

FIRNGLANZ FROST & FIRVNSTAPPE

EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZU ABENTEUER IN EIS UND SCHNEE

FANPRODUKT

FIRNGLANZ, FROST UND FIRUNSTAPPE

ANREGUNGEN FÜR DAS SPIEL BEI EIS UND SCHNEE

AUTOR

RHEPA TAUGLANZ

SATZ & LAYOUT

DANIEL BRUXMEIER

COVER

HANNAH MÖLLMANN

COVERDESIGN

DANIEL BRUXMEIER

(MIT GRAFIKEN AUS DEM ULISSES-FANPAKET SOWIE VON TORBEN BIERWIRTH)

INNENILLUSTRATION

RHEPA TAUGLANZ

INHALTSVERZEICHNIS

FIRNGLANZ, FROST UND FIRUNSTAPPE	3
SCHLÜTTEPREPPEP	4
DIE GROBE SCHNEEBALLSCHLACHT	4
Bestimmung des TaW in <i>Schneeball</i>	4
Steigern der Fertigkeit Schneeball	5
Angriff und Verteidigung	5
Munition	5
Kritische Treffer und Patzer	5
Sonderfertigkeiten	5
ABENTEUER IN EIS UND SCHNEE? DA WAR DOCH WAS ...	8
Kleine Szenariovorschläge	8
Wahllose Zufallsbegegnungen im Schnee (1W20)	9

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

FIRNGLANZ, FROST UND FIRNSTAPPE

Keine Lust mehr auf Praiosbrand und glühend heißen Sand in den Weiten der Khom? Genervt von Orgien unter freiem Himmel in schwülen, meridianischen Sommernächten? Und auch am Yaquir ist es euch einfach viel zu lau und lieblich? Sehnt ihr euch auch nach Eis und Schnee, geselligen Kuschelrunden mit euren Gefährten bei niederhöllischen Temperaturen, wo nur noch guter Wille, viel Körperkontakt und ein guter Schluck Hochprozentiges Hoffnungen aufs Überleben wecken?

Dann zögert nicht, euch zu bedienen beim Nandurion-ICH-BRAUCH-SOFORT-WINTER-Paket, zusammengestellt von Eiselfe *Rhena Tauglanz*, mit freundlicher Unterstützung durch *Meridiana Josch*, der trotz seines

südwärts weisenden Namens ein wahrer Veteran in Eis und Schnee ist. Am einfachsten ist es noch immer, ein vorgefertigtes Szenario eben einmal nicht ausschließlich zur angegebenen Jahreszeit spielen zu lassen. Wenn es draußen schneit und stürmt und ihr nicht gerade eine Südmeerkampagne spielt, dann ist eigentlich nichts einfacher, als die Handlung flugs in die kalten Wintermonate zu verlegen. Wir hoffen, dass diese kleine Spielhilfe euch genau dafür ein paar Ideen und Anregungen liefern kann.

Einen frohen Winter,
Eure Rhena Tauglanz

SCHLITTENRENNEN

Statt sich die alljährliche *Tour de Khôm* anzutun und mitzufiebern, wer wohl dieses mal im gelben Kaftan die Führung übernimmt, könnt ihr auch in schneereichen Gegenden ein spannendes Schlittenrennen veranstalten. Als Sponsor kann hier ein lokaler Adliger auftreten, in der Gegend um Festum bietet sich evtl. auch der Freibund als Initiator an. Je nachdem, ob es sich um ein Dorffrennen auf einfachen Gefährten (kleiner Pferde- bzw. Hundeschlitten) oder um ein mehrtägiges Etappenrennen handelt, gilt es, unterschiedliche Vorbereitungen zu treffen. Ein Gefährt will gebaut werden (*Holzbearbeitung, Lederbearbeitung, Mechanik* und andere passende Handwerkstalente). Manch einer verlegt sich gleich auf das Überzeugen eines betuchten oder begüterten Sponsors (*Überreden, Betören*), der Andere versucht sein Glück mit einem „geliehenen“ Fahrzeug (*Schleichen, Sich Verstecken*).

