

NR. 94
STUFEN 7-12

AVENTURIEN

SUMUS BLUT

LENA FALKENHAGEN

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 7-12



Das Schwarze Auge

10343
PDF

Das Schwarze Auge

SUMMUS BLUT





Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Armalion-Werte: Christian Lonsing

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGEN, 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.

ISBN 978-3-95752-917-6



Sumus Blut

von
Lena Falkenhagen

Ein Abenteuer
für den Meister und 3–5 Helden der Erfahrungsstufen 7–12

Mit Dank an Niels Gaul, der diese Ereignisse durch seine liebevolle Arbeit am DSA-Universum vorbereitet hat und ohne den es Klein-Walbirg heute nicht gäbe.



Inhalt

Vorwort.....	5
Der Hintergrund des Abenteuers	6
Was danach geschah	6
... und noch geschehen wird	6
Das Ifirnskind.....	8
Ein Fest zu Trallop	8
Warum Trallop?	8
Die Hochzeitsgesellschaft.....	9
Der Spion	12
Nagrachs Wilde Jagd.....	13
Der Fall.....	15
Ewiges Eis.....	16
Das Erwachen.....	16
Das Lager	17
Ausbruch.....	18
Der Ewige Winter.....	18
25.–28. Peraine: Norntal – Eestiva	22
Von Sumus Blut.....	33
29. Peraine: Vom Regen in die Traufe.....	36
29. Peraine – 1. Ingerimm: Die Jagd (auf die Helden)	39
1. oder 2. Ingerimm: Der Steinkreis.....	40
Ausklang: Die Befreiung	45
Anhang 1: Personen	47
Anhang 2: Artefakte	53
Anhang 3: Lykanthropie.....	54
Anhang 4: Bestiarium	55
Anhang 5: Armalion-Werte der Beteiligten	58



Vorwort

Verehrte Meisterin, verehrter Meister, herzlich willkommen zu **Sumus Blut**, dem Nachfolgeabenteuer zum **Levthansband**. Wie bereits angekündigt, führt dieser Band Ihre Helden in den eisigen Norden Aventuriens, wo sie unverhofft wieder der Dämonin Kyrjaka gegenüberstehen. Da die beiden Abenteuer auch inhaltlich aneinander anschließen, sollten Sie versuchen, für **Sumus Blut** zumindest einige der Helden des **Levthansbandes** wieder zu versammeln. Nicht nötig, wohl aber möglich ist es indes, dieselbe Gruppe weiterzuführen. Haben einzelne oder mehrere Ihrer Helden zudem das WunderWelten-Abenteuer **Winter des Wolfes** (in der **WuWe #35**) gespielt, eignen sich diese ebenfalls hervorragend für den vorliegenden Band, da sie mit der Errettung der Seele Dietrads von Ehrenstein Herzogin Walpurgas Gemahl erlöst und ihr eventuell diese Kunde selbst nach Perricum überbracht haben. Solchen Charakteren wird die Herzogin sicherlich bedingungslos vertrauen.

Besonders empfehlenswerte Helden für **Sumus Blut** sind Krieger, Elfen (auch Firnelfen!), Jäger und Geweihte, hier besonders die des Firun und der Ifirn (!). Daneben sind weiterhin sumunahe Charaktere wie Hexe, Druide oder der Wolfsschamane aus dem **Levthansband** geeignet, allein die Rahjani wird in Bjaldorn und Umgebung wohl ein wenig frieren. Es gibt nur einen Helden, von dem ich Ihnen abraten möchte, nämlich den Praiotus.

Lesen Sie sich das Abenteuer aufmerksam durch und entscheiden Sie auch anhand der Persönlichkeit Ihrer Helden, wie geeignet sie für **Sumus Blut** sind – immerhin müssen sie in eine Besatzungszone reisen, die noch schlimmer als das orkbesetzte Svelltland von Willkür und Gewalt beherrscht wird. Die Motivation mancher Helden werden Sie vielleicht etwas variieren müssen, wenn Sie eine Rondragewehte oder einen Schwarzmagier integrieren ... Wichtig sind weiterhin Kenntnisse der nivesischen Sprache, über die mindestens ein Charakter verfügen sollte.

Angemerkt sei, daß sich dieser Abenteuerband auf die Box **Barabads Erben** bezieht, die im Juli 1999 bei Fantasy Productions erschienen ist und deren Kapitel **Nagrachs Ewiges Eisreich** sich mit dieser verdorbenen Region beschäftigt, in der auch große Teile von **Sumus Blut** spielen. Das Abenteuer **Winternacht** von Momo Evers und Sven Wasner enthält zudem spannende und gruselige Elemente, die Sie problemlos auch als Vorlage für diesen Band verwenden können.

Zum Schluß möchte ich Ihnen und Ihrer Spielrunde mit einem „Ifirn befohlen!“ viel Spaß und Spannung wünschen und hoffen, daß es Ihren Helden in der Tat gelingen wird, **Sumus Blut** zu erretten ...

Lena Falkenhagen



Der Hintergrund des Abenteuers

Falls Sie das **Levthansband** nicht kennen, hier ein kurzer Überblick über die für diesen Band wichtigen Geschehnisse: Die Dämonenwölfin *Kyrjaka* vermag mit dem Raub an der Kraft Sumus ihre unheilige Existenz auf Deres Antlitz zu verlängern und versucht deshalb, den starken Quell im Berg Silberkrone des Rhorwed-Gebirges an sich zu reißen. Dort aber wohnt die Königin der Silberwölfe, Larka, mit ihrem Volk, so daß Kyrjaka

versucht, die alte Feindin mit dem mächtigen Levthansband zu überwinden, das sie mit Hilfe der Hexen des Rhorwed aus dem Rahjatempel zu Tiefhusen stehlen läßt. Durch den persönlichen Einsatz einiger aufrechter Recken kann Larka befreit und Kyrjaka vertrieben werden, das Levthansband wird zurück zum Rahjatempel gebracht und sowohl Silberwölfe wie Hexen aus dem Bann der Dämonin befreit.

Was danach geschah ...

Die Dämonin Kyrjaka fühlte ihre Macht schwinden. Mit ihren gierigen Sinnen nahm sie Sumus Kraft im Norden wahr, die nicht nur stark, sondern auch gerade unter der Oberfläche Deres darauf wartete, geerntet zu werden. Nichtsahnend galoppierte sie in das Eisreich, um dort allerdings schon jemand anderen am Quell der Kraft vorzufinden: Glorana die Schöne, Trägerin eines Splitters der Dämonenkrone. Die Wölfin belauerte die Hexe und brachte es fertig, ihr zwei schwache Theriak-Quellen abzunehmen, deren Ertrag jedoch gerade eben reichte, um Kyrjaka in dieser Sphäre zu halten. Nun jedoch erspürten Wölfin und Hexe einen außerordentlich starken Vorrat des 'Grünen Goldes' an einem Ort: dem *Hain der Schlafenden Mutter*. Dieser sumuheilige Ort dient einem Zirkel Druiden und Wolfsschamanen als Ritualplatz, und diese Leute haben naturgemäß etwas dagegen, daß man Sumu die Kraft gewaltsam entreißt und ihren Hain abtötet ...

Glorana die Schöne hingegen hat andere Sorgen. Seit einigen Monden peinigen sie Träume der Vernichtung Gloranas und

des Brechens von Nagrachs unheiligem Griff um das Land. Maßgebend für diese Schreckensvision seien zwei Frauen, die, jetzt noch im Kindesalter, in ferner Zukunft Nagrachs Macht auf Dere beenden würden. Den erzdämonischen Herrscher der Hexe schrecken diese Bilder natürlich ebenfalls, so daß er seine Dienerin anhält, alles nur erdenkliche zu tun, um diese beiden Mädchen zu finden und zu verhindern, daß sie ihre Prophezeiung dereinst einmal erfüllen werden.

Die Herrscherin des Eisreiches gedenkt, dem Erzdämon diesen Wunsch zu erfüllen, jedoch anders, als er das womöglich im Sinn hat. Anstatt die Kinder töten zu lassen, entführt sie sie aus den Händen ihrer Eltern und nimmt sie zu sich, um sie als ihre Töchter aufzuziehen. Denn die Macht der Kinder ist bereits jetzt beachtlich.

Genau diese Entführung aber ist es, die Ihre Helden mit ins Spiel bringt und vermutlich zur Zerschlagung von Gloranas Plan führt.

... und noch geschehen wird.

Damit kommen wir zur Rolle Ihrer Helden in diesem Abenteuer. In Trallop ordnet man im Phexmond die Angelegenheiten des Herzogtums nach den kürzlichen Unruhen. Herzogin Walpurga läßt ein, und neben den Hohen und Edlen befinden sich auch die Helden auf der Bärenburg im Herzen der Stadt, sei es nun als geladene Edelleute oder Geweihte oder als Bedeckung für einen anderen Adligen. Schließlich gibt es am 4. Peraine, am Tag der Thalionmel, eine Hochzeit zu feiern. Das Fest schreitet voran, bis man schließlich selig in Borons Arme sinkt, doch unsere Helden wachen in der Nacht auf und werden Zeugen, wie die unheilige Wilde Jagd Nagrachs in das Zimmer der Prinzessin Walbirg eindringt und das Kind entführt – und werden selbst mit in den Schlund der Wilden Jagd gerissen!

Ohne Erinnerung an ihre Versklavung finden sich die Helden als Arbeitssklaven in Glorania wieder, dem neuen, nördlichen Feind des Bornlands. Durch wahrsagende Träume aus Gloranas Macht befreit, vermögen sie zu fliehen und werden wieder auf die Spur

Walbirgs gesetzt, die sich noch immer in der Macht Gloranas befinden muß.

Auf dem Weg begegnen den Helden andere Schrecken als noch damals im besetzten Orkland, denn hier ist die Besatzung dämonischer Natur. Das fluchbeladene Lettjaskaja, die nach Theriak bohrenden Dämonen und Nagrachs Macht lassen Land und Leute geradezu nach Befreiung schreien, doch zunächst geht es weiter nach Eestiva, immer begleitet von den huschenden Schatten der Wölfe.

Hier treffen die Charaktere auf die Druidin Dana, bei der sie Unterschlupf finden werden. Sie berichtet den Fremden, von denen sie geträumt hat, von ihrer Tochter Bishdara, die ebenfalls von Gloranas Wilder Jagd geraubt wurde. Sie bittet die Helden, die Kinder unverseht zurückzubringen, da ihnen Großes vorherbestimmt sei.

Königin Glorana jedoch verlor in der Zwischenzeit die beiden Mädchen an Kyrjaka, die mit ihnen auf die Suche nach einem



großen Theriak-Vorrat ging – dem Sumuhain. So folgte Glorana der Dämonin nach Eestiva und trifft dort auf die Helden, die ihr nur knapp entkommen. Auf den Spuren der Dämonin und verfolgt von Gloranas Schergen, hetzen die Charaktere zu dem Heiligtum, wo sie schließlich Iloïnen Schwanentochter und ihr Rudel herbeirufen können.

Drei feindliche ‘Truppenkontingente’ stehen sich nun also gegenüber, so daß die Helden in Verhandlungen einsteigen müssen: Erst Glorana, dann Kyrjaka treten auf sie zu, um ihnen eine Allianz gegen die jeweils andere anzubieten. Der Preis dafür ist jeweils entweder die Kinder oder der sumuheilige Ort – beides Dinge, die die Helden nicht herausgeben können und vermutlich nicht ausliefern wollen. Daß beide die Helden hinterher hintergehen werden, hilft ihnen vielleicht, selbst an ihrem Verrat zu arbeiten ...

Nach der Schlacht, aus der je nachdem, auf welche Seite sich die Helden schlußendlich schlagen, entweder Gloranas Hauptmann Halman von Gareth oder Kyrjaka siegreich hervorgeht, wird der Überlebende zunächst zu dem im Heiligtum bereits unter den Eisnadeln hervorquellenden Blut Sumus zurückkehren, um sich dort zu heilen – bei Halman ein Vertragsbruch, da er den Hain den Helden versprach, bei Kyrjaka die Vorbereitung auf den neuerlichen Diebstahl der Kinder. Mit Magie oder dem Ifirnspeil kann es den Helden hier gelingen, die Eisnadeln zum Detonieren zu bringen und so (selbst schwer verletzt) den letzten Kontrahenten mit einem Großteil seiner Truppe zu vernichten.



Das Ifirnskind

Ein Fest zu Trallop

Allgemeine Informationen:

Als sich die winterlichen Nebel über dem Weidener Land zu lichten beginnen, ruft Herzogin Walpurga von Löwenhaupt all ihre Vasallen, die Grafen, Barone und Ritter (die in den Schlachten von Ysilia, an der Trollpfote und in den darauf folgenden Weidener Unruhen zwar nicht immer siegreich, gleichwohl heldenhaft für die gute Sache gefochten hatten) auf den 17. Phex des Götterlaufes 29 Hal in die Bärenburg zu Trallop.

Ein Mond ist seit dem entscheidenden Zweikampf um die Bärenkrone vergangen: Der Thronräuber Baeromar, von Frau Walpurga eigenhändig erschlagen, ruht nun in einer prinzlichen Grabstatt nahe der weidenumstandenen Gruft der Weidener Herzöge. Neun Monate lang nannte sich der Verräter 'Herzog von Weiden' und hielt Trallop besetzt, doch seit dem Tsamond sitzt die Bärenkrone wieder fest auf dem rechten Haupt, und es scheint, als herrsche endlich Frieden im mittnächtlichen Herzogtum.



Doch die neugefügte Ordnung will bewahrt und gestärkt werden, und darum hält die Herzogin vom 17. Phex bis zum 4. Peraine auf Ingramms Weißer Feste zu Trallop Hof, um die Treueschwüre ihrer Vasallen zu empfangen, Verräter zu ächten und zu richten und die Getreuen für ihre Dienste zu belohnen. Zwölf und sechs Tage lang schmückt sich die Herzogenstadt mit dem ersten Grün des Jahres, wird Bier und Brannt auf allen Straßen und Gassen ausgeschenkt und die Kornhäuser zu Hohenufern geöffnet – wäh-

rend in der Burg die uneinsichtigen unter den Rittern vom Orden der Silberfalken, dessen Hochmeister der Schurke Baeromar war, verbannt oder ihren Verbrechen gemäß auf dem alten, vom Blut der Gerichteten dunkel gefärbten Richtblock enthauptet werden. Die Herzogin läßt jedoch zumeist Gnade walten und findet weit mehr Gefallen daran, den verdienten Kämpen Avon Nordfalk und ihren Vetter Emmeran von Löwenhaupt zu Grafen von Baliho respektive Heldenruz zu erheben, gemeinsam mit ihren Kindern Arlan und Walbirg in den schattigen Gärten des Alten Vorwerkes Schneetrolle zu bauen oder sich höchstselbst um die Hochzeitsvorbereitungen ihrer Base Selinde von Löwenhaupt zu sorgen, die sich am 4. Peraine (dem Tag der Heiligen Thalionmel) mit Geron Leomir von Blauenburg, dem mächtigen Erzkanzler des rondrianischen Ordens der Wahrung vom Rhodenstein, vermählen möchte. Allein die Brückengräfin Gilamund von Grünauen wird am Tag zuvor wegen Hochverrates zum Tode verurteilt, da sie es war, die den Thronräubern die Tore zur Stadt öffnete und all das Unglück erst möglich machte.

Meisterinformationen:

Trallop ist die Hauptstadt Weidens, an der Flußmündung des Pandlaril in den Neunaugensee gelegen. Die Bewohner sind einfache, hart arbeitende Menschen, die sich streng an die Sitten der Frau Travia halten. Zwar gibt es kaum Gasthäuser, doch findet ein Wanderer leicht Unterkunft bei den Städtern, solange er sich an die Gesetze der Gastfreundschaft hält. Zudem kann man Unterkunft am Ortseingang erhalten, wo es sich die Therbuniten und Badilakaner zur Aufgabe gemacht haben, den Reisenden Gastung zu gewähren.

Einen Plan und eine detaillierte Beschreibung der Herzogenstadt finden Sie in der Spielhilfe **Das Herzogtum Weiden** von Niels Gaul.

Warum Trallop?

Meisterinformationen:

Wenn Sie sich fragen, was die Helden in die Hauptstadt Weidens treibt, um hier das Abenteuer zu beginnen, seien Ihnen ein paar Vorschläge unterbreitet. Zunächst einmal könnten die Recken auf Seiten Walpurgas gegen Baeromar und seinen Verrat gekämpft haben, was ihnen bei der Herzogin natürlich einen deutlichen Sympathievorschub einräumen würde. Sie könnten mittels der **Aventurischen Boten 77, 79 und 80** ein Kurzzenario entwerfen, bei dem Ihre Helden mit am Sturz Baeromars beteiligt sind.

Ansonsten könnten der Truppenaufmarsch der Weidener und Nordmärker Ihre Helden nach Trallop gezogen haben, sei es als Söldnerin, Heiler oder Priester, oder die Einkehr des Friedens

sie zurückgerufen haben, um dort Geschäfte zu treiben, am Volksfest teilzunehmen, nach der Tante zu schauen ...

Hat Walpurga die Helden bereits im **Levthansband** beauftragt (s. dort, S. 8)? Kennen die Helden die Herzogin oder ihre rondrageweihete Base Selinde von Löwenhaupt bereits aus der Dämonenschlacht oder einem anderen Abenteuer? Sind sie (zumindest teilweise) gar selber adlig oder geweiht? In diesen Fällen würden sie sogar persönlich auf die Bärenburg eingeladen, um an dem Thalionmeltag und dem stattfindenden Hochzeitsfest teilzunehmen.

Erfüllen Ihre Helden keine der angegebenen Kriterien oder sind sie einfach für einen Adelshof ungeeignet, müssen Sie wohl oder übel auf die 'Holzhammermethode' zurückgreifen:



Allgemeine Informationen:

Das Volk auf dem dichtbevölkerten Marktplatz jubelt und wirft begeistert die Mützen und Hüte in die Luft, als in der Ferne ein Reitertrupp vorbeizieht – die Hochzeitsgesellschaft mit dem Bräutigam trifft ein! Von eurem Platz aus kann man die Reiter kaum unterscheiden, doch aus einer der Kutschen lugt ein kleines, helles Gesichtchen hervor, das am Vorhang vorbei direkt zu euch herüberspäht. Eine kleine Kinderhand winkt zu euch herüber, dann fährt die Kutsche um eine Kurve.

Wenig später: Ein Herold mit dem Wappen der Löwenhaupts tritt auf euch zu und verbeugt sich artig. „Verehrte Damen und Herren, im Namen Walbirgs von Löwenhaupt, der Prinzessin

von Weiden, seid Ihr zur Feierlichkeit auf die Bärenburg geladen. Die Herzogin Walpurga unterstützt diese Bitten, da Ihre Hoheit Euch gerne kennenlernen würde.“

Meisterinformationen:

Walbirg hat bisweilen merkwürdige Ideen, von denen Walpurga inzwischen schon bemerkt hat, daß sie weniger kindlicher Willkür entspringen, als tatsächlich einen tieferen Sinn zu verfolgen scheinen.

Die Ahnungen der Prinzessin haben bereits einige Male auf eine intuitive Begabung hingewiesen, die die Herzogin zu ergründen trachtet.

Die Hochzeitsgesellschaft

Meisterinformationen:

Zur Mittagsstunde werden nach altem Brauch die viermal zwölf Banner der Weidener Baronien eingeholt (allein das Wappen des Herzogtums und der Löwenhaupts flattert danach noch von Ingramms Löwenturm) und das Horn Fantholi geblasen. Mit den Worten „Gehet mit Rondra, Maß und Mut“ verabschiedet die Herzogin ihre Vasallen und entläßt sie zu den heimischen Burgen und Höfen. Der Landtag ist beendet, doch der festliche Abschluß findet erst noch statt.

