

Hellfrost Spielhilfe

Abenteurer in Aslov

Es kann immer wieder einmal vorkommen, dass du schnell eine Szene oder einen Abenteureraufhänger zur Hand haben musst. Da reicht schon etwas Kleines aus, um dein Spiel etwas lebendiger zu gestalten. Diese Spielhilfe steht dir dabei zur Seite. Zieh einfach eine Karte, um eine allgemeine Szene oder eine Szene nach Örtlichkeit zu bestimmen. Bei einem Joker ziehst du einfach zwei weitere Karten, denn dann ist einfach mehr los.

Allgemeine Szene

Ass	Reiche Bürger kommen mit ihrer Eskorte daher. <i>Kreuz</i> Sie machen sich dabei über die normalen Leute lustig. <i>Pik</i> Die Armen und Kranken schauen neiderfüllt auf den Tross. <i>Herz</i> Von irgendwo wirft jemand einen matschigen Schneeball. <i>Karo</i> Der Trupp verteilt trotz der großen Eile ein paar Münzen an umstehende Bettler.	10	Eine gut ausgerüstete Abenteurergruppe marschiert selbstbewusst die Straße entlang. <i>Kreuz</i> Und lachend schubsen sie die Leute aus dem Weg. <i>Pik</i> Dabei erzählen sie sich Geschichten vom letzten Abenteuer am Helfrostpass. <i>Herz</i> Ihr Auftrag lautet den verschwundenen Spross eines Adligen zu suchen. <i>Karo</i> Sie haben sich vorgenommen, ihren Kameraden vor dem Block zu bewahren.
König	Am Straßenrand kauern einige in Lumpen gehüllte Gestalten. <i>Kreuz</i> Es sind Aussätzige, die zu schwach sind, um sich ins Heilende Haus zu schleppen. <i>Pik</i> Es sind Räuber, die auf schwache Opfer lauern. <i>Herz</i> Es sind Diebe, die auf eine gute Gelegenheit warten. <i>Karo</i> Es sind Kranke, die niemand bei sich aufnehmen will.	9	Drei Schwerter der Notwendigkeit stehen auf der Straße und mustern die Leute ganz genau. <i>Kreuz</i> Sie sind auf der Suche nach einer flüchtigen Gnadenschwester. <i>Pik</i> Sie halten Ausschau nach einer wichtigen Person. <i>Herz</i> Die Schwerter haben ihren Eid gebrochen und wollen verhindern, dass ein Zeuge Meldung macht. <i>Karo</i> Sie wollen an diesem Tag für Ruhe und Ordnung in der Stadt sorgen.
Dame	An einem Stand mit heißem Wasser stehen Herdritter und unterhalten sich mit einigen jungen Leuten. <i>Kreuz</i> Sie erzählen von ihren Abenteuern als Schilde des Ordens, die Wacht in den Festungen des Helfrostpasses halten. <i>Pik</i> Sie erzählen von ihren Taten als Schwerter, die auf dem Helfrostpass das Böse bekämpfen. <i>Herz</i> Sie erzählen von ihrer Berufung als Lanzen, die das Land des Helfrostes bereisen und den Monstern trotzen. <i>Karo</i> Sie versuchen die Jugendlichen als Herdritter anzuwerben.	8	Eine Gnadenschwester hastet durch die Straße und rempelt dabei Leute an. <i>Kreuz</i> Eine Taschendiebin in Verkleidung. <i>Pik</i> Sie eilt zu einem Notfall, um Hilfe zu leisten. <i>Herz</i> Statt zu heilen hat sie getötet und versucht nun zu fliehen. <i>Karo</i> Sie ist mit ihren Gedanken ganz woanders.
Bube	Eine Meute hat sich auf der Straße versammelt. <i>Kreuz</i> Sie verlangt, dass die Lagerhäuser geöffnet werden, auf dass sich alle an den Vorräten laben können. <i>Pik</i> Sie fordert, dass Baronin Hausmann endlich zugibt, dass die Lagerhäuser vollständig leer sind. <i>Herz</i> Sie will, dass die vielen Flüchtlinge endlich der Stadt verwiesen werden, damit die Einheimischen überleben. <i>Karo</i> Sie skandiert, dass die Reichen ihr Essen mit den Armen gerecht teilen sollen.	7	Ein Mann liegt regungslos in einer Seitenstraße. <i>Kreuz</i> Es ist ein Toter, <i>Pik</i> Sein Haar ist blutverklebt und langsam verblutet er. <i>Herz</i> Ein Säufer, der hier seinen Rausch ausschläft und erfrieren wird. <i>Karo</i> Ein Dieb, der auf ein wehrloses Opfer lauert.
		6	Eine Frau lehnt mit geschlossenen Augen an einer Hauswand und atmet schwer. <i>Kreuz</i> Ein Blutfleck breitet sich langsam auf ihre Kleid aus. <i>Pik</i> Eine betrunkene Hure, die sich feilbietet. <i>Herz</i> Eine Schwangere, bei der die Geburt viel zu früh einsetzt. <i>Karo</i> Sie versucht nach einem schnellen Lauf wieder zu Atem zu kommen.