Den Rennverlauf könnt ihr natürlich frei gestalten. Eine einfache Runde um den nahe gelegenen, zugefrorenen See lässt sich mit einfachen Proben auf *Fahrzeug Lenken* abhandeln, falls vorhanden natürlich auch über eine Spezialisierung auf *Schlitten Fahren*. Längere Rennen können über mehrere Etappen gehen, die selbstverständlich auch einzeln gewertet werden dürfen. Bei Unterbringung im Freien spielen die Ausrüstung der

Rennteilnehmer, Versorgung und Lagerplatzwahl (*Wildnisleben, Wettervorhersage*) eine wichtige Rolle. Und auch, wenn es streng gegen die Regeln verstößt, versuchen natürlich immer wieder findige Teilnehmer, ihre Konkurrenz zu sabotieren.

Bis zum Ziel muss eine bestimmte Anzahl an übrigbehaltenen Talentpunkten angesammelt werden. Die Partei, die zuerst mit ihren TaP* die erforderliche Anzahl erreicht, gewinnt das Rennen. Besonders gewagte Fahrmanöver sollten erschwerte Proben erfordern, aber bei Gelingen immer auch einen klaren Vorteil mit sich bringen.

Ein Beispiel: *Beim Rennen um den Schotzener See sind Aljeff und Mina Jannerow mit ihrem Hundeschlitten zurückgefallen. Wagemutig lenkt Aljeff ihr Gefährt über den zugefrorenen See, um abzukürzen. Da das Eis noch nicht ganz fest ist, ein durchaus riskantes Unterfangen, wissen sie doch nicht, ob die dünne Eisdecke das Gefährt tragen wird. Die Fahrzeug Lenken-Probe ist um 6 Punkte erschwert. Gelingt sie, haben Aljeff und Mina ein gutes Stück des Weges gespart (hier: 3 Proben entfallen und werden automatisch mit TaW/2 Punkten angerechnet). Misslingt die Probe, muss Mina fluchend den eingebrochenen Schlitten aus dem kalten Wasser ziehen, was wertvolle Zeit kostet, und ihr obendrein eine ordentliche Erkältung einbringen kann.*

MÖGLICHE PROBENPERSCHWERNISSE:

Tiefschnee, Unebener Boden, Steiler Abhang, Heftige Steigung	ab +3
Glatteis, Ausweichen bei unerwartetem Hindernis	+5
Enge Kurve / Sehr enge Kurve / Verdammt enge Kurve	+3 / +5 / +8
Überholmanöver*	+2 / +4 / +8

*Vergleichende Probe der Fahrer normal / gewagt / wahnwitzig

DIE GROßE SCHNEEBALLSCHLACHT

Nicht immer muss blanker Stahl sprechen, wenn es um Ruhm und Ehre geht, und schon so manche zünftige Wirtshausschlägerei wurde in der kalten Jahreszeit flugs vor die Tür verlegt. Besonders wichtig bei einer Schneeballschlacht sind zum einen ein ausreichender

Vorrat an vorgeformter Munition, ein warmes Paar Handschuhe und natürlich die richtige Deckung. Helden, die im hohen Norden aufgewachsen oder häufig in Eis und Schnee herumgetollt sind, dürfen als besonders erfahren im Umgang mit Schneebällen gelten.

BESTIMMUNG DES TA W IN SCHNEEBALL

Der Talentwert des Helden entspricht seinem höchsten *Wurfaffen-TaW* -5 ODER dem Modifikator der

folgenden Tabelle. Es zählt der höhere Wert, es soll schließlich Spaß machen.

DER MODIFIKATOR:

Der Held ...

0 ... hat noch nie Schnee gesehen und/oder betrachtet ihn mit großer Skepsis.

1 ... hat Erfahrungen mit Schnee und Eis, aber nicht mit Schneeballschlachten.

- 2 ... hat bereits einmal einen Schneeball geworfen.
- 3 ... hat sich in seiner Kindheit im Winter rege am Schlachtgeschehen beteiligt.
- 4 ... war in so ziemlich jeder Schneeballschlacht dabei.
- 5 ... war nicht nur ständig an vorderster Front, er war auch noch gut.

