

RAKSHAZAR

TORE IM EIS



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Spieler

"ICH BIN NICHT ETWA STOLZ DARAUF, DASS
ICH ALLE VIERZEHN ACHTTAUSENDER
BESTIEGEN HABE. ABER ICH BIN STOLZ
DARAUF, DASS ICH NOCH LEBE..."

REINHOLD MESSNER,
FIG. REINHOLD ANDREAS MESSNER; ITAL. ALPINIST,
1978 ERSTBESTEIGUNG DES 'MOUNT EVEREST' OHNE SAUERSTOFFGERÄT

RAKSHAZAR

TORE IM EIS

EIN RIESLAND-ABENTEUER FÜR 3-6 ERFAHRENE SPIELER

VON ROLAND HOFMEISTER

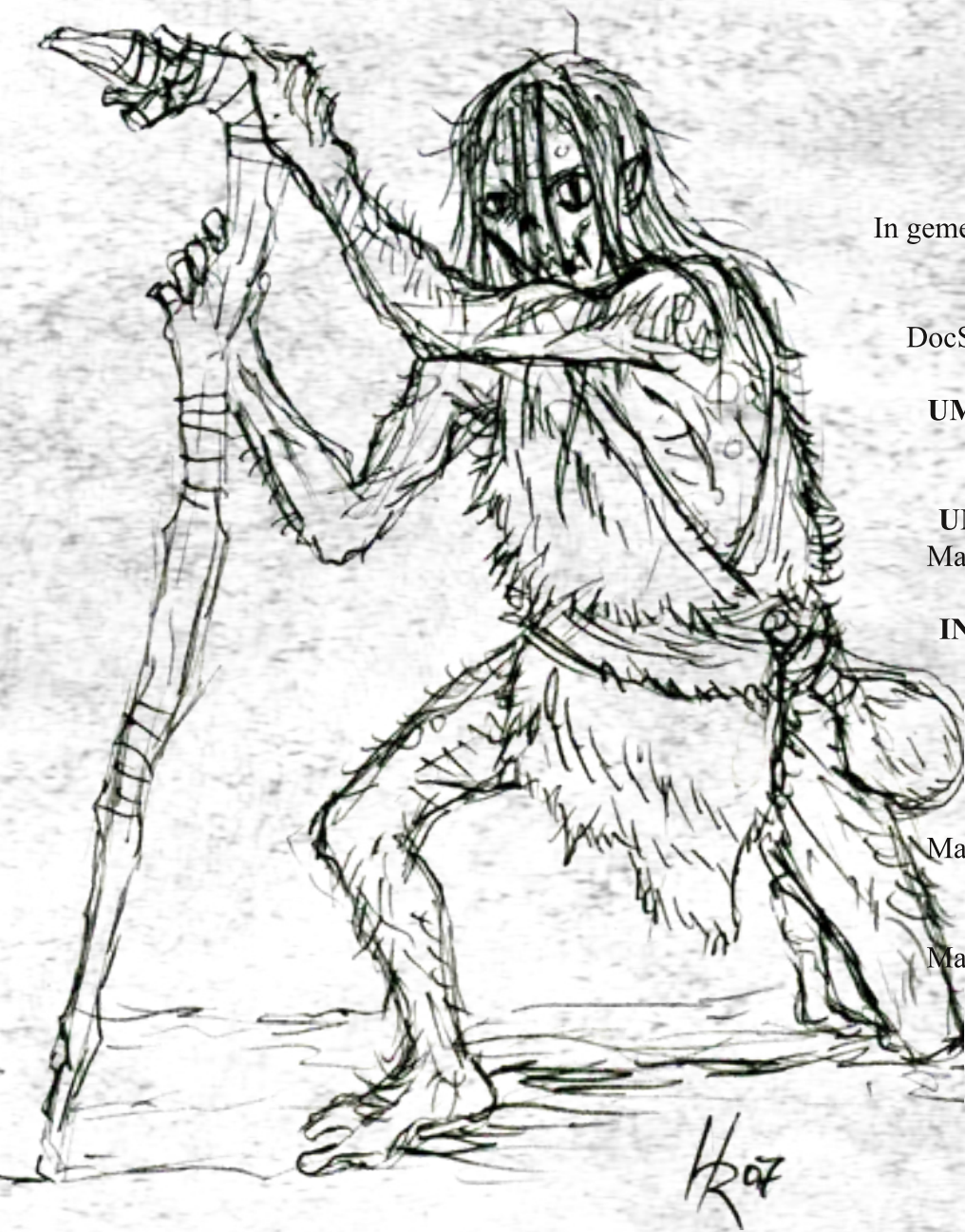
Unter Mitarbeit und ergänzenden Texten von

Christoph Vogelsang (Circuit), DocSnyder, Thomas Geier (Maeglin)

Mit besonderem Dank an

Jens und Michael
für Administration und Infrastruktur





GESAMTREDAKTION

In gemeinschaftlicher Eigenverantwortung

LEKTORAT

DocSnyder, Thomas Geier (Maeglin)

UMSCHLAGILLUSTRATION

Jorge Jacinto (Blink)

UMSCHLAGGESTALTUNG

Marco-Pascal Heß (Moosäffchen)

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

Sphärenwanderer

Hannes Radke (Hanesur)

Malekith

Volker Konrad (KonradV)

Marco-Pascal Heß (Moosäffchen)

SATZ UND LAYOUT

Marco-Pascal Heß (Moosäffchen)

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH sind Sie nicht befugt, Ulisses-Spiele-Markenzeichen oder -Namen in gleich welcher Weise zu verwenden.

INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel 1: Auf dem Weg ins ewige Eis.....	6
Abenteuerübersicht.....	6
Zeittafel der Ereignisse.....	8
Feuer und Eis.....	10
Dramatis Personae - Kapitel I.....	12
Kapitel 2 - Eisige Welten.....	14
Aufbruch in den Norden.....	14
Das Geheimnis der Bäreninseln.....	16
Am Rand der Welt.....	17
Dramatis Personae - Kapitel II.....	19
Die Sternenkarte von Nuiuleiken.....	20
Kapitel 3 - Im Land der Riesen.....	21
Das Eherne Schwert.....	21
Die Heulende Klamm.....	23
Zufällige Ereignisse im Gebirge.....	24
Kapitel 4 - Das Meer der Berge.....	29
Regionalbeschreibung "Efferds Garten".....	30
Das Ziel einer Reise?.....	31
Weitere mögliche Abenteuer	31
Zeittafel der Kämpfe zwischen beiden Stämmen.....	34
Die Schlacht um Efferds Garten.....	35
Dramatis Personae - Kapitel IV.....	38
Epilog.....	39





KAPITEL 1 AUF DEM WEG INS EWIGE EIS

ABENTEUERÜBERSICHT (MEISTERINFORMATIONEN)

Im Rahmen des Riesland-Projektes entstand über die Jahre eine Beschreibung des Nachbarkontinents Aventuriens, die sich vor allem an die Freunde eines rohen, archaischen Fantasysettings richtet. Wem Aventurien zu zivilisiert oder zu klein erscheint, der sei hiermit herzlich eingeladen uns, das Team der Derischen Sphären, nach Rakshazar, ins Riesland zu begleiten, und gemeinsam mit uns diesen Kontinent zu gestalten. Das Abenteuer, das du, werter Meister, gerade in deinen Händen hältst, soll einen Brückenschlag zwischen Aventurien und Rakshazar ermöglichen.

Im Jahre 660 BF erreicht die Seefahrerin Efferdane Süderstrand aus Brabak eine Bucht östlich der Bäreninseln, von der aus ein Pass über das Eherne Schwert ins Riesland führt. Auf ihrer Rückfahrt versteckt Efferdane eine Karte mit den genauen Koordinaten dieser Nordpassage ins Riesland auf einer der Bäreninseln. Die Fahrt selbst konnte Efferdane dann leider nicht mehr wiederholen, denn auf ihrer zweiten Fahrt kenterte ihr Schiff in einem Sturm bei Havena.

Die letzte lebende Nachfahrin der Familie Süderstrand, Filora di Süderstrand, plant nun eine Expedition zu den Bäreninseln, um die Karte zu bergen und mit ihrer Hilfe weiter ins Riesland. Dank verschiedener Kredite gelang es ihr, ein Schiff und Handelswaren zu organisieren. Die Handelswaren sollen entlang der Reiseroute verkauft werden und so die Expedition refinanzieren. Filora di Süderstrand besitzt eine Abschrift des Logbuches ihrer Vorfahrin, in dem erwähnt wird, dass die Karte zum

„Weltentor“, dem Übergang ins Riesland, auf Nuuleiken versteckt sein soll.

Die Reise soll am 15. Rahja 1030 BF (oder in jedem anderen, dir genehmen Jahr) in Brabak beginnen. Am 1. Travia will man Riva erreichen. Dort soll die Expedition dann bis Mitte Ingerimm überwintern. Über Glyndhaven soll die Reise dann weiter Richtung Bäreninseln gehen und von dort aus soll schlussendlich der Hafen „Weltentor“, der Übergang ins Riesland, angefahren werden.

Während der Überwinterung werden zwei weitere Protagonisten auf diese Expedition aufmerksam: Zum einen die Magierin und Anhängerin des Namenlosen Jasmin Saba Jaister, welche die Reise mit allen Kräften fördert, hofft sie doch, im Riesland auf Geheimnisse des Guldnenen zu stoßen, und der junge Notmarker Ingerimmgeweihte Hasso Perloff, für den jeder Versuch, das Eherne Schwert (als göttergegebene Barriere) zu überwinden, ein unerhörter Frevel ist (vgl. IBN S- 47- 50).

Nach der Landung am Weltentor entbrennt ein harter Kampf zwischen den Mitgliedern der Expedition und Piraten aus Paavi. Nach dem Kampf fliehen Filora di Süderstrand und die Helden in die Berge in Richtung Riesland, ein Fluch des Ingerimmgeweihten hindert sie zudem an einer raschen Rückkehr.

Geeignete Helden

Für dieses Abenteuer eignen sich neben seefahrterfahrenen Helden (etwa Thorwaler, die im Kapitel „Aufbruch in den Norden“ mit dem Walfang Probleme kriegen werden) vor allem wildniserfahrene Helden, wie etwa Jäger und Kundschafter. Krieger und Söldner sollten der Gruppe zudem die nötige

Kampfkraft geben. Auch nichtmenschliche Helden, wie etwa Goblins, sind bei dieser Expedition spielbar. Am besten eignen sich natürlich Entdecker und andere hesindegefällige Helden. Auch Magier, insbesondere Elementaristen und Abgänger des Störrebrandkollegs, sind eine gute Verstärkung für die Mannschaft.

Geeignete Musik

Für den ersten Teil des Abenteuers bieten sich, je nach Situation, verschiedene Musikstücke an. Shanties für die Hafenstädte und die Tage auf See, oder die Titelmusik von „*Das Boot*“. Für Nebelfahrten und für die Tage in Glyndhaven empfehlen sich gregorianische Choräle. Der Soundtrack zu „*The Day after Tomorrow*“ eignet sich gut für die Reise über das Eherne Schwert und für die Tage in Efferds Garten.

Weitere Inspirationen

Als weitere Inspirationsquellen können dir Berichte über Entdeckungsfahrten in die Arktis bzw. Antarktis, sowie Geschichten um die Erstbesteigungen verschiedener Gebirge dienen. Auch entsprechende Filme wie etwa „*Mordwand*“ können gute Anregungen liefern. Empfehlenswert ist weiterhin die Lektüre von „*Im Bann des Nordlichts*“ und dem Abenteuer „*Bis ans Ende*“ aus der Drachenchronik.

Abenteuer auf dem Weg firunwärts (optional)

Die Reise von Brabak nach Riva bietet viele Möglichkeiten für die Helden, in das Abenteuer einzusteigen, wie etwa in Brabak, auf den Zyklopeninseln, in Havena oder in Salza. Der späteste mögliche Einstiegszeitpunkt ist die Nacht vom 28. auf den 29. Firun in Riva, die im Abschnitt „*Feuer und Eis*“ näher ausgeführt wird. Die unten stehende Zeitleiste soll als Übersicht der Ereignisse bis zu jener Schicksalsnacht dienen und kann von dir bei Bedarf entsprechend ausgebaut werden.

Abkürzungsverzeichnis:

IBN = Im Bann des Nordlichts

EW = Efferd Wogen

FA = Firuns Atem

ZBA = ZooBotanika Aventuria

EA = Enzyklopedia Aventurica

BdK = Buch der Klängen

BDH = Buch der Helden

AK = Angroschs Kinder

DP = Diebesbanden und Patrizier



ZEITTADEL DER EREIGNISSE

7. Peraine 1030 BF: Visionen im Feuer

Der einfache Geselle Ingrimms, Hasso Perloff, erhält nach einem Blick in die Flammen des Notmarker heiligen Feuers eine Vision von einer Schiffsexpedition zum Ehernen Schwert im hohen Norden. Hasso beginnt, nachdem sich die Vision die nächsten beiden Feuertage wiederholt, mit Nachforschungen im Tempelarchiv und kommt zu dem Schluss, dass die Expedition mit allen Mitteln verhindert werden muss, da sie einen Frevel gegen den Willen Ingerimms (Aventurien soll von Riesland getrennt sein) darstellt. Unverzüglich bricht er gegen Nostria auf, weil er das unbestimmte Gefühl hat, dort auf die Expedition zu treffen.

15. - 19. Rahja 1030 BF: Von Brabak nach Chorhop

Gegen Mittag läuft die Karavelle „Kapitän Süderstrand“ aus und hält Kurs auf Chorhop. Der erste Teil der Reise verläuft ohne große Zwischenfälle. Wenn die Helden bereits in Brabak an Bord gegangen sind, ist jetzt der ideale Zeitpunkt für den obligatorischen Sturm auf hoher See, der bisher in keinem Seefahrtabenteuer des Schwarzen Auges gefehlt hat. Wirble die Helden ein bisschen herum, lasse sie KO- und Selbstbeherrschungsproben würfeln und gönne den Fischen des Askanischen Meeres ruhig etwas vorverdautes Essen. Mit einsetzender Flut läuft man abends in Chorhop ein.

20.- 25. Rahja 1030 BF: Rahjaneval in Chorhop

Wenn die Helden in Chorhop eintreffen, ist der Rahjaneval gerade auf seinem Höhepunkt. Lasse die Helden ausgelassen mitfeiern, zechen und dem Glücksspiel und/oder der Liebe frönen. Sollte ein Streuner in der Gruppe sein, reicht die Kombination von Alkohol und Glücksspiel (bzw. Falschspiel) sicher aus, um den Helden den Aufenthalt so Kurzweilig wie möglich zu gestalten. Die Helden können auch ein paar Matrosen der „Kapitän Süderstrand“ aus den Fängen

von Werbern befreien, welche die Seeleute an einen Seelenverkäufer verhöckern wollen.

25.-30. Rahja 1030 BF: Von Chorhop nach Rethis
Mit einer immer noch verkaterten Mannschaft läuft die „Kapitän Süderstrand“ mit der ersten Flut in Rethis ein. Dort sollen die Tage des Namenlosen verbracht werden. Wenn du willst, kannst du die Helden mit Piraten (wahlweise Thorwaler oder Mengbillaner) beschäftigen.

Die Namenlosen Tage 1030 - 5. Praios 1031 in Rethis

In Rethis wird ein Großteil der Waren gelöscht und zu Geld gemacht. Wein, Luxusgüter und Eisen werden gekauft und verladen. Jasmin Saba Jaister wird die Zeit zwischen den Jahren nutzen und den geheimen Tempel des Namenlosen auf den Zyklopeninseln besuchen.

6. Praios 1031 -14. Praios 1031: Von Rethis nach Havena

Kurz vor Havena, im Delta des Großen Flusses, wird die „Kapitän Süderstrand“ von den „Brüdern Siebenwind“ - einer Bande von Piraten, die auch mit Nana Engstöm verbündet sind - angegriffen. Wichtig ist für den Spielverlauf, dass das Schiff samt Gold und Ladung verloren geht. Gerade noch können sich Filora di Süderstrand, der Kapitän der „Kapitän Süderstrand“ sowie einige andere Besatzungsmitglieder, darunter die Helden, retten und entkommen Richtung Havena.

