



Der unsichtbare Jäger

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Zoe Adamietz, Niko Hoch, Johannes Kaub, Diana Rahfoth, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Leon Kronbach

Lektorat

Alia Boecker

Korrektorat

Simon Burandt, Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Verena Biskup

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Nadine Schäkel, Karin Wittig

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Stefan Tannert, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Inhaltsverzeichnis

Für die Meisterin	3
Der Auftakt	3
Stadtrundgang	4
Am ersten Tag	7
Am Morgen des zweiten Tages	8
Am Morgen des dritten Tages	10
Am Mittag des dritten Tages	11

-  **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für die Spielleiterin 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 Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.
-  **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

◀ In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)



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.

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.

DER UNSICHTBARE JÄGER



Für die Meisterin

»Frisov? Das ist doch dieses Nest im Norden, das vor kurzem bis auf die Grundmauern niedergebrannt ist. Falls die dort überhaupt richtige Häuser hatten. Und da willst du hin? Da gibt es doch nichts? ... Was, Bernstein? Bernstein, ach so ...«
—Handwerker aus Nostria

»Wie gewünscht, werte Slanka, sende ich Dir hier die Mittel und Leute. Jährlicher Zins und Zinseszins wie besprochen. Schaut zu, dass Eure Geschäfte wieder zum Laufen kommen. Vetter Juchow hat schon ein Auge auf Euer Kontor geworfen.«
—Jagushek Irgjeloff, abgefangene Notiz aus Glyndhaven

Hintergrund

Im hohen Norden Aventuriens liegt die Bernsteinbucht. Ihr Küstenstreifen ist Heimat von Norbarden und Nivesen. Im Sommer ist sie eisfrei und Teil einer Seehandelsroute zwischen Bornland und Siebenwindküste. Zu dieser Zeit bevölkern auch unzählige Walfänger, Fischer und Bernsteinsucher die Bucht. Im Winter ist die Bucht überzogen mit Eis und Schnee. Einst war sie Teil der Hochelfenreiche, doch heute zeugen nur noch hier und da stumme Ruinen von dieser Zeit.

Im Winter 1040 wurden Bernsteinbucht und Umgebung von einer unbekannten Streitmacht angegriffen. Das Dorf Frisov erlitt dabei enorme Schäden. Die Überlebenden verstreuten sich in alle Himmelsrichtungen. Heute, zwei Jahre später, kommt der Wiederaufbau Frisovs unter Führung der Familie Irgjeloff langsam voran. Der Schrecken sitzt noch tief in den Gliedern der einstigen Bewohner, und viele sind noch nicht zurückgekehrt. Im Frühling 1042 erreichte ein Konvoi mit großen Mengen Baumaterial und Handwerkern die Siedlung. Dazu kamen auch Glücksritter und abenteuerlustige Recken. Mit dem Beginn der Wal- und Robbenjagd laufen auch wieder Schiffe im Hafen ein. Darunter die *Jolenta* unter Kapitän *Ingrimo Amanda* (siehe Seite 12). Die Besatzung verdient sich zunächst eine goldene Nase am

Verkauf von billigem Holz, Weizen, Schnaps und Tand. Sie zeigt sich auch großzügig mit dem Ausschank von Fusel und erfreut sich an Gerüchten, Geschichten und Legenden der Region. Anschließend bricht die *Jolenta* zur Waljagd auf. Es verstreichen keine zwei Tage, bis das Schiff wieder im Hafen von Frisov einläuft – ohne Walfleisch, dafür mit Toten und einer verstörten Besatzung.

Stichworte zum Abenteuer: Abwehr eines ungewöhnlichen Mörders
Genre: Recherche- und Kriminalabenteuer
Voraussetzungen: Heldenmut und Hilfsbereitschaft
Ort: Frisov, Bernsteinbucht
Zeit: Sommer 1042 BF
Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel
Erfahrung der Helden: unerfahren bis erfahren
Anforderungen:

Gesellschaftstalente
Handwerkstalente
Kampf
Lebendige Geschichte



Was geschehen kann

Die Mannschaft der *Jolenta* ist nicht zum Walfang in der Bernsteinbucht, sondern auf der Suche nach vergessenen Ruinen und Schätzen. Nach einem Grabraub werden die Seeleute von einem raubtierhaften Geisterwesen verfolgt und aufgerieben. In der Mannschaft festigt sich jedoch der Gedanke, die Nivesen hätten zur Bestrafung ihrer Gier Wolfsgeister herbeigerufen.

Die Helden müssen verhindern, dass die aufgewühlte, betrunkene Besatzung unter Führung des Obersten Maats *Gariblad* Rache an den Einheimischen nimmt. Doch bevor die Lage eskaliert, wird *Gariblad* vor den Augen der Helden und Bewohner Frisovs von einem Geist getötet. Kapitän *Ingrimo Amanda* bittet die Helden um Hilfe.

Der Auftakt

»Die Irgjeloffs haben uns guten Lohn versprochen, aber ich hab noch keine Münze gesehen. Nur diesen widerlichen Eintopf und die nassen Hütten. Wenn ich meinen Lohn hab, hau ich ab. Warum ich noch warte? Ich kann doch nicht mit leeren Taschen zurück! Und du kennst doch den Weg. Allein? Zu Fuß? Da kannst du dich gleich hier im Hafen ersäufen.«
—Handwerker in Frisov

Die Stimmung in Frisov

Seit Beginn des Wiederaufbaus kehrt in Frisov Alltag ein. Es ist Sommer, die Temperaturen liegen bereits seit

einigen Wochen deutlich über dem Gefrierpunkt. Sanftes Grün deutet sich auf dem sonst überwiegend kargen, steinigen Boden an. Durch die nun eisfreie Bernsteinbucht kreuzen Handelsschiffe, die Waren zwischen Paa-vi und den Häfen des Südens bewegen. In Frisov allerdings landen sie nur noch gelegentlich; zu unbedeutend ist die Siedlung, insbesondere nach den erheblichen Verlusten durch den Angriff vor zwei Jahren.

Nach wie vor liegen viele Häuser in Schutt und Asche. Es mangelt an Baumaterialien, den dafür nötigen Münzen, aber auch an Bewohnern. Immerhin sind mit dem

Frisov

Region: Bernsteinbucht

Einwohner: nach dem Massaker von 1040 BF noch 120 Einwohner inklusive saisonal anwesender Handwerker, Fischer und Walfänger (je 15 % Norbarden und Nivesen)

Herrschaft: Schulzin Slanka Irgjeloff

Tempel: Efferdschrein, Hausaltäre für Firun, Ifirn, Mokoscha

Handel & Gewerbe: Bernsteinschmuggel, Fischerei, Walfang und -verarbeitung, Handel mit Pelzen, Tran und Mammuton, Umschlaghafen nach Süden

Gasthäuser: Schänke Zum Windfang (Q2/P3/S10)

Weg & Steg: Seeschiffsrouten an der Bernsteinbucht, Flussschiffsrouten entlang des Frisund

Besonderheiten: einziger Hafen weit und breit

Stimmung: gemischt zwischen Aufbruchstimmung und Trostlosigkeit, teils Anspannung durch Konkurrenz- und Verdrängungskämpfe

Sommer einige Fischer, Walfänger, Handwerker und Glücksritter aus fremden Ländern nach Frisov gekommen, die hier auf fette Beute hoffen. Zwischen ihnen herrscht Konkurrenz um die besten Jagdgründe und Aufträge, was nicht selten zu Schlägereien führt. Dazu kommen Nivesen und Norbarden aus der Region, die ihr Sippenleben aufgegeben haben.

Neben all den Fremden gibt es auch Alt-Frisover, die die Katastrophe überlebt haben und zurückgekehrt sind. Unter ihnen ist die Familie *Irgjeloff*, die ihr **Kontor (02)** wiedererrichtet und ihren Einfluss ausgebaut hat. Zähneknirschend werden Abgaben auf Handel, Lagerung und Liegeplatz an die Irgjeloffs entrichtet.

Bereits mit den ersten Sonnenstrahlen haben die Fischerboote am heutigen Morgen den *Fischerstrand* verlassen, der blutgetränkt ist. Ein übler Gestank, ausgehend von mehreren Haufen aus Walresten, dringt von hier bis in die Siedlung, wo mit dem Einbau zweier prächtig verzierter Flügeltüren heute die letzten Arbeiten am neuen **Efferdschrein (T01)** vollendet werden. Bruder  *Effred* (siehe Seite 6) bereitet am Fischerstrand eine Prozession zur Einweihung des Schreins für den morgigen Tag vor. Er hat bereits eine erste rituelle Waschung begonnen, und lauter Gesang schallt über die Bucht.

Im *Neuen Hafen* liegt die *Jolenta*, ein kleiner Zweimaster, der am Vorabend eingelaufen ist. Die Besatzung der

Jolenta, geführt vom knurrigen Kapitän Ingrimo Amanda, hat sich als Walfänger vorgestellt. Umso erstaunter und mürrischer ist die Familie Irgjeloff, als die Seeleute am heutigen Morgen allerlei Waren am Pier feilbieten.