- 5 Eine Familie räumt ihre Sachen aus dem Haus.
Kreuz Sie war gezwungen ihr Haus zu verkaufen und muss gehen.
Pik Die Leute wollen in eine andere Stadt ziehen, um dem Hunger zu entfliehen.
Herz Angeblich spukt es im Haus und deswegen zieht die Familie um.
Karo Ungeziefer hat die Möbel befallen.
- 4 Handwerker bessern die Mauer eines alten Lagerhauses aus.
Kreuz Das Lagerhaus soll teuer an Flüchtlinge vermietet werden.
Pik Ein Teil der Wand stürzt bricht ein und droht Leute zu begraben.
Herz Aus dem Inneren kommen plötzlich entsetzte Schreie.
Karo Einer der Männer spuckt plötzlich schwarzes Blut und bricht dann tot zusammen.
- 3 Zwei Betrunkene torkeln streitend über die Straße.
Kreuz Die Männer jeden Augenblick mit dem Messer aufeinander los.
Pik Ein abgekartetes Spiel, die beiden sind Taschendiebe.
Herz Beide vertragen sich plötzlich und gehen lachend in die nächste Kneipe.
Karo Ein dritter Mann kommt hinzu, nimmt sein Schwert und tötet diesen Abschaum.
- 2 Ein halb erfrorenes Kind bettelt um ein paar Scilde.
Kreuz Es ist eine Waise.
Pik Seine Eltern haben es betteln geschickt.
Herz Es gehört einer Diebesgilde an.
Karo Es stammt aus reichem Hause und sein Auftritt ist Teil einer Mutprobe.

Hochquartier

- Ass** Ein Mann läuft die Straße hinab, in seiner Hand ein scheppernder Rucksack. Die Wache verfolgt ihn.
- König** Zwei Adelige unterhalten sich lautstark. Sie überlegen, wie der Flüchtlingsplage Einhalt geboten werden kann.
- Dame** Ein Skalde steht unter einem Fenster und spielt eine traurige Ballade. Vor kurzem starb die Herrin des Hauses.
- Bube** Mägde schütteln am Fenster die Kissen aus. Sie scherzen dabei und plötzlich fällt eines der Kissen hinab.
- 10 Die Wache schleift einen Mann in Lumpen mit sich. Fürs Betteln drohen ihm neun Peitschenhiebe.
- 9 Handwerker richten die Stuckarbeiten an einem Haus wieder her. Sie werden vom Hausmeister genau beobachtet.
- 8 Vor einem Laden liegen drei dicke Jagdhunde und blicken müde die Straße hinab. Vor ihnen ein Knochen mit Fleischfetzen.
- 7 Ein Priester klopft an eine Haustüre und bittet um Einlass. Es geht um Leben und Tod.
- 6 Zwei Händler sind auf dem Weg ins Kontor. Sie unterhalten sich dabei über die schlechten Geschäfte.

