

HELDENWERK

33



Sehnsuchtsmelodie

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub,
Diana Rahfoth, Dominic Torbing

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Eric Schanz

Lektorat

Alia Emma Boecker

Korrektorat

Christopher Goetzie

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Anja Di Paolo

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Anja Di Paolo, Florian Häckh,
Jennifer S. Lange, Luisa Preißler

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration: Christian Elsässer,

Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser,

Marlies Plötz **Marketing:** Philipp Jerulank,

Katharina Wagner **Verlag:** Zoe Adamietz,

Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Christiane

Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski,

Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann,

Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück,

Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz,

Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-

Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr,

Jens Ullrich **Verlag USA:** Robert Adducci,

Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst,

Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb:** Florian Hering,

Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert,

Sven Timm, Anke Zimmermann

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund.....	3
Die Charaktere.....	5
In Glyndhaven.....	6
Auf Elfensuche.....	7
Unter Elfen.....	10
Auf Geistersuche.....	13
Auf Schatzsuche.....	14

Meisterinformationen:

Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. • ○

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitenswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

☠ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

Printed in EU 2020.

SEHNSUCHTSMELODIE



»Es wird mir auf immer ein Rätsel bleiben, was ihr Rosenohren hier an der Grenze zwischen Eis und Himmel sucht. Vielleicht seid ihr in euren kurzen Leben zu naiv, um wirklich zu verstehen, was es heißt, sich in freier Wahl für ein Leben inmitten der kalten Winde des Nordens zu entscheiden. Oder aber ihr seid so töricht, dass ihr glaubt, dieses Land bezwingen und euch untertan machen zu können.

Wenn du nur naiv bist, dann lerne von denen, die töricht waren. Derer gab es einst viele, und alles, was von ihnen geblieben ist, ist eine Melodie der Sehnsucht, die der Wind in einer niemals endenden Litanei an die Ohren jener trägt, die hier verblieben sind.

Bist du aber töricht, dann flieh. Denn nichts als unüberwindbare Gleichgültigkeit kennt das Land gegenüber jenen, die hier herrschen wollen.«

—der Firnelf Gilonor Hagelpfeil zum menschlichen Händler Pedder Ruderokow

Stichworte zum Abenteuer: Expedition im eisigen Norden jenseits von Glyndhaven, Konfrontation mit firnelfischer Sippe, Geisterjagd

Genre: Wildnisabenteuer, Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft oder Goldgier sowie der Mut, in die Kälte des Nordens auszuziehen

Ort: Glyndhaven, ewiges Eis

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent

Anforderungen:

Naturtalente



Kampf



Gesellschaftstalente



Lebendige Geschichte



Hintergrund

Dieses Abenteuer ist für eine Heldenwerkgeschichte sehr offen gestaltet, in vielen Szenen wirst du mit den eingeführten Charakteren improvisieren müssen. Viele Orte sind nur grob mit Himmelsrichtungen beschrieben, viele Ereignisse nur ungenau zeitlich verortet. Das ist Absicht, damit du als Meisterin die nötige Flexibilität hast, das Abenteuer an den Spielfluss deiner Gruppe anzupassen. Es ist daher ratsam, dieses Abenteuer vor dem Spielabend in Gänze zu lesen.

Die Vorgeschichte

Im Jahr 1024 BF reist der erfahrene Händler ☼ Pedder Ruderokow durch den eisigen Norden gen Glyndhaven. Durch einen Schneesturm vom Weg abgekommen strandet er verloren in den Jagdgründen der firnelfischen Weißenwelle-Sippe. Dort findet ihn die wissbegierige ♀ Calenleya Himmelssucher aus eben jener Sippe, bringt ihn in einen abgelegenen Unterschlupf und pflegt ihn gesund, im Austausch gegen Erzählungen von seinen



Reisen. Es kommt zu unzähligen Wiedersehen an ihrem geheimen Treffpunkt, Pedder und Calenleya verlieben sich. Das Treiben wird von der elfischen Sippe wahrgenommen und zumindest geduldet.

Schließlich wird Calenleya schwanger mit der gemeinsamen Tochter **! Odanya Weißenwelle**. Kurze Zeit nach der Geburt stirbt Calenleya, als ein Zusammenstoß mit menschlichen Jägerinnen eskaliert. Um die Harmonie der Sippe besorgt, wird Pedder daraufhin verstoßen, Odanya führt als Halbblut ein randständiges Dasein. Sie wächst, von der Gemeinschaft größtenteils ausgeschlossen, als Außenseiterin ohne Kenntnis ihrer besonderen Herkunft auf.

Pedder findet kurz darauf im Suff und voller Verzweiflung den Kältetod in den Weiten des ewigen Eises. Sein Geist verbleibt als gefesselte Seele am Ort seines Todes. Für seine entfernten bornländischen Verwandten ist sein Verbleib ungewiss, es setzt sich als fingierte Familienerzählung durch, dass er irgendwo hoch oben im Norden als wohlhabender Handelsmann auf unglückliche Weise verstorben sein muss.

Die Ausgangssituation

Durch den Sternenfall verändern sich auch die astralen Gefüge und Kraftlinien Aventuriens, oft kommt es zu Verschiebungen. Pedders konservierte Leiche, der Ort, an den seine Seele gefesselt ist, liegt mittlerweile auf einer solchen Kraftlinie. Die astrale Macht nährt ihn, macht ihn stärker und gefährlicher, und bietet seiner Verzweiflung, seiner wesentlichen verbliebenen Emotion, ein Ventil für sein Leid. Mit der Kraft versehen, sich zeitweise zu materialisieren und sich immer weiter von seinem Todesort zu entfernen, beginnt er, das umliegende Land, die Jagdgründe der Weißenwelle-Sippe, zu durchstreifen und Jagd auf alles Lebende zu machen. Seine finstere Aura vertreibt die wenigen Wildtiere im Eis; was verbleibt, wird verzweifelter und aggressiver. Die elfische Weißenwelle-Sippe nimmt diese Veränderungen mitsamt der neuen Bedrohung innerhalb ihrer Jagdgründe bald wahr, kann sie aber nicht korrekt einordnen, denn weder besitzt man Erfahrung mit Geistern (wodurch man den vorliegenden Fall nicht einmal als solchen wahrnimmt) noch sieht man eine Verbindung zu jenem Vorfall vor siebzehn Jahren zwischen Pedder und Calenleya Himmelsucher. Deren Tochter Odanya Weißenwelle ist mittlerweile zu einer jungen Frau herangewachsen, die ihren Platz innerhalb der Sippe sucht.

Zwar werden auch selten die geschickten Jägerinnen der Sippe Opfer der Angriffe Pedders, diese kommen aber dank ihrer magischen Talente bis auf ein paar Verletzungen zumeist eher glimpflich davon. Schwerer trifft sie allerdings das immer rarer werdende Jagdwild, das durch Pedders Präsenz mehr und mehr vertrieben wird. Versuche, den „Dämon“ (als solcher wird Pedders Geist jedenfalls von der Sippe wahrgenommen) zu vernichten, schlagen fehl; zwar kann seine materielle

Form immer wieder zerstört werden, ausgetrieben ist der Geist dadurch jedoch nicht. Es verschafft höchstens zeitweise Ruhe bis zu einer neuerlichen Materialisierung des Geistes.

Die Stimmung in der Sippe wird zunehmend angespannt. Hinzu kommt ein feindseliges Aufeinandertreffen mit der schatzsuchenden Expedition von **! Tirulf Karparenko**, Neffe von Pedder, der mithilfe seiner Gruppe von Schatzjägern der Spur seines Onkels bis hierhin gefolgt ist und nun die elfischen Jagdgründe auf der Suche nach der Leiche von Pedder und dessen verbliebenen Reichtum durchstreift. Schließlich zieht sich die Expedition nach einem blutigen Zusammenstoß zwischen Elfen und Menschen zurück, um ihre Wunden zu lecken.

Die Handlung

Tirulf Karparenko hat noch lange nicht aufgegeben. Neu formiert will er einen neuerlichen Versuch wagen, zu Pedders Leiche vorzustoßen. Zu diesem Zweck heuert er die Heldinnen an, um bei der kommenden Expedition als Vorhut zu dienen. Insbesondere sollen sie, als neue Gesichter, in seinem Namen mit den Elfen der Weißenwelle-Sippe verhandeln, damit es zu keiner weiteren blutigen Auseinandersetzung kommt und die Schatzsuche möglichst ungestört durchgeführt werden kann.

Auf der Reise zur Siedlung der Elfen treffen die Heldinnen auf Odanya, die sich im Todeskampf mit Pedders Geist befindet. Sie sucht Hilfe für ihre Sippe, die von der unheimlichen Präsenz Pedders heimgesucht wird, die eigenen Jagdgründe sind mittlerweile nahezu desolat. Zwar werden die Heldinnen von der Sippe eher kühl empfangen, aus Dankbarkeit für Odanyas Rettung und auch aus pragmatischem Eigennutz bieten die Elfen ihnen (und damit auch Tirulf und seinen Schatzjägern) einen Waffenstillstand an, wenn sich diese ihrerseits des ungelösten Geisterproblems annehmen.