Beispiel 1: *Die Söldnerin A vessandra stammt aus Meridiana und hat in ihrem Leben erst einmal Schnee gesehen (Modifikator 0). Da sie jedoch geübt mit dem Wurfmesser ist (TaW 11), geht ihr das Schneeballwerfen leicht von der Hand, denn sie hat ein gutes Auge für Entfernungen und Wurfweite. Ihr TaW Schneeball beträgt folglich 6 Punkte (TaW Wurfwaffen – 5 Punkte, also 11-5=6). A vessandras FK-Basiswert ist 8 und es wird ihren TaW von 6 hinzugerechnet, um ihren AT-Wert mit dem Schneeball zu ermitteln. Die Söldnerin hat eine solide Chance zu treffen. Ihre AT beträgt 14.*

Beispiel 2: *Grobschmied Rik hingegen stammt aus dem Sveltal und hat sich in seiner Kindheit häufig in den verschneiten Gassen Tiefhusens wüste Schneeballschlachten mit anderen Kindern geliefert. Mit Wurfwaffen kann er nicht sonderlich gut umgehen (TaW 1), aber der Spielleiter schätzt den Modifikator anhand der Tabelle auf 4. Riks Spieler darf also 4 als TaW für Schneeball eintragen und die Punkte auf den FK-Basiswert (9) seines Helden aufschlagen. Rik probt damit auf einen AT-Wert von 13.*

STEIGERUNG DER FERTIGKEIT SCHNEEBALL

Die Steigerung des TaW erfolgt durch Spezielle Erfahrungen und kostet keinerlei Abenteuerpunkte. Spezielle Erfahrungen werden nach Maßgabe des Meisters nach Anwendung des Talents verteilt. Nach

einer wilden Schneeballschlacht und besonders spektakulären Aktionen dürfen auch gern mehrere Spezielle Erfahrungen vergeben werden.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Der FK-Wert für die Fertigkeit *Schneeball* berechnet sich aus FK-Basiswert + TaW *Schneeball*. Die Proben können anhand der unten folgenden Listen modifiziert werden.

Die Parade gegen einen solchen Wurf erfolgt entweder über *Ausweichen* +2 (bei Gelingen kein Schaden) oder eine *waffenlose Parade* +2 (bei Gelingen halber Schaden).

MODIFIKATOREN:

Ziel hat Deckung	+1 bis +3
Wurf ins Kampfgetümmel*	+2
Angriff aus dem Hinterhalt	-4

*Bei einer wegen des Zuschlags misslungenen Attacke wird bei 1-3 auf W6 ein anderes Ziel in Reichweite getroffen.

Es gilt zu beachten, dass jeglicher Treffer in einer Schneeballschlacht nur TP (A) verursachen und die SP von der Ausdauer und somit nur zur Hälfte von den LeP abgezogen werden. Der erlittene LeP-Schaden bei *waffenlosen Paraden* beträgt also nur ¼ des ursprünglich angerichteten Schadens. Jeglicher Rüstungsschutz wird bei Treffern selbstverständlich voll angerechnet, wobei insbesondere schwere Metallrüstungen in Schneeballschlachten ob der vorherrschenden Kälte und mangels Beweglichkeit eher unbeliebt sind.

Wir gehen übrigens davon aus, dass alle Beteiligten an der Schnellballschlacht stets Handschuhe tragen. Falls nicht, kann der Spieler zwar den einen oder anderen Ball werfen, schon nach dem fünften oder sechsten Ball beginnen aber die Finger zu schmerzen (Abzüge nach Ermessen des Meisters, *Selbstbeherrschungs*-Probe zum weitermachen), es sei denn natürlich, der Held verfügt über *Kälteresistenz* oder eine entsprechende *Akklimationisierung*.

DER SCHNEEBALL ALS WAFFE:

Reichweiten: 3/5/10/15/25

Probenerschwernisse nach Entfernung: -2 / 0 / 4 / 8 / 12

TP: 1W6-2 TP(A)

INI: 0

TP/KK: -

Munition

Um einen Schneeball herzustellen braucht man zwei Aktionen. Eine einfache FF-Probe entscheidet über die Herstellung des Wurfgeschosses. Bei Misslingen dauert das Ganze eine zusätzliche Aktion. Insbesondere

Pulverschnee erweist sich für die Herstellung als besonders tückisch: Die FF-Probe ist um einen Punkt erschwert.