Wege ins Abenteuer

Die Helden können auf verschiedenen Wegen in das Abenteuer gelangen. Am vorteilhaftesten sind Unternehmungen, die für zwei bis drei Tage ihre Anwesenheit vor Ort erfordern. Nachfolgend einige Vorschläge, wie du die Helden ins Abenteuer bringen kannst:

- ❖ Die Helden sind mit der von Familie Irgjeloff organisierten Baumaterial-Karawane im Frühling 1042 aus dem Süden nach Frisov gekommen und leisten hier Dienste als Arbeiter, Handwerker oder Söldner.
- ❖ Als Handwerker und Söldner wurden die Helden von den Irgjeloffs aus der Umgebung angeworben.
- ❖ Die Helden besuchen eine Bekannte, die fähige Leute für die Reparatur ihrer Hütte braucht.
- ❖ Die Helden wollen sich als Bernsteinsucher und/oder -schmuggler versuchen.
- ❖ Sie sind Fischer oder Walfänger und wollen den Sommer über reiche Beute machen.
- ❖ Als Händler hoffen sie auf gute Kundschaft und günstige Geschäfte mit den Bewohnern.
- ❖ Sie sind Boten und überbringen Nachrichten von den Verwandten der Irgjeloffs aus Glyndhaven.
- ❖ Als Reiseschriftsteller wollen die Helden die Ereignisse der letzten Jahre niederschreiben.
- ❖ Die Helden sind praisgefallige Pilger und warten auf eine gute Gelegenheit für die Überfahrt nach Glyndhaven.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

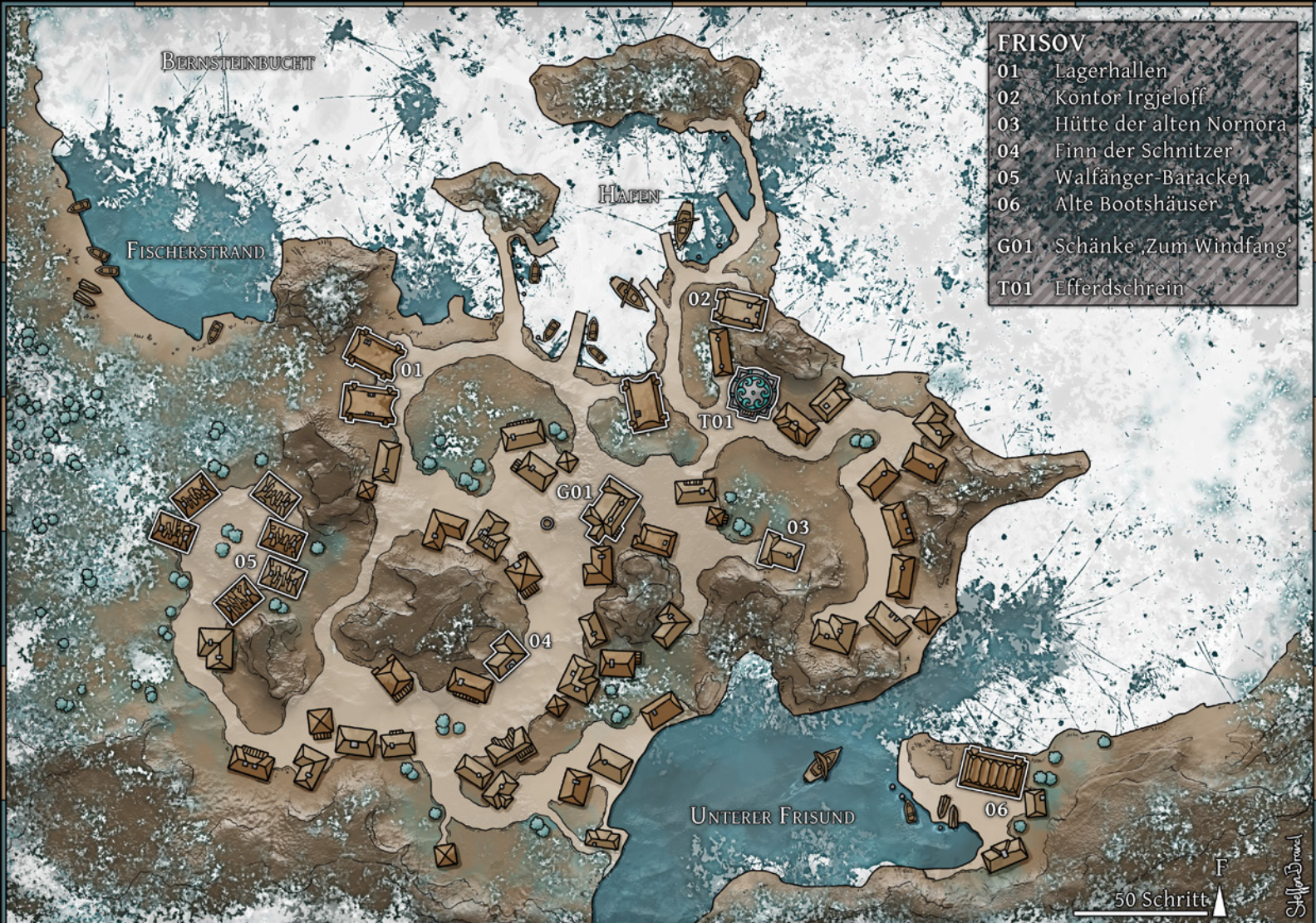
Wie jeden Morgen lauft ihr zum Kontor der Irgjeloffs, um dort eine einfache Mahlzeit und Aufgaben für den Tag zu empfangen. Es riecht nach alter Fischsuppe und Tran – so wie alles hier. Schon aus der Ferne hört ihr das unfreundliche, abschätzige Keifen Minka Pschelawods, der verwitwteten Tochter der Kontorbesitzerin. Ein zahnloser Einheimischer mit bester Laune läuft an euch vorbei. In seinen Armen trägt er eine gut gefüllte Flasche. Warum er wohl so gute Laune hat? Noch während ihr darüber nachdenkt, kommt ihr vor einer Menschentraube am Hafen zum Stehen.

Stadtrundgang

Die Siedlung ist voller Ruinen und notdürftig reparierter Hütten. Da Baumaterial schon immer knapp war, wurden neue Unterkünfte aus dem gezimmert, was Feuer und Flut verschonten. Das eingetroffene Material aus dem Süden ist überwiegend für Vorhaben der Familie Irgjeloff bestimmt.

Alter Hafen

Der *Alte Hafen* liegt in einer kleinen Bucht. Er wird von zwei Inseln eingeschlossen, die etwa zehn Schritte aus dem Wasser ragen. Die Brücken, die die Inseln einst mit dem Festland verbanden, und die Anlegestege sind zerstört. Im Wasser liegen schiefe Rümpfe gesunkener Schiffe. Lose Planken wiegen sanft auf den Wellen und



schlagen hin und wieder dumpf gegen eine Schiffswand. Fortwährend kann man das Wasser in den Schiffsbäuchen glucksen hören. Abergläubische Menschen meinen, hier das Klagen der Verstorbenen zu hören. Es geht das Gerücht um, dass der Geist des alten Mokosch Irgjeloff des Nachts auf den Spitzen der Inseln sitzt und das dunkle Meer beobachtet. Aus diesem Grund meiden die Frisover den Alten Hafen, insbesondere in der Nacht. Eine Erkundung des Alten Hafens ist lebensgefährlich. Überreste der Schiffe, Stege und Brücken verbergen sich unter der Wasseroberfläche. Im Becken sowie in den Schiffsrümpfen herrschen gefährliche Strömungen. Gelegentlich brechen morsche Schiffsteile zusammen.

Neuer Hafen

Der *Neue Hafen* entsteht zwischen der Mündung des Frisund und dem Becken des Alten Hafens. Ein Steg wurde bereits angelegt. Das Hafenbecken ist Wind und Wellen ausgesetzt und darüber hinaus deutlich flacher als das alte. Größere und schwer beladene Schiffe werden hier nicht anlegen können, sondern müssen weiter draußen ankern. Am Steg liegen aktuell ein Schiff sowie zwei kleinere Walfängerboote.

Das Schiff (die Jolenta)

Die *Jolenta* liegt am Steg im *Neuen Hafen*. Sie ist eine kleine Karavelle, 20 Schritt lang, und hat bautypisch eine Kajüte auf dem erhöhten Achterdeck und zwei Masten.

Eine freudig strahlende Meerjungfrau schmückt das Schiff als Galionsfigur.

Der Laderaum der *Jolenta* ist gefüllt mit einer bunten Warenmischung, darunter Holzbalken, Gewebe, Getreide und Schnaps. Eine ausgiebige Suche würde die eine oder andere gut versteckte Kostbarkeit aus fernen Ländern, wie etwa eine Büchse uthurischen Kaffees, zutage fördern. Eine solche Durchsuchung ist aber kaum möglich, da die *Jolenta* mit ihrer Besatzung aus 22 Frauen und Männern gut bewacht ist. Außer zur Warenverzo- lung hat noch kein Frisover das Schiff betreten.

Zu jeder Tageszeit stehen zwei kräftige Seeleute an der Planke. Deutet sich Ärger an, kommen schnell weitere hinzu. Kapitän Ingrimmo Amanda (siehe Seite 12) bemüht sich in solchen Fällen allerdings nicht aus der Kajüte. Bei wortstarken Auseinandersetzungen schickt er seinen Obersten Maat Gariblad (siehe Seite 11). Die Besatzung trägt überwiegend abgetragene Mäntel und dicke Leinenstoffe. Die Seeleute sind abgebrüht und pflegen einen rauen Umgangston untereinander und gegenüber Fremden.

