

HELDENWERK



Drei Farben
Schnee

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr, Ariane Willumeit

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Niklas Forreiter

Lektorat & Korrektorat

Nikolai Hoch, Carolina Möbis, Alex Spohr, Ariane Willumeit

Künstlerische Leitung & Layout

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Regina Kallasch



Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer in Kürze	Seite 3
Der Weg nach Lejenfels	Seite 4
Dramatis Personae	Seite 5
Über Burg und Tal	Seite 8
Der blutrote Faden	Seite 10
Finale	Seite 14



Meisterpersonen mit diesem Symbol stehen dir zur freien Verwendung zur Verfügung. Sie werden im offiziellen Aventurien nicht mehr auftauchen.



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

Wissenswertes über Vampire

Sobald die Helden vermuten, es mit einem Vampir zu tun zu haben, können sie ihr Wissen durch eine Erfolgsprobe prüfen. Die Proben können wahlweise auf *Götter & Kulte*, *Sagen & Legenden* erleichtert um 1 oder *Magiekunde* erschwert um 1 abgelegt werden.

- QS 1: Vampire sind Kreaturen des Namenlosen.
- QS 2: Vampire sind sehr stark und nur schwer zu verletzen, sie benötigen Blut, um zu überleben.
- QS 3: Vampire verfügen über magische Kräfte, sie können ihre Opfer beherrschen und ihre Gestalt ändern. Selbst sind sie nur schwer zu verzaubern.
- QS 4+: Vampire sind im Namen einer der zwölf Götter verflucht. Dieser Gottheit gefällige und heilige Objekte sind in der Lage, den Vampir zu verletzen oder gar zu töten.

Copyright © 2018 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

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

Printed in EU 2018

HELDENWERK DREI FARBEN SCHNEE



»Von den verfluchten Blutsaugern: Sie sehen aus wie Menschen, doch nichts an ihnen ist mehr menschlich. Sie sind Kreaturen des Namenlosen und nahren sich vom Blut der Sterblichen. Doch sie sind verflucht und die Gaben der Zwölfe können sie vernichten.«

—aus einer Abschrift eines Handbuchs eines Dämonenjägers

Aus Platzgründen haben wir darauf verzichtet, die vollständigen Regeln zu Vampiren in diesem Heldenwerk abzudrucken, die du im **Aventurischen Bestiarium II** nachlesen kannst. Der Vampir, und evtl. auch seine Tochter, sollte sie zu einem Vampir werden, sind darüber hinaus der Einfachheit halber auch nur von einem der Zwölfgötter verflucht.



Stichworte zum Abenteuer: eine Hochzeit in den Nordwalser Höhen, Morde unter der Hochzeitsgesellschaft, Suche nach dem mysteriösen Mörder

Genre: Closed-Room-Detektivgeschichte

Voraussetzungen: keine

Ort: Nordwalser Höhen

Zeit: in einem Winter zwischen 1038 BF und 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / hoch

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen: Auftragsbereitschaft

Anforderungen:

Recherche

Kampftalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden von der Adligen ♀ *Janne von Tritzow* angeworben, sie zu einer Hochzeitsfeier zu begleiten. Ihr Weg führt sie in ein abgelegenes Tal in den Nordwalser Höhen, wo der Traviabund von ♀ *Elkwinja von Lejenfels* und ♀ *Panek Wetterow* gefeiert werden soll. Als ein schwerer Schneesturm aufzieht, schaffen es die Helden gerade noch auf die Burg. Gleich in der ersten Nacht des Aufenthalts findet ein grausiger Mord statt. Die Helden werden aus eigenem Interesse oder auf Drängen ihrer Auftraggeberin versuchen, den Mörder zu fangen. Abhängig von ihrem Geschick folgen weitere Morde. Die Ermittlungen gestalten sich schwierig, da die Burgherren, ihre Bediensteten und auch einige der Gäste Geheimnisse haben, die sie nicht mit den Helden teilen wollen. Was wie eine Intrige um die Liebe Elkwinjas und das Erbe der Lejenfels beginnt, erweist sich als Kampf zwischen zwei unheimlichen Gegnern. Denn der Patriarch derer von Lejenfels ist nichts weniger als ein Vampir und die Mörderin ist eine Paktiererin des Erzdämonen Nagrach, die sich an dem Bluttrinker für den Mord an ihrer Mutter rächen will. Es ist an den Helden, das Verbrechen aufzuklären und den blutsaugenden Frevler sowie die Dämonenbündlerin zur Strecke zu bringen.

Hintergrund

Vor etwa 15 Jahren zog ein Vampir durch das Lejenfelser Tal und tötete mehrere Leibeigene. Der ansässige Junker ♀ *Tirulf von Lejenfels* machte Jagd auf das Monster und stellte es schließlich. Doch im Kampf gegen den Vampir konnte er nicht bestehen. Es gelang ihm zwar, das Ungetüm zu vernichten, doch zu spät. Tirulf war

bereits gebissen worden. In der Folge wurde der zuvor Firun fromm ergebene Adlige zunehmend zum rücksichtslosen Bluttrinker. Gleichzeitig setzten ihm Schnee und Eis gefährlich zu und er zog sich in den stets geheizten Ingerimmschrein unterhalb der Burg zurück. Seine Frau ♀ *Natasa* verheimlichte sein Schicksal und führte ihm sogar regelmäßig Leibeigene oder arglose Reisende als Nahrung zu.

Die gelegentlichen, sommerlichen Jagdausflüge des Junkers wurden zu offenen Lästerungen des Herrn Firun: vergiftete Pfeile, sinnlose Treibjagden und das Töten von wehrlosen Jungtieren. Als der Junker schließlich vor etwa 10 Jahren einen Eisbären fangen und einsperren ließ und ihm sogar die Krallen und Zähne ausriss, verweigerte ihm seine damalige Wildhüterin ♀ *Morla* ihre Dienste. Daraufhin wurde sie von Tirulf kurzerhand ausgesaugt und getötet. Vom Bluttausch übermannt tötete er damals auch seine eigene Frau Natasa.

Morlas damals 14jährige Tochter, ♀ *Xinja*, verließ das Tal noch in derselben Nacht und schloss sich im Herzogtum Paavi schließlich einem Jagdkult an, der ihr Halt gab und die Kraft für Rache versprach. Dieser Kult des Weißen Wolfes dient jedoch nur dem Anschein nach Firun, tatsächlich verehren seine Prediger den Erzdämonen Nagrach. Xinjas heilige Pfeile sind Freipfeile, die angeblich jedes Ziel treffen, und die Eisstatuette ihres Schutztieres ist ein Simulacrum, der Fokus dämonischer Macht (siehe Seite 14).

Vor einem halben Jahr kehrte sie ins Lejenfelser Tal zurück, um Rache am Junker Tirulf zu nehmen. Doch ihre Freipfeile konnten den Vampir nur leicht verletzen.

Zudem traf sie bereits mit dem dritten Pfeil statt Tirulf ihren treuen Begleiter, den Firnläufer-Hund Jukk, tödlich. Die Trauer um Jukk verstärkte aber nur ihren Wunsch nach Rache und so hat sie vor einigen Monaten die neue Magd ☼ Ulmjescha auf dem Weg ins Tal abgepasst, umgebracht und ihre Position in der Burg eingenommen. Seitdem wartet sie auf eine günstige Gelegenheit, die ihr mit dem Hochzeitsfest gekommen zu sein scheint. Dass dies überhaupt im Winter stattfindet, wenn Tirulf üblicherweise ruht, liegt daran, dass der ursprünglich vorgesehene Bräutigam Elkwijnas, ⚔ *Arnwulf von Haradsklamm*, jüngst die minderen Weißen Firuns empfangen hat und nun schnell ein anderer

Bräutigam gefunden werden musste.

Übersicht

Im Folgenden werden zunächst allgemein gehaltene Angaben über die Anwerbung der Helden sowie ihre Reise nach Burg Lejenfels gemacht. Im zweiten Abschnitt werden die Bewohner von Burg und Tal sowie die unterschiedlichen Gäste des Verlobungsbanketts vorgestellt, der dritte Teil des Abenteuers widmet sich Tal und Burg Lejenfels und im vierten stellen wir dir mehrere Szenen für einen möglichen Ablauf des Abenteuers zur Verfügung.

Der Weg nach Lejenfels

Janne von Tritzow (27, beleibte Lebefrau, prahlerisch, siehe Seite 7) sucht für die Reise in die Nordwalser Höhen sowohl Kämpfer als auch Wildniskundige für das anspruchsvolle Gelände. Aber auch Gelehrte oder Magier nimmt sie gerne mit sich, kann die eitle Janne doch so den Eindruck erwecken, sie hätte einen besonders großen und erlesenen Hofstaat. Sie zahlt pro Person 10 Batzen (also 10 Dukaten) und stellt weitere Vergütungen für besondere Leistungen in Aussicht.