- 5 Eine Adelige bei ihrem täglichen Spaziergang. Sie wird von einem Diener begleitet.
- 4 Eine Patrouille der Stadtwache marschiert durch die Gassen. Die Männer scherzen.
- 3 Ein Mann schleppt einen schweren Schinken. Er liefert ihn an einen reichen Händler.
- 2 Eine muntere Rasselbande spielt mit Glasmurmeln auf einem Platz. Dienstmägde achten auf sie.

Lagerhäuser

- Ass** Eine Magd schäkert mit den Wachen. Sie hat gute Laune, denn ihre Herrin hat volle Speisekammern.
- König** Zwei Wachen sitzen vor einem Lagerhaus und scheinen zu schlafen. Doch sie sind tot.
- Dame** Gut gelaunte Wachen lassen den Weinschlauch wandern. Niemand von ihnen weiß eigentlich, von wo dieses willkommene Geschenk stammt.
- Bube** Zwei Wachen stehen vor einem der Lagerhäuser. Sie versuchen die Türe aufzubrechen.
- 10 Arbeiter schrubben eine der Seitenwände. Jemand hat "wir werten alle ferhungen" an die Wand geschrieben.
- 9 Eine Gruppe Leute steht vor den Lagerhäusern und schreit wütend. Sie fordert, dass endlich die Lebensmittel rausgegeben werden.
- 8 Zwei Männer klammern sich auf dem Dach eines Lagerhauses fest. Es sind Diebe, die sich verschätzt haben.
- 7 Ein Händler betritt mit einer Eskorte eines der Lagerhäuser. Kurz darauf ertönen Kampfgeräusche und Schreie.
- 6 Arbeiter heben schwere Fässer auf den Wagen eines Händlers, von denen eines zu Boden fällt und aufplatzt. Salzfleisch fällt hinaus.
- 5 Ein Rattenfänger steht mit seinem Hund vor einem Lagerhaus und trinkt einen Schluck Wasser. Er wirkt gelangweilt.
- 4 Arbeiter packen schwere Kisten auf einen Wagen, von denen eine herunterfällt und zerbirst. Steine kullern über die Straße.
- 3 Einige Wachen haben sich vor einem der Lagerhäuser versammelt. Sie besprechen den Einsatzplan der nächsten Woche.
- 2 Ein paar in Lumpen gekleidete Gestalten drücken sich hier herum. Sie planen in der Nacht einzubrechen.

Altstadt

- Ass** Einige Frauen tragen einfache, aber gute Kleider die Straße entlang. Sie suchen Käufer.
- König** Ein ausgehungertes Hund streift durch die Straße und sucht etwas zu fressen. Einige Leute haben ihn als Mahlzeit ausgewählt.
- Dame** Eine Frau einflussreiche wird zur Hinrichtung geführt. Sie weint und bittet um Gnade.
- Bube** Eine großer Trupp der Wache steht auf einem großen Platz. Sie bereiten jemanden zum Auspeitschen vor.
- 10 Ein Mann schiebt einen Karren mit Töpferwaren die Straße entlang. Eine Straßenbande hat ihn aufs Korn genommen.

- 9 Ein Priester der Eira geht zügig durch die Menge. Er weicht den Blicken aus und wehrt Bittsteller wortkarg ab.
- 8 Ein Dutzend Männer hat sich zusammengerottet und lauscht einem Kerl in Fellrüstung. Er fordert sie auf, zu den Waffen zu greifen.
- 7 Ein Gaukler steht auf dem Platz. Der Mann erzählt von tapferen Helden und schönen Frauen.
- 6 Eine Eskorte schwer bewaffneter Söldner sorgt für die Sicherheit eines reichen Mannes. Allerdings geleiten sie ihn in die falsche Richtung.
- 5 Ein Taschendieb streift durch die Menge. Sein Kompagnon ist ein räubiger Straßenkötter.
- 4 Zwei Geschwister liegen tot in der Gosse. Jemand hat ihnen die Schuhe gestohlen - falls sie Schuhe hatten.
- 3 Einige Huren streiten um einen verschimmelten Laib Brot. Abseits steht ein Mann und wartet, wer sein Brot akzeptiert.
- 2 Die Wache hat einen Mann in Lumpen in der Mangel. Es wird ihm Diebstahl vorgeworfen.