Kritische Treffer und Patzer

Bei *Kritischen Treffern*, also einer bestätigten 1 auf W20, kann ein besonders spektakulärer Wurf gelungen sein. Die Trefferzone darf in jedem Fall nach Wahl bestimmt werden, die angerichteten TP auf die Ausdauer werden

verdoppelt, nicht jedoch der Abzug der LeP – auch mit einem Schneeball bringt man nur äußerst selten jemanden um. Nach einem solchen Glückswurf sollte in jedem Fall eine *Spezielle Erfahrung* vergeben werden.

PATZER-TABELLE (2W6)

2	Sturz, INI -4, GE-Probe um wieder auf die Beine zu kommen
3-4	Stolpern, INI -2
5	Eigentreffer, INI -2 und 1 W6 TP(A)
6-10	Fehlsschuss, INI -1 und ein verlorenes Geschoss
11-12	Kameraden getroffen, INI -1 und oft eine Menge Ärger

Sonderfertigkeiten

Die hier gelisteten Sonderfertigkeiten müssen nicht mit Abenteuerpunkten erworben werden. Vielmehr kann anhand des oben ermittelten Modifikators die ungefähre Erfahrung des Helden mit Schneebällen abgelesen werden. Pro Stufe auf der Erfahrungsskala steht dem Helden eine Sonderfertigkeit zur Verfügung. Dies sollte auch für Helden erfolgen, bei denen der Modifikator nicht zur Bestimmung des TaW *Schneeball* herangezogen wurde.

Beispiel: *Riks Modifikator ist 4. Er darf also 4 Sonderfertigkeiten auswählen und entscheidet sich für*

Antäuschen, Einseifen, Gezielter Wurf und Schnellladen. Avestandra hingegen hat bisher keine Erfahrung mit Schneeballschlachten sammeln können, sie startet also ohne Sonderfertigkeiten in ihren ersten Kampf.

Erlern werden können alle Sonderfertigkeiten bei Erfüllung der jeweiligen Voraussetzungen. AP-Kosten fallen nicht an, es ist auch kein Lehrmeister vonnöten, mitunter ist es aber hilfreich, einen Spezialisten hinzuzuziehen. Entscheidend ist hier, wie auch bei der Vergabe von zusätzlichen Talentpunkten, das Wort des Meisters.

Einseifen: Mit einer *Ring-* oder *Raufen*-Attacke +4 kann der Gegner mit Schnee eingerieben werden. Ein riskantes Manöver, bedeutet es doch häufig, sich aus der sicheren Deckung zu begeben und gegnerischem Beschuss ausgesetzt zu sein. Dafür kann dieser Angriff nur mit einer *Ausweichen*-Probe +4 oder einer um 2 Punkte erschwerten *Waffenlosen Parade* abgewehrt werden, so die Attacke nicht aus dem Hinterhalt erfolgt. Bei gelungener *Schleichen*-Probe des Angreifers kann nur bei einer erfolgreichen Probe auf *Gefahreninstinkt* oder *Intuition* +4 überhaupt rechtzeitig reagiert werden. Der Angegriffene verliert in jedem Fall 2 Punkte INI und erleidet 1W6 TP(A).

Voraussetzungen: TaW *Ring-* oder *Raufen* > 5

Eishagel: Mehrere Schneebälle werden gleichzeitig geworfen, die TP einzeln ermittelt. Die Probe auf *Schneeball* ist um die doppelte Anzahl der verwendeten Wurfgeschosse erschwert (maximal 3). Soll mehr als ein Ziel getroffen werden, erschwert jedes zusätzliche Ziel die Probe um weitere 5 Punkte.

Voraussetzung: FF 12, FK *Schneeball* 15, alternativ: SF *Eisenhagel*

Falscher Alrik oder Antäuschen: Der Angreifer kann seine Attacke mit einem freiwilligen Zuschlag versehen (maximal TaW/2 Punkte), im Gegenzug wird die Reaktion des Verteidigers um den gleichen Wert erschwert.