Kontor Irgjeloff (02)

Das Kontor ist das einzige Steingebäude in Frisov. Es steht am Kai, unmittelbar zwischen altem und neuem Hafenbecken. Während die Mauern den Brand überlebten, mussten Zwischendecken und Dach vollständig erneuert werden. Mit seinen zwei Stockwerken und hohem Dachstuhl überragt es alle anderen Gebäude.

Seeleute

MU 12 KL 10 IN 12 CH 10

FF 12 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 7

Entermesser: AT 14 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

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

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft III / Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Entermesser)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Überreden 4, Verbergen 6, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Seeleute setzen sich bevorzugt mit Faustschlägen zur Wehr. Werden sie mit Waffen bedroht, ziehen sie ihre Entermesser.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Da die Lagerhäuser der Familie noch Ruinen sind, wurden Teile des Kontors umgewidmet. Die einstige Wohnstube im Erdgeschoss wurde mit einfachen Zwischenwänden aus Brettern unterteilt. Die so entstandenen Räume werden teuer vermietet, andere enthalten Vorräte und Ausrüstung. Die Türen sind mit Vorhängeschlössern versehen. Nur die Schreibstube an der südlichen Wand wirkt dank eines kleinen Ofens und eines großzügigen Tisches behaglich. Zu jeder Tageszeit befindet sich mindestens eine Wache im Erdgeschoss.

Über eine schmale Holzterrasse gelangt man in die Wohnbereiche. Diese sind komfortabel mit Decken und Kissen eingerichtet. In einer Ecke steht ein einfacher Mokoscha-Hausaltar. Eine weitere schmale Treppe führt in den neuen, großzügigen Dachstuhl. Hier lagern Waren und Vorräte der Irgjeloffs. Jüngst installierten Handwerker einen Flaschenzug an der Toröffnung im nördlichen Giebel.

Die Bewohner des Hauses sind der in Frisov lebende Teil der norbardischen Irgjeloff-Sippe. Diese ist im Norden Aventuriens sehr einflussreich und weit verteilt. In Frisov kontrolliert sie nicht nur den Handel, sondern stellt de facto das Gemeindeoberhaupt. Mit dem Wiederaufbau ist ihr Einfluss weiter gewachsen, was nicht allen Bewohnern gefällt. Insgesamt leben 14 Familienmitglieder in Frisov. Sollte es zu einem Kampf mit den Wachen der Irgjeloffs kommen, kannst du dich an den Kampfwerten der Seeleute weiter oben orientieren.

▲ **Slanka Irgjeloff** (48, Oberhaupt der Sippe, ergrauende Haare, stechender Blick, lahm, sanft und liebevoll gegenüber ihren Enkeln, hart und herzlos gegenüber Außenstehenden und ihrer Tochter Minka) hat sich bei der Flucht vor zwei Jahren schwer verletzt. Ihr Mann Mokosch und Sohn Erdoj sind beim Angriff umgekommen. Eisern verlangt sie ihrer Familie alles ab, um den

einstigen Wohlstand wiederherzustellen. Ihre Tochter hält sie für verweichlicht. Sie streift tagsüber durch das Kontor und gibt bissige Anweisungen.

▲ **Minka Psychelawod** (26, Slankas Tochter, verwitwet, aufgequollen, impulsiv) versucht verzweifelt, den Willen ihrer Mutter umzusetzen. Die knappe Kasse, die Fülle an Aufgaben, aber auch der Widerstand anderer Familienmitglieder und Bewohner überfordern sie. Tagsüber sitzt sie mit Sorgenfalten in der Schreibstube oder streitet mit den Handwerkern auf den Baustellen.

▲ **Mjesko**, ▲ **Lenija** und ▲ **Mokosch** (6, 4 und 2, verwöhnt, frech) sind die Kinder Minkas und zu kleinen Tyrannen herangewachsen, die von ihrer Großmutter verhätschelt werden.

Für die Werte der Kontoristen kannst du auf die einer kompetenten Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 zurückgreifen.

Efferdschrein (T01)

Der Schrein wurde von Grund auf neu errichtet. In seinem Inneren zeigt eine prächtige Schnitzerei den Gott der Meere. Daneben sind Szenen der letzten Jahre zu sehen, weitere sind in Arbeit. Netze, Walbein und Wrackteile bedecken den Boden. Fischer und Walfänger beten hier einmal täglich für reiche Beute. Bruder ▲ **Effred** (70, ehemals Kapitän, grauer Vollbart, benutzt nautische Ausdrücke, erzählt viel Seemannsgarn; Götter & Kulte 14 (12/12/12), Willenskraft 10 (13/12/12), SK 1) betreut den Schrein, obwohl er kein Geweihter ist.

Schänke Zum Windfang (G01)

Die Schänke hatte seit jeher einen sehr einfachen Charme, doch der konnte noch nicht wiederhergestellt werden. Hier und da tropft es durchs Dach, Türen und Fenster sind eine bunte Sammlung dessen, was in Frisov noch brauchbar war. Durch die geflickten Wände pfeift der Wind, der Boden und die lange Theke sind überzogen mit Scharten und Kratzern, und das Mobiliar ist ein Sammelsurium aus Fässern und Kisten. Ausgeschenkt werden selbstgebrannte Schnäpse, deftige Fischsuppen und derbes Karenfleisch. Im Schlafsaal über dem Schankraum gibt es ausschließlich viel zu dünne Strohlager.

Geführt wird das Wirtshaus von ▲ **Falkja Nattel** (39, nivesischer Herkunft, dunkles Haar, beschützend, voller Sorgen, hasst die Irgjeloffs, spricht Isdira, Nujuka und Alaani) und ihrer Schwester ▲ **Neli** (34, nivesischer Herkunft, geflochtener Zopf, Frohnatur, neugierig). Mehr oder weniger hilfreich sind ihre Kinder ▲ **Welf**, ▲ **Eno**, ▲ **Lieto**, ▲ **Amuri** (von Falkja), und ▲ **Kisa** und ▲ **Sandjo** (von Neli) (5 bis 14, neugierig, lebensfroh, lachen viel). Für Werte der Tavernengäste kannst du auf die einer kompetenten Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 zurückgreifen.

Hütte der alten Nornara (03)

Nornaras Hütte wurde von dem verheerenden Feuer kaum in Mitleidenschaft gezogen. Das einfache Blockhaus verfügt über eine große Küche und eine

Schlafkammer und ist bis unters Dach mit trocknenden Kräutern und Tiegeln gefüllt. Darin wohnen die Heilerin und Hebamme ♀ *Nornara* (siehe Seite 13), ihr Vertrautentier ♀ *Warzerich* (Kröte, stoisch ruhig, kommentiert gelegentlich mit einem Quaken) und ihre Schülerin ♀ *Vika* (12, nivesischer Herkunft, flink, neugierig; Willenskraft 4 (13/12/13), SK 2).

Finns Hütte (04)

Heute leben in dem kleinen Blockhaus dicht gedrängt der Schnitzer und Bernsteinsammler ♂ *Finn* (47, rote Haare und Vollbart, ruhig, umfangreiche Kenntnis der lokalen Sagen und Legenden; Steinbearbeitung 13 (13/13/13), Willenskraft 5 (13/13/13), SK 1), die Nivesin ♀ *Nurka* (siehe Seite 13) sowie die Waisenkinder ♀ *Roika* (18, Nivesin, krumme Nase, mutig und stark) und ♀ *Phelix* (17, rote Haare, findig; Willenskraft 6 (13/13/13), SK 1). Während die jungen Erwachsenen die führungsfähige Jagd gelernt haben, geht Finn nach wie vor der Schnitzerei nach. So ist das Haus gefüllt mit Holz-, Bernstein- und Walbeifiguren, die er gern an Pilger und Seefahrer verkauft.

Baracken (05)

An diesem Platz wurden Baracken errichtet, die eher schlecht zusammengezimmerten Bretterhaufen ähneln und noch weniger Komfort bieten als ihre Vorgänger. Darin leben zusammengepfercht in Mehrbettquartieren all die Glücklosen, für die kein Platz mehr in einer der geflickten Blockhütten war, darunter vor allem Fischer, Walfänger und sippenlose Nivesen. Die Stimmung ist rau. Tagsüber sind die meisten Bewohner am Fischerstrand, nachts wird die Zeit mit Glücksspiel, Alkohol und manchmal auch Schlägereien verbracht. Einer der Bewohner ist der Nivese *Pettajem*.

♂ *Pettajem*, ein Barackenbewohner

Kurzcharakteristik: 44, Nivese, fettige Haare, meist betrunken, naiv, wirkt verwahrlost und arm, ist aber stets freundlich und gutmütig



Funktion: Die Seeleute stehlen ihm einen Glücksbringer, entlocken ihm Details zu einer alten Ruine und richten später ihren Zorn gegen ihn. Die Ereignisse um Pettajem locken Helden und Seeleute auf eine falsche Fährte und verbergen den wahren Ursprung des Geistes.

Hintergrund: Pettajem hat seine Sippe in Gloranas Eisreich verloren. Er flüchtete in die Bernsteinbucht und betäubt seine Erinnerungen mit Alkohol. Seinen Unterhalt verdient er mit einfachsten Arbeiten wie dem Zusammenkehren von Walinnereien. Die Himmelswölfe scheinen ihm gnädig, da er größtem Unheil stets entkommen konnte. Er trägt einen Glücksbringer aus Bernstein bei sich, den er in einer Ruine fand.