Sind die Helden zur Hochzeit selbst geladen, sei dies durch die Herzogin, die Braut (Hochgeweihte Selinde) oder den Bräutigam (Erzkanzler Geron von Blauenburg), sollten sie zur zweiten Rondrastunde im Rondratempel zu Trallop eintreffen, das westliche Gemäuer in der Ordensburg der Donnerer.

Allgemeine Informationen:

Der Tempel der Leuin ist ein prachtvoller und zugleich wehrhafter Bau: Strahlend weiße Mauern werden geschmückt von zwei riesigen, roten Löwinnen. Ihr schreitet zwischen den anderen Gästen durch das hohe Portal, dem gegenüber ein gewaltiges bronzenes Standbild der Herrin von Blitz und Donner steht. Die Wände sind geschmückt mit sorgfältig geknüpften Teppichen, die die Taten der Heiligen von Geron bis Yppolita von Kurkum zeigen – einige der Werke scheinen noch aus der Zeit vor Bosparans Fall zu stammen, so alt wirken sie, andere sind frisch hinzugefügt. An diesem Tag ist das Webtuch der Heiligen Thalionmel auf ihrer einsamen Wacht gegen ein hundertfaches Heer von Ungläubigen auf der Brücke von Neetha mit jungem Steineichenlaub geschmückt.

Der Bräutigam ist gewandet in seine beste Tracht, den strahlendweißen Wappenrock mit blutrotem Löwinnenkopf und rotem Mantel mit dem Ordenswappen über dem Herzen, die Braut (zugleich auch die Tempelvorsteherin) trägt das Gewand einer rondrianischen Hochgeweihten, in dem sie hochgewachsen und aufrecht dasteht, die blonde Mähne ungezügelt, in all ihrer herben Schönheit.

Neben den beiden Brautleuten warten Walpurga von Weiden als Brautführerin, Baron Rondrian von Blauenburg als Bräutigamsführer (der Bruder des Gemahls), die die beiden Geweihten vor

den Altar des Tempels und Seine Eminenz Brin von Rhodenstein führen, den Wahrer der Senne Mittellande und obersten des Rhodensteiner Ordens.

Auch das Publikum ist erlesen: Landt-Hauptfrau Isewene von Weiseprein, Vertreterin des Herzogs der Nordmarken, von dem man gerüchteweise sagt, er fordere als Gegenleistung für die Nordmärker Hilfe um den Thron von Weiden die Hand der Herzogin für seinen Sohn Frankward, nebst einigen Nordmärker Adligen; der Weidener Hochadel hat sich fast komplett eingefunden, als da wären Gräfin Walderia von Löwenhaupt zu Bärwalde, die ganze Familie Löwenhaupt von Walpurgas Großmutter Adilgunde bis hin zu Erbprinz Arlan und Klein-Walbirg, die Grafen Avon Nordfalk zu Baliho und Emmeran von Löwenhaupt zu Heldentrutz sowie der Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach der Sichelwacht, Haus- und Hofmeister Eberwulf von Weißenstein, Aldewein von Weißenstein (den man den ‘Reitenden Troll’ nennt), Tannfried von Binsböckel; dazu viele rondrianische Frauen und Mannen in den Wappenröcken der Rhodensteiner, Donnerbacher und Donnerer, doch auch einige wenige Wappen tobriischer Barone vermag man auszumachen.

Unter den heiligen Gesängen der Rondrianer werden die zukünftigen Eheleute vor Brin von Rhodenstein geführt, der sie mit ernster Miene erwartet. Mit einem Kniefall erweisen ihm die vier hohen Herrschaften die Ehre und tragen ihm das Anliegen vor: „Euer Eminenz“, spricht Frau Walpurga, „Selinde von Löwenhaupt wünscht im Namen Rondras den heiligen Bund der Ehe einzugehen.“ Rondrian von Blauenburg wiederholt den Wunsch im Namen seines Bruders, und der Priester fragt mit forscher Stimme: „Wer ist es, der die beiden Eheleute freigibt?“ Der kräftige Wind rauscht in die Fensteröffnungen, als die Herrscherin „Walpurga von Löwenhaupt, Herzogin von Weiden und Base der Braut!“ antwortet, und der Baron „Rondrian von Blauenburg, Baron von Wolfenbinge, Bruder des Bräutigams!“ spricht, und beide treten zurück.

„Speist vom heiligen Bock, denn auch der Ehebund ist ein Kampf im Namen der Herrin Rondra!“ Der junge Brin von Rhodenstein reicht beiden ein Stück gebratenes Fleisch in den Mund. „Prüft euch vor den Augen der Göttin, beweist, daß ihr würdig seid, daß



euer Bund Ihren Segen trägt.“ Und an alle Anwesenden gerichtet, spricht Brin die rituellen Worte des Rondrariums: „So sollen die Liebenden im leuingefälligen Kampfe das Blut des anderen vergießen, um den Wert dieser Bande schätzen zu lernen. Und wenn solches geschehen ist, sollen sie fortan mit ihrem Heile und Wohle dafür einstehen, daß dem anderen nimmer mehr ein Leid geschehe.“ Raunen geht durch die Reihen der Gäste, als ein fernes Grollen zu hören ist, als die Eheleute ungerüstet von den beiden Verwandten ihre Langschwerter erhalten und beginnen, sich langsam zu umkreisen. Zu den Zeilen aus dem Rondrarium, die der Bundesmeister mit heller Stimme zitiert, führen sie eine Reihe von Schlägen gegen den anderen, die gerade im letzten Augenblick mit der richtigen Wehr pariert werden, und wer die heilige Konzentration in den Gesichtern der Eheleute betrachtet, könnte sie eher für Feinde denn für Liebende halten.

Meisterinformationen:

Lassen Sie dem intuitivsten (oder sinnenschärfsten) Ihrer Helden zu diesem Zeitpunkt eine dubiose Gestalt auffallen, die sich in der Nähe der nordmärkischen Gesandtschaft aufhält, jedoch nicht so recht dazuzugehören scheint. Der dürre Mann mit dem vorspringenden Kinn und den dunklen, nivesisch schräggestellten Augen nutzt das Gefecht der Eheleute als Ablenkung, um ungestört die Amme mit den beiden prinzlichen Kindern Arlan und Walbirg zu mustern. Der Held/die Heldin kann

beobachten, daß sich der Mann vorsichtig durch die Menge schiebt (die gebannt dem Hochzeitsgefecht zuschaut), um einen besseren Blick auf die herzogliche Familie zu erhalten. Dies allein ist noch kein Verbrechen, doch wird die Szene den Helden für später im Gedächtnis bleiben. Wollen die Charaktere Informationen zu dem düsteren Gesellen einholen, kennen ihn die Nordmärker allein vom Sehen – kein einziger kann seinen Namen nennen oder kennt ihn vom heimatlichen Hof. Auch die Weidener Adligen kennen ihn nicht – sollten die Helden jedoch unter dem Gesinde fragen, kann ihnen das Hausgesinde mitteilen, er sei seit einem Mond, seit die Herzogin wieder da sei, Kammerdiener. Was ein Kammerdiener aber bei der Hochzeitsfeierlichkeit unter den nordmärkischen Edlen zu suchen hat, mögen sich die Helden selbst zusammenreimen ...

Allgemeine Informationen:

Derweilen tobt draußen der Sturm, und Regen rauscht heran. Zum Schluß dann folgt die *Besiegelung*: Beide lassen die Wehr außer acht und schlagen sich eine blutige Wunde – Symbol des letzten Schlages, den sie gegeneinander führen sollen. Mit einem wilden Schrei zieht Selinde Geron das Schwert über die Brust, so kunstvoll, daß Wappenrock und Haut zerschnitten sind, der Gemahl aber nur leicht verletzt wird. Der wiederum führt seinen Schlag still und kraftvoll, so daß seine Klinge der Geliebten Haut und Wams über Schulter und Schlüsselbein zerteilt.

“Der Göttin gefällt’s!” ruft Brin in die Menge und reißt die Arme empor, und unter den “Rondra gefällt’s!”-Rufen der Menge lassen die Eheleute die Schwerter fallen und sinken einander in die Arme, um ihr Blut zu vereinigen.

Der wilde und leidenschaftliche Kuß läßt auf eine rondrianische Hochzeitsnacht schließen ...

Das Gewitter ist noch nicht heran, als ihr mit den Feiern zur Bärenburg zieht – der Schneeregen aber wohl, der sich zu einem rechten Hagelsturm steigert, so daß man schließlich lachend und naß in der Herzogshalle anlangt.

Meisterinformationen:

Entgegen dem Brauch findet das folgende Fest auf der Bärenburg statt, nicht im Haus des Bräutigams. Die Eheleute verschwinden unter dem Johlen der Gäste und Spielleute für etwa zwei Stunden auf ihr Gemach, während sich die Geladenen schon einmal warmfeiern. Dann platzt man in das Ehezimmer, bringt die beiden Frischvermählten ins Bad und läßt sie waschen und ankleiden, um sie schließlich wieder auf die Feier zurückzuholen – rauhe, aber herzliche Sitten!

Allgemeine Informationen:

Kichernd und lachend ziehen einige junge Mädchen den Ehemann in die Festhalle, während die Gemahlin von den jungen Burschen umringt wird – unter ihnen der erst sechsjährige Arlan von Löwenhaupt, der Thronerbe Weidens. Die Spielleute greifen in die Saiten und spielen mit Fidel, Leier und Untertrommel zu





einem fröhlichen Tanz auf, in den sich die Brautleute mit ihren Freunden ausgelassen einreihen. Allein die Herzogin hält sich, obwohl ehrlich freudevoll für ihre Base, abseits – das Feiern fällt ihr noch nicht wieder so leicht wie das Trauern. Auf ihrem Wams schimmert seit ihrer Rückkehr aus den Hallen der Noioniten und Seelenheiler Perricums das gebrochene Rad Borons, des Herrn des Vergessens und des Todes.

Meisterinformationen:

Spielen Sie je nach Stimmung der Gruppe ein ausgelassenes Fest breit aus oder fassen Sie es zusammen – allein den aufrechten Weidener Kämpen, Aldewein von Weißenstein, sollten die Helden näher kennenlernen. Der Retter Prinz Arlans und Frau Yolinas (Walpurgas Mutter) ist nicht nur (fast) so groß wie ein Troll, sondern im Armdrücken auch so stark, und das kombiniert mit der Trinkfestigkeit eines Thorwalers. Der herzliche und liebenswerte Mann ist der Herzogenfamilie treu ergeben, jedoch genauso unkonventionell und abenteuerlustig wie so mancher Held ...

Die Frischvermählten lassen sich gerne von den begeisterten Gästen – hauptsächlich den jüngeren – dazu auffordern, ein Übungsgefecht zu zeigen, das sich allerdings wiederum ernsthafter darstellt, als man das vielleicht von den Schaukämpfern auf dem Gaukelplatz kennt. Ganz den Lehren der Göttin gefällig, nehmen Selinde und Geron das Gefecht sehr ernst und überlassen dem anderen keinen Fußbreit Boden ohne Kampf. Doch immer schwirren die scharfen Waffen haarscharf an dem Gegner vorbei, ohne ihn zu verletzen – ein Schauspiel, das bei den Zuschauern ehrfürchtiges Schweigen hervorruft.

Natürlich sind sie gerne auch bereit, mit anderen die Klängen zu kreuzen und hinterher auch einfach gut zu zechen, wie es in Weiden Sitte ist. Allein, zumindest zwei Szenen sollten Sie noch in den Abend einflechten:

Der Schlaftrunk

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden, die sich in der Nähe von Walpurga und ihren Kindern aufhalten, *Sinnenschärfe*-Proben +5 würfeln. Mindestens einem sollte die folgende Szene auffallen, so daß er mit Hilfe seiner Freunde eingreifen kann:

Allgemeine Informationen:

Prinz Arlan tanzt mit Frau Algrid von Hohenstein, der Amme, gerade einen wilden Stampftanz, zu dem die schon angetrunkenen Feiern den begeistert und belustigt (mehr oder weniger) im Takt klatschen und mitstampfen, die kleine Walbirg hüpfte auf dem Bein ihrer Mutter munter mit, da fällt euch eine ruhige, sehr unauffällige Gestalt inmitten des fröhlichen Chaos auf. Ein hagerer Mann mit leicht nivesischen Zügen und einem deutlich vorspringenden Kinn hält gerade seine Hand über den Tisch, auf dem die herzoglichen Bierkrüge und Bratenschalen stehen, als wolle er eine niedergebrannte Kerze pflichtschuldig ausblasen.

Nach anfänglichem Mißtrauen erkennt ihr jedoch eine Flüssigkeit, die aus seinem weiten Ärmel in einen der Krüge tropft. Als spüre der Mann eure Aufmerksamkeit, sieht er auf – und als eure Blicke sich treffen, taucht er sofort in die entgegengesetzte Richtung ab und verschwindet in der wogenden Menge der Feiern den.

Der Tanz Jung-Arlans und Frau von Hohensteins ist beendet, und herzlicher Beifall brandet auf. Herzogin Walpurga zieht ihren Sohn zu sich heran und drückt ihm einen mütterlichen Kuß auf die Stirn, um sich schließlich immer noch mit einem Schmunzeln auf den Lippen umzuwenden und zu ihrem Humpen zu greifen.

Meisterinformationen:

Hier gilt es natürlich, sowohl der Herzogin den Humpen zu entreißen, wie auch den Schurken zu stellen. Es sei Ihnen und der Geschicktheit Ihrer Helden überlassen, ob der Spion bereits hier gestellt wird, oder ob er entkommt und es zu einer weiteren Begegnung kommt, bei der er versucht, der Amme erneut den Schlaftrunk unterzuschieben. (Zu weiteren Informationen siehe Abschnitt **Der Spion** auf Seite 12.)

Das Prinzeßchen Weidens

Meisterinformationen:

In dieser Szene wird Klein-Walbirg Ihren Helden noch einmal persönlich vorgestellt, damit sie später wissen, für wen sie eigentlich streiten. Das vierjährige Mädchen sollte den Helden ans Herz wachsen, obwohl immer auch der Eindruck mitschwingen muß, daß hinter den großen, klugen Augen des Kindes eine tiefere Weisheit wacht, als die Helden sich erträumen können.

Geben Sie zumindest einem der Helden zu einem Zeitpunkt des Festes die Information, daß die kleine Walbirg in dem Vorraum spielt, der nach draußen und zum Wehrgang hoch führt (die Türen vom Vorraum zur Herzogenhalle stehen offen, der Raum führt wiederum direkt auf den Hof). Falls der Held der Amme Bescheid geben will, kann er sie nicht finden, und sollte er Walbirg zurück zur Mutter führen wollen, wird sie sich zunächst (ruhig) sperren, dann aber doch folgen – die Klügere gibt schließlich nach. Später dann folgt diese Szene:

Allgemeine Informationen:

Draußen grollt und tobt der Sturm, doch hier in der Herzogenhalle ist es warm und trocken. Eine kräftige Bö zieht jedoch herein, als sich die Türe öffnet und Algrid von Hohenstein, die Amme der herzoglichen Kinder, völlig durchnäßt und mit einer Sturmlaterne in der Hand hastig hereintritt und die Türe schnell wieder hinter sich schließt. Besorgt tritt sie auf euch zu, beugt das Haupt und fragt: „Edle Herrschaften, habt Ihr die Jungfer Walbirg gesehen? Vor einer Weile spielte sie noch brav mit ihrem Fellbären, doch ich vermisse sie nun schon seit einer Weile!“

(Teilt man ihr mit, daß das Mädchen vor einer Weile noch im Vorraum gespielt hätte, wird sie danken und in der Vermutung



noch einmal draußen suchen gehen, daß sie sie einfach übersehen hat. Sie schließt mit den Worten:) „Habt vielmals Dank für Eure Hilfe, edle Herrschaften, doch solltet Ihr die Jungfer sehen, so teilt ihr doch bitte mit, sie möge sich dringlichst bei mir oder ihrer Frau Mutter einfinden. Es ist schon lang nach Schlafenszeit!“ (Auf die Treppe zum Turm angesprochen:) „Aber nein, auf den Löwenturm geht das Prinzeßchen schon nicht hinauf, das hat sie noch nie getan!“

Meisterinformationen:

Schön wäre es, wenn sich die Helden selbst auf die Suche machen und tatsächlich auf den Gedanken kämen, daß Klein-Walbirg dieses Mal natürlich auf den Löwenturm geklettert ist. Der alte Wachturm ist allerdings wirklich kein Spielplatz für Kinder (Höhenängstige werden sich nur bei einer mißlungenen Probe hinauftrauen):

Allgemeine Informationen (je nach den Handlungen der Helden vorzulesen):

Allein Holzdecken mit breiten Ritzen dazwischen trennen euch von den darunterliegenden Geschossen. Im Keller steht man vor einigen verschlossenen Türen, doch hier ist Klein-Walbirg auch nicht zu sehen. Die Holztreppe hinauf ist schmal, besitzt aber immerhin ein Geländer zur Sicherung. Der Turm ist eng, zugig und kalt, die Treppen hoch und steil, so daß vom stetigen Treppauf bald die Waden schmerzen. Neben dicken, breiten Zwergenfußabdrücken und den Spuren zarter und schmaler Frauenschuhe findet ihr auf halber Höhe auch bald, was ihr sucht: den Abdruck einer kleinen Kinderhand im Staub des Randes einer Stufe. Noch ein paar Treppentrunden höher kommt ihr an einem Kämmerlein vorbei, unter dessen Schwelle Licht durchscheint, doch der Abdruck eines Kinderfußes führt euch weiter hinauf. Um die Mauern tobt der Sturm – ist es die Sturmherrin, die diese Nacht segnet? Schließlich steht ihr vor einer niedrigen Holztüre, die hinaus auf die Plattform führt und euch förmlich aus der Hand gerissen wird, als ihr sie öffnet.

In der Dunkelheit seht ihr, mit flatterndem weißen Haar, Klein-Walbirg auf Zehenspitzen an der Brüstung stehen, den Blick gen Altentrallop gewandt.

Als sie euch kommen hört, wendet sie sich um – im Schein eurer Laterne glühen die bernsteinfarbenen Augen förmlich. Auf ihrem

Wams schimmert ein Schwanenamulett, das aus Eis und Schnee geschnitten scheint und doch nicht von der Wärme schmilzt. Im Sturm wankend kommt sie auf euch zu, nimmt (Heldennamen) Hand und führt sie zur Brüstung. Mit ihrem kleinen Finger weist sie hinaus zum Boronger: „Großvater Herzog ist traurig!“ verkündet sie mit wissendem Gesichtsausdruck und kuschelt sich an ihren Beschützer.

Meisterinformationen:

Walbirg wird möglichst eine Heldin wählen, aber es kann natürlich auch ein Held sein, am besten jener oder jene, die sich am Abend bereits mit Walbirg beschäftigt hat oder sich für sie interessiert. Ansonsten wählen Sie in dieser Reihenfolge Firun-/Ifirngeweihten, Hexe/Druide oder einfach einen geselligen Charakter.

Im weiteren Gespräch läßt sich das kleine Mädchen aus der Nase ziehen, ihr Großvater habe sie gerufen (der alte Herzog Waldemar!) und sehr traurig ausgesehen, um ihr zu sagen, daß er sich Sorgen mache. Walbirg spreche häufiger mit ihrem ‘Großvater Herzog’, und sie wisse auch, daß ihre Mutter dies auch täte, manchmal auf dem Anger oder in der Herzogshalle ... und natürlich weiß sie von solchen Gelegenheiten zu berichten.