Voraussetzungen: FK *Schneeball* 10

Gezielter Wurf: Der Held kann sehr viel genauer bestimmen, wohin der Schneeball das Ziel treffen soll. Das Zielen dauert eine zusätzliche Aktion. Bei diesem Manöver geht es übrigens nicht darum, zusätzliche TP oder Wunden hervorzurufen, sondern allein darum, den Gegner durch die überlegene Wurftechnik zu demütigen. Besonders schlagfertige Teilnehmer an einer Schneeballschlacht wissen solche Aktionen mit passenden, höhnischen Kommentaren zu untermalen. Nicht selten entwickelt sich so neben der eigentlichen Material- auch eine ausgefeilte Wortschlacht, und die Beteiligten stacheln sich zum immer gewagteren Manövern und Beleidigungen auf.

Voraussetzungen: FK *Schneeball* 10

Zuschläge für Trefferzonen:

Kopf	+4
Brust	+6
Arme	+4/+6
Bauch	+4
Beine	+2

Mitten ins Schwarze: Der Held ist einer der Scharfschützen unter den Schneeballkämpfern. Die Zuschläge für die Trefferzonen sinken jeweils um einen Punkt.

Voraussetzungen: FF 12, FK *Schneeball* 15

Schnellladen: Mit diesem Vorteil geht das Bereitstellen von wurffertigen Schneebällen bedeutend schneller von der Hand. Das Formen der Bälle dauert nur eine Aktion statt normalerweise 2.

Voraussetzung: FF 12

Außerdem wollten wir noch auf zwei nicht ganz redliche Manöver hinweisen, die jedem Helden unabhängig von seinem Erfahrungsgrad zur Verfügung stehen.

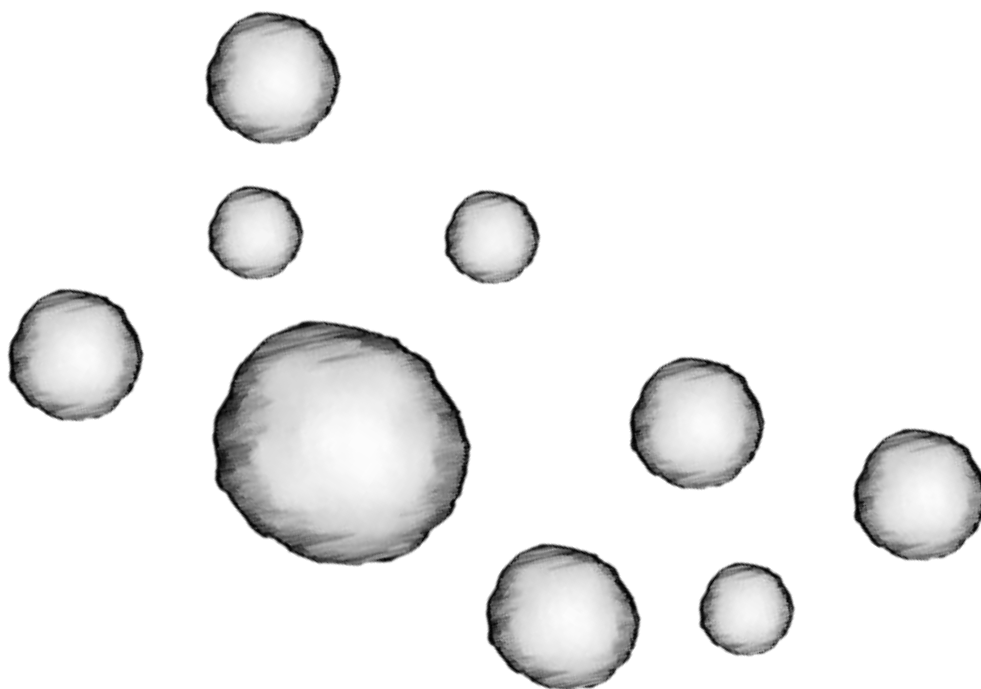
Versteckter Stein: Bei diesem hinterhältigen Manöver werden ein oder mehrere Steine in den Schneeball verarbeitet. Die angerichteten TP(A) steigen um 2. Besonders ehrenhafte Charaktere (z.B. *Prinzipientreue*) sollten dieses Manöver zumindest in einem freundschaftlichen Gefecht nicht einsetzen.