14. Praios 1031 - 30. Praios 1031 Kampf um die „Kapitän Süderstrand“

Die Helden haben nun 25 Tage Zeit, die Piraten mit der geenterten „Kapitän Süderstrand“ im Delta zu finden, die gefangenen Matrosen zu befreien und das Schiff samt Ladung zurückzuerobern. Die Piraten haben in einem kleinen Flussarm unweit der Mündung ihr Lager aufgeschlagen. Sollten die Helden erst nach dem 30. Praios an der Expedition teilnehmen, dann befreien ein Dutzend angeworbene Söldner und Schwertgesellen das

Schiff. Wenn das Schiff befreit ist, müssen in Havena neue Matrosen angeworben und beschädigtes Zeug ersetzt werden.

1. Rondra 1031 - 3. Rondra 1031: Von Havena über Nostria nach Salza

Hasso trifft nach einem vier Monate dauernden Gewaltmarsch in Nostria ein. Seine Laterne hat der Geweihte bei der Überquerung der Sichel verloren, in Weiden wurde er zweimal ausgeraubt. Doch unbeirrt setzte er seinen Weg fort. Im Hafen trifft Hasso auf Filora und versucht sie zu überzeugen, ihre Pläne aufzugeben. Doch die junge Frau nimmt den zerlumpten Geweihten nicht einmal wahr, sie versteht auch kaum den Dialekt, den er spricht. Schon am nächsten Tag geht die Reise nach Salza weiter. Hasso reist, nachdem er merkt, dass er die Kapitänin nicht von ihrem Vorhaben abbringen kann, noch am gleichen Tag weiter nach Salza. Dort kann er eine Truppe Handwerksgesellen überzeugen, Filora di Süderstrand zu entführen und zwei Monate gefangen zu halten. (Hasso selbst wird bei diesem Coup nicht dabei sein, sondern die ganze Zeit im Ingrimmtempel beten. In Salzerhaven gehen nur Filora, der Kapitän und der Smutje von Bord, so dass der Überfall gelingt. Die Händlerin wird im Keller einer üblen Spelunke gefangen gehalten, der Kapitän im Handgemenge erschlagen. Nur der Smutje kann entkommen. Sobald die Händlerin befreit wurde, übernimmt sie das Kommando über das Schiff und verlässt Salza fluchtartig.

3. Rondra - 16. Efferd: Von Salza bis Riva

Sobald Hasso vom Fehlschlag der Entführung erfährt, nimmt er Kontakt mit einigen Thorwalern auf, und kann diesen glaubhaft machen, dass die „Kapitän Süderstrand“ ein reich beladenes Handelsschiff ist, welches sich auf dem Weg nach Glyndhaven befindet, um dort von den Waljägern Walbein und Ambra zu kaufen. Noch in der gleichen Stunde eröffnet der Draken „Sturmkrähe“ die Jagd auf die „Kapitän Süderstrand“. Nur um sicher zu gehen, dass das Schiff nie in Riva ankommt, macht sich Hasso auf dem

Landweg auf nach Riva.

Schon am Morgen des 5. Rondra haben die Thorwaler auf Sichtweite aufgeholt. Gegen Mittag zieht schweres Wetter auf, das sich binnen zweier Stunden in einen mächtigen Sturm verwandelt, der beide Schiffe nach Westen abtreibt. Am 7. Rondra schwächt sich der Sturm so weit ab, dass die Thorwaler einen ersten Enterversuch wagen, der jedoch von der Mannschaft und den Helden zurückgeschlagen werden kann. Die verbleibenden Thorwaler ziehen sich schon bald zurück und holen sich auf Serreka bei Friedlosen (verstoßenen Thorwalern, die in Piratengemeinschaften leben und alles kapern, was vor ihren Drachenhals kommt) Unterstützung, während die „Kapitän Süderstrand“ durch die Straße von Manrek fährt. Im Golf von Riva stellen die Kogge der Friedlosen und der Draken die „Kapitän Süderstrand“ erneut. Filora di Süderstrand gelingt es jedoch dank der Wendigkeit ihres Schiffes, zu entkommen. Erst am 16. Efferd wird der Hafen von Riva erreicht. Da am 1. Travia die Seefahrt im Norden wegen des nahenden Winters und der schweren Stürme eingestellt wird, beschließt man, hier zu überwintern. Die Mannschaft wird für die Fahrt ausbezahlt, die meisten Waren teuer verkauft und das Schiff winterfest gemacht. Nur eine kleine Rumpfmannschaft bleibt an Bord und übernimmt die Schiffswache.

Ende Travia 1031: Hasso Perloff erreicht völlig erschöpft Riva.

Anfang Boron beginnt Hasso damit, bei den Handwerkern der Stadt zu missionieren und eine kleine, radikale Gemeinde aufzubauen.

Weitere Ereignisse

Natürlich kannst du jederzeit weitere Ereignisse auf der Fahrt einbauen oder einzelne Punkte ausbauen. Bedenke nur, dass das Expeditionsschiff am 1. Travia in Riva einlaufen muss.

FEUER UND EIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ihr seid gerade auf dem Weg in den „Rostigen Anker“. Dort wird echtes Feuer zu einem fast unverschämt günstigen Preis ausgedient. Hastig lenkt Ihr eure Schritte durch die verschneiten Straßen in Richtung Hafen. Schon seit Wochen liegen dort die Schiffe vor Anker. Ihr wollt gerade an der Mole entlang, als eine Bande maskierter, mit Fackeln und Säbeln bewaffneter Gestalten auf ein Schiff zustürmt, das an der Mole festgemacht hat. Die arme Schiffswache wird innerhalb weniger Augenblicke niedergemacht, einen Herzschlag später steigt Rauch aus dem Schiffsbauch. An Bord sind nun zwei in Mäntel gehüllte Frauen zu sehen, die rasch von der mörderischen Bande umstellt werden.“

Eigentlich sollten zwei Damen in Not (Filora und Jasmin) ausreichen, um die Helden zum Eingreifen zu bewegen. Tun dies die Helden, müssen sie gegen Anzahl der Helden +1 Schlagetods kämpfen. Währenddessen zünden zwei weitere Halunken unter Deck Hängematten, alte Lumpen und Strohsäcke an. Bereits kurze Zeit später steht das Schiff in Flammen. Dies ist eine gefährliche Situation, da das Feuer auch auf andere Schiffe oder gar Gebäude übergreifen und den ganzen Hafen in Flammen aufgehen lassen kann. Spätestens nach einer Viertelstunde kommen die Matrosen und Schauerleute zusammen und versuchen, das Schiff frei zu hacken und aus dem Hafen zu schleppen. Da dies jedoch nicht funktioniert, wird kurzerhand versucht, das Schiff zu versenken. Löschen funktioniert nicht, da der Hafen vereist ist. Neben der „Kapitän Süderstrand“ fangen auch eine Knorre und ein Fischerboot Feuer. Die Angreifer fliehen nach kurzer Zeit, Verwundete werden mitgenommen. Mit einer gelungenen Gassenwissenprobe +4 finden die Helden den geheimen Unterschlupf der Bande im Nebengebäude einer Schmiede. Die Gestellten werden hier 4 Runden lang kämpfen, bevor sie versuchen, in

alle Himmelsrichtungen zu fliehen. Gardisten tauchen frühestens nach 30 KR auf, erst 2, dann 4, dann 6 usw. Egal ob die Helden eingreifen oder nicht, spätestens am nächsten Tag treffen sie mit Filora und Jasmin zusammen, die nach Leibschutz suchen. (Filora glaubt zu diesem Zeitpunkt an einen Sabotageversuch der Al'Anfaner und setzt ihre Entführung mit dem Brandanschlag in Verbindung). Die Leibwache bis an die Grenzen Aventuriens wird nach dem Khunchomer Kodex bezahlt, d. h. je Tag auf See 1 Dukaten, je Tag auf Land 5 Silberlinge sowie 5 Silbertaler je Angreifer, der abgewehrt wird. Das heißt, den Helden sind bis zum Ingerimm schon einmal 15 Dukaten sicher. Lasse die die Helden ruhig für ihr Geld arbeiten, Hasso schreckt mittlerweile nicht einmal mehr davor zurück, einen Attentäter anzuheuern, der per Armbrust Jagd auf Filora macht.

Haben die Helden die Attentäter bezwungen, so werden sie voll ins Vertrauen gezogen und über alle Ziele der Reise aufgeklärt, sonst erfahren sie nur, genau wie die später angeheuerten Seeleute, dass Filora auf den Bäreninseln nach einem verlorenen Familienerbstück suchen will.

Eine Beschreibung Rivas finden sie in IBN ab S.14 und DP ab S 137.

In der Zeit bis zum geplanten Auslaufen am 1. Ingerimm ist noch viel zu tun:

1. Ein neues Schiff muss her.

Der Thorwaler Kapitän Frode Andresson wäre gegen einen gesalzenen Obolus bereit, sein Schiff, die „Lassir“ (EW 119), bereit zu stellen. Gegen Mitte Phex rückt er jedoch von den Plänen ab, da Hasso seine Mannschaft gegen diesen Plan aufgebracht hat. Eine Kogge bauen zu lassen würde knapp ein dreiviertel Jahr dauern und dauert somit zu lang und ist nebenbei auch zu kostenintensiv. Ende Phex gelingt es schließlich, die Kogge „Walross“ zu kaufen. Auch ein neuer Kapitän,

ein ehemaliger Walfänger, und einige Matrosen können erst kurz vor Reiseart angeheuert werden.

2. Reiseinformationen über das Ziel.

Wenn die Helden Filora hilfreich zur Seite standen und über alles aufgeklärt wurden, können sie auf die Idee kommen, sich über den vor ihnen liegenden Weg und ihr Ziel zu informieren. Solche Informationen finden sich z.B. in den Sängen der Skalden, die in den Hafenkneipen vorgetragen werden (z. B.: EW 13...). Informationen über die Funkenkehr, Eisberge, die letzte Salatinexpedition usw. finden sich im Efferdtempel. Dort kann man auch einige ehemalige Paavifahrer anheuern, die sich in den eisigen Gewässern auskennen. Eine weitere Informationsquelle ist die Riesin Yumuda, da sie viel vom Riesland zu erzählen weiß. Allerdings entspricht ihr Wissensstand dem von 2200 vBF (Zweiter Drachenkrieg). Der Weg zu ihr sollte schwer sein, denn Winter- und Frühjahrsstürme toben über den Ozean. Auch in der Magierakademie können Informationen - gegen klingende Münze - eingeholt werden (Quellen 1, 2, 6, 7, 8, 9 aus dem Drachenerbe, Abenteuer „Bis ans Ende“)

3. Ausrüstung vervollständigen.

Riva ist eine der wenigen Möglichkeiten, sich mit einer entsprechenden Ausrüstung zu versorgen. Dazu muss Filora die Helden über das Ziel der Reise ins Vertrauen gezogen haben. Ist dies Nicht der Fall oder denken die Helden nicht daran, sich einzudecken, dann erleben sie im Ehernen Schwert eine böse Überraschung. (Regeln für die Ausrüstung der Expedition siehe Drachenerbe S. 31). Riva ist ein teures Pflaster, die Ausrüstung kostet anderthalb mal mehr als gewöhnlich.

4. Wer sind die Gegner im Hintergrund?

Hasso selbst bleibt nach dem Brandanschlag im Untergrund und gibt sich als Zimmermann in der Werft aus. So hofft er, alle Vorgänge im Hafen überwachen zu können. Leichter kommt man an die Brandstifter heran, da diese vor allem einfache Gesellen der verschiedenen Handwerker Rivas sind. Die Brandstifter gestehen unter Druck und berichten über einen Ingerimmgeweihten,

der vor der sündigen Expedition gewarnt hat und jedem den Segen des Handwerksgottes versprach, der mithilft, die Expedition zu verhindern. Wenn die Helden diese Erkenntnis ihrer Auftraggeberin mitteilen, wird sie sich an den Irren in Nostria erinnern, dies aber den Helden nicht offenbaren.

5. Wie wollt ihr leben?

Nichts ist umsonst im Leben, nicht mal der Tod, denn der kostet dasselbige. Frage die Helden, wie sie die nächsten Monate leben wollen und schätze anhand ihrer Aussagen ihren Lebensstil. Sollten die Helden über ihre Verhältnisse leben, so sind ihnen bald Schuldner und Eintreiber auf den Fersen.

Elend wie ein Hund (15 S / Monat):

Die Helden schlafen in einem verlausten Schlafsaal, die tägliche Mahlzeit besteht aus einem Teller Grütze, einem Kanten Brot und einem Krug Sauerbier.

Geizig wie ein Zwerg (60 S/Monat):

Billige Absteige, zwei warme Mahlzeiten aus Eintöpfen oder Fischsuppen und zwei Krüge Sauerbier, ein paar neue Kleider für Praiostags.

Leben wie ein Bürger (150 S/Monat):

Vierbettzimmer, zweimal täglich warmes Essen, einmal die Woche Fleisch, zwei Krüge Bier, zwei Sätze neue Kleider und einmal die Woche ein Besuch im Badehaus.

So leben Kaufherren (600 S/Monat):

Einzelzimmer, dreimal täglich Fleisch oder Fisch, Wein und gutes Bier, mehrere Sätze feine Kleidung, ein Festgewand, tägliches Bad, einmal im Monat ein Besuch beim Bader, monatlicher Besuch im Freudenhaus.

Leben wie ein Fürst (1500 S/Monat):

Eigenes Stockwerk im besten Hotel der Stadt, zweimal täglich Fleisch und Fisch, einmal täglich eine sonst unbezahlbare Delikatesse, edle Weine, mehrere feinste Kleider nach der neuesten festumer Mode, einmal täglich ein Bad mit Duftölen, wöchentlicher Besuch im Freudenhaus, einmal im Monat ein Festbankett für ausgewählte Freunde.

DRAMATIS PERSONAE - KAPITEL I

Filora di Süderstrand, Auftraggeberin

Eigentlich heißt Filora mit richtigem Namen Filora Salvotia di Geraucis, doch nahm die am 1. Phex 1005 BF geborene Tochter eines Handelskapitäns mit Erreichen ihres 16. Geburtstags den Familiennamen ihrer Großmutter mütterlicherseits an. Schon in ihrer Kindheit träumte die heute immer noch mädchenhaft wirkende Frau von den Taten ihrer Vorfahren und bewunderte die Mitglieder der Loge der Avesfreunde, von denen sie einige während ihrer Navigatorenausbildung in Belhanka kennen lernte. Die Idee für die Expedition ins Riesland kam der jungen Dame vor drei Jahren, als sie von ihrer Mutter das Logbuch ihrer Vorfahrin vererbt bekam. Mit dieser Expedition will sie beweisen, dass Efferdane Süderstrand das Riesland über die Nordroute erreicht hat und damit in die Loge der Avesfreunde einsteigen. Die Reise selbst hat sie mit ihrem Erbe, dem Schiff „*Kapitän Süderstrand*“, und Krediten bei den Zeforikas finanziert. Filora hofft, die Kosten durch den Handel entlang der Westküste Aventuriens und mit den Schätzen des Rieslands refinanzieren zu können. Filora ist eine erfahrene, aber oftmals noch naive Navigatorin, die die Leitung des Schiffes, also das Einteilen von täglichen Arbeiten und das Verteidigen im Angriffsfall, gerne an einen fähigen Kapitän delegiert.

Geboren: 1. Phex 1005 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Größe: 1,65 Schritt

Herausragendes: Glück, Entdeckerdrang 7, Seefahrt 12, Fechtwaffen 14 (Rapier "Wahrer Freund"), Gezielter Stich, Orientierung 12

Besonderheiten: Besitzt "*Niobaras Sternkundliche Tafeln*" sowie Fernrohr und Kompass.

Das Logbuch der Efferdane Süderstrand

Filora di Süderstrands größter Schatz ist das Logbuch Efferdane Süderstrands, das auf wundersame Weise die letzten 370 Jahre ohne größeren Schaden überstanden. Zwar fehlen einzelne Seiten, darunter auch das Kapitel, welches das Riesland beschreibt, dafür erwähnt es aber eine genaue Karte über den Weg ins und über das Riesland, die auf der Insel Nuiuleiken versteckt sein soll. Die restlichen Angaben des Logbuches sind vor allem Aufzeichnungen über Meerestiefen und Strömungen. Immer wieder fällt der Begriff des „Weltentors, das beide Kontinente verbinden soll“.