Bringen die Helden Walbirg später wieder herab, hat die Amme bereits der Herzogin gebeichtet, die natürlich in heller Sorge um ihre geliebte Tochter ist – und entsprechend dankbar für deren gesunde Heimkehr. Gönnen Sie den Helden einen persönlichen Händedruck der Herrscherin Weidens und ihr glückliches Lächeln, als sie die Ausreißerin in die Arme schließt.

Berichten die Helden Walpurga von den Worten des Mädchens, wird sich ihre Miene wieder verdunkeln, während sie nachdenklich auf ihr Töchterlein blickt. „Walbirg sieht viel mehr als die meisten Menschen“, murmelt sie dann und schickt sich an, das Kind ins Bett bringen zu lassen.

Die beleuchtete Kammer im unwirtlichen Löwenturm wird natürlich von Gwynna ‘der Hexe’ bewohnt, der Walbirgs Besonderheit auch bereits aufgefallen ist und die bestätigen kann, daß bisweilen Geister in der Bärenburg spuken, aber verneint, falls ein Held solches vermutet, daß Walbirg magisch begabt ist.

Meisterinformationen:

Der Spion

Eventuell haben Ihre Helden Varrik, den Spion Gloranas aus dem Abschnitt **Der Schlaftrunk**, noch nicht dingfest gemacht. Varrik ist ein hagerer Mann von Mitte dreißig, dem das Haar bereits zurückweicht und der durch ein hervorspringendes Kinn auffällt. Eines seiner Großelternstücke war nivesisch, daher die leicht schräggestellten Augen, doch eigentlich stammt er aus Baliho, wo er von einem von Gloranas Schergen als Spion am Hofe angeworben wurde. Sein Auftrag ist es, in dieser Reihenfolge die Amme Algrid von Hohenstein, Walbirg und Walpurga mit dem Schlaftrunk zu einem sehr tiefen Schlaf zu

verhelfen, zu welchem Zweck, weiß er nicht. Als Gegenleistung versprach man ihm Lohn für treue Dienste – und gab ihm im voraus schon einmal zwanzig blinkende Goldstücke. Wem er solcherart verschlagen dient, kann der Mann den Helden nicht mitteilen, denn er weiß es nicht.

So wird Varrik also als Leibdiener, der er ist, der Prinzessin und der Amme den Nachttrunk – warme Milch mit Honig – auf das Zimmer Walbirgs bringen, in dem dieses Mal das schneller wirksame *Schlafgift* eingemengt ist – hoffen wir, daß Ihre Helden nach der Szene auf dem Löwenturm zur Stelle



sind, um auf das Mädchen aufzupassen ... Nach einem wilden Fluchtversuch sollte Varrik von den Helden gestellt werden, so daß sie ihn ausquetschen können.

Übergeben die Helden den Spion der Herzogin, wird sie ihn verhören (evtl. in Gegenwart der Helden) und in Gewahrsam

nehmen lassen. In diesem Fall wird Herzogin Walpurga die Helden auch persönlich bitten, ein Auge auf ihr Töchterlein zu haben. Sie glaubt nicht, daß noch weitere Verräter auf der Burg sind, aber man kann ja nie wissen ...

Nagrachs Wilde Jagd

Meisterinformationen:

Nachdem die Feier ihren Gang genommen hat, die Gäste bis zum späten Abend das gute Traloper Bier, den Met und Honigschnaps im Übermaß genossen haben, legt sich langsam Stille über die Bärenburg.

Die Kammern der Helden liegen im Herzogenbau, im selben Flügel wie die der herzoglichen Kinder Arlan und Walbirg, nur ein Geschoß darunter. Da jedoch die Kaminabzüge miteinander verbunden sind, dringen allzu laute Geräusche direkt herunter ... (Natürlich müssen Sie diese Informationen umformulieren, falls die Helden selbst Wache vor Walbirgs Kammer geschoben haben.)

Allgemeine Informationen:

Der Sturm ist nun direkt über Trallop, ja direkt über der Bärenburg. Schwere Hagelkörner schlagen auf die Pflastersteine und Dächer, und bedrohliches Gewitter und Blitzleuchten reißt euch aus dem Schlaf. Kläffen und Bellen mengt sich in das Gebrüll der Gewalten und klingt, als ginge eine Hundemeute auf eine Fuchsrotte los. Schreie von Männern und Frauen kommen hinzu, dann seid ihr endgültig wach. Die entsetzlichen Laute dringen durch den Kamin zu euch heran.

Meisterinformationen:

Eine einfache gelungene *Sinnenschärfe*-Probe sagt den Helden, von wo die Geräusche kommen – von oben. Bei einem Patzer denkt der betroffene Held, er müsse nach unten, ein einfaches Mißlingen führt zur Unsicherheit über den Ort.

Laufen die Helden schließlich nach oben, kommen sie über eine (vor dem Schlafengehen eigentlich noch gut bewachte) Rundtreppe in einen leeren Flur – die zwei bis vier Grünröcke, die hier postiert waren, sind fort und die Türflügel aufgesprengt. Die alten Bohlen des Ganges sind mit verharschtem Schnee überzogen, der vor Kälte dampft und langsam das Holz aufbricht.

Von innen sind Kampfgetümmel und Schreie zu hören, und je näher die Helden kommen, um so eisiger wird es. In der Kammer der Prinzessin von Weiden schließlich bietet sich ein gräßliches Bild:

Allgemeine Informationen:

Rotes Blut auf weißen Eiskristallen begrüßt euch. Die Amme und eine Wächterin liegen mit Schwertern in den Händen in ihrem Blut, das bereits zu gefrieren beginnt. Blaßweiße Hundekreaturen mit giftgrünen Augen stürzen sich gerade auf das Bettchen Walbirgs und zerren das erschrocken schweigende Mädchen heraus,

das gerade noch die kleinen Finger um das Band ihres Amulettes krallt. Zwischen den Höllenhunden lauern flinke schwarze Wiesel mit glühenden Augen und scharfen Zähnen, die euch anstarren. Aus dem hinteren Bereich des Raumes, dort, wo eigentlich die Wand sein müßte, prescht ein kristallenes Pferd mit scharfen Hufen und Skorpionschwanz heran, dessen trollgroßer Reiter mit vier klauenbewehrten Armen, zwei Augen vorn und einem hinten, scharfen, blutig aus der Haut ragenden Hornsplintern und einem mächtigen, hirschähnlichen Geweih sowie drei Hörnern auf dem Rückenrücken ausgestattet ist. Seine schneeweiße Haut ist von einem flüssigen Film überzogen, der vor Kälte dampft. In seinem Gefolge huschen grotesk verzerrte menschenähnliche Gestalten von der Farbe schmutzigen Eises oder gefrorenen Fleisches, die wie irre aufheulen und kreischen. Sie springen aus einer grau-weißen Landschaft zu euch heran, die von ewigem, stillem Schneesturm geprägt ist.

Meisterinformationen:

Sicherlich werden sich die Helden, wie es eben ihr Beruf ist, heroisch auf die Dämonen werfen. Der Reiter des (diesmal nur vierbeinigen) **Yash'Natam** ist **Umdoreel**, Nagrachs Jagdmeister, zu Fuß folgen **drei Usuzoreelya**, die Treiber. Die Höllenhunde sind **Karmanthi**, die Blutwiesel **Thalone**.

Gestalten Sie je nach Stärke und magischer Ausrüstung Ihrer Helden ein Gefecht mit einigen Karmanthi und Thalonen, ein oder zwei Usuzoreelya sollten den Weg zur Tür versperren und Helden notfalls mit ihrer Kraft des *Grauens* zurückwerfen. Bedenken Sie, daß nur magische und geweihte Waffen imstande sind, die Dämonen zu verletzen. (Zu den Werten sehen Sie bitte **Anhang 4: Bestiarium** auf Seite 55ff.)

Drängen Sie die Helden immer mehr in einer Ecke des Raumes zusammen, verletzt und umringt von Höllenhunden und Blutwieseln. Dann endet die Szene folgendermaßen:

Allgemeine Informationen:

Mit einem letzten Heulen bricht die Kreatur unter deinen Schwerthieben zusammen und vergeht in schrecklicher Kälte, die ein Loch in den Holzboden brennt – zurück bleiben scharfe Eiskristalle. Doch wo sie eben noch stand, knurren nun zwei weitere. Grob zerren die Höllenhunde Walbirg zu dem Kristallpferd. Das Mädchen wendet sich noch einmal zu euch um und blickt euch mit großen Augen an, dann entgleitet ihrer Hand bei einem Ruck das Band des Schwanenamuletts. Walbirgs Augen blicken entsetzt von euch zu dem Kleinod, sie versucht danach zu greifen, wird jedoch fortgezogen. Sie schaut wieder zu euch – bittend? Da



ergreift der Reiter mit dem Hirschgeweih den Arm des Mädchens und zieht sie grob zu sich auf das Dämonenroß. Das 'Tier' bäumt sich mit einem – triumphierenden? – Schrei auf und schnaubt euch eine Eiswolke entgegen, die vor Kälte klirrt.

Meisterinformationen:

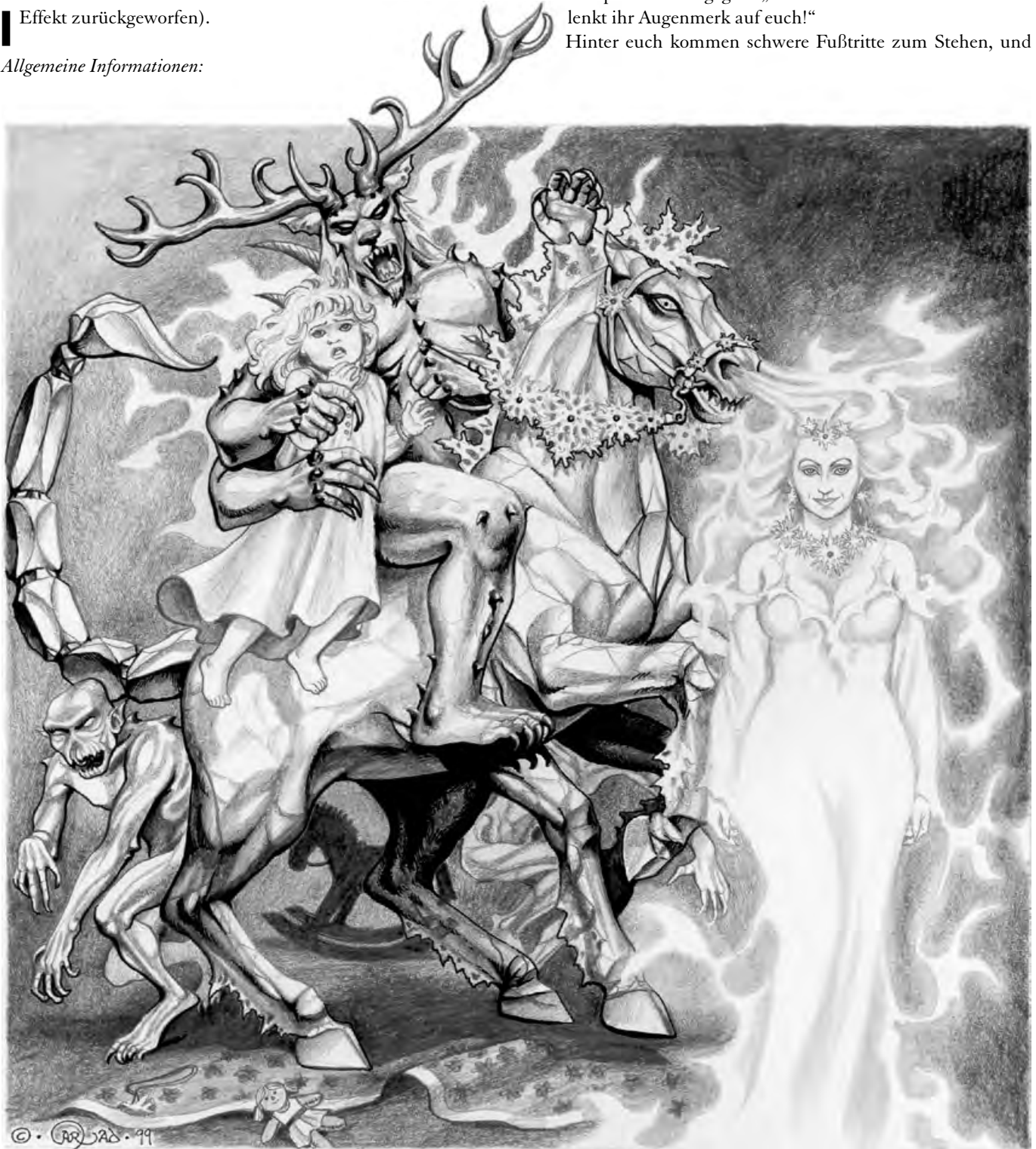
Vorstürmende Helden werden von einem CORPOFRIGO-Effekt zurückgeworfen).

Allgemeine Informationen:

Wirbelnd nimmt der eisige Hauch Gestalt an und verdichtet sich zu einem bläulich-weiß schimmernden Leib – einer Frau mit wallendem Haar und Schmuck aus Schneekristallen. Ihr kaltes Lächeln läßt euch fast mehr frösteln als die Temperaturen im Raum.

„Unterwerft euch der Königin des Nordens!“ haucht sie euch triumphierend entgegen. „Die wahre Herrscherin des Eises lenkt ihr Augenmerk auf euch!“

Hinter euch kommen schwere Fußtritte zum Stehen, und



© • RR 2009 • 99



Walpurga von Löwenhaupt, die Herzogin persönlich, steht im Raum, gefolgt von Aldewein von Weißenstein und einem Dutzend Wachen. Die Herrscherin Weidens steht mit offenem Haar und Nachthemd mit Stiefeln und Zweihänder angetan neben dem Bett ihrer Tochter und läßt die Waffe sinken – über ihre bleichen Lippen dringt nur ein kraftloses Wort: „Walbirg!“

Mit einer wegwerfenden Geste zischt die Eisgestalt: „Deine Tochter ist mein, Trampel! *Ich*, Glorana, bin diejenige, die sie *Mutter* nennen wird!“ Ihre kristallinen Augen sprühen vor Zorn, doch langsam kräuseln sich ihre Lippen wieder zu diesem eisig kalten Lächeln. „Wir werden sie auf den Namen ‘Belshira’ taufen, denken Wir!“

Wieder bäumt sich das grobschlächtige Eis Pferd auf und wirft sich auf Zeichen seines Reiters herum, um zurück in die neblige Ebene zu galoppieren, aus der es gekommen ist, während die dämonischen und tierischen Kreaturen den Weg decken. Sie schnappen gierig nach allem, was ihnen folgt, während sie sich langsam knurrend und fauchend zurückziehen.

Walpurga schreit entsetzt: „Ihnen nach!“, das Gesicht verzerrt von Schmerz und Wahnsinn, und stürzt vor.

Meisterinformationen:

Gewähren Sie Ihren Helden die Chance, mit Walpurga vorzustürmen und auf die Kreaturen einzuschlagen. Möglicherweise äußern sie auch den Wunsch, sich kopfüber selbst in das Limbustor zu stürzen – bitte sehr, Helden wußten schon immer nicht die Grenze zwischen Mut und Wahnsinn zu trennen. In

diesem Fall müssen die Usuzoreelya sie natürlich nicht mehr hineintreiben. Fahren Sie mit dem **Fall** fort.

Allgemeine Informationen:

Auf der ‘Schwelle’ wendet sich die Eiskönigin noch einmal um und beobachtet euren verbissenen Kampf mit ihren Kreaturen. Sie mustert euch gründlich von Kopf bis Fuß. „Stark, ansehnlich und gesund. Sie mögen Uns dienen!“ Die Höllenhunde und Blutwiesel, die euch umringen, schnappen gefährlich nahe nach euch – und der einzige Weg, der bleibt, ist der stille Schneesturm dort, wo eigentlich die Mauer sein sollte ...

Weiter hinten vermögt ihr zu beobachten, wie Walpurga und Aldewein sich gegen die Kreaturen der Niederhöhlen wehren, die sie ebenfalls mit in den Schlund treiben wollen ...

Meisterinformationen:

Sollten Ihre Helden die Eisgestalt zu irgend einem Zeitpunkt attackieren (z.B. per Fernkampf oder IGNIFAXIUS), zerspringt sie in tausend Splitter und fügt den Umstehenden 2W6+2 TP Schaden zu. Hat sie ihre Botschaft bis dahin noch nicht vollendet, bleibt der eisige Mund ganz und spricht aus den Scherben weiter ... Wird sie nicht angegriffen, zerspringt sie lachend am Ende ihrer Rede.

Lassen Sie den Helden, umringt von Dämonen, keine Chance, als ebenfalls in den Limbus zu fliehen (zur Not getrieben von den Angstzaubern der Usuzoreelya).

Der Fall *Allgemeine Informationen:*

Der Schneesturm, in den ihr fallt, dämpft sämtliche Geräusche – absolute Stille herrscht hier, und ihr fallt. Noch immer hängen die Hunde und Wiesel aus den Niederhöhlen an euren Armen und Rockschoßen, doch sie umklammern euch nur, sie kämpfen nicht mehr. Jegliches Gefühl von Orientierung verläßt euch, als ihr mit dem Aufprall rechnet, der doch nicht kommt.

Ihr wißt nicht, ob Zeit vergeht, oder ob hier die Ewigkeit währt

– doch ihr fühlt, wie euch kalt wird. Bald spürt ihr den Rauhref auf dem Gesicht; merkt, wie euch langsam die Sinne schwinden, wie sich eure Augen gegen euren Willen schließen.

Die letzten Bewegungen, die ihr verspürt, fühlen sich merkwürdig schwer an, als sei eure Haut aus fester Borke – oder aus knarrendem Eis ...

Allgemeine Informationen:



Ewiges Eis

Das Erwachen

Gleißend helles Licht blendet euch, so daß ihr die Augen abwenden wollt – doch entweder gehorchen euch eure Muskeln nicht, oder dort, hinter den geschlossenen Lidern, herrscht ebenso grelle Helligkeit wie davor. Aus dem Licht schälen sich Konturen heraus, die sich als harte und scharfe Kanten herausstellen – skurrile Gebilde aus Eis! Eine Mauer wie ein geflammtter Rondakamm steht dort neben einer riesigen Dämonenkralle, die sich nach euch auszustrecken scheint, um euch mit gewaltiger Kraft zu zermalmen. Alles ist hell, weiß, bläulich, so daß sich das Auge schnell nach Farben und festen Formen zu sehnen beginnt.

Dann, endlich, verblaßt das Weiß und macht einem erfreulicheren Bild Platz: eine Lichtung in einem dunklen Tannenwald, dessen Bäume ebenfalls von Schnee bedeckt sind, der jedoch sanft und weich wirkt. Am Rand der Lichtung stehen Steine, einige einzeln, andere stützen zu zweien einen dritten, der flach darüberliegt. Trotz des Schnees auf den Bäumen wächst im Rund üppiges Gras, sprießen bunte Blumen, ranken sich Efeu und Misteln an den Steinen empor – ein herrlicher Garten Tsas.

In der Mitte dieser grünen Oase stehen zwei Frauen, die eine mit schwarzem, die andere mit weißblondem Haar, und halten sich an den Händen. Die Dunkelhaarige ist in ein braunes Kleid von einfachem Schnitt gekleidet, mit Stiefeln und einem dunkelgläsernen Dolch an der Seite. Sie trägt ein Lederband mit einem braunen Schmuckstein um den Hals. In ihren Augen steht Wissen geschrieben, wie es wohl nur wenigen Eingeweihten zusteht.

