

HELDENWERK

40



Wolfshertz

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Zoe Adamietz

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Julia Beske

Lektorat

Anna-Lena Schwenkler

Korrektorat

Stephan Pongratz

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Florian Häckh, Steffen Brand

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **Marketing** Cora Elsässer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach **Ulisses Digital** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitzyk **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Philipp Baas, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson, Michelle Weniger **Vertrieb** Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

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.

Mit Dank an Zoe Adamietz für Ratschläge und Verbesserungen.

Ebenso Dank an Julian Marioulas für seine Expertenmeinung.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2022 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.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	3
Kapitel 1: Der Tod einer Schamanin	4
Kapitel 2: Diebstahl von einer Toten	6
Kapitel 3: Diebe mit lauterem Motiv	10
Kapitel 4: Die Suche	11
Kapitel 5: Der Widersacher wider Willen	12
Kapitel 6: Zurück im Nivesenlager	13
Anhang	14

☞ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

☞ **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 NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Ge-weihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

☞ **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

☞ **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

WOLFSHERZ



Hintergrund

»Zu Beginn des Winters war ich während einer Jagd auf der Flucht vor einem wilden Mammut, das ich durch leichtsinniges Tun aufgeschreckt hatte. In Panik fiel mein Blick auf die gefrorene Bucht. Ich lief darüber, das Mammut hinter mir aber brach ein. Ich war gerettet, während das Tier zwischen den brechenden Eisschollen strampelte und dann unterging. Ich konnte jedoch lange nicht zurück über die Bucht und musste Tage in der Kälte ausharren. Da hat er mich wohl erfasst, der Hauch des gnadenlosen Jägers.«

—der nivesische Jäger Arjuk über seine Erlebnisse, falls er denn dereinst über sie sprechen kann und wird

Das Abenteuer führt die Helden in ein Lager der Hokke-Nivesen. Diese haben ihre Winterlager meist in der Nähe von Gerasim und ihre Sommerlager zwischen dem Golf von Riva und der Bernsteinbucht. Sie folgen den Zügen ihrer Karene und leben von der Jagd und vom Fischfang. Es waren Schamanen aus dem Stamm der Hokke, die vor einigen Jahren eine Schrift für das Nivesische entwickelten. Wie alle Nivesen glauben auch die Hokke an die Himmelswölfe und eine vielgestaltige Geisterwelt.

Wichtige nivesische Begriffe

Fienlauki	Wintergeister
Gabetaj	Luftgeister
Juajok	Erdgeister
Kaskju	Schamanin
Kasknuk	Schamane
Käämi	hochprozentiger Schnaps aus vergorener Karenmilch
Kekkääle	Feuergeister
Lahti	Häuptling
Manikku	die Himmelswölfe, höchste Götter der Nivesen
Nujuka	die nivesische Sprache
Nujuknutak	bei den Hokke verbreitete Schrift des Nujuka
zur Wintermutter gehen	sterben

Stichworte zum Abenteuer: Schamanismus, Konflikte um Tradition und Erneuerung in einer nivesischen Sippe, moralische Entscheidungen und ein Antagonist wider Willen

Genre: Gesellschaftsabenteuer in der Wildnis

Voraussetzungen: kältetaugliche Helden mit Interesse an der nivesischen Kultur sowie Sprache an sich

Ort: das Winterlager einer Sippe der Hokke-Nivesen westlich der Gelben Sichel, Hoher Norden

Zeit: am Ende eines Winters ab 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Wissentalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte

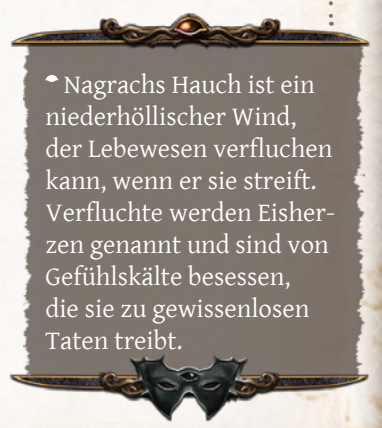


Was bisher geschah

Problemlage 1: In einer Sippe des Nivesenstammes der Hokke ist die greise Schamanin Lojmaa dem Sterben nahe. Sie spürt seit einiger Zeit ein Durcheinander in der Geisterwelt, das sich auf ihre Sippe bezieht, kann es aber nicht deuten. Die Schamanin ahnt nicht, dass der Auslöser des Chaos ein Mitglied der Sippe ist, der Jäger  Arjuk, der von Nagrachs Hauch erfasst wurde und nun ein Eisherz ist. Die Kaskju kann nicht in Frieden gehen, bevor nicht eine Lösung gefunden ist. Als die Helden von einem Wolf ins Lager geführt werden, findet sie jedoch ihren Frieden. Ihr Tod ist ein schwerer Schlag für die Sippe, bietet jedoch zugleich die Lösung ihres Problems, denn er lässt einen langjährigen Konflikt eskalieren und zwingt die Sippe zu einer Entscheidung.

Problemlage 2: Lojmaa schrieb seit vielen Wintern die mündlichen Erzählungen älterer Sippenmitglieder auf und ließ sie zum Hesindegeweihten Damiano in Gerasim bringen, mit dem ihr Stamm die nivesische Schrift zu entwickeln begann. In der Sippe selbst

• Nagrachs Hauch ist ein niederhöllischer Wind, der Lebewesen verfluchen kann, wenn er sie streift. Verfluchte werden Eisherzen genannt und sind von Gefühlskälte besessen, die sie zu gewissenlosen Taten treibt.



ist die neue Schriftlichkeit sehr umstritten (Argumente siehe **Anhang** ab Seite 14).

Problemlage 3: Es ist Tradition der Nivesen, mit dem Tod eines ihrer Sippenmitglieder nicht nur dieses, sondern auch dessen Besitztümer zu verbrennen. Neben der Kaskju müssen also auch all ihre Papiere und Schriftrollen verbrannt werden. Während die Traditionalisten froh sind, dass sie die Niederschriften so loswerden, will das junge Geschwisterpaar **Genko** und **Naij** (siehe Seite 10) diesen Verlust nicht hinnehmen. Zwar wurden in den vergangenen Wintern bereits Aufzeichnungen nach Gerasim gebracht und damit gerettet, doch die Geschwister ahnen, dass es nicht genug Material ist, um die Erkenntnisse der Schamanin rekonstruieren zu können. Sie entwenden die Schriftrollen aus dem Totenlager und stellen die Sippe so vor ein zusätzliches moralisches Problem: Das Entwenden der Papiere ist zwar ein Verstoß gegen die nivesischen Sitten, bedeutet jedoch die Rettung des vergänglichen Erzählten.

Was geschehen kann

Die Helden können Nachforschungen anstellen. Genko und Naij geben schließlich zu, wo sie die Papiere

versteckt haben. Ihre Hoffnung war, dass die Niederschriften auf diese Weise nicht nur gerettet werden, sondern sogar eines Tages ihren Weg zu dem Hesindegeweihten finden.

An einer Buche stellt sich jedoch Arjuk den Helden in den Weg, um zu verhindern, dass sie an die Schriftrollen gelangen. Als Eisherz spürt er durch Belshirashs Einflüsterungen instinktiv die Gefahr, die von den Papierrollen für ihn ausgeht, sollten sie in die Hände der Helden gelangen. Eine der Aufzeichnungen enthält nämlich einen speziellen Exorzismus gegen Eisherzen.

Das Finale

Entscheiden die Helden, die Schriftrollen zu lesen, entdecken sie, dass die Kaskju *Lojmaa* darin einen schamanischen Exorzismus notiert hat, wie er ihr von einem alten Nivesen (der inzwischen starb) im Laufe des Winters berichtet wurde und mit dem man den Fluch eines Eisherzens brechen kann.

Berichten die Helden dem Nachfolger der Kaskju davon, können sie gemeinsam das Ritual an Arjuk durchführen und ihn retten. Die traditionalistischen Nivesen sehen ein, dass die Schrift ihnen hier helfen konnte. Allerdings gilt die Sitte, alle Besitztümer mit einem Toten zu verbrennen, natürlich weiterhin.