Die Reise durchs Bornland

Die Anwerbung durch Janne von Tritzow kann praktisch im gesamten Bornland erfolgen. Die meisten Mitglieder der Familie Tritzow, deren Stammsitz ein kleines Gut bei Gorschnitz ist, sind in unterschiedlichen Dörfern und Städten des Bornlandes als Händler tätig, wie auch Janne selbst.

Als erfahrene Reisende hat Janne alles Nötige für eine erfolgreiche Reise organisiert. Sollten die Helden nicht über die angemessene Ausrüstung verfügen, ergänzt sie sie leihweise in einfacher Ausführung.

Die Nordwalser Höhen

Um das Tal Lejenfels zu erreichen, bietet es sich an, von Norburg aus über Ask den Rechten Born entlang zu reisen, um sich schließlich nach Westen in die Ausläufer der Nordwalser Höhen zu wenden. Dieser letzte Teil der Reise dauert sieben bis acht Tage und ist recht mühsam, insbesondere zu Beginn der kalten Jahreszeit. Allerdings ist die Strecke zumindest leidlich markiert.

Janne überlässt den Helden die Orientierung und das Herrichten der Nachtlager, dazu sind täglich Proben auf *Orientierung* (*Sonnenstand*) erleichtert um 2 nötig bzw. Proben auf *Wildnisleben* (*Lagersuche* oder *Lageraufbau*). Beide Proben sind auch als Gruppensammelpuben möglich. Bei Misslingen von 3 oder mehr Proben benötigen die Helden 1W3 Tage länger, um die Burg zu erreichen. Stellen sich die Helden ungeschickt an,

übernimmt Janne selbst und erteilt ausführliche Anweisungen, nicht ohne mit Witzchen über die mangelnden Fähigkeiten der Helden zu sparen.

Das Lejenfelser Tal

Das Tal liegt langgestreckt zwischen zwei Höhenzügen und hat lediglich zwei Zugänge, einen von Süden und einen anderen von Nordosten. Wenn die Helden über den vorgeschlagenen Weg anreisen, erreichen sie das Tal von Süden. In den letzten Stunden der Anreise beginnt es kräftig zu schneien.

Sobald die Reisegruppe die letzte Anhöhe erreicht, können die Helden einen ersten Eindruck des Tales gewinnen (siehe **Karte von Lejenfels**): Im Südosten des Tals ist die kleine Burganlage derer von Lejenfels zu sehen, im Westen lassen sich mehrere Höhlen oder Mineingänge ausmachen, sowie eine kleine Siedlung. Das Tal selbst ist weitgehend bewaldet, es gibt überwiegend Nadelbäume, aber auch Riesenfarne und anderes Gesträuch.

Ankunft

Auf der Burg werden die Reisenden von ⚔ *Ertzel von Lejenfels* (28, gutaussehend, melancholisch) in Empfang genommen. Er begrüßt Janne der Etikette zufolge standesgemäß, ebenso die Helden. Adlige und offenbar reich Gekleidete begrüßt er freundlich, Helden der Mittelschicht grüßt er kurz, Helden einfacher Herkunft oder Erscheinung ignoriert er. Bei Helden, die augenscheinlich von weither sind, insbesondere alle Tulamiden, grüßt er besonders höflich. Er führt die Reisenden anschließend in den Rittersaal (siehe **Karte der Burg Lejenfels**), wo sich bereits alle anderen Gäste aufhalten. Ungesehen ihres Standes bekommen die Helden, noch bevor sie auf die anderen Gäste treffen, einen Becher Met oder Meskinnes gereicht. Es wird auf die Ankunft der Gäste, das Brautpaar und die Gesundheit mit einem vernehmlichen „Pojechal!“ („Hinunter damit!“) getrunken.

Dramatis Personae

Neben derer von Lejenfels und ihren Bediensteten befinden sich noch weitere Gäste für das bevorstehende Fest auf der Burg. Die Abgelegenheit der Burg, die geringen Beziehungen der Familie sowie das Geheimnis ihres Patriarchen machen das Hochzeitsfest jedoch zu einer sehr kleinen Feier.

Einige der Anwesenden verfügen über Informationen, die sie geheim halten wollen. Wollen die Helden durch Interaktion solche Informationen erhalten, sind vergleichende Proben auf entsprechende *Gesellschaftstalente* (*Betören, Einschüchtern, Überreden*) und *Willenskraft* nötig, zusätzliche Modifikatoren sind in den einzelnen Beschreibungen angegeben. Entsprechende vergleichende Proben auf *Überreden* gegen *Menschenkenntnis* sind nötig, wenn die Helden erkennen wollen, ob die Meisterpersonen lügen oder Teile der Wahrheit auslassen.

Die Familie von Lejenfels

Die von Lejenfels sind ein unbedeutendes Junkergeschlecht, das vor etwa 300 Jahren vom damaligen Adelsmarschall mit der Verwaltung der Minen im Tal beauftragt wurde, nachdem die Linie der Vorgängerfamilie erloschen war. Alle drei Mitglieder der Familie kennen die Wahrheit über Tirulf und werden diese um jeden Preis verheimlichen wollen.

👤 Tirulf von Lejenfels, Junker und Vampir

Der Junker (52, hochgewachsen und sehnig, Vollbart, streng) ist einer der wenigen firunverfluchten Vampire im Norden Aventuriens, die länger als einen Winter überlebt haben. In abgeschiedener Umgebung und mit Unterstützung seiner Familie gelang es ihm bisher, nur im Sommer für einige Monde aktiv zu sein. Dann versorgt er sich mit der frischen Lebenskraft einiger Leibeigenen und verhöhnt Firun mit schändlichen Treibjagden.

Tirulf trägt durchgängig Festkleidung aus schwerem Samt und Brokat, denn er meidet Leder und Pelze. Insbesondere nach der Hochzeit mag dies den Helden auffallen, denn der Verzicht auf Pelz ist für einen Bronnjaren höchst ungewöhnlich.

Verhalten: Tirulf ist ein klassischer Bronnjar und Ritter. Sein Vampirismus hat dies nicht verändert. Er ist hart und gnadenlos gegenüber seinen Untergebenen und herzlich zu seiner Familie und seinen Freunden. Seinen Blutdurst hat er im Griff, da er sich kurz vor Ankunft der Gäste mit dem Blut des Leibeigenen ☞ Stane gestärkt hat.

Informationen: Tirulf beteiligt sich nicht an den Ermittlungen, er gibt vor, sich zum Gebet zurück zu ziehen und überlässt alles seinem alten Waffenbruder 👤 Rajowin (51, bronnjarisch streng, schöne, tiefe Stimme).

Spielrelevante Werte: siehe Seite 15

Roter Schnee

Auf Tirulf liegt der Fluch des Herrn des Winters. Einst war er frommer Anhänger Firuns, doch seit er zum Vampir wurde, sind ihm die Symbole Firuns zuwider und darüber hinaus sogar die einzige Macht, die sein unheiliges Leben gefährden kann. Insbesondere Schnee und Eis verursachen blutige Wunden, die ihm keine Waffe schlagen kann.

Die Legende des Junkers

Tirulf hält sich den Großteil des Jahres in der Ingerimmkapelle auf, er erweckt zwar den Anschein, dass er sich auch häufig in sein Gemach zurückzieht, tatsächlich hat er dort seit Jahren keine Nacht verbracht. Der ausgiebige Aufenthalt in der Kapelle wird offiziell mit der Trauer um seine verstorbene Gattin Natasa begründet. Angeblich sei diese bei einem Steinschlag umgekommen und seitdem befinde sich der Junker in frommer Zwiesprache mit Ingerimm und seiner Gattin. Da die Bediensteten zudem häufig ausgetauscht werden, hat dies bisher keinen Verdacht erregt.

👤 Ertzel von Lejenfels, der Sohn des Junkers

Ertzel (28, gutaussehend, melancholisch) hat schon mehrmals erwogen, Tirulfs Geheimnis zu verraten oder ihn selbst zu töten, doch seine Loyalität zu Vater und Familie haben ihn stets zurückgehalten. Seit Ertzel die Schwertleite erhalten hat, trägt er stets Kettenhemd und Schwert.

Verhalten: Für einen Bronnjaren ist Ertzel geradezu weltoffen und freundlich. Er zeigt Interesse an den bereits erlebten Abenteuern der Helden, wäre er doch früher selbst gern ausgezogen.

Informationen: –

Spielrelevante Werte: Überreden 4 (12/12/12), Willenskraft 9 (12/12/12)

👤 Elkwinja von Lejenfels, die Braut

Elkwinja (26, sommersprossig, aufmerksam) hat ihren Bräutigam Panek beim Bardentreffen in Norburg kennengelernt und hat sich umgehend in ihn verliebt. Sie wusste natürlich, dass sie *Arnwulf von Haradsklamm* versprochen war, und war um so glücklicher, als ihr sonst so strenger Vater vor Kurzem entschied, dass sie Panek heiraten dürfe.