Die Weißblonde trägt weiße Lederkleidung mit ebensolchen Fellbesätzen. Ein silbernes Amulett über dem Wams zeigt zarte Schneesterne, die sich ineinander verschachteln. Sie besitzt eine schwanenartig reine Aura und einen gütigen Blick.

Zu Füßen dieser beiden jungen Frauen seht ihr eine goldene Quelle, die aus dem Boden sprudelt und alles in ein sanftes goldenes Licht taucht. Wo die Tropfen hinfallen, da sprießt eine neue Schöpfung Tsas aus Sumus Leib, ein unendlicher Quell des Lebens.

Die beiden Frauen heben die Arme in die Höhe und versinken in eine andächtige Trance, ihre Gesichter strahlen goldbeschieden. Gleich einem Eiszapfen, der auf dem Boden zerbricht, zerschellt der Traum um euch herum. Habt ihr geschlafen? Das erste, was euch bewußt wird, ist die beißende Kälte, die euch trotz eurer Kleidung anspricht wie ein Wolf. Ihr steht in einem nächtlichen Wald, in euren mit Pelzfäustlingen geschützten Händen tragt ihr Holzfälleräxte. Vor je zwei von euch seht ihr im Licht einiger Laternen Föhren, die bereits Spuren von Bearbeitung aufweisen, rings um euch erschallt das dumpfe 'Tok! Tok!' von weiteren Holzfällern, unter denen ihr auch ein oder zwei Wachen aus der Bärenburg zu Trallop ausmachen könnt.

Bei einer vorsichtigen Bewegung lenkt ein Klimpern euer Au-

genmerk auf eure Füße: Je zwei von euch sind mit Eisenketten aneinandergeschmiedet!

Meisterinformationen:

Walbirg und Bishdara, die fünfjährige Druidin, verwendeten den Zauber TRAUMGESTALT, um die Träume der ihres Bewußtseins beraubten Helden zu formen. Die Macht dieses Zaubers weckt sie aus dem Beherrschungszauber, der die Helden zu stumpfen Arbeitssklaven macht. Was die Kinder den Helden senden, ist eine Vorahnung ihres Schicksals 'im Auftrag Sumus und Firuns' – die Nutzung des *Hains der Schlafenden Mutter* zur Befreiung des Eisreichs von Nagrachs Fluch. Der Inhalt der Träume entstammt einer Zukunft, die bestimmt 15 Jahre entfernt liegt – daß das Theriak hier golden und nicht grün dargestellt ist, schieben wir auf die Einbildungskraft der jungen Druidin ...

Die Helden befinden sich in einem Arbeitslager bei Norntal, wo Glorana ihre Kraft und Stärke (oder bei eher nichtsnutzigen Helden ihre Unfähigkeit) durchaus angemessen eingesetzt fand.

Noch tragen sie viele der Wunden aus dem Kampf in Trallop, wenn auch die verminderte Lebensenergie von Ihnen um einen Wert von 9W6–20 LP erhöht werden sollte (AE: 10W6–20) – geben Sie den Spielern die LE- und AE-Zahlen, nicht die Würfelangaben. Durch diese verminderte Regeneration, die durchaus auch Verluste erzeugen kann, sollte natürlich kein Held zu Tode kommen, sondern allein die Macht des Frostes dargestellt werden.

Schockieren Sie die Helden mit dem ein oder anderen (auf Stufe 1) frostgeschädigten Zeh oder Finger (oder einem Ohr oder der Nase), nur um ihnen dann die Erleichterung zu gönnen, daß das *Grüne Gold* den Schaden wieder behebt. (Zu Frostschäden siehe Seite 19, Kasten **Kälte und Kälteschutz**, Abschnitt **Temperatur**.)

Allgemeine Informationen:

„Wollt ihr wohl eure steifen Hufe bewegen!“ schreit eine Männerstimme von ferne. Schritte knarren durch den Schnee. Ein Mann mit zottigem Bart kommt auf euch zu; er trägt eine Krötenhaut und warme Lederkleidung, Fellmütze und -fäustlinge, und holt mit der Peitsche in der Rechten aus. Dann beißt die Lederschnur schmerzhaft (Heldennames) Gesicht, und der Söldner brüllt: „Weiter! Weiter! Dort! Hacken!“ Jedes einzelne Wort betont, als spreche er mit Dumpfsinnigen, wiederholt der Söldner sich immer wieder und holt erneut mit der Peitsche aus.

Die Sklaven



Das Lager (Meisterinformationen)

Mit den Helden arbeiten insgesamt 25 weitere Sklaven als Holz-fäller, die sich in zwei Schichten abwechseln, so daß immer etwa fünfzehn Arbeiter beschäftigt sind. Zwar ist der Nornja nicht ganz ungefährlich, doch die billigen Arbeitskräfte zu verlieren ist kaum ein großer Verlust.

Alle anderen Arbeiterinnen und Arbeiter – darunter zwei herzög-lich weidensche Wachen – gehen ebenso ihren Diensten nach, wie die Helden es offensichtlich bis zu ihrem Traum taten. Den schlaffen Gesichtern und leeren Augen nach sind sie noch immer so stumpfsinnig wie zuvor, da hilft auch schütteln und brüllen nichts (allein ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN gegen Gloranas Stufe von 19 zeigt hier Wirkung).

Die Sklavenhalter

Insgesamt zehn menschlicher Söldner und zwei Karmanthi be-wachen die Arbeiter, die Dämonen werden von dem Beschwörer Grillkorian beherrscht, der den Holzabbau überwacht.

Der Magier wohnt im zweiten Stock des Eisbaus und wird alles versuchen, das dort verwahrte Theriak vor Raub zu schützen – alles, bis auf sein Leben in ernste Gefahr zu bringen. Allein die Tatsache, das er hier Dienst schiebt, verdeutlicht die Ungnade der Königin ...

Die Söldner wachen ebenfalls in Zweierschichten, bisweilen mit einem Karmanath an ihrer Seite, so daß immer sechs Kämpfer Wache schieben.

Die Örtlichkeiten

1) **Lichtung:** Hier arbeiten die Helden gerade mit etwa fünf weiteren Sklaven, es befinden sich drei Söldner zur Bewachung in ihrer Nähe.

2) **Die Sklavenhöhle:** In dieser von einem Kharz'Oreel erschaffe-nen Eishöhle hausen die Sklaven. Kaum ausreichende Felle und Decken versorgen die Menschen mit Wärme, und die Fäkalien der Sklaven stinken nur allein deshalb nicht zum Himmel, weil sie sofort gefrieren ... Etwa vierzig Personen hätten hier wohl Platz, doch es schlafen immer nur fünfzehn gleichzeitig.

3) **Eishaus mit Beschwörungskreis:** Hier haust der Magus Gril-korian, der dafür verantwortlich ist, daß die Holzversorgung in die nördlichen Städte aufrechterhalten wird. Das zweistöckige Gebäude beinhaltet unten die Kammern für einen Schreiberling (der auch kocht) und einen Söldner sowie eine Vorratskammer mit Nahrung und zusätzlicher Winterkleidung (Anauraks und Pelzstiefel sind vorhanden, allerdings keine Pelzmäntel, sehen Sie hierzu den Kasten **Kälte und Kälteschutz**), oben dient es Grillkorian als Wohn- und Studienort. Im Besitz des Magiers befindet sich auch ein Rubinfläschchen voll mit Theriak, das

insgesamt 80 LP heilen kann (davon insgesamt 8 permanente), und das Schwanenamulett Prinzessin Walbirgs!

Im Erdgeschoß des Eishauses liegt die Habe der Helden, soweit sie sie bei der Verteidigung Walbirgs bei sich trugen und nicht noch am Körper führen (wie die Kleidung). Kostbare Waffen und Schmuck jedoch müssen sie den Söldnern wieder abnehmen. Der Beschwörungskreis außerhalb der Hütte dient dem Magier zum Auffrischen der Karmanthi-Besatzung, muß jedoch bisweilen erneuert werden.

4) **Die Blockhütte:** Auch Söldner müssen mal schlafen, so daß sich hier zu jeder Zeit etwa fünf Söldlinge befinden (die zwei Kar-manthi müssen ja nicht schlafen). Hab und Gut der käuflichen Schergen ist nicht überragend wertvoll, sie könnten jedoch noch den ein oder anderen Schluck Theriak, Klumpen Gold oder gar ein Schmuckstück in ihrem Besitz haben.

5) **Holzstapel:** Einige der Sklaven hacken und sägen hier die Stämme zu Feuerholzscheiten zurecht oder laden sie ganz für die Sägemühle in Norntal ein.

6) **Der Eissegler:** Dieses Gefährt könnte den Helden für ihre Flucht dienlich sein – auf der zugefrorenen Letta läßt es sich sogar recht einfach fahren. Im Rumpf des Eisseglers finden sich einige (fest-) gefrorene Nahrungsvorräte.

Meisterinformationen:





Ausbruch

Natürlich können die Helden es nicht mit allen Söldnern gleichzeitig aufnehmen. Mit ihren Äxten sollten sie in der Lage sein, die drei Söldner zu überwältigen. Die restlichen Wachen werden nur dann zu Hilfe kommen, wenn es einer der Wachen gelingt, laut und deutlich 'Alarm!' zu brüllen – ein paar Schmerzenslaute und Geschrei ist man im Umgang mit den stumpfsinnigen Sklaven gewohnt.

Sind die Charaktere erst einmal im Besitz von Schwertern, können sie sich dann auch an andere Söldner heranwagen, die eventuell bei einer anderen Gruppe Sklaven wacht. Allein mit magischer oder geweihter Verstärkung sollten sie gegen die Karmanthi kämpfen – besitzen sie keine magischen oder geweihten Waffen (oder Zauber), sollten Sie die Dämonen im Eisreich drastisch reduzieren – oder sich über die Zusammensetzung Ihrer Gruppe Gedanken machen.

Die Flucht des Magiers

Meisterinformationen:

Egal, wie geschickt sich die Helden anstellen, der Magus sollte ihnen entkommen. Notfalls tritt er gerade in dem Augenblick aus seinem Eishaus, in dem sich die Helden an ihn anschleichen wollen, und bemerkt sie. Zu seiner Verfügung hat er einen ARMATRUTZ-Armreif und den Zauber TRANSVERSALIS TELEPORT, der ihn außer Reichweite der Helden nach Norntal bringt, wo er sich Unterstützung für seine weitere Flucht erhofft. Daß er auch dort nur knapp mit dem Leben (und einem Eissegler mit Besatzung) entkommen wird, weiß er noch nicht.

Entkommen!

Meisterinformationen:

Schlußendlich sollten die Helden sich ihr Hab und Gut und ihre Waffen wieder aus der Hand der gloranischen Söldner besorgt haben, sich im Eishaus des geflohenen Magiers mit Nahrung und Kleidung eingedeckt und den Eissegler klar-schiff gemacht haben (s.u.). Beachten Sie – und das sollte den Helden ebenfalls klar gemacht werden, sei dies anhand von allgegenwärtigen Erfrierungen an den Körpern von Sklaven und Söldnern –, daß Rucksäcke oder Felle aus dem Vorratsraum, den Sklavenquartieren oder den Söldnerlagern mitgenommen werden sollten, dazu noch eine gehörige Ladung Holz-scheite – denn ohne diese Dinge werden die Helden im Eisreich

definitiv erfrieren.

Möglicherweise möchten die Helden noch lebende Söldner befragen, was ein guter Ansatz ist, um die vergangenen Tage zu rekonstruieren und endlich zu erfahren, wo sie sich eigentlich befinden. Mögliche Antworten finden Sie hier:

—*Das Lager befindet sich in der Nähe von Norntal, nördlich der Nordwalser Höhen (der Südgrenze Gloranas). Bjaldorn liegt mehr als fünfzig Meilen durch Eis und Schnee südwärts. Das Bornland ist etwa hundertfünfzig Meilen über die Berge entfernt (nach Schätzung der Söldner).*

—*Die Helden wurden vor zehn Nächten (also in der Nacht des 4. Peraine) von der Meute, wie die Söldner die Wilde Jagd nennen, im Lager 'verloren' – das ist keine Seltenheit, viele Sklaven werden auf diese Art und Weise in die Arbeitslager befördert. Was die Meute genau ist und wie sie die Sklaven ins Lager bringt, wissen die Befragten nicht.*

—*Die Helden befanden sich damals schon im selben geistlosen Zustand wie alle anderen Sklaven auch.*

—*Glorana wohnt in Paavi in einem Schloß aus Eis, das genauso hungrig Sklaven verschlingt wie die Eiskönigin selbst.*

—*Ihr dienen die Eisbarbaren aus dem Norden als Leibwache, deren Häuptling ihr verfallen ist (wie der Kommandant, Halman von Gareth, auch).*

—*An Kindern ist Glorana nicht interessiert. Was sollte sie auch mit denen?*

—*Die Königin hat Ärger mit tollwütigen Wölfen, die Transporte und Dörfer überfallen. Manchmal stürzen sie sich ebenso wild auf die Dorfbewohner, andernorts attackieren sie nur die Söldner der Königin. (Daß es zwei verschiedene Rudel sind, Kyrjakas und Iloïmens, wissen die Söldner nicht.)*

—*Eestiva ist ein einziger großer Markt, auf dem alles verkauft wird, was nicht niet- und nagelfest ist.*

—*Paavi steht ganz unter der Herrschaft Gloranas. Dort stellt man sich besser gleich auf die richtige Seite.*

Haben die Helden keine Schergen Gloranas am Leben gelassen, stehen sie nun noch einem Problem gegenüber: Was tun mit den restlichen Sklaven? Ohne Anleitung können diese sich nicht selbst ernähren und müssen in diesem Lager erbarmungslos erfrieren oder verhungern. Natürlich können die Helden die Sklaven mit nach Norntal nehmen und sie dort abgeben, doch werden die Norntaler nicht glücklich über zusätzliche Esser sein, die nur grobe Arbeiten verrichten können.

Zur entsprechenden Lektüre seien Ihnen die Box **Borbarads**

Der Ewige Winter

Erben und das Abenteuer **Winternacht** empfohlen, die die Stimmung im Eisreich und die Gefahren der Gegend trefflich schildern. Natürlich werden hier jedoch alle für das Abenteuer relevanten Informationen angegeben.

Bestimmung der Temperatur

Gehen Sie im Eisreich von einer Maximaltemperatur von **Eiskalt** aus. Wärmer wird es hier nicht, auch nicht im Sommer. Frisch der Wind dagegen tüchtig auf, so daß man nur mühevoll wandern kann und die Zeltbahnen und Tücher schon mal wegwehen, wenn man sie nicht festbindet, fallen die Temperaturen auf **Firunkälte**



Regeltechnisches: Kälte und Kälteschutz

Kälte, Frost und Schnee haben ihre Auswirkungen auf Reisende, ebenso wie die dämonische Kraft, die das Land durchwebt, Auswirkungen auf Magie hat. (Nähere Informationen zu Nagrach finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf S.142 ff.)

Das Eisreich ist kalt und feindlich, und was hier lebt, pervertiert mehr und mehr, bis es schließlich ganz von Nagrach beseelt ist. Schildern Sie das Eisreich durchweg als lebensfeindlich.

Geweihten, Elfen, Töchtern Satuaris und Druiden setzt die dämonische Präsenz – die Sie den Helden nicht als eine solche definieren sollten – besonders zu.

Temperatur

Die härteste Prüfung in Firuns Reich stellt ohne Zweifel der Frost dar. Zwar beginnt Firuns eigentliches Reich – in dem der Frost nie endet – erst etwa eine Tagesreise nördlich des Yetilandes, doch kommt der Grimme Alte jedes Jahr in die Lande der Menschen, um sie zu mahnen und an seinen unerbittlichen Zorn zu erinnern, den nur seine sanfte Tochter Ifirn mildern kann.

Da das Thermometer in Aventurien unbekannt ist, wollen wir die 'gefühlte' Temperatur im folgenden in sechs Stufen messen, wobei selbst der *Grimmfrost* nur im Winter und nur in der gleichnamigen Öde und auf den Gipfeln der Zinnen zu spüren ist; *Eiseskälte* bei Tag und *Firunkälte* des Nachts sind dagegen regelrechte Kennzeichen der Monate Boron bis Phex nördlich einer Linie Riva-Notmark ...

Kalt (entspricht irdischen Temperaturen von 0 °C und weniger): Auf Gewässern findet sich eine dünne Eisschicht, gefrorene Nässe auf Straßen und Wegen kann den Vormarsch hindern; einige Nahrungsmittel werden durch Frost und nachträgliches Auftauen geschmacklos und fade; ein Mensch erleidet 1W+1 kTP Kälteschaden pro Tag. (kTP steht hierbei für durch Kälte erlittene Trefferpunkte, deren Wirkung noch durch schützende Kleidung gemildert wird.)

Eiskalt (entspricht irdischen Temperaturen von -10 °C und weniger): Längere Perioden von Eiseskälte führen zum Zufrieren von Flüssen und Seen; der Boden ist steinhart gefroren und nur mit Spitzhacken zu bearbeiten; auch am Leib mitgeführtes Trinkwasser droht zu gefrieren; die meisten Nahrungsmittel müssen aufgetaut oder zumindest aufgewärmt werden; ein Mensch erleidet 2W+1 kTP Kälteschaden pro Tag.

Firunkälte (entspricht irdischen Temperaturen von -25 °C und weniger): Trinkwasser und sämtlicher mitgeführter Proviant sind steifgefroren und nur nach dem Aufwärmen überhaupt eßbar; Haut klebt an blankem Metall fest (kann W3 SP verursachen); ein Mensch erleidet 2W+2 kTP Kälteschaden pro 2 Stunden.

Grimmfrost (entspricht irdischen Temperaturen von -50 °C und weniger): Bei diesen Temperaturen gefriert sogar Branntwein; der BF von Metallwaffen steigt um 1, der von Holz Waffen um 2; ein Mensch erleidet 2W+2 kTP Kälteschaden pro 2 Spielrunden.

Namenlose Kälte (entspricht irdischen Temperaturen von -100 °C und weniger): Das Atmen schmerzt, die Augen beginnen beim geringsten Windhauch zu tränen; der BF von Metallwaffen steigt um 2, der von Holz Waffen um 5; ein Mensch erleidet 2W+2 kTP Kälteschaden pro Spielrunde.

Niederhöllische Kälte (dies entspricht irdischen Temperaturen von ca. -150 °C und weniger): Es heißt, daß bei diesen Temperaturen sogar die Luft gefriert. Nur Dämonen oder durch Zauberwerk geschützte Menschen können unter diesen Umständen länger als einige Au-

genblicke überleben; der BF von Metallwaffen steigt um 3, der von Holz Waffen um 7; ein Mensch erleidet 3W+3 kTP Kälteschaden pro 2 Kampfrunden.

Den bei den Temperaturen angegebenen Kälteschaden ermitteln Sie einmal pro oben angegebener Periode (bei Firunkälte also alle 2 Stunden) und reduzieren ihn um den Kälteschutz ihres Helden (s.u.).

Nivesen, Firnelfen, Eisbarbaren und Orks ziehen von diesem Ergebnis nochmals 2 kTP ab, Zwerge, Norbarden und Bewohner der Gebiete nördlich der Salamandersteine (also Gjalskerländer, die meisten Elfen, Sewerier ...) jeweils 1 Punkt.

Waldmenschen müssen 2 kTP addieren, Bewohner der südlichen Stadtstaaten 1 Punkt.