Kapitel 1: Der Tod einer Schamanin

Einstieg

Das Abenteuer beginnt irgendwo in den Wäldern zwischen dem Golf von Riva und der Grünen Ebene. Die Heldinnen werden auf einen Wolf aufmerksam, der immer wieder auftaucht und ihnen schließlich einen Weg zum Lager der *Hokke-Nivesen* zeigt. Besonders wahrscheinlich ist dies in der Nähe von Riva, Gerasim oder Norburg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (stückweise):

- Abseits eures Weges bemerkt ihr plötzlich, wie ein Paar bernsteinfarbener Augen aufblitzt. Sie leuchten in Kniehöhe aus dem Gebüsch und mustern euch ruhig und gelassen. Oder zwinkern sie sogar?
- Am Wegesrand sitzt ein grauer Wolf, schwächling und mit bernsteinfarbenen Augen. Langsam steht er auf, dann dreht er sich um und verschwindet zwischen Büschen.
- Schon von Weitem könnt ihr an einer Weggabelung erneut einen Wolf erkennen. Ob es das gleiche Tier ist? Unverwandt blickt er euch entgegen. Als ihr euch nähert, läuft der Wolf den rechten Weg entlang und scheint dort zu warten. Dann ist er plötzlich verschwunden.

Ankunft im Winterlager

In einer weitläufigen Senke, die sich zwischen leicht bewaldeten Hügeln in die Erde drückt, können die Heldinnen unzählige Karene erkennen. Viele Hundert dieser flinken und schlanken Tiere stöbern zwischen den Schneeflecken nach Gras. Vereinzelt bewegen sich nivesische Hirten zwischen den Karenen, die meist bunte Bänder im Geweih tragen. Am anderen Rand der Senke stehen einige große Jurten, aus denen Rauch emporsteigt.

Die Heldinnen gelangen in das Winterlager von Häuptling **Kintan** (50, geachtet, redegewandt, Willenskraft 13 (15/14/14), SK 2) und der *Joitu*-Sippe vom Stamm der *Hokke*. Es besteht aus acht großen Jurten und drei Feuerstellen. Etwa 60 Nivesen gehören zur Sippe, die über 800 Karene und zwei Dutzend *Nivesische Steppenhunde* verfügt. Zurzeit ist die Stimmung gedrückt, denn die Schamanin *Lojmaa* liegt im Sterben, wie die Heldinnen schnell erfahren. Kintan scheint verzweifelt und drängt darauf, die Gruppe zur größten Jurte der winterlichen Siedlung zu führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der großen Jurte herrscht dämmriges Licht. Auf einem Lager aus Tannennadeln und weichen Fellen liegt die Schamanin der Sippe. Als sie vom Häuptling hört, dass

ihr von einem Wolf hergeführt wurdet, blickt sie euch aus trüben Augen an. Als ihr euch nähert, flüstert sie: „Juajok sind Gabetaj, die Fienlauki sind durcheinander, Kekkäälle murren und springen, denn Warmes wurde kalt. Aber jetzt haben die Himmelswölfe eine Lösung geschickt.“ Dann atmet sie mit einem erleichterten Seufzen aus und schließt die Augen. „Sie ist nun zur Wintermutter gegangen“, erklärt euch der Häuptling.



Zweck der Szene ist es, emotionale Verbundenheit mit der Nivesensippe anzubahnen. Der Ausspruch der Schamanin sollte die Heldinnen spätestens in Kapitel 2 (siehe **Diebstahl von einer Toten** ab Seite 6) dazu veranlassen, der Sippe zu helfen, sobald die Schriftrollen fehlen.

Die Aussage über die Himmelswölfe deutet für die Nivesen auf die Ankunft der Heldinnen hin. Was jedoch kein Sippenmitglied interpretieren kann, ist die Formulierung „Warmes wurde kalt“.

Vorbereitungen für ein doppeltes Fest

Wie man den Heldinnen erklärt, ist es üblich und zwingend notwendig, dass die Toten verbrannt werden, damit sie nicht zurückkehren. Anschließend wird ein fröhliches Fest gefeiert. Außerdem befindet sich die Sippe in den Vorbereitungen für den Aufbruch Richtung Sommerlager (die Zeit drängt, einzelne Karene sind bereits losgezogen, außerdem tauen die Wege auf), sie wollen jedoch zuvor das Fest zum Abschied aus dem Winterlager feiern. Die Kaskju wird etwas außerhalb des Lagers zusammen mit Feuerholz aufgebahrt.

Die Heldinnen helfen

Als ihre Gäste sehen die Nivesen die Heldinnen in der Pflicht, bei den Vorbereitungen zu helfen, um sich

auf diese Weise für die Gastfreundschaft erkenntlich zu zeigen. Sollten die Heldinnen dies verweigern, äußern die Nivesen deutliche Kritik.

Wenn die Heldinnen mit großem Erfolg helfen – also bei den einzelnen Aufgaben jeweils mindestens 2 QS erreichen – erleichtert dies einige Proben in Kapitel 2 (siehe **Erkundigungen der Helden** ab Seite 7). Ferner bringt das entsprechende Sippenmitglied ihnen bereits etwas Vertrauen entgegen, was bei den Befragungen in Kapitel 2 wichtig ist. Kreuze dafür das erste Kästchen **Vertrauen** bei dem entsprechenden Sippenmitglied an (siehe Personenliste ab Seite 7). Wird 1 QS erreicht, sind die jeweiligen Sippenmitglieder ihnen zumindest freundlich gestimmt.

Werte für alle Sippenmitglieder befinden sich auf Seite 9. Abweichungen werden jeweils im Folgenden angegeben. Eine ausführlichere Beschreibung der Sippenmitglieder findet sich ab Seite 7.

Folgende Aufgaben können die Heldinnen übernehmen:

- **1 Rauma** (66, weißes Haar, die Ruhe in Person, dreifache Großmutter) dabei helfen, die Jurten zu schmücken, siehe Seite 8): Probe auf *Malen & Zeichnen* (Malen)
- **1 Valen** (48, introvertiert, routinierter Umgang mit dem Beil, siehe Seite 8) dabei helfen, ein Karen zu schlachten und auszunehmen: Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (Ausnehmen)
- **1 Arjuk** (28, kurze braune Haare, Einzelgänger, siehe Seite 8) dabei helfen, noch ein oder zwei Hasen zu jagen: Probe auf *Tierkunde* (Wildtiere)
- **1 Olu** (25, grüne Augen, gerechtigkeitsliebend, siehe

• Arjuk ist das unentdeckte Eisherz. Niemand verdächtigt Arjuk zu diesem Zeitpunkt.



Seite 8) dabei helfen, Feuerholz, Kräuter und Vogelbeerenzweige zum Schmücken zu sammeln: Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*

• **Viala** (22, lange rote Zöpfe, Schwester von Olu, siehe Seite 7) dabei helfen, ein von ihr komponiertes Lied einzustudieren: Probe auf *Musizieren (Blasinstrumente)*

• **Enan** (32, für einen Nivesen recht groß, redet gern und viel, siehe Seite 7) dabei helfen, nivesischen Schnaps aus vergorener Karenmilch (*Käämi*) herzustellen: Probe auf *Lebensmittelbearbeitung (Schnapsbrennen)*

Es ist nicht erwünscht, dass die Heldinnen beim Aufbahren der Kaskju helfen. Ihnen wird ebenfalls verwehrt, Totenwache zu halten – dies ist nur Sippenmitgliedern gestattet.

Zwar sind Nivesen gastfreundlich, dennoch werden die Heldinnen misstrauisch beäugt, auch wenn die Worte der Schamanin andeuten, dass sie beim Lösen eines Problems behilflich sein könnten – aber kann man sicher sein? Schließlich sind sie mit einem Wolf angekommen, woraufhin die Kaskju verstarb – das macht einige Nivesen nervös.