Voraussetzungen: -

Gelber Schnee: Der Schnee wurde vor seinem Einsatz „vorbehandelt“ oder der Held hat ein verdächtig aussehendes Stück Schnee entdeckt. Ein Treffer erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe vom Getroffenen, um sich nicht für W3

Kampfunden angeekelt der persönlichen Reinigung zu widmen. Dieses spezielle Wurfgeschoss wirkt besonders fatal gegen Charaktere mit *Krankhafter Reinlichkeit*, *Eitelkeit* oder ähnlichen Nachteilen, deren *Selbstbeherrschungs*-Probe um den Wert der wirkenden schlechten Eigenschaft erschwert ist. Da auch dieses Manöver an Garstigkeit wohl kaum zu überbieten ist, sollten besonders aufrichtige oder reinliche Charaktere im Normalfall von der Verwendung absehen.

Voraussetzungen: -



ABENTEUER IN EIS UND SCHNEE? DA WÄRD DOCH WAS ...

Diese Auswahl ist gänzlich lückenhaft und allein Rhenas persönlichen Vorlieben geschuldet. Sie soll lediglich als Inspirationshilfe dienen und erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit oder gar Qualität. Die meisten dieser Abenteuer sind inzwischen leider vergriffen, vielleicht hat sie aber noch einer eurer Mitspieler bisher unbeachtet oder vergessen im Regal stehen.

Das Lineare: Das old-schoolige *Unter dem Nordlicht* führt die Helden direkt ins Ewige Eis, um nach dem legendären Norddiamanten zu suchen. Das nach heutigen Maßstäben etwas arg gerailroadete Abenteuer ist dennoch prima geeignet für eine aufgeschlossene Gruppe, die Gebäude noch mit Raumplänen erforscht und Ungeheuer wegen ihrer Monsterklasse erschlägt.

Der Geheimtipp: Das frostig-schöne Detektiv-Abenteuer *Herz aus Eis*, in dem die Helden vor dem bornischen Winter Zuflucht auf einer abseits gelegenen Burg suchen müssen. Dort werden sie unversehens in eine Reihe seltsamer Unglücksfälle verwickelt, und es gilt herauszufinden, was wirklich hinter den mysteriösen Vorkommnissen steckt.

Der Klassiker: *Zorn des Bären* ist eines der atmosphärischesten, wenn auch nur wenig actionreichen, Abenteuer im Schnee. Wer auf stimmungsvolle Interaktion steht und nicht immer gleich Dämonenhorden das Fürchten lehren muss, der kann hier mit etwas Mehrarbeit sicher sehr Glücklichen werden

KLEINE SZENARIOVORSCHLÄGE

„Alrik war's!“ „Gar nicht wahr!“

Eine Schneeballschlacht zwischen Halbstarken ist eskaliert, denn ein besonders hinterhältiger Schelm hat in einem Ball aus gelbem Schnee gleich mehrere Steine versteckt und damit einem Gegner ein unschönes blaues Auge verpasst. Das ganze droht, in eine handfeste Schlägerei auszuarten, und die Helden werden gebeten zu schlichten. Falls sie sich dabei unklug oder ungerecht anstellen, bietet sich **Auf sie mit Gebrüll!** als Folgeszenario an.

Auf sie mit Gebrüll!

Die Helden werden beim Eintreffen in einem fremden Bauern-Dorf von übermütigen Kindern (Anzahl: Helden +6) in eine wilde Schneeballschlacht hineingezogen. Jede der beteiligten Gruppen versucht dabei, möglichst viele und möglichst kampferprobt aussehende Helden auf ihre Seite zu ziehen. Auch ungewöhnliche Forderungen werden an die Helden gerichtet („Herr

und wunderbare Stunden im verschneiten Pervin verbringen.

Winternacht spielt im hohen Norden, wo die Gruppe sich auf die Suche nach einer verschollenen Nivesensippe begibt und die schleichende Ausdehnung des Eisreiches miterleben kann.

Wolfsgeflüster (aus *Schwarze Splitter*) führt die Helden im tiefsten Winter nach Transsylvanien, um dort die schurkischen Umtriebe eines finsternen Barons aufzudecken.