Verhalten: Bis zum Mord an ihrem Bruder Ertzel ist sie bester Stimmung. Der Zustand ihres Vaters macht ihr weit weniger Sorge als Ertzel, sie ist vielmehr fasziniert von dessen Macht und wünscht sich eines Tages sein unsterbliches Erbe anzutreten.

Informationen: –

Spielrelevante Werte: Überreden 4 (12/12/12), Willenskraft 7 (12/12/12)

Bedienstete

Angesichts der wenigen Familienmitglieder leben auch nur wenige Diener hier. Neben den Bediensteten auf der Burg leben im Tal auch die Leibeigenen, die in den Minen schuften, sowie zwei Waffenknechte, die deren Bewachung übernehmen. Diese sind aus Gründen der Übersichtlichkeit im Abschnitt **Ermittlungen im Tal** auf Seite 12 beschrieben.

👤 **Ulmjescha, die Magd alias Xinja**

Nicht im Haushalt, wohl aber für das Abenteuer ist Ulmjescha die wichtigste Bedienstete. Sie begeht die Morde an Ertzel und Elkwinja und eventuell weitere. Ihre Geschichte ist bereits im Hintergrund des Abenteuers geschildert und wird an dieser Stelle nicht wiederholt.

Verhalten: Die Anwesenheit der Gäste ist strategisch günstig und den aufgezogenen Schneesturm empfindet Ulmjescha als Zeichen Firuns, dass die Zeit ihrer Rache gekommen ist. Zunächst wird sie dennoch nichts überstürzen und umsichtig agieren.

Informationen: Ulmjescha erinnert vor allem an den Vorfall mit dem geschändeten Eisbären und den Mord an ihrer Mutter. Ihr ist jedoch nicht bekannt, dass es sich bei Tirulf um einen Vampir handelt.

Spielrelevante Werte: siehe Seite 14

Schwarzer Schnee

Ulmjescha ist in Wahrheit Xinja, die vor Jahren einen Pakt mit dem Eisigen Hetzer schloss, um ihre Mutter Morla zu rächen. Ihr wichtigstes Paktgeschenk ist Unverletzlichkeit. Ihre Lebenskraft ist an ein Simulacrum gebunden (siehe Seite 14), die Statuette ihres Seelentiers, eines Firnläufers, aus schwarzem Eis.

👤 **Vestissja, die Köchin**

Die Köchin und Hauswirtschafterin (40, schlank, kurze Haare, nachlässig) kam direkt nach dem Tod von Natasa von Lejenfels in das Tal und ersetzte den Koch Fredo, den Tirulf tötete.

Verhalten: Ihr vormaliger Herr gab sie gerne ab, da sie nur auf Zuruf arbeitet.

Informationen: Sie hat Ertzel und Notjes am Vorabend zufällig bei einem schweren Streit belauscht. Notjes beklagte sich über die Ablehnung durch Tirulf.

Spielrelevante Werte: Überreden 5 (12/12/12), Willenskraft 2 (12/12/12)

👤 **Kolkja, der Hausknecht**

Der Hausknecht (19, schlaksig, struppiges Haar) arbeitet seit einem Jahr im Tal und erledigt auch die Botengänge zur Siedlung der Leibeigenen, wo er Peranka kennenlernte.

Verhalten: Kolkja ist ein fleißiger und folgsamer Knecht. Er ist für weibliche Reize sehr empfänglich und blickt eine Heldin möglicherweise länger an als statthaft.

Informationen: Er hat den Streit zwischen Ertzel und Notjes ebenfalls bemerkt, weiß aber nicht, worum es

ging. Sein eigenes Geheimnis ist, dass er vor etwa einem Jahr eine verbotene Liebschaft mit der Minenarbeiterin Peranka (siehe **Ermittlungen im Tal**) begann, die mittlerweile hochschwanger ist.

Spielrelevante Werte: Betören 5 (12/12/12), Überreden 3 (12/12/12), Willenskraft 4 (12/12/12)

👤 **Dunjew, der Stallknecht**

Der Stallknecht (32, breitschultrig, schüchtern) befindet sich seit drei Jahren im Tal.

Verhalten: Dunjew kann mehr mit Pferden und anderen Tieren anfangen, als mit Menschen.

Informationen: Bisweilen reitet er die Pferde aus, um ihnen Bewegung zu verschaffen. Dabei hat er vor Monaten des Öfteren mal einen Firnläufer im Tal gesehen. Zudem war er bei dem Angriff auf Tirulf dabei, als dieser von den Freipfeilen Ulmjeschas getroffen, aber nur leicht verletzt wurde. Darüber zu sprechen wurde ihm aber verboten.

Spielrelevante Werte: Überreden 1 (12/12/12), Willenskraft 3 (12/12/12)

Die Hochzeitsgäste

Es handelt sich nur um eine kleine Fest-Gesellschaft, die Ablegenheit des Tals und die wenigen Kontakte Tirulfs zu anderen Adligen oder Kaufleuten lassen dies aber nicht seltsam erscheinen.

👤 **Panek Wetterow, der Bräutigam**

Als Sohn von Norburger Patriziern ist Panek (24, Blondschopf, Quasselstrippe) eine überraschende Alternative zum tobrischen Adligen Arnwulf, doch Tirulf war jede schnelle Alternative zum Firun-Akoluthen recht. Dies führt dazu, dass mit Elkwinja und Panek zwei junge Menschen heiraten, die sich tatsächlich romantisch zugehen sind. Sollte die Ehe zustande kommen, wäre Panek aufgrund der patriarchalen Erbtraditionen des Hauses Lejenfels nach Ertzels Tod der rechtmäßige Burgerbe.

Verhalten: Mit seiner alten Freundin Janne macht er viele unverständliche Anspielungen und Scherze, was sie bisweilen verschwörerisch erscheinen lässt. Im Übrigen ist er eher ängstlich und wird froh sein, wenn sich die Helden um die Morde kümmern.

Informationen: –

Spielrelevante Werte: Überreden 9 (12/12/12), Willenskraft 7 (12/12/12)

👤 **Janne von Tritzow, die Auftraggeberin**

Die Auftraggeberin der Helden (27, beliebte Lebefrau, prahlerisch) ist eine Freundin des Bräutigams aus gemeinsamen Jugendtagen.

Verhalten: Sie lästert viel über die anderen Gäste, die Ablegenheit der Burg und die unwürdig bescheidenen Feierlichkeiten. Zudem trinkt sie über die Maßen und ist eine notorische Spielerin.

Informationen: Janne erfährt am ersten Abend von der angetrunkenen Rondriga, wie sehr sie Ertzel

verabscheut, der ihr von Rajowin immer als leuchtendes Vorbild vorgehalten wird.

Spielrelevante Werte: Orientierung 9 (13/12/12), Überreden 8 (11/12/14), Wildnisleben 9 (12/12/13), Willenskraft 9 (11/12/14)

👤 **Arnwulf von Haradsklamm, Akoluth des Firun**

Dem tobrischen Adligen (25, Vollbart, zusammenge wachsene Augenbrauen, ernst) war vom Jugendalter an die Ehe mit Elkwinja versprochen, doch vor einem Monat kündigte Tirulf diese Zusage. Denn Arnwulf hatte kurz zuvor die Akoluthenweihe der Firunkirche erhalten, was ihn in den Augen des Vampirs völlig ungeeignet für die Familie werden ließ. Arnwulf ist ursprünglich gekommen, um Elkwinja wieder für sich zu gewinnen, erkennt aber schnell, dass er gegen ihre Liebe zu Panek nicht bestehen kann.

Verhalten: Arnwulf betrachtet seinen Aufenthalt während der Hochzeit als emotionale Prüfung, wenngleich er eine gewisse Eifersucht nicht immer verbergen kann.

Informationen: –

Spielrelevante Werte: Überreden 4 (12/12/12), Willenskraft 9 (12/12/12)

Weißer Schnee

Arnwulf vertritt den Firunglauben in seinem mystischen Gewand, er sucht in der wilden Natur und der eigenen Selbstbeherrschung nach Erkenntnis. Bisweilen ergeht er sich in mystischen Reden über die Schönheit von Schneeflocken oder den Willen des Weißen Jägers, der im Schneesturm zu erkennen ist.

👤 **Rajowin von Hasserow, Freund des Junkers**

Ein bornischer Ritter und ehemaliger Waffengefährte Tirulfs (51, bronnjarisch streng, schöne, tiefe Stimme). Ertzel war bei ihm Knappe, nun ist er mit seiner neuen Knappin Rondriga angereist. Er ist seinem alten Freund Tirulf treu und hält die Kaufleute Panek und Janne sowie die Helden grundsätzlich für verdächtig. Die übrigen Anwesenden werden seinen Befehlen in der Regel Folge leisten. **Verhalten:** Rajowin dient in diesem Abenteuer vor allem dazu, die Helden zu stören, er wischt ihre Vorschläge vom Tisch, ignoriert ihre Argumente und ergreift eigene Maßnahmen von mäßiger Qualität.