Nach und nach decken die Heldinnen dabei die Hintergründe um die vergangene Liebesgeschichte zwischen Calenleya und Pedder auf, identifizieren dessen Geist und den Ort seiner letzten Ruhe und machen sich auf, den Schrecken ein für alle Mal zu beenden. Hier stößt Tirulf, der nie an den Erfolg der Heldinnen geglaubt hat und längst wieder ausgezogen ist, mit seiner Truppe wieder zu diesen. Er selbst hat eigenständig den Todesort von Pedder als vermeintlichen Fundort des gesuchten Schatzes ausfindig gemacht. Den Heldinnen ist er zwar dankbar, die Elfen abgelenkt und fürs Erste von ihm ferngehalten zu haben. Zum Dank fällt er ihnen allerdings wenig später in den Rücken, denn er hatte nie die Absicht, den Schatz mit mehr Leuten als nötig zu teilen.

Ist Tirulf überwunden, erreichen die Heldinnen schließlich eine Eisspalte, wo sie Pedders Geist mithilfe von Odanya, Pedders Tochter, endgültig austreiben. Von dem vermeintlichen Schatz fehlt allerdings jede Spur.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer verlangt nach Heldinnen, die fähig und willens sind, in der eisigen Einöde des hohen Nordens zu überleben und Teil einer wahnwitzigen Schatzjagd zu werden, und sei es nur um des Goldes willen. Da die Interaktion mit einer Elfensippe auf wenigstens diplomatischer Ebene ein elementarer Bestandteil des Abenteuers ist, sollten sich unter den Heldinnen möglichst keine befinden, die Elfen grundsätzlich feindselig gegenüberstehen oder denen umgekehrt Elfen jegliche

Zusammenarbeit ausschlagen würden. Dazu könnten beispielsweise offenkundige Dämonologinnen oder auch intolerante Geweihte zählen. Elfen in der Gruppe sind hingegen kein Problem, ganz unabhängig davon, wie sehr sie dem *badoc* (Entfremdung, Vermenschlichung) verfallen sein mögen.

Sollte eine Spielerin Interesse am Hintergrund von Odanya haben, so bietet sich außerdem die Möglichkeit, sie durch eine eigene Halbelfe zu ersetzen, die hier ihr erstes Abenteuer erlebt und zur Gruppe stößt.

Die Charaktere

1 Tirulf Karparenko

Kurzcharakteristik: skrupelloser, aber auch wagemutiger und gerissener Geldmensch, 28 Jahre alt, 1,88 Schritt groß, harte Züge, struppige Locken, abgebrühter Charme.

Hintergrund: Der Neffe von Pedder Ruderokow ist der menschliche Bösewicht des Abenteuers. Ihm geht es um nichts als das vermeintliche Vermögen seines Onkels. Seine Nachforschungen über seinen Onkel haben ihn zum Ort des Abenteuers geführt. Er ist wie viele Helden durch und durch Abenteurer, er hat schon viel vom Norden Aventuriens gesehen.

Darstellung: Sehr selbstsicher und beherrscht, gern herzlich, aber stets berechnend. Er stellt damit eine Art dunkles Spiegelbild manch eines Helden dar und darf in seinem Verhalten und seiner Vorgehensweise auch gerne an die eigenen erinnern.

Schicksal: Nachdem er die Helden anheuert, begegnet er ihnen erst im ewigen Eis wieder, wo sie ihn besiegen und in die Flucht schlagen oder töten.

✂ Pedder Ruderokow

Kurzcharakteristik: gefesselte Seele mit besonderen Kräften, 54 Jahre alt (zum Zeitpunkt seines Todes), humanoide Erscheinung, Brandmale im Gesicht, Erscheinung an den Rändern verlaufen und unscharf, verzweifelt und unstet, in materialisierter Form aggressiv.

Hintergrund: Pedder starb nach dem Tod seiner geliebten Calenleya allein und im schweren Suff. Getrieben wird er seitdem (insbesondere in seiner materiellen Form) von seiner Wut auf Calenleyas Tod, die er auf die gesamte Weißenwelle-Sippe projiziert, er ist allerdings innerlich sehr zerrissen und neigt immer wieder zu Melancholie und Nostalgie, oft sucht er dann Orte aus seiner Vergangenheit auf. Am Ort seines Todes, wo er am Mächtigsten ist, ist er zudem am Menschlichsten. Er kann dort einfache Kommunikation verstehen und einzelne Worte äußern, was im Finale die Möglichkeit bietet, seiner Seele Frieden zu schenken. Wird Pedder in seiner materiellen Form bezwungen, so verschwindet er und beginnt etwas später, ausgehend von seinem Todesort, in immaterieller Form weiter umherzuziehen.

Darstellung: In materialisierter Form aggressiv, brutal und unmenschlich, in rein geisterhafter Form instabil und von Gefühlen überwältigt. Wer Pedder kannte, der kann sein Gesicht vage in dem Geist erkennen (was Tirulf später auch gelingen wird). Nur die Elfen, auf die er sich mit besonderer Wut und verzerrter Fratze stürzt und für die Menschen eh sehr ähnlich aussehen, erkennen ihn nur schwer.

Schicksal: Mit dem Erscheinen der Helden geht Pedders Zeit auf Dere endgültig dem Ende zu. Sie treiben ihn im Finale entweder gewalttätig aus oder er findet Frieden, indem er seiner Tochter begegnet.

1 Odanya Weißenwelle

Kurzcharakteristik: Halbelfe aus der Weißenwelle-Sippe, 16 Jahre alt, weißhaarig, langer Pferdeschwanz, stark elfische Züge mit großen Augen, hochgewachsen, feingliedrig, aufmerksam und neugierig

Hintergrund: Odanya Weißenwelle ist das jüngste Mitglied der Sippe und Tochter von Calenleya Himmelssucher und Pedder Ruderokow. Als Halbelfe wird sie von der Sippe nur geduldet und ist vom Salasandra und damit der engeren Gemeinschaft als solche ausgeschlossen. In vielerlei Hinsicht kommt sie stark nach ihrer Mutter, sie ist äußerst neugierig und interessiert an allem Fremden, und sieht ihr auch äußerlich sehr ähnlich. Als Halbelfe ist sie äußerlich kaum zu erkennen. Sie weiß über ihre Herkunft und auch ihr Halbelfendasein nichts. Das Thema ihrer Herkunft wird in der Sippe bewusst nicht angesprochen, sie selbst sieht sich als eine Art Unfall der Natur. Umso mehr ist sie begierig darauf, sich vor der Sippe zu beweisen.

Darstellung: jung und wissbegierig, einsam, auf der Suche nach Orientierung, beherrschte Bewegungen, große Selbstsicherheit in der Wildnis

Schicksal: Im Abenteuer agiert sie für die Helden als Führerin durch die elfische Kultur, als Tochter von Pedder spielt sie auch im Finale eine zentrale Rolle. Währenddessen erfährt sie die Hintergründe ihres Daseins und kann sich nach dem Finale ihren Lebensweg selbst suchen.

In Glyndhaven

In diesem Abschnitt werden die Heldinnen von Tirulf Karparenko als Teil seiner Schatzsucher angeheuert und bereiten sich auf die anstrengende Reise ins Eis vor. Glyndhaven ist der Ausgangspunkt des Abenteuers, wird aber im weiteren Verlauf keine große Rolle spielen, weswegen du in diesem Kapitel nur die wesentlichen Informationen in aller Kürze finden wirst.

Der Größe und Lage der Stadt entsprechend gibt es in Glyndhaven nicht allzu viel zu sehen, für die meisten Reisenden ist es vor allem eine wohlgeschätzte Gelegenheit, unter einem warmen Dach zu wohligem Schlaf zu finden, denn die Reise durch das eisige Umland ist hart, insbesondere weiter gen Norden – wie auch die Helden bald herausfinden werden, sollten sie sich dessen noch nicht bewusst sein.

Viele Reisende sind auf den Straßen zu sehen, oft per Handelskarawane oder Schiff in das Städtchen gekommen, um ihre Waren anzubieten, wieder zu Kräften zu kommen und danach weiterzureisen. Unübersehbar ist darüber hinaus die Anwesenheit der Praioten, immer wieder sieht man Bannstrahler und auch einige Sonnenlegionäre patrouillieren.

Durch die Vielzahl an Handelsreisenden erreicht den kleinen Ort eine Unzahl an Gerüchten, der neueste Klatsch ist aber definitiv das Gerede über Tirulf Karparenko und seine Bande an Schatzjägern, die vor wenigen Tagen zurück nach Glyndhaven gekommen sind, um ihre Wunden zu lecken (siehe Seite 5). Das Stadtvolk zerreißt sich natürlich das Maul, was denn genau vorgefallen sei. Hier kannst du gerne wilde Geschichten über Elfen, einen Schatz, Ungeheuer und vieles mehr streuen.