Darstellung: Spiele Pettajem immer leicht angetrunken. Sprich undeutlich und gebrochen. Sei jedem gegenüber freundlich und fast schon unterwürfig.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 3 (10/10/10), Selbstbeherrschung 3 (10/10/9), Willenskraft 3 (10/10/10), Zechen 10 (10/9/9)

Besonderheiten: Pettajems Glücksbringer verhilft ihm zu dem Vorteil *Glück III*.

Lagerhallen und Bootshäuser (06)

Die einstigen Lagerhallen der Irgjeloffs und die Bootshäuser Frisovs sind vollständig heruntergebrannt. Der Schutt wurde bereits mehrfach durchwühlt und bietet nichts Nützliches mehr.

Fischerstrand

Im Westen Frisovs liegt der *Fischerstrand*. Das Wasser ist flach. Der Untergrund besteht überwiegend aus rundgewaschenen, schwarzen Kieseln. Nachts liegen hier die Fischerboote. Tagsüber werden getötete Wale und Robben ausgenommen. Billige Hilfskräfte türmen die Innereien zu stinkenden, rattendurchsetzten Haufen. Über allem liegt der Geruch von kochendem Fett und Tran. Die Stimmung ist geschäftig bis gereizt. Tagsüber wird niemand Zeit für ein Gespräch finden. Nachts sind gelegentlich Wachen anzutreffen.

Am ersten Tag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht am Kai und traut euren Augen nicht. Vor euch aufgetürmt liegen Tuchwaren und Felle. Stehen dort nicht Getreidesäcke? Und dahinter ein Korb voller Schnapsflaschen?

„Tuche aus Weiden. Sowas kriegste hier nich. Fühl mal!“, grunzt euch ein Seemann an.

„Die sind ja vollkommen mottenzerfressen!“, sagt euer Nachbar. Gerade denkt ihr darüber nach, als ihr aus der Ferne ein

wildes Kreischen in schmerzhaften Tönen vernehmt: „Was fällt euch ein! Das ist eine Dreistigkeit!“



Am Hafen

An diesem Morgen kommt es zu einer ungewöhnlichen Szene in Frisov. Fast alle Bewohner haben sich am *Neuen Hafen* versammelt, begutachten und kaufen Waren,

die von der Besatzung der *Jolenta* lautstark feilgeboten werden. Die Auslage bietet Schnaps, Tücher aus Schafswolle, Weizen, kräftige Holzbalken und vieles mehr. Die offen angebotenen Mengen sind überschaubar, schnell kann aber Nachschub aus dem Bauch des Schiffs gebracht werden. Auf Anfrage können auch einzelne Waffen oder Luxusgüter begutachtet werden. Die Seeleute sind nicht die charmantesten Verkäufer, die Waren aber sind günstig (Preise nach **Regelwerk** Seite 363).

Eine erfolgreiche Überprüfung der Ware (Probe auf *Handel (Buchhaltung)*) zeigt jedoch, dass die Güter von minderer Qualität sind. Wer die Besatzung zu kritisch darauf aufmerksam macht, erntet zunächst schiefe Blicke und später womöglich Ärger mit einer Überzahl gewaltbereiter Matrosen. Unter keinen Umständen wird Zugang zum Schiff oder ein Blick in den Lagerraum gewährt.

Etwa zur gleichen Zeit finden sich für gewöhnlich alle Handwerker am Kai ein, um Aufgaben von den Irgeloffs zu empfangen. So dauert es nicht lang, bis Minka Pschelawod auf das Geschehen aufmerksam wird und mit zornesrotem Gesicht aus dem **Kontor (02)** stürmt. Wild schreiend verlangt sie höhere Anlegegebühren und versieht jede verkaufte Ware mit einer kräftigen Zollabgabe. Weigert sich ein Käufer, den Zoll zu entrichten, droht Minka mit Konsequenzen. Damit lichtet sich die Traube aus Neugierigen und Interessierten schnell und die Bewohner gehen ihrer üblichen Beschäftigung nach. Auch die Helden können sich den Aufgaben zuwenden, die sie nach Frisov führten (siehe **Wege ins Abenteuer** Seite 4).

Während des Tages findet sich aber immer ein handelsbereiter Seemann am Steg. Ab dem frühen Vormittag ziehen Seeleute durch die Siedlung und bieten aktiv bei den heimkehrenden Fischern und Walfängern Waren an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Arbeit für heute ist getan, und ihr ruht eure schmerzenden Glieder auf der Holzkiste aus, die man euch als Bett verkauft hat. Durch die dünnen Bretter der Baracke pfeift der Wind. Hin und wieder trägt er das Surren einer Laute und Gelächter herüber. Plötzlich wird die Tür aufgerissen und jemand ruft freudig in die Baracke hinein: „Irgend so ein feiner Pinkel hat uns alle zum Saufen eingeladen, im Windfang!“ Wer auch immer das war, er hatte es eilig.

Zum Windfang

Am Abend kehrt die Besatzung der *Jolenta* in der **Schänke Zum Windfang (G01)** ein. Der Oberste Maat Gariblad knallt ein prall gefülltes Säckchen mit Silber auf den Tresen und verkündet lauthals, nicht eher zu gehen, bis diese

Münzen versoffen sind. Er hebt das erste Glas und lädt alle Anwesenden ein, mit ihm auf reiche Geschäfte und volle Taschen zu trinken. Diese Einladung macht in Frisov schnell die Runde, und die Taverne füllt sich zügig.

Die Helden haben den gesamten Abend über Gelegenheit, sich dem Gelage anzuschließen. Trinkt ein Held deutlich über den Durst, ist eine Probe auf *Zechen (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel)* abzulegen. Die zunehmend berauschten Seeleute prahlen von ihren Heldentaten, von Meerjungfrauen und -männern und gefährlichen Piraten. Lallend fordern sie die Helden dazu auf, etwas von ihren Erlebnissen beizutragen. Insbesondere Geschichten aus der Region sowie Erzählungen zu geborgenen Schätzen werden mit mehr Schnaps belohnt, gefolgt von der Bitte nach weiteren Details.

Ein aufmerksamer Beobachter kann mit erfolgreicher Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* bemerken, dass sich die Seeleute betrunkenere geben als sie sind. Hin und wieder wirken sie erstaunlich nüchtern. Bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe* kann beobachtet werden, wie ein Seemann sein Glas unter dem Tisch entleert. Spricht ein Held die Seeleute auf ihr seltsames Schauspiel an, geben sich diese noch betrunkenere. Besonders dreiste Vorwürfe können aber auch in einer Schlägerei münden, bei der sich die Helden einer Überzahl kampferprobter, erstaunlich nüchterner Frauen und Männer stellen müssen (Kampfwerte siehe Seite 6). Im Laufe des Abends verlässt die Mannschaft die Taverne in singenden Grüppchen, immer mit ein oder zwei Einheimischen in ihrer Mitte.

Bei den Baracken

Auch außerhalb der Taverne sind gut gelaunte Feiernde anzutreffen und zu hören. Besonders ausgelassen ist die Stimmung in einer der **Baracken (05)**. Durch die offene Tür ist eine Gruppe aus zehn Norbarden, Nivesen und Seeleuten zu erblicken, die laut grölend zu den schnarrenden Geräuschen einer Laute tanzen. Jeweils fünf Personen sitzen auf mit Fellen und Stoffen bedeckten Kisten und trinken aus herumgereichten Schläuchen. Unter ihnen ist auch Pettajem, der in ein Gespräch mit zwei Seeleuten vertieft ist.

Die Helden können sich mit einem Instrument beim Musizieren einbringen, an traditionellen Tänzen versuchen oder zu den Sitzenden gesellen. Die Gespräche der Seeleute drehen sich vor allem um erlebte Abenteuer, Ruinen und gefundene Schätze. Auch Pettajem gibt sein Bestes, denn als Überlebender des Angriffs im Winter 1040 BF hat er eine Menge zu berichten. Gern zeigt er dabei seinen Glücksbringer herum (Details siehe Seite 9), der ihn, so glaubt er, stets vor dem Schlimmsten bewahrt hat. Auch die Helden können von ihren Erlebnissen berichten. Besonders gute Erzählungen (Probe auf *Sagen & Legenden*) werden von den Seeleuten mit einem kräftigen Schluck aus dem Trinkschlauch belohnt.

Am Morgen des zweiten Tages

Die Jolenta legt ab

Mit den ersten Sonnenstrahlen läuft die *Jolenta* aus dem *Neuen Hafen* aus. Helden, die diesem Ereignis beiwohnen,

können bemerken, dass alle Besatzungsmitglieder tatkräftig mit anpacken und weder betrunken noch in Kaustimmung sind. Etwa eine Stunde später treffen sich

die Handwerker am Kai, um Aufgaben von den Irgjeloffs zu empfangen. Hier kommt es zu der folgenden Szene mit Pettajem:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein barfüßiger Einheimischer stolpert eiligen Schrittes und schluchzend an euch vorbei Richtung Hafen. Es ist der Nivese Pettajem, der stark nach Alkohol riecht – so wie fast jeder hier. Am Kai angekommen, findet ihr ihn wild gestikulierend und unverständlich schreiend. Dann wirft er etwas ins Wasser und kämpft damit, nicht selbst hinterher zu stürzen. Mit einem schmutzigen Ärmel wischt er sich Tränen aus den Augen und starrt in das Wasser.