Eine steife Brise oder ein starker Wind senken die 'gefühlte Temperatur' um eine Stufe, Sturm oder Orkan gar um 2 Stufen. Ein Schneesturm (tritt nur bei Kälte oder Eiseskälte auf) mit der dazugehörigen Orientierungslosigkeit kann also selbst bei 'angenehmer' Eiseskälte binnen kurzer Zeit zum Tode führen, zumal ab 4 Stunden Schneesturm der Schnee langsam aber sicher die Kleidung durchnäßt hat – was die gefühlte Temperatur um eine weitere Stufe senkt.

Kälteschutz

Gegen solche widrigen Temperaturen ist zwar kein Kraut gewachsen (wiewohl Chonchinis auch bei Erfrierungen hilft), aber es ist durchaus möglich, sich vor Eiseskälte und schneidendem Wind mittels geeigneter Kleidung zu schützen, wenn man denn den Platz am warmen Feuer verlassen muß. Jedem Kleidungsstück ist dabei ein Kälteschutz-Wert zugeordnet, der gegen obigen Schaden wie eine Rüstung wirkt. Wenn Ihr Held also in einem Schneesturm 11 Punkte Schaden erleiden würde, aber mit Stiefeln, Lederhose, wollenem Hemd und Lederjacke bekleidet ist (zusammen Kälteschutz 4), muß er nur 7 Punkte Schaden hinnehmen.

Kleidungsstück	Kälteschutz	BE
Hemd, Bluse (Wolle)	1	0
Jacke (schweres Wolltuch)	2	0
Jacke (Leder)	1	1
Pelzweste	3	1
Beinkleider (Wolle)	2	0
Beinkleider (Leder)	1	0
Rock (Wolle)	1	0
Kleid (Wolle)	3	0
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3	1
Mantel, kurz (Wolle)	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzfäustlinge oder Muff	1	1
Stiefel	1	0
Pelzgefütterte Stiefel	2	0
Anaurak	8	4

Dies alles gilt natürlich nur für *trockene* Kleidung – nach einem Sturz in einen eiskalten Bach oder zwischen zwei Eisschollen schützt ein Anaurak* so gut wie ein Rahjagewand ... Selbstverständlich läßt sich ein Anaurak nicht mit einem Pelzmantel kombinieren – zumindest nicht, wenn man dann noch wandern will.



Ordnen Sie Decken Werte zu, wie sie die entsprechenden Mäntel haben, also Wollmantel = Wolldecke, Pelzmantel = Feldecke etc.

Bausch, Leinen oder Seide mögen als Unterkleidung zwar geeignet sein (Kälteschutz für einen kompletten Satz Unterzeug: 1, BE 0), schützen als Überkleidung jedoch überhaupt nicht. Gleiches gilt für metallene oder hartlederne Rüstungen, die zudem noch als Unterzeug wenig geeignet scheinen ...

*) Traditionelle Wintertracht der Nivesen, die sich auch bei den Firnel-fen findet: ein pelzgefüttertes Lederhemd mit eng schließender Kapuze, dazu Hosen gleicher Machart, die mit Schnüren am (überhängenden) Hemd befestigt werden. Auch Varianten aus einem einzigen Klei-dungsteil sind bekannt. In Kombination mit pelzgefütterten Stiefeln und Pelzfäustlingen ergibt sich eine veritable 'Gestechrüstung' gegen die Kälte.

Nivesen und Firnel-fen tragen übrigens keine weitere Kleidung unter dem Anaurak, dem Mittelländer mögen jedoch ein leichtes Hemd und eine wollene Hose erlaubt sein ...

Erfrierungen

Erleidet ein Held 10 oder mehr SP durch Kälte, so muß er Erfrierungen hinnehmen; ein W6 entscheidet, welcher Körperteil betroffen ist: 1 rechter Fuß (Zehen), 2 linker Fuß (Zehen), 3 rechte Hand (Finger), 4 linke Hand (Finger), 5 Gesicht, 6 verteilt (Glück gehabt).

—Erfrierungen an den Füßen halbieren das Bewegungstempo und senken die GE um 1 Punkt pro betroffenem Fuß.

—Erfrierungen an den Händen senken FF und GE um 2 Punkte für die Waffenhand bzw. je 1 Punkt für die 'linke' Hand.

Erfrierungen im Gesicht senken das CH um 2 und die Sinnenschärfe um 3 Punkte.

—Erleidet ein Held ein weiteres Mal 10 SP oder mehr, so muß erneut auf Erfrierungen gewürfelt werden. Ist dabei die gleiche Stelle ein zweites Mal betroffen, so verliert das Opfer einen permanenten LP, erleidet die doppelten oben genannten Einbußen und erkrankt mit 50 % Wahrscheinlichkeit an Wundfieber. Wird dieses nicht sofort behan-delt (Probe auf *Heilkunde Wunden*, um 15 Punkte erschwert), ist eine Amputation unvermeidlich.

Ist ein Körperteil ein drittes Mal von Erfrierungen betroffen, so ist es unrettbar verloren: Das Opfer verliert W6 permanente LP und erkrankt zudem auf jeden Fall an Wundfieber (ja, dies gilt auch für Elfen).

Regeneration

Die von astraler Kraft und Sikaryan durchströmte Luft Aventuriens mag noch so heilkräftig sein – es wird einem Helden nicht gelingen, nächstens LE oder AE zu regenerieren, wenn er vor Kälte schnatternd auf einer dünnen Decke liegt oder gar mit dem Kältetod kämpft.

Ein wirklich gut mit Pelzen oder Fellen gefütterter Schlafsack (auch dies übrigens eine Erfindung der Nivesen) oder eine Lagerstatt aus mehreren Lagen Fell mögen das empfundene Temperaturniveau um eine Stufe heben, ebenso eine vor Wind und Wetter schützende, beheizte Hütte. Bei den übelsten Kältegraden mag auch beides (Schlafsack und beheizte Hütte) vonnöten sein.

Bei Kälte beträgt die Regeneration (körperlich wie astral) 1W–2 Punkte pro Nacht, bei Eiseskälte 1W–4 Punkte, wobei Punkte unter Null in der Tat von der LE (nicht jedoch von der AE) abgezogen werden. Bei Firunkälte und tieferen Temperaturen ist überhaupt keine Regeneration möglich, statt dessen sind die oben genannten Kälteschadensregeln zu beachten!

Regeltechnisches: Magie in Glorania

Naturmagie (also elfische, druidische und satuarische Zauber) stellt sich in Nagrachs Domäne als schwierig heraus – beispielsweise Zau-ber wie der EXPOSAMI, SPURLOS TRITTLLOS, ADLERAUG etc. sind um 3 Punkte erschwert, Sprüche der Zuordnung Humus (HASELBUSCH, ÜBER WIPFEL, SUMUS ELIXIERE etc.; zu den elementaren Zuordnungen siehe *Mysteria Arkana* S. 94 ff) sogar um zusätzliche 3 Punkte. Sprüche der Zuordnung Eis (ÜBER EIS, CORPOFRIGO, METAMORPHO) sind nicht nur nicht erschwert, sie sind sogar um 3 Punkte erleichtert. Elementare Beschwörungen sind grundsätzlich um 3 Punkte erschwert, die von Humus um 6, die von Eis sogar um 9 Punkte.

Dämonische Beschwörungsformeln dagegen funktionieren hier im Eisreich besonders gut – zur Beschwörung nagrachscher Kreaturen zumindest. Die Formeln FUROR, BLUT und HEPTAGON sind in Glorania zum Herbeirufen (und allein dazu) von Dienern des Eisdämons um 7 Punkte erleichtert, ebenso diejenigen Belhalhars, des Kriegsdämons. Zur Beschwörung von Dämonen aller anderen Domänen ziehen Sie 4 Punkte von den Zuschlägen ab. Bedenken Sie, daß all diese Modifikatoren auch für dämonische Anrufungsformeln gelten (wie den MUTABILI, um Eisgolems zu erschaffen, oder den TLALUCS ODEM).

Wunderkraft der Geweihten kostet generell 1W6 Karmapunkte mehr als erwürfelt, ohne daß der Priester daraus Nutzen ziehen könnte. Firun- und Ifirngeweihte sehen sich dazu noch dem besonderen Haß von jagdbarem Wild ausgesetzt, das Nagrachs Wahn verfallen ist.

Ein ODEM ARCANUM läßt erkennen: Die komplette Umwelt ist von einer leichten magischen Aura – mit einem immens hohen dämoni-schen Anteil – überzogen.

Ein ANALÜS zeigt ein verwirrendes, sich stets veränderndes Netz aus astralen Kraftlinien. Die Linien scheinen keinem bekannten Muster zu folgen und wirken völlig verzerrt. Eine Probe +20 läßt den Magie-anwender wenige Strukturen erahnen: Das Eisphänomen ähnelt einer sehr mächtigen, extrem verstärkten Variante des CALDOFRIGO, einer gänzlich pervertierten Form des METAMORPHO und etlichen ande-ren Zaubern, die aber nur in Ansätzen erkennbar sind und mit keiner gildenmagischen – und erst recht keiner naturmagischen – Erklärung vollkommen zu fassen sind.

Ein OCULUS ASTRALIS läßt den Zauberwirker (zusätzlich zu den ANALÜS-Ergebnissen) erkennen, daß diese magische Kraft in jeder einzelnen Schneeflocke auf das Land herabfällt und sogar auf Mensch und Tier übergreift, je länger die sich im Reich des Erdämons aufhalten ... OCULUS-Proben +25 oder mehr ergeben, daß diese Matrices leichte Beherrschungsstrukturen enthalten ...



– hier im Eisreich die Durchschnittstemperatur. Schneestürme, Wolkenfronten und das Wirken eines Paktierers z.B. verursachen schon mal **Grimmfrost**, während **Namenlose** oder **Niederhöllische Kälte** meist allein durch das Wirken der *Wilden Jagd Nagrachs* oder seinen *Hauch* (siehe **Anhang 4: Bestiarium**, S. 56) verursacht werden – oder durch dämonische Magie.

Würfeln Sie für jeden Reisetag zweimal mit dem W6, einmal am Tag, einmal in der Nacht. bei 1–3 bleibt die Temperatur auf *Firunkälte*. Bei 4 erhöht sie sich auf *Eiskalt* (eine rechte Wonne!), bei einer 5 hingegen fällt sie auf *Grimmfrost*. Würfeln Sie eine 6 und hinterher bei einem Zusatzwurf eine weitere 6, können die Werte sogar für 1W6 Spielrunden auf *Namenlose Kälte* fallen. Seien Sie jedoch vorsichtig mit dem *Grimmfrost* und kälter: 2W+2 kTP gegen einen Kälteschutz von etwa 10 führt mit Sicherheit zu Erfrierungen an den Extremitäten. Das können Sie den Helden auf der Wanderung durch das Eisreich sicherlich ab und an antun, vor allem, da jedes Körperteil relativ ‘gefährlos’ (also nur unter Verlust permanenter Lebensenergie) einmal betroffen sein kann (siehe Regeln im Kasten *Kälte und Kälteschutz*). Schließlich ist die Reise durch das Eisreich kein Spaziergang im abendlichen Almada ...

Seien Sie hart, wenn es an den Verlust des einen oder anderen permanenten LP geht, Verlust von Körperteilen jedoch oder die Erkrankung an Wundfieber sollten Sie sich und Ihren Helden ersparen, wenn sich die Recken nicht allzu dumm anstellen.

Erfrierungen und verlorene LP (keine permanenten!) lassen sich auch mit Theriak wieder abheilen, und als weiteren Schutz können die Helden Walbirgs Schwanenamulett benutzen, das komplett vor den Frostschäden und Temperaturschwankungen im Eisreich schützt – was Sie dem betroffenen Helden aber nicht deutlich mitteilen sollten. Allein, daß er durch den Frost keinen Schaden nimmt, sollte ihm langsam auffallen und nach der Rückkehr neuen Gang zum Tempel wert sein.

Allgemeine Stimmungsszenen

—**Kälte**: Beschreiben Sie den Helden, daß die Kälte ihnen definitiv schadet. Schildern Sie dem gewandten Jäger, daß seine tauben Finger höchstwahrscheinlich bald blau und dann schwarz durch die niederhöllische Kälte werden, die die Gruppe umgibt, und daß er sich niemals mehr in der Kunst des Bogenschießens verbessern wird, wenn er mehrere Finger verliert – Handschuhe sind einfach nicht warm genug für diese Temperaturen. Ähnliche

Berichte treffen natürlich auch auf Streuner und ihr ‘Würfelglück’ zu, oder auf Musiker und ihr Instrumentenspiel. (Zu den Regeln sehen Sie den Abschnitt **Kälte und Kälteschutz**.)

—**Müdigkeit**: Lassen Sie die Spieler häufig auf die Körperkraft ihrer Charaktere würfeln, und beschreiben Sie ihnen eindringlich, wie sie immer weiter in der Gruppe zurückfallen, die Beine immer schwerer werden, während die Gefährten unbeirrt weiter durch den Schnee stapfen. Beschreiben Sie auch die Wut auf eventuelle Nivesen oder Firnelfen in der Gruppe, die in den betroffenen Helden wächst. Denn für die Nivesen ist es völlig normal, daß hier draußen nur die Starken und Gesunden überleben. Der Spieler soll ruhig die Hilflosigkeit seiner Figur teilen, wenn er auf einmal am Ende der Gruppe angelangt ist, seine Kraftreserven

allesamt aufgebraucht sind und er damit rechnen muß, daß er mit der Geschwindigkeit der Gruppe langsam nicht mehr mithalten kann.

—**Einsamkeit**: Es ist still. Kein Vogel zwitschert, kein Schneefuchs scharrt im Gehölz, keine Ratte raschelt im Schnee. Die Wildnis ist menschenleer. Gelingt einem Helden nach Stunden der Einsamkeit eine *Gefahreninstinkt*-Probe +7, vermeint er trotzdem, dumpfe Schritte auf dem harschigen Schnee, gemurmelte Worte, das Sirren eines Pfeiles zu hören – die Halluzinationen beginnen ...

—**Angst**: Kurz nach Norntal beginnt der Gesang der Wölfe. Aus dem Nornja-Wald, aus der Brydja-Steppe, ganz egal – in der Ferne heulen die Wölfe. Zunächst scheinen sie Abstand zu wahren, doch mit der Zeit ziehen sie ihre Kreise immer enger um die Helden. Diese Schergen Kyrjakas – die Blut- und Werwölfe – können Ihnen helfen, die Helden tatsächlich nach Eestiva in die Stadt zu schicken, um dort der Druidin Dana zu begegnen, schlußendlich ist es sogar möglich, durch diese Blutwölfe Lykanthropie zu übertragen (siehe **Anhang 3**). Übrigens:

Für Helden, die schon an der **Errettung des Levthansbandes** beteiligt waren, die nun eine überaus gute Beziehung zu Wölfen besitzen, ist diese Begegnung verwirrend. Die Wölfe folgen einem Wolfsruf nicht, und ihr Geheul beinhaltet Wut und Haß – ja, ganz ähnlich, wie damals das Heulen der von Kyrjaka beherrschten Silberwölfe ...

—**Horror**: Wählen Sie Ihren Helden entsprechend gefährliche oder nur erschreckend widerwärtige Kreaturen aus dem **Anhang 4: Bestiarium** (Seite 55) aus. Ein fleischfressendes Paavipony oder ein stumpfer Kalter Wanderer versüßen Ihren Spielern sicherlich den Tag ...



ei-



Nahrungssuche im Eisreich

Das Jagen stellt sich im Eisreich schwierig dar. Ist der Jäger üblicherweise in seinem Umland von Firun gesegnet, so ist der Paktierer hier von Nagrach begünstigt. Da wir allerdings nicht davon ausgehen, daß einer Ihrer Helden einen Pakt mit dem Erzdämon eingeht, um seine Gefährten zu retten (wiewohl der Gedanke einer gewissen Tragik nicht entbehrt), seien hier die Richtlinien für firungefällige Jäger angegeben.

—**Wild finden** ist zunächst einmal das größte Problem. Viele der Tiere sind durch den Ewigen Winter einfach verendet, andere fortgezogen. Die, die noch hier sind, sind meist aggressiv und von Nagrachs Wahn befallen, der sie blindwütig attackieren läßt, ohne Rücksicht auf ihr Leben zu nehmen.

Bei 1–2 auf dem W20 findet der Jäger jagdbares Wild (ein Karen, einen Elch, Silberfuchs oder Schneehasen, -dachs oder -luchs, Firnyaks, Schneelaurer und das eine oder andere Mastodon). Bei 1–4 auf W6 wird dieses Tier den Helden angreifen, sobald es seiner ansichtig wird, da es unter dem Nagrachwahn leidet. Zeigt der W20 jedoch eine 18–20, wählen Sie im **Anhang 4: Bestiarium** eine unangenehme Begegnung aus ...

Das **Beschleichen** des Wildes ist ebenfalls nicht gänzlich einfach, zumindest für jemanden, der sich in der Tundra nicht auskennt. Erschweren Sie die Proben für solche Helden um zwei Punkte wegen des ungewohnten Untergrundes und der Umgebung. Ist der Held zudem noch sehr firungläubig, passiert ihm ein Patzer bereits bei *einer* gefallenen 20 – der Untergrund ist mit einem Mal glatt, ein Ast begräbt ihn unter einer Ladung Schnee etc. – Dinge, die das Wild sicherlich frühzeitig auf den Jäger aufmerksam machen.

Das **Erlegen** des Tieres ist ebenfalls nicht gänzlich einfach ohne Nagrach-Pakt. Für Tiere, die vom *Wahn* befallen sind, gilt die Blattschußregel *nicht*. Sie werden sich dem Helden entgegenwerfen, sobald sie getroffen sind, selbst wenn sie nur noch über wenige Lebenspunkte verfügen.

Kräuter und Wurzeln zu finden, ist bei dem Frost nahezu aussichtslos. Die Früchte und Blätter vom letzten Sommer (der bereits Jahre zurückliegt), sind vollkommen erfroren, und neue haben niemals reifen können. Boden und Schnee sind hartgefroren,

so daß man nichts ausbuddeln könnte, selbst wenn man unter den Massen etwas Eßbares vermutet ... Humusdschinne und -geister können hier natürlich Abhilfe verschaffen, auch wenn die Beschwörung natürlich erschwert ist (siehe *Magie* auf Seite 20); zudem kostet der Dienst *Pflanzenwachstum* den Dschinn 20 Lebenspunkte mehr als in den **Mysteria Arkana** angegeben. Die CH-Probe bei einem Elementargeist ist immer um 3 Punkte erschwert – er benötigt einfach mehr Kraft.

Eissegler

Die meisten Eissegler besitzen eine Struktur von 7, auf die bei Unfällen und Rammangriffen gewürfelt wird wie beim Bruchfaktor – gelingt die Probe, ist der Segler so beschädigt, daß er nicht mehr gefahren werden kann und repariert werden muß (mit einer Probe auf das Talent plus den aktuellen Strukturwert des Seglers). Jede *Fahr*probe, die um mindestens 10 Punkte daneben geht, verursacht dem Gefährten Schaden: Heben Sie in diesen Fällen die Struktur des Seglers um einen Punkt an. Bei Patzern und Proben, die um 20 Punkte daneben gehen, würfeln Sie auf die Struktur, ob das Gefährte beschädigt wird.

Beachten Sie zudem, daß diese Fahrzeuge in den Bergen schwierig zu manövrieren sind – bis Norntal kommt man auf der gefrorenen Letta noch ganz gut voran, weiter gen Süden (bergauf) jedoch reicht auch der Wind nicht mehr aus und die Helden müßten zu Fuß gehen – abgesehen davon, daß sie dann aus dem Abenteuer laufen.