Informationen: –

Spielrelevante Werte: Überreden 9 (15/13/12), Willenskraft 11 (15/13/12)



Wenn die Helden nicht über das notwendige Wissen verfügen, um einen Vampir zu verletzen oder zu töten, können Arnwulf oder Rajowin ihnen mit den Informationen aus dem Kasten **Wissenswertes über Vampire**, auf Seite 2, weiterhelfen.



👤 **Rondriga von Vachten, Knappin**

Die derzeitige Knappin von Rajowin (17, wasserblaue Augen, Pagenschnitt, ambitioniert, aber jähzornig) wird von Rajowin überaus schlecht behandelt und stets daran erinnert, dass Ertzel in allem viel begabter und geschickter war als sie. Die arme Rondriga hat einen zunehmenden Hass auf ihren Ritter und auf Ertzel entwickelt.

Verhalten: Rondriga ist für ihr Alter eine ausgezeichnete Knappin, mutig, fleißig, durch einige Kämpfe gegen Räuber und Sumpfrantzen und einmal gar echte Skelette sogar überraschend kampferfahren.

Informationen: –

Spielrelevante Werte: Überreden 3 (13/12/12), Willenskraft 6 (13/12/12)

👤 **Notjes Drachenstein, Jägerin**

Die Tochter eines bornischen Adligen und einer Nivesin (26, rote Locken, besonnen) ist die Liebhaberin Ertzels von Lejenfels. Sie ist eine erfahrene Jägerin und ausgezeichnete Bogenschützin.

Verhalten: Nach Ertzels Tod ist sie voller Trauer.

Informationen: Im Streit mit Ertzel ging es um die abweisende Haltung Tirulfs ihr gegenüber. Sie hat ihn bisher nur zweimal getroffen und vermutet, dass er sie wegen ihrer nivesischen Abstammung ablehnt. Tatsächlich verabscheut er ihre Firunfrömmigkeit.

Spielrelevante Werte: Überreden 3 (12/14/12), Willenskraft 6 (12/14/12)

Über Burg und Tal

Burg Lejenfels

Die abgelegene Burg in den Nordwalser Höhen wurde begründet, um die hier liegenden Minen zu überwachen. Die Anlage besteht insgesamt aus drei Gebäuden, dem herrschaftlichen Hauptgebäude, einem Wirtschaftsgebäude (Werkstatt und Schmiede) sowie dem Stall. Zu drei Seiten ist der Bereich durch Felswände geschützt, zum Tal hin wurde eine drei Schritt hohe Bruchsteinmauer errichtet.

Hauptgebäude

Der Zuschnitt dieses Gebäudes erinnert eher an einen Gutshof als an eine Befestigungsanlage. Es verfügt über zwei Stockwerke und einen Keller. Im Wesentlichen bieten die Räumlichkeiten einer großen Familie Unterkunft. Im Haus gibt es keinen einzigen Spiegel, was für aventurische Verhältnisse eher die Regel als eine Ausnahme darstellt. Die meisten Räume werden lediglich beleuchtet, wenn sie gerade benutzt werden, wenn man vom Feuer in Ofen und Kamin in Küche und Rittersaal absieht. Generell herrscht eher gedämpftes Licht, einen fehlenden Schatten kann man unter den Lichtverhältnissen nur bemerken, wenn man genau darauf achtet.

Diele (HG 1)

Im Eingangsbereich des Gebäudes steht ein kleiner Altar, auf dem einige einfach bemalte Holztäfelchen mit Götterdarstellungen stehen: Peraine, Travia, Rondra und Ingerimm. Eine ebenfalls übliche Darstellung Ifirns fehlt. Von hier führen Treppen in den Keller und das Obergeschoss, zudem führt ein Gang vorbei an den Gästezimmern (HG 4-6) zum Turm (HG 3).

Rittersaal (HG 2)

Der Repräsentations- und Festsaal ist schlicht gehalten, die schmalen Fenster sind mit Decken und einfachen Fellen verhängt, der Kamin heizt durchgängig den Raum. Die Wände sind überwiegend mit Schilden und Waffen geschmückt, darunter mehrere mit Silber oder Kupfer aus den hiesigen Minen überzogene Schwerter.

Turm (HG 3)

Die Treppen im Turm verbinden Keller, beide Stockwerke des Hauses sowie das dritte Geschoss des Turmes miteinander. Hinzu kommt das zinnenbewehrte Turmdach, von wo aus das gesamte Tal überblickt werden kann. Vom zweiten Stockwerk des Turmes ist auch der Dachboden (HG 13) erreichbar.

Gästezimmer (HG 4-6)

Diese Räume waren ursprünglich für weitere Familienmitglieder, zusätzliche Bedienstete oder eben für Gäste gedacht. Hier sind Arnwulf (04) und Janne (05) untergebracht, (06) kann für die Helden bereitgestellt werden.

Küche (HG 7)

Neben dem Herd und dem Holzstapel, hinter dem Ulmjescha später Ertzels Amulett versteckt, befindet sich hier die übliche Küchenausstattung.

Gemächer des Burgherrn (HG 8)

Das **Kaminzimmer (8a)** dient offiziell Tirulf als Schlafzimmer. Zur Nacht gibt er vor, sich hier zur Ruhe zu begeben, nutzt die Treppe im Turm aber, um im Keller die Ingerimmkapelle aufzusuchen. Das eigentliche **Schlafzimmer des Junkers (8b)** wird von Elkwinja und Panek bewohnt.

Kinderzimmer (HG 9)

Das für den Nachwuchs der Burgherren vorgesehene Zimmer kann den Helden als Wohnraum zur Verfügung gestellt werden. Handelt es sich um eine sehr große Heldengruppe, wird zunächst Janne einen weiteren Schlafplatz in ihrem Zimmer zur Verfügung stellen oder Rondriga muss im Zimmer ihres Ritters nächtigen. Beide Möglichkeiten bestehen auch, sollten Helden von Stand eine angemessene Unterkunft wünschen.

Familienzimmer (HG 10-12)

Für weitere Familienmitglieder vorgesehen, sind hier einerseits Ertzel und Notjes (10), andererseits mit Rajowin (11) und Rondriga (12) weitere Gäste untergebracht.

Dachboden (HG 13)

Unter dem Satteldach stehen einige alte Kisten und Möbel, vor allem aber auch alle Jagdtrophäen, die sich in der Burg über die Jahrzehnte angesammelt hatten, die dann hier verstaut wurden. Darunter befinden sich auch ein knappes Dutzend Jagdmesser mit firungefälligen Verzierungen, die Ulmjescha für ihre Morde nutzen wird.

Mineralienkammer (HG 14)

An den Wänden des Vorraums der Kapelle sind zahlreiche schmale Regale aufgebaut, in denen unterschiedliche Steine und Erze aus dem Tal und dessen Umgebung ausgestellt sind.

Ingerimmkapelle (HG 15)

Neben einem einfachen Relief des Herrn des Handwerks stehen zwei kantige Steintische an den Wänden, von denen einer von Tirulf als Ruhestätte genutzt wird. Der Raum wird durch ein großes Kohlebecken in der Mitte stets geheizt.

Auffällig ist das kunstfertige Schloss, das die steinernen Türen zur Kapelle verschließt. Eine ingerimmgefällige Arbeit, die nur durch das gleichzeitige Verwenden zweier Schlüssel geöffnet werden kann. Die Untersuchung des Schlosses und eine gelungene Probe auf *Schlösserknackern* ergibt, dass die Schlüssel sonderbar geformt sein

müssen. Gelingt die Probe mit QS 2+, erkennt man die Amulette als mögliche Schlüssel. Um das Schloss zu knacken, ist eine erfolgreiche Probe auf *Schlösser knacken* -5 erforderlich, mit einem der Schlüssel beträgt die Erschwernis noch -3. Der Zugang zur Kapelle ist allen Bediensteten und Gästen untersagt.

Vorratsgewölbe (HG 16)

In drei abgetrennten Räumen befinden sich ausreichend Vorräte, um zwei Winter zu überdauern.

Wirtschaftsgebäude

In diesem einfachen Holzhaus befinden sich die nötigen Werkzeuge für die Kürschnerei und verschiedene Holzarbeiten sowie eine einfache Esse für Schmiedearbeiten. Unter dem Dach befinden sich die Quartiere von Vestissja, Ulmjescha und Kolkja.

Stall

Der Stall bietet Platz für mehr als ein Dutzend Tiere sowie das Quartier von Dunjew.