Taverne zur letzten Gelegenheit

- Ass** Jorg Nader sitzt an einem Tisch und ist in ein Gespräch vertieft. Er versucht jemanden für die Herdritter anzuwerben.
- König** Die Türe springt plötzlich auf und ein kalter Wind weht herein. Dann fällt die Türe von alleine wieder zu.
- Dame** Ein Engro tanzt angetrunken auf einem der Tische. Plötzlich fällt er hinten über und ist spurlos verschwunden.
- Bube** Ein Herdritter kommt herein und wechselt mit dem Wirt einige Worte. Dann dreht er sich um und verlässt eilig die Taverne.
- 10 Der Wirt, Jorg Nader, setzt sich zu einigen Gästen. Er erzählt eine Spukgeschichte.
- 9 Einer der Gäste steht angetrunken auf und wankt zur Theke. Er beschwert sich lautstark über das wässrige Bier.
- 8 Aus der Küche ist ein Schrei und dann lautes Klappern zu hören. Die Köchin hat sich verbrannt.
- 7 Auf einem Balken hockt eine magere Maus. Sie stiert trübe auf den Boden hinab.
- 6 Einige junge Leute sitzen an einem Tisch und betrachten eine Karte des Helfrostpasses. Sie planen eine alte Ruine zu erkunden.
- 5 Ein Engro sitzt vor dem Kamin und gibt lustige Reime zum Besten. Die Leute lachen laut.
- 4 Jorg Nader, der Wirt der Taverne, unterhält sich leise mit einem Herdritter. Es scheint sich um zwei Lanzen zu drehen.
- 3 In der Ecke sitzen drei Gestalten in dunklen Umhängen. Sie beobachten verstohlen die anwesenden Gäste.
- 2 Die Türe fliegt auf und ein Zwerg stapft herein. Er schüttelt sich und Schnee und Eis fliegen durch den Schankraum.

Suppenküche

- Ass** Die Suppe ist leer. Unmut kommt auf.
- König** Es ist plötzlich totenstill in der Suppenküche. Einzig das Schlürfen der Leute ist zu hören.
- Dame** Jemand mit einem blutigen Verband kommt herein und bittet darum, man möge seine abgeschnittenen Körperteile als Einlage verwenden.
- Bube** Einige Kinder sitzen in der Ecke. Sie bekommen Suppe, in die ein Ei zerschlagen wurde.
- 10 Jemand spuckt in den Suppentopf, um nicht teilen zu müssen. Es ist den Leuten egal.
- 9 Einer der Armen streift durch die Menge. Es handelt sich um einen Taschendieb.
- 8 Am Topf kommt es zwischen zwei Leuten zum Streit. Plötzlich gehen die beiden mit den Löffeln aufeinander los.
- 7 Ein Schwert der Notwendigkeit kommt herein. Es lässt sich schwerfällig auf eine der Bänke nieder und hält sich die Seite.
- 6 Jemand stellt eine Kanne heißen Kräutertee mit Rübenzucker zum Süßen auf den Tisch. Die Leute nicken voll freudiger Erwartung.
- 5 Einer der Leute stößt gegen den Suppentopf, der vom Feuer kippt. Eine der Gnadenschwestern wird schwer verbrüht.
- 4 Eine der Gnadenschwestern streut einige Kräuter in die Suppe und schnuppert am Dampf. Da bricht sie plötzlich zusammen.
- 3 Ein Straßenkind rennt herein, in der Hand eine fette tote Ratte. Die Leute klatschen erfreut Beifall, der unerwarteten Fleischeinlage wegen.
- 2 Die Leute jammern, dass die Suppe seit Tagen nur noch aus Schnee bestünde. Die Gnadenschwestern entschuldigen sich dafür.