Handwerks-Talent *Eissegler Fahren* (IN/GE/KK)

Mit diesem Talent können die Eissegler Glorians oder der nördlichen Packeis-Öden gelenkt werden; auch die Wartung, das korrekte Verankern, die richtige Mischung für das Schmiermittel der Kufen u.ä. werden hiermit geregelt. Aufschläge auf die Probe sind stark von der Fahrgeschwindigkeit abhängig: Eine Haarnadelkurve bei Höchstgeschwindigkeit erfordert durchaus eine Probe +20, üblicherweise sollten die Aufschläge für Manöver aber im Rahmen von +5 bis +10 liegen.

Startwerte: Firnelfen, Seefahrer und Thorwaler 3, alle anderen entsprechend ihrem Startwert *Boote Fahren* minus 2 Punkten.

25. – 28. Peraine: Norntal – Eestiva

Die Helden sollten das Dörflein Norntal am Morgen des 25. Peraine erreichen – kein Problem, da sie ohnehin jedes Zeitgefühl verloren haben. Am 26. Peraine können die Helden in Lettjaskaja übernachten (siehe den Abschnitt **Gastfreundschaft**, S.24), wo die Letta dann schlußendlich komplett zugefroren ist.

Am Abend des 27. aber findet sich keine Unterkunft, so daß die Helden in Eiseskälte und Schnee übernachten müssen.

Kyrjakas Blutrudel wird sie mit unheimlichem Wolfsgeheul von Norntal bis Eestiva begleiten und dabei beständig immer weiter aufrücken.

25. Peraine: Norntal

Meisterinformationen:

Sie und ich, werte Meisterin, werter Meister, wissen nicht, in welche Richtung Ihre Helden vom Lager aus ziehen werden – versuchen sie, den Weg zurück ins Bornland einzuschlagen? Oder ziehen sie heldenmutig gen Paavi? Reicht der eine Traum und der Verlust Walbirgs als Auftrag aus? Werden die Helden gen Süden ziehen, um sich in sichere Gefilde zu retten, bevor sie in der ersten Nacht der *zweite* Traum der Kinder ereilt?



(Verschieben Sie in diesem Fall das Lager einfach in den Norden von Norntal, so daß die Charaktere trotzdem durch den Ort kommen.) Reicht das immer noch nicht als Motivation, sollten Sie ihnen Stellen als Schreiber, Steuereintreiber und Buchhalter auf Schloß Ilmenstein aufdrängen, denn *Helden* sind das nicht ...

Spätestens vor dem Betreten von Norntal sollten sich Ihre Helden überlegen, wie und als was sie die Stadt betreten wollen (wenn sie überhaupt einen Fuß hinein setzen wollen – sie könnten auch versuchen, sie zu umgehen). Eine verspätete Söldner- oder Goldgräbertruppe wird weniger Mißtrauen der neuen Herrscher erregen, als eine Gruppe reisender Geweihter und weitbekannter edler Helden auf der Flucht vor Gloranas Söldnern. Gerade einigen Geweihten wird dies (je nach Einstellung) vielleicht nicht schmecken, doch zur Not haben Sie hier in Norntal noch einen relativ ungefährlichen Vorort, um diesen Charakteren den Sinn einer Tarnung darzulegen ...

In Glorania ist der Zwölferkult (mit Ausnahme Firuns und Ifirns) zwar nicht verboten, doch das heißt nicht, daß ihre Diener willkommen oder gar sicher seien wie in wirklich zwölfgöttergläubigen Landen ...

Allgemeine Informationen:

Schon von weitem sieht ihr hangabwärts die kleinen Häuschen des Ortes, der sich in die Ausläufer der Nordwalser Höhen schmiegt. Manche Rauchfahne steigt aus den Schloten hervor – hier hat es sicherlich noch genug Feuerholz zum Abwenden des Frostes! Mitten im Nornja gelegen, verwundert es auch nicht, das Singen von Wölfen zu hören, das zu den nördlichen Wäldern fast ebenso gehört wie die Birken und Föhren ...

Doch als ihr näher heran seid, läßt sich reges Treiben auf den Straßen ausmachen. Was man anfänglich noch als Geschäftigkeit ansehen könnte, stellt sich als regelrechte Schlacht heraus: Eine große Rote Wölfe von sicherlich mehr als einem Dutzend Tieren ist mitten zwischen die Häuser eingedrungen und fällt die Bewohner brutal an. Frauen, Männer und Kinder jeglichen Alters liegen bereits auf der Straße in ihrem Blut, das langsam auf dem Schnee gefriert. Schreie des Schmerzes und der Panik gellen zu euch herüber, während die wehrhaften Bewohner vergeblich versuchen, gegen die Wut der Wölfe anzukommen.

Meisterinformationen:

Den Helden aus dem **Levthansband** wird diese Szene sehr bekannt vorkommen: Genau wie in Rorkvell attackieren die Wölfe in blinder Wut alles, was sich bewegt. Tatsächlich handelt es sich hier wieder um Kyrjakas blutwütige Schergen, die ihrem Wahnsinn anheimgefallen sind. Die Helden aus Larkas Rudel können differenzieren (andere müssen dazu eine *Tierkunde*-Probe bestehen), daß es sich bei den Wölfen um eine wilde Mischung aus Silber- und sogar Grimwölfen handelt. Erstere kommen eigentlich in der Grünen Ebene, letztere sogar noch südlicher, in Weiden und Tobrien vor! Es ist außerordentlich untypisch für Wölfe, sich in solcherart gemischten Rudeln zu-

sammenzufinden. Die Werte der Angreifer können Sie aus den Regeln zum Nagrach-Wahnsinn bei Tieren herleiten.

Blutige Ernte

Meisterinformationen:

Die Blutwölfe haben hauptsächlich die Söldner Gloranas und die Arbeiter des hiesigen Sägewerkes an der Letta, dann jedoch auch die Bevölkerung attackiert und getötet. Zwar sind die Norntaler selbst wehrhaft, doch sollte es erst mit letzter Kraft (und Hilfe der Helden) gelingen, die übrigen Wölfe zu erschlagen oder zu verjagen.

Auch Heil- und Bestattungskräfte werden natürlich dankbar angenommen, die Norntaler bestehen darauf, ihre Angehörigen (und die Söldner!) zu verbrennen, da man Angst vor einer Rückkehr der Toten als Eisleichen hat ...

Die Helden können sich hier über Kyrjakas Schergen informieren: Dabei erfahren sie von wahnsinnigen Wölfen, die Dörfer und Reisende überfallen und töten, was ihnen vor die Fänge läuft. Dann gäbe es da aber noch ein zweites Rudel, das gegen die wahnsinnigen Wölfe kämpfe und versuche, Leben zu retten, wo es ginge ...

Mit leuchtenden Augen werden die Dorfbewohner schweigen – denn daß dieses Rudel hinter der Hand das Ifirnsrudel genannt wird und von der milden Göttertochter selbst gesandt sei, sagt man in diesen Breiten nur jenen, denen man wirklich vertraut (wie jemandem, der sich als getarnter Firun- oder Ifirngeweihter zu erkennen gibt oder ein Amulett eines der Zwölfe trägt und in Ehren hält).

Selbstredend bringt man die Helden zum Dank für ihre Hilfe unter und versorgt sie wenn nötig sogar mit ein wenig Fisch oder Wild, so daß sie eine ruhige und warme Nacht verbringen können – gehen Sie weiter zum Abschnitt **Der zweite Traum**. Benötigen die Helden noch Feuerholz oder Decken für die Reise, sind die Norntaler großzügig und dankbar – vermutlich nur, weil die Söldner Gloranas fast alle von den Wölfen getötet wurden.

Der Hehler

Meisterinformationen:

Eigentlich abseits seiner üblichen Route, hat sich Aleks Bolschanjeff dazu bewegen lassen, gegen gehörigen Profit Nahrung und Kräuter nach Bjaldorn und Norntal zu liefern. Mit breit ausrasiertem Mittelscheitel und hüftlangem Pferdeschwanz, groß, muskulös, mit gewinnendem Lächeln, so präsentiert sich der Norbarde, der einen guten Kneipenabend vor die Anhäufung von Batzen setzt ... In Norntal sind seine Geschäfte getätigt, und weiter wird er sich auch nicht in das Eisreich wagen – allein Pelze und Beinschnitzereien kauft er hier ein und nimmt sie mit gen Bornland. Dabei versucht er, um die Autoritäten herumzukommen und mit den Bewohnern zu handeln, da ihm nichts daran liegt, mit dem Gloranischen



Regime zu kooperieren. Und wenn er schon mal da ist, wird er die Helden, die ja weit herumgekommen ist, nach seiner Geliebten fragen, die fort ist – eine blonde Frau namens Selinde, der er vor Jahren im Bornischen im Wald begegnete – ja, nahe Ilmenstein, wieso fragt Ihr?

Verwenden Sie Aleks, falls die Helden noch dringend besondere Ausrüstungsgegenstände benötigen, die sich hier oben im Eisreich sonst schwerlich erklären lassen.

Der zweite Traum

Allgemeine Informationen:

Gleißend helles Licht blendet euch, so daß ihr die Augen abwenden wollt – doch das grelle Licht dringt direkt durch eure geschlossenen Lider und sticht schmerzhaft in eure Hirne. Aus dem Licht schälen sich Konturen heraus – eine schöne Frau mit rotbraunem Haar. Sie lächelt satt und zufrieden zu euch herab und streckt euch eine Hand entgegen, an der Fingernägel aus Eiskristallen blitzen! Ihr fürchtet euch und zuckt erschrocken zurück – das ist falsch, falsch, gräßlich falsch!

Das Gesicht der Frau wandelt sich zu kühlen nivesischen Zügen mit hintergründigen Augen. Sie schwimmt wie tot im Nichts, bar jeder Kleidung, so daß man die scharfen Knochennadeln sieht, die in ihrem Leib stecken. Aus den Wunden quillt golden leuchtendes Blut und rinnt in großen Strömen den Körper hinab, um im Nichts aufzugehen und zu verblasen. Ein Tropfen des Elixiers jedoch berührt eure Lippen, und ein unendlicher Quell der Kraft durchfließt eure Adern.

Wieder wechselt das Bild, und ihr erblickt die Lichtung eures ersten Traumes. In der Mitte der grünen Oase stehen die beiden Frauen, die eine mit schwarzem, die andere mit weißblondem Haar, und halten sich an den Händen. Die Dunkelhaarige hält den dunkel-gläsernen Dolch in der Hand, die Weißblonde ihr Schwanenamulett aus Eis, das im hellen Licht der güldenen Quelle glitzert, die aus dem Boden sprudelt. Wo die Tropfen hinfallen, da sprießt eine neue Schöpfung Tsas aus Sumus Leib, ein unendlicher Quell des Lebens.

Die beiden Frauen heben die Arme mit Dolch und Amulett in die Höhe und versinken in eine andächtige Trance, ihre Gesichter strahlen goldbeschieden. Die dunkelhaarige Frau wendet sich nun direkt euch zu und streckt euch den gläsernen Dolch in ihrer Hand entgegen. „Trefft die Wahl!“ Die Stimme klingt körperlos und unwirklich.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden im Traum ruhig ein, zwei Worte mit Bishdara wechseln. Vielleicht werden sie der Druidin Fragen stellen, die Sie kryptisch und verklausuliert beantworten sollten.

Einige Beispiele:

Wer bist du? – „Die Träumerin.“

Was soll ich mit dem Dolch? – „Triff eine Wahl.“ (Die Wahl ist Verrat oder Treue.)

Wer ist die rothhaarige Frau aus dem Traum? – „Die Kalte Herrscherin.“

Wer ist die Sterbende? – „Die Mutter.“

Was ist der goldene Quell? – „Sumus Blut“, etc.

Verraten Sie nicht zuviel und lassen Sie sich nicht auf ein Schwätzchen ein, das an Atmosphäre verliert, aber nutzen Sie diesen Traum, um zukünftige Dinge bereits vorzustellen und die Antworten auf einige Fragen vorwegzunehmen, die Ihre Helden bald stellen werden.

Hier noch einmal eine Zusammenfassung von dem, was Bishdara den Helden klarzumachen versucht: Es steht eine zweite Begegnung mit Glorana bevor; die Fingernägel sind das Dämonenmal der Paktiererin, die auf den ersten Blick aber ebensogut ein magisches Modeaccessoire sein könnten. Dann folgt ein Bild der blutenden Sumu (mit dem Gesicht Danas, Bishdaras Mutter), wie sie gerade von Gloranas Dämonen ihrer Lebenskraft beraubt wird.

Die letzte Szene beschreibt wieder die erwachsenen Mädchen; mit dem gereichten Dolch will Bishdara, die Vorahnungen von den Bündnissen der Helden mit den beiden Feindinnen hat, die Loyalität der Helden prüfen.

Lassen Sie die Helden nach dem Erwachen *Prophezeien*-Proben würfeln. Wem eine solche gelingt, ahnt, daß diese Träume von tiefer Bedeutsamkeit sind, fühlt aber trotzdem, daß diese Bilder nicht 'natürlich' sind. Helden mit Ahnung (7+) in *Magiekunde* dürfen zudem eine Probe+15 ablegen (nur +7 für Verständigungsmagier, Hexen nur +5), bei deren Gelingen sie vom Zauber TRAUMGESTALT und seinem Potential wissen. Ungewöhnlich scheint allerdings die Machtstufe des Zaubers, der üblicherweise auf *eine* Person wirkt. Quasi eine Traumwelt zu erschaffen, in der alle Helden gleichzeitig träumen, bedarf entweder außergewöhnlich viel Kraft und Geschick in dem Zauber – oder göttlicher Hilfe.

Übrigens: Gestatten Sie Ihren Helden am nächsten Morgen einen eventuellen Aufschlag von +3 auf ihre Regeneration (körperlich wie astral).

26. Peraine: Gastfreundschaft

Allgemeine Informationen:

Das Dörfchen Letjaskaja stellt sich als eine Ansammlung ärmlicher, mickriger Häuschen heraus, eng an die gefrorene Letta geschmiegt; von den kaum fünfzig Hütten sind zudem viele verwaist oder zerstört, so daß hier kaum mehr die Hälfte der ursprünglichen Einwohnerzahl zu wohnen scheint. Schmutzige Gassen öffnen sich vor euch, die nur von wenigen Menschen bevölkert sind. Jene, die eurer ansichtig werden, hasten in die Häuser und verriegeln die Türen lautstark.

Meisterinformationen:

Von den einstmals 350 Bewohnern sind nur noch etwa 200 am Leben und nicht geflohen. Die Hungerkatastrophen nach dem ersten kalten Sommer töteten bereits viele, besonders alte



Lettjaskajer, und von den menschlichen Tragödien, die sich hier damals ereigneten – vom Mord um ein Karen oder einen Schneehasen bis hin zum Kannibalismus in der eigenen Familie – sieht man heute kaum noch etwas. Nur wenn man den Menschen hier in die Augen sieht, erkennt man, daß sie sämtliche Unschuld zugunsten des Überlebens aufgegeben haben. Dementsprechend gestaltet sich auch die Atmosphäre in dem kleinen Städtchen – jegliche Freundschaft und Vertrauen haben Haß und Mißtrauen Platz gemacht, denn die, die jetzt noch übrig geblieben sind, wissen von sich und den anderen, daß sie für das eigene Überleben morden würden (und es vermutlich auch bereits getan haben). Es scheint, als läge Traviass Fluch für die Untaten der Menschen auf dem Ort.

Die Lettjaskajer halten sich mit von Nagrachpaktierern und Söldnern streng bewachter (mühsamer) Karenzucht und geringer Fischerei über Wasser, beides von den Priestern des perversierten Eises ermöglicht, die auch fast die einzigen sind, die erfolgreich von der Jagd heimkehren. Trotzdem ist einigen Bewohnern der Braten, der ihnen da unter die Finger gerät, zu saftig, um ihn vorbeiziehen zu lassen ...

Versuchen Sie, die merkwürdige Stimmung in Lettjaskaja gut zu vermitteln. Die Menschen, die sich auf die Straßen trauen, werden die Helden eigenartig und mit schlecht verhohlener Gier mustern. Es sind kaum Alte und Kinder auf den Straßen, ja in der ganzen Stadt zu sehen. Hunde, Katzen und Ratten sind ebenfalls nicht vorhanden. Auf der Letta gehen immer nur Grüppchen von mindestens vier Personen zum Fischen, und während zwei ein Loch in die dicke Eisdecke schlagen, benutzen die anderen ihre Dolche, um Wache zu stehen. Es gibt keinen Markt mehr in der Stadt, nirgendwo wird Ware oder Essen feilgeboten. Solange die Helden sich in der Stadt aufhalten, scheinen die Menschen auf etwas zu warten.

Probleme

Meisterinformationen:

Wie Sie aus dem obigen Text entnehmen können, werden die Helden in Lettjaskaja Probleme ganz anderer Art bekommen: Offensichtlich recht gut genährt reisen sie mit kostbaren Waffen und vermutlich einigem Proviant aus unerfindlichen Gründen freiwillig durch ein so schreckliches und unwirtliches Gebiet wie dieses. In der Not werden sich also einige Lettjaskajer zusammentun und den Helden freundlichst ein Quartier in ihrem Haus anbieten. Die Aussicht auf ein kleines Kaminfeuer und etwas Warmes zu essen lockt sicherlich auch noch den mißtrauischten Charakter vor den Ofen, und zudem – müssen Zwölfgöttergläubige nicht zusammenhalten? Die Nachbarn werden den Namenlosen tun, die Helden zu warnen, denn was jemand gestohlen hat, können sie dem Dieb immer noch wieder abnehmen ...

Die kleine Fischerfamilie, Rieke und Aslof mit jeweils zwei Brüdern (Raskir und Wendis) und Schwestern (Seline und Niala), wird die Helden also möglichst einzeln in Schlafkammern einquartieren (und dabei auf ihre eigenen Betten verzichten),

damit sie die Helden in kleinen Gruppen überraschen können. Es stehen drei Räume zur Verfügung, die Gastgeber schlafen im Haupttraum, die 'Brüder und Schwestern' gehen 'nach Hause' – sprich, warten im Stall.

Sobald die Gastgeber dann überzeugt sind, daß die Helden schlafen, werden die Komplizen in Zweiergrüppchen mit Jagdmessern und Eispickeln (den großen, nicht den Sharon-Stone-Modellen) versuchen, die Fremden gleichzeitig zu töten.

Verraten

Meisterinformationen:

Rieke und Aslof sind über die Maßen freundlich und stecken selbst größte Demütigungen mit einem Lächeln weg. Sie versuchen verzweifelt, die Helden für die Nacht zu trennen (gegen alle hätten sie schlicht keine Chance), ohne dabei Mißtrauen zu erwecken. Sollten die Helden sich doch entschließen, alle in ein Zimmer zu gehen (was extrem eng wäre), wird Aslof, wenn er davon weiß, noch ein Schlafmittel in das Essen der Helden rühren (*Sinnenschärfe*-Probe +7, um den merkwürdigen Geschmack herauszuschmecken, den Aslof jedoch als eine „Rübenart, die hier eigentlich an die Tiere verfüttert wird“ abtut, weil Mangel an Nahrungsmitteln herrsche. Eine weitere Probe auf *Heilkunde Gift* oder *Pflanzenkunde* enthüllt jedoch, daß es sich um ein Schlafkraut handelt).

Zum Glück der Helden ist das Kraut uralt und wirkt nur noch teilweise (nämlich mit Aufschlägen von 2 Punkten auf alle Kampf- und Eigenschaftsproben und 5 Punkten auf Talent- und Zauberproben). Ordnen Sie Ihren Helden entsprechend ein bis zwei Schurken zu (die sich zur Not noch Verstärkung geholt haben können) – Kämpfertypen können sicherlich zwei vertragen, während Tsageweihete mit einem bereits Probleme bekommen könnten ...