Heldinnen, die sich auf irgendeine Art gegen die nivesischen Bräuche benehmen, werden zunächst freundlich, dann mit Nachdruck auf ihr unpassendes Verhalten hingewiesen. Nähert sich eine Heldin beispielsweise der Aufgebahrten zu sehr, muss sie womöglich beim Feuermachen helfen (Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)*) oder wird vom Saunabesuch ausgeschlossen. Wer sich weigert oder den Nivesen sogar mit Gewalt droht, wird dem Häuptling vorgeführt, der zunächst eindringlich um Frieden bittet, dann aber bei Wiederholung den Verweis aus dem Lager ausspricht.

Sollte Häuptling Kintan oder jemand anderes aus der Sippe die Heldinnen ermahnen müssen, wird er sie nicht mehr ohne Weiteres als Vertrauensperson ansehen. Sein Verhalten den Heldinnen gegenüber musst du im Folgenden anpassen.

Um Fehlritte der Spielerinnen zu vermeiden, kannst du sie eine Probe auf *Etikette (Benehmen)* –1 ablegen lassen (für nivesische Heldinnen ist die Probe hingegen um +2 erleichtert):

Probe auf *Etikette (Benehmen)* –1

QS 1 – Es ist unfreundlich, die Geduld seiner Gastgeber überzustrapazieren. Das Leben im Hohen Norden ist hart, und dass jeder mit anpackt, sichert das Überleben der Gruppe. Die Joitu-Hokke besitzen wenig und müssen gut haushalten. Gastfreundschaft kostet sie also einiges.

QS 2 – Es ist ratsam, vorsichtig zu sein, wenn man angreifbar in der Wildnis lebt. Allerdings ist der Zusammenhalt für das Überleben wichtiger alles andere. Wer einmal durch Tatkraft und Freundlichkeit das Vertrauen der Sippe erlangt hat, wird wie ein Familienmitglied behandelt.

QS 3+ – Das Wort von Häuptling und Schamane muss respektiert und befolgt werden. Sie verdanken ihr Amt ihrer Kompetenz. Die Nivesen verehren Wölfe und kommunizieren über die Schamanen mit der Geisterwelt, die von den göttlichen Himmelswölfen beherrscht wird. Gegen Schamane und Häuptling vorzugehen, ist auch eine Beleidigung ihrer Götter.

Haben die Heldinnen mindestens einem Nivesen erfolgreich bei seinen Festvorbereitungen geholfen, so wird dieser sie für die Nacht in seine Familienjurte aufnehmen, bevor am nächsten Tag gefeiert wird.

Kapitel 2: Diebstahl von einer Toten

Am nächsten Morgen

Häuptling Kintan kommt auf die Helden zu und berichtet ihnen, dass vom Totenbett der verstorbenen Kaskju etwas fehlt: Eine Lederhülle, in der sich einige Schriftrollen befanden, wurde gestohlen. Er und die übrigen Nivesen sind bestürzt, dass es jemand gewagt hat, vom Totenbett zu stehlen. Wie wichtig – und umstritten – die Schriftrollen in der Sippe sind, erzählt den Helden zunächst niemand. Insbesondere bekommen sie nicht sofort mit, dass einige Schriftbefürworter unter den Nivesen tatsächlich über den Diebstahl erleichtert sind: Ihnen ist klar, dass die Schriftrollen ansonsten mit der Toten verbrannt worden wären. Diese Erleichterung wird auf keinen Fall offen geäußert.

In dieser Szene geht es um das eigentliche Problem, nämlich den langjährigen Konflikt in der Sippe: um den Umgang mit der neuen Schriftlichkeit. Diesen Hintergrund müssen die Helden jedoch erst aufdecken.

Alternativer Spielverlauf

Für den Fall, dass die Helden die Wachen am Totenbett beobachtet haben, ist die Schriftrolle nicht mit zu der Schamanin gelegt worden, sondern die Geschwister haben sie zuvor direkt aus dem Zelt der Kaskju entwendet. Die Informationen, welche die Helden bei ihren Erkundigungen erhalten, musst du dann allerdings anpassen.



Erkundigungen der Helden

Die Helden können verschiedene Nivesen zu den Geschehnissen befragen. Die *Hokke*-Nivesen sprechen in der Regel zumindest etwas Garethi, sodass eine Verständigung auch möglich ist, wenn keiner der Helden Nujuka spricht.

Die Totenwache bei der Kaskju

Folgende Nivesen saßen je 2-3 Stunden bei der Toten:

- am späten Abend: Olu
- in der tiefen Nacht: Berko
- in aller Frühe: Genko

Bei Sonnenaufgang kam Häuptling Kintan und sah, dass die Schriftrollen fehlten.

Regeltechnische Hinweise

Wenn die Helden dem entsprechenden Sippenmitglied am Vorabend mit Erfolg geholfen haben, ist die jetzt verlangte Probe um +2 erleichtert. Die Befragten offenbaren die Informationen nicht gebündelt, sondern nacheinander im Gespräch und auf entsprechende Fragen der Helden. Je nach Reaktion der Helden auf die Antworten entsteht bei dem entsprechenden Nivesen Vertrauen zu ihnen.

Beispiel: Dem Nivesen Enan hat ein Held schon am Vorabend mit Erfolg geholfen. Dafür hast du das erste Kästchen *Vertrauen* in der Tabelle angekreuzt. Die Probe heute, mit der Informationen in Erfahrung gebracht werden können, ist daher um +2 erleichtert. Enan berichtet einiges über die nivesischen Vorstellungen zur Geister- und Totenwelt. Nur wenn die Helden Verständnis dafür zeigen, wird er ihnen noch mehr vertrauen. Kreuze dann das zweite Kästchen *Vertrauen* in der Tabelle an.

Rauswurf aus der Sippe?

Sollten die Helden durch Zauber oder (angedrohte) Gewalt an Informationen gelangen wollen, sieht Kintan eine Grenze überschritten und weist sie des Lagers. Das muss nicht das Ende des Abenteuers bedeuten: Den einen oder anderen Nivesen können die Helden auch bei Aufenthalt außerhalb des Winterlagers abfangen und auf diese Weise wichtige Informationen bekommen. Sie können aber auch von sich aus auf die Suche nach den Schriftrollen gehen; dann kannst du sie irgendwann auf die hohle Buche stoßen lassen und mit dem Abschnitt *An der hohlen Buche* (siehe Seite 11) fortfahren.



Die Informationen der Nivesen

Die Haltung der Sippenmitglieder zum Thema Schrift und zu der sich daran anschließenden Frage, ob die Schriftrollen verbrannt werden sollten, wird im Folgenden mit zwei Symbolen markiert:

 zeigt Sippenmitglieder, die für das gesprochene Wort und gegen die Einführung einer Schrift in die nivesische Kultur sind. Sie wollen die Schriftrollen zerstört wissen.

 markiert Sippenmitglieder, welche die von der toten Schamanin entwickelte Schrift positiv sehen und ihre Aufzeichnungen für die Nachwelt erhalten wollen.

 **Enan** ☐ ☐

(32, für einen Nivesen recht groß, redet gern und viel)

Probe: Etikette (Klatsch & Tratsch) oder Geographie (Hoher Norden)

Informationen:

 Es ist wichtig, dass die Schriftrollen bei der Toten liegen, denn es ist Brauch, alle Besitztümer eines Toten neben ihm zu versammeln und sie anschließend mit ihm zu verbrennen. Dies geschieht wegen der Geister, die sonst den Kontakt zum Hier und Jetzt behalten, was nicht sein darf. Schriftrollen sind unheimlich, mit ihnen sind die Worte der Gestorbenen noch hier, das ist nicht gut.

 Wer die Totenwache hielt? Das weiß der neue Kasknuk.

Vertrauensbedingung: Die Helden geben zu erkennen, dass ihnen die Geisterordnung ebenfalls etwas bedeutet und sie Enans Ängste verstehen können.