Tirulf und seine Bande haben sich im Gasthaus *Daunenweiße* einquartiert. Es bietet sich an, dass die Helden hier ebenfalls unterkommen. Eine Begegnung mit Tirulf kann aber letztlich überall im Ort inszeniert werden.

Warum überhaupt Glyndhaven?

Es stellt sich natürlich die Frage, wieso es die Heldinnen ausgerechnet soweit nach Norden verschlagen hat, viel Zivilisation ist hier nämlich nicht zu finden. Dieses Abenteuer bietet sich daher insbesondere als Teil einer hausgemachten Kampagne an, die

Region: Ewiges Eis

Einwohner: ca. 600

Herrschaft: unabhängige Stadt, de facto von der ansässigen Praioskirche kontrolliert

Tempel: Praios (Tempel vom Weißen Licht), Efferd, Phex mit Mokoscha-Schrein (Haus des Silberfuchses)

Handel und Gewerbe: Umschlagplatz für Fleisch und Pelze, Anlaufpunkt für Walfänger

Besonderheiten: Die kleine Stadt im ewigen Eis ist einer der wenigen Außenposten von Zivilisation in der weißen Wüste. Die Präsenz der Praioskirche ist mit dem Tempel des weißen Lichts und dem Ordenskloster Auridalur sehr stark im Ort. Letzteres beansprucht jegliche Bernsteinfunde für sich.

die Heldinnen ohnehin durch den Norden Aventuriens schickt.

Das Abenteuer lässt sich aber natürlich auch ganz eigenständig spielen. Im Folgenden findest du daher noch einige spezifische Gründe, wieso es die Helden genau nach Glyndhaven und nicht nach anderorts verschlagen haben könnte:

Die Heldinnen sind Teil einer Handelskarawane nach oder Teil einer Handelsschiffsbesatzung mit Kurs auf Glyndhaven, sie wurden angeheuert als bewaffnete Begleitung zum Schutz der Handelsgüter.

Fromme Heldinnen können sich auf einer Pilgerreise zum Praiostempel oder Kloster Auridalur befinden, möglicherweise transportieren sie gar ein Artefakt, das in einem vorherigen Abenteuer erlangt wurde.

Weniger fromme Heldinnen können zur Bekämpfung von Bernsteinschmugglern angeheuert sein, die Praioskirche in Glyndhaven ist immer dankbar für tatkräftige und verlässliche Hilfe.

Die Anwerbung

Früher oder später werden die Heldinnen auf Tirulf (Werte wie kompetenter Räuber, *Aventurischer Almanach* Seite 259) treffen, üblicherweise in Begleitung seiner mehrköpfigen Bande (Seine Gefolgsleute entsprechen erfahrenen Räufern. Die genaue Anzahl an Personen sollte ungefähr jener der Heldinnen entsprechen, um später eine angemessene Herausforderung zu bieten, wenn sich beide Gruppen bekämpfen;



siehe Seite 14). Da er auf der Suche nach Verstärkung ist, um eine neue Expedition ins Eis zu wagen, wird er auch in eigener Initiative an die Heldinnen herantreten, sobald er auf sie aufmerksam wird (sofern diese nach entsprechendem Abenteuermaterial aussehen).

Nach einer freundlichen Vorstellung wird er im Laufe eines längeren Gesprächs zur Sache kommen und knapp, aber zielgerichtet von seiner vorherigen Expedition berichten (siehe Seite 4). Die Heldinnen würde er gerne als Vorhut anheuern, um mit den Elfen der Weißenwelle-Sippe (der Name selbst ist ihm allerdings unbekannt) eine Art Waffenstillstand auszuhandeln, was ihm die nötige Zeit verschaffen soll, in Ruhe seine Schatzsuche zu Ende zu bringen. Weil ein erneutes Aufeinandertreffen zwischen Tirulf und den Elfen vermutlich sofort in einer blutigen Auseinandersetzung enden würde, braucht er hierzu „unverbrauchte“ Gesichter, die nicht sofort den Zorn der Elfen auf sich ziehen. Als Gegenleistung bietet Tirulf einen entsprechenden Anteil vom Schatz des Pedder Ruderowski, den er als solchen benennt (die Heldinnen werden den Namen später brauchen) und ihn als Lockmittel durchaus sehr bildhaft und umfassend anzupreisen weiß.

Auf Anfrage der Heldinnen wird er seinen Plan folgendermaßen darstellen:

Sie reisen als Vorhut gen Norden, um beim Aufeinandertreffen mit den Elfen deren Zorn zu beschwichtigen und einen Waffenstillstand auszuhandeln.

Danach kehren die Heldinnen nach Glyndhaven zurück und berichten Tirulf vom Ergebnis der Verhandlungen. So oder so wird es zu einer zweiten Expedition kommen, idealerweise ohne die Gefahr einer erneuten Auseinandersetzung mit den Elfen. Zur Not ist Tirulf aber auch bereit, sich mit Waffengewalt durchzuschlagen, was er durchaus mit genug Selbstbewusstsein deutlich macht. Die Heldinnen dienen dabei in jedem Fall als Unterstützung der Expedition.

Wenn der Schatz dann schließlich geborgen ist, erhält jede Teilnehmerin der Expedition ihren Anteil. Auf Rückfragen, wo sich der Schatz denn befinde, antwortet Tirulf natürlich nicht, sondern lächelt nur vielsagend, dass er ein solches Geheimnis natürlich nicht herausgeben kann. In Wirklichkeit hat Tirulf nicht vor, mit den Heldinnen gemeinsame Sache zu machen, diese sind für ihn nur ein billiges Ablenkungsmanöver. Wenige Tage nach

Sollten sich die Heldinnen durch Tirulfs Versprechungen nicht locken lassen, dann kannst du die erste Szene mit Odanya (siehe Seite 8) auch an den Stadtrand von Glyndhaven verlegen, wo die Heldinnen einer unterlegenen jungen Elfe zu Hilfe eilen können. In diesem Fall arbeiten sie nur für die Weißenwelle-Sippe, während Tirulf seine zweite Expedition wagt, ohne passende Hilfe gefunden zu haben. Die Reise mit Odanya nach Sel'Telari sollte dann entsprechend länger dauern und das Aufkommen des Schneesturms muss angepasst werden (siehe **Zum Reisen im Eis**).



deren Abreise wird sich seine Expedition auch schon wieder auf den Weg machen, um im Windschatten der Verhandlungen zwischen Elfen und Heldinnen seine Schatzsuche zum Ende zu bringen. Am Ende werden ihn ein aufkommender Schneesturm (siehe Seite 10) sowie Pedders Geist allerdings beschäftigt genug halten, sodass die Heldinnen und Tirulfs Schatzsucher am Ende (siehe Seite 14) wieder aufeinandertreffen, beide mit dem Ziel, Pedders Leiche ausfindig zu machen.

Vorbereitungen zum Aufbruch

Vor der Abreise werden die Heldinnen vermutlich Vorbereitungen treffen und zusätzliche Informationen einholen wollen.

Tirulf selbst versorgt sie von sich aus nur mit den nötigsten Informationen (er kann und wird ihnen aber den ungefähren Weg zur Weißenwelle-Sippe, dem *Albenhort*, wie er es nennt, weisen), hält sich ansonsten aber bedeckt. Seine schatzjägerischen Begleiter hingegen können mit etwas Alkohol und barer Münze leicht zum Reden gebracht werden (Probe auf *Überreden (Manipulieren)*, erleichtert je nach Vorgehen), um in allen Details über die erste Expedition, die Suche nach Pedders Leiche und die Begegnung mit den Elfen zu berichten.

Zudem sollten die Heldinnen dringend darauf achten, sich ausreichend mit Proviant, Kleidung und Ausrüstung einzudecken, damit die Reise ins Eis nicht von vornherein zum Scheitern verurteilt ist.

Auf Elfensuche

In diesem Abschnitt werden mit Odanya und Pedders Geist zwei wichtige Akteure des Abenteuers eingeführt. Die Helden sammeln möglicherweise erste Erfahrung über das Reisen durchs Eis und werden am Ende die Siedlung der Weißenwelle-Sippe erreichen.

Zum Reisen im Eis

Mithilfe von Tirulfs ungefährender Wegbeschreibung machen sich die Helden daran, ins ewige Eis aufzubrechen, um

hoffentlich die gesuchte Firmelfensippe zu finden. Die Reise sollte der harschen Umgebung entsprechend anstrengend ausfallen (siehe **Regelwerk** Seite 346). Die genaue Länge der Reise kann je nach Interesse der Gruppe am Ausspielen des Vorankommens unterschiedlich ausfallen, die Siedlung der Firmelfen kann dabei ganz variabel nördlich von Glyndhaven platziert werden. Mehrere Tage sollte die Reise aber in jedem Fall dauern, damit die Helden nicht bei jedem Problem einen Rückzug zurück nach Glyndhaven erwägen können.