Mit einer Probe auf Bosparano Lesen +4 sollten aufmerksame Leser auf einen versteckten Code im Buch aufmerksam werden, einige Buchstaben sind in einer anderen Schriftart geschrieben. Rückwärts gelesen ergeben diese eine genaue Beschreibung der Heulenden Klamm und von Efferds Garten. Das Logbuch war eigentlich als Votivgabe für den Efferdtempel zu Havena gedacht und wurde von einem Kartografen und Schreiber in Nallendorf gefertigt, das Originallogbuch, unverschlüsselt und mit einem elfenbeinernen Lesezeichen, ging mit der Galeere „*Brabakuda*“ und ihrer Kapitänin in den Wellen der Großen Flut verloren.

Hasso Perloff, Geselle Ingerimms aus Notburg

Im Perainemond, vor dem Start der Expedition, träumte ein frisch zum Priester geweihter Geselle Ingerimms von einem Schiff, das sich zu einer hohen Steilküste im Norden aufmacht. Dank alter Aufzeichnungen kam der Geweihte zu dem Schluss, dass jemand den frevelhaften Versuch wagen würde, das Eherne Schwert, die Waffe Ingerimms, mit der der Gott die Riesen und Trolle von den Zyklopen trennte und den Dämonenbaum vernichtete, zu überwinden. Die Helden werden auf den fanatischen Priester zuerst

in Salza stoßen. Er wird von allen Mitteln Gebrauch machen um zu verhindern, dass die Expedition ihr Ziel erreicht.

Geboren: 21 Ingerimm 1009 BF

Haarfarbe: rotblond **Augenfarbe:** Schwarz

Größe: 1,85 Schritt

Herausragendes: Grobschmied 16, Prophezeien 12, Überzeugen 15, diverse Handwerkstalente 10

Hassos Gesellen

Die meisten der Handlanger Hassos sind einfache Handwerksburschen, die durch dessen Predigten radikalisiert wurden.

KAMPFWERTE:

LeP 30 RS 0 AuP 30 MR 4 GS 8

Langdolch: INI 11+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+2

Knüppel: INI 11+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+1

Säbel: INI 11+1W+1 AT 13 PA 10 TP 1W+3

Wurfmesser: INI 11+1W6 FK 13 TP 1W6

Jasmin saba Jaister, Rashduler Dämonologin, Bordmedicus, Ex-Borbaradianerin, Grabräuberin, Anhängerin des Namenlosen

Geboren wurde Jasmin am ersten Tag des Namenlosen 1007 BF nahe Selem. Mit vier wurde das junge Mädchen Waise, nachdem Räuber die Zelte ihrer Sippe niederbrannten. Ein Magier, der das halb verhungerte Mädchen nach zwei Tagen fand, erkannte ihr Potential und schickte sie im Alter von 9 Jahren nach Rashdul, wo sie Dämonologie studierte. Die Ausbildung schloss sie allerdings nicht ab, da sie zusammen mit anderen Dämonologen bei der Machtergreifung Sultan Hasrabals vertrieben wurde. In Elbrurum studierte sie bis 1028 BF an der Schule der Schmerzen, bis Oron fiel. Danach schlug sie sich einige Jahre als Grabräuberin in Fasar durch, wo sie auch mit dem Glauben an den Namenlosen in Kontakt kam. Mit dem ergaunerten Geld wollte sie eigentlich ihre Ausbildung in Brabak abschließen, hörte aber dort von einer Expedition ins Riesland. Da sie weiß, dass von dort einst Horden des

Namenlosen nach Aventurien aufbrachen, setzt sie nun alles daran, dass diese Reise ein Erfolg wird.

Jasmina ist eine mittelmäßige Dämonologin und eine mäßig begabte Heilmagierin. Was ihr an Fähigkeiten fehlt, macht sie jedoch mit einer gehörigen Portion Skrupellosigkeit wieder wett.

Geboren: 1. Tag des Namenlosen 1007 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** Schwarz

Größe: 1,75 Schritt

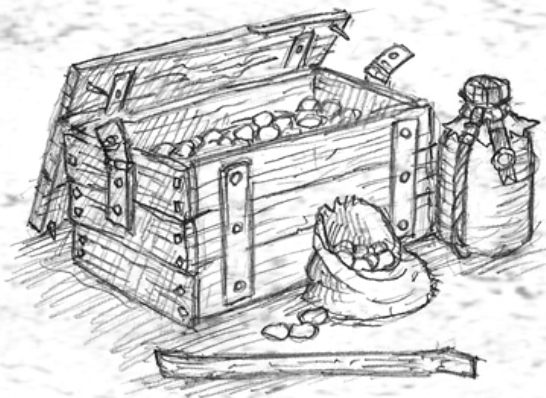
Herausragendes: Soziale Anpassungsfähigkeit, Halbzauberer (die Ausbildung zur Magierin hat sie nie abgeschlossen), Affinität zu Dämonen, Überreden 15, Sich Verstecken 13, Schleichen 12

Herausragende Zauber: keine. Viele Zauber der Merkmale Dämologie und Heilung im Bereich 8-10.

Namenlose Liturgien: Namenlose Kälte, Herbeirufung der Diener des Herren (v.a Ivash, da man diesen Dämon Unkundigen auch als Feuerelementar verkaufen kann), Pech und Schwefel

Callan Collen, Kapitän der „Kapitän Süderstrand“

In Salza wird der am 4. Boron 973 BV geborene, patriotische Kapitän aus Havena sein Leben aushauchen, in dem er beinahe alle Orte der Westküste Aventuriens bereiste. Vor 30 Jahren als Matrose auf der „Barbarin“ segelte er gar bis an den Rand der bekannten Welt. Leider ist Callan spielsüchtig und hat einen größeren Schuldenberg angehäuft, weshalb er auf das Angebot Filoras eingeht und die Position des Kapitäns auf der „Kapitän Süderstrand“ übernimmt.



DIE KAPITÄN SÜDERSTRAND

Im Jahre 1020 BF begannen die Arbeiten an der „Kapitän Süderstrand“, einer zweimastigen, etwa 80 Quader Ladung fassenden Karavelle, die nach nethaer Art einen rahgetakelten Mast besitzt. In Auftrag gegeben wurde das Schiff von der Familie Geraucis und befuhr vor allem die Route Brabak - Methumis. Im Peraine 1030 erbte Filora di Süderstrand das Schiff und verfügte somit endlich über die Mittel, ihrem Traum nach einer Nordumseglung nachgehen zu können. Bewaffnet ist das Schiff kaum, die beiden Rotzen dienen eher zur Abschreckung von diebischen Gelegenheitspiraten, Fischern oder Bukkaniern. Gegen ein ordentlich ausgestattetes Piratenschiff bleibt nur die Flucht, die aber dank einer hohen Beweglichkeit meist gelingen sollte. Auch Söldner sind, aus Kostengründen, nicht an Bord.

Die „Kapitän Süderstrand“ ist eine Karavelle, die in Brabak vor 10 Jahren gebaut wurde.

Takelage: II (R1 H1, S1) (90)

Länge: 20 Schritt

Breite: 6 Schritt

Tiefgang: 3 Schritt

Schiffsraum: 120 Quader (60)

Frachtraum: 80 Quader

Besatzung: 25 M +Helden +4 B

Beweglichkeit: hoch (4)

Struktur: 15, Härte: 1

Geschwindigkeit:

vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde (4);

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde (4);

am Wind: 5 Meilen/Stunde (2)

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen mittschiffs (je eine pro Breitseite)



KAPITEL 2 EISIGE WELTEN

AUFBRUCH IN DEN NORDEN

Am Morgen des 12. Ingrim bricht die „Walross“ nach Norden auf, dem Frühling hinterher (Ifirns Ozean ist erst ab Mitte Ingrim weitestgehend eisfrei). Im Laderaum lagern Eisenwaren, Wolltuche, Pökelfleisch, Tannenholz für den Schiffsbau und als Reparaturholz, sowie Getreide aus dem Vorjahr.

Was keiner an Bord weiß ist, dass Hasso Perloff ebenfalls mit auf dem Schiff ist. Er heuerte auf der „Walross“ als Zimmermann an und versucht nun, möglichst unerkannt mitzureisen. Er hofft auf seine

große Chance am Fuß des Ehernen Schwertes.

Im Folgenden seien nur die wichtigsten Stationen der Reise bis in die Brecheisbucht genannt:

Eisberg voraus!

Kapitän Al Haddock lässt schon am Tag der Abreise beide Krähennester besetzen - aus gutem Grund! In Ifirns Ozean endet der Winter gerade erst. Treibende Eisberge, die von zurückweichenden Gletschern

abbrechen, sind um diese Jahreszeit hier eine häufig anzutreffende Gefahr. Im grauen Wasser des Ozeans, im Nebel, sowie in der Dämmerung und in der Nacht sind diese kaum auszumachen. Das Vieraugenprinzip soll daher sicherstellen, dass Eisberge frühzeitig erkannt werden. Nachts ankert man an der Küste, um eventuellen, nächtlichen Kollisionen aus dem Weg zu gehen.

Nebel, dicker als die Suppe des Smutje. Entlang der Schwadenküste liegt während der ganzen Reise dichter Nebel. Das Nebelhorn wird geblasen, die Matrosen starren in die trübe Suppe. Der Nebel verwirrt die Sinne und lässt einen Dinge sehen. Du hast die Atmosphäre richtig gestaltet, wenn es die Spieler vor Spannung kaum mehr auf den Sitzen hält.

Der Weg in die Niederhöhlen

Südlich des Yetilandes lauern die größten Gefahren: In der Meerlunge, den Gewässern zwischen den nördlichen Nebelzinnen und dem Yetiland, liegt die Flutenkehle: Ein bodenloser Mahlstrom in die Niederhöhlen. Um diesem zu entgehen, fährt die „Walross“ nahe entlang der Küste und läuft damit Gefahr, auf die Piraten-Ottas der „Sturmpfeifen“ (FA S.23) zu stoßen. Wenn du willst, gönne den Helden ruhig einen Piratenangriff. Beschreibe auch, wie das Schiff versucht, gegen eine Strömung, die alles in Richtung Mitte der Meerlunge, in den Mahlstrom, ziehen will, anzukämpfen. Zwischen Yetiland und dem Firunsfinger liegt die Firunsstraße, ein riesiger Schiffsfriedhof mit ständig wechselnden Strömungsverhältnissen. Beinahe kommt es zur Katastrophe, als das Schiff eine Felsnadel touchiert. Mehrere Männer gehen über Bord, Wasser dringt durch ein Loch ein, das gestopft werden muss, die Ladung wird teilweise verdorben. Nur mit Mühe und Not wird Glyndhaven erreicht.

Wal, da bläst er!

Al Haddock möchte zusätzliches Kapital aus der Reise in den Norden schlagen und lässt in der Bernsteinbucht

zur Waljagd blasen. Natürlich können dies einige swafnirgläubige Seefahrer und auch Filora di Süderstrand nicht hinnehmen (letztere weil sie den Zeitverlust fürchtet). Während Filoras Protest vom Kapitän schlicht ignoriert wird, planen sieben Matrosen eine Meuterei. Am 8. Rahja vor Sonnenaufgang brechen die Meuterer in die Waffenkammer des Schiffes ein und bewaffnen sich mit Äxten und Entermessern. Gebe den Helden Zeit, sich selbst ebenfalls zu bewaffnen und die Meuterer abzuwehren. Al Haddock lässt den Anführer der Meuterer in Waltran ersäufen, die übrigen werden an der Rah gehängt. Stelle den Kapitän hartherzig und herrisch dar.

Praios sicherer Hafen.

Um den 25. Ingerimm 1031 erreicht die „Walross“ Glyndhaven (FA S.43 ff). Im Bootsschuppen Kavlun können die größten Reparaturen durchgeführt werden. Die Ladung der Walross wird vom Kloster Auridalur und von den Bewohnern des Ortes aufgekauft. Von den Walfängern wird Walrat, Ambra und Walbein sowie Mammuton erworben (evtl. unter Protest von swafnirgläubigen Matrosen). Die Reparaturen dauern etwa 8 Tage. In der Zwischenzeit gibt es auch einen „Fürstentag“, einen Tag also, an dem die Sonne scheint. Das ist der Zeitpunkt, an dem Bernstein von Schmugglern erstanden werden kann. Schon am nächsten Tag steht die Inquisition an Deck und sucht nach Bernstein. Der Handel mit diesem, dem Praios heiligen Stein, ist in Glyndhaven und Umgebung nämlich strengstens verboten. Gönne ruhig einem phexisch gesinnten Helden den Auftrag, 20 wunderschöne Exemplare zu verstecken. In Glyndhaven erstet die Expedition auch vier Schlittengespanne mit Schlittendachsen. Auch die Helden haben die Möglichkeit, im Kontor Jrgeljoff alles Nötige für die Expedition zu erwerben. Die Preise sind jedoch gesalzen, der Norbade nimmt das Dreifache des üblichen Preises

EIN GEHEIMNIS DER BÄRENINSELN

Um den 18. Rahja, mitten im nordischen Sommer, erreicht die „Walross“ die Bäreninseln. Auf Anraten des Kapitäns wird das Dorf Reelia auf Taarjukar nicht angelaufen, da dieses als verflucht gilt. Stattdessen läuft die Expedition Nuiuleiken an, auf der die Karte ins Riesland versteckt sein soll. Das Versteck der Karte ist im Tagebuch mehr schlecht als recht beschrieben. In den letzten 350 Jahren hat sich die Insel natürlich auch verändert. Verlange von den Helden einige Orientierungs- und Wildnislebenproben mit Erschwernissen von 3 bis 9 Punkten.

Während die Helden auf der Suche nach der Karte sind, wird die „Walross“ von vorbeisegelnden Piraten aus dem nur 100 Meilen südlich beginnenden Eisreich entdeckt, die eigentlich Glyndhaven plündern wollten. Ein fremdes Schiff so nah am Eisreich entfacht natürlich die Neugier des Kapitäns Ivan Eisherz. Er lässt sein Schiff, die Kogge „Umdoreels Speer“, in einer geschützten Bucht außer Sichtweite der „Walross“ anlanden und entsendet einen Spähtrupp.

Die „Karte“ ins Riesland, ein Weißes Auge, geschaffen vom tulamidischen Bordmagier der Brabakuda, steht in einer uralten, halb verfallenen Hütte, fest auf einem Steinsockel verankert. Der einzige Zugang zur Hütte, die einsam und scheinbar unerreichbar auf einem steilen Kliff thront, liegt versteckt in einer weit verzweigten Bärenhöhle, in der, sehr ungewöhnlich für diese Tiere, mehrere Höhlenbären (ZBA S.73) leben. Passe die Anzahl der Bären derjenigen der Helden an. Überfordere die Helden aber auch nicht, denn kaum sind die Bären aus der Höhle vertrieben (was auch mit friedlichen Mitteln gelingen kann, denn die Höhlenbären sind nach dem langen Winter zwar hungrig, aber auch lichtscheu. Zur Not kann man die Höhle auch einfach ausräuchern), werden die Späher der Piraten angreifen.

Das Auge aktiviert sich, sobald es berührt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Kaum, dass ihr die Kugel berührt, ziehen dunkle Wolken herauf, ein kalter, eisiger Wind zieht durch die Kate. Erste Schneeflocken wirbeln in der Luft, eure durchnässte Kleidung beginnt zu gefrieren. „Wir sind nicht allein!“ Der Ruf des Maats reißt euch aus euren Gedanken. Tatsächlich! Dort unten bewegt sich etwas!“

Sobald das Artefakt aktiviert ist, gehen die 5 Späher zum Angriff über. Die Angreifer sollten eigentlich kein Problem für die Helden sein. Wenn die Helden sehr angeschlagen sind, finden sie bei den Habseligkeiten der Angreifer Heiltränke aus Robbentran, Schnaps, Magie und Flechten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Da! Die Karte!“ Filora deutet nach oben. Aus der Kugel bricht ein Strahl hellen Lichts, das sich an der Wolkendecke bricht. Ihr könnt jedoch zunächst keine Karte erkennen.“

Helden, denen eine Sternkundeprobe oder eine Orientierungsprobe + 3 gelingt, bietet sich folgendes Bild:

„Am Himmel spiegeln sich Sternbilder, Götterzeichen und Symbole. Ja, eine Karte ist es, die sich dort spiegelt, aber keine mit Küstenlinien, sondern eine Himmelskarte. Durch die Höhe der einzelnen Sternbilder am Horizont lässt sich der Tag, an dem die Karte gilt, und vor allem der Längengrad auf dem das Tor ins Riesland liegt errechnen. Ein raffiniertes Stück Magie, fürwahr.“

Natürlich bleibt dieses Schauspiel nicht unbemerkt, auch die Piraten entdecken die Karte und Ivan Eisherz zieht daraus seine eigenen Schlüsse. Sobald er feststellen muss, dass seine Späher vermisst werden und das Schiff der Helden gen Osten aufbricht, lässt auch Ivan Segel setzen und verfolgt, natürlich außer Sichtweite, das Schiff der Helden.

