarnen.

AARBOLD VON EESTIVA –

EINSTIGER UND ERNEUTER FREIHERR

Zur Zeit des Eisreiches herrschte in Eestiva das Faustrecht der Sammler. Aarbold, ein manchmal etwas tapsig wirkender, athletischer Tobrier, war Waffenknecht in dem Heerzug, der die brutalen Schergen aus Eestiva vertrieb – und blieb einfach, um für Ordnung zu sorgen. Die Bewohner kürten ihn zum neuen Oberhaupt, und mit dieser Macht im Rücken schickte er schlicht einen Boten nach Paavi, um seinen Anspruch als Freiherr zu verkünden. Mit seinen „Steuergeldern“ kaufte er Herzogin Geldana faktisch das für den Winter benötigte Getreide ab. Ansonsten herrscht ein Klima, das mit „Waffenstillstand“ treffend beschrieben ist – bis Sulja Avirion von Festum am 3. Ingerimm 1037 in seine Stadt kam und ihn vom Thron stieß. Der untersetzte, aber kräftige Aarbold mit seinem grauen Vollbart stammt aus Vallusa und hat eine jahrzehntelange Laufbahn als Waffenknecht und Söldnerführer hinter sich. Meisterlich beherrscht er den Kriegshammer und den Morgenstern. Er hat einen guten Instinkt für Menschen und steht zu seinem Wort, so hat er damals auch die Eestivaner hinter sich gebracht. Aarbold ist klug genug zu wissen, dass er gegen Avirion Hilfe braucht, und wird den Moment seiner erneuten Inthronisation für einen Bruch mit Herzogin Geldana und eine offenen Allianz mit Dermot nutzen.

Verwendung im Spiel: Aarbold ist ein schroffer, aber aufrichtiger Geselle, der einst aus Berechnung einen Bund mit Herzogin Geldana eingegangen ist, um den Menschen in Eestiva zu helfen. Eine ganze Weile ging sein Kalkül auf, doch nun braucht er Hilfe gegen die megalomanische Rondrianerin. Er hat sie unterschätzt, und das hat sich gerächt ... doch er wechselt (wieder einmal) im richtigen Augenblick die Seiten.

Geboren: 985 BF

Haarfarbe: grau

Größe: 1,76 Schritt

Augenfarbe: braun-grau

Kurzcharakteristik: ehemals wilder und erfahrener Kämpfer, passables Stadtoberhaupt

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 12, KK 13

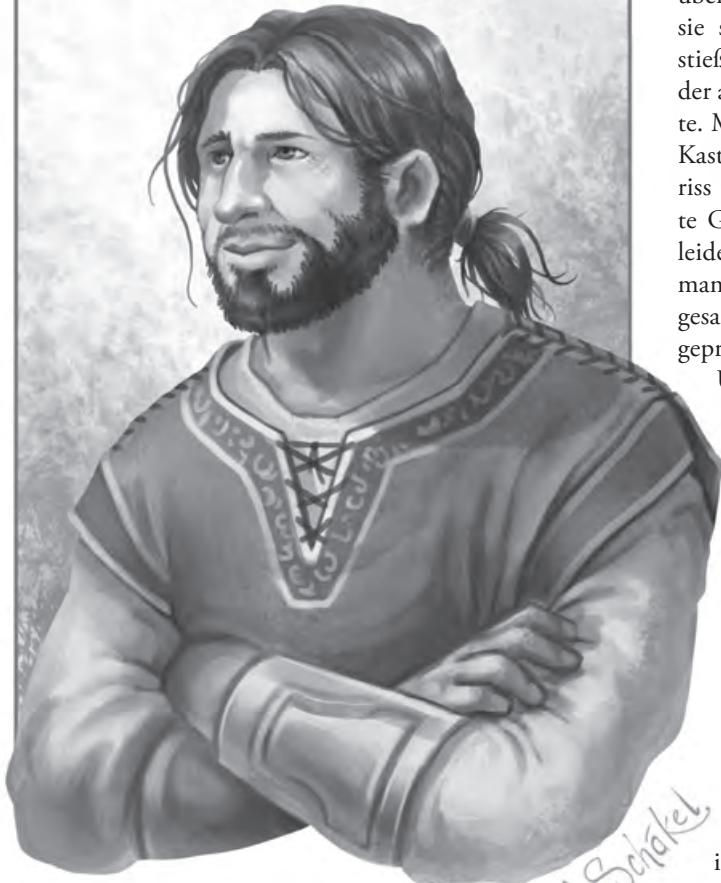
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis 11

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich



AARBOLD VON EESTIVA



AVIRION VON EESTIVA

Avirion von Eestiva, die sich einst Sulja Avirion von Festum nannte, wirkt feingliedrig und feminin, was im krassen Gegensatz zu ihrer Fähigkeit steht, einen Anderthalbhänder zu führen. Sie ist keine Schönheit im rahjagefälligen Sinne, aber sie hat etwas, ihr Lächeln, das Leuchten ihrer blauen Augen, ihre überzeugten Worte, das es vermag, Zuhörer wie Zuschauer in den Bann zu schlagen und zu begeistern. Das rotblonde Haar trägt sie mittlerweile zu einem Zopf zusammengebunden. Man sieht sie selten ohne ihr Kettenhemd und den Wappenrock mit dem neuen Stadtwappen Eestivas.