Und auch der *Aventurische Bote* hatte in der Vergangenheit einige schöne und winterliche Szenarioideen zu bieten. In AB 120 lässt Ulrich Lang die Helden *Auf eisglattem Parkett* erleben, was es bedeutet, wenn die großen Handelshäuser im bornischen Firun über die Gründung des Freibunds verhandeln.

In *Winter der Entscheidung* von Michael Masberg (AB 132) dreht sich alles um den Ork. Es gilt entweder, Lowangen gegen die Schwarzpelze zu verteidigen, man kann aber auch den Konflikt zwischen Zwergen und Orks im Finsterkamm von beiden Seiten her aufrollen.

Und noch eine Empfehlung von Herzen: Auch die inzwischen neu aufgelegte *Phileassonkampagne* schickt euch gleich zu Beginn ins ewige Eis und auf die Spuren der sagenumwobenen Hochelfen. Es gibt eigentlich keinen besseren und stimmungsvolleren Zeitpunkt, um in die Kampagne einzusteigen, als die kalten Wintermonate.

Magier, Herr Magier, könnt ihr nicht vielleicht dem Alrik ihm seinen Schnellball in der Hand schmelzen lassen?“). Sollte einer der Helden einen kritischen Treffer landen, geht das Kind bewusstlos zu Boden, und der unglückliche Schütze muss den Eltern Rede und Antwort stehen, die zwischen Sorge um ihr Kind und aufrechter Bewunderung für den tapferen Recken schwanken, der verschämt vor ihrer Tür steht.

Wenn Kinderaugen staunen

Der alte Walsjeff (dick, langer weißer Bart, volles Lachen) ist mit seinem Schlitten in eine Schneewehe geraten und kann sein Gefährt aus eigener Kraft nicht mehr befreien. Er ist unterwegs, um den Kindern eines nahen Waisenhauses zum Wintersonnwendfest kleine Geschenke zu bringen und wird ob der Verspätung unmöglich rechtzeitig an seinem Zielort ankommen. Vielleicht steckt sogar ein dreister Überfall des *Grinch* dahinter, der die Geschenke gestohlen hat und den es in

seinem Geheimversteck aufzuspüren gilt. Allein mit der Unterstützung tatkräftiger Recken scheint es möglich, die Augen der Kleinen doch noch zum Strahlen zu bringen...

Der gestohlene Winterbold

Jugendliche eines benachbarten Dorfes haben den Winterbold, eine zwei Schritt große Strohuppe, vom Marktplatz gestohlen. Da diese Schmach nicht ungesühnt bleiben kann, sucht man nach tatkräftiger Unterstützung, um es den dreisten Dieben in einer Schneeballschlacht am Seeufer so richtig heimzuzahlen. Dabei bricht eine der Jugendlichen ins kalte Wasser ein und jede Sekunde entscheidet über Leben und Tod ...

Gejagt!

Die Tochter des Barons ist an einem schweren Fieber erkrankt, und nur eine halsbrecherische Fahrt durch Eis und Schnee kann den dringend benötigten Heilkundigen noch rechtzeitig zur abgelegenen Burg bringen – eine Aufgabe für echte Helden. Unglücklicherweise hat der Medicus eine dunkle Vergangenheit und wird von einem

Trupp erschreckend gut ausgerüsteter Kopfgeldjäger verfolgt, die mit allen Mitteln versuchen, des Mannes habhaft zu werden. Eine wilde Verfolgungsjagd entbrennt.

Die Firunstanne

Eine Frage der Ehre ist es natürlich, für die Wintersonnwendfeier die größte Firunstanne zu schlagen und den Baum prächtig zu schmücken, um den Grimmigen Herrn Milde zu stimmen und seine Tochter Ifirn zu erfreuen. Dumm nur, dass der Druide es gar nicht gerne sieht, wenn Menschen wahllos seinen Wald roden. Als bereits zwei stramme Holzfäller verschwunden sind, bittet der besorgte Dorfschulze die Helden, nach den verschollenen Männern zu suchen. Dass die beiden während eines Schneesturms bei der berüchtigten Hexe vom Finstertann untergekommen sind, und die lüsterne Jungfer gar nicht vorhat, die strammen Burschen wieder gehen zu lassen, will erst einmal herausgefunden werden.