AM RAND DER WELT

Die Reise zum „Weltentor“ ist geprägt von schwerem Wetter. Ein Sturm peitscht die kalte See, Eis bildet sich auf Tauen und Planken, das Schiff taucht tief in Wellentäler ein, Matrosen beten zu Ifirn und Efferd. Erst am 27. Rahja, ganze vier Tage nach der von der Kugel dargestellten Sternkonstellation, beruhigt sich das Wetter, und in den Morgenstunden des 30. Rahja kommt das Weltentor endlich in Sichtweite.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

„Da vorne, das muss es sein! Das Tor der Welten!“ ganz aufgeregt pendelt Fiora von einer Seite des Bugkastells zur anderen. Jenseits eines vier Meilen breiten Gürtels aus treibenden Schollen erhebt sich das Eherne Schwert. Von eurem Standpunkt auf der Trutz des Schiffes aus könnt ihr zwei riesige, gewiss über zehn Schritt hohe Statuen aus auffallend hellem Gestein erblicken. Drohend heben die beiden Riesen - ein Mann und eine Frau, wie euch der Blick durch das Fernrohr zeigt - ihre Keulen und scheinen bereit zu sein, sie auf jeden Eindringling herabsausen zu lassen, der es wagt, in die Schlucht zu fahren, die sich zwischen den beiden Statuen tief in das Gebirge frisst.“

Die Fahrt durch die Eisschollen kannst du noch einmal spannend gestalten. Immer wieder kratzt das Eis an den Bordwänden entlang, hebt sich der Bug des Schiffes aus dem Wasser, wenn die „Walross“ auf eine Scholle auffährt. Einmal müssen gar ein paar Matrosen vom Beiboot aus mit Äxten das Schiff freischlagen. Gegen Ende des Tages landet die *Walross* am Kiesstrand zu Füßen der südlichen Riesenstatue. Der Strand ist etwa 20 Schritt breit, mit Kies, Geröll, Eis und Schnee bedeckt. Am auffälligsten dürften die zwölf, teils marmornen, teils aus Eis bestehenden Statuen von elfischen Edlen sein, die drohend ihre Hände gegen die Riesen erheben. Auf dem Trockenen werden Zelte aufgebaut, über einem Feuer wird frischer Fisch gegrillt. Auch die Dachse und die Schlitten werden

abgeladen. Mit ihnen soll morgen ein Vorauskommando die Schlucht erkunden. In der Nacht wird die *Walross* von den Piraten angegriffen. Die Piraten sollten eigentlich für die Helden und die Mannschaft der *Walross* kein Problem sein. Sie sind zwar durchaus erfahrene Kämpfer, allerdings zu wenige, um der Expedition wirklich gefährlich zu werden. Sollte die Mannschaftsstärke auf 7 Mann fallen, werden sich die Piraten aus dem Staub machen. Fiora, die Magierin und der Kapitän sollten diesen Kampf überleben.

Nach dem Kampf wird die *Walross* reisefertig gemacht. Fiora will zusammen mit den Helden den Fjord mit dem Schlitten erkunden, die anderen sollen per Schiff folgen. Jetzt offenbart sich der Schiffszimmermann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ich bin Hasso Perloff, Geselle Ingerimms, und hier endet eure Reise, ihr Frevler! Schon seit Salza versuche ich, diese Expedition zu stoppen, denn sie ist ein Frevel wider den Willen des himmlischen Schmiedes! Wisst ihr nicht, dass er einst sein Schwert niederfahren ließ, um die Kinder Aventuriens vor den Schrecken des Namenlosen, die in den Öden im Osten warten, zu schützen? Jeder, der es wagt, sein Reich zu betreten, ist dem Untergang geweiht, und auch ihr seid verdammt, wenn ihr es wagt, auch nur einen Fuß auf die Gletscher, die meines Gottes Schwert überziehen, zu setzen! Brennen sollt ihr, wie euer lästerliches Schiff in Riva!“

Entsprechend gebildete Helden können nun eine theologische Diskussion beginnen:

Hesinde vs. Ingerimm:

Argument: Hesinde ist die Göttin des Wissens und der Weisheit. Über das Riesland sind nur Gerüchte und Märchen bekannt, aber keine gesicherten Fakten. Es ist göttinnengefällig, diese Wissenslücken zu schließen.

Gegenargument: Ingerimm selbst hat das Eherne Schwert auf Rat der Göttin Hesinde geschmiedet. Es kann also nicht im Sinne der Göttin sein, wenn Sterbliche über den Wall schreiten, der die Knospen des Dämonenbaums unter sich begrub.

Aves vs. Ingerimm:

Argument: Aves ist der Gott der Abenteurer und Entdecker. Den Weg ins Riesland zu erkunden ist ein avesgefälliges Unterfangen.

Gegenargument: Aves ist nur ein Halbgott, Sohn des Diebesgottes und der Göttin des Rausches. Ingerimm aber ist ein wahrer Gott und teil des zwölfgöttlichen Pantheons. Sein Wort ist gewichtiger als das eines Halbgottes.

Missionierung vs. Ingerimm:

Argument: Wenn der Weg ins Riesland entdeckt ist, kann man dort den Glauben an die Zwölf verbreiten.

Gegenargument: Das Riesland liegt auf der von Alveran abgewandten Seite Deres. Dort leben nur Anhänger des Namenlosen.

Nivesischer Pantheon vs. Ingerimm:

Argument: Die Nivesen glauben, dass das Riesland das Paradies sei, da dort die Welt in ihrem Urzustand ist.

Gegenargument: Nivesen sind Heiden.

Gib den Helden kurz Zeit, sich zu beraten, wobei du als Jasmin Saba Jaister immer auf einen Aufbruch ins Abenteuer drängen solltest und den Segen Aves ins Feld führen kannst, da es die Expedition trotz aller Hindernisse ja bereits bis hier geschafft hat. Nutze all dein Überzeugungstalent, erzähle von Ribukan und Städten aus Gold und vom Ruhm aventurischer Entdecker, um die Helden als Jasmin davon zu überzeugen, sich über die Drohung des Geweihten hinweg zu setzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ich bin Filora di Süderstrand, letzte Nachfahrin der Efferdane Süderstrand. Mein Schicksal ist ihr Schicksal, mein Weg ist ihr Weg und niemand wird mich aufhalten!“ Mit diesen Worten lenkt die entschlossene Kapitänin ihren Schlitten (in die Schlucht). Der Geweihte zetert, als ihr links an ihm vorbeizieht: „Ingerimm, zorniger Gott, höre mich! Nimm mein Leben als Opfer und vernichte die Frevler, die es wagen, sich über deine Gebote hinwegzusetzen!“

Mit einem Hammer schlägt sich der fanatische Geweihte einen eisernen Nagel in den Kopf und stürzt zu Boden, kaum einen Augenblick später bebt die Erde. Die nördliche Riesenstatue erwacht zum Leben, Fels bröckelt von ihr ab, Felsbrocken stürzen auch von den Wänden des Fjords. Wütend bewegt sich der Riese auf die Expedition zu und greift die Walross an. Nur mit knapper Not kann die Kogge entkommen, nicht jedoch ohne schwere Schäden an Tagelage und den Trutzen zu nehmen. Danach wird der wütende Steinriese die Helden angreifen (Werte siehe ZBA S.156). Die Helden sollten schlau genug sein, sich schon während des Angriffs auf das Schiff aus dem Staub zu machen. Der Riese wird sie etwa fünf Meilen weit verfolgen.

DRAMATIS PERSONAE - KAPITEL II

Die „Walross“

Die „Walross“ lief vor 25 Jahren in Riva vom Stapel und diente in Enqui als Kriegsschiff, als schwimmende Festung im Hafen und als Piratenjäger. Im Efferd 1010 konnte die durchschnittlich bewaffnete Kogge den Überfall der Hetfrau Ingibjara Hjaltdasdottir nicht verhindern und floh nach Riva. Die letzten Jahre war das Schiff als Waljäger und Nordlandfahrer unterwegs zwischen Riva und Frisov. Zweimal lief die Kogge bereits Paavi an. Das Auffälligste an der „Walross“ sind ihre Trutzen. Sowohl Bug als auch Hecktrutz sind mit Backsteinziegeln gekachelt, die Krähennester, eins am Mast und eins am Buggspriet, sind aus Steineichenholz gefertigt und kleinen Türmen nachempfunden.

Takelage: I (H1, S1) (80)

Länge: 25 Schritt

Breite: 8 Schritt

Tiefgang: 2,8 Schritt

Schiffsraum: 187 Quader (93)

Frachtraum: 125 Quader

Besatzung: 30 M +5 S+12 B

Beweglichkeit: niedrig (2)

Struktur: 15, Härte: 1

Geschwindigkeit:

vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde (3);

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde (4);

am Wind: 2 Meilen/Stunde (1)

Bewaffnung: 1 Harpunaale voraus, 2 leichte Rotzen auf dem Heckkastell (je eine pro Breitseite)

Al Haddock

Geboren: 3 Firun 981 BF

Haarfarbe: graumiliert **Augenfarbe:** eisblau

Größe: 1,95 Schritt

Herausragendes: Sucht (Alkohol), Jähzorn 9, Seefahrt

17

Die Umdoreels Speer

Dieser ehemalige Walfänger, der in seinen Proportionen grob einer kleinen Kogge entspricht, wurde vor über 30 Jahren in Paavi gebaut und hatte das Pech, im Herbst 1019 in einer Bucht der Grimmfrostöde überwintern zu müssen. Im Firun wurde die Mannschaft von Sammlern überfallen, welche die „Herzog von Paavi“, wie das Schiff damals noch hieß, nun zum Zwecke der Piraterie im Nordmeer nutzen.

Takelage: I (H1) (70)

Länge: 20 Schritt

Breite: 6,5 Schritt

Tiefgang: 2,8 Schritt

Schiffsraum: 121 Quader (65)

Frachtraum: 80 Quader

Besatzung: 25 Piraten

Beweglichkeit: niedrig (2)

Struktur: 13, Härte: 1

Geschwindigkeit:

vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde (3);

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde (4);

am Wind: 2 Meilen/Stunde (1)

Bewaffnung: keine

Werte für Piraten und Seeleute

MU 14, FF 13, KL 10, GE 15, IN 13, KO 10 CH 9, KK 15

Herausragendes: Aberglaube 10, Klettern 14, Schwimmen 12

LE 35, AuP 35 MR 4 GS 7 RS 1-2 (Dicke, wollerne Kleidung, Pelzanhänge, Wattierte Waffenröcke

AT 14 PA 12 FK 14 INli 11+W6,

Nahkampfwaffen: Entermesser, Schneidezähne, Wurfäxte, Kurzscherter, Dolche

Fernkampfwaffen: Kurzbögen oder leichte Armbrust

DIE STERNENKARTE VON NUIULEIKEN

Geschichte der Karte:

Seit über 300 Jahren erzählen sich Nordlandfahrer die merkwürdigsten Geschichten über seltsame Himmelserscheinungen und bunte Lichter über der Insel Nuiuleiken (IBN S. 76). Mal soll sich ein falscher Sternenhimmel über der Insel gezeigt haben, was bei allen, die sich darauf verließen, zu gefährlichen Navigationsfehlern führte, mal sollen im Schneesturm oder Nebel bunte Lichter über den Himmel tanzen oder gar der Himmel gefrieren. Schuld an einigen, aber nicht an allen dieser Phänomene ist das Weiße Auge der Efferdane Süderstrand, geschaffen von ihrem tulamidischen Bordmagier, dessen Name allerdings in den Wirren der Zeit verloren ging. Oft war es nur ein Vogel oder ein Fuchs, der das Auge auslöste.

Das Lesen der Karte:

Die Karte kann von Kundigen (Sternkundeprobe + 3) leicht gelesen werden. Um sie vollkommen zu entschlüsseln braucht es jedoch nautisches Werkzeug wie etwa einen Sextant oder einen Efferdsstab und Niobaras Foliant).

Die wichtigsten Elemente der Karte sind die folgenden:

- ✦ Der Nordstern, dessen Winkel zum Horizont den Breitengrad des Weltentores verrät.
- ✦ Das Sternbild im Meridian der Karte gibt an, in welchem Monat Efferdane Süderstrand das Tor der Welten erreichte, nämlich im Rahja.
- ✦ Mit der Hilfe eines entsprechenden Tafelwerks (Niobaras Foliant), welches sich an Bord der „Walross“ befindet, und der Position des Madamals (welches etwa zwei Tage vom perfekten Helm entfernt dargestellt wird) kann das genaue Datum errechnet werden: Wassertag, der 25. Rajah 660 Bf.
- ✦ Mit Hilfe des entsprechenden Tafelwerks (des Logbuchs, in dem die Fahrtgeschwindigkeiten verzeichnet sind) und Kenntnissen in der tulamidischen

Art der Navigation lässt sich der Ort des Tors der Welten bis auf etwa 5 Meilen genau ermitteln (zur Ermittlung dieser Daten siehe EW S71 sowie EA S253).

✦ Mystisch begabte Helden (Prophezeien u.Ä.) können aus der Karte und der aktuellen Sternkonstellation am 28. Rajah 1030 sogar Horoskope erstellen:



Horoskop für den Wassertag, den 25. Rajah 660 BF:

Eine lange Reise wird zu Ende gehen und ein neuer Pfad wird sich auftun. Hütet euch vor den Einflüsterungen dessen ohne Namen und ihr werdet ein Paradies erreichen. Der grimmige Jäger und der feurige Gott müssen besänftigt werden, sonst ist euer Weg umsonst.

(Tatsächlich hielt Efferdane Süderstrand am darauffolgenden Tag auf Anraten ihres Bordmagiers eine entsprechende Opferzeremonie ab. Auf einem Feuer verbrannte die Kapitänin den Kadaver eines selbst erlegten Bären.)

Horoskop für den Feuertag, den 28. Rajah 1031 BF:

Gnade wurde euch zuteil und Geheimnisse konntet ihr lüften. Bisher. Doch der ewig Schmiedende hat sein Auge auf euch gerichtet und heiligen Rausch (Visionen) gesandt, denn euer Unterfangen ist hochmütig und falsch in seinen Augen. Kehrt um, bevor ihr den Einflüsterungen dessen ohne Namen erliegt!