Sulja ist das einzige Kind einer Bäckerfamilie aus dem bornländischen Ouenmas, und schon von klein auf wusste sie, dass sie zu Höherem bestimmt war. Nein, sie wollte keine Prinzessin an der Seite eines charmanten Bronnjaren werden, sondern der Göttin Rondra dienen. Ihr Vater gab sich zunächst selbst die Schuld an dem Idealismus seiner Tochter, war er es doch gewesen, der ihr am Bett vor dem Schlafen die Geschichten über heldenhafte Theaterritter erzählt hat. Einstweilen hegte er aber noch die Hoffnung, es würde bei Träumen bleiben, und seine Tochter würde sich eines Tages mit ihrem einfachen Leben abfinden.

Als Sulja aufwuchs, hörte sie in der Tat irgendwann auf, über ihre Träume zu sprechen, denn sie hatte gemerkt, dass sie seitens ihrer Eltern auf mitfühlendes Unverständnis stieß. Dafür verschlang sie jede Geschichte, jeden Bericht, der auch nur entfernt mit der Göttlichen Löwin zu tun hatte. Mit dreizehn versteckte sie sich in einem norbardischen Kastenwagen, dessen Besitzer ihn gen Festum lenkte, und riss aus ohne je zurückzublicken. Sie suchte das wehrhafte Gebäude des Tempels der Löwin auf und bat in einer leidenschaftlichen Rede um Aufnahme. Zwar konnte wohl mancher nicht umhin zu lächeln, als das Mädchen all ihr gesammeltes, teilweise stark durch Folklore und Märchen geprägtes Wissen zum Besten gab, aber niemand konnte die

Überzeugung ignorieren, mit der sie sprach. Natürlich war es kein Pluspunkt, dass sie auf ihre Familie angesprochen nur sagte, diese sei hier. Letztlich nahm man sie aber auf.

Wie um die junge Novizin zu bestärken, war ihr Mentor im Tempel der Löwin ein Ritter des Ordens vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige – zumindest bis zu dessen Auflösung kurz nach der dritten Dämonenschlacht –, der ganz in der Tradition der Theaterritter stand, von denen Sulja bereits als kleines Mädchen Geschichten gehört hatte. Sulja zeichnete sich durch Strebsamkeit und Fleiß aus, hatte vor nichts Scheu und hätte eine ausgezeichnete Schülerin sein können, wenn sie die Glaubensgrundsätze nicht ständig hinterfragt und interpretiert hätte – zumindest war das die Ansicht ihrer Ausbilder, eine Ansicht, die immer wieder disziplinarische Maßnahmen nach sich zog, die scheinbar versandeten, denn das änderte sich auch nicht, nachdem sie die Weihe erhielt. So sah man sie denn mit einem lachenden und einem weinenden Auge ziehen, als sie den Entschluss fasste, sich einem Handelszug des Freibundes ins Herzogtum Paavi anzuschließen.

Sulja lebt in der festen Überzeugung, dass Rondra nicht nur jeden ihrer Schritte lenkt, sondern auch zu ihr spricht. Sie hat sich in diesem letzten Teil der Trilogie vollkommen in diesen Glauben verannt. Sie befolgt Gebote und Glaubensgrundsätze der Rondrakirche inzwischen nur noch ihrer eigenen Auslegung nach und verlangt dies auch von allen Eestivanern.

Avirion von Eestiva strotzt vor Überzeugung, dass das, was sie tut, das einzig Richtige ist. Unnachgiebig und unerschütterlich geht sie Ihren Weg. Dabei duldet sie keinen Widerspruch, ist intolerant bis zur Borniertheit und zunehmend oft im Gebet versunken und nicht einmal für ihre engsten Vertrauten ansprechbar.

Rondras Unterstützung hat sie in ihrem Wahn verloren, allerdings ist sie sich dessen nicht bewusst. Nur in seltenen Momenten spürt sie tief in ihrem Inneren eine Leere, woraufhin sie nur noch stärker alle zu weiteren Göttinnendiens ten antreibt.



AVIRION VON EESTIVA

Verwendung im Spiel: Avirion von Eestiva arbeitet fieberhaft daran, in ihrer neuen Heimatstadt einen Göttinnen-Stadtstaat der Rondra zu errichten und diesen vom Herzogtum Paavi loszusagen. Danach will sie die absolute Glaubensherrschaft der Leuin zunächst auf den gesamten Norden Aventuriens und schließlich auf ganz Dere ausbreiten. Ihre Wege werden sich in diesem Band ein weiteres Mal mit denen der Helden kreuzen, die die völlig im religiösen Wahn erglühende Sulja in Eestiva vom Thron stoßen müssen, ehe Schlimmeres passiert. Dabei wird sie sich als überaus entschlossene und zu allem bereite Gegenspielerin erweisen, die den Helden alles abverlangt und sie an ihre Grenzen führt.