Wichtige Werte: Lebensmittlbearbeitung 11 (13/14/14), Willenskraft 10 (12/13/13), SK 1

 **Viala** ☐ ☐

(22, lange rote Zöpfe, Schwester von Olu)

Probe: Etikette (Klatsch & Tratsch) oder Betören (Anbändeln)

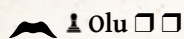
Informationen:

 Die Kaskju *Lojmaa* hat an vielen Winterabenden gemalt. Wenn alle ums Feuer saßen und erzählten, hat sie auf ihre Papiere geschrieben. Sie hat immer gesagt, die Worte seien jetzt auf dem Papier, in dem Gemalten. Sie hat die Töne getötet.

 Wer die Totenwache hielt? Die Erste war meine Schwester Olu.

Vertrauensbedingung: Viala ist hoffnungslos romantisch und sucht schon lange nach einem Partner. Sollte sie sich in einen Helden verlieben, vertraut sie ihm blind; ferner, wenn die Helden glaubhaft versichern, keinen Wert darauf legen, zu lesen oder zu schreiben.

Wichtige Werte: CH 14, Musizieren 10 (14/13/13), Willenskraft 7 (12/12/14), SK 1



(25, grüne Augen, gerechtigkeitsliebend)

Olu muss zunächst davon überzeugt werden, dass es wichtig ist, ihre Informationen Fremden mitzuteilen.

Probe: *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* –1

Informationen:

Die Kaskju hat die ganzen letzten Winter auf Papieren festgehalten, was andere am Feuer erzählt haben. Auch wenn derjenige schließlich nicht mehr dabei war, konnte sie dessen Erzählung detailgetreu wiederholen. Selbst eine Geschichte von Aatto, obwohl der doch schon drei Monde tot ist. Sie kann Tote lebendig werden lassen – das darf nicht sein! Die Papiere gibt sie manchmal Wanderern mit, für einen Geweihten irgendwo.

Wer die Totenwache hielt? Ich war die erste Wache und hatte so viel Angst! Aber ich war auch traurig. Passiert ist zum Glück nichts. Mich hat Berko abgelöst.

Vertrauensbedingung: Die Helden versprechen, die Papiere zu finden und sie zu verbrennen.

Wichtige Werte: Pflanzenkunde 12 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SF Schnapsbrennerei, SK 2



Probe: *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)*

Informationen:

Die verschwundene Schriftrolle ist ein zentrales Dokument der nivesischen Schrift, welche die Kaskju erst in den letzten Jahren entwickelt hat. Die Schamanin schrieb mit, was Sippenmitglieder in den Wintermonaten erzählten, und konnte so die flüchtigen Erzählungen der Alten festhalten. Das klingt nützlich.

Wer die Totenwache hielt? Ich jedenfalls nicht.

Vertrauensbedingung: Arjuk wird den Helden nicht vertrauen.

Kurzcharakteristik: 28, kompetenter Jäger, kurze braune Haare, Einzelgänger

Motivation/Agenda: Arjuk wurde am Anfang des Winters von Nagrachs Hauch erfasst und ist seitdem unbewusst ein Eisherz; seine zunehmenden Schwierigkeiten im Umgang mit Menschen rühren daher. Schläft er oder ist allein unterwegs, erliegt er den Einflüsterungen Belshirashs. Es schmerzt ihn, die Schriftrollen zu zerstören, weil er die Kaskju sehr mochte und ihr Werk gerne bewahrt hätte. Doch diese Gefühle sind eine schwindende Erinnerung, und er fragt sich zunehmend, warum er ihren toten Körper samt Besitz nicht einfach in die nächste Erdspalte werfen sollte, wie es ihm eine leise Stimme in seinem Hinterkopf empfiehlt.

Funktion: Widersacher wider Willen

Hintergrund: siehe Arjuks zukünftige Erzählung, die dem Abenteuer vorangestellt ist, Seite 3.

Darstellung im Spiel: Zeige wenig Mitgefühl

Schicksal: Arjuk ist noch nicht lange ein Eisherz und kann noch gerettet werden.

Typisches Zitat: (schweigt)

Arjuk

MU 14 KL 11 IN 15 CH 10

FF 15 GE 14 KO 13 KK 12

LeP 36 AsP – KaP –

INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Keule: AT 10 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Kurzbogen: FK 17 LZ 1 freie Aktion

TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 1/0 (Winterkleidung, Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Keule), Geländekunde (Steppe), Kernschuss ^{IAKOIII28} (Kurzbogen), Präziser Schuss/Wurf I-II (Kurzbogen), Scharfschütze ^{IAKO155} (Kurzbogen), Schnellladen (Bögen)

Vorteile/Nachteile: Angst vor engen Räumen I, Angst vor Toten und Untoten II

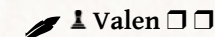
Talente: Einschüchtern 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Orientierung 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 12, Tierkunde 13, Verbergen 12, Wildnisleben 10, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Arjuk wird versuchen, seine Gegner aus der Ferne mit präzisen Schüssen anzugreifen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: Als Eisherz ist Arjuk immun gegen die Zustände *Furcht* und *Schmerz*.



(48, introvertiert, routinierter Umgang mit dem Beil)

Lediglich ein Gespräch über Tiere bringt Valen zum Reden.

Probe: *Tierkunde (domestizierte Tiere oder Wildtiere)*

Informationen:

Der Geist eines Toten wandert in die Ewiggrüne Ebene. Die Kaskju konnte Gedanken von anderen Sippenmitgliedern erhalten, als hätten sie in Eis überdauert. Viele von ihnen fürchten sich vor dem Lesen und Schreiben und möchten am liebsten keine Schrift für das *Nujuka*. Es ist schade, dass ich nicht lesen und schreiben gelernt habe, ich bin zu alt. Aber meine Kinder Genko und Naj haben es bei der Schamanin gelernt.

Wer Totenwache hielt? Genko war am frühen Morgen dran, als Dritter.

Vertrauensbedingung: Die Helden stehen dem Lesen und Schreiben positiv gegenüber; sie geben zu erkennen, dass sie alles tun werden, um die Papiere nicht nur zu finden, sondern auch vor dem Verbrennen zu retten.

Wichtige Werte: Tierkunde 14 (14/14/12), Willenskraft 5 (14/12/12), SK 1



(66, weißes Haar, die Ruhe in Person, dreifache Großmutter)

Probe: *Etikette (Klatsch & Tratsch)*

Informationen:

Die verstorbene *Kaskju* hat dem *Nujuka* Schrift gegeben, jetzt kann Wissen bewahrt werden. Eigentlich müssten die Schriftrollen tatsächlich verbrannt werden; es darf von einem Toten nichts, auch kein Besitz, in dieser Welt bleiben. Die Schriftrollen enthalten eine Auflistung aller nivesischer Schriftzeichen.

Wer die Totenwache hielt? Das habe ich leider nicht mitbekommen

Vertrauensbedingung: Rauma ist nicht gut auf den unzuverlässigen Berko zu sprechen, denn er ist Traditionalist und hält nichts vom Lesen und Schreiben. Sie hofft, dass herauskommt, dass Berko in der Nacht nicht aufgepasst hat. Wenn die Helden zusagen, ihn in diesem Fall zur Rechenschaft zu ziehen, ist Raumas Vertrauen gewonnen.

Wichtige Werte: Malen & Zeichnen 11 (13/13/13), Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2

! Peltju, die Frau des Lahti □ □

(43, drahtig, zupft ständig an Haaren oder Kleidung)

Probe: Etikette

Informationen:

Die Toten müssen mit allen ihren Habseligkeiten verbrannt werden, weil sonst ihre Geister keine Ruhe finden können. Wir Nivesen sind seit Menschengedenken ohne Schrift, das hat wohl Sinn. Es ist gut, wenn die ganzen Papiere jetzt endlich verbrannt werden.

Wer die Totenwache hielt? Erst Olu, dann Berko und schließlich Genko.

Vertrauensbedingung: Die Helden versprechen, den Diebstahl aufzuklären, damit die Totenbräuche respektiert werden können und damit die Schrift gelöscht wird.