Hier findest du außerdem eine Übersicht mit Vorschlägen von möglichen Begegnungen, die dir dabei helfen können, die Reise abwechslungsreich zu gestalten:

- ❖ **Norbardische Jäger auf der Rückreise nach Glyndhaven:** Den Helden bietet sich die Möglichkeit, noch weitere Informationen einzuholen oder dringend benötigte Gegenstände zu kaufen bzw. zu tauschen.
- ❖ **Tödlich verunglückte Bernsteinschmugglerin:** Sie dient als Warnung, was denjenigen passiert, die sich zu leichtfertig zu weit ins Eis wagen.
- ❖ **Feindliche Gruppe von Schneeorke:** Je nach intensiver Herausforderung kannst du hier eine unterschiedliche Zahl von Kundschaftern in bester Verfassung oder die ausgehungerten und verirrtten Reste einer Gruppe Jäger (in diesem Fall reduzierte Werte) auftreten lassen. (Werte wie Ork; **Aventurischer Almanach** Seite 155)
- ❖ **Tierkadaver:** Hier können die Helden zum ersten Mal Spuren von Pedders Geist finden. Die flüchtigen Rückstände auf dem völlig zeretzten Kadaver sind nur bei genauerer Untersuchung (Probe auf *Sinneschärfe (Suchen)*) zu entdecken und werden den Helden vermutlich ein Rätsel aufgeben.
- ❖ **Sichtlich verirrttes Firunsbärweibchen mit Jungtieren:** Das völlig verängstigte Tier ist Pedders Geist begegnet und verhält sich sehr auffällig, was selbst für Unkundige leicht zu erkennen ist (Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* +2). Wie getrieben hetzt es immer weiter, dreht sich verwirrt im Kreis, brüllt seine Jungen an und ignoriert die Helden, sofern es unbehelligt bleibt. Wird es angegriffen, so reagiert das Weibchen extrem aggressiv und kämpft für ihre Jungtiere auch bis zum Tod (Werte wie Schwarzbär, **Aventurischer Almanach** Seite 169).
- ❖ **Reisende Händlerin aus dem (noch einsameren) Norden:** Falls die Helden vom Weg abkommen oder

anderweitig Anleitung benötigen, kann diese Händlerin, die sich auch fernab von Glyndhaven noch gut auskennt, Abhilfe leisten.

- ❖ **Versteckter Unterschlupf eines asketischen Firungeweihten:** Kommen die Helden jemals in eine absolute Notlage, so kann dieser Geweihte auftauchen und sie zu seinem Unterschlupf führen, wo sie zumindest einmal ordentlich nächtigen und sich ggf. ihrer Wunden oder Unterkühlungen annehmen können.

Dramaturgisch bietet es sich an, die Helden gerade dann auf Odanya treffen zu lassen, wenn sie langsam beginnen, die Hoffnung auf einen erfolgreichen Abschluss der Suche aufzugeben.

Geist und Elfe

Schließlich stoßen die Helden am späten Abend (Pedder kann sich bei Tageslicht nicht materialisieren) auf die Elfe Odanya, die in einen Todeskampf mit einer grotesken Kreatur verwickelt ist: Das scheinbar dämonische, mindestens aber unheilige humanoide Wesen mit undeutlichen Zügen und Konturen ist der zierlichen Elfe mit ihrem Speer deutlich überlegen. Noch hält sie sich wacker, doch sie hat bereits einige oberflächliche Wunden davongetragen, und das Wesen lässt nicht nach. Für jeden Zuschauer ist schnell klar, dass sie bald unterliegen wird, sollten die Helden nicht eingreifen.

Hier kannst du einen ersten Eindruck von Kämpfen mit Pedders Geist geben. Im Zweifelsfall, wenn die Helden zu sehr angeschlagen sind, wird er sich nach ein paar Kampfrunden scheinbar teilnahmslos in Luft auflösen. Zurück bleibt nur jene flüchtige Substanz, über die die Helden möglicherweise schon zuvor gestolpert sind (siehe **Zum Reisen im Eis**).

Nach dem Kampf kannst du beschreiben, wie Odanya ein Onyxamulett aus ihrer Kleidung hervorzieht und nervös daran herumspielt. Damit stellst du nicht nur einen



Pedder Ruderokow

Größe: ca. 2 Schritt

Gewicht: keines

MU 11 KL 9 IN 9 CH 8

FF 8 GE 12 KO 18 KK 16

LeP 40 AsP 60 KaP – INI 14+1W6

VW 5 SK 3 ZK 1 GS 7

RS/BE: 0/0

Hieb: AT 15 TP 1W6+3 (SP) RW kurz

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte I (Hieb), Wuchtschlag I (Hieb, ebenfalls SP)

Talente: Willenskraft 7

Zauber: Horriphobus 12, Transversalis 12

Typus: Nicht Lebende (Geist, Mächtige Gefesselte Seele), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Kampfverhalten: Pedders Geist verhält sich erratisch und unvorhersehbar. Einmal in Rage wird er von seinem Opfer jedoch nur noch ablassen, wenn ihm dieses entkommt (sich etwa 100 Schritt weit weg befindet) oder er bezwungen wird. Oft wechselt er per gestenlosem TRANSVERSALIS den Ort, um immer wieder neu überraschend zu erscheinen.

Flucht: Pedders Geist flieht nicht im klassischen Sinne, aber jede Zerstörung seiner materiellen Form sendet ihn zurück zu seiner Leiche, wo er als immaterielle Seele wieder beginnt, auszuziehen und Kraft für eine Materialisierung zu sammeln.

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Die Kreatur ist übernatürlich. Von gewöhnlichen Waffen kann sie vielleicht nicht verletzt werden.

☞ **QS 2:** Die Kreatur scheint noch über einen Rest von Bewusstsein zu verfügen, der manchmal nach außen dringt.

☞ **QS 3+:** Bei der Kreatur scheint es sich nicht um einen Dämon, sondern um einen besonders mächtigen Geist zu handeln, der sich teilweise materialisieren kann.

Sonderregel:

Materialisierung: Pedder kann sich innerhalb von 1 Aktion materialisieren. Dies bedeutet, dass er eine deutlich physischere Form annimmt und nicht mehr geisterhaft durchscheinend wirkt, Objekte für ihn ein Hindernis darstellen usw.

Zwei Formen: Pedders Geist verfügt über zwei Formen. In der materiellen Form, die er mittlerweile zweimal pro Tag annehmen kann, ist er meist aggressiv. Wird diese Form zerstört, so erscheint er als immaterieller Geist wieder bei seiner Leiche. Um ihn endgültig zu besiegen, muss seine immaterielle Form (30 LeP) wie eine normale Gefesselte Seele ebenfalls vernichtet werden.

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe unten).



Brauch und ein Detail der firnelfischen Kultur vor, sondern erklärt auch, warum Pedders Geist Odanya nicht am Onyxamulett ihrer Mutter erkannt hat, wie er es im Finale vielleicht noch tut.

Vom Wesen der Geister

- ☞ Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden
- ☞ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☞ Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- ☞ Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- ☞ Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- ☞ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- ☞ Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☞ Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.

Odanya Weißenwelle

MU 13 KL 12 IN 13 CH 14

FF 14 GE 14 KO 13 KK 12

LeP 30 AsP 20 KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 0 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Messer: AT 13 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Speer: AT 13 PA 8 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE: 1/0 (Schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Messer, Speer), Geländekunde (Eis), Tradition (Intuitiver Zauberer)*, Verteidigungshaltung (Waffenlos, Messer, Speer)

Talente: Einschüchtern 6, Handel 7, Klettern 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 5, Orientierung 12, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 10, Überreden 8, Wildnisleben 12, Willenskraft 8

Zauber: Adlerauge 10, Falkenauge 10, Spurlos 12

*) Durch diese Tradition hat Odanya nur Zugriff auf drei Zauber



- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Die Gerettete zeigt sich äußerst dankbar (sie beherrscht ein paar Brocken Garethi und muttersprachliches Isdira, zur Not wird auf Mimik und Handzeichen zurückgegriffen) und wird sich recht bald nach dem Ziel der Helden erkundigen.

Wenn herauskommt, dass diese die Weißenwelle-Sippe suchen, wird sie recht naiv direkt herausposaunen, dass sie selbst zu eben jener Sippe gehört. Sie war nämlich

auf der Suche nach schlagkräftigen Kämpfern, die sich bereit erklären würden, sich des Geisterproblems der Sippe anzunehmen, und hofft, mit den Helden genau diese gefunden zu haben. All dies gehört zu ihrem allzu linkischen Plan, sich vor ihrer Sippe, die sie ein Leben lang nahezu ausgeschlossen hat, zu profilieren.