WAHLLOSE ZUFALLSBEGEGGUNGEN IM SCHNEE (IW20)

- 1 Ein dick eingepackter Kiepenkerl stapft auf Schneeschuhen durch die Winterlandschaft.
- 2 Ein erfrorener Reisender liegt am Wegesrand, ausgerechnet an der Stelle, wo die Gruppe ihr Nachtlager aufschlagen will.
- 3 Ein hungriges Wolfsrudel von 1W20 Tieren hat sich zusammengerottet und sucht nach jagdbarer Nahrung.
- 4 Ein geschäftstüchtiger Nivese bietet am Wegesrand kleine Hütten aus Schnee für Übernachtungen an.
- 5 Eine vielgereiste Adelige hat sich zwei Bretter um die Füße geschnallt und versucht sich im Skifahren.
- 6 Zwischen zwei Gefährten auf der Straße entbrennt auf eisglatter Fahrbahn eine wilde Verfolgungsjagd.
- 7 Ein Schneesturm kommt auf, und es gilt einen sicheren Lagerplatz zu finden (*Wildnisleben*-Proben)
- 8 Ein Norbarde hält mit seinem Schlitten, bietet allerlei nützliche und unnütze Dinge zum Kauf an und kann neben einem wärmenden Schluck Meskinnes auch neuste Gerüchte aus den umliegenden Ortschaften erzählen.
- 9 Bei dichtem Schneetreiben kommt man leicht von der Straße ab (*Orientierungs*-Proben). Auf einmal knackt der Boden unter den Füßen ganz bedrohlich – die Helden befinden sich auf einem zugefrorenen See ...
- 10 Ein riesiger Schneeball trifft einen der Helden aus dem Hinterhalt. Was lauert da im Wald?
- 11 Blutspuren im Schnee und eine frische Schleifspur führt in den Wald. Hat sich hier ein Verbrechen ereignet, oder hat ein wildes Tier seine (vielleicht menschliche) Beute gerissen?
- 12 Eine Fährte (Wild, menschliche Spuren) ist im Schnee zu sehen.
- 13 In der Ferne taucht immer wieder eine schmale, hochgewachsene Gestalt auf, die die Helden beobachtet. Könnte das eine der legendären Eiselfen sein?
- 14 Ein Bandit rechnet sich größere Chancen bei einem Überfall aus, wenn er Skier unter die Füße schnallt. Die Verfolgungsjagd geht dementsprechend Querfeldein und steil bergab.
- 15 Empfindlicher Nachtfrost hat einen Teil der Ausrüstung oder ein Gefährt am Boden festfrieren lassen.
- 16 Die Helden finden Spuren, die auf die Umtriebe eines finsternen Eisgeoden hindeuten.
- 17 Die Helden fühlen sich beobachtet. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5 können sie feststellen, dass ihnen seit längerer Zeit eine Schneeule folgt und sie aus gelben Augen misstrauisch beäugt.
- 18 Aus dem nahegelegenen Wald dringt der verzerrte Klang eines hellen Glockenspiels. Tatsächlich haben sich in einer nahegelegenen Grotte große Eiszapfen gebildet, die für die Töne verantwortlich sind. Sind die Helden zu laut (*Schleichen*-Proben), können die Eiszapfen sich in eine tückische Falle verwandeln und auf sie herunterfallen (1W6 TP pro Zapfen).

19 Eine traurige Eisdjinni weint bittere Tränen. Jemand hat die Eiskristalle ihres gefrorenen Wasserfalls zerschlagen. Aus Wut und Enttäuschung hat sie den Schurken in eine Eisstatue verwandelt und will nichts davon hören, dass es vielleicht gar keine Absicht gewesen ist ...

20 Unvermittelt löst sich eine Lawine vom Hang. Helden, die sich nicht schnell genug in Sicherheit bringen können (*Athletik*-Probe +4), erleiden 2W6 TP. Sollte ein Held verschüttet werden (bei misslungener Probe 18-20 auf W20), erleidet er jede Spielrunde 1W6 Kälteschaden, bis er gerettet wird (*Sinnenschärfe*, *Körperkraft* zum Graben) oder sich selbst befreien kann (*Orientierung*, *Körperkraft* zum Graben).