Die Raubmörder kämpfen nicht bis zum Tode, sondern versuchen in lebensbedrohlichen Situationen (LE kleiner als 12), zu fliehen oder sich zu ergeben. Es gibt in Lettjaskaja jedoch keine Ordnungsmacht, die die Delinquenten bestrafen oder einsperren würde – ganz zu schweigen, daß Gloranas Schergen den Helden sicherlich ein paar Fragen stellen würden.

Fliehen die Helden aus dem Haus, müssen sie bereits heute nacht im Freien übernachten (bedroht von den Blutwölfen). Siegen die Helden über die Mörder, können sie sich im Haus effektiv verschanzen und sicher übernachten.

Die Lettjaskajer

MU 15 LE 35 AT 11 PA 9 RS 2 (Fellkleidung)

TP 1W+2 (Jagdmesser, WV 2/1)

oder **1W+6** (Spitzhacke, WV 8/1)

27. Peraine: Nadeln in Sumus Leib

Meisterinformationen:

Zwei Tage vor Eestiva hören die durchgefrorenen und vermutlich bereits schrecklich erschöpften Helden in der Ferne ein



merkwürdiges Kreischen hinter einem flachen Hügel, der von erfrorenem Gebüsch bewachsen ist.

Allgemeine Informationen:

Ein wimmerndes Kreischen dringt über die schneebedeckten Büsche zu euch heran. Ob es von Mensch oder Tier stammt, vermögt ihr nicht zu unterscheiden, es klingt merkwürdig und fremd. Als ihr den nächsten Hügel erklimmt, kehrt das Kreischen wieder, und als ihr näher heranlauft, bemerkt ihr mit dem dritten Schrei eine eigenartige Regelmäßigkeit in dem Geräusch. Ihr erreicht den Rand einer Senke, in der sich viele Gestalten rund um ein ... Ding ... befinden. Wie ein kristallener Speer, gestoßen in Sumus Leib, ragt eine riesige Eisnadel aus dem Boden der Senke. Wieder ertönt das entsetzliche Kreischen, als sie sich einen guten halben Schritt weiter in das Erdreich gräbt. Ob dieses Ding das Geräusch

hervorruft oder es Sumus Schmerzensschreie sind, die ihr hört, vermögt ihr nicht zu sagen.

Meisterinformationen:

Elfen und Naturmagier müssen bei gelungener Intuitions-Probe eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +12 machen, sonst übermannt sie das Entsetzen. Intuitiv spüren sie die Schwankungen der Astralenergie und den Raub von Sumus Kraft, der hier stattfindet.

Allgemeine Informationen:

Es scheinen zwei Sorten von Menschen in der Senke beschäftigt zu sein. Die einen, etwa zwanzig, gehen arbeitsam umher, umstehen die Eisnadel und graben dort anscheinend oder tragen Schalen hin oder fort zu einem Haus aus Eis. Die andere Gruppe

Theriak – das Grüne Gold

Auf ein Wort: Spielerwissen und Heldenwissen zum Theriak

Vielleicht haben Ihre Spieler bereits in der Box **Borbarads Erben** herumgeschnüffelt, und vielleicht haben sie dabei auch die Einträge über das Theriak gelesen, seine Gewinnung, Verwendung, die Unheiligkeit seines Abbaus. Haben die *Helden* jedoch noch kein Abenteuer im Eisreich verbracht und sind der kostbaren Flüssigkeit und ihrer Wunderwirkung schon einmal begegnet (wie eventuell in dem Abenteuer **Winternacht** von Momo Evers und Sven Wasner), *können sie einfach nichts über das Theriak wissen*. Allein Hexen, Schamanen und Druiden, vielleicht auch noch intuitiv veranlagte Geweihte, spüren die Widerwärtigkeit der Eisnadeln und träumen dann eventuell schlecht von den Nadeln in Sumus Leib, doch die einzigen Hinweise, die sie bis jetzt haben, stammen aus den Träumen, die Bishdara ihnen sandte und von denen sie nicht notwendigerweise Grund haben, sie auf das Theriak zu übertragen. Eine Eisnadel werden sie nicht von so nahe sehen, daß sie erkennen könnten, was dort vor sich geht (es sei denn mit Zauberei), und der Gedanke, Sumus Lebenskraft anzuzapfen und in Flaschen zu füllen, ist doch ein wenig abstrakt für einen Aventurier. Säen Sie diese Zweifel notfalls durch stimmungsvolle Meisterpersonen, die Ihre Spieler darauf hinweisen können, daß den Helden eigentlich niemand sagen kann, wo die Wahrheit liegt.

Vor der Begegnung mit Iloinen und Teilen des Ifirnsrudels im Abschnitt *Das Ifirnsrudel in Nöten* sollten die Helden zumindest nicht ahnen, daß eine Verbindung mit den Dämonennadeln in Sumus Leib und dem Heiltrank besteht, den die meisten Einwohner hier auch nur das *Grüne Gold* nennen und von dem sie selbst nicht so recht wissen, woher es stammt. Im Holzfällerlager und in Eestiva erhalten die Helden sogar Gelegenheit, sich durch das Theriak zu heilen und seine potente Wirkung zu erfahren – um so größer später das Entsetzen, wenn sie in der Szene mit Iloinen bemerken, was für einen Frevel sie begangen haben.

Theriak, Sumus reinstes Elixier – Zahlenwerte

An einem Tag werden an einer Förderstelle etwa 20 Stein (Kilogramm) Theriak gewonnen. Insgesamt sind dies etwa 100 Stein im

gesamten Eisreich. Ein Ort wird in etwa drei Monaten ausgebeutet, so daß bereits etliche verlassene Fördertürme existieren und die Alchimisten Gloranas auf ständiger Suche nach lohnenden Plätzen sind – das Sikaryan ist bei weitem nicht gleichmäßig verteilt. Der Gehalt des Bodens hängt von vielen Faktoren ab, die selbst den Experten nicht alle bekannt sind.

10 Unzen (250 Gramm) bergen 10 Lebenspunkte, von denen 1 Lebenspunkt permanent gewonnen wird. Somit verfügt ein Stein über 40 LP – ein Kilogramm Theriak enthält die Lebensenergie eines erwachsenen Durchschnittsmenschen!

Wunden schließen sich sofort und ohne Narben zu hinterlassen, der Schaden von Vergiftungen und Krankheiten wird ebenso eins zu eins ausgeglichen. Erreicht der vergiftete oder erkrankte Held nach der Einnahme von Theriak vorübergehend eine Lebenspunktzahl, die über seiner permanenten Punktzahl vor der Einnahme liegt, ist das Gift neutralisiert oder die Krankheit überwunden, etwaige Veränderungen von Eigenschaftswerten kehren zumeist auf ihren normalen Wert zurück.

Theriak ist etwa zehnmal so schwer wie Wasser (etwa halb so schwer wie Gold), somit faßt ein übliches Schank-Fläschchen (0,2 Liter) aus geläutertem Material 80 LP, von denen 8 permanent sind. Das Fläschchen wiegt dann zuzüglich zu seinem eigenen Materialgewicht 2 Stein (2 Kilogramm). Die Gefäße bestehen aus geläutertem Material – aus alchemistisch reinem Edelmetall wie Gold, Mondsilber oder einem der magischen Metalle – oder sind aus reinsten, unversehrten Edelsteinen geschnitten.

Die gallertige Form geht bereits bei einigen Graden unter dem Schmelzpunkt von Eis in einen flüssigen Zustand über, so daß es leicht getrunken oder auf Wunden aufgetragen werden kann. Bei etwa 25 Grad (noch unter *Praiosommer*-Temperaturen) wird es gasförmig, was den Transport natürlich erschwert (eine Phiole mit Theriak an einem Band um den Hals auf der Haut zu tragen, ist keine besonders schlaue Idee ...).

Entladenes Theriak verliert seine leuchtende Farbe und verflüchtigt sich bei jeder Temperatur fast augenblicklich. Es bleibt nichts zurück. Nach etwa einem Jahr ist zudem auch in geläuterten Gefäßen aufbewahrtes Theriak entladen.



Menschen von etwas weniger als einem Dutzend stehen herum und halten offensichtlich Wache, weisen die Arbeiter an oder schlagen sie.

Meisterinformationen:

Allein bei Betrachtung durch ein Fernrohr oder den ADLERAUG kann der betreffende Charakter erkennen, daß die Arbeiter absolut nackt sind (aber keine Erfrierungen aufweisen) und ihren Aufgaben mit hohlem, stierendem Blick nachgehen – wie die Menschen in dem Holzfällerlager.

Die smaragdgrüne Flüssigkeit ist verklumpt und verunreinigt und wird in goldene Gefäße geschöpft, dann zu einer Gruppe von Arbeitern gebracht, die den Dreck herausammelt und das offensichtlich kostbare Gut in Goldfläschchen füllt.

Ein Schreiber schließlich notiert die herangetragenen Fläsch-

chen und läßt sie in das Eishaus bringen.

Ertmutigen Sie die Helden nicht, sich an einem Befreiungsversuch der Sklaven zu versuchen – sie sind von der Reise geschwächt und stehen einem Dutzend abgebrühter Söldlinge (etwa Stufe 7) gegenüber ... Verwenden sie nötigenfalls die Werte der Gegner aus **Anhang 4** (Seite 57).

27. Peraine: Die Sammler – eine erste Begegnung

Allgemeine Informationen:

Wie wunderschön sich die Strahlen des schwachen Praioslichtes auf dem unheiligen Eis brechen! Schön und harmlos sieht es aus, und doch zerschneidet es Hunden die Pfoten und lockt den unbedachten Wanderer in eisige Untiefen. In der unberührten Landschaft sieht ihr in nicht allzu weiter Entfernung dunkle Um-

Theriak und Magie

Das *Grüne Gold* ist eigentlich an sich nicht magisch. Betrachtet man das Elixier mit Hilfe eines ANALÜS (beachten Sie die Modifikationen von Magie im Eisreich auf Seite 20), enthüllen sich dennoch die silbrigen Fäden von wirkender Astralkraft (Gelingt eine Probe z.B. +30, so enthüllen Sie dem Spieler natürlich auch alle 'leichteren' Erkenntnisse, die sein Charakter bei +10 und +20 gesehen hätte.):

ANALÜS ARCANSTRUKTUR (bzw. OCULUS ASTRALIS):

- Probe +0: „Die Flüssigkeit ist magisch.“
- Probe +10: „Nicht die Flüssigkeit selbst ist magisch, sondern wird von Magie durchwoben. Die Magie ist dämonischen Ursprungs.“
- Probe +20: „Die dämonischen Kräfte weisen Strukturen der BLS-Domäne (Nagrach) auf.“
- Probe +30: „Die Dämonenkraft zwingt etwas in eine feste, körperliche Form – die Flüssigkeit ist nicht Ursprung, sondern Wirkung der Kraft.“
- Probe +40: „Die Strukturen der dämonisch-chaotischen Matrices weisen darauf hin, daß hier eine Kraft gebunden wird, die ebenso körperlos ist wie Astralkraft.“
- Probe +50: „Nagrachs Macht bindet die primordiale Lebenskraft höchstselbst in feste Form.“

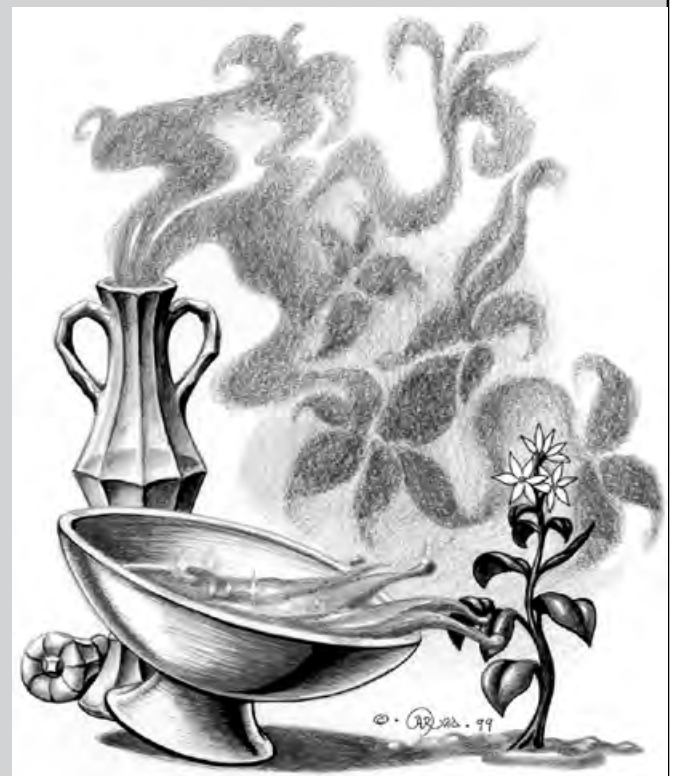
EXPOSAMI CREATUR:

- Probe +0: „Der Inhalt des Gefäßes glüht intensiv rot.“
- Probe +10: „Das Glühen entspricht etwa dem *nurdra* eines jungen *fey*.“ (Sprich: Die Lebenskraft eines jungen Elfen, oder auch: halb so viel wie ein Zwerg o.ä. (Bei Theriak im Wert von 20 LP, andernfalls passen Sie die Angaben an.))
- Probe +20: „Das *nurdra* ist nicht rein. Es pulsiert vor Kraft.“
- Probe +30: „Die Flüssigkeit ist pures Leben, ohne selbst zu leben. Ihre Schwingungen stammen nicht von dem Ort, an dem ihr euch gerade befindet.“
- Probe +40: Ungefähre Gegend, aus der das Theriak stammt.
- Probe +50: Exakter Ursprungsort des Theriaks, wenn der Held die betreffende Gegend kennt. Er würde den Quellort mit dem EXPOSAMI erkennen, selbst wenn er dort noch nie zuvor gewesen

ist. Er kann sich jedoch mittels EXPOSAMI oder EINS MIT DER NATUR problemlos dorthin vortasten.

ODEM ARCANUM:

- Probe +0: „In dem Trunk glüht rotes *mandra*.“
- Probe +10: „Die Intensität dieses Glühens entspricht etwa dem *mandra*, das du gerade aus dir herausströmen fühlst.“ (Also etwa so viel wie die 5 ODEM-Astralpunkte)
- Probe +20: „Die Schwingungen des *mandra* gehören nicht an diesen Ort. Es ist fremd hier.“
- Probe +30 oder besser: „Bei den Schwingungen des *mandra* wird dir übel. Es ist *zertaubra*.“





risse vor dem Weiß, die starr und unbeweglich in der Landschaft liegen. Allein bei näherem Hinsehen fallen einige Bewegungen auf: Offensichtlich sind dort noch ein paar Menschen an einem Eisschiff zugange – fast meint ihr, erkennen zu können, daß sie sich gerade daranmachen, ein Segel aufzuspannen!

Meisterinformationen:

Nach einem eventuellen Unfall mit ihrem gestohlenen Eissegler ist dies die Chance der Helden, an ein schnelles Gefährt und zudem Kleidung von gloranischen Söldnern zu kommen – der erste Schlüssel, um später gefahrlos nach Eestiva hineinzugelangen. Ein Gruppe Sammler überfiel auf eigene Rechnung einen Theriaktransport von Gloranas Schergen – der Eissegler des Transportes wurde dabei beschädigt. Da die Sammler quasi alles einsammeln, was ihnen von Nutzen unter die Finger kommt, ließen sie ein Grüppchen der ihren zur Reparatur zurück, die dann den neu 'erworbenen' Eissegler nach Eestiva in den Heimathafen bringen soll.

Nähern sich die Charaktere dem Ort des Geschehens, treffen sie dort auf vier Sammler, die die Reparatur des Eisseglers gerade abschließen.

Allgemeine Informationen:

Eine schwarzhaarige Elfe und zwei menschliche Männer und

eine Nivesin laden gerade ihre Habe in das merkwürdige Gefährt, dessen weißlackierter Holzrumpf zwei eingefügte naturfarbene Holzbretter aufweist. Das blutrote Segel mit dem auf der Spitze stehenden gezackten weißen Keil wird gerade gehißt, noch ist das Gefährt jedoch an Pflöcken vertäut.

Meisterinformationen:

Nähern sich die Helden, wird die Firnelfe Cayara Schattenhaar, Anführerin der Gruppe und erfahrene Eisseglerin, sie anrufen und beim Weiterarbeiten mit ihnen sprechen, als wäre nichts (und mit einem IN DEIN TRACHTEN die Absichten des 'Anführers' der Helden erspüren). Beim Einladen eines Bündels greift sie aber schließlich nach ihrem Eispeer, während ihre Gefährten ihre Waffen ziehen. „Wir sind Sammler“, sagt sie dann im elfischen Singsang kühl. „Wir sammeln auf, was wir im Eis finden! Auch euch und eure Habe. Legt eure Waffen ab!“ Folgen die Helden (trotz vermutlicher Unterzahl der Sammler) dieser Aufforderung, nimmt man ihnen Waffen und Gepäck ab und schafft sie gefesselt in den Eissegler – auch ein Weg, nach Eestiva zu kommen. In diesem Fall sollten Sie den Hergang des Abenteuers bis Eestiva improvisieren und sie dort von Dana befreien lassen, ansonsten werden sie an Glorana als Arbeitssklaven für die Theriakförderung verkauft.

Kommt es zum Kampf, erfüllt Cayara Schattenhaar die Rolle,





die Elbinya Wasserwolf im **Levthansband** innehatte: Als eine der Anführerinnen der Sammler sollte sie in diesem Kampf mittels FULMINICTUS und ÜBEREIS entkommen, um den Hintergrund zu beleben und Ihren Helden als wiederkehrende Haßgegnerin zur Verfügung zu stehen. Sollten Ihre Helden jedoch so umsichtig sein, daß sie sie stellen oder töten, gibt es eine gefallene Elfe im Eisreich weniger ...

Cayara Schattenhaar

MU 15 KL 12 IN 15 CH 14 FF 14 GE 13 KK 12

AG 2 HA 4 RA 7 TA 4 NG 5 GG 6 JZ 6

ST 8 MR 7 LE 46* AE 44

AT/PA 16/14 (magischer Eisspeer)

Geburstag: 988 BF **Größe:** 92 Finger

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau

Herausragende Talente: Wildnisleben (Eiswüste) 13, Wettervorhersage 11, Eissegler fahren 14, Holz-/Beinbearbeitung 10, Sinnen-schärfe 12

Herausragende Zauberfertigkeiten: Verständigung stören 6, Solidirid 8, Über Eis 11, Von Frost und Hunger 7, In dein Trachten 12, Chamaelioni 7, Fulminictus 6, Elfen, Freunde 13, Armatruz 5, Muskelstärke (selbst) 8, Metamorpho 11, Sturmgebrüll 9

*) Sollte Cayara verwundet (oder getötet) werden, trägt sie eine kleine Goldphiole Theriak bei sich, das ihr notfalls 20 LP spenden kann (von denen 2 permanent sind).

Sollten die Helden einen der Sammler am Leben lassen, können sie von ihm (oder ihr) zahlreiche Informationen über die Zustände im Eisreich erhalten – schließlich kommen die Eispiraten weit herum. Welche Machtverhältnisse und Zustände in Eestiva und Paavi herrschen zum Beispiel, Verhaltenscodices und geheime Erkennungszeichen der Sammler, regelmäßige Händlerzüge aus Paavi, die das *Grüne Gold* bringen, etc.