Pettajem steht noch eine Weile tränenüberströmt am Wasser und betrachtet geistesabwesend den Trinkschlauch, den er kurz zuvor in die Wellen geworfen hat. Hin und wieder brabbelt er kaum verständliche Worte. Nujuka sprechende Helden (mindestens Stufe II) und Dorfbewohner können aus den undeutlichen Worten heraushören, dass Pettajem ein Glücksbringer abhandengekommen ist und er die Seeleute der Jolenta des Diebstahles bezichtigt. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Heilkunde Seele* kann der Mann beruhigt werden. Er kann das verschwundene Objekt als Wolfsfigur aus hellem Bernstein beschreiben (Details siehe Abschnitt **Pettajems Glücksbringer** weiter unten). Außerdem berichtet er vom nächtlichen Trinkgelage mit den Seeleuten, bei dem er die Figur herumzeigte.

Saßen die Helden des Nachts mit Pettajem und den Seeleuten in der Baracke beisammen, können sie sich gut an die auffällige Figur erinnern. Erfolgreich beruhigt oder nicht, Pettajem wird zu seiner Baracke zurückkehren und noch einmal nach seinem Glücksbringer suchen. Allzu viel Zeit hat er dafür allerdings nicht, denn einer der Walfänger wird ihn wutentbrannt aufsuchen und verlangen, dass er endlich beim Zusammentragen der Abfälle am *Fischerstrand* hilft.

Pettajems Glücksbringer

Pettajems Glücksbringer ist ein Überbleibsel aus längst vergessener Zeit und hat seinem ursprünglichen Besitzer viele Sorgen genommen und schon bei so manchem Ereignis helfend zur Seite gestanden. In seiner größten Not wurde Pettajem dieser Glücksbringer einst zum Geschenk gemacht.

Eine Magische Analyse kann nach **Regelwerk** Seite 269 erfolgen.



Probe auf Magiekunde (Artefakte)

- **QS 1** – magisch mit mehr als 10 FP
- **QS 2** – ca. 12-15 FP
- **QS 3** – Artefakt wirkt dauerhaft, selbstaufladend
- **QS 4** – Es wirkt hochheilsame Magie.
- **QS 5** – Der Zauber beeinflusst das Schicksal des Trägers günstig (ähnlich dem Vorteil *Glück III*).
- **QS 6** – Das Artefakt muss von Herzen geschenkt werden, um bei einem neuen Träger zu wirken.

Die Prozession

Am frühen Nachmittag, mit Einsetzen der Flut, beginnt am *Fischerstrand* die Prozession zum neuen **Effredschrein (T01)** mit einer Zeremonie. Die Fischer und Walfänger haben ihre Arbeit frühzeitig beendet und wohnen dem Ereignis bei. Auch die Helden können ihre Tätigkeit heute früher ruhen lassen und teilnehmen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Zeremonie am Strand hat bereits begonnen. Schon aus der Ferne hört ihr Bruder Effred, der den Herren der Fluten preist: „Der Sturm beherrschte unsre Herzen. Wogen aus Wut peitschten das Blut durch unsre Adern. Doch Du, Zürnender, standest uns bei, hast uns geführt zum rechten Zorn! Wir preisen Dich. Deine Fluten haben das Dunkel hinfort gespült, hinfort gewaschen all die Asche und den Schmerz. O Wogenumtosender, wir preisen Dich. Hast uns bereitet reines Wasser und reinen Sand. Hast frohen Mut in unsre Herzen gespült. Launenhafter, wir preisen Dich. Voll Zuversicht blicken wir auf Wogen und Wellen. Mit Deinen Gaben wird es uns an nichts fehlen. Sanfter, wir preisen Dich.“



Bruder Effred steht knöcheltief im Wasser und preist den Herren der Fluten. Wenige Schritte entfernt, zu meist auf dem Trockenen, stehen die Bewohner Frisovs, Alteingesessene wie Neuankömmlinge. Einige von ihnen lauschen bedächtig, andere stimmen emotional mit ein. Am Strand hat Bruder Effred ein Sammelsurium aus

Muscheln, alten Planken, Netzen und anderen Geschenken des Meeres zusammengetragen und wäscht die Stücke in der Gischt der steigenden Fluten. Dann wendet er sich den Anwesenden zu, übergibt ihnen die nassen Stücke und fordert sie auf, die Gaben mit ihm zum neuen Schrein zu tragen.

Im Schrein angekommen, öffnet Bruder Effred theatralisch die neuen Flügeltüren. Er bittet sein Gefolge zu sich, nimmt ihnen die Geschenke des Meeresherrn ab und bettet sie wie kleine liebgewonnene Schätze auf dem Gabentisch. Nach einem abschließenden Gebet entlässt Bruder Effred die Gemeinde. Viele von ihnen werden anschließend in der **Schänke Zum Windfang (G01)** auf das Ereignis anstoßen. Die Helden können sich gern dazugesellen.

Am Morgen des dritten Tages

Sprich einen zufällig ausgewählten Helden an und lies folgenden Text vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du schreckst aus dem Schlaf hoch, denn du meinst, das Läuten einer Glocke vernommen zu haben. Du blickst dich im Quartier um. Im ersten Licht der Praiosscheibe kannst du deine Kameraden noch schlafen sehen. In Frisov ist es still. Gerade, als du dich wieder hinlegen willst, dringt ein ohrenbetäubendes, nicht enden wollendes Krachen an deine Ohren – fast so, als würde die Baracke über deinem Kopf zusammenbrechen.

Einlaufen der Jolenta

Der Morgen kündigt sich bereits durch ein schwaches Leuchten an. Die Fischer und Walfänger machen ihre Boote zum Auslaufen bereit, als aufmerksame Beobachter (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1) draußen in der Bernsteinbucht eine Schiffsglocke hören. Das Geräusch wird immer lauter. Schon bald können auch die Segel und das dazugehörige Schiff ausfindig gemacht werden. Es bewegt sich mit hoher Geschwindigkeit auf den Hafen Frisovs zu. Niemand an Deck scheint Anstalten zu machen, die Segel einzuholen oder beizudrehen. Erfahrene Seeleute ahnen bereits, dass sich ein Unglück anbahnt. Wenige Augenblicke später kracht die *Jolenta* auf die Felsen am *Alten Hafen*. Jeder Bewohner Frisovs, der halbwegs nüchtern und nicht taub ist, wird durch das Geräusch geweckt.

Rettung der Seeleute

Schnell bildet sich eine Menschentraube am Hafen. Zuerst treffen Fischer und Walfänger ein, gefolgt von Mitgliedern der Familie Irgjeloff. Vom Kai des *Neuen Hafens* aus kann beobachtet werden, dass Personen vom Deck des schwer beschädigten Schiffes springen oder klettern. „Das ist doch die *Jolenta*!“, ruft einer der Anwesenden. Tatsächlich könnt ihr die Verletzten als Besatzung der *Jolenta* erkennen. Einige wagemutige Frisover versuchen, über die zerstörten Stege zu den Felseninseln am *Alten Hafen* zu gelangen und zu helfen. Andere stürzen sich in die Fluten. Nach und nach werden die Verletzten an Land gebracht. Die Nattel-Schwester (siehe Seite 6) erklären sich bereit, ein provisorisches Lazarett in der **Schänke Zum Windfang (G01)** einzurichten. Zwei Leichen werden in den **Efferdschrein (T01)** gebracht. Die Helden können bei der Bergung helfen. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Schwimmen* –1 können Verletzte aus dem Wasser gezogen werden. Eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung* –1 ist nötig, um Verletzte über die Stege zu helfen. Bei Misslingen kommt es zu Verletzungen (1W6 SP).

Das provisorische Lazarett

Das provisorisch eingerichtete Lazarett in der **Schänke Zum Windfang (G01)** ist mit neun Verletzten schnell

gefüllt. Der Kapitän und der Oberste Maat sind nicht unter ihnen. Nornara, Vika, Nurka und Bruder Effred kümmern sich aufopfernd um die Seeleute, die sehr nervös wirken und sich ständig unruhig umschaun. Die Helden können Wunden versorgen (Probe auf *Heilkunde Wunden*), beruhigen (Probe auf *Heilkunde Seele*) oder Wirselskraut verabreichen.

♣ Yarum (47, Mittelländer, klein, kahlköpfig, langer Vollbart, sehr nervös), ein verletzter Seemann, greift die Hand eines Helden und fragt mit aufgerissenen Augen, ob es hier sicher sei. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Heilkunde Seele* kann er beruhigt werden. Er erzählt, dass mindestens sechs Besatzungsmitglieder ermordet, ja, förmlich aufgeschlitzt wurden, wird aber schnell von einem Nachbarn zum Schweigen angehalten.

Am Efferdschrein

Wollen die Helden die Leichen im **Efferdschrein (T01)** untersuchen, sollten sie zunächst Bruder Effred überzeugen. Bei einer gelungenen Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung oder Einzelgespräch)* stimmt er einer oberflächlichen Begutachtung zu und begleitet die Helden zum Schrein. Ansonsten bleiben die Türen verschlossen. Bei der Untersuchung fallen den Helden Kratz- und Bissspuren am Hals und Oberkörper der Leichen auf. Diese können als Todesursache identifiziert werden (Probe auf *Heilkunde Wunden*).