Geboren: 1012 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: himmelblau

Kurzcharakteristik: in den eigenen Überzeugungen verlorene Priesterin, kompetente Kämpferin mit dem Anderthalbhänder
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 15, CH 19 (modifiziert durch das Feuer Ingras), GE 14; Akademische Ausbildung (Krieger), Begabung (Überzeugen), Geweiht (Zwölf-götterglaube); Einbildungen, Moralkodex (Rondrakirche), Verpflichtungen (Rondra)

Herausragende Talente: Anderthalbhänder 14, Reiten 11, Selbstbeherrschung 10, Überzeugen 11, Götter/Kulte 10,

Kriegskunst 9, Sagen/Legenden 11, Heilkunde Wunden 10, spricht Garethi und Alaani fließend, beherrscht das Bosparano und kann sich in Nujuka verständigen

Anmerkung: Sulja bekommt keinerlei Karmaenergie mehr von Rondra.

Anderthalbhänder:

INI 12+IW6	AT 16	PA 14	TP 1W6+5	DK NS	
LeP 45	AuP 40	KO 15	MR 8	GS 8	RS 4

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag

IVRENN GWAEMEGIL VON MENZHEIM

Ivrenn ist eine große, zurzeit sichtbar abgemagerte Frau, deren breite Wangenknochen sowie die helle Haut auf ihre nordische Herkunft hindeuten. Ihre großen graugrünen Augen sind von innerem Feuer erfüllt und Ivrenns Gewohnheit lange Augenkontakt zu halten wirkt bisweilen verunsichernd. Einer Mähne gleich fallen ihre kastanienroten Haare lang über ihren Rücken.

Um die Schultern trägt sie einen Mantel aus dem Fell eines im Kampf besieгten Eisbären. Auch die Narben auf ihrer Stirn legen Zeugnis von diesem Kampf ab.

IVRENN





Es fiel Ivrenn immer leicht, den Anforderungen ihrer Ausbilder gerecht zu werden, ihre Berufung stand stets außer Zweifel und dies erfüllte sie mit großem Stolz. Als Auserwählte wähnte sie sich über Ratschläge erhaben und verfiel zunehmend Stolz sowie Selbstüberschätzung. Die Ereignisse in Warunk und ihr tiefer Fall haben sie anfangs mit Unglauben, später mit Entsetzen über sich selbst erfüllt. Nach ihrer Läuterung ist sie spirituell gefestigt und aufrichtig darum bemüht, Rondra eine würdige Priesterin zu sein. Sie befolgt Gebote und Glaubensgrundsätze streng und hinterfragt sich selbst beinahe ständig.

Ivrenn entstammt einer Ritterfamilie aus der Grafschaft Bahlho und vernahm früh den Ruf der Sturmleuin. 1028 BF empfing sie in Menzheim ihre Weihe und erstritt sich zügig einen Ruf als tapfere, bisweilen wagemutige Kämpferin, dem jedoch bald Beschwerden über zunehmende Selbstüberschätzung, ja Wahnwitz gegenüberstanden. Als Ivrenn 1032 BF im Zuge der Rückeroberung Warunks von den Borbaradianern schließlich Unschuldige wie Glaubensgeschwister in größte Gefahr brachte, wurde sie, Auserwählte der Göttin, ganz in deren Hände befohlen und in den Tempel der Reue, einen einsamen Tempel an der Bernsteinbucht entsandt, wo sie Demut lernen oder den Tod finden sollte.

Die Monde an den Gestaden der Bernsteinbucht verlangten der zutiefst erschütterten Ivrenn seelisch und körperlich alles ab. Zwar fand sie nicht den Tod, doch sie erfuhr dessen Nähe und in dieser erkannte sie ihren Makel: Den Mangel an Demut, angesichts ihrer Berufung.

Ihrer selbst noch unsicher und in dem Wissen vielfach gefehlt zu haben, verließ Ivrenn den Tempel der Reue nach vier Monden. Doch sie wagt zu hoffen Rondra fortan eine bessere Dienerin zu sein. Auf dem Rückweg aus dem Tempel der Reue kam sie durch Eestiva, wo sie bei der Begegnung mit Sulja glaubte, in einen Spiegel zu blicken.

Geboren: 1011 BF

Größe: 1,95

Haarfarbe: kastanienrot

Augenfarbe: graugrün

Kurzcharakteristik: über ihren Stolz gestrauchelte, inzwischen geläuterte Priesterin und erfahrene Kämpferin

Verwendung im Spiel: Ivrenn ist Ihr Joker, die Möglichkeit, den Helden Suljas Irrwege aufzuzeigen und Ihnen Hilfe zu gewähren. Außerdem kann sie im Zweifelsfall ein letztes Duell mit Sulja fechten. Sollte einer der Helden die Aquamarinlöwin führen, wird sie das Schwert erkennen und kann erklären, worum es sich bei dieser Waffe handelt.