Zur Kreatur, Pedders Geist, weiß sie vergleichsweise wenig zu berichten, aber sie kann den Helden zumindest mitteilen, dass das Wesen die eigenen Jagdgründe schon seit einer Weile unsicher mache und immer wieder urplötzlich auftauche. Bisher habe man keine Lösung gefunden.

Schließlich offenbart Odanya, dass ohnehin bald (in knapp 12 Stunden) ein Schneesturm aufziehen werde, was wetterkundige Helden bestätigen können (Probe auf *Wildnisleben* –3). Sie lädt also ein, ihr zurück zu ihrem Heimatdorf zu folgen (rund einen halben Tagesmarsch entfernt), um dort Schutz zu suchen und alles Weitere auszuhandeln. Bei Nachfrage weiß sie zu berichten, dass der Geist (den sie eher als Dämon betrachtet) schon seit einigen Monaten die Gegend unsicher macht.

Unter Elfen

In diesem Abschnitt gelangen die Heldinnen nach Sel'Telari, wo sie einige Zeit unter Elfen verbringen werden. Die Weißenwelle-Sippe wird etabliert und mit ihr der Handlungsfaden rund um Pedders Geist. Zur Darstellung von Elfen und Dorfleben findest du umfangreiche Informationen. Am Ende werden sich die Heldinnen aufmachen, mehr über jenen Geist herauszufinden, noch ohne zu wissen, dass Schatzsuche und Geisterjagd zum selben Ziel führen.

Vom Wesen der Firnelfen

Die Firnelfen, in ihrer eigenen Sprache Isdira (dem Elfischen) *firnya fey'e* („Elfen der Eisküste“) oder auch *grin-fey'e* („Firnelfen“), sind jene Elfen, die die nördlichsten Winkel Aventuriens bewohnen. Den harschen Lebensbedingungen geschuldet gibt es nur noch wenige tausend von ihnen. Sie sind die Nachfahren jener Elfen, die sich vor tausenden von Jahren, zur Hochzeit der elfischen Kultur, daran machten, den eisigen Norden der Macht der Elfen mit dem Himmelsturm Ometheon zu unterwerfen, damals Sinnbild für die absolute Überlegenheit von elfischem Wissen und elfischer Kultur, nach seinem Fall Mahnmal für den Hochmut vergangener Zeiten.

Diese Tragik hat das Volk der Firnelfen vollständig verinnerlicht. Es hat viele von ihnen hart und bitter gemacht, Wesenszüge, die beim Leben im ewigen Eis gute Beihilfe leisten. Sie bewohnen eines der unwirtlichsten Länder Aventuriens, Schwächen können sie sich nicht erlauben und so bleiben Empathie und Miteinander für die eigene Sippe reserviert, die dafür umso enger zusammensteht.

Wie alle Elfen treffen sie sich regelmäßig im Salasandra, der Verschmelzung der Seelen, wo die innere Melodie jedes Sippenmitglieds zum Gesamtklang beiträgt. Es ist

ein fragiles Gebilde, in dem jeder Misston und jede Kakophonie zu dessen Einsturz beitragen kann. Entsprechend unerwünscht ist jede Einwirkung von außen, die eine solche Verzerrung mit sich bringen kann.

Besonders ablehnend stehen die Firnelfen jeder Art von Glauben gegenüber, erinnert sie es doch allzu sehr an jene blinde Götterfolgsamkeit der Hochelfen und die Verblendung der Bewohner des Himmelsturms, die dessen Gründer als Gott verehrten. In ihren Augen ist es nur Schwäche, die jemanden in die Arme der Götter treibt, und Schwäche kann sich im Eis niemand erlauben.

Wie alle Elfen fürchten auch die Elfen des Nordens das *badoc*, das Abfallen vom Elfsein, das endgültige Hinübergleiten ins Diesseits der Träume, die Vermenschlichung des Selbst. Das *badoc* sehen sie insbesondere in der Entfremdung von der eigenen Sippe, denn auf sich allein gestellt ist jeder verloren.

Für die Darstellung der Elfen bedeutet das insbesondere: Firnelfen sind oft abweisend und stoisch (Odanya ist da die große Ausnahme), sie sind sehr pragmatisch und allzeit wachsam. Die Heldinnen werden sich ein offenes Ohr mit guten Argumenten erkämpfen müssen. Mit Hilfe und guten Taten werden sie sich Aufmerksamkeit und ein gewisses Maß an Vertrauen verdienen können, aber letztlich werden sie immer Außenseiter bleiben, denn die Sippe steht über allem.

Sel'Telari, die Siedlung der Weißenwelle-Sippe

Das kleine Dorf der Sippe liegt in einem kleinen flachen Talkessel, hin zum Meer gewandt. Durch diese tiefe Lage ist es auf die Ferne selbst bei klarem Wetter vor Entdeckung geschützt, die mehreren Dutzend

flachen Behausungen verschwinden einfach hinter den Talrändern.

Jede dieser Wohnhütten ist kunstvoll aus einer Mischung aus Fels und Eis geformt, gerade verspielt genug in Form, dass die Kunstfertigkeit der Schöpfer unübersehbar ist, aber gleichzeitig natürlich genug, so dass keine der Behausungen wie ein Fremdkörper aus dem Schnee ragt. Bei vielen sind Teile des Grunds und der Wände aus geschliffenem Fels geformt, alles Fehlende ist mit Eis aufgefüllt.

An der Küste liegt eine Art kleiner Hafen, eine seitlich offene, eisige Überdachung, an einen kleinen Hang gelehnt, in der ein ganzer Haufen kleiner Boote und einige Eissegler sicher an Land liegen.

Die rund 50 Elfen der Sippe sind allesamt in dicke Lagen aus Leder und Fellen gekleidet, bei den Haar- und Hautfarben dominieren helle Töne, die sich nur unwesentlich vom Weiß der Umgebung abheben. Jeder Elf trägt außerdem ein schwarzes Amulett aus Onyx, einen traditionellen Glücksbringer der Firnelfen.

Im Folgenden findest du eine genauere Beschreibung einiger wichtiger Elfen, die du als Wort- und Handlungsführer integrieren kannst, um Szenen auszugestalten. Anfangs werden sich viele von ihnen noch abweisend und kühl geben, doch mit fortschreitender Handlung können die Heldinnen ihnen möglicherweise wichtige Informationen entlocken oder sie gar auf ihre Seite ziehen. Bis auf Lerandiel und Fianna sprechen die Elfen der Sippe üblicherweise höchstens Brocken von Garethi.

♣ **Lerandiel Klingensang** (530, brillanter Legendensänger und erfahrener Jäger, hellblondes Haar, spitzes Kinn, schlanker Wuchs, überlegt und distanziert; Menschenkenntnis 7 (13, 17, 13), Willenskraft 15 (12, 17, 13), SK 4) ist einer der ältesten der Sippe, sein Wort wiegt schwer innerhalb der Gemeinschaft, weswegen er jedes seiner Worte mit Bedacht wählt. Er ist durch den jüngsten Zusammenstoß mit Tirulfs Gruppe zutiefst beunruhigt und einer der schärfsten Vertreter einer harten Konfrontationslinie. Er weiß über die Existenz des Verhältnisses von Calenleya Himelssucher und Pedder Ruderokow Bescheid und kann bei entsprechend dringlicher Nachfrage

den Heldinnen davon berichten oder deren Vermutungen bestätigen, auch wenn er kaum Details kennt.

Mögliche Motivation, den Heldinnen zu helfen: Lerandiel sieht sich mehr als alle anderen für die Sippe verantwortlich. Wenn die Heldinnen ihm glaubhaft und mit entsprechenden Informationen versichern können, dass sie möglicherweise das Geisterproblem beseitigen können, so wird er ihnen nach etwas Bedenkzeit jede für die Sippe tragbare Hilfe zukommen lassen.

♣ **Gilionor Hagelpfeil** (108, kompetenter Wildnisläufer und Bogenschütze, blauschwarzes Haar, starke Wangenknochen, kräftige Arme, raubtierhafte Ausstrahlung, Wildnisleben 13 (12, 15, 13)) ist ein stiller Elf, der schon mehr Jahre gesehen hat als die meisten Menschen, und einer der geschicktesten Jäger der Sippe. Er fühlt sich am wohlsten in den Weiten des ewigen Eises

und kann den Heldinnen je nach Gefahrenlage „zufällig“ zu Hilfe eilen, wenn es die Lage erfordert (in Wahrheit hat er einfach gern ein Auge auf die Fremdlinge). Durch seine weiten Wanderungen weiß er am meisten über Art und Auftauchen des Geistes von Pedder Ruderokow und kann wertvolle Informationen liefern.

Mögliche Motivation, den Heldinnen zu helfen: Wird Gilionor darauf aufmerksam, dass die Heldinnen möglicherweise ein Muster in den Erscheinungsorten von Pedders Geist entschlüsseln könnten, so kann er ihnen fehlende Hinweise geben. Sollten sie schlagkräftige Unterstützung benötigen, so wird er sich selbst zur Verfügung stellen, denn nichts würde ihm mehr Freude bereiten als endlich den geisterhaften Schrecken aus den geliebten Jagdgründen endlich zu vertreiben.