Unruhe am Hafen

Am *Alten Hafen* versucht Kapitän Ingrimo Amanda dem unbekannten Grauen und der Panik in seiner Mannschaft zu trotzen und mit bis zu drei Seeleuten in waghalsigen Aktionen Waren aus der *Jolenta* zu bergen, da seine Ungeduld und seine Gier ihn zu Risiken verleiten. Die *Jolenta* wiegt sich gefährlich in den Wellen, gewinnt immer mehr an Schiefelage und sinkt zunehmend ab. Am Kai wächst ein kleiner Haufen aus Kisten, Fässern und Beuteln, der erheblich nach Alkohol riecht. Die beteiligten Seeleute sind weniger nervös als diejenigen in der Taverne, aber in Eile. Sie lassen sich nicht in ein Gespräch verwickeln, sondern fordern die Helden barsch dazu auf, zu helfen oder zu verschwinden. Bei den geborgenen Gütern steht immer eine Person, die allzu Neugierige fortschickt. Die Helden können ihre Hilfe anbieten. Gesucht werden drei kleine Holzschatullen. Um in die *Jolenta* zu gelangen, ist eine Probe auf *Klettern* –1 nötig. Im halb versunkenen, stark beschädigten, schief liegenden und trümmergefüllten Laderaum ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* –2 notwendig, um eine Schatulle zu bergen. Misslingen führt zu einer Verletzung (2W3 SP). Ein Matrose kann aus dem Wrack heraushelfen.

Hinter der Taverne

Hinter der Taverne haben sich vier Seeleute versammelt. Darunter ist auch der Oberste Maat Gariblad. Die Seeleute wirken nervös, trinken aus Flaschen und Schläuchen und schauen sich regelmäßig um. Die Helden können sie

aus der Ferne beobachten oder aus dem Hinterzimmer der Taverne belauschen (Probe auf *Verbergen*). Sind die Helden zu offensichtlich neugierig oder verpatzen ihre Probe, verstummt die Gruppe und zieht weiter. Wird die Gruppe erfolgreich belauscht, können einige der folgenden Worte aufgeschnappt werden.

„Das ist doch Meuterei!“

„Ich sage euch, es ist ein Fluch.“

„Was soll das sein? Ein unsichtbarer Jäger?“

„Das ist der Fluch des Nivesen.“

Die Lauschaktion wird jäh unterbrochen, als der Nivese Pettajem auf die Gruppe stößt und beginnt, sie anzuschreien. In einer undeutlichen Mischung aus Garethi und Nujuka wirft er den Seeleuten vor, seinen Glücksbringer gestohlen zu haben. Die Seeleute drohen ihm unverhohlen mit der Faust und ziehen weiter. Pettajem bleibt zurück.

Verfolgen die Helden die Gruppe um Gariblad, kann dies durchaus in einer Prügelei enden. Dabei wird ein Matrose je Held den waffenlosen Kampf aufnehmen (Werte siehe Seite 6).

1 Gariblad, Oberster Maat der Jolenta

Kurzcharakteristik: 34, Mittelländer, muskulös, kahlköpfig, mehrfach gebrochene Nase; schaut dem Treiben um sich herum meist breitbeinig stehend mit verschränkten Armen zu, hitzköpfig

Funktion: Gariblad vertritt den Kapitän. Er befördert den Rachegeanken gegen Pettajem und führt die Trunkenbolde an. Durch seinen Tod erleben die Helden erstmals einen Angriff.

Hintergrund: Er befolgt die Befehle des Kapitäns, ersehnt aber den Moment, an dem er das Ruder übernehmen kann. Vor allem seine Hitzköpfigkeit steht ihm im Weg. Er versucht, sich zurückzuhalten, doch innerlich kocht die Wut, die schnell in Gewalt umschlägt.

Darstellung: Spiele Gariblad verbissen. Verschränke deine Arme und zieh ein finsternes Gesicht, wenn du mit Spielern sprichst. Reagiere in kritischen Momenten ungewöhnlich aggressiv.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 10 (15/10/13), Einschüchtern 10 (15/14/13), Menschenkenntnis 10 (10/14/13), Selbstbeherrschung 12 (15/15/12), Überreden 10 (15/14/13), Willenskraft 12 (15/14/13), SK 2

Am Mittag des dritten Tages

Yarums Tod

Zur Mittagszeit verlässt der Seemann Yarum die **Schänke Zum Windfang (G01)**. Das ist grundsätzlich nicht ungewöhnlich. Es steht den Seeleuten jederzeit frei zu gehen. Einige von ihnen sitzen vor der Taverne auf einem Holzbalken und sinnieren vor sich hin. Yarum jedoch kehrt nicht zurück. Er wird zu **Finns Hütte (04)** gehen und dort eine hölzerne Efferdfigur erwerben. Finn kann ihn später als sehr nervös, fast schon schlotternd und sich ständig umschauend beschreiben. Danach zieht sich Yarum in die Ruinen der **Alten Bootshäuser (06)** zurück. Die Helden sollten das Verschwinden Yarums nur beiläufig bemerken. Auf keinen Fall sollten sie ihm folgen. Sind die Helden besonders hartnäckig, wird Yarum wieder zurück in die Taverne gehen und sich zu einem späteren Zeitpunkt erneut absetzen.

Hat sich Yarum allein zu den Ruinen begeben, wird der Lynx ihn hier finden und reißen. Ein kurzer, furchteinflößender Todesschrei hallt durch Frisov, den jeder mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, in Gebäuden und am Hafen -1, hört. Alternativ kann auch ein Dorfbewohner die Helden auf den Schrei aufmerksam machen. Die Seeleute um den Obersten Maat Gariblad, aber auch einzelne Dorfbewohner werden zu den Bootshäusern eilen und dort den toten Yarum finden. Dieser liegt mit durchtrennter Kehle in einer Blutlache. Wer die Leiche genauer betrachtet, wird tiefe Biss- und Klauenspuren entdecken.

Betrunkene Meute

Mit dem Tod Yarums kippt die Stimmung in der Gruppe um Gariblad. Die Seeleute tauschen wütende Blicke aus. Davon überzeugt, Opfer eines Fluches des Nivesen

Pettajem geworden zu sein, ziehen sie mit geballten Fäusten und auf Rache sinnend zu den **Baracken (05)**. Spätestens mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* wird den Helden klar, dass es nach Ärger riecht. Sie können versuchen, die Gruppe zu beruhigen, was aufgrund des erhöhten Alkoholpegels jedoch schwierig ist (*Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung oder öffentliche Rede)* -1). Sind die Helden zuvor durch Lauschaktionen aufgefallen, werden sie gänzlich ignoriert. Versuchen die Helden die Seeleute mit Gewalt aufzuhalten, kommt es zum Kampf. Die Matrosen ziehen es vor, die Fäuste sprechen zu lassen. Werden sie mit Waffen angegriffen, nehmen sie ihre Entermesser zur Hand (Werte siehe Seite 6).

Werden die Seeleute nicht aufgehalten, dringen sie in die Baracke Pettajems ein, bedrohen die Anwesenden und schlagen alles kurz und klein. Pettajem selbst ist nicht anwesend. Sind die Helden noch nicht vor Ort, werden sie von den Bewohnern auf die Situation aufmerksam gemacht und um Hilfe gebeten. In diesem Fall verlassen die Seeleute die Baracke bei Ankunft der Helden.

Konnten die Helden die Gruppe um Gariblad auf dem Weg durch Überzeugung oder Kampf aufhalten, spielt sich die folgende Szene auf der Straße ab. Andernfalls spielt die Szene auf dem Platz vor der Baracke.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erfüllt ein lautes Fauchen den Platz. Die Anwesenden zucken zusammen und drehen nervös die Köpfe. Gariblad greift nach seinem Messer, fällt aber rücklings zu Boden. Im Dreck liegend schreit er wie im Wahn und schlägt mit den Fäusten um sich. Dann, wie aus dem Nichts, schneiden sich

tiefe Furchen in seinen Leib. Seine Kehle öffnet sich und Blut färbt den Boden rot.



Was ist geschehen?

Mit dem Tod Gariblads wurde erstmals ein Besatzungsmitglied der *Jolenta* vor den Augen der Helden und der Bewohner Frisovs getötet. Jedem Spieler wird eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) gewährt.

Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen)

- ☛ **QS 1** – Ein merkwürdiges Fauchen war zu hören. Die Hunde Frisovs heulen.
- ☛ **QS 2** – Es gibt keine Spuren im Dreck.
- ☛ **QS 3** – Ein raubtierhafter Geruch liegt in der Luft.
- ☛ **QS 4** – Der Geruch haftet noch an der Leiche Gariblads.
- ☛ **QS 5** – Es war absolut nichts zu sehen.
- ☛ **QS 6** – Es war kein Windzug zu spüren.