Wichtige Werte: Willenskraft 10 (14/13/14), SK 2

! Jurtanan, der neue Kasknuk □ □

(38, wässrige Augen mit tiefen Rändern)

Probe: keine Probe nötig

Informationen:

Der neue Kasknuk ist sehr aufgewühlt und teilt den Helden leise mit, dass er vermutet, seine Vorgängerin sei keines natürlichen Todes gestorben. Sie habe Feinde in der Sippe gehabt, weil sie Neues einzuführen versuchte. Ansonsten besitzt er alle Informationen, die auch **Rauma**, **Valen** und **Arjuk** haben.

Wer die Totenwache hielt? Die Wachen haben Olu, Berko und Genko gehalten.

Vertrauensbedingung: Die Helden unterstützen den Einsatz fürs Lesen und Schreiben.

Wichtige Werte: Willenskraft 9 (13/14/14), Exorzismus* 6 (13/14/14), SK 2

*In einer urtümlichen Version, die von Nivesenschamanen erlernt werden kann.

Wo sind die Diebe Genko und Naij?

Die Geschwister Genko und Naij sind während der Erkundungen der Helden nirgends zu finden. Erst wenn die Helden herausgefunden haben, dass Genko die dritte und letzte Wache innehatte, bei der die Schriftrolle verschwunden sein muss, kehrt er aus dem Wald ins Lager zurück und kann von ihnen befragt werden.



! Berko □ □

(36, Schwiegersohn von Rauma, unzuverlässig, ihm fehlen seit einem Jagdunfall zwei Finger)

Probe: Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)

Informationen:

Ich verstehe das mit den gemalten Worten nicht. Und gefallen tut es mir auch nicht.

Wer die Totenwache hielt? Ich war die zweite Wache. Ich habe was gehört, vielleicht war es ein Tier. Es war aber nichts, und die Rollen lagen auch noch da, als ich von Genko abgelöst wurde, da bin ich ziemlich sicher. Ihr glaubt mir doch, oder?

Vertrauensbedingung: Die Helden reden ihm gut zu und schenken ihm (scheinbar) Glauben.

Wichtige Werte: Willenskraft 8 (12/13/13), SK 1

Werte für Sippenmitglieder

Hokke-Nivese

MU 12 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 31 AsP – KaP –

INI 12+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Keule: AT 10 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 10 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Wurfkeule: FK 11 LZ 1 TP 1W6+2 RW 2/10/15

Wurfspeer: FK 11 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE: 1/0 (Winterkleidung, Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Steppe)

Vorteile/Nachteile: Angst vor engen Räumen I, Angst vor Toten und Untoten II

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Orientierung 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 8, Tierkunde 10, Verbergen 7, Wildnisleben 8, Willenskraft 2

Kampfverhalten: Die Hokke-Nivesen sind im Herzen friedliebend und vermeiden Kämpfe. Wenn es um Leben und Tod ihrer Sippe und Herde geht, verteidigen sie sich aber tapfer. Zunächst empfangen sie die Gegner mit einem Hagel aus Wurfgeschossen, bevor sie sich ihnen im Nahkampf stellen.

Flucht: bei Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Variante: Genko und Naij besitzen KL 13 und können zudem die nivesische Schrift lesen und schreiben.



Kapitel 3: Diebe mit lauterem Motiv

Sobald die Heldinnen erfahren haben, dass Genko die dritte Totenwache hielt, werden sie auch ihn befragen wollen.

Die Geschwister 1 Genko und 1 Naij

Kurzcharakteristik: Die beiden sind die Kinder von Valen, dem Karenschlächter, dem die Helden schon bei den Vorbereitungen zum Fest helfen konnten. Genko (17) und Naij (15) haben rote Haare (Naij trägt sie in langen Zöpfen, Genko kurz und wild).

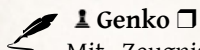
Motivation/Agenda: Sie haben bei der verstorbenen *Kaskju* Lesen und Schreiben gelernt. Der Erfindung der Schrift für die Nivesen messen sie eine große Bedeutung bei und sind bereit, für die Rettung der Schriftrollen auch verbotene Wege zu gehen.

Funktion: eine Art Robin Hood-Gespann des Wissens für die Nivesensippe

Darstellung im Spiel: Teile mit Nachdruck mit, dass du überzeugt von deinen Prinzipien bist. Den Diebstahl zuzugeben trauen sie sich doch anfangs nicht, da sie nicht abschätzen können, wie der Lahti mit ihnen nach einem solchen Bruch der Sitten verfahren wird.

Schicksal: Wenn am Ende eine für beide Seiten (Befürworter der Schrift und Traditionalisten) akzeptable Lösung gefunden ist, wird der Lahti ihnen den Sittenbruch verzeihen.

Wichtige Werte: Willenskraft 12 (14/14/13), SK 2



Mit Zeugnissen der vormals Befragten unter Druck gesetzt, wird Genko sich auf ein Gespräch mit den Heldinnen einlassen.

Informationen: Er gibt zunächst vor, von nichts zu wissen. Bei eindringlicherer Befragung sagt er später: „Doch, ich glaube, da lagen keine Schriftrollen, sie waren schon weg, aber ich erinnere mich nicht mehr, ich habe nicht so genau darauf geachtet.“

Eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Lügen durchschauen) oder ein Hellsichtzauber können zeigen, dass dies eine Lüge ist.

Regeltechnische Hinweise

Rechne nun aus, ob Genko und Naij den Heldinnen vertrauen: Zähle dazu alle Kästchen, die du bei Sympathisanten der Schrift () angekreuzt hast, zusammen. Addiere dann alle Kästchen, die du bei Traditionalisten ()

angekreuzt hast. Wenn es mehr Kästchen bei den Schriftbefürwortern sind, werden auch Genko und Naij den Heldinnen vertrauen und ihnen mitteilen, warum sie die Rollen fortschafften und wohin. Haben die Heldinnen jedoch mehr Vertrauen bei den Traditionalisten gesammelt, müssen sie sich noch intensiver mit den Geschwistern beschäftigen, um dies in ihren Augen wieder gut zu machen.

Das Vertrauen von Genko und Naij erlangen

Die Geschwister sind sich nicht sicher, ob die Heldinnen die Rollen und die Schrift darin retten oder verbrennen wollen.

Wenn die beiden den Heldinnen (noch) nicht vertrauen, können diese sie auch durch handfeste Beweise davon überzeugen, dass sie sich dafür einsetzen, die Schriften zu erhalten:

Die Heldinnen demonstrieren ernsthaftes Interesse für das Thema Schrift. Sie können die Geschwister bitten, ihnen die nivesischen Zeichen zu erklären. Besonders effektiv ist es, wenn die Heldinnen ehrliche Begeisterung vermitteln können oder sogar zum Ausdruck bringen, dass sie die Schrift erlernen wollen, damit es unwahrscheinlicher wird, dass sie je völlig verloren gehen kann. Kreuze in diesem Fall das Vertrauenskästchen neben Genko an.

Fragen an die Geschwister

Wenn die Geschwister den Heldinnen vertrauen, antworten sie wahrheitsgemäß auf deren Fragen. Die für die Entwicklung des Abenteuers wichtigsten Schlüssel Fragen sind dabei:

 *Warum habt ihr das gemacht?* – „Wir wollen nicht, dass die Schriftrollen verbrannt werden. In ihnen ist die nivesische Schrift niedergelegt, nämlich eine vergleichende Lauttabelle Nujuka – Garethi. Und dann natürlich etliche Texte, die im Laufe der Zeit von unseren Ältesten erzählt wurden. Die sind zum Teil schon gestorben, die Geschichten können nicht nochmal erzählt werden. Aber in den Schriftrollen sind sie bewahrt. Wir wollen sie retten.“

 *Wo sind die Schriftrollen jetzt?* – „Ich habe sie am frühen Morgen meiner Schwester gegeben, sie war auf dem Weg zum Wasserholen. Naij hat die Schriftrollen in einem hohlen Baum versteckt. Vielleicht werden sie abgeholt – von jemandem, dem wir vertrauen. Oder sie werden eines Tages von Wanderern gefunden.“

Wenn alle Vertrauenskästchen bei den Schriftlern angekreuzt sind (auch das bei Genko), vertrauen die Geschwister den Heldinnen auch den **Standort des**



Baumes an, in dem sie die Schriftrollen versteckt haben: „Am Bach entlang nach Norden bis zur Ausbuchtung mit dem großen flachen Stein. Dort steht 50 Schritt weiter gen Osten eine hohle Buche.“



Wenn Genko und Naij einmal Vertrauen gefasst haben, können sie den Heldinnen auch mit Informationen helfen, die ihnen vielleicht noch fehlen (zur Schrift, zur nivesischen Tradition usw.).