Das Tal

Der eigentliche Grund, warum sich in diesem abgelegenen Teil der Nordwalser Höhen eine Siedlung befindet, sind die hiesigen Erzvorkommen, insbesondere Silber- und Kupfererz. Neben dem **Boronanger** (A) und der Siedlung der leibeigenen Minenarbeiter (B) befinden sich hier die aktuelle **Mine** (C) sowie die verlassene **Mine** (D). Die Erzvorkommen dort sind erschöpft. Eine Untersuchung kann dennoch einiges zu Tage fördern (siehe **Ermittlungen im Tal**, Seite 12). An der Nordost-Seite des Tals gibt es eine kleine **Quelle** (E), die auch bei großer Kälte munter vor sich hinplätschert. Sie ist nur der Familie von Lejenfels, Ilmgunde, Perascha und von früher auch Ulmjescha bekannt und gilt als perai-negefällig. Die Ankunft und Vorstellung der Helden und Gäste sowie der erste Mord werden voraussichtlich so stattfinden können wie beschrieben. Der weitere Verlauf wird wesentlich von den Helden abhängen. Warten sie ab und die nächsten Morde folgen, oder beginnen sie umgehend zu ermitteln? Suchen sie den Mörder in der Burg oder vermuten sie, dass er sich im Tal verborgen hält? Die Entscheidungen der Helden bestimmen, wann es sinnvoll ist, die weiteren Szenen einzusetzen.



Der blutrote Faden

Dramatisches Wetter

Ein heftiger Schneesturm hat das Tal nach Ankunft der Helden eingeschneit und schließt die gesamte Festgesellschaft für die nächsten Tage ein. Was die einen nordische Romantik empfinden lässt, ist für Ulmjescha ein untrügliches Zeichen Firuns für ihren Racheplan. Auch Arnwulf wird im Schnee nach Antworten suchen, sobald Ertzel ermordet wurde. Das Wetter kann ein stimmungsvoller Spiegel der Ereignisse sein. Nachdem in einer stürmischen Nacht der Mord stattfand, ist der nächste Tag mit der Beisetzung Ertzels nur kalt und trüb. Der Tag darauf, nach ruhiger Nacht, mag mit Sonnenschein von Hoffnung und der Suche nach Wahrheit künden. Doch schon in der nächsten Nacht kündigt ein erneuter Sturm vom Unglück des folgenden Tages, an dem Elkwinja das Leben genommen wird.

Vorabend der Feierlichkeiten

Der erste Abend auf Burg Lejenfels verläuft angenehm. Zwar tobt draußen ein schwerer Schneesturm, doch im Rittersaal brennt ein warmes Feuer, es gibt ein zünftiges Abendessen und der Meskinnes fließt in Strömen.

Die Helden können je nach Stand und sozialer Position mit den Adligen Konversation treiben, mit Panek und Janne würfeln oder mit den Bediensteten tratschen. In jedem Falle erhalten sie einen Überblick über die Anwesenden, sowohl die Bewohner der Burg, als auch die Gäste. Nur der Burgherr selbst hat sich für den Abend entschuldigen lassen.

Der erste Mord

In der ersten Nacht tötet Ulmjescha Ertzel im Schlaf, günstigerweise hat sich Notjes nach einem Streit mit Ertzel für die Nacht in den Stall begeben. Die Helden sind voraussichtlich in ihren Betten, können sich aber auch anderswo aufhalten, etwa im Rittersaal, wo sie noch bis tief in die Nacht mit Elkwinja zechen. Am frühen Morgen werden sie jedoch von entsetztem Geschrei alarmiert und finden Ertzel mit durchschnittener Kehle in seinem Zimmer. Notjes hat die Leiche entdeckt und in kurzer Zeit alle Anwesenden außer Tirulf versammelt. Ertzel ist bereits einige Stunden tot, so dass lebensrettende Maßnahmen nicht mehr möglich sind.

Als Tirulf erscheint, schweigen die Anwesenden umgehend. Er blickt voller Trauer auf seinen toten Sohn, raunt Rajowin einige Wort zu und zieht sich wieder zurück. Beobachten die Helden Tirulfs Reaktion genau, können sie bei einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* gegen Tirulfs *Überreden* erkennen, dass sein toter Sohn ihm eher gleichgültig ist. Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2 enthüllt die Worte Tirulfs: „Ich will ihn lebend“. Janne wird die Helden ihrerseits bitten, sich dieser Sache anzunehmen, da sie von den Ermittlungskünsten von Bronnjaren wenig hält.

Spuren

Ulmjescha war sehr vorsichtig. Sie ist erfolgreich (und barfuß) aus ihrem Bett im Wirtschaftsgebäude geschlichen, zunächst zum Stall, von dort in Dunjews Stiefeln in Ertzels Zimmer. Nach vollbrachter Tat hat sie denselben Weg zurück genommen, wobei sie die Spuren zwischen Stall und Werkgebäude gekonnt verwischt hat. Folgende Spuren können die Helden eventuell entdecken:

- Es finden sich keine Spuren eines Kampfes. Ertzel trägt ein Nachthemd und wurde offensichtlich im Schlaf überrascht.
- Die Wunde am Hals ist die Todesursache. Mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* -1 wird deutlich, dass der Schnitt sauber und präzise ausgeführt wurde, entweder von einem Meuchler oder auch einem geübten Jäger. Gelingt die Probe sogar mit 3 QS, ist zu erkennen, dass es eine leicht gebogene Klinge war, ein Säbel oder ein Jagdmesser.
- Durchsuchen die Helden die beiden Truhen in Ertzels Zimmer, finden sie in der einen übliche Ausrüstungsgegenstände eines wildniskundigen Ritters, in der anderen Wäsche. Am Boden der Wäschetruhe liegt ein Heiligenbild der Ifirn, das früher in der Diele aufgestellt war. Tirulf verlangte, dass es verbrannt wird, Ertzel hat es jedoch hier versteckt.
- Im Bett kann bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -2 ein Kettenglied des Schlüsselamuletts gefunden werden, das Ulmjescha Ertzel vom Hals gerissen hat. Elkwinja kann dazu Auskunft geben (siehe **Die Schlüsselamulette** auf Seite 11). Ulmjescha hat das Schmuckstück zunächst hinter dem Brennholz in der Küche versteckt, das aufzufüllen ihre Aufgabe ist.
- Am Fenster ist ein Hanfseil festgeknotet. Dies kann nur von Innen erfolgt sein, zudem finden sich unterhalb des Fensters trotz Schnees keine Spuren. Ein nicht besonders gelungener Versuch Ulmjeschas, eine falsche Spur zu legen.
- Durch eine gelungene Probe auf *Fährtsensuche (humanoide Spuren)* sind kleine feuchte Stellen im Zimmer, auf dem Flur, den Treppen und der Diele zu finden. Die Probe muss jedoch mit 2 QS gelungen sein, um sich sicher zu sein, dass dies nicht nur Notjes Spuren sind, sondern zudem die des Täters.
- Gelingt die Probe auf *Fährtsensuchen* sogar mit 3 QS, fällt bei der Untersuchung des Fußbodens zudem auf, dass etwas Asche auf dem Boden verteilt ist. Ertzel oder sein Mörder waren also vor der Tat an einem Kamin oder Ofen tätig.
- Draußen sind die Fußspuren von und zum Stall im Schnee leicht zu finden, eine Probe auf *Fährtsensuche (humanoide Spuren)* +2 lässt erkennen, dass sie auf Notjes und Dunjews Stiefel passen. Die von Ulmjescha verwischten Spuren zwischen Werkgebäude und Stall sind nur mit einer Probe auf *Fährtsensuchen* -3 zu finden, lassen sich aber keinen Schuhen zuordnen.

- Die Tatwaffe war tatsächlich ein Jagdmesser, das Ulmjescha vom Dachboden genommen hat. Sie hat es nach der Tat unter dem Heu im Stall versteckt, wo es mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) erschwert um -2 gefunden werden kann.

Die Schlüsselamulette

An versilberten Ketten hängen ebenfalls versilberte, knapp vier Finger lange Anhänger, die ein von Blumen umranktes Schwert zeigen. Die unregelmäßige Form bildet einen ungewöhnlichen und nicht ohne Weiteres als solchen erkennbaren, doppelten Schlüsselbart.

Beide Kinder Tirulfs besitzen ein solches Amulett, und nur mit beiden zusammen lässt sich die Tür in den Ingerimmschrein öffnen. Tirulf besitzt natürlich eigene Schlüssel, seine Kinder bekamen die Amulette für die Zeit, in der Tirulf monatelang ruht, um ihn in Notfällen wecken zu können. Ulmjescha hat dies in den letzten Monaten herausgefunden und will die Schlüssel nun an sich bringen, um Tirulf im Schlaf zu ermorden.

Auf das Amulett angesprochen, wird Elkwinja wahrheitsgemäß erzählen, dass es ein Geschenk der Mutter war. Sie wird verschweigen, dass es in Wahrheit ein Schlüssel ist.

Verdächtige

Mehrere der Anwesenden haben ein denkbares Motiv, fast alle hatten Gelegenheit, sich in der Nacht in Ertzels Zimmer zu schleichen und die Tat zu begehen. Hier ist in aller Kürze dargestellt, wie die Anwesenden während einer Befragung reagieren.

- Tirulf erscheint nur kurz. Alle Anwesenden nehmen an, dass er voller Trauer die Einsamkeit sucht, wie er es seit dem Tod seiner Frau tut.
- Elkwinja ist erschüttert und will das Fest absagen, sie verdächtigt Notjes. Tirulf entscheidet, dass die Hochzeit dennoch stattfindet.
- Notjes war nachts trotz Sturm in den Stall gezogen. Sie ist niedergeschlagen und lässt die Befragungen wie auch eventuelle Verdächtigungen über sich ergehen.
- Rajowin verbittet sich jede Befragung und verhört seinerseits die Anwesenden (siehe unten **Rajowins Ermittlungen**).
- Rondriga verweigert ebenfalls jede Auskunft und verweist auf Rajowin.
- Arnwulf erscheint mit nassen Stiefeln. Er konnte nicht schlafen und ist durch den Schnee gestapft, um Firun nah zu sein und nachzudenken. Draußen finden sich entsprechende Spuren in Richtung Tal und zurück. Er macht die Helden auf den Umstand aufmerksam, dass, so die Hochzeit stattfindet, Panek der Erbe der Lejenfeler sein wird.
- Panek mochte Ertzel und ist durchaus mitgenommen. Er möchte die Hochzeit jedoch nicht absagen.



Er gibt vor, dies aus Liebe zu tun, jedoch fürchtet er auch, dass ihm das Erbe derer von Lejenfels abhandenkommt, sollte Tirulf sein Einverständnis zum Ehebund noch einmal überdenken.

- Janne fürchtet vor allem um ihre eigene Sicherheit und vermutet Rondriga hinter dem Mord, da sie ihr am Abend zuvor angeheitert ihren Hass auf Ertzel etwas zu deutlich gemacht hat.
- Der unschuldige Dunjew ist ratlos, wie seine Stiefelabdrücke in den Schnee gekommen sein können oder das Messer in den Stall. Er streitet alles ab und hat große Angst vor der drohenden Strafe.
- Vestissja und Kolkja haben im Wirtschaftsgebäude geschlafen und haben nichts bemerkt.
- Ulmjescha behauptet, ebenfalls dort geschlafen zu haben und erst mit den anderen geweckt worden zu sein.

Rajowins Ermittlungen

Rajowin lässt sich von seinen Vorurteilen leiten. Die Händler Panek und Janne scheinen ihm prinzipiell verschlagen und auch die Helden werden vermutlich ohne Schwierigkeiten Ansatzpunkte für entsprechend pauschale Verdächtigungen bieten. Die Spuren weisen jedoch auf Dunjew und Notjes. Daher wird er beide in Ertzels Zimmer (10) sperren, bis endgültige Beweise vorliegen oder sie ihr Verbrechen gestehen. Rajowin verlangt, dass die Helden vor dem Zimmer Wache schieben. Er hält diese Entscheidung für besonders schlau, da er so einerseits weiß, wo sich die Helden aufhalten,

andererseits er sie vielleicht dabei erwischt, die Gefangenen zu unterstützen.

Zudem beauftragt er Rondriga, von nun an die Helden zu überwachen. Natürlich ist sie damit überfordert, sobald sich die Helden trennen, und auch sie benötigt Schlaf, dennoch kann sie in der Folge regelmäßig stören, wenn die Helden sich untereinander besprechen oder weitere Ermittlungen durchführen.

Respondami Göttertat

Ulmjescha ist möglicherweise nicht unmittelbar nach dem ersten Mord die Hauptverdächtige, aber Helden stehen mitunter magische und karmale Mittel zur Verfügung, die eine kriminalistische Ermittlung dramatisch abkürzen können. Auch Elkwinja kann durch geschicktes Fragen und die richtigen Zauber oder Liturgien das große Geheimnis um den Vampirismus ihres Vaters frühzeitig entrissen werden. Der Schwerpunkt des Abenteuers verschiebt sich dann von den Ermittlungen auf das Überzeugen der Anwesenden, gegen den vermeintlichen Vampir vorzugehen. Insbesondere Rajowin wird hierbei zum Gegenspieler.

Alternativ kann Elkwinja nach ihrem unwillentlichen Verrat von ihrem Vater zum Vampir gemacht werden, sodass die Helden nun zwei Vampire als Gegner haben und zunächst (mit den anderen Anwesenden) in das Tal flüchten müssen. Elkwinja wäre im Übrigen eher eine rahjaverfluchte Vampirin, die den Schnee nicht fürchten muss, aber durch Paneks Liebe besiegt werden könnte.

Ermittlungen im Tal

Die Zugänge zum Tal sind durch den Schnee blockiert, zum nächsten Dorf benötigen auch erfahrene Wildniskundige mehrere Tage unter schwierigsten Bedingungen. Zudem finden sich hier keine Spuren. An der Mine leben, von zwei Soldaten des Junkers bewacht, zwei Dutzend jugendliche Leibeigene, Für die Ermittlungen sind nur die Vorarbeiterin Ilmgunde und die schwangere Peranka relevant.

👤 Ilmgunde, Vorarbeiterin

Die Vorarbeiterin (44, ausgemergelt, wacher Blick) lebt schon seit über 20 Jahren im Tal und ist die Einzige, die nicht ausgetauscht wird, da sie die Minen und Arbeitsabläufe hervorragend kennt und immer dafür gesorgt hat, dass der Abbau des Erzes gut funktioniert. Sie ist somit die wichtigste Informationsquelle über die Vergangenheit der Lejenfelser.

Verhalten: Ilmgunde gibt den Helden Auskunft, wenn ihr klargemacht wird, dass ein Mörder auch für die Leibeigenen gefährlich ist.

Informationen: siehe unten

Spielrelevante Werte: Überreden 4 (12/13/12), Willenskraft 9 (12/13/12)

Das Wissen der Leibeigenen

Ilmgunde sollte nur Auskünfte über Sachverhalte geben, nach denen die Helden auch explizit fragen.

👉 Früher war der Junker oft auf Jagd und die Leibeigenen

bekamen häufig Reste des Wildes.

👉 Sie kann mehrere Geschichten von verschwundenen Leibeigenen berichten. Sie vermutet, dass hin und wieder die Kreaturen des Nornja ins Tal kommen und Menschen rauben.

👉 Die **alten Minen** (siehe unten) sind verflucht, Ertzel hat dort aber regelmäßig nach dem Rechten gesehen.

👉 Ilmgunde würde die besterhaltene Leiche aus den **alten Minen** (siehe unten) als den Leibeigenen Stane erkennen, der ihres Wissens vor einem Monat zu seinem Herrn zurückgekehrt ist.

👉 Ilmgunde würde Ulmjescha als Xinja identifizieren können, die Tochter der Wildhüterin Morla, die von einem Eisbären getötet wurde.

👤 Peranka

Die junge Leibeigene (18, struppig, schlau) ist hochschwanger, versteht es aber recht gut, ihren Bauch vor den tumben Wachen zu verbergen.

Verhalten: Sie erwähnt unaufgefordert, dass Ilmgunde sie regelmäßig zur Quelle schickte, wo sie für eine erfolgreiche Geburt zu Peraine betete.

Informationen: Auch Peranka würde die Leiche Stanes erkennen. Zudem hat sie auf dem Weg zu ihren heimlichen Treffen mit Kolkja vor einigen Monaten mehrmals einen Firnläufer im Tal gesichtet.

Spielrelevante Werte: Überreden 4 (12/12/13), Willenskraft 4 (12/12/13)

Die alten Minen

Durchsuchen die Helden einige der Stollen und wagen auch einen Abstieg in einen der Schächte (Proben auf *Klettern* +1, bei Misslingen Sturz aus 4 Schritt Höhe, zu Sturzschaden siehe **Regelwerk** Seite 340), entdecken sie die Überreste menschlicher Leichen: Die Opfer Tirulfs, die Ertzel hier entsorgte. Sie sind zwischen 15 Jahren und einem Monat tot. Aufgrund der Kälte und dem starken Blutverlust bei ihrem Ableben sind einige der Leichen mumifiziert. An Hals oder Schenkel sind mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* -1 noch schwache Bissspuren in der Haut zu erkennen.

Noch wichtiger ist das Grab von Jukk, dem Firnläufer Ulmjeschas. Nachdem sie ihn selbst versehentlich mit ihrem Freipfeil getötet hatte, begrub sie ihn mit den übrigen Pfeilen in einem der Gänge. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Heilkunde Wunden* -2 wird deutlich, dass die tödliche Wunde durch einen Pfeil verursacht wurde. Wird dieser Stollen weiter erkundet, ist eine Probe auf *Sinneschärfe* (*Suchen oder Wahrnehmen*) nötig, um das hier von Ulmjescha verborgene Simulacrum (siehe Seite 14), die schwarze Eisstatue eines Firnläufers, zu finden.

Das Leben geht weiter

Zunächst gehen die Anwesenden davon aus, dass mit Dunjew und Notjes der Mörder oder die Mörderin eingesperrt ist und keine weitere Gefahr droht.

Beisetzung

Am nächsten Vormittag wird Ertzel am Boronanger im Wald beigelegt. Panek und Janne lassen zusammen mit Kolkja und Rondriga den in Tuche gehüllten Leichnam ins Grab hinab. Wenn sich die Helden anbieten, die Zeremonie zu unterstützen, können sie Kolkja und Rondriga ersetzen oder auch einen Segen sprechen.