ANHANG III: KOPİERVORLAGE

DER BRİEF Liwinjas an Granske, die Helden betreffend

Wertester Meister Granske,
ich hoffe, Euer Handelsunternehmen in Paavi geriet bisher, wie es geplant war und möchte mich für den Empfang, den wir Euch auf dem Wege hier in Bjaldorn bereitet haben, entschuldigen. Wir waren und sind von einigen Fährnissen geschlagen, doch seid gewiss, dass Eure in den Sommerläufen hier rastenden Männer bestens aufgenommen werden.

Just aus diesem Grunde schreibe ich Euch und hoffe, dass Ihr diese Depesche an jene bemerkenswerte Gruppe übergebt, die Euren Handelszug begleitet hat, als Ihr selbst um eine Audienz mit meinem geliebten Bruder ersuchtet.

Flößer auf der Letta haben mir zugetragen, dass es eine gar wunderbare Heilung in Paavi gegeben habe, bei der eine erkaltete Seele endlich die Hand des Frühlings und den Kuss Tsas gespürt hätte.

Es fällt mir schwer, diese Zeilen zu schreiben, doch kann ich nicht, ja ich will ich nicht diese Gelegenheit verstreichen lassen, auch um meines Bruders Willen. Bitte, werter Meister Granske, nach allem, was ich gehört habe, waren es Eure Begleiter, die dieses Mirakel vollbracht haben. Ich bitte Euch, ich bitte sie, kommt nach Bjaldorn und helft meinem Bruder Fjadir, denn auch in seinem Herzen hat sich der Frost festgebissen, seit er aus dem verfluchten Eis zurückgekehrt ist, auch er ist zu dem geworden, was der Volksmund einen Seelenkalten nennt. Ich weiß nicht, was er gesehen, was er erlebt hat, denn er spricht nicht darüber, und ich weiß nicht, ob es überhaupt Linderung für seine Seele gibt. Doch ach, ich muss es wagen, muss Euch ersuchen, helft ihm und Bjaldorn.

Euch in banger Hoffnung ergeben,
Liwinja von Bjaldorn, Schwester des Barons Fjadir ebendorf



DERMOTS SCHREIBEN AN AARBOLD

Mein Freund,
ich hoffe, die Firunszeiten waren gnädiger
zu dir als zu meiner Stadt Paavi. Wir
haben lange nicht miteinander gesprochen,
doch ich weiß, dass dein Werk auch nach all
den Götterläufen Gewicht hat, und ich will
dir sagen: Es ist an der Zeit, der Eisbuhle
ein letztes Mal entgegenzutreten und Paavi
den Fingern meiner verfluchten Schwester
zu entreißen. Kann ich auf dich zählen?
Gib den Helden, denn das sind die Leute
wahrlich, die dir diesen Brief geben, deine
Antwort am besten direkt, denn ich weiß,
dass du nicht lange überlegen musst, wenn es
zum Kampfe geht — und gib ihnen ein gutes
Bier. Ich werde es dir in Paavi vergelten,
wenn unser Werk getan ist.