Wie geht es weiter?

Wenn die Heldinnen das Vertrauen der Geschwister besitzen und diese ihnen den Baum und den Weg dort hin beschrieben haben, folgen sie einfach der Wegbeschreibung. Fahre dann mit dem Absatz **An der hohlen Buche** fort.

Besitzen die Heldinnen keine Anhaltspunkte, wo sich die Schriftrollen befinden könnten, geht das Abenteuer mit Kapitel 4 **Die Suche** (siehe unten) weiter.

Kapitel 4: Die Suche

Wenn die Helden nicht von sich aus nach den Schriftrollen suchen, beauftragt Häuptling Kintan sie, weil sie ihm im Streit um die Schrift und das Verbrennen neutral erscheinen. Sie sollen die Rollen zunächst in die Siedlung bringen. Den Geschwistern hat Kintan verboten, das Lager zu verlassen, immerhin haben sie gegen die nivesischen Totenbräuche verstoßen.

Wo sind die Papiere?

Wenn die Geschwister den Helden keine Auskünfte gegeben haben, müssen diese weitere Befragungen durchführen.

Mögliche Antworten, die du verschiedenen Nivesen in den Mund legen kannst, sind:



„Ich glaube, die Schriftrollen könnten in dem alten, verlassenen Fuchsbau versteckt worden sein, den wir vor Kurzem beim Pflanzensuchen gefunden haben.“ (-)



„Die Rollen sind sicher in der alten Doppeltanne, die hinter dem Hügel steht. Dort gibt es viele Ritzen und regendicht ist es auch.“ (-)



„Wenn ein Versteck sicher ist, dann ist es die hohle Buche mit ihrem dicken Stamm, die da auf der anderen Seite des Baches steht. Dort lägen die Rollen über Jahre trocken.“ (+)



„Einen halben Tagesmarsch Richtung Süden gibt es den Wolfsstein, einen großen Findling, an dem sich in Vollmondnächten Wölfe aufhalten. Er steht in einem lichten kleinen Birkenwäldchen. Dorthin hat derjenige die Schriftrollen sicher gebracht.“ (-)

Suche ohne (genaue) Hinweise

Deine Helden machen sich ganz ohne Hinweise oder zumindest ohne genaue Hinweise auf die Suche? Es gilt: Wegen der Festvorbereitung vom Vorabend sind überall Spuren im tauenden Schnee und das Suchen ist nur weit außerhalb des Lagers sinnvoll.

Erst wenn die Helden Richtung **Norden** suchen und am Bach **die Stelle mit dem flachen Stein** (hier holen die Nivesen Wasser) entdeckt haben, können sie durch *Fährstensuchen (humanoide Spuren)* -4 ihre Erkundung beginnen. Einige letzte Spuren der Sippe erschweren hier die Nachforschungen.



Kommen die Helden zu zügig voran, kannst du sie gegen widrige Wetterbedingungen ankämpfen lassen: Sie geraten in heftigen Schneefall (unter der Schneedecke drohen die alten Spuren zu verschwinden) oder sogar in einen Schneesturm, der sie die Orientierung verlieren lässt. Hierdurch werden weitere Proben, etwa auf *Orientierung* -3 und/oder *Wildnisleben (Feuermachen)* -1 nötig. Je länger die Helden brauchen, um den Weg zu finden, desto wahrscheinlicher wird auch, dass ihnen die Kälte zusetzt. Siehe hierzu die Regeln zu Hitze und Kälte im **Regelwerk** auf Seite 346. In den Nivesenlanden werden es zu dieser Jahreszeit schnell -25 Grad.

Auch wilde Tiere können den Helden im Wald begegnen. Nutze hierfür zum Beispiel die Werte des **Schwarzbären** im **Aventurischen Almanach** auf Seite 169.

An der hohlen Buche

Einige Hundert Schritt nördlich des Winterlagers fließt ein klarer, tiefer Bach, aus dem die Nivesen Wasser holen. Auf der anderen Seite des Baches steht in 50 Schritt Entfernung eine einzelne, dicke Buche mit hohlem Stamm. Außer den Abdrücken von Naijs Stiefeln finden sich hier weitere frische Spuren. Sie stammen von einem Wolf, der sich die Schriftrollen geholt hat (die Helden können die Spuren mit einer Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* +2 identifizieren). Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* erkennen die Helden, dass der Wolf nur 50 Schritt weiter im Wald liegt und sich in die Lederhülle verbissen hat, in der die Schriftrollen stecken.

Der Wolf

Für die Helden stellt sich die (moralische) Frage, ob es legitim ist, einen Wolf zu töten, da Wölfe und Nivesen versuchen, in gegenseitiger Akzeptanz zu leben. Um an die Schriftrollen zu gelangen gibt es folgende Möglichkeiten:



verschiedene Zauber wie beispielsweise den lähmenden Paralysis



eine Probe auf *Verbergen (Schleichen)*, der sich jedoch ein Kampf anschließt (bei erfolgreicher Probe erleidet der Wolf jedoch für 1 KR den Status *Überrascht*)



den Wolf im Fernkampf erlegen

- ☛ ein Gespräch mit dem Wolf, je nach vorhandenen Zauberkünsten oder Liturgien

Für die Werte des Wolfes siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168.

Es ist durchaus vorgesehen, dass der Wolf zu Tode kommt. In Kapitel 6 benötigen die Helden ein Wolfs-herz, um das Ritual durchzuführen, das Arjuks Eisherz

auftauen kann. Sollten die Helden den Wolf nicht töten, ist es für den Ablauf des Abenteuers auch möglich, dass er lebend entkommt. Er wird sich dann von sich aus neben den Scheiterhaufen mit der toten Schamanin *Loj-maa* legen und dort (z. B. an Altersschwäche) sterben. Kurz bevor die Helden die Papiere an sich nehmen können, startet Kapitel 5.

Kapitel 5: Der Widersacher wider Willen

Ein neues Problem

Plötzlich hören die Heldinnen ein Rascheln, und in einiger Entfernung erkennen sie Arjuk. Er ist ihnen nachgegangen und taucht am Baum auf – mit gespanntem, aber noch gesenktem Bogen. Arjuk verlangt, dass die Papiere nach nivesischer Tradition verbrannt werden. Wenn die Heldinnen sich weigern, richtet er den gespannten Bogen auf sie.

Handlungsoptionen der Heldinnen

Die Heldinnen können sich auf einen Kampf mit Arjuk einlassen, aber er ist ein guter Jäger und als Eisherz auch kalt gegen sich selbst, weshalb er Schmerz durch Verwundungen ignorieren kann.



- ☛ Die Heldinnen können versuchen, ihn in die Zange zu nehmen und zu überwältigen (Probe auf *Kriegskunst*).
- ☛ Die Heldinnen können seine Motive hinterfragen. Falls sie zuvor mit Arjuk gesprochen haben, sollten sie sich daran erinnern, dass er damals der Schriftlichkeit positiv gegenüber eingestellt war. Um den Jäger zu beruhigen und seinen Sinneswandel zu ergründen, können die Heldinnen verschiedene Herangehensweisen wählen, um ihn etwas aufzuwärmen:

Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen)

QS 1 – Arjuk ist schwer zu lesen. Seine Körperhaltung wirkt versteift. Er scheint sich seiner Sache äußerst sicher zu sein, denn trotz seiner nachteiligen Situation zittert er kein bisschen.

QS 2 – Arjuk scheint darauf zu wetten, dass die Heldinnen ihn nicht angreifen werden. Allerdings scheint er auch nicht abgeneigt, einen tödlichen Schuss abzugeben, um sein Ziel zu erreichen.