Trotz leichten Schneefalls hat sich Tirulf nach draußen begeben, allerdings sehr gründlich in Kleidung gehüllt, selbst das Gesicht ist hinter einem dicken Schal verborgen. Unmittelbar nach dem Segen teilt er den Versammelten mit, dass sich an den Hochzeitsplänen nichts ändern wird und er alle am Abend zur Feier im Rittersaal erwartet.

Es wird geheiratet!

Die Stimmung ist nicht besonders fröhlich, Rajowin verpflichtet die Eheleute wenig feierlich auf Traviass Gebote, Treue, Fürsorge füreinander und das Zeugen von legitimen Kindern. Der Treueeid wird mit einem lokalen Brauch, dem so genannten Aneinanderketten der Liebenden, bestärkt. Dabei wird das Paar durch eine Kette aus zusammengefügt Schmuckstücken aneinander gefesselt. Danach tauschen die Eheleute ihre Schmuckstücke. Da Elkwinja hierbei auch ihr Schlüsselamulett benutzt, gelangt es in Paneks Hände. Die Dienerschaft nimmt nicht an der Zeremonie teil, sondern ist mit dem Zubereiten des Festmahls beschäftigt. Daher entgeht es Ulmjescha, dass Elkwinja ihr Amulett weitergibt.

Das Festmahl

Neben dem unvermeidlichen Met und Meskinnes wird auch perlender Kwassetz aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen gereicht, sowie Kräutertee mit reichlich Honig und Sahne. Das Mahl fällt gemessen am Anlass spärlich aus, dennoch gibt es Spezialitäten wie Schnepfenbrüste in Biersoße, schwarze Hasenblutsuppe, Kartoffelstampf mit Buttermilch, gefüllte Piroggen und rauchigen Bärenschinken sowie reichlich gesäuertes Gemüse.

Das Fest

Nach dem Essen wird mehr Meskinnes und anderer Schnaps gereicht, so dass die Stimmung zunächst etwas aufhellt. Dem bornischen Brauch folgend werden nun Geschichten erzählt und Lieder gesungen. Janne spielt die Fiedel und Rajowin erweist sich mit seiner tiefen Stimme als überraschend guter Sänger. Während die traditionellen Weisen zur Hochzeit eher heiter ausfallen und sich die Anwesenden gar zu einem kleinen Tänzchen erheben, sind die folgenden Geschichten und Lieder überwiegend traurig und tragisch.

Der zweite Mord

Zur Mittagszeit am folgenden Tag vermisst Panek seine Gattin. Elkwinja hatte sich zeitig aus dem gemeinsamen Zimmer begeben, ist seitdem aber nicht wieder aufgetaucht. Um Elkwinjas Amulett zu erlangen, hat

Ulmjescha an diesem Morgen die Gelegenheit ergriffen und ihr vorgeschlagen, an der Quelle zu Peraine zu beten und um Fruchtbarkeit zu bitten. Zusammen haben sie sich dann auf Elkwinjas Pferd dorthin begeben und Ulmjescha ermordete Elkwinja im Gebet. Zu ihrem Bedauern trug Elkwinja das gesuchte Amulett jedoch nicht. Ohne ihrem Ziel näher gekommen zu sein, begibt sich Ulmjescha also zu Fuß zurück zur Burg und bemüht sich, ihre Spuren zu verwischen.

Spuren

Panek und die Helden werden früher oder später herausfinden, dass Elkwinja morgens ausgeritten ist, können der gut sichtbaren Spur des Pferdes folgen und gelangen so zur Quelle, wo sie Elkwinjas Leiche finden.

Ulmjescha war den Morgen über an Dunjews Stelle im Stall tätig und bestätigt, dass Elkwinja ihr Pferd geholt und allein ins Tal geritten ist.

Wie Ertzel wurde auch Elkwinja die Kehle durchgeschnitten, mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* kann davon ausgegangen werden, dass es sich um die gleiche Art von Tatwaffe handelt.

Das Jagdmesser hat Ulmjescha wieder vom Dachboden geholt und nach dem Mord in den Wald geschleudert. Dort kann es mit einer Probe auf *Sinneschärfe (Suchen)* +1 gefunden werden.

Elkwinjas Pferd steht in der Nähe der Quelle und knabbert an einem Zweig.

Auf der langen Strecke von der Quelle zur Burg gelingt Ulmjescha das Verwischen ihrer Spuren nur streckenweise. Mit einer gelungenen Probe auf *Fährtsuche (humanoide Spuren)* wird die Spur gefunden, kann allerdings keinem Schuh zugeordnet werden.

Die Existenz der Quelle ist nur wenigen bekannt. Sollte Elkwinja dorthin gelockt worden sein, kommen nur Tirulf, Ilmgunde oder Peranka in Frage. Oder jemand, der sich hier besser auskennt, als sie vorgibt (Ulmjescha).

Verdächtige

Die meisten Anwesenden haben am Vorabend kräftig gezecht und sind erst im Laufe des Vormittags im Rittersaal erschienen. Somit könnte sich fast jeder heimlich davongeschlichen haben.

Kolkja war mit Vestissja schon früh in der Küche beschäftigt und hat gesehen, dass Arnwulf und Elkwinja in der Frühe miteinander gesprochen haben. Arnwulf hat ihr jedoch nur noch einmal sein Bedauern über ihre Entscheidung mitgeteilt und verließ dann die Burg, um im Schnee umherzuwandern.

Panek hat Elkwinja als Letzter gesehen und ist nach dem Tod seiner Gattin der rechtmäßige Erbe der Burg Lejenfels, ein starkes Motiv.

Ulmjescha war als Bedienstete früh wach und allein, insofern könnte sie an dieser Stelle zu den Verdächtigen gezählt werden.

Rajowins Ermittlungen

Der Ritter kann mit den wenigen Spuren nichts anfangen. Er ist nun aber der Überzeugung, dass Panek und Janne die Morde begangen haben, um das Erbe der Lejenfelder an sich zu bringen. Die Helden sind aus seiner Sicht mindestens Mittäter, wenn nicht gar gedungene Mörder. Da er keine Beweise hat, bleibt es aber bei den Verdächtigungen und einer äußerst feindseligen Stimmung. Je nach Stand und Ansehen der Helden ergeht er sich in wüsten Beschimpfungen und Drohungen oder hält sich zurück, ohne aber von seinem Verdacht abzurücken.

Auch wenn Notjes und Dunjew während dieses Mordes eingesperrt waren, wird Rajowin sie nicht freilassen. Im Zweifel gehören auch sie zur Verschwörung.

Weitere Morde Optionaler Inhalt

Wenn die Helden sich mit den Ermittlungen schwertun, du aber nicht direkt zum Finale übergehen willst, dann kannst du die Amulette der Geschwister auch wandern lassen, was Ulmjescha zu weiteren Morden veranlassen kann. Panek könnte das Amulett aus Trauer Janne zur Verwahrung geben, und vielleicht hat jene das Amulett betrunken beim Glücksspiel an einen Helden verloren. Auch könnte die Köchin Ertzels Amulett im Feuerholz finden und entweder selbst behalten oder es Rajowin oder den Helden überreichen. So ergeben sich zahlreiche mögliche Opfer, von denen Ulmjescha glaubt, das Amulett erlangen zu können.

Finale

Für das Finale gibt es mehrere Varianten:

- Die Helden kommen Ulmjescha auf die Spur, ohne das Geheimnis von Tirulf enthüllt zu haben.
- Die Helden kommen Tirulf auf die Schliche, ohne Ulmjescha als Mörderin erkannt zu haben.
- Ulmjescha und Tirulf stoßen direkt aufeinander.

Die Paktiererin Ulmjescha

Sobald Ulmjescha von den Helden überführt wird, wird sie versuchen zu fliehen. Haben die Helden alle Fluchtmöglichkeiten versperrt, wird sie kämpfen. Zeichnet sich ihre Niederlage ab, gibt sie auf und versucht die Helden für ihre Rache zu gewinnen. Auch wenn die Helden ihr das Simulacrum präsentieren, wird sie aufgeben, ihre Version der Ereignisse berichten und die Helden anflehen, ihr zu helfen. Sobald Tirulf tot ist, will sie jede Strafe akzeptieren.

Der Vampir Tirulf

Wird Tirulf im Ingerimmschrein gestört oder an einem anderen Ort der Burg konfrontiert, wird er kämpfen, um zu töten. Dabei muss er aufgrund seines Fluches jedem Gegner zunächst die Gelegenheit zur Flucht zu geben. Je nach Situation wird er im Kampf sogar von Rajowin oder

Ulmjescha

(Jägerin und Nagrach-Paktiererin des 3. Kreises)

MU 15 KL 13 IN 13 CH 12
FF 15 GE 14 KO 15 KK 13
LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6
SK 2 ZK 3 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Schwert: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 16 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

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

Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss I, Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I

Vorteile / Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Talente: Einschüchtern 10, Holzbearbeitung 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 10, Überreden 12, Verbergen 11, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Ulmjescha kämpft nicht rondragefällig, sondern, wird jede Chance nutzen. Sie bevorzugt den Fernkampf mit Freipfeilen.