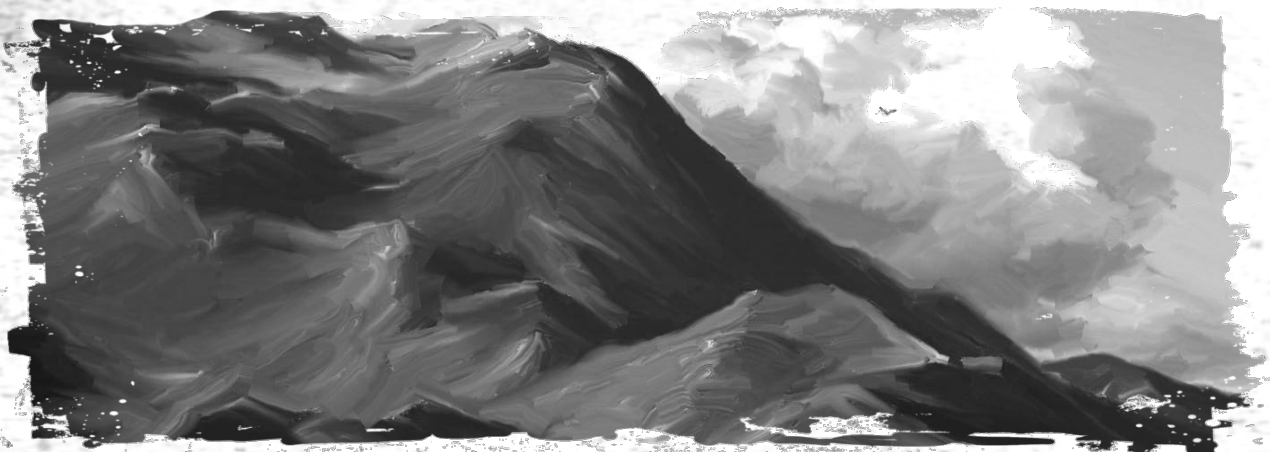


KAPITEL 3 IM LAND DER RIESEN

DAS EHERNE SCHWERT

Die Schlucht reicht 80 Meilen weit ins Gebirge. Ihr Ende bildet der wohl höchste Wasserfall Deres. Über 100 Schritt stürzen die Wassermassen senkrecht nach unten. Zumindest theoretisch, denn seit über 4 Jahrtausenden ist der Wasserfall komplett vereist. Der Eisfall kann auf zwei Arten überwunden werden: entweder klettern die Helden ihn hinauf (Klettern +4 bis +8) und müssen dabei die Schlitten und Dachse zurücklassen, oder sie versuchen, über einen schmalen Pfad, kaum einen Schritt breit und teilweise mit einer Neigung, die selbst einen erfahrenen, nivesischen Schlittenlenker dazu bringen würde sich seine Beinkleider zu benässen, am Eisfall vorbeizukommen (Schlittenfahren +14). Oberhalb des Eisfalls befinden sich die Helden in einem Zwischengebirge zwischen dem Ehernem Schwert und den nördlichen Drachenbergen. Der Eisfall ist durch einen schmalen, vereisten Fluss mit „Efferds Garten“ verbunden. Der Fluss windet sich durch ein System aus Schluchten und

Tälern, das in Paavi als „die Heulende Klamm“ Stoff von Sagen und Legenden ist. Immer wieder münden auch Gletscher in die Klamm. Durch die gesamte Schlucht pfeift ein scharfer, schneidender Wind, die Temperaturen erreichen oft Firunskälte oder gar Grimmfrost. Ein Vorankommen ist nur unter größten Anstrengungen möglich, selbst die Schlittendachse leiden. Die einfachste Möglichkeit ist am Anfang der Heulenden Klamm auf einen der Gletscher zu klettern, um dort unter „besseren Bedingungen“ (hier oben tobt nicht die ganze Zeit über ein Sturm) zu wandern. Die meiste Zeit befindet sich die Expedition auf gut 5000 - 7000 Schritt Höhe, die „Heulende Klamm“ steigt langsam von 100 Schritt über dem Meer bis auf 2500 Schritt Höhe an. Fast alle Täler des Zwischengebirges liegen in Höhen zwischen 3000 und 5000 Schritt über dem Meer. Ausnahmen hiervon sind ein Tal östlich der Klamm, in dem Nuanaä-Lie leben und ein weiteres, von Agrimoth verfluchtes Tal.



Von Trockenfleisch und Feuerholz

Auf dem Schlitten ist Platz für einen Lenker, eine weitere Person und etwas Ausrüstung. Wenn die Helden nicht anderweitig vorgesorgt haben, sind für jeden Helden etwa fünf Rationen Nahrung, vor allem Trockenfleisch und Zwieback, im Schlitten. Dazu kommt ein Topf mit eingelegten Knoblauchzehen und ein Fässchen Premer Feuer. Außerdem vorhanden sind Kletterausrüstungen für drei Personen (Steigeisen, Pickel, je zehn Schritt Seil), drei Paar Schneeschuhe, zwei Speere, eine Axt und Brennholz für drei Feuer. Die gesamte Ausrüstung entspricht dem Niveau unzureichend (siehe Drachenerbe S. 31)

Ingerimms Fluch

Die Helden gelten ab dem Zeitpunkt, an dem sie das Gebirge betreten haben, als Frevler, was eine Seelenprüfung offenbaren würde. Lasse vor allem geweihte Helden eine gewisse Götterferne spüren. Zudem sinnt Ingerimm in besonderer Weise auf Rache: Alle Stahlwaffen der Helden haben in deren Händen einen um 3 Punkte erhöhten BF. Teile dies den Helden aber nicht gleich mit, sondern addiere die Punkte bei entsprechenden Würfeln im Geheimen hinzu.

Fluch der Götter

Wenn sich die Helden lange Zeit auf Höhen von über 2000 Schritt bewegen, leiden sie bald unter dem „Fluch der Götter“ oder auch „Fluch des Ehernen Schwerts“, der Höhenkrankheit. Informativen zu dieser Krankheit findest Du in Drachenerbe S.58.

Versuchungen des Namenlosen

Mitten in einer eiskalten Nacht treffen die Expeditionsteilnehmer auf die geisterhafte Gritten, die auf göttliches Geheiß allen Wanderern im Ehernen Schwert erscheint und sie zur Umkehr bewegen möchte (IBN S.48).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Plötzlich steht sie im Lager. Eine junge Frau, im dicken Pelz, barfuss, schwebend. „Kehrt um, ich bitte euch, kehrt um! Noch ist es nicht zu spät, die Götter werden euch vergeben, aber kehrt um! Um meiner Seele willen kehrt um!“

Gib den Helden Zeit, eine angemessene Reaktion auf die Erscheinung zu finden, die bereit ist, ihre Geschichte zu erzählen. Irgendwann fällt Grittens Blick auf Jasmin Saba Jaister.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Die Augen der Erscheinung weiten sich. „Oh weh, ihr seid schon verloren! Ihr habt euch von den Göttern abgewandt, in eurem Tun liegt nichts Gutes!“ Die Magierin entgegnet: „Mag sein, dass sich die Zwölfe von uns abwenden, aber ich kenne einen Gott, der immer gnädig ist, wenn man die rechten Gebete spricht und die rechten Opfer bringt!“

Jasmin Saba Jaister offenbart sich als Dienerin des Namenlosen und versucht, die Helden zum Namenlosen zu bekehren. Dabei setzt sie auf ihre weiblichen Reize und logische Argumente (Ingerimm und die anderen Götter haben sich von uns abgewandt, das Riesland sei das Reich des Namenlosen, das Riesland liege im Schatten Alverans usw.).

Es gibt drei mögliche Szenarien:

✦ Die Helden stimmen zu und beten eine kleine Statuette an, welche die Magierin aus ihrem Gepäck holt.

✦ Die Helden zerstreiten sich mit der Magierin, die die Expedition daraufhin wutentbrannt verlässt. Etwas abseits wird sie einen Karakil beschwören und Richtung Efferds Garten aufbrechen. Dort wird sie als Gegnerin auf die Helden treffen.

✦ Natürlich können die Helden die Magierin auch an Ort und Stelle erschlagen.

DIE HEULENDE KLAMM

Die Heulende Klamm ist einer von zwei, den Aventuriern aus Märchen und Legenden bekannten Wegen ins Riesland. Sie beginnt beim Tor der Welten, und führt über viele kleine Schluchten und Täler, von denen Efferds Garten das größte ist, bis ins riesländische Ödland. Die Klamm wird von einigen Eisfeen (IBN S. 69) bewohnt, die von ihrer Königin, der Hochelfe Lonriä Windpfad, einer meisterlichen Eis- und Luftelementaristin, angeführt werden. Lonriäs Vorfahren gründeten vor 5300 Jahren im Zentrum der Klamm eine Siedlung, welche aber schon bald von den Horden des Namenlosen bedrängt wurde. Nur unter äußerster Kraftanstrengung konnten die Diener des Gesichtlosen zurückgeworfen werden und mussten den Weg über die südlich gelegene Riesenstraße nach Aventurien nehmen. Die Klamm wird von Lonriä - als letzter Überlebenden ihres Volkes - und zwei dutzend Eisfeen bewacht. Lonriä ist nach 500 Jahren Wacht sehr einsam und gelangweilt. Auf Eindringlinge in „ihrer“ Klamm entwickelt sie schon bald einen außerordentlichen Hass und setzt Schneestürme,

Eisregen, ihre Eisfeen und sogar einen Eisdschinn auf diese an. Sollten die Helden es bis zur Mitte der Klamm schaffen, wird Lonriä sie in einem gerade erst gewachsenen Eispalast begrüßen und befragen. Die Helden können den Zorn der Hochelfe besänftigen, indem sie ihr (hoch)elfische Artefakte darbringen. Der Sturm wird dann rund um die Reisegruppe auf das Niveau eines starken Windes nachlassen und auch die Temperaturen steigen auf eisig. Sehr empfänglich ist Lonriä für rahjagefällige Angebote, besonders wenn diese von Nivesen, Elfen oder Halbelfen kommen. Allerdings hat die lange Wacht ihrer Sippe auch Nebenwirkungen: Die Körpertemperatur der Hochelfe ist so niedrig, dass ein Koitus mit ihr zu schwersten Erfrierungen führt, die den Verlust von Gliedmaßen zur Folge haben können. Sollte es ein Held dennoch wagen, hat sein Opfer viel Gutes für die Gruppe bewirkt. Fortan ist nicht nur der Wind gänzlich verschwunden, auch die Temperaturen steigen auf knapp über den Gefrierpunkt. Zudem werden sie nun regelmäßig von den Eisfeen mit (gefrorenen) Nahrungsmitteln versorgt.



ZUFÄLLIGE EREIGNISSE IM GEBIRGE

Die Tabelle soll helfen, die Passage durch das Zwischengebirge interessanter zu gestalten. Denke bei der Auswahl der Ereignisse daran, dass eine Überquerung des Ehernen Schwertes kein Zuckerschlecken ist, sondern vielmehr an die Grenzen der Belastbarkeit führen sollte. Sollten noch einige Matrosen die Expedition begleiten, sind diese die idealen „Red Shirts“ und dürften spätestens in Efferd Garten bei den Kämpfen umkommen. Nutze alle dramaturgischen Kniffe, die Dir zur Verfügung stehen, um den Helden klar zu machen, dass ihre Expedition jederzeit scheitern könnte.

Würfle mit 1W6:

- 1 Nichts passiert. Kalt bis Eiskalt, bedeckter Himmel, kein Niederschlag
- 2 Ein außergewöhnliches Ereignis. Als Beispiele können die optionalen Ereignisse dienen.
- 3 Wetterschwankungen:

Würfle mit 2W6

- | | |
|----------------|--|
| 2, 4, 7 oder 9 | Schneesturm |
| 3 oder 10 | strahlender Sonnenschein (Achtung: Gefahr der Schneeblindheit auf Gletscherzungen) |
| 5 | Nebel |
| 8 oder 9 | Drachenedem (heißer, aschehaltiger, schwefliger Wind aus Norden bei einer 6 auf einem W6 mit schweren Aschepartikeln, die 1W6 SP je Spielrunde verursachen und die KO um 1W6 senken) leichter Schneefall |
| 6 und 11 | Schneeregen |
| 12 | Tauwetter |
- 4 Begegnung mit einer Gruppe Yetis: Die Schneeschrate geben sich scheu, sind aber, solange die Helden nichts Schwarzes bei sich tragen, friedlich. Werte ZBA S.188
 - 5 Begegnung mit Monstern: Würfle mit W20 6-10 Drache am Horizont (entweder Horndrache, Kaiserdrache, Frostwurm oder Gletscherwurm. Bei einer 3 oder 4 auf einem W6 bemerkt die Bestie die Helden und greift die vermeintlich leichte Beute an), 3, 5 oder 11 Harpyien (ZBA S.108), 1-2 oder 12 Höhlendrache, 13-15 Riesenalk, 16 Höhlenbär, 117 Schneelaurer (ZBA S.18), 18 Wühlschrat, 19 aggressive Yetis, 20 Shakagra und zwei Wächter (Werte wie Oben)
 - 6 Naturkatastrophe: Lawinenabgang (natürlich oder von den Blauen Mahren verursacht), Vulkanausbruch in unmittelbarer Nähe, Erdbeben

Wolfsmenschen (optional, nahe dem Tor der Welten)

Früher oder später werden den Helden die Nahrungsmittel und der Brennstoff ausgehen, und es bleibt nur der Abstieg in ein nahegelegenes tiefes Tal auf etwa 1000 Schritt über Meereshöhe. In dem Tal, das etwa 20 auf 8 Meilen misst, wachsen Kiefer, Föhren und

Lärchen. Rings um das Tal gibt es mehrere Almwiesen. Doch das Tal und die angrenzenden Gebirgshänge sind nicht unbewohnt: Hier lebt eine Sippe Nuanaä-Lie, die Eindringlinge und Nahrungskonkurrenten gar nicht schätzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ein Bock! Und was für ein fetter! Langsam schleichen du und deine Kameraden an das Tier heran. Büsche und Steine geben euch Deckung. Plötzlich schreckt der Bock auf, blickt in eure Richtung und sprintet davon. Enttäuscht erhebst du dich aus dem Schmutz, als du Kläffen und Rufen hinter dir vernimmst: Menschen und Wölfe?! Was dir aber den Angstschweiß herabstreibt ist, dass beide nicht ihre Form zu halten scheinen. Was eben noch ein nacktes Mädchen war, das mit bloßen Händen auf dich zustürmte, ist im nächsten Moment ein wütender, geifernder Wolf!“

WERTE FÜR EINEN MENSCHEN

INI 14+W6, AT 15, PA 13, LeP 39, RS 0, MR 5, GS 9

Wurfspeer: FK 18 TP 1W+2 (RA S 11)

Steinbeil FK 18 TP 1W+3 (RA S 14)

WERTE FÜR EINEN MENSCHEN IN WOLFGESTALT

INI 11+W6, PA 9, LeP 39, RS 2, MR 5, GS 12

Biss: DK H, AT 12, TP 1W+5

WERTE FÜR EINEN ECHTEN WOLF

INI 19+W6, PA 7, LeP 23, RS 2, MR 1, GS 12

Biss: DK H, AT 10, TP 1W+3

Die Taktik der Angreifer:

Aus etwa 40 Schritt Entfernung werden die hölzernen Wurfspeere geworfen, noch im Laufen (FK +4) aus etwa 10 Schritt Entfernung die Steinbeile, bevor die letzten Schritte hin zu den Helden als Wolf zurückgelegt werden. Die Nuanaä-Lie greifen als Erstes „schwache“ Helden, wie etwa Magier, an, während die Wölfe vermeidlich stärkere Gegner in Schach halten. Lass die Helden von so vielen Nuanaä-Lie und Wölfen angreifen, dass ihnen nur die Flucht bleibt. Auch die Werte dürfen ruhig angepasst werden Die Helden werden nur bis zur Eisgrenze verfolgt.

Mache den Helden klar, dass sie den Rest der Reise nur durchstehen können, wenn sie sich im Tal mit frischem Fleisch, Wurzeln und Brennholz versorgen.

Dieses Dilemma lässt sich auf verschiedene Weise lösen:

Die Helden können versuchen, mit den Wolfsjägern zu verhandeln - so einer der Helden Nujuka spricht. Die Nuanaä-Lie sind bereit, einen Helden im Tal jagen zu lassen, wenn er einen Wettkampf übersteht. Nackt und nur mit einem Feuersteinjagdmesser bewaffnet (RA S.14) soll der Held vom tiefsten Punkt des Tals zum Gipfel eines nahen Berges (3700 Schritt über Meeresspiegel) laufen, verfolgt von drei Jägern der Nuanaä-Lie. Wenn der Held diese Herausforderung schafft, wird er in den Stamm aufgenommen, was auch eine rahjagefällige Nacht mit einer Nuanaä-Lie beinhaltet (wenn du dem Helden eine besondere Freude gönnen willst, dann verwandelt sich die Nuanaä-Lie während des Aktes in einen Wolf).

Eine andere mögliche Variante ist ein Ablenkungsmanöver. Während die restliche Expedition die Aufmerksamkeit der Nuanaä-Lie auf sich zieht, z.B. indem sie offensichtlich die Reviergrenzen verletzt, kann ein geschickter Jäger währenddessen im Wald jagen gehen.

Ebenfalls möglich ist es, dass ein einzelner Held einfach ins Tal schleicht und auf das Glück und Firuns Gnade hofft. Tatsächlich liegt das Lager der Nuanaä-Lie relativ weit unten im Tal, und nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 17 - 20 auf einem W20 wird der Jagdausflug bemerkt.