QS 3+ – Was immer seinen Sinneswandel verursacht hat, geht ihm tief in die Seele. Die Schriftrollen sieht er an, als könnten sie Zorganpocken verursachen.

Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) gegen Arjuks Willenskraft

Netto-QS 1 – Arjuk lässt sich auf ein Gespräch ein, senkt seinen Bogen jedoch nicht.

Netto-QS 2 – Arjuk gesteht seinen Hass in Bezug auf die Schriftrollen, kann jedoch nicht erklären, warum er sich davon bedroht fühlt.

Netto-QS 3 – Arjuk reagiert zögerlich und zielt nicht mehr auf ihre Herzen, sondern ihre Bäume.

Netto-QS 4+ – Arjuk scheint mit etwas in sich zu ringen und senkt für einen kurzen Moment den Bogen – eine Chance, ihn kampfflos zu überwältigen!

Arjuks Eingeständnis

Arjuk spricht ständig in Herzmetaphern:

- ☛ „Es ist mein Herzenswunsch, dass diese Schriftrollen verbrannt werden.“
- ☛ „Ja, die Einhaltung der nivesischen Bräuche liegt mir sehr am Herzen.“

„Es würde mir das Herz brechen, wenn ihr die Schriftrollen mitnehmen und lesen würdet.“

Schließlich erzählt er von Alpträumen, in denen ihm eingeflüstert wird: „Kalt darf nicht warm werden!“ Anhand der Formulierungen können die Heldinnen einen Verdacht entwickeln. Eine Probe auf *Sagen & Legenden (Hoher Norden)* kann nötige Hinweise geben:

Probe auf *Sagen & Legenden (Hoher Norden)*

QS 1 – Es heißt, dass Menschen, die zu lange allein im Schnee umherwandern, manchmal von Geistern heimgesucht werden.

QS 2 – Es soll einen eisigen Wind geben, der die Gedanken verwirren und verderben kann.

QS 3 – Dieser Wind oder Hauch soll das Herz erkalten lassen, sodass Gefühle wie Zuneigung, Mitleid, Liebe und Herzlichkeit verloren gehen.

QS 4 – Man sagt, es sei ein Fluch, der aus den Niederhöllen weht. Wer von diesem dämonischen Hauch erfasst wird, wird früher oder später hartherzig und erbarmungslos.

QS 5 – Der Wind wird Nagrachs Hauch genannt und stammt aus dem Rachen Belshirashs, des Widersachers Firuns. Die auf diese Weise Verfluchten werden Eisherzen genannt.

QS 6 – So wie jeder Fluch gebrochen werden kann, lassen sich auch Eisherzen vermutlich auftauen. Die Hochschamanin Mido und die Ifirn-Kirche vermögen inzwischen, die Seelen der Eisherzen langsam zu heilen.

Die Papiere

Irgendwann werden die Heldinnen vermutlich nachlesen, was überhaupt in den Schriftrollen steht. In der Lederhülle befinden sich verschiedene Pergamente von unterschiedlicher Größe und Länge. Es sind darunter:

Alternative Handlungsmöglichkeiten

☞ Hilfe, meine Heldinnen geben nach und rücken tatsächlich die Schriftrollen an Arjuk raus! In diesem Fall sind noch die Geschwister da, die anderer Meinung sind (sie haben sich trotz Verbot aus dem Lager entfernt und greifen hier ein).

☞ Die Heldinnen interessieren sich überhaupt nicht dafür, was in den Schriftrollen steht! Wenn sie nicht in die Papiere sehen, tun dies die Geschwister.



☞ ein Text, wie man ein Eisherz identifiziert (siehe **Anhang** Seite 15)

☞ ein Exorzismus, der Eisherzen tauen kann (siehe **Anhang** Seite 15)

☞ einige Mythen über den Hohen Norden (für eine Probe auf *Sagen & Legenden (Hoher Norden)* wird die QS im Rahmen des Abenteuers um 1 erhöht)

☞ ein Hinweis auf einen fast unbekannten Wolfsstein, der als Ritualplatz dienen kann.

☞ ein Rezept für Heilsalbe

☞ Erinnerungen der verstorbenen *Kaskju*

☞ Aufzeichnungen zum Ehebruch eines Sippenmitgliedes. Dieser Text erschwert möglicherweise den Heldinnen die Entscheidung für oder wider Schrift in Kapitel 6, denn die Traditionalisten werden fragen: Will man das auch verwahren? Sie erhalten ein weiteres Argument, die Schriften zu verbrennen.

☞ Ein Schlüssel für die Umsetzung der nivesischen Schrift in Kusliker Zeichen. Wenn keine Heldin die nivesische Schrift lesen kann, ist dieser Schlüssel eine Hilfe, die Texte auch ohne Übersetzer vorlesen zu können.

Nun können die Heldinnen schlussfolgern, dass der Exorzismus für Arjuk wichtig ist, weil er ein Eisherz ist.

Kapitel 6: Zurück im Nivesenlager

Die Helden berichten Häuptling Kintan und dem neuen Schamanen. Gemeinsam gehen sie noch einmal das Ritual zum Exorzismus durch.

Das Ritual des Exorzismus

Die Zutaten

Die zentralen Zutaten für den Exorzismus sind:

- ☞ Birkenrinde (weiß für Schnee und Kälte)
- ☞ Vogelbeeren (rot für Blut und Wärme)
- ☞ ein frisches Wolfsherz
- ☞ Tannennadeln
- ☞ ein Wolfsfell

Die Bestandteile konnten sie bei folgenden Gelegenheiten finden: die Birkenrinde im Wäldchen im Süden der Jurtensiedlung (falls sie dort waren, siehe Seite 11), die Vogelbeeren bei der Suche mit Olu (siehe Seite 5), das

Wolfsherz und -fell bei der Begegnung mit dem Wolf (siehe Seite 4 bzw. 11).

Der verfluchte Arjuk

Für das Gelingen des Exorzismus an Arjuk muss das Ritual präzise nach der beschriebenen Vorgehensweise durchgeführt werden. Ob Arjuk akzeptieren muss, dass er von Nagrachs Hauch erfasst wurde und dieser ausgetrieben werden soll, geht aus der Beschreibung nicht klar hervor. Folgendes ist möglich:

☞ Die Helden bringen Arjuk schonend bei, dass er verflucht ist. Das ist keine leichte Aufgabe, am besten begleitet man diese Eröffnung mit ruhigen Worten (Probe auf *Heilkunde Seele*).

☞ Sie gehen gewaltsam vor und fesseln ihn (Probe auf *Fesseln (Fesselungen)*).

- ☛ Mithilfe von zum Beispiel Alkohol versetzen sie ihn in einen Dämmerzustand (4 Stufen *Betäubung* und dadurch Status *Handlungsunfähig*).

Die Durchführung

Anschließend kann das Ritual durchgeführt werden. Daran ist nicht nur Kasknuk *Jurtanan* beteiligt, sondern auch alle Helden und viele Nivesen des Lagers – wenn sie den Helden Vertrauen entgegenbringen! Zum Beispiel kann der tierkundige Valen (siehe Seite 8) das Wolfsherz bereitstellen und anreichern oder die musikalische Viala (siehe Seite 7) eine passende Melodie summen.

Eisherz-Exorzismus

Um Arjuk von Nagrachs Hauch zu befreien, gibt es mehrere Möglichkeiten:

- ☛ Die Helden oder der Schamane können die Zeremonie **EXORZISMUS** durchführen (siehe **Regelwerk** Seite 331). Dabei müssen sie die Materialien verwenden und den Ablauf wie folgt einhalten:

Materialien: Birkenrinde, Vogelbeeren, Tannennadeln, frisches Wolfsherz, Wolfsfell

Ablauf: der Verfluchte wird mit Rot und Weiß bemalt, dem Geruch eines warmen Wolfsherzes ausgesetzt und so sein eigenes Herz getaut

- ☛ Die Zaubersprüche **Dämonenbann**^{AMA123} (QS 5+) oder **Pentagramma**^{AMA141} (QS 3+) funktionieren ebenfalls.