Zeltstadt

- Ass** Eine eisige Windböe fegt durch die Zeltstadt. Einige Zelte sind schlecht festgemacht und werden weggerissen.
- König** Lumpenpack kauert mit scharfen Messern in der Nähe. Sie warten auf einsame Gesellen, um dessen Fleisch teuer in der Stadt zu verkaufen.
- Dame** Eine Gnadenschwester huscht mit finsterem Blick an den Zelten entlang. Sie überbringt schlechte Kunde.
- Bube** Zwei Weibsbilder raufen auf dem Boden miteinander. Die eine Frau beschuldigt die andere Frau des Diebstahls von einem Laib Brot.
- 10 Ein Schwert der Notwendigkeit steht vor einem Zelt und verweigert jedem den Einlass. Sein Schwertbruder hat gerade ein Stelldichein.
- 9 Ein Zwerg stapft zornig zwischen den Zelten hindurch. Er wurde bestohlen.
- 8 Eines der Zelte steht offen und die darin hausende Flüchtlingsfamilie ist zu sehen. Sie sind alle tot.
- 7 Drei Männer stehen vor einem Zelt und streiten sich. Einer hält eine Steckrübe, einer eine tote Ratte und der letzte einen Knüppel.

- 6 Zwei Frauen schieben einen Karren mit dreckigen Lumpen vor sich her. Sie wollen daraus Binden herstellen.
- 5 Ein Mann sitzt vor einem Zelt und blickt mit glasigen Augen in die Ferne. Er hat seinen Hunger mit Mohnsaft betäubt.
- 4 Mehrere Schwerter der Notwendigkeit bahnen einer Gnadenschwester den Weg durch die Menge. Die Schwerter sind dabei ziemlich ruppig.
- 3 Laute Schreie sind aus einem der Zelte zu hören. Aber niemand schert sich darum.
- 2 Aus dem Norden ist ein lautes Donnern zu hören, das langsam zu einem Rauschen verkommt. Der Boden erzittert kurz, dann ist Stille.

Das Heilende Haus

- Ass** Eine Gnadenschwester steht neben einer Toten. Die Schwester betet leise zu Eira.
- König** Zwei Schwerter der Notwendigkeit pressen ein Kind nieder. Eine Gnadenschwester schneidet dem Kind Eiterbeulen auf.
- Dame** Ein Mann sitzt auf einem der Betten und kratzt sich im Schritt. Eine Gnadenschwester erhitzt einen dünnen Draht im Feuer.
- Bube** Eine Frau liegt mit offenen starren Augen auf einem der Betten. Sie schreit plötzlich genau eine Minute lang, dann ist sie sofort wieder still.
- 10 Ein Eimer mit Fäkalien wird umgestoßen. Sämtliche Flüssigkeit sickert augenblicklich in den Boden weg.
- 9 Die Gnadenschwestern entzünden ein paar Kerzen. Für wenige Augenblicke erfüllt ein angenehmer Duft den Raum.
- 8 Jemand streift an der Habe der Kranken entlang. Ein Dieb auf der Suche nach leichter Beute.
- 7 Ein Schwert der Notwendigkeit geht langsam zwischen den Betten entlang. Der Krieger hält Wacht.
- 6 Ein Mann sitzt in der Ecke und schnitzt eine Krücke. Zu seinen Füßen hocken zwei kleine Kinder und spielen.
- 5 Eine Frau presst sich die Fäuste in den Schoß und stöhnt leise. Blut tropft aus ihren Augen.
- 4 Eine der Gnadenschwestern bereitet eine Salbe zu. Die Kräuter riechen nach Urin.
- 3 Aussätzige liegen in den Betten und blicken leidend in die Runde. Einer macht seinen letzten Atemzug.
- 2 Ein verletzter Krieger liegt schreiend auf einem Tisch. Sein Fuß wird amputiert.



Hellfrost Spielhilfe – Abenteuer in Aslov
 (cc) 2012 by Günther K. Lietz (<http://www.tavsal.net>).
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de) und das *Hellfrost*-Setting. *Savage Worlds* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* und *Hellfrost* sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.