Wenn du willst, kannst du die Helden mit Werwolfgeschichten ängstigen. Die Chance, sich bei einem Biss anzustecken, liegt aber in diesem Tal lediglich bei einer Doppel-20.

Terror von oben (optional)

Bei einer Wanderung über eine verschneite Hochebene werden die Helden von mehreren Riesenalken (ZBA S.156) attackiert. Gönn den Helden eine Hetzjagd über die Eisfläche, bei der sie lebende Zielscheiben

spielen. Sobald du als Meister meinst, den Helden wurde genug zugesetzt, schnappt sich ein Kaiserdrache, der sich von Helden und Alken unbemerkt nähern konnte, einen der Vögel und verjagt nebenbei die anderen.

Ein Fräulein in Nöten (optional)

In einem kleinen, von Geysiren erwärmten Tal liegt eine junge Kaiserdrachin und windet sich vor Schmerzen. Wenn die Helden sich nähern, wird sie erst einmal einen Flammenstrahl gegen die Helden speien, der aber nur 1W Schaden ausrichtet, da die Drachin schon stark geschwächt ist. Bald darauf stürmen flehende Gedankenketzen auf die Helden ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ein Krieger. Groß, stark, springt in Deinen Rücken, stößt dir einen stechenden Schmerz ins Kreuz! Zwar kannst Du den Krieger schnappen (in deinem Geist macht sich der Geschmack von Hühnchen breit), doch der Schmerz bleibt.“

Ein Fjarninger versuchte vor knapp einem Jahr mit mäßigem Erfolg, die Drachin zu töten. Das Schwert des Mächtigerndrachentöters verblieb allerdings in der Wunde, welche sich nun entzündet hat. Wenn die Helden der Drachin mitteilen, dass sie ihr helfen wollen, kann einer auf ihren Rücken klettern und die Klinge herausziehen (Werte siehe AA S.74).

Die Drachin ist den Helden sehr dankbar und bietet Ihnen mehrere ausgefallene Drachenschuppen (gerade genug für ein paar feuerfeste Stiefel) und eine gegrillte Bergziege an.

„Wandernder Berg“:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Was Du nun siehst, verschlägt Dir die Sprache... der Berg... er bewegt sich! Nein, er rutscht nicht ins Tal wie bei einer Steinlawine, er bewegt sich als ganzes und schiebt sich, fast wie ein lebendes Wesen, langsam ostwärts.“

Das Verfluchte Tal (optional)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Euer Blick wandert über den ewig weißen Gletscher. Weit unten, tief im Tal, scheint ein Wald zu liegen. „Wollen wir uns eine Pause gönnen und Jagen?“ will Filora von Euch wissen.“

Das Wäldchen im Tal (auf immerhin knappen 2000 Höhenmetern) ist nur auf dem ersten Blick ein friedliches Plätzchen zum Rasten. Tatsächlich ist das Tal dämonisch verseucht. Hier herrschen agrimothsche Kräfte.

☠ Alle Tiere des Tals sind unnatürlich aggressiv, vor allem die Beutetiere (Hasen, Dachse, Murmeltiere: LeP 20, RS 2 INI W6+13 AT/PA 13/4 TP 1W+5)

☠ Die Bäume Schlagen aus... wortwörtlich. 5*AT 16 TP 1W.

☠ Alle vermeintlichen Heilpflanzen sind in Wahrheit pures Gift! (Gift der Stufe 1W6+2 (Siehe ZBA S.217))

Hilfe, Der Berg greift nach mir!

Während einer Kletterpassage greifen steinerne Tentakel nach den Beinen eines Helden. Körperbeherrschungssprobe +3 sonst wird der Held langsam in den Berg gesogen (Jede Spielrunde 2W Schaden).

Drachenlaven und Nachtalbenbrut (optional)

Während eines Schneesturms stoßen die Helden auf eine Eishöhle, in der eine Gruppe Shakagra Gletscherwurmlarven bewacht, die kurz vor der Verpuppung zum Gletscherwurm stehen. Eine Larve hat sich schon vor einem Monat in einen dicken Eismantel eingepuppt, vier weitere Larven kriechen noch in einer Höhle herum. Die Shakagra verfügen über einen Stirnreif aus Mindorium, der die gefräßigen und dummen Larven gefügig hält. Die Helden werden sofort angegriffen, wenn sie die Haupthöhle betreten.

Die Werte für die (Anzahl der Helden) Shakagra findest du im ZBA S.140. Die Nachtalben tragen Panzer aus Schwarzstahl (RS/BE 6/4) und Säbel. Mindestens ein Shakagra besitzt eine Armbrust. Die Angreifer

attackieren zuerst magische Charaktere, während sich die Raupen um die stärker gerüsteten Helden kümmern. Alle Angreifer sind erfahrene Kämpfer, die Trägerin des Stirnreifs ist eine Veteranin. Wenn die Helden zu stark sind, haben die Shakagra noch einen Wächter bei sich.

WERTE FÜR EINEN WÄCHTER:

LeP 50, RS 6, INI 12+1W6, AT 14, PA 13

Schlag mit Tentakelarmen DK HS, TP 2W+6, MR 7

Sobald die Anführerin stirbt, verlieren die Shakagra die Kontrolle über die Larven, welche dann Freund und Feind gleichermaßen attackieren.

Die Werte für die vier Larven sind im ZBA S.82 zu finden.

Während des Kampfes schlüpft der Gletscherwurm. Ist die Anführerin der Shakagra bis dahin bereits Tod, beobachtet die junge Drachin den Kampf mit Neugierde. Ansonsten greift sie zu Gunsten der Shakagra ein.

WERTE EINES GLETSCHERWURMS (JUNG)

MU: 13, FF: 6, KL: 8, GE: 12,

IN 6, KO 16, CH 13, KK 17

Vor-/Nachteile: Flugunfähig, Immun gegen Eis

INI 8+1W6 LeP 50 RS 5

Biss DK HN AT 10, PA 8, TP 2W+2

Prankenhieb DK HN AT 5 PA 5 TP 1W+5

Schwanzschlag DK HNS AT 6 PA 3 TP 1W+1

Frostatem 1 SP pro KR je 5 Schritt

Die Drachin ist, ob ihrer Jugend, noch sehr leicht beeinflussbar und etwa so intelligent wie ein sechsjähriges Kind. Noch ist die Drachin flugunfähig und ihre Magie nur schwach ausgeprägt (Eishauch, viele Firnelfenzauber mit Startwerten von 4-5. Wenn die Helden sich des Drachenjungtiers annehmen, haben sie eine Freundin fürs Leben gewonnen. Im Riesland wird

sich die Drachin schnell an die vorherrschenden magischen Gegebenheiten anpassen. Noch ist sie neugierig, vorlaut und altklug, im Laufe der nächsten 120 Jahre wird sie jedoch zunehmend zynisch werden. Sollte die Drachin die Helden begleiten, wird sich natürlich auch der Ablauf des Kampfes in Efferds Garten leicht verändern. Die Drachin ist zwar zu jung, um es mit dem Horndrachen aufzunehmen, aber der Riese könnte sie als zusätzliche Beute sehen, wenn er sie entdecken sollte.

Rätselhafte Relikte (optional)

Im Ehernen Schwert können die Helden auch auf Relikte aus längst vergangenen Zeiten stoßen, wobei die meisten dieser Überbleibsel für sie rätselhaft bleiben werden.

Der Riesenschädel

Rechtzeitig vor einem Schneesturm finden die Helden eine kleine Höhle am Fuß eines Hügels. Erst im Licht einer Fackel können sie erkennen, dass sie gerade im Schädel eines Riesen Schutz gefunden haben. Wer war der Riese? War er Teil der Streitmacht des Namenlosen?

Der Rondraschrein am Wegesrand

Mitten im Gebirge, Monate von jeder Zivilisation entfernt, stehen die Überreste eines kleinen Schreins. Eine bronzene Statuette der Rondra lässt sich hier finden sowie eine (durch Verwitterung kaum mehr leserliche) Inschrift auf einer Steintafel (...mil erre..25..Rond..). Wurde der Schrein etwa von Theaterrittern errichtet?

Der Elf im Eis

In einer Gletscherhöhle stoßen die Helden auf einen Eisblock, in dem ein Elf gefangen ist. Edle Stoffe umschlingen seinen zarten Körper, ein Bogen liegt in seiner Hand, auf seinem Gesicht zeigt sich Verblüffung. Was mag den Elfen wohl überrascht haben?

Ein Feilscher? Hier?

Wenn die Helden Unterstützung am nötigsten brauchen, taucht unvermittelt ein Feilscher auf und

bietet seine Waren an (alles, was die Helden brauchen können). Der Preis ist hoch, er will einen der ihnen als Sklaven für die Stollen der Gnome. Willigen die Helden in dieses Geschäft ein? Wenn ja, versuchen sie den Kameraden zu befreien?

Pandämonium

Das Eherne Schwert beherbergt zwei jenseitige Übel. Zum einen gehören weite Teile zum Reich des Schwarzen Eises, zum anderen taucht an verschiedenen

Stellen die Dämonenzitadelle auf. Wenn die Helden Pech haben, treffen Sie zumindest auf die Randbereiche beider Erscheinungen. Wähle passende Dämonen aus.

Heere ohne Namen: Das Eherne Schwert war seit jeher Sammelplatz der Heere des Namenlosen. Vor allem in der Heulenden Klamm können die Helden immer wieder auf Spuke, Skelette, Eismumien und ähnliches Treffen.





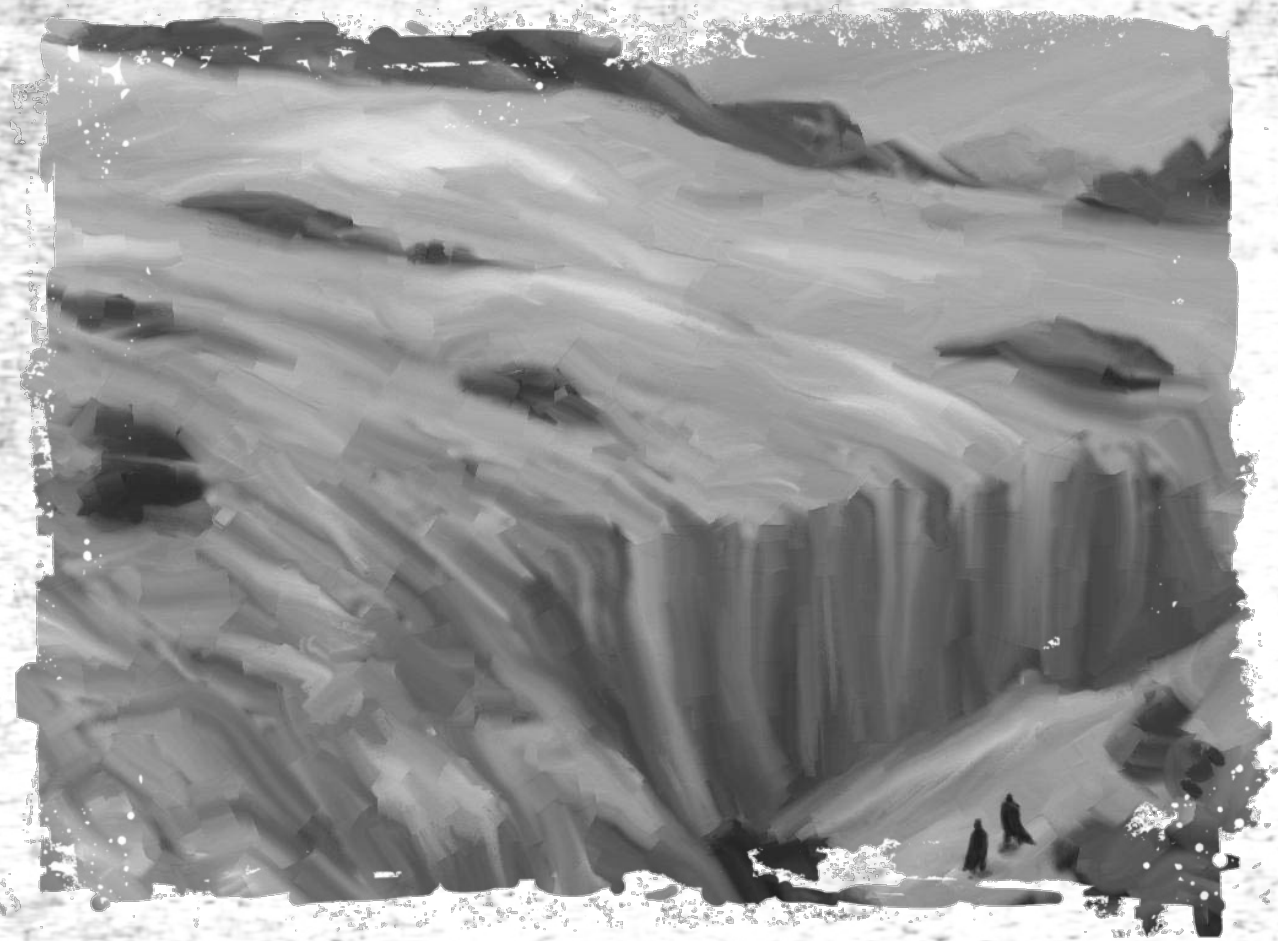
KAPITEL 4 DAS MEER DER BERGE

Nach Tagen in Eis und Schnee treten die Helden endlich aus der Heulenden Klamm. Ihnen bietet sich ein sagenhafter Anblick.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Blau glitzert eine weite, glatte Fläche am Fuß der Berge. Aus der Ferne könnte man diese Fläche mit einem Gletscher verwechseln, wäre da nicht das Grün von Bäumen und Gras an ihren Rändern. Ein See, gewaltig in seinen Ausmaßen! Besser gesagt ein Binnenmeer, erstreckt sich die Wasserfläche doch wohl

über hundert Meilen von West nach Ost. Im Süden und Nordwesten mahnt, rot glühend, der Widerschein von Vulkanen an den Zorn Ingerimms. Etwa tausend Schritt unter euch brechen Geysire durch das Eis. Dampfend heißes Wasser beendet die Herrschaft Firuns. Erwartungsfroh setzt ihr euren Weg hinab fort. „Ich werde das Meer Efferds Garten nennen, denn das wirkt auf mich wie ein Garten in den Hängen dieses verflixten, eisigen Gebirges“, wendet sich Filora lachend zu euch um, während ihr auf die Oase in der Eiswüste zuwandert.“



REGIONALBESCHREIBUNG „EFFERDS GARTEN“

(im Riesland als „Kurrun“ bekannt)

Geographische Grenzen

Tor der Welten und Zwischengebirge im Norden, Ehernes Schwert bzw. Götterwall im Süden, Gebiet um Mornfest im Südosten, das Tal der Riesen, Sumutul und der Jagdgrund (eine bewaldete Ebene) im Osten und Nordosten, Ehernes Schwert im Westen.

Landschaft

Beherrscht wird der Garten von einem riesigen Süßwassermeer, das von zahlreichen Gletschern im Westen gespeist wird. An den Gebirgshängen gibt es etliche Geysire. Vulkanische Tätigkeit lässt immer wieder kleine Inseln entstehen, die nach und nach von Gras und Gestrüpp bewachsen werden und Vögeln oder, so die Vulkane noch aktiv sind, Drachen als Nistplätze dienen. Spärliche Vegetation (v. a. Latschenkiefern und Almgras, aber auch Atan-Kiefern) am West- und Südrand, Tannen, Ginko, Föhren und Lärchen auf dem Jagdgrund im Osten. Nördlich des Jagdgrundes wie Nördliche Tundra (ZBA S.277).

Klima

Dank der Vulkane und der geschützten Lage im Sommer (Ingerimm - Rondra) angenehm kühl (15°), im Winter schneereich und eiskalt. Mitte Firun friert das Meer weitestgehend zu, nur im Zentrum bleibt es eisfrei.

Fauna

Eine bunte Mischung aus gewohnter, aventurischer Tierwelt (Mammut, Mastodon, Höhlenbär, Höhlenlöwe, Säbelzahn tiger, Schneehuhn, Schneehase, Ratten, Murmeltiere, Wallbergwidder und Gebirgsböcke), sowie

exotischen, riesländischen Tieren (Rieseneichhörnchen, Riesenadler, Wertigore, Harpyien, Horn- und Glutdrachen). Besonders das Ostufer und der Jagdgrund werden oft von Riesen durchstreift. Zudem gibt es einige Trolle und Yetis (im Winter im ganzen Garten, im Sommer vor allem im Norden anzutreffen).

Höhle der Affenmenschen

Im Süden des Meeres und westlich des Jagdgrundes liegt die Höhle der aus dem aventurischen Teil des Ehernen Schwertes eingewanderten Affenmenschen. Im vorderen Teil der Höhle lagern die Primitiven an drei Feuerstellen, im hinteren Teil der mit farbenprächtigen Malereien verzierten Behausung liegt ihr Knochenheiligtum. Die Neuankömmlinge beanspruchen den Jagdgrund für sich, vor allem der südliche Teil ist fest in ihrer Hand. Die Gruppe besteht aus 50 Individuen, 15 von ihnen sind erfahrene Jäger und Kämpfer. Auch ein Schamane gehört zur Gruppe.

Sommerlager und Höhle der Nedermannen

Im Zentrum des Jagdgrundes liegt das Sommerlager der riesländischen Nedermannen, die bis vor drei Jahren den Jagdgrund für sich allein hatten. In den Wintermonaten zieht die mit etwa 40 Mitgliedern ungewöhnlich große Sippe in eine Höhle in den nahen Bergen. Für die Sippe war es vor drei Jahren ein wahrer Schock feststellen zu müssen, dass während der Wintermonate Konkurrenz in Kurrun aufgetaucht ist. Anfangs versuchte die Sippe noch, den Neuen aus dem Weg zu gehen, seit dem Mord an ihrem Schamanen im letzten Winter herrscht jedoch Krieg zwischen beiden Sippen.

DAS ZIEL EINER REISE?

Die Helden haben es fast geschafft. Nur noch 250 Meilen Luftlinie trennen sie vom nahen Riesland. Dumm nur, dass zwischen Efferds Garten und Sumutul bzw. dem Ödland die Drachenberge liegen. Zwar sind diese nicht ganz so hoch wie das Eherne Schwert, erreichen aber dennoch bis zu 7000 Schritt. Es existiert ein Pass über die Berge, der fast ohne Ausnahme auf einer Höhe von 3200 Schritt verläuft. Die Helden erreichen Efferds Garten Mitte Rondra, für den weiteren Weg müssen sie noch einmal mit gut zweieinhalb Monaten rechnen. Das bedeutet, dass die Helden, so sie denn direkt weiterziehen wollen, mitten im Winter über die Berge wandern müssten, zu einer Zeit, in der Nahrung knapp und das Wetter schlecht ist, ein wahres Alveranskommando. Außerdem dürften die Helden nach den Abenteuern in den Bergen ziemlich ramponiert sein. Daher schlägt Filora vor, sich erst einmal zu erholen, Vorräte zu sammeln und die Gegend zu erkunden.

Halali

Mammuton ist ein begehrter Rohstoff in Aventurien. Dumm nur, dass der Rohstoff sich noch im Maul von Mammuts und Mastodons befindet. Ein Stoßzahn von 40 Stein Gewicht ist bis zu 160 Dukaten wert. Auch das

Fell der Tiere ist gut und gerne 12 Dukaten wert. Ein Balg eines riesländischen Tieres würde in Magierakademien (Riva, Festum), Hesindetempeln und fürstlichen Kuriositätenkabinetten sicherlich mit Gold aufgewogen werden.

Erstmal erholen

Die Passage über das Eherne Schwert sollte die Helden schwer gezeichnet haben. Gib ihnen Zeit, sich zu erholen und ihre Wunden auszukurieren.

Lager errichten

Ein geschütztes Lager muss gefunden werden. Dafür bieten sich sowohl Höhlen (Achtung, Bewohner) als auch Vulkaninseln an. Auf Letzteren ist man zudem gut vor Raubtieren geschützt.

Wir sind nicht allein

Immer wieder soll die Helden das Gefühl beschleichen, beobachtet zu werden. Da ist einmal der vergessene Faustkeil eines Nedermannen, der Fußabdruck eines Affenmenschen, die Überreste einer erfolgreichen Jagd, fernes Kriegsgeschrei beim Aufeinandertreffen der beiden verfeindeten Sippen usw.

WEITERE MÖGLICHE ABENTEUER IN EFFERDS GARTEN UND DEN ANGRENZENDEN TÄLERN

Das Grabmal des Aikar Kamesh

Wenn die Helden die angrenzenden Täler und Höhen erkunden wollen, stoßen sie etwa drei Tagesreisen östlich von Efferds Garten auf mehrere skelettierte Schädel: Teils von Drachen, teils von Trollen, Elfen und vor allem auch von Orks. Ein Pfad führt zu einem Riesenschädel, der am Eingang einer sehr engen Klamm liegt. Der Boden der Schlucht ist mit Knochen und Waffenbruchstücken übersät, so als ob hier vor langer

Zeit eine Schlacht stattgefunden hätte. Den Überresten nach anscheinend zwischen Elfen und Orks. Am Ende der Klamm thront das Skelett eines Orks über den Überresten einer unbekanntes Bestie. Dies ist die Ruhestätte des Aikar Kamesh, eines Dieners des Gottes ohne Namen, und ein mächtiger Heerführer und enger Verbündeter von Kazak Watet-in-Blut, der die Weißpelz- und Schwarzpelzorks aufstachelte. Sein Erbe wirkt in dem durch Glaubenskriege zerstrittenen Volk

der Weißpelzorks bis heute nach. Den Hochelfen und einigen Drachen gelang es im zweiten Krieg gegen die Namenlosen Horden den Aikar Kamesh in dieser Klamm zu stellen und ihn vernichtend zu schlagen. Noch heute geht eine unheilige Präsenz von diesem Ort aus, besonders wenn, wie just in diesen Tagen, die Dämonenzitadelle nur 30 Meilen entfernt steht. Die Klamm wird von ein paar Donari (BDH S.46) bewacht, die sicherstellen sollen, dass das alte Übel, welches ihre Vorfahren einst heimsuchte, sich nie wieder erhebt. Neugierige Helden werden sofort angegriffen. (Wähle die Werte der Donari so, dass sie für ihre Helden eine echte Herausforderung sind. Die Wächter sind mit Bronzeharnischen und Dreiecksschwertern (BDK S.23) sowie Schilden ausgestattet. Noch während des Kampfes verdunkelt sich der Himmel. Aikar Kamesh wurde aus seinem äonenlangen Schlaf geweckt und sinnt nun auf Rache an allen Lebenden! Zu diesem Zweck erhebt er die Überreste der Bestie (deren Wert du an die der Helden anpassen solltest). Die Donari nehmen sofort den Kampf gegen das untote Monster auf. Wenn die Helden der Namenlosen Versuchung in den Bergen erlagen, wird die dumpfe, blechern tönende Stimme des Aikar Kamesh sie auffordern, sich seinem Kampf anzuschließen. Entscheiden sich die Helden gegen diese Option oder blieben in den Bergen standhaft, bekommen sie es mit der Bestie, einem untoten Troll und dem Aikar Kamesh (Werte wie ogergroßer Golem bzw. Mumie WZ S.227) selbst zu tun. Alle 2W Kampfrunden erhebt sich danach ein weiteres Skelett. Besiegen die Helden den Aikar Kamesh, zerfallen alle Skelette augenblicklich zu Staub. Der Dank der Donari fällt indes eher bescheiden aus: Die Helden erhalten ihr Leben, wenn sie sofort aus der verfluchten Klamm verschwinden.

Das Geheimnis der Zwerge

Südlich von Efferds Garten können die Helden auf ein Portal in einer Bergflanke stoßen, das ein zwergisches Relief zierte, auf dem verschiedene mythologische Szenen dargestellt sind (Angrosch als blinder, verrückter Schöpfergott, Drachenkämpfe, der Auszug einiger Zwerge aus Xorlosch, die Ankunft am Ehernen



Schwert, der Tod vieler Zwerge und die Offenbarung einer von Flammen umgebenen und mit Widderhörnern gekrönten, hier nicht näher genannten Gottheit. Die Helden sind auf einen Belüftungsschacht der Kinder Brogars (AK S.87) gestoßen, deren weitverzweigte Stollen sich von Aventurien aus unter dem Ehernen Schwert hindurch und (viel zu) nahe am Fuß der Dämonenzitadelle vorbei ins Riesland winden. Vor dem Tor kampiert der Agrim (BDH S.78) Muschorox, ein Kultist dunkler Götzen (1,20 Schritt groß, näselnde Stimme, dämonischer Greifarm statt der rechten Hand, spricht eine dem Zwergischen sehr ähnliche Sprache). Er will die Geschichte seiner Vorfahren und des Fluchs, der sie traf, erforschen und ist deswegen bereits sein halbes Leben lang auf der Suche nach Zugängen in die alten Zwergenbingen. Die aventurischen Helden wird er

für Nordländer oder Sanskitaren halten. Aventurischen Zwergen tritt er interessiert entgegen und wird sie sehr genau aushorchen. Er bittet die Helden, ihn bei der Erkundung zu begleiten und verspricht, dass die Hälfte aller gefundenen Schätze ihnen gehören soll. Der Lüftungsschacht ist wie folgt aufgebaut: Nach der Eingangstür betreten die Helden einen fünf Schritt langen, relativ engen Stollen, der zu einer zehn auf zehn Schritt großen Kammer führt. Der halbe Boden der Kammer ist auf einer Achse gelagert und somit eigentlich eine Kippfalle, die vor allem Bären und Wühlschrate vom Eindringen abhalten soll. Unter der Falle befindet sich eine mit Speeren gespickte Grube voller Bärenknochen. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand befindet sich der Zugang zu einer kleinen Bastion, Schießscharten gaben in längst vergangenen Tagen Schützen die Möglichkeit von dort Eindringlinge unter Beschuss zu nehmen. Die Bastion besteht aus 15 verschiedenen Räumen und beherbergte früher wohl etwa fünf Krieger. Herzstück der Anlage ist ein Aufzugsschacht, der ins Innere des Ehernen Schwerts führt. Alle 500 Schritt mussten früher die

Passagiere des Aufzugs umsteigen. Auch dort sind jeweils kleine Bastionen, die heute allerdings von Trogglingen bewohnt werden. Der Zugang zum letzten Schacht, der in den Hauptgang in etwa 2500 Schritt Tiefe mündet, ist verschüttet. Sobald die Helden von der ersten Bastion in die Schächte hinab klettern wollen, erregen sie die Aufmerksamkeit der Trogglinge, die schon kurz darauf hinaufklettern und die Eindringlinge angreifen. Schätze gibt es kaum zu holen. Wer sich auf diese Expedition begibt, steckt sich mit 20% Wahrscheinlichkeit mit der Fäule an (Nachteil Fäule siehe BDH S.18). Auf der untersten Ebene findet sich ein Relief, das einen blinden Schöpfergott, der ständig neue Monster schmiedet, und einen gekrönten (oder gehörnten) Gott, der Zwerge schmiedet, zeigt.

Bereits Mitte Travia fällt der erste Schnee, Ende Boron ist das Gebiet unter einer anderthalb Schritt dicken Schneedecke begraben. Dieses Jahr ziehen die Nedermannen nicht in ihr Winterlager, sondern rüsten zum Entscheidungskampf gegen die Affenmenschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Der kurze Sommer war in euren Augen sehr erfolgreich. Euer Lager ist gut gefüllt mit den Schätzen des Rieslandes. Hoch steht die Sonne am Horizont, friedlich liegt Efferds Garten vor euch. Plötzlich erfüllt lautes Geschrei die Luft. Von Osten preschen in Fell gekleidete, speerschwingende Gestalten heran, Wut und Hass in ihren Gesichtern. Die Unsichtbaren, die euch schon seit Monaten beobachten, zeigen sich endlich.“

Gib den Helden Zeit, sich taktisch abzusprechen, in Formation zu gehen, sich zu verschanzen usw.

„Da, im Westen!“ schreit Filora ganz aufgeregt. Jetzt tauchen ähnliche Wesen auch aus dem Westen auf und drängen auf eure Position zu.“

Beide Gruppen treffen fast zeitgleich bei den Helden ein und ein wüster Kampf entbrennt, bei dem die Helden aber wegen ihrer Stahlwaffen deutlich die Oberhand haben dürften. Sobald jeder Held 10 SP ausgeteilt hat, werden diese nicht mehr behelligt, stattdessen bekriegen sich beide Fraktionen nun noch kurz untereinander, bis sie, ordentlich blessiert, von dannen ziehen.

Manawota erkennt den Ernst der Lage am schnellsten. Noch gegen Abend schickt er eine Nedermannin als Unterhändlerin ins Lager der Helden. Mit Geschenken (einem Tigerpelz, einer Bärenzahnkette, einer Elfenbeinspeerspitze und einem Faustkeil. Letzterer dürfte besonders das Herz von Prospektoren und Schmieden höher schlagen lassen, denn er ist aus Enduriumerz!) soll sie die Helden überreden, zum Lager des Stammes zu

kommen. Diese Prozedur wiederholt sie nötigenfalls Tag für Tag; solange, bis die Helden mitkommen. Im Lager werden die Helden mit einem frischen Braten überrascht und ihnen wird per Hand und Fuß versucht zu erklären, dass sie sich den Nedermannen im Kampf gegen ihre Feinde anschließen sollen und dass ihnen dann viele Schätze als Belohnung winken. Sollten die Helden ablehnen, wird sie der Häuptling in Ruhe abziehen lassen, das Angebot aber noch zweimal wiederholen. Zwischenzeitlich werden die Helden auch ähnliche Angebote von den Affenmenschen erhalten.

Für die nachfolgenden Schlachten wird davon ausgegangen, dass die Helden auf der Seite der Nedermannen stehen.

ZEITTADEL DER KÄMPFE ZWISCHEN BEIDEN STÄMMEN:

Firun 1032 BF:

Die Jäger der Affenmenschen stellen und töten den Schamanen der Nedermannen, der gerade von einem Treffen mit Yetis, den Gesandten der nedermannischen Götzen, hinauf zum Winterlager wandert. Der Mord wird erst Anfang Tsa entdeckt, der Häuptling Manawota entreißt der alten Sippenführerin die Macht und ruft zum Krieg gegen die Eindringlinge auf.

Ab Phex 1032 BF:

Die Sippe der Nedermannen zieht in den Jagdgrund. Kleine Kriegertrupps durchstreifen das Land und greifen aus dem Hinterhalt immer wieder die Affenmenschen an. Bei den Gefechten kommt es zwar nicht zu Todesfällen, doch durch die ständigen Verletzungen fehlt es beiden Seiten an gesunden Jägern, was zu einer Hungersnot führt. Die Affenmenschen ihrerseits versuchen mit gezielten Attacken, den nedermannischen Häuptling auszuschalten, was aufgrund der Kraft Manawotas aber nicht gelingen will.

Mitte Rondra 1032 BF:

Die Helden erreichen Efferds Garten. Schon bald werden beide Gruppen auf die Neuankömmlinge aufmerksam und beginnen diese zu überwachen. Auch hierbei kommt es zu kleineren Gefechten. Währenddessen gelingt es dem Häuptling Manawota, zwei Affenmenschenweibchen und deren Nachwuchs zu entführen. Im Lager der Nedermannen herrscht Uneinigkeit über das Schicksal der Entführten: sollen sie gefressen oder als Druckmittel gefangen gehalten werden? Im Gegenzug entführen die Affenmenschen die Sippenälteste der Nedermannen.

Boron 1032 BF:

Unabhängig voneinander gelangen beide Seiten zu dem Schluss, dass die Helden beseitigt werden müssen. Am 30. Boron starten beide Seiten einen Großangriff auf das Lager der Helden.

DIE SCHLACHT UM EFFERDS GARTEN



Erste Schlacht in Efferds Garten: Drachenfeuer

Schon am nächsten Morgen will Manawota den Angriff auf die Höhle der Affenmenschen wagen. Was der Häuptling und die Helden jedoch nicht wissen ist, dass der Schamane der Affenmenschen einen Pakt mit dem Horndrachen Pyrii (affenmenschisch für Tod), einem jungen, doch überraschend schlaun Vertreter seiner Art, geschlossen hat. Mit dem Schamanen auf seinem Rücken greift er die anschleichenden Nedermannen und Helden an. Die Nedermannen sind nach der ersten Attacke in Panik, wurde doch gerade ihr Häuptling von dem Drachen gepackt und zerfetzt. Der Drache lässt sich nicht auf Bodenkämpfe ein und nutzt seine Flugfähigkeit aus. Auch die Helden sollten bald den Rückzug antreten, um sich im Lager zu sammeln. Wird dem Drachen zu stark zugesetzt (50 TP) so flieht er. Die Nedermannen fliehen Hals über Kopf in ihre Winterhöhle.