Durch Gespräche untereinander und Befragung der Friso-ver können Erkenntnisse zum Vorfall gesammelt werden. Die Bewohner können auch aktiv auf die Helden zugehen und ihre Eindrücke schildern. Folgendes kann zusammengetragen werden:

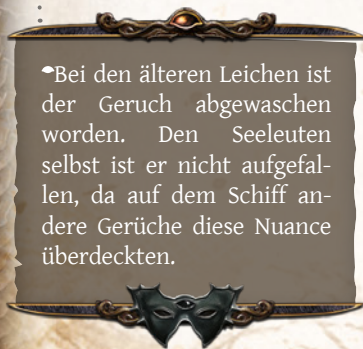
- ☛ Einige Anwesende sind sich sicher, dass das Hundeheulen bereits kurz vor dem Angriff begann. Im Übrigen scheinen die Hunde bereits seit dem Morgen sehr nervös zu sein.
- ☛ Ein ungewöhnlicher, raubtierhafter Geruch wurde auch an Yarums Leiche festgestellt.
- ☛ Die Anwesenden haben ein furchterregendes Fauchen und Knurren gehört. Dasselbe berichten Seeleute von den anderen Morden.
- ☛ Keiner der Anwesenden oder der Seeleute hat einen Angreifer gesehen, eine Berührung oder einen Luftzug durch Bewegung wahrgenommen.
- ☛ Die Anwesenden können außerdem alle möglichen Ergebnisse der Probe auf *Sinnesschärfe* erwähnen. Die Seeleute erzählen, dass die anderen Morde genauso abliefen.

Der Kapitän erscheint

Kapitän Ingrimo Amanda und drei Seeleute kommen zur Szene dazu. Möglicherweise ist dies das erste Mal, dass die Helden dem Kapitän gegenüberstehen. Dessen

Erscheinung hat unter den jüngsten Ereignissen gelitten. Seine Kleidung ist nass, teils zerrissen und blutgetränkt. Seine Augen liegen in dunklen Höhlen. Dennoch tritt er charismatisch und kraftvoll auf. Mit Blick auf den toten Obersten Maat verlangt er von seinen Leuten eine Erklärung.

☛ Bei den älteren Leichen ist der Geruch abgewaschen worden. Den Seeleuten selbst ist er nicht aufgefallen, da auf dem Schiff andere Gerüche diese Nuance überdeckten.



1 Ingrimo Amanda, Kapitän der Jolenta

Kurzcharakteristik: 48, Mittelländer, horasischer Kleidungsstil, schmeichelnd, gerissen, charismatisch, gibt gerne spitzfindige Antworten

Funktion: Er hält sich zunächst im Hintergrund. Nach dem Tod Gariblads beruhigt er die Seeleute und gibt entscheidende Hinweise zur Aufklärung der Ereignisse.

Hintergrund: Er und seine Mannschaft haben sich vor allem als Schmugglerbande zwischen Thorwal und Kuslik verdient gemacht. Jetzt sucht er eine neue Einnahmequelle wie den Bernstein- und Artefaktschmuggel.

Darstellung: Spiele den Kapitän ruhig und abwartend, höflich und zuvorkommend. Sprich gegenüber den Seeleuten gebieterisch und mit voller Stimme. Bei Anfeindungen kneife die Augen zusammen, reagiere gewitzt und scharfsinnig, stets auf den eigenen Vorteil bedacht.

Wichtige Werte: Einschüchtern 10 (16/12/14), Menschenkenntnis 10 (12/12/14), Selbstbeherrschung 12 (16/16/10), Überreden 10 (16/12/14), Überzeugen 10 (16/12/14), Willenskraft 12 (16/12/14), SK 2

Die Helden können die Ereignisse um Pettajem zusammenfassen. Die Seeleute aus Gariblads Gruppe geben sich kleinlaut. Schildern die Helden, dass es zu einem Konflikt gekommen ist, hört der Kapitän ganz genau hin, hakt nach und mustert dabei mit strengem Blick die Matrosen. Er gibt sein Wort, entstandene Schäden an Material und Personen zu ersetzen und den Matrosen eine gerechte Strafe zukommen zu lassen. Doch zuvor – damit wendet er sich an die Helden – braucht er Hilfe bei der Abwehr des unsichtbaren Feindes.



Der Kapitän erzählt

Kapitän Ingrimmo Amanda weiß, dass der Tod der Mannschaft auf den Fersen ist und will nichts unversucht lassen, um seine Leute zu retten.

Folgende Informationen kann der Kapitän geben:

- Sie sind keine Walfänger, sondern Schatzsucher und Schwarzhändler. Sie haben von den Ereignissen in der Bernsteinbucht im Jahr 1040 BF gehört und hoffen, hier wertvolle Artefakte zu finden.
- Der Nivese Pettajem hat ihnen im Rausch von einer Ruine im Osten der Bucht erzählt. Dorthin sind sie am Vortag aufgebrochen. Außerdem wurde Pettajem ein Schmuckstück abgenommen.
- In der Ruine konnten sie zwischen Gebeinen einige Schmuckstücke finden. Er glaubt, hier das erste Mal ein Fauchen gehört zu haben. Später haben ihm die Seeleute Ähnliches berichtet.
- Der Fund wurde gut verteilt auf dem Schiff versteckt, verborgen in Fässern, Beuteln und Kisten.
- Kurz nach der Rückkehr zum Schiff gab es die ersten Toten. Der Kapitän entschied, nach Frisov zurückzukehren und Hilfe zu suchen. Panik ist unter den Seeleuten ausgebrochen, und sie haben die Kontrolle über das Schiff verloren.
- Die Seeleute konnten einen großen Teil des Schmuckes aus dem Wrack der *Jolenta* bergen, darunter auch den Glücksbringer von Pettajem.

Ein Plan

Für die Abwehr des Feindes brauchen die Helden die Unterstützung der Bewohner. Diese verweisen auf die Kräuterafrau Nornara, die Nivesin Nurka und Bruder Effred.

Nornara

Die Heilerin glaubt an den Geist eines Schrates, der verstorben ist und durch die Seeleute aufgeschreckt wurde. Sie prangert das Verhalten der Mannschaft an, doch fürchtet sie, dass sich der Geist auch den Bewohnern Frisovs zuwenden wird. Daher bietet sie ein Ritual zur Geisterbannung an (HEPTAGRAMMA), das sie außerhalb der Siedlung, hinter den Ruinen der **Lagerhallen** (siehe Seite 7), vollführen wird.

1 Nornara, Heilerin und Hebamme

Kurzcharakteristik: 64 Jahre, Krötenhexe von der Schwesternschaft der Töchter der Erde, weißes Haar, ruhig, mütterlich, geheimnisvoll

Funktion: Nornara unterstützt bei der Versorgung der Verletzten und dient als Informationsquelle. Sie sieht in dem Lynx einen wütenden Naturgeist. Mit ihren Fähigkeiten kann der Geist gebannt werden.

Hintergrund: Nornara ist die Heilerin und Hebamme der Siedlung. Für jedes Leid hat sie eine helfende Tinktur. Sie kennt sich bestens mit den Naturgeistern, Elementar- und Feenwesen der Umgebung aus. Sie will Schaden von der Siedlung und ihren Bewohnern fernhalten.

Darstellung: Spiele Nornara ruhig und geheimnisvoll. Mach vor jeder Antwort eine Pause. Fixiere dein Gegenüber mit den Augen, drehe dabei den Kopf zur Seite.

Zögere jedoch nicht, warmherzig und mütterlich zu helfen.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 10 (14/14/16), Magiekunde 14 (14/14/15), Menschenkenntnis 10 (14/15/16), Selbstbeherrschung 12 (14/14/12), Willenskraft 12 (14/15/16), Balsam Salabunde 13 (14/15/12), Harmlose Gestalt 10 (14/15/16), Heptagramma 11 (14/14/16), Hexengalle 8 (14/15/12), Radau 10 (14/12/9), Sanftmut 11 (14/15/16), 42 AsP, SK 3

Heptagramma

Der Heptagramma kommt zum Einsatz, wenn man Geister austreiben will.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Ein niedriger Geist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um ein beschworenes als auch um ein freies Geisterwesen handeln. Ebenso ist es möglich, Geister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind. Bei der Bannung wird der Geist in das Heptagramm gezogen und wechselt in eines der Totenreiche über. Anschließend kann er nicht mehr eigenständig in der Dritten Sphäre in Erscheinung treten, jedoch weiterhin beschworen werden.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Beseelte, Geister

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: allgemein

1 Nurka, Nivesenschamanin

Nurka erinnert sich an eine Legende, die davon berichtet, wie die gierigen Menschen des Südens durch die Geister des Nordens gerichtet werden. Insofern sie von den gefundenen Schmuckstücken weiß, ermahnt sie die Mannschaft, sich von diesen zu trennen. Sie wird sich zurückziehen und die Geister der Ahnen um Beistand bitten.

Kurzcharakteristik: 34 Jahre, nivesische Schamanin, zierlich, geflochtener, hüftlanger Zopf, stets lächelnd, liebevoll, gutmütig, fürsorglich, traditionsbewusst

Funktion: Nurka hilft bei der Versorgung der Verletzten und dient als Informationsquelle. Sie sieht in dem Lynx eine Strafe der Geister für die Gier und Untaten der Seeleute. Sie kann die Geisterbannung unterstützen.

Hintergrund: Nurka ist eine noch sehr junge Schamanin. Entsprechend reichen ihre Kräfte nicht, um selbst den Geist zu bannen. Nurka hilft den Seeleuten, lehnt aber deren Tun ab.

Darstellung: Spiele Nurka freundlich und fürsorglich. Biete den Helden immer wieder einen Sitzplatz oder ein

Tradition (Nivesenschamanen)

- Steppenschamane: Der Nivesenschamane kann bei der Modifikation *Reichweite erhöhen* entscheiden, dass er keine Erschwernis von -1 erhält, dafür aber 4 zusätzliche KaP investieren muss.
- Nivesenschamanen können keine herkömmlichen Liturgien wirken, sondern nur jene, die unter der Bezeichnung *Schamanenritus* aufgeführt sind.
- Nivesenschamanen können eine Knochenkeule als Zeremonialgegenstand herstellen.
- Nivesenschamanen müssen sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Schamanen der Kultur spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Fährtsuchen, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientierung, Selbstbeherrschung, Tierkunde, Wildnisleben
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 100 Abenteuerpunkte

heißes Getränk zur Stärkung an. Reagiere schmallippig auf die Taten der Seeleute. Knüpfe Zusammenhänge zu den Himmelswölfen. Sprich mit Akzent.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 6 (14/12/14), Magiekunde 5 (12/12/14), Menschenkenntnis 4 (12/14/14), Selbstbeherrschung 5 (14/14/12), Willenskraft 12 (14/14/14), Magiesicht 5 (12/14/14), Kleiner Bann wider Untote 4 (14/14/14), 34 KaP, SK 1

Pettajems Dankbarkeit

Können die Helden Pettajems Glücksbringer wiederbeschaffen und überreichen sie ihn ihm, wird er in Tränen ausbrechen und einen der Helden dankbar umarmen. Er kann von der Ruine erzählen, die er vor vielen Jahren zufällig auf seinem Weg nach Frisov fand. Er beschreibt sie als einen Ort der Ruhe. Die Wände seien wie aus dem Felsen gewachsen. Die Reliefs erzählten von großen Schlachten und Menschen aus dem Licht. Waren die Helden gut zu Pettajem und standen sie ihm mit tröstenden Worten zur Seite, schenkt er ihnen die Figur als Schutz vor dem zornigen Geist.

Bruder Effred

Bruder Effred ist kein Geweihter und kann daher keinen göttlichen Beistand herbeirufen. Er ist aber so überzeugend in seinem Auftreten, dass dieser Umstand nicht einmal von den Seeleuten bemerkt wird. Stattdessen wird er Einwohner und Seeleute zu beruhigen versuchen, Mut machen und seinen aufwallenden Zorn über jene hereinbrechen lassen, die Unfrieden oder zusätzliche Angst stiften.

Angriff

Mit dem Aufheulen der Wölfe steigt die Nervosität in der Runde. Nornara hält für einen Augenblick inne, dann setzt sie ihren Singsang hastiger und eindringlicher fort. Die Helden können ein wildes Knurren jenseits des Feuerscheins wahrnehmen. Der Geist scheint die Gruppe zu umkreisen. Immer wieder ist ein lautes Fauchen zu hören. Die Seeleute schauen sich nervös um. Nur der Kapitän scheint etwas in der Dunkelheit mit seinen Augen zu fixieren. Für einen kurzen Moment herrscht Stille. Dann wird er von den Füßen gerissen und in das Heptagramm geschleudert. Wollen die Helden mit Fäusten oder profanen Waffen eingreifen, so schlagen sie ins Leere. Lediglich magische oder geweihte Waffen können Schaden verursachen. Bei einem Patzer treffen sie Ingrimmo Amanda. Der Gegner lässt nicht vom Kapitän ab. Ingrimmo wehrt sich heftig gegen den unsichtbaren Feind über ihm. Nach 3 Kampfrunden klatscht Nornara laut in die Hände und gibt einen kurzen, tiefen Schrei von sich. Alle Feuer verlöschen und Dunkelheit umgibt die Helden.

Der Lynx, ein unsichtbarer Jäger

Lyncide, die *Krallen aus dem Grab*, sind Geisterwesen aus dem Gefolge Zerkals. Die Hochelfen haben sie heraufbeschworen, um ihre letzten Ruhestätten vor Feinden und Plünderern zu schützen. In dem Moment, in dem ein Grabräuber ein Schmuckstück der so Geschützten an sich nimmt, hört er in der Ferne ein drohendes Knurren wie von einer gewaltigen Raubkatze. Behält er das Diebesgut, wird ihn von nun an unerbittlich ein Lynx jagen. Ein Lynx ähnelt einem zwei Schritt großen, weißen Luchs mit einem glühenden, bernsteinfarbenen Augenpaar. Jeder kann sein Fauchen und Knurren hören. Gesehen werden kann er aber nur vom Grabräuber selbst. Etwa 1W20 Stunden nach dem Diebstahl erreicht der Lynx den Dieb und attackiert ihn.

Alternatives Finale

Statt des bisherigen Verlaufes des Finales kannst du als Meisterin auch folgende Alternative wählen: Die *Jolenta* sinkt nicht und die Helden erkunden das Wrack, wo sich der Lynx verborgen hält. Die Helden müssen den unsichtbaren Gegner beschäftigen oder Nornara beschützen, während sie Runen für das Ritual platziert.

Eine andere Alternative wäre, dass die Helden erst zur Ruine reisen müssen, um mehr über den Lynx zu erfahren, bevor sie ein Bannritual vorbereiten können. Dies ist aber vermutlich ein eigenes kleines Abenteuer für sich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sonnenlicht kitzelt eure Nasenspitzen. Ist es schon wieder Morgen? Nur langsam ordnen sich die Gedanken in euren Köpfen. Ob es an dem harten Stein liegt, auf dem ihr geschlafen habt? Wie vom Blitz getroffen fällt euch wieder ein, was am Vorabend passiert ist. Ihr richtet euch auf und erkennt, dass

Lynx

MU 14 KL 14 (t) IN 13 CH 12

FF 12 GE 15 KO 14 KK 15

LeP 30 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 7 SK 3 ZK 7 GS 14 (gehend oder schwebend)

Biss: AT 14 TP 2W6+4 RW kurz

Pranken: AT 16 TP 1W6+6 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 10, Willenskraft 8

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -4

Kampfverhalten: Der Lynx verfolgt einen Grabräuber und greift diesen plötzlich an, egal, wie weit er sich vom bestohlenen Grab entfernt hat. Erst danach konzentriert er sich auf den nächsten Frevler an Zerzal.

Flucht: Der Lynx lässt sich nicht in die Flucht schlagen.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Raubtiergeruch: Der Geruch eines Lynx lässt Hunde aufheulen.

Unsichtbarkeit: Der Lynx hat den Status *Unsichtbar*, Ausnahme ist das Ziel seiner Jagd. Es können jedoch alle das unheimliche Knurren und Fauchen der Bestie hören.

Geister-Regeln: Für den Lynx gelten die allgemeinen Geister-Regeln.

ihr am Ritualplatz eingeschlafen sein müsst. Alle Feuer sind erloschen. Nornara sitzt in der Nähe, noch umgeben von einigen schnarchenden Seeleuten.

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 Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und allen anderen Göttern geweihten Waffen 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*.
- 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.

durch den unsichtbaren Jäger geben. Hat der Kapitän den Angriff überlebt, so wird er sich noch einmal bei den Dorfbewohnern und Helden bedanken. Anschließend verlässt er die Siedlung mit unbekanntem Ziel.

Der Mühen Lohn

Für das Abenteuer erhalten die Helden je **10 Abenteuerpunkte**. Zusätzliche **2 Abenteuerpunkte** erhalten sie, wenn sie Gariblad aufhalten konnten. Weitere **2 Abenteuerpunkte** gibt es für die Rettung des Kapitäns.

Für ihren Einsatz können die Helden an diesem Tag kostenfrei im Wirtshaus trinken und speisen. Von nun an werden ihnen Handwerker und Händler in Frisov, mit Ausnahme der Irgjeloffs, stets einen guten Rabatt gewähren. Bei seiner Verabschiedung überreicht Kapitän Ingrimmo Amanda bzw. sein Nachfolger den Helden eine hölzerne Schatulle mit 40 Silbertalern. Darüber hinaus hat Finn, der Schnitzer, die Arbeit an einer Holztafel begonnen, die die Ereignisse der letzten Tage zeigt. Neben dem Wrack der *Jolenta* und dem Zauberzeichen können die Helden auch sich selbst wiedererkennen.



Der Unsichtbare Jäger

von Leon Kronbach

Frisov: Einst war die Siedlung ein wichtiger Hafen in der Bernsteinbucht und ein Schmelztiegel der Kulturen. Heute versinkt Frisov in Bedeutungslosigkeit. Große Schiffe sind selten, aber gern gesehen – so wie die *Jolenta*.

Die Besatzung der *Jolenta* zeigt sich großzügig und trinkt auf die anstehende Waljagd. Nach dem Löschen der Fracht verlässt das Schiff Frisov, nur um keine zwei Tage später bei seiner Rückkehr krachend im Hafen auf Grund zu laufen – ohne Walfleisch, dafür mit Toten und einer verstörten Besatzung.

Was ist geschehen? Den Helden bleibt wenig Zeit zum Nachdenken, denn der Tod ist der *Jolenta* nach Frisov gefolgt. Werden sie es schaffen, die Todesfälle aufzuklären und die Ruhe in der Siedlung wiederherzustellen?



Stichworte zum Abenteuer: Abwehr eines ungewöhnlichen Mörders

Genre: Recherche- und Kriminalabenteuer

Voraussetzungen: Heldenmut und Hilfsbereitschaft

Ort: Frisov, Bernsteinbucht

Zeit: Sommer 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung (Helden): unerfahren bis erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Handwerkstalente

Kampf

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

HW045