Flucht: je nach Situation

Schmerz +1 bei:

24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Freipfeile (Paktgeschenk des 1. Kreises): Ulmjescha kann mit einer Probe auf *Holzbearbeitung* pro Tag bis zu QS/3 Freipfeile herstellen. Sie kann aber nie mehr als 13 Freipfeile gleichzeitig besitzen. Ein Freipfeil erhöht den FK der Kampftechnik *Bögen* um 8 und richtet 2W6+13 TP an.

Simulacrum (Paktgeschenk des 3. Kreises): Ulmjeschas Lebenskraft ist an ein Simulacrum gebunden. Solange dieser Gegenstand existiert, heilen alle ihre Verletzungen am Ende einer KR. Sie kann nur getötet werden, wenn sie innerhalb einer KR mehr SP erleidet, als ihre LE und ihre KO zusammen betragen, also ihr negativer KO-Wert unterschritten wird. Innerhalb der KR kann sie Schmerz erleiden, wenn sie LeP verliert.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ulmjescha ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Firun und der Ifirn. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Jagd und Eis ein.

Dämonenmal: eisblaue Fingernägel, die sie unter Handschuhen verbirgt.

Rondriga unterstützt, allerdings nur, solange diese sein wahres Wesen nicht durchschaut haben. ○

• Sollte Elkwinja im Verlauf des Abenteuers ein Vampir werden, hat sie vergleichbare Werte, allerdings etwas niedriger bzw. weniger entwickelte Gaben, zudem wäre sie dem *Fluch Rahjas* (siehe Seite 15) unterworfen.

Tirulf von Lejenfels (Vampir, Kind der Finsternis)

MU 17 KL 12 IN 13 CH 17

FF 13 GE 17 KO 17 KK 17

LeP 32 AsP – KaP – INI 17+1W6

AW 9 SK 3* ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6+3 RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+4 RW kurz

Schwert: AT 17 PA 10 TP 1W6+6 RW mittel

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungs-sicht, Herausragender Sinn (Gehör, Geruch), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte / Lichtempfindlich, Schlechte Eigenschaft (Rachsucht), Stigma (kein Schatten und kein Spiegelbild)

Sonderfertigkeiten:

Blutdurst der Fledermaus: Der Vampir besitzt einzieh-bare Fangzähne, mit denen er sein Opfer beißen kann, um ihm seine Lebenskraft, sein Sikaryan, zu rauben.

Ruf des Vampirs: Kulturschaffende, die von dem Vam-pir gebissen wurden, oder Vampire, die von ihm erschaffen wurden, können durch diese Fähigkeit gerufen werden. Sie erfüllen dem Vampir jeden Wunsch, den er äußert. Die Reichweite dieser Fähig-keit beträgt 30 Meilen. Die Beherrschung hält bis zum nächsten Sonnenaufgang an. Bei Sonnenauf-gang erleidet der Vampir 1 Stufe *Betäubung*.

Sikaryan-Gespür: Vampire spüren die Lebenskraft eines jeden sterblichen Wesens ohne Probe. Die Fä-higkeit ist immer aktiv und hat eine Reichweite von 13 Schritt.

Talente: Betören 10, Einschüchtern 12, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 14, Menschen-kenntnis 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Überreden 8, Verbergen 8, Wil-lenskraft 10

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

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

Sonderregeln:

Besonderheiten: Ein Kind der Finsternis braucht zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft. Es kann keine Nachkommen zeugen oder empfangen. Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe eines Kinds der Finsternis unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um den Vampir verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.

*) **Magieresistenz:** Die volle SK ist nun eine Erschwernis für alle Zauber, die gegen das Kind der Finsternis wir-ken, es sei denn, der Vampir ist ein freiwilliges Ziel.

Regeneration: Jede KR regeneriert ein Kind der Finster-nis 2W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP). Aus-genommen hiervon sind Verletzungen, die durch die besonderen Verwundbarkeiten des Vampirs zustan-de gekommen sind. Durch diese Ursachen erlittene SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber, usw. Sollten die LeP unter den negativen Wert in KO fallen, zerfällt ein Kind der Finsternis zu Staub. Zwi-schen 0 LeP und dem negativen Wert in KO bleibt die Regenerationsfähigkeit erhalten.

Verletzbarkeit: Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Verwundbarkeiten: Vampire weisen durch den soge-nannten *Ewigen Fluch der Götter* verschiedene Ver-wundbarkeiten auf. Je nach Gottheit, die den Vampir verflucht hat, reagiert er auf bestimmte Materialien oder Situation besonders empfindlich und erleidet Schaden. Dies wird durch die drei Verwundbarkeits-stufen *Vernichtend* (2W20 SP pro KR), *Verbrennend* (2W6 SP pro KR) und *Versengend* (1W6 SP pro KR) angegeben.

Tirulf ist von Firun verflucht, sollte Elkwinja zum Vam-pir werden, ist sie verwundbar gegenüber Rahjagefäl-ligem (siehe unten).

Firun ↗

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Eiszapfen

Verbrennend: Schneeflocken

Versengend: Schnee- und Eisflächen, Jagdtrophäen, heili-ge Pflanzen und Steine des Firun

Rahja ☼

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Rauschmittel

Verbrennend: Lust

Versengend: Umarmung, heilige Pflanzen und Steine der Rahja

Duell der finsternen Mächte

Wenn die Helden Ulmjescha helfen, Tirulf zu stellen, oder Ulmjescha – mit oder ohne Wissen der Helden – beide Schlüssel zur Kapelle erlangt hat, wird sie Tirulf in einen heftigen Kampf verwickeln. Die Paktiererin verfügt je-doch nicht über firungefällige Waffen, so dass sie Tirulf nicht ernsthaft verletzen kann. Umgekehrt kann Tirulf aber auch Ulmjescha nicht wesentlich verletzen, da Nag-rach ihr Unverletzbarkeit gewährt hat und sie nur durch das Zerstören ihres Simulacrums besiegt werden kann.

Der Helden Lohn

Für die Aufklärung der Mor-de und die Enthüllung von Tirulfs Geheimnis haben die Helden sich **10 AP** verdient. Sollten sie zusätzlich die Be-drohung durch Vampire oder eine Paktiererin besei-tigt haben, ist das zusätzlich jeweils **5 AP** wert. Natürlich erhalten die Helden ihre Be-zahlung von Janne von Tritzow. Unabhängig von den vorab gemachten Abmachungen zahlt sie 20 Batzen pro Person, die Bezahlung erfolgt allerdings erst in Norburg. Ist Janne auf Burg Lejenfels umgekommen, können die Helden ihre Reisekasse von insgesamt 20 Batzen an sich nehmen und versuchen, bei anderen Familienmitglie-dern das fehlende Geld einzutreiben. Diese werden den Auftrag der Helden allerdings nicht als erfüllt und be-lohnenswert ansehen.

Bei dieser Fähigkeit handelt es sich um eine speziell für dieses Aben-teuer gekürzte Version. Die vollständigen Regeln findest du im *Aventuri-schen Bestiarium 2*.

AVENTURIEN

Drei Farben Schnee

von Niklas Forreiter

Ein dunkles Geheimnis liegt über der Burg derer von Lejenfels, welche über einem abseitigen Tal in den verschneiten Nordwalser Höhen des Bornlandes thront.

Seit dem Tod seiner Frau vor vielen Jahren hat, sich der edle Junker Tirulf von Lejenfels gewandelt – den Großteil des Jahres verbringt er zurückgezogen und in Zwiesprache mit den Göttern, so sagt man.

Auch den Helden wird schnell klar, dass hier nicht alles mit rechten Dingen zugeht, als sie die Adlige Janne von Tritzow zu einer Hochzeitsfeier auf die Burg des Junkers geleiten. Dessen Tochter soll am kommenden Tage vor Travia mit ihrem Geliebten verbunden werden. Doch die glückliche Stimmung wird schon bald von einem grausigen Verbrechen getrübt.

An Verdächtigen mangelt es unter den versammelten Gästen nicht, von denen jeder seine eigenen Ziele zu verfolgen scheint. Doch was wie eine Intrige um das Erbe derer von Lejenfels beginnt, erweist sich schon bald als ein Konflikt, dessen Ursache in der Vergangenheit zu suchen ist.



Stichworte zum Abenteuer: eine Hochzeit in den Nordwalser Höhen, Morde unter der Hochzeitsgesellschaft, Suche nach dem mysteriösen Mörder

Genre: Closed-Room-Detektivgeschichte

Voraussetzungen: keine

Ort: Nordwalser Höhen

Zeit: in einem Winter zwischen 1038 BF und 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / hoch

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen: Auftragsbereitschaft
Anforderungen:

Recherche



Kampftalente



Naturtalente



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

KRK002