Dermot



ANHANG IV: KARTEN



© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



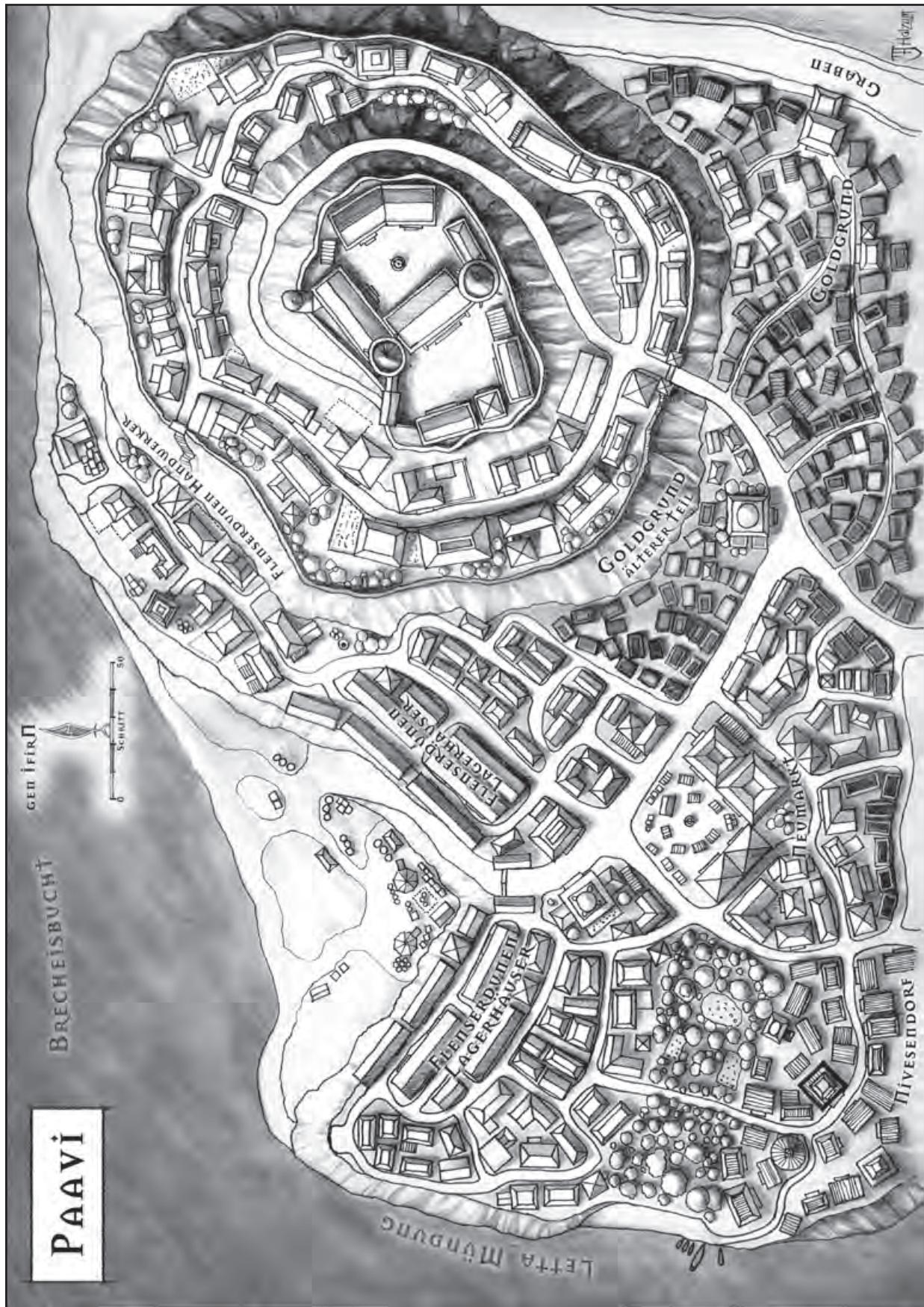


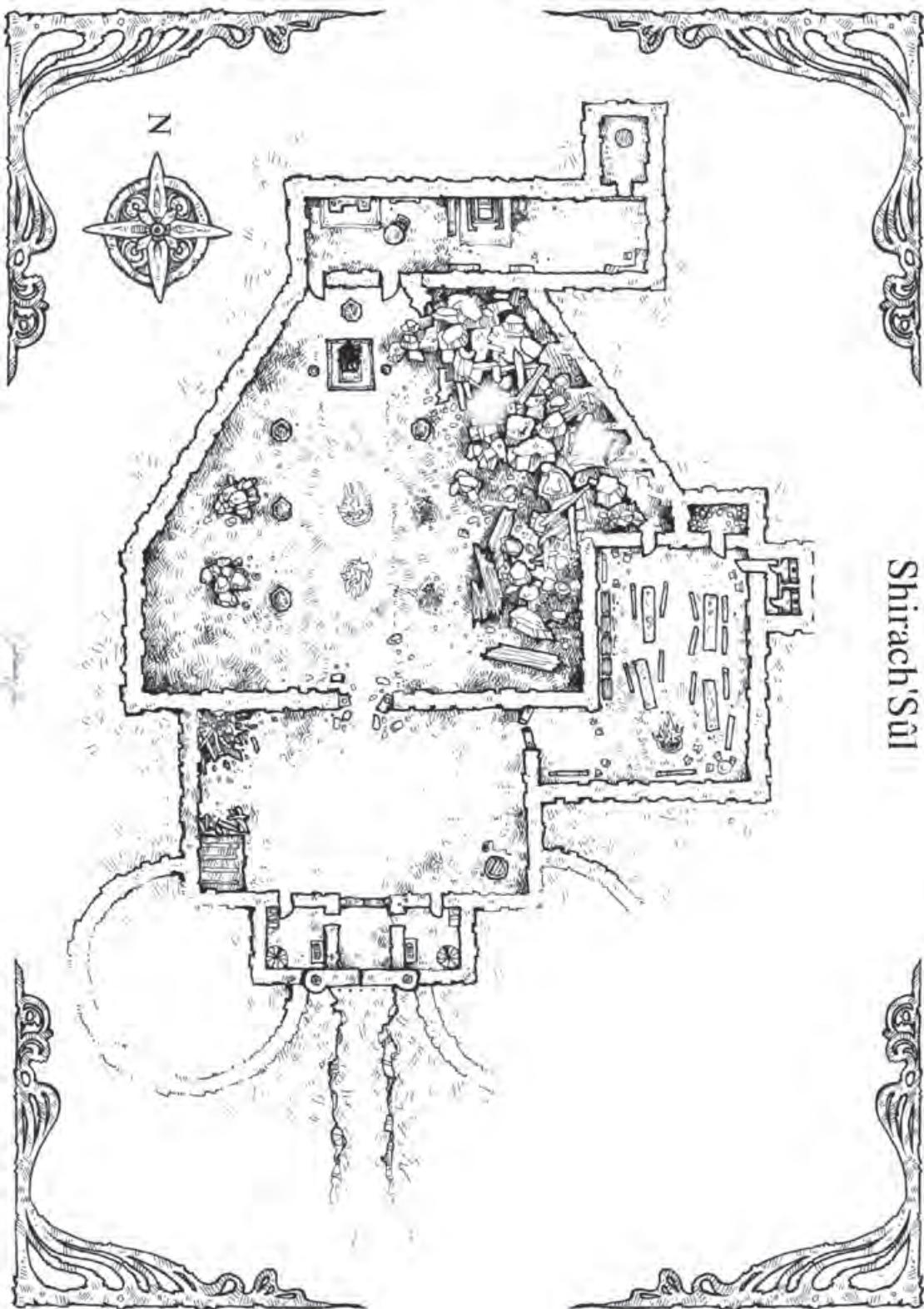
Paavi

BRECHEISBUCHT

GEN FIRI



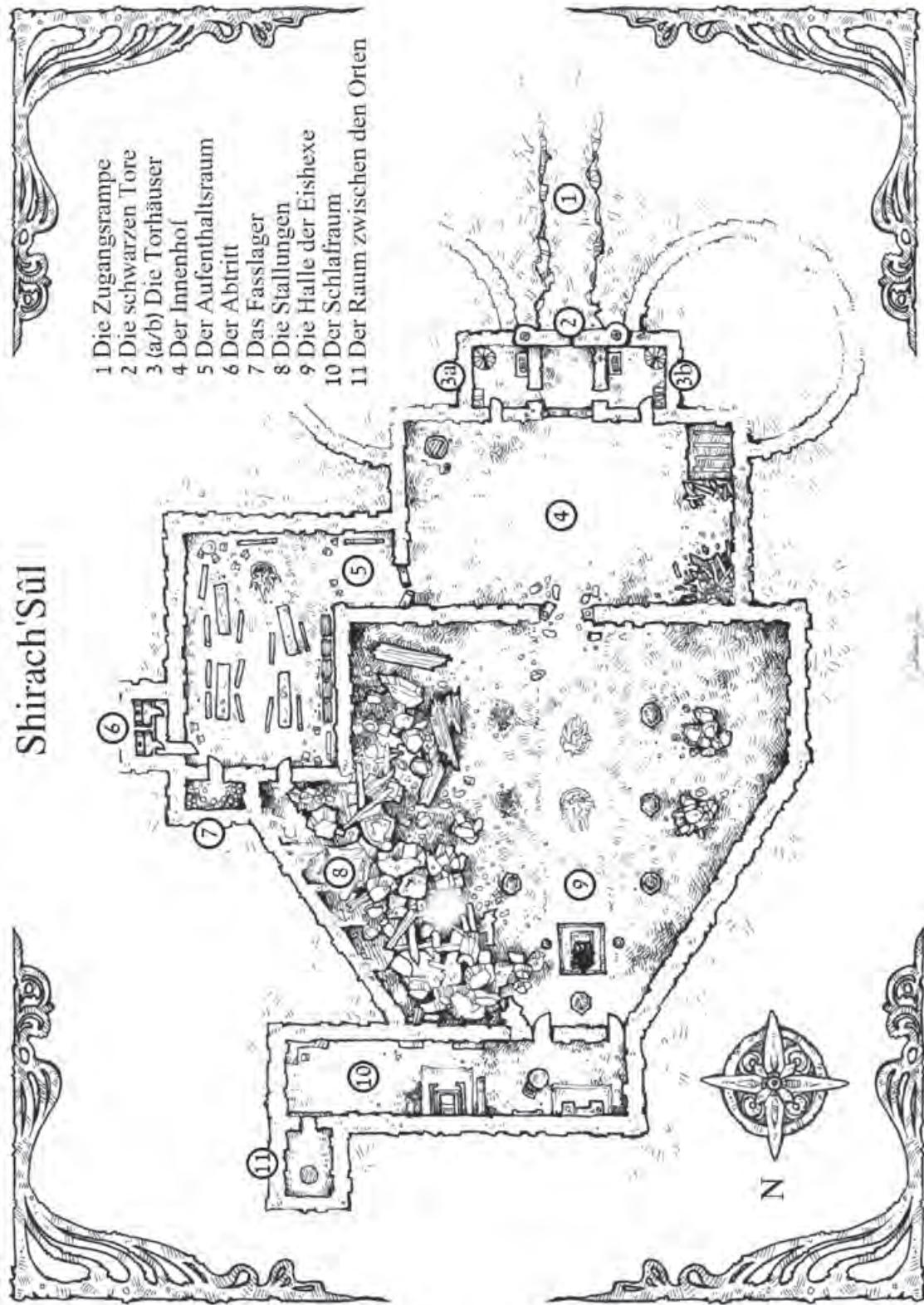


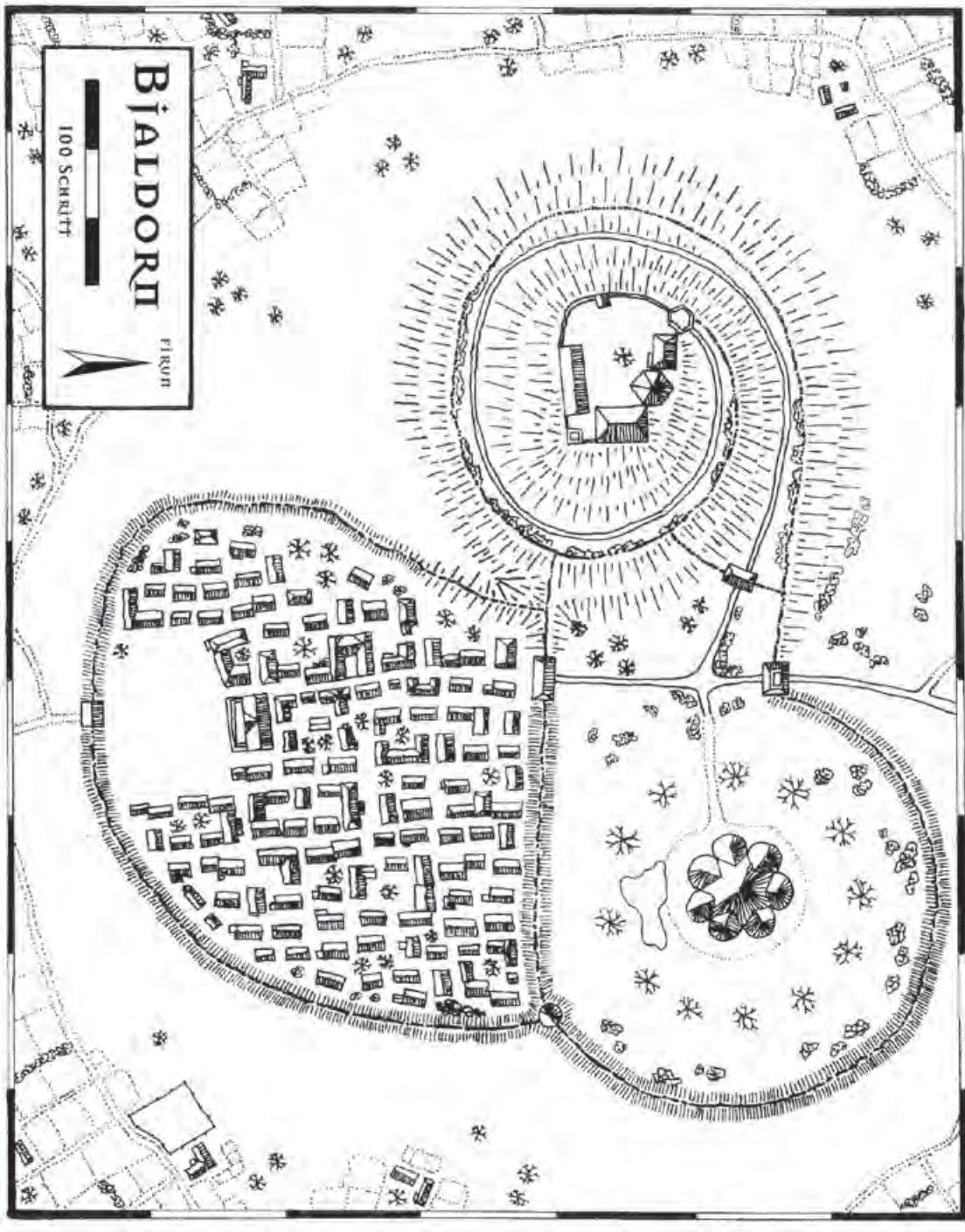


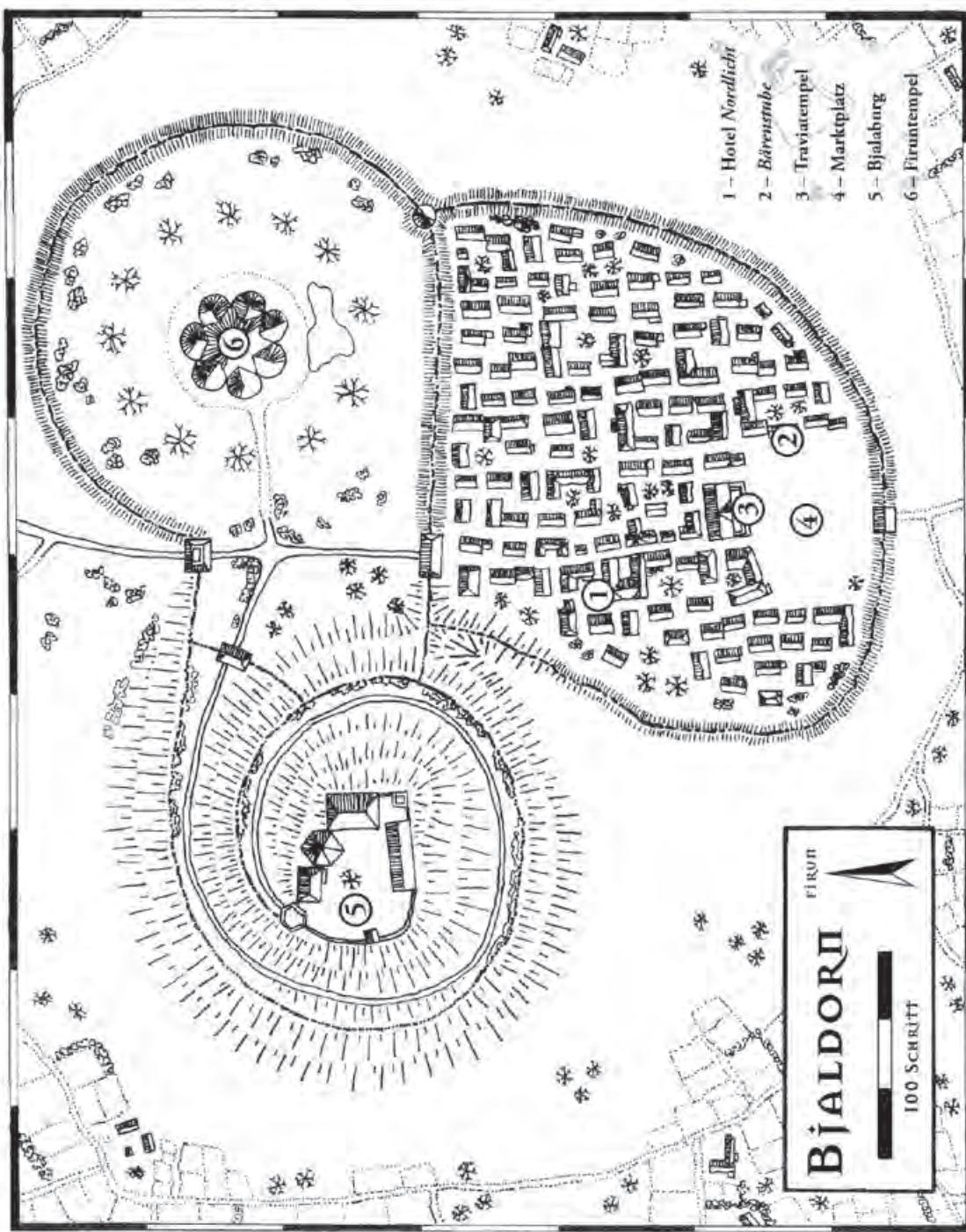
Shirach'Sûl

Shirach'Sül

- 1 Die Zugangsrampe
- 2 Die schwarzen Tore
- 3 (a/b) Die Torhäuser
- 4 Der Innenhof
- 5 Der Aufenthaltsraum
- 6 Der Abtritt
- 7 Das Fasslager
- 8 Die Stallungen
- 9 Die Halle der Eishexe
- 10 Der Schlafräum
- 11 Der Raum zwischen den Orten









© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.



TAUWETTER

DRITTER BAND DER KAMPAGNE ERBEN DES SCHWARZEN EISES

AUTOREN: JULIA BECKER, OLIVER GRAVÉ, OLIVER HOFFMANN, HENDRÍK SEIPP

Mehr durch Zufall treffen die Helden einen alten Bekannten wieder, der eigentlich gar nicht in Paavi sein sollte. Er verstrickt sie in seine politischen Pläne, die letztlich kein geringeres Ziel haben als die Herzogin zu stürzen. Aber zuvor muss Paavi selbst gegen eine Gefahr mit der niemand gerechnet hat verteidigt werden, und die Helden müssen sich einer früheren Verbündeten stellen, die jetzt sehr eigene Wege geht. Außerdem gilt es für sie ein Versprechen einzulösen.

Letztlich wird viel Blut die Brydia rot färben, bis zum Ende des Jahres 1038 BF nichts mehr in Paavi so ist, wie es war.

Tauwetter ist der dritte Teil von *Erben des Schwarzen Eises*, einer Trilogie für Das Schwarze Auge im Hohen Norden Aventuriens. Es bildet das eiskalte Finale der dreiteiligen Kampagne, die sich mit den Konsequenzen des Untergangs des Eisreiches beschäftigt, und den Helden die Möglichkeit gibt, Geschichte zu schreiben.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie nur das Basisregelwerk *Das Schwarze Auge*. Kenntnisse weiterer Spielhilfen, vor allem der Regionalbeschreibung *Im Bann des Nordlichts*, sind hilfreich, aber nicht notwendig.



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-711-1

13106PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. EII

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5 SPiELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT (MEISTER / SPiELER)

HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG (HELDEN)

ANFÄNGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

PAAVI, EESTIVA,
BJALDORN, DIE BRYDIA
FRÜHJAHR 1038 BF