Den ursprünglichen Konflikt um die Schriftlichkeit lösen

Während des mehrstündigen Rituals gilt es, das ursprüngliche Problem der Joitu-Hokke zu lösen. In zahlreichen Gesprächen kann erläutert werden, wie die Verschriftlichung des Exorzismus dabei geholfen hat, Arjuk zu retten.

Genko stellt den Helden schließlich zitternd die entscheidende Frage: ob die Schriften nun gerettet oder verbrannt werden.

Eventuell kann ein Held, der selbst nicht lesen und schreiben kann, hier den Ausschlag geben und Schriftlichkeit positiv bewerten. Der Ausgang des Konfliktes ist jedoch offen: Vielleicht lassen die Helden die Rollen samt und sonders vernichten. Möglicherweise aber finden sie eine andere Lösung, einerseits die Schrift zu retten und zugleich den nivesischen Totenbräuchen Rechnung zu tragen.

Entscheiden sich die Helden, die Schriftrollen im Original zu verbrennen, und schreiben sie sie nicht vorher ab, sind der neue Exorzismus und das andere Wissen der verstorbenen Schamanin verloren. Alternativ kannst du als Meister überlegen, dass der neue Kasknuk ihn schon auswendig gelernt hat und ihn demnächst aufschreiben wird. Dann ist er für Aventurien nicht verloren.

Der Lohn der Mühen

Wenn Arjuk gerettet ist, wird der Scheiterhaufen der toten *Kaskju* entzündet. Anschließend feiern die Nivesen das geplante Fest – das nun nicht ein doppeltes ist (Totenfeier und Ende des Winterlagers), sondern ein dreifaches (Arjuks Rettung kommt dazu).

Jurtanan wird in den nächsten Stunden und Tagen feststellen, dass sich auch das Chaos in der Geisterwelt auflöst.

Die Helden erhalten je **10 Abenteuerpunkte**, sowie **5 weitere Punkte**, wenn sie den Eisherz-Exorzismus erhalten konnten und gleichzeitig die Tradition der Sippe geehrt haben.

Anhang

Argumente pro und contra Schrift

Hier findest du weitere Argumente, die du Schriftlern bzw. Traditionalisten in den Mund legen kannst.

Pro

- ☛ „Mit der neuen Schrift können genaue Formulierungen weitergegeben werden. Man erinnert sich ja doch oft ungenau, jetzt werden wir mit mehr Gewissheit erzählen können.“
- ☛ „Jeder kann es lesen, man muss den, dem man etwas mitteilen will, gar nicht von Angesicht zu Angesicht gesehen haben.“
- ☛ „Einmal notierte die *Kaskju* die Wegbeschreibung eines Sippenmitgliedes eher zufällig. Als es später vermisst wurde, konnte man der Wegbeschreibung exakt folgen und es retten.“
- ☛ „Die *Kaskju* selbst schrieb viele Geschichten auf, die sie aus ihrer Jugend in Erinnerung hatte. Jetzt ist sie tot, aber wir können die Geschichten noch lesen.“

Contra

- ☛ „Schrift auf einem Papier ist etwas Kaltes, Totes.“
- ☛ „Aufschreiben verspricht Wärme, aber fälschlicherweise. So kann die *Kaskju* die Worte von Riuljä plötzlich so sprechen, als sei sie Riuljä. Aber der ist schon tot. Das ist unheimlich.“
- ☛ „Das, was nach dem Willen der Himmelswölfe und der Geister erinnert werden soll, bleibt auch im Kopf.“
- ☛ „Nun kann ein anderer wiederholen, was doch dem Erzähler gehört. Das ist Diebstahl.“
- ☛ „Schrift gefriert das Gesprochene, sie ist tot, kalt und starr, ohne Herzblut.“
- ☛ „Bei mündlichem Überliefern sind wir alle wichtig, als Gruppe überliefern wir alte Geschichten und altes Wissen. Beim Aufschreiben entscheidet einer allein, was er schreibt.“

Texte auf den Schriftrollen

Wie man ein Eisherz identifiziert

»Ein gefrorenes Herz erkennt man an seiner mangelnden Zuneigung, an fehlender Liebe und an seiner Unfähigkeit, mitzufühlen. Ihre Seelen sind nicht an Gorfangs Widersacher verpfändet, sodass sie rettbar sind, aber wer hilft einem Eisherzen, wenn es keiner weiß?«

—getreulich notiert von Lojmaa im Winter 1043 BF



Text für den Exorzismus

»Im Hesinde des Jahres 1043 BF berichtete Riuljä von den Joitu aus dem Stamm der Hokke folgendes Ritual. Getreulich notiert in der neuen nivesischen Schrift, dem Njukrutak, von Lojmaa, Kaskju aus ebendieser Sippe:

Ich war ein Kind, vielleicht sechs Winter alt. Mein Vater, Altanan, war hart gegen mich. Er schlug mich und zwang mich zum harten Arbeiten. Da sah eine meiner Vorgängerinnen, Lojmaa, in sein Herz und erkannte, dass es kalt war, erfasst vom Hauch des Eisigen Jägers. Diese Kaskju begab sich auf die Suche, sie schälte Birkenrinde ab von Birken. Sie sammelte Vogelbeeren mithilfe der Juajok, die ihr achtzehn Beeren in den Korb fallen ließen. Dann begann sie ein Ritual, um Altanan vom Eisherz zu befreien. In zwei Schalen rührte sie die Farben Weiß und Rot an, aus der Birkenrinde Weiß und aus den Vogelbeeren Rot. In einer dritten Schale stellte sie ein frisches Wolfsherz bereit. Altanan spürte wohl, dass die Geschäftigkeit der Kaskju etwas mit ihm zu tun hatte. Er wurde noch abweisender. Ralnoj und Grinjun aber schmeichelten ihm und tranken Käämi mit ihm. Altanan verfiel erst ins Reden, dann ins Lachen und schließlich in einen tiefen Schlaf. Er wurde auf ein Wolfsfell gebettet und zwei kleine Feuer in Metalltöpfen wurden an Kopfende und am Fußende entzündet. Anschließend bemalte die Kaskju ihn mit Weiß und Rot. Dabei sumnte sie das Lied der kleinen Kekkääle. Dann legte sie Nadeln von der Tanne in die Feuertöpfe und verteilte den Rauch. Endlich ließ sie sich das Wolfsherz geben und schwenkte es im Rauch der Feuer. Altanan atmete die Aromen ein und ein heftiges Zucken und Zittern durchlief seinen Körper. Die Kaskju blieb die ganze Nacht bei ihm. Am Morgen gaben beide das glückliche Taven des Herzes bekannt.«

AVENTURIEN

Wolfsherz

von Julia Beske

Die Nivesen: Seit Jahrtausenden ziehen sie als Nomaden ihren Karenherden durch Nordaventurien hinterher, sie trotzen Kälte und Wind und sie glauben an die Himmelswölfe. In ihrer schriftlosen Kultur wird alles Bewahrenswerte von Generation zu Generation durch mündliche Überlieferungen weitergegeben.

Nun führt ein Wolf die Helden in ein Nivesendorf, dessen Schamanin im Sterben liegt. Ihre letzten Worte wirken wie ein Vermächtnis und Hilfesuch. Doch können sie diese Worte richtig deuten, den entstandenen Streit in der Sippe zu einer guten Entscheidung führen und gleichzeitig wichtiges Wissen für Aventurien bewahren?



Stichworte zum Abenteuer: Schamanismus, Konflikte um Tradition und Erneuerung in einer nivesischen Sippe, moralische Entscheidungen und ein Antagonist wider Willen

Genre: Gesellschaftsabenteuer in der Wildnis

Voraussetzungen: kältetaugliche Helden mit Interesse an der nivesischen Kultur sowie Sprache an sich

Ort: ein Winterlager einer Sippe der *Hokke-Nivesen* westlich der Gelben Sichel, Hoher Norden

Zeit: am Ende eines Winters ab 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschafttalente

Wissenstalente

Handwerkstalente

Lebendige Geschichte



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



www.ulisses-spiele.de

HW040