Wie bekämpft man einen Drachen?

Diese Frage wird die Helden umtreiben. Die Antwort läuft den flüchtenden Helden in Gestalt eines leibhaftigen Riesen über den Weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Aus der Klamm neben euch donnert ein tiefes Grollen, ihr greift zu euren Waffen, den Angriff des Drachen erwartend. Doch statt eines Drachen stürmt ein splitterfasernackter Riese durch die Klamm heran, überquert laut lachend die Ebene, ohne auf die für ihn hüfthohen Bäume zu achten, über die tief verschneite Ebene und springt mit einer gekonnten Arschbombe in das schon mit Eisschollen bedeckte Meer. Der Anblick des nackten Riesen hat euch so verblüfft, dass ihr eine Weile braucht, biss ihr die herannahende Flutwelle bemerkt“

Entweder klettern die Helden auf die Bäume, fliehen in höhere Lagen oder gehen in einer eiskalten Flutwelle



baden. Der badende Riese wird von den Nedermannen Graak genannt und nutzt das Meer sowie die Geysire der benachbarten Klamm zur Entspannung. Mit einer Probe auf Sagen und Legenden erinnern sich die Helden an die vielen Erzählungen über die Feindschaft zwischen Riesen und Drachen. Mit diesem Verbündeten könnten sie den Drachen und die Affenmenschen besiegen. Nun müssen die Helden den Riesen nur noch überzeugen, gegen den Drachen zu kämpfen. Eine Drachenschuppe und ein Mammutbraten sollten genügen. Nun müssen die Truppen, sprich Nedermannen, gesammelt und überzeugt werden. Mit einem Riesenhaar oder dem Riesen vor der Höhle sollte dies aber gelingen. Evtl. statten die Helden die Nedermannenkrieger noch mit Waffen aus.

Zweite Schlacht in Efferds Garten: Die Riesenkeilerei

Die Schlacht wird binnen zweier Tage am Sommerlager der Nedermannen stattfinden. Während die Helden und Nedermannen mit den Affenmenschen kämpfen, ringt der Riese mit dem Horndrachen. Folgende Ideen können dir bei der Ausschmückung des Gemetzels helfen.

Riesenkollateralschaden

Die Schlacht der Nedermannen findet zu Füßen des Kampfes des Riesen mit dem Drachen statt, und die beiden riesigen Gegner geben mit Sicherheit keine Acht auf ihre Verbündeten. So kann es durchaus vorkommen, dass Graak versehentlich auf einen Kämpfer tritt oder ein Schlag mit einem Baumstamm den Drachen verfehlt und versehentlich mehrere Nedermannen / Affenmenschen / Helden durch die Luft schleudert (und einen bleibenden Eindruck hinterlässt). Lasse entsprechende Proben würfeln und verlange ruhig Aufschläge von bis zu +5 Punkten.

Neuschnee

Der Kampf findet im Neuschnee statt, da es während der letzten Nacht geschneit hat. Alle Kämpfer sinken knietief darin ein, gerüstete Helden gar noch tiefer. Ein Aufschlag von bis zu 4 Punkten auf Attacke, Parade und Ausweichen sind die Folge.

Dienerin des Namenlosen

Die Magierin wird, egal auf welcher Seite sie kämpft, versuchen, zwei Ivashim zu beschwören. Dabei überschreitet sie unbewusst die Kritische Essenz. Sofort geht ihre Kleidung in Flammen auf. Zudem werden W6 tote Gegner belebt, die auf alles einschlagen, was sich bewegt. Die Beschwörung klappt dennoch und so werden auch die beiden (unkontrollierten) Ivashim 2W6 KR lang Amok laufen.



DRAMATIS PERSONAE KAPITEL 4

Pyrii, der Horndrache

Pyrii ist um einiges schlauer und verschlagener als seine Artgenossen, seine Intelligenz reicht an die eines Menschen heran. Der Grund hierfür liegt in seinem Nest, einer vulkanischen Insel im Meer, auf der sich zwei Kraftlinien kreuzen.

Kampfwerte:

INI 11+W6, PA 8 GS 4/22 AuP 80

MR 10 GW 18 LeP 90 RS 5

Klauen DK HN AT 16 3W+4

Biss DK H AT 12 TP 2W+2

Horn DK S TP 4W+5 (Fällt bei der Attacke eine 1-3, so ist der Held aufgespießt. GE und KK Probe, bei Gelingen 1W+2 Schaden)

Felsbrocken AT 10 TP 2W+5 (Die Ausweichenprobe ist um die Hälfte der Punkte erschwert, die Pyrii bei seiner AT übrigbleiben)

Besonderheiten: Fliegender Gegner, Flugangriff (Niederwerfen, 8), Gezielter Angriff (Klaue/Niederwerfen, 6), Großer Gegner

Kampfweise: Bevor Pyrii zum Sturzangriff übergeht, bombardiert der Drache seine Opfer mit zwei Felsblöcken, die er in seinen Vorderpfoten mitführt. Er greift danach stets im Flug an und lässt sich nur schwer zu Boden zwingen. Ist er am Boden, beisst er wild um sich und wird nach 7 KR wieder versuchen aufsteigen.

Gefolge: Meckerdrache *Myriixel*

INI 12+W6, LeP 15, AsP 15, GS 13

Flammenstrahl AT 15 TP 1W

Flugangriff, Fliegender Gegner, gezielter Flammenstrahl, Dupplicatus (ZfW 11)

Graak, der Frostriese

Graak wohnt in einem Tal in der Nähe des Jagdgrundes und nutzt das Wasser des Meeres zum Baden.

Kampfwerte:

Größe: 7 Schritt

LeP 150 AuP 280 MR 17 GS 13 RS 5 (sonst nackt)

Baumkeule DK NSP TP 1W20+10 AT 14 PA 13

Faust DK HNS TP 3W+8 DK HNS AT 15 PA 10

Besonderheiten: Sehr großer Gegner, Immunität gegen Kälte

Kampfweise: Graak wird immer versuchen seine immense Größe zum Einsatz zu bringen, indem er Felsbrocken der Umgebung herumwirft, Gegner meterweit schleudert, sie zertritt, herunterschlingt oder sie einfach in seiner Faust zerquetscht - hier ist Improvisation gefragt.

Nedermannenjäger / Affenmenschenjäger

LeP 35 RS 1 AT / PA / FK 15/11/12 (Holzspeer (BDK S.11), Faustkeil (BDK S.8), Geröllkeule (RA S.9) Nedermannenstoßspeer (BDK S.75))

INI 9+W6 Wuchtschlag, Niederwerfen, Festnageln

EPILOG

Die Schlacht ist geschlagen, doch wer hat wirklich gewonnen? Von den Affenmenschen und Nedermannen sind nur die Frauen und Kinder sowie jeweils drei oder vier Männer übrig - zu wenig, um als Stamm zu überleben. Vielleicht ist auch Filora bei den Kämpfen ums Leben gekommen.

Die Helden haben nun drei Möglichkeiten, diese Expedition zu Ende zu bringen:

1. König der Nedermannen

Die Helden können sich zum Anführer der Nedermannen aufschwingen und dieses Volk in eine goldene Zukunft führen. Noch bevor ein Monat vergangen ist, schließen sich die überlebenden Affenmenschen dem neuen Stamm an. Die nächsten Jahre werden schwer werden, da der Kampf viele Bäume zerstört hat und die Mammuts vertrieben wurden.

2. Weiter hinein ins Land der Riesen

Im Winterlager der Nedermannen befindet sich eine Karte, die den Weg ins Riesland weist. Eine Höhlenmalerei, die die Vorfahren des Stammes aufzeichneten, als sie nach langer Wanderung aus den Wäldern von Cromor über die Stadt der Riesen bis in Efferds Garten vorstießen. Die Karte muss erst noch entschlüsselt werden (entweder durch entsprechende Zauber, Talentproben (wobei Goblins hier einen deutlichen Vorteil haben, da sie über ähnliche Höhlenbilder verfügen) oder mit Hilfe einer überlebenden Nedermannin), da sie sehr abstrakt ist und eher markante Landmarken und Gefahren, als einen echten Weg, wie wir ihn auf Karten einzeichnen würden zeigt. Die Reise führt durch verschiedene Tunnelsysteme, durch tiefe Schluchten und durch eine Eishöhle in einem Gletscher bis nach Sumutul. Sumutul selbst ist ein weit verzweigtes, von Geysiren erwärmtes Talsystem nebst etlichen Höhlen, Wäldern und Bergseen. Die Herren Sumutuls sind die Riesen, von denen über zwei Dutzend dort leben. Das sind mehr, als je ein Aventurier gesehen hat. Zwischen den Füßen der Riesen leben die Ratten von Sumutul (Buch der Helden S.187): Menschen, Orks, Nedermannen, Tharai

und Brokthar die sich von dem ernähren, was die Riesen wegwerfen. Dabei geraten die Helden in den schon seit langem schwelenden Konflikt zwischen den Anhängern Sireks und des blinden Orkseher Oggo. Oggo wird die Helden, nachdem diese ihn gegen ein paar Schläger verteidigt haben, den Weg nach Ronthar weisen, da „sich dort euer Schicksal erfüllen wird“.

3. In die Heimat

Natürlich können die Helden auch versuchen, zurück nach Aventurien zu reisen. Das bedeutet, den beschwerlichen Weg durch die heulende Klamm ein weiteres Mal in umgekehrter Richtung zu durchwandern. Ideales Datum für den Aufbruch wäre der 12. Ingerimm 1033, gegen Mitte Praios erreichen die wenigen Überlebenden (lasse als Meister ruhig die letzten Söldner draufgehen) das „Tor der Welten“. Es liegt an dir, ob die „Walross“ erscheint (schwer beschädigt und mittlerweile eher ein Seelenverkäufer denn ein Schiff), um die Überlebenden und deren reiche Schätze aufzunehmen oder ob die Helden sich von hier aus erst mühsam weiter bis nach Paavi oder Eestiva durchschlagen müssen.

Der Lohn der Mühen

In jedem Fall haben sich die Helden, je nachdem wo sie ins Abenteuer eingestiegen sind, bis zu 2000 AP verdient. Zusätzlich können sie durch die erlebten Strapazen die Sonderfertigkeiten Eiskundig und Gebirgskundig verbilligt und ohne einen Lehrmeister erwerben.

Um die extremen Situationen zu repräsentieren, die sie durchgemacht haben, erhält jeder Held zwei SE auf Klettern bis zu einem maximalen TaW von 10. Jeweils eine SE erhält er auf Wildnisleben, Orientierung und Geographie - ebenfalls bis zu einem maximalen TaW von 10. Zwei SE können aus folgenden drei Talenten ausgewählt werden: Geschichtswissen, Magiekunde und Sagen/Legenden. Hierbei gilt kein Maximalwert.

Zuletzt erhält jeder Held die Möglichkeit dreimal Ausdauer verbilligt zu steigern.

Weitere SE sind je nach Erlebtem möglich und Meisterentscheid.



RAKSHAZAR

DAS RIESLAND

FANPROJEKT

TORE IM EIS

ORT UND ZEIT
Nordaventurien, Eheres
Schwert und Rakshazar
Firu 1031- Boron 1032

GRUPPENABENTEUER
für 1 Spielleiter und
3-6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
hoch / mittel

ERFAHRUNG HELDEN
erfahren

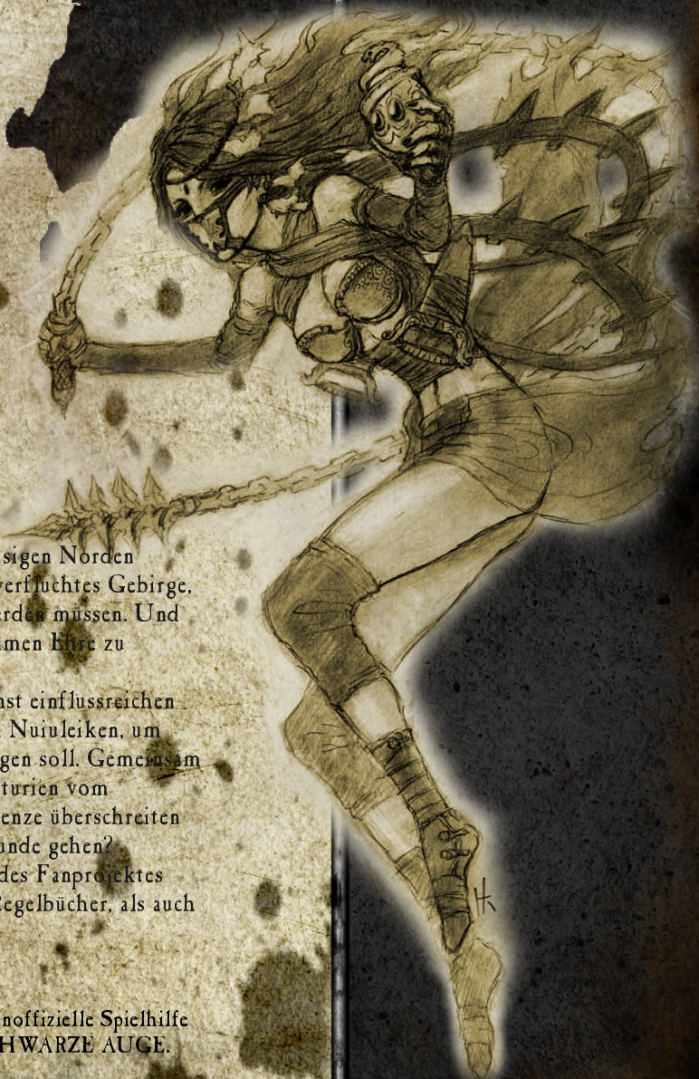
ANFORDERUNGEN
Interaktion, Kampf,
Taleinsatz

Östlich des Bomlandes, durch das unbezwingbare Eheres Schwert von Aventurien getrennt, liegt ein Land der Bestien und Abenteuer - das Riesland. Mache dich auf, einen verfluchten Kontinent zu entdecken, eine Welt, die bereits vor Urzeiten vom Zorn der Götter verwüstet wurde. Ein weites, wildes Land erwartet Dich, in dem die Zivilisation noch jung ist, wo lediglich eine Handvoll Königreiche um die Vorherrschaft streiten und man oft Monate reisen muss, um auf die nächste Siedlung zu stoßen. Erlebe Abenteuer mit Helden, die mit Waffen aus Stein oder Bronze gegen reißende Monster antreten. Lasse dich forttragen von den Menschenmassen auf den Straßen und Basaren Rakshazars, hinein ins Abenteuer...

TORE IM EIS

Eine fast 400 Jahre alte Karte, versteckt irgendwo hoch droben im eisigen Norden Aventuriens, die den Weg ins sagenhafte Riesland weisen soll. Ein verfluchtes Gebirge, ein verrückter Priester und Kräfte ohne Namen, die überwunden werden müssen. Und eine junge Frau, die sich in den Kopf gesetzt hat, ihrem Familiennamen Ehre zu machen.

Die Helden begleiten Filora di Süderstrand, letzten Spross einer einst einflussreichen Händlerfamilie, von Riva aus entlang der Küsten des Nordens nach Nuuleiken, um dort eine Karte zu finden, die ihnen den Weg ins ferne Riesland zeigen soll. Gemeinsam brechen sie vom "Tor der Welten" auf in das Hochgebirge das Aventurien vom legendären Ostkontinent trennt. Wird die Expedition die Weltengrenze überschreiten oder daran scheitern und im gnadenlosen Gebirge jämmerlich zu grunde gehen? Dieses Abenteuer soll eine aventurische Heldengruppe in die Welt des Fanprojektes Rakshazar führen. Zum Spielen werden sowohl die aventurischen Regelbücher, als auch das Buch der Klingen (Rakshazarische Arsenal) benötigt.



Dieses Dokument ist eine inoffizielle Spielhilfe für die Welt von DAS SCHWARZE AUGE.