27. Peraine: Das Ifirnsrudel in Schwierigkeiten

Meisterinformationen:

Diese Szene ist dringend nötig, um Ihren Charakteren eine Waffe an die Hand zu geben, indem Sie ihnen zeigen, was für zerstörerische Auswirkungen es hat, wenn der Dämon einer Eisnadel ausgetrieben wird. Lassen Sie die Helden ihre Erschöpfung und Entkräftung den Tag über deutlich spüren, quasi bereits auf dem Zahnfleisch kriechen, bevor sie dann am späten Nachmittag dieses 27. Peraine noch einmal alle verbliebenen Kräfte – und mehr – mobilisieren müssen.

Allgemeine Informationen:

Wolfsgeheul durchschneidet die Luft – zornige, haßerfüllte Laute. Von den Blutwölfen, die euch die letzten Tage begleitet haben, ist weit und breit keine Rute mehr zu sehen, und dieses vielstimmige Heulen ist auch von gänzlich anderer, gewaltiger Macht, jedoch noch sicherlich zwei, drei Meilen entfernt von euch.

Meisterinformationen:

Teilen Sie den Helden aus dem **Levthansband**, die in Larkas Rudel aufgenommen worden sind, unbedingt folgendes mit ('normale' Schamanen und Nivesen mit Wolfsblutanteil werden etwas Ähnliches empfinden):

Allgemeine Informationen für Larkas Rudel:

Die Stimmen dieser Wölfe sind zwar von Haß und Zorn geprägt, erfüllen euch jedoch nicht mit dem Schaudern, das euch bei dem Geheul der Blutwölfe immer erfaßt hat. Im Gegenteil – eine der Stimmen klingt, wenn nicht bekannt, so doch verwandt: Ihr würdet Stein und Bein schwören, daß dort ein Silberwolf im Chor vertreten ist!

Und eine weitere Stimme ergreift einen Teil in euch und bringt ihn so heftig zum Schwingen, daß es euch geradezu die Tränen in die Augen treibt, von dem ihr zuvor jedoch nur einmal geahnt habt, daß er in euch steckt: Als Larka euch über das Wolfshaupt fuhr und in ihr Volk aufnahm. Doch selbst damals erbebte der wölfische Teil eurer Seele nicht so heftig wie in diesem Augenblick, da ihr den Angriffsschrei der Wölfin hört!

Diese neue Seite an euch ist es auch, die euch in wilder Vorfreude einen Satz nach vorne tun läßt und euch kaum zügelbar dazu drängt, zu dieser Wölfin zu eilen und ihr beizustehen.

Meisterinformationen:

Natürlich war es Iloinen, die Tochter Ifirns, die die Helden dieserart berührt. Bringen Sie die Helden dazu, zum Schauplatz zu eilen – haben Sie keinen der Charaktere aus dem **Levthansband** in der Gruppe, lassen Sie naturmagische Personen (Hexe, Druide) oder einen Firun- oder Ifirngeweihten ein ähnliches Gefühl der Verbundenheit empfinden – immerhin ist Iloinen eine Halbgöttin.

Die 'verwandte' Stimme im Rudel ist natürlich Kerra, die Silberwölfin (zum Ifirnsrudel siehe **Anhang 1** auf Seite 49).

Allgemeine Informationen:

So schnell ihr vermögt, hastet ihr näher – doch drei Meilen erscheinen euch nun wie Hunderte. Langsam und bedrohlich erhebt sich aus einer seichten Senke hinter einem Tannendickicht ein gigantisches Monument – eine Eisnadel.

Gräßliche Geräusche dringen an eure Ohren – ein lautes, ondulierendes Kreischen, das euch in eure Alpträume hinein verfolgt. Es steigert sich zu einem infernalischen Jaulen, das unsichtbare Spieße in eure Ohren treibt.

Noch seid ihr Hunderte von Schritt entfernt, da hört ihr einen ohrenbetäubenden Knall, und eine große weiße Schneewolke explodiert über der Senke.

Als ihr heran seid, ist die Sicht halbwegs wieder klar – die weiße Säule, die eben noch in den Himmel ragte, ist verschwunden, in der Senke seht ihr verstümmelte blutige Körper aneinandergereiht. Wo die Nadel eben stand, ist immer noch ein See der smaragdgrün schimmernden Flüssigkeit zu sehen, ein großer Eishaufen deutet auf ein zusammengestürztes Haus aus Eis hin.



Meisterinformationen:

Das Ifirnsrudel ist, wie könnte es anders sein, noch am Leben. Den größten Schaden hat Iloïnen abbekommen, die direkt an der Nadel stand und den Dämon mit ihrer göttlichen Kraft austrieb, aber sie kann natürlich auch am meisten vertragen. Lassen Sie die Helden kurz die Szene untersuchen: Sicherlich drei Dutzend Menschen liegen hier in ihrem Blut – teils mit Wunden von Speeren und Zähnen, teils schlicht von kopfgroßen, scharfkantigen Eisbrocken in Stücke gerissen.

Fünf Wölfe, vier Menschen und ein Elf sind noch am Leben, bis auf einen gehören sie alle zum Ifirnsrudel (Beschreibung siehe Seite 49). Der vierte Mensch ist einer von Gloranas Söldnern und trägt wie etwa eineinhalb Dutzend der Toten ein aufgenähtes Wappen: ein gezacktes, auf der Spitze stehendes weißes Dreieck auf blauem Grund.

Die Überlebenden sind so schwer verwundet, daß sie mehr tot denn lebendig sind, so daß ihrerseits die Helden sie vor der nahenden Gefahr bewahren müssen: Außer den Helden hat auch ein ausziehender Trupp 'Steuereintreiber' Gloranas die Vernichtung der Nadel gesehen und rückt nun als Verstärkung an ...

Die Nachhut

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch gerade ein Bild von dem Kampfplatz gemacht, als ihr Hundeklaffen hört. Oben, am Rand der Senke, taucht ein halbes Dutzend Gestalten auf, die ihre Hundeschlitten nach kurzem Blick mit schnalzender Peitsche hinabjagen. Ihre Rüstungen ähneln denen eines Teils der Toten hier unten, und als sie sich genähert haben, erkennt ihr auch bei ihnen als aufgenähtes Wappen den weißen, gezackten Eiskeil auf blauem Grund.

Meisterinformationen:

Gestalten Sie den Kampf und die Werte der Gegner nach den Fähigkeiten Ihrer Gruppe: Das Gefecht sollte hart sein, damit die Bedrohung für das Ifirnsrudel real ist, aber nicht tödlich – schließlich sind wir noch lange nicht beim Finalkampf angelangt! Bei vier bis fünf Helden seien Ihnen etwa doppelt so viele Söldner empfohlen (und dazu noch zwei Buchhalter), schließlich sollte der Trupp ja Steuern eintreiben, und dafür benötigt es schon Schlagkraft und Truppenstärke. Sie haben jedoch einige Mittel, um den Kampf nötigenfalls etwas zu entschärfen: Werfen Sie nicht alle Söldner gleichzeitig die Schlacht. Wundern sich die Helden, wo die Leute bleiben (beschreiben Sie die Zahl ruhig früh, denn die Gegner kommen ja gut sichtbar den Hang hinab), beschreiben Sie ihnen, daß einer der Hundeschlitten gestürzt ist und sich überschlagen hat, so daß die Söldner etwas benommen sind und erst nachkommen. Zudem könnten zwei Schläger bei den Steuereintreibern (und der Schatulle) bleiben. Wichtig ist jedoch, daß die Söldner nicht bis zum Tod kämpfen. Ein oder zwei könnten in Rivalität um die Führung ihres Trupps liegen und sich gegenseitig zu

überbieten versuchen, so daß sie äußerst gefährliche Gegner sind, die auch im Gefecht sterben könnten. Doch die anderen werden versuchen zu fliehen oder sich zu ergeben, wenn sie stark verwundet oder nur noch wenige übrig sind – so dumm, ihr Leben wegzuerwerfen, sind sie nicht. (Auch die Werte dieser 'Standardgegner' finden Sie im **Anhang 4** auf Seite 57.)

Mit dem Sieg in diesem Gefecht retten Ihre Charaktere damit aber Iloïnen und ihrem Ifirnsrudel das Leben – eine Tat, die diese ihnen im Verlauf dieses Abenteuers sicherlich heimzahlen können ...

Die Schwanentochter

Allgemeine Informationen:

Alle Leichen sind entsetzlich zugerichtet – die Eisnadel ist in abertausend Stücke auseinandergebrochen und hat sie regelrecht zerfetzt. Ein Wunder, daß doch noch so viele Kämpfer, wenn auch schwer verwundet, am Leben sind! Ein schneehaariger Elf mit einer klaffenden Schwertwunde am Bein und etlichen Treffern durch die Eisbrocken liegt neben einer Silberwölfin, die so flach atmet, daß man sie bereits für tot halten könnte. Halb in dem See aus smaragdgrünen Eisbrocken jedoch liegt ein junges Mädchen mit einer Mähne aus kupferroten und schneeweißen Haarsträhnen. Ihre Pelze sind zerfetzt, ihr Körper weist jedoch nicht halb so viele Wunden auf, wie ihre Kleidung glauben macht. Mit geschlossenen Augen liegt sie bewußtlos da und wirkt dabei doch so zerbrechlich! Der Eindruck, den sie selbst jetzt noch auf euch macht, ist so widersprüchlich, wie er nur sein könnte: Einerseits möchtet ihr dem vierzehnjährigen Kind eine Tracht Prügel dafür verpassen, daß sie sich so weit in Gefahr begeben hat, auf der anderen Seite jedoch verlangt ihr ganzes Wesen Demut und Verehrung.

Informationen für Helden von Larkas Rudel

Mehr noch als die Königin der Silberwölfe bringt dieses Mädchen hier eure wölfische Seele zum Schwingen. Ihre Gegenwart befiehlt eure ganze Aufmerksamkeit, so daß ihr euch kaum auf die alltäglichen Handgriffe des Lebens besinnen könnt. Selbst der frostige Griff des unheiligen Eises scheint abgeschwächt und milde, nun, da euch ihre Präsenz von innen wärmt.

Langsam begreift ihr, daß das, was euch damals in der Höhle der Silberkrone widerfahren ist, nicht einfach nur eine Geste war. Seit Larka eure Stirn mit ihrer rauhen Zunge berührte und euch so ihren Segen gab, hat sich ganz Dere verwandelt. Ihr jedoch habt euch am meisten verwandelt, denn ihr spürt den Wolf in eurer Seele hetzen, heulen und jagen ...

Allgemeine Informationen:

Das Mädchen schlägt die Augen auf und mustert euch verwirrt und mißtrauisch. Nicht nur mit ihren Haaren konnten sich die Götter nicht entscheiden, nein, auch mit ihren Augen nicht, denn eines ist von kristallblauer Farbe wie ein Eissee, das andere vom



Bernsteingelb der Wolfsaugen ... Für einen Moment flackert eine starke Präsenz um euch herum auf, die euch vor lauter Macht fast in den Schnee preßt, doch ebenso schnell, wie sie kam, verschwindet sie auch, und vor euch im Schnee hockt ein einfaches junges Mädchen und blickt sich besorgt um.

„Sind noch mehr von ihnen gekommen? Wie geht es den anderen? Sind sie am Leben?“ fragt sie eindringlich, als laste das ganze Gewicht der Verantwortung für die Lebenden auf ihren Schultern. Trotz ihrer Wunden springt sie auf und läuft hinüber zu einem alten, knorrigen Wolf. „Luogror? Luogror!“ und schüttelt ihn sanft an der Schulter. Der Wolf fiept nach Welpenart und leckt dem Mädchen kurz die Hand, ist aber nicht einmal in der Lage, den Kopf zu heben. Das Kind streicht ihm besorgt über den Kopf und blickt dann nachdenklich von dem Wolf zu dem brackigen grünen See. Mit trauriger Stimme und einem merkwürdig schuldvollen Ausdruck in den Augen sieht sie zu dir auf und bittet: „Kannst du mir helfen, ihn dort hinüber zu tragen?“

Und tatsächlich, als ihr den Leib des blutenden und, wie du sagen würdest, tödlich verwundeten Wolfes in den klumpigen See aus Eisbrocken und grüner Flüssigkeit gelegt habt, da beginnen seine Wunden so schnell zu heilen, daß man seinen Augen nicht trauen mag. Schließlich rappelt sich Luogror auf und macht einen Satz heraus, schüttelt sich und steht unversehrt auf seinen vier Beinen.

Meisterinformationen:

Das Mädchen ist natürlich Iloïnen Schwanentochter (siehe Seite 48), Tochter der Göttin Ifirn, Enkelkind Firuns. In Gegenwart der meisten Menschen maskiert sie jedoch ihre göttliche Präsenz häufig, einerseits, um nicht allzusehr aufzufallen, andererseits, um nicht ständig ausschließlicher Mittelpunkt der Geschehnisse zu sein.

Lassen Sie Ihre Helden diese Nacht in der wachsamen Geborgenheit des Ifirnsrudels verbringen. Dem Anhang können Sie Verhalten und Gesprächsthemen der einzelnen Personen entnehmen, um den Abend zu gestalten und Freundschaften zu schließen, wichtig ist allein ein Gespräch mit Iloïnen, die den Helden einige Wissenslücken zu schließen vermag. Sie kennt zum Beispiel die Wahrheit hinter dem *Grünen Gold*, den Frevl an Sumus Leib. Weiterhin kann sie Details über Gloranas Grausamkeit, die Sklavenhaltung und den Aufenthaltsort der Herrscherin mitteilen.

Iloïnen ahnt um die Bedeutung der Queste der Helden und wird ihnen jede Hilfe zuteil kommen lassen, die im Rahmen ihrer Möglichkeiten steht. Stellen Sie die Halbgöttin als wahre Quecksilberpersönlichkeit dar: Mal das junge, neugierige Mädchen, die weise Prophetin, die gutgelaunte Sängerin und liebevolle, aber verantwortungsvolle Anführerin des Rudels.

Iloïnens Dank

Allgemeine Informationen:

Vom Westhorizont her ist die Schneewüste in tiefes rotes Licht

getaucht. Mit schelmischer Miene wühlt das junge Mädchen mit dem zweifarbigen Haar und den zweifarbigen Augen in ihrem Gepäck, um schließlich freudestrahlend etwas daraus hervorzuziehen.

Meisterinformationen:

Hier müssen Sie als Meister ans Werk. Der Gedanke ist, den Helden eine Waffe gegen die Eisnadeln in die Hand zu geben. Ist also beispielsweise eine Jägerin oder ein Krieger mit Bogenkenntnissen in der Gruppe, wird Iloïnen ihm eine geschmeidige Bogensehne und einen kristallinen Pfeil geben. Der Pfeil ist der Ifirn geweiht, die Sehne wird drei Pfeile abschießen, ohne zu gefrieren oder zu bersten.

Kann Ihre Runde jedoch nichts mit Pfeilen anfangen, müssen Sie improvisieren. Denkbar sind ein gesegneter Bergkristall, den die Helden dann allerdings per Hand an den Eispeiler legen müßten, damit er birst, oder Iloïnen spricht selbst einen Segen auf z.B. einen Kampfstab oder einen Speer (weniger gerne auf ein Schwert).

Empfohlen sei, auf diese Art und Weise nicht den Krieger oder Firungeweihten auszuzeichnen, die hier im Norden sowieso bereits genug zu tun haben, sondern eventuell einen der ande-

Informationen aus dem *Levthansband*

Verehrter Meister, verehrte Meisterin, sollten Sie nicht dieselben Helden in dieses Abenteuer geleitet haben, die damals *Kyrjaka* bereits im *Levthansband* begegnet sind, ist hier nun der Punkt, das Informationsdefizit zu beseitigen. Iloïnen ist die rechte Person, die das zu tun vermag bzw. den Helden, die die Geschichte kennen, noch einige Dinge mitzugeben.

—*Kyrjaka* ist eine Dämonin. Sie diente einst dem Herrn des unheiligen Eises, begehrte dann jedoch gegen ihn auf und mußte fliehen. Nun herrscht Krieg zwischen ihnen.

—Um auf *Dere* überleben zu können, benötigt *Kyrjaka* Kraft. Wird sie vernichtet, muß sie in die Niederhöllen zurückkehren und dort ihrem Herren gegenübertreten – dies wird sie auf alle Fälle zu verhindern trachten, denn dort wartet langsame und qualvolle Vernichtung auf sie.

—Bereits vor einem halben Jahr versuchte sie, sich diese Kraft von *Sumu* zu stehlen, und zwar im *Rorwhed*. Dazu benutzte sie einen Hexenzirkel, der darüber gar nicht glücklich war und sich schließlich *Kyrjakas* Feinden anschloß, einigen aufrechten und wackeren Helden.

—Damals machte sie bereits Wölfe zu ihren Sklaven. Doch sie versteht es zudem, auch Menschen zu unterwerfen und zu vergiften.

—Es gelang nur mit einer Allianz aus Zwölfgöttergläubigen, Hexen, Silberwölfen und Orken, die Dämonin von ihrem *Tun* abzuhalten.

—Iloïnen ist davon überzeugt, daß *Kyrjaka* versuchen wird, einen machtvollen *sumuheiligen* Ort seiner Kraft zu berauben, wie damals.



ren, exotischeren Charaktere zu bedenken und stärker in die Handlung einzubinden.

Möglich ist auch, das Artefakt dem Helden zu geben, der sowieso bereit ist, für diese Queste einem Heldentod ins Auge zu sehen. Die Gefährlichkeit muß Iloïnen den Helden auch klar machen:

Allgemeine Informationen (Fortsetzung):

Das junge Mädchen streicht sich eine rote Strähne aus dem Gesicht. „Dieses Artefakt“, sie deutet auf deine Hand, „wird dir einmal gegen die unheiligen Kräfte beistehen. Überdenke wohl, auf was du es richtest und vergeude es nicht – ich sehe Eis, Schmerz und Tod. Es kann dich dein Leben kosten.“

Die Augen dieses merkwürdigen Mädchens schimmern traurig. Für einen Moment ist ein Bruchteil ihrer machtvollen Aura wieder vorhanden und hüllt sie in einen silbern glitzernden Schein. Doch mit dem nächsten Wimpernschlag ist alles so schnell verborgen, daß man meinen könnte, Opfer einer Lichtspiegelung geworden zu sein.

(Wird Iloïnen befragt, welche Macht es besitzt):

„Wohl wird es in der Lage sein, einen Dämon vom Antlitz Deres zu tilgen. Die unheilige Seele einer Eisnadel – ganz sicher. Kyrjaka – vielleicht, möglicherweise ist sie allerdings zu mächtig. Glorana aber wird es ganz sicher *nicht* vernichten. Doch wenn man die Gabe der Frau Ifirn mit der des Herren Phex verbindet, vermag dieses kleine Stück Kristall sicher viel auszurichten“, lächelt sie.

Der dritte Traum

Allgemeine Informationen:

Vor euch taucht ein Gesicht auf, umrahmt von weißblondem Haar. Bernsteinfarbene Augen blicken euch an, prüfend und doch mild. Ihre Züge sind schön, beherbergen sie doch Weisheit und Lebensfreude gleichermaßen. Dann wendet sich die Frau traurig ab, und Lichtstrahlen erhellen die Nacht. Ihr seht, daß

ihr euch auf der bereits bekannten Lichtung mit dem Steinkreis darum befindet, doch der goldene Quell ist versiegt. Auch die Pflanzen und Blumen sprießen nicht mehr, die Schönheit des Ortes ist vergangen und von grauem Eis bedeckt. Die Frau neben euch ist nicht die Helle oder die Dunkle, sondern das fleischliche Ebenbild der sprechenden Eisstatue aus Trallop. Sie trägt eine Krone aus Eiszapfen und