♣ **Fianna Eisesfeuer** (70, kompetente Wildnisläuferin, hellblondes Haar, komplex geflochtene Frisuren, dünner Mund, breites Lächeln, aufmerksam und zugewandt) ist eine alte Vertraute und langjährige Liebhaberin von Calenleya. Als solche weiß sie viel über das Beziehungsleben von ihr und Pedder zu berichten. Wie alle in der Sippe schweigt sie sich für gewöhnlich darüber aus, allerdings fühlt sie sich Odanya durch ihre Beziehung zu Calenleya näher als die meisten innerhalb der Sippe.

Mögliche Motivation, den Heldinnen zu helfen: Wenn sie sich neben ihren eigenen Sorgen auch um das Wohl von Odanya kümmern, mit ihrer Außenseiterposition empathisieren und sich möglicherweise gar dafür einsetzen, Odanya in ihrer Sippe zu integrieren, so kann Fianna durch ihr Mitgefühl für Odanya zur Verbündeten werden. Sie wird dann mit großer Liebe zum Detail von der Beziehung zwischen



Calenleya und Pedder berichten und auch Odanyas Herkunft offenlegen.

♣ *Sanyadriel Weißenwelle* (19, durchschnittliche Formerin, goldweiße Zöpfe, rundes Gesicht, sehr große Augen, stets verspielte Finger; Verbergen 6 (13, 11, 11)) ist eine junge Elfe, nur wenig älter als Odanya Weißenwelle. Sie dient vor allem dazu, die Behandlung innerhalb der Sippe zu kontrastieren als „vollwertiges“ Mitglied: Wo immer Odanya Weißenwelle außen vor bleibt, darf Sanyadriel als Teil der Sippe dabei sein. Sie ist ähnlich neugierig wie Odanya, sieht sich aber an den Heldinnen schnell satt. Sie kann das Dorfleben auch etwas auflockern, sie ist nämlich die Einzige, die sich trauen wird, den Heldinnen Streiche zu spielen.

Mögliche Motivation, den Heldinnen zu helfen: Sanyadriel fühlt sich Odanya verbunden und kann als Joker dienen, wenn eine entscheidende Information fehlt. Sie wird diese dann beiläufig als etwas Aufgeschnapptes fallenlassen, wenn sie sich den Heldinnen mal wieder in einer Anwandlung von Neugier annähert.

Ein Handel zum beiderseitigen Vorteil

Im Dorf wird man die Heldinnen alles andere als freundlich empfangen. Vermutlich wird ihr Kommen schon bemerkt, lange bevor sie über den Rand des Tals auf das Dorf blicken können. Heldinnen mit besonders scharfen Augen (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3) können zuvor schemenhaft Gestalten in der Ferne erblicken, die innerhalb weniger Momente auch schon verschwunden sind. Es sind Späher der Elfen, die das Dorf über die ankommenden Gäste informieren.

Entsprechend vorbereitet empfangen die Elfen die Heldinnen, die in einen ganzen Haufen erhobener Speere, Robbentöter und angelegter Pfeile blicken, wenn sie der Siedlung nahekomen. Wortführer der Elfen ist Lerandiel Klingensang, der sich insbesondere durch die jüngsten Ereignisse mit Tirulf feindselig und abweisend gibt. Alleine die Tatsache, dass die Heldinnen nun die genaue Lage der Siedlung kennen, ist für ihn schon ein potenzieller Grund, diese auf der Stelle zu töten.

Mithilfe von Odanya sollte es den Heldinnen allerdings zumindest gelingen, ihr Anliegen klarzumachen. Wenn ihnen kein herausragender diplomatischer Erfolg gelingt, dann wird man ihnen ihre Waffen abnehmen und sie zusammen mit Odanya zu Calenleyas alter Behausung am Rande des Dorfs führen. Diese ist allerdings bis auf die wenigen Habseligkeiten von Odanya, die jetzt dort wohnt, völlig kahl und leer. Wie bei Elfen üblich wurden all ihre Habseligkeiten nach dem Tod an andere Mitglieder der Sippe weitergegeben. Fürs Erste sind sie hier unter bewachten Arrest gestellt, bis über das weitere Vorgehen entschieden ist. Wenn die Heldinnen Fragen haben, so wird Odanya sie ihnen nach bestem Wissen und Gewissen beantworten.

Schließlich wird man sie nach Stunden des Wartens wieder vorführen, um ihnen ein Angebot zu machen. Lerandiel und die Firnelfen wünschen von ihnen, dass sie sich des Geisterproblems annehmen, das die Jagdgründe der Elfen schon seit einer Weile plagt. Im Gegenzug würde

man den Heldinnen den ersehnten Waffenstillstand anbieten.

Tatsächlich steckt dahinter ein einfaches Kalkül: Die Weißenwelle-Sippe sieht sich dem Geisterproblem selbst nicht gewachsen, besondere Hoffnungen steckt man aber trotzdem nicht in die kleine Gruppe an Fremdlingen. Es wäre Lerandiel im Gegenzug nur recht, wenn diese im Kampf mit Pedders Geist den Tod fänden, damit das Geheimnis des Dorfes gewahrt bliebe. Sollten die Heldinnen wider alle Erwartungen doch Erfolg haben, so wäre dies ebenfalls ein Gewinn für die Sippe, ein ganz außergewöhnlicher sogar. Viel zu verlieren haben die Elfen also nicht, zumal man den Heldinnen zumindest soweit Glauben schenkt, als dass man ihnen keine feindseligen Absichten unterstellt.

Wenn die Heldinnen nicht im Auftrag von Tirulf in Sel'Telari sind, sondern von Odanya bei Glyndhaven rekrutiert wurden, dann wird Lerandiel im Austausch für ihre Hilfe Wertgegenstände anbieten. Zwar glaubt man auch in dieser Version nicht an ihren Erfolg, aber wenn sie das Problem tatsächlich lösen sollten, so lässt sich Lerandiel auf keinen Fall lumpen.



Nach der Einigung mit den Heldinnen ist Lerandiel durchaus bereit, das wenige Wissen über Pedders Geist (oder *finn grey'le*, in etwa „eisiger Schatten“, wie er von den Elfen genannt wird), über das er verfügt, mit den Helden zu teilen. Gilionor wird die Heldinnen in die Jagdgründe nordwestlich verweisen, dort habe es die meisten Sichtungen von Pedders Geist gegeben. Dabei bleibt er aber strikt auf das Wesentliche fokussiert, abweichende Fragen zur Sippe oder ähnliches wird er ignorieren.

Den Heldinnen wird überdies erlaubt, den von Odanya schon angekündigten Schneesturm im Schutz der Siedlung auszusitzen und sich eine Weile (maximal einen Tag) in der Siedlung aufzuhalten, um sich von den Strapazen der Reise zu erholen. Unbewacht bleiben sie dabei allerdings nicht, auch wenn man sie nicht mehr offen bedrohen wird (solange sie sich nichts zu Schulden kommen lassen jedenfalls). Odanya wird sich dabei weiterhin dicht an die Heldinnen halten, die für sie ihre persönlichen Hoffnungsträger darstellen und sie am Ende zur Retterin der Sippe machen könnten. Außerdem wird sie ihnen im dörflichen Leben mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Das Leben im Dorf kannst du je nach Interesse der Heldinnen mehr oder weniger ausführlich bespielen, sie bleiben hier jedoch größtenteils Außenseiter (je nach Anstrengung können sie möglicherweise erste leichte Kontakte knüpfen). Aufmerksamen Beobachterinnen fällt dabei auf, dass Odanya sich letztlich in einer ähnlichen Außenseiterposition wie sie befindet und anscheinend daran gewöhnt ist. Im Folgenden findest du eine Ideensammlung beispielhafter Szenen, mit denen du das Leben im Dorf ausgestalten kannst:

Die Elfen ziehen aus zur Jagd oder zum Fischfang, abendliches Salasandra im Mondenschein, Gilionor lässt sich von den Heldinnen über die Reise nach Sel'Telari berichten, Fianna sieht nach Odanyas Wohlbefinden, eine eingefallene Behausung wird magisch repariert, eine von Pedder verwundete Elfe kehrt zurück.

Wenn es sich dramaturgisch anbietet und die Heldinnen bereit sind, sich wieder ins Eis zu wagen, kannst du die

Szenen im Dorf mit dem heraufziehenden Schneesturm beenden, der rund einen halben Tag anhalten wird. Sollten sie danach nicht innerhalb eines Tages zum Aufbruch drängen, so werden die Elfen jedenfalls dafür sorgen, dass die Fremdlinge endlich das Dorf verlassen. Odanya wird die Heldinnen in jedem Fall begleiten. Sollten diese aus irgendeinem Grund darauf bestehen, allein auszuziehen, so wird Odanya diesen auf Abstand folgen.

Auf Geistersuche

In diesem Abschnitt verdichten sich die Hinweise auf die Geschichte, die den aktuellen Geschehnissen zugrunde liegt. Am Ende werden sich die Helden aufmachen, das Zentrum des Schreckens zu finden.

Wieder im Eis

Die Helden brechen auf ins Ungewisse, auf der Suche nach einer noch unbekannten Kreatur. Mehr als die Jagdgründe im Nordwesten hat man ihnen vermutlich nicht gewiesen. Es bietet sich daher an, recht früh Pedders Geist erscheinen zu lassen (zumindest zwischen Abend- und Morgengrauen), damit sich bei ihnen nicht das Gefühl von langgezogenem Umherirren ohne klares Ziel einstellt, sondern stets der Eindruck besteht, hinter der nächsten eisigen Düne könnte man wieder der Ungestalt über den Weg laufen.

Bis die Helden Calenleyas alten Unterschlupf erreichen, sollten sie Pedders Geist mehrere Male begegnet sein, in der Ausgestaltung der Begegnungen kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen. In einer Szene mag ein immaterieller Pedder nur ein wimmernder Klagegeist sein, in einer anderen fällt er in materieller Gestalt über die Helden her – je unberechenbarer, desto besser. Idealerweise haben die Spieler stets Angst, eine Schreckenskreatur könnte sie urplötzlich überfallen, nur um manchmal überrascht zu werden, dass die Kreatur auch andere Seiten besitzt. Seine Brandnarben sollten dabei stets auffällig und gleich beschrieben sein, damit deutlich wird, dass es sich um die gleiche Wesenheit handelt. Dabei sollte die Stimmung stets angespannt bleiben, letztlich sind die Helden hier größtenteils allein in Pedders Revier.

Pedder selbst fühlt sich unbewusst zu seiner Tochter Odanya hingezogen, was der Grund für die häufigen Erscheinungen im Umfeld der Helden ist. Die Frequenz und Intensität von Pedders Erscheinungen sollte sich dabei merklich erhöhen, je weiter sie sich von Sel'Telari entfernen.

Hier findest du zudem noch eine Reihe weiterer Vorschläge für andere Begegnungen, um die Reise (insbesondere tagsüber) abwechslungsreicher zu gestalten:

- **Elfische Jagdgruppe:** Wenn die Spieler das Rollenspiel in der Siedlung genossen haben, kann es sich anbieten, zur Auflockerung eine elfische Gruppe von Jägern auftauchen zu lassen. Je nach Meisterintention kann diese vorsichtig feindlich eingestellt

sein (in diesem Falle war die Gruppe seit Tagen nicht mehr im Dorf und kennt die Helden daher nicht) oder hilfsbedürftigen Heldengruppe zufällig wichtige Informationen zukommen lassen („Menschen in Sel'Telari? Das gab es zuletzt vor Odanyas Geburt. Wie hieß das komische Rosenohr doch gleich?“).

- **Fjarninger Barbaren auf der Durchreise gen Süden:** In die Ferne hat es diese Gruppe von Barbaren verschlagen, die sich nur auf Provokation hin aggressiv gibt. Auf Nachfrage wissen sie nichts von Pedders Geist zu berichten (der ist zurzeit ganz auf Odanya fixiert). Das kann ein Hinweis sein, dass Pedder sich seine Ziele nicht rein willkürlich auswählt.

- **Gletscherwurm am Horizont:** Zwar ist der Drache viel zu weit weg, um den Helden wirklich Angst zu machen, Odanya jedoch (und jede andere Firnelte würde es ihr gleichtun) langt in fast schon ritueller Geste an das Onyxamulett um ihren Hals.

- **Menschliche Wilderer aus Glyndhaven:** Die Gruppe von Menschen ist sichtlich angeschlagen (von einem Gefecht mit Elfen aus der Weißenwelle-Sippe) und befindet sich auf der Flucht gen Glyndhaven. Für Weiterhilfe sind sie äußerst dankbar und beklagen sich ausladend, dass die ganze Reise eh umsonst gewesen sei – weit und breit sei nämlich nichts aufzufinden, was sich jagen ließe (eine Folge von Pedders dunkler Präsenz). Odanya wird die Helden still darauf aufmerksam machen, dass es sich bei der Gruppe um Wilderer handelt, die gegen ihre Sippe gekämpft hätten. Folgen sie gar ihrer Aufforderung, die Wilderer auszuschalten, so wird man ihnen das in Tel'Selari hoch anrechnen (und sich ggf. deutlich kooperativer zeigen im Kapitel **Rückkehr nach Tel'Selari**, siehe Seite 14).

- **Leiche einer nachtalbischen Kundschafterin:** Insbesondere, wenn die Helden das Abenteuer **Klingen der Nacht** erlebt haben, bietet sich diese Begegnung an. Die Leiche der Dunkelelfe ist schon vollständig festgefroren, Wertgegenstände (vor allem auch das Endurium) sind bereits geplündert worden.

- **Leiche von Sanyoloe Weißenwelle:** Die Leiche des Jägers, des ersten elfischen Opfers von Pedder, ist noch keine zwei Tage alt, sie findet sich in einer kleinen Höhle, die der Elf zum Schutz vor dem Schneesturm aufgesucht hat. Sein ganzer Körper ist von der Geisteressenz Pedders gezeichnet. Wenn

die Helden die Leiche zurück ins Dorf bringen, ist man den Helden dafür sehr dankbar (und zeigt sich ggf. deutlich kooperativer, siehe Seite 12). In diesem Fall solltest du die Szene **Calenleyas geheimer Unterschlupf** auf den Rückweg zum Dorf verlegen.

Calenleyas geheimer Unterschlupf

Irgendwann auf ihrer Suche werden die Helden auf diese verborgene Höhle stoßen. Entweder führt eine Erscheinung von Pedder selbst sie hierhin oder sie folgen (tagsüber) einer Spur flüchtiger Hinterlassenschaften. Die Höhle bietet guten Schutz vor dem Wetter und eignet sich hervorragend als Möglichkeit, um wieder Kräfte zu schöpfen. Im Inneren findet man zwischen dem Dreck der Jahre ein Sammelsurium teils exotischer, teils fast schon banaler Gegenstände aller Art, Funde und Tauschstücke von Calenleya, die gerne Tand aus aller Welt gesammelt hat.

Wenn die Helden zur Ruhe gekommen sind, spielt sich hier folgende Szene ab: Pedders Geist erscheint und ignoriert sowohl sie wie auch Odanya. In diesem Moment ist er völlig gefangen in einer Erinnerung an die Zeit, als er sich in dieser Höhle wieder und wieder mit Calenleya getroffen hat. Der Geist gestikuliert, ganz so als stünde ihm jemand gegenüber, mit dem er sich unterhalten könnte. Keinen Ton gibt er von sich, bis er sich plötzlich wie besessen Odanya zuwendet und ein ohrenbetäubendes „Odanya“ hinauskreischt, das jedem der Anwesenden das Blut in den Adern gefrieren lassen sollte, und verschwindet. Odanya ist mehr als verängstigt.

Den Helden stehen nun zwei Optionen offen: Vielleicht wollen sie den Geistererscheinungen weiter folgen. In

diesem Falle werde sie diese im Kapitel **Auf Schatzsuche** zum Finale führen. Möglicherweise wollen die Helden aber auch nach Tel'Selari zurückkehren, um mehr Licht ins Dunkel der Geschehnisse zu bringen.

Rückkehr nach Tel'Selari

Im Dorf sollte es den Helden jetzt gelingen, bei irgendeinem der Elfen einen Durchbruch zu erzielen und die Hintergrundgeschichte um Calenleya und Pedder zumindest teilweise aufzudecken. Vor allem Fianna kann ihnen viel berichten, aber jeder der wichtigen Elfen kann sie auf die richtige Fährte bringen (siehe auch deren Motivationen auf Seite 11). Das Wissen um ihre halbelfische Herkunft wird Odanya schwer treffen, sie aber letztlich auch erleichtern, da damit ihr ganzes Leben und ihre Andersartigkeit zumindest einen Sinn bekommt.

Spätestens wenn der Name „Pedder“ fällt (diesen kennen sie bereits von Tirulf), sollte den Helden klar werden, dass Geisterjagd und Schatzsuche miteinander verknüpft sind. Vom genauen Schicksal Pedders weiß keiner der Elfen etwas, das Erscheinen seines Geistes sollte jedoch für sich sprechen.

Mit dem Wissen um die Identität des Geistes ausgestattet ist es nun an den Helden, ein letztes Mal auszuziehen und die Geisterplage ein für alle Mal zu beenden. Hierzu müssen sie entweder den Erscheinungen von Pedder folgen (die sich nahe dem Zentrum seiner Macht, dort, wo sich seine Leiche befindet, häufen und intensivieren). Gilionor kann hier notfalls den entscheidenden Hinweis geben. Auch Odanya wird im Zweifelsfall schlicht darauf drängen, den Geist wieder zu suchen; sie will nun ihren Vater stellen.

Auf Schatzsuche

In finalen Abschnitt finden die Heldinnen Pedders Leiche und können den Geist erlösen. Vorher werden sie sich allerdings noch Tirulf und seinen Schergen stellen müssen, die ihnen in den Rücken fallen.

Falls du zur Ausgestaltung noch weitere Zufallsbegegnungen einbauen willst, dann findest du unter entsprechende Vorschläge auf den Seiten 8 und 13.

Die einzig notwendige Begegnung ist die Wiedervereinigung mit Tirulf und seinen Schatzjägern.

Hinterhalt – Tirulf schlägt zu

Auf der Suche nach Pedders Leiche wird es die Heldinnen weiter nach Nordwesten treiben, immer den nächtlichen Erscheinungen von Pedder hinterher. Seit seinem bizarren Auftritt in Calenleyas Unterschlupf ist er recht still geworden, begnügt sich meist damit, Odanya zu beobachten, bevor er verschwindet und irgendwo am Horizont wiedererscheint, um die Heldinnen zu sich zu ziehen.

Gänzlich unerwartet kommt es nach rund zwei Tagesmärschen zu einem erneuten Aufeinandertreffen mit Tirulf und seiner Bande an Schatzjägern.

Sollten die Heldinnen außergewöhnlich schnell und erfolgreich im Aufspüren von Pedders Leiche gewesen sein, dann kann das Aufeinandertreffen auch während des Kampfes gegen Pedder im Finale (als größere Herausforderung) stattfinden. In diesem Fall wird Tirulf aber ohne lang zu fackeln zum Angriff übergehen.



Tirulf hat niemals an den Erfolg der Heldinnen beim Aushandeln eines Waffenstillstands geglaubt und diese nur als Ablenkungsmanöver missbraucht, um von seiner eigenen Expedition abzulenken, die er einige Tage nach deren Abreise gestartet hat. Nichtsdestoweniger freut er sich aber über den glücklichen Zufall und wird versuchen, aus den Heldinnen jegliche interessante Information herauszulocken (Proben auf *Menschenkenntnis* (*Lüge durchschauen* oder *Motivation erkennen*), um seine Pläne zu erraten).

Er selbst hatte schon mehrere Treffen mit Pedders Geist, an den Brandnarben in seinem Gesicht hat er dessen wahre Identität erkannt. Somit befindet sich Tirulf

letztlich auf exakt der gleichen Mission wie die Heldinnen, er folgt Pedders Geist zu dessen Ursprung (als Pedders Neffe besitzt auch er eine gewisse Affinität für ihn). Später wird Tirulf bei passender Gelegenheit (z. B. im Nachtlager) versuchen, die Heldinnen hinterrücks umzubringen, um die Beute nicht mit ihnen teilen zu müssen.

Falls die Heldinnen nie im Auftrag Tirulfs standen oder neben Odanya noch weitere Elfen im Gefolge haben, so wird Tirulf nicht lange fackeln und zum Angriff übergehen. Seine Hitzköpfigkeit geht mit ihm durch, wenn er seinen Schatz in Gefahr sieht.



Vater und Tochter

In einer schmalen, aber tiefen Spalte im Eis können die Heldinnen schließlich Pedders im Eis konservierte Leiche finden, nichts weiter als der unnatürlich umgeknickte Körper von jemandem, der das Pech gehabt hat, im Schnee den falschen Schritt zu setzen. Keine Spur von irgendwelchen Reichtümern. Hier unten in der Dunkelheit wird sich Pedders Geist den Heldinnen das letzte Mal in den Weg stellen. Sein Verhalten hängt dabei von deren Vorgehen ab.

- Wenn die Heldinnen die Hintergrundgeschichte um Pedder, Calenleya und Odanya aufgedeckt haben, so können sie hier, wo Pedders Geist sich bruchstückhaft seiner Persönlichkeit als Lebender erinnert, an dessen Menschlichkeit appellieren und Odanya als seine Tochter vorstellen. Können sie den Geist an seine Liebe zu Calenleya erinnern und ihm klarmachen, dass seine Liebe zu ihr in der gemeinsamen Tochter fortbesteht, so wird seine gefesselte Seele erlöst.
- Greifen die Heldinnen Pedder an oder versuchen sie einen Exorzismus, so wird Pedder sich kreischend zur Wehr setzen und bis zu seinem Vergehen kämpfen.
- Bleibt ihnen nur der Kampf, ohne jedoch genügend Schlagkraft mit sich zu führen, so wird Pedder nach einigen Kampfunden das Onyxamulett um Odanyas Hals erkennen. Es gehörte einst Calenleya und wird ihm klarmachen, dass er seine Tochter vor sich hat, worin er Erlösung findet.

Ausklang

Machen sich die Heldinnen die Mühe, Pedders Leiche aus dem Eis zu bergen (und ggf. zu bestatten), so finden sie an ihm nur wenige Wertgegenstände, die ein paar Dukaten einbringen. Spätestens hier erweist sich die Erzählung vom Schatz als Mär.

Die Weißenwelle-Sippe wird den Erfolg der Heldinnen allerdings durchaus anerkennend mit ein paar zusätzlichen Wertgegenständen in Form von Bernstein, hochwertigen Pelzen oder magisch geformten Kunstgegenständen zu danken wissen. Hat sich eine der Heldinnen im Sinne der Sippe besonders hervorgetan, so kann sie

auch einen besonderen Gegenstand, etwa eine elfische Waffe, ein Elixier oder aber ein Onyxamulett oder eine Tätowierung erhalten.

Je nach Geschmack von Meisterin und Gruppe kann eines von zwei Enden ausgewählt werden:

- Odanya entschließt sich eigenständig, die Weißenwelle-Sippe zu verlassen. Durch ihre neuerlangten Erfahrungen (nicht zuletzt auch dank der Heldinnen) ist sie neugierig auf die Welt geworden und will ihr neuentdecktes menschliches Erbe erkunden.
- Odanya wird verstoßen, da man durch die neuerliche Zusammenkunft mit Pedder überzeugt ist, jegliche Verbindung zur Menschenwelt kappen zu müssen. Als Personifikation des *badoc* bleibt Odanya nur das Exil.

Der Mühen Lohn

Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers erhalten die Heldinnen **15 Abenteuerpunkte**, zusätzlich kannst du bis zu **5 Abenteuerpunkte** für Steigerungen auf Talente wie *Wildnisleben*, *Magiekunde* oder *Sphärenkunde* oder auch die Sonderfertigkeit *Sprache (Isdira)* vergeben. Ihnen bleibt Odanya in jedem Falle als gute Vertraute erhalten, sollten sie je wieder nach Norden kommen. Sie können sie allerdings auch begleiten auf der Suche nach einer neuen Heimat bei den Menschen, was den Einstieg in ein neues Abenteuer bedeuten kann.



AVENTURIEN

Sehnsuchtsmelodie

von Eric Schanz

Weit fernab im Norden, jenseits der Grenzen von üppiger menschlicher Besiedlung, kämpfen die wenigen Bewohner des ewigen Eises inmitten ihrer harschen Heimat täglich ums Überleben.

In Glyndhaven sucht der wagemutige Tirulf Karparenko das große Glück jedes Abenteurers, die Verheißung von Ruhm und Reichtum, irgendwo verborgen unter den Massen von Schnee und Eis – und nur er verfügt über eine vielversprechende Spur. Einmal schon ist er ausgezogen, nur um wenig später die Schatzsuche schwerverwundet abbrechen zu müssen, denn eine Gruppe Firnelfen, die Weißenwelle-Sippe, denkt gar nicht daran, ihre Jagdgründe mit Menschen zu teilen.

Hier kommen die Helden ins Spiel, als Vermittler obliegt es ihnen, zwischen Elfen und Menschen einen Ausgleich zu schaffen. Doch was als einfache diplomatische Mission startet, entpuppt sich bald als schwer durchschaubares Geflecht verschiedenster Geheimnisse, die allesamt mit einer unheimlichen Präsenz zusammenhängen, die durch die weiße Wüste streift und sich Mensch wie Elf gleichermaßen in den Weg stellt.

Um den Schrecken zu beseitigen, müssen die Helden in die lang vergessene Vergangenheit eintauchen, immer jener Melodie von Sehnsucht folgend, die der Wind in alle Ecken des Landes trägt.



Stichworte zum Abenteuer: Expedition im eisen Norden jenseits von Glyndhaven, Konfrontation mit firnelfischer Sippe, Geisterjagd

Genre: Wildnisabenteuer, Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft oder Goldgier sowie der Mut, in die Kälte des Nordens auszuweichen

Ort: Glyndhaven, Ewiges Eis

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): kompetent

Anforderungen:

Naturtalente

Kampf

Gesellschaftstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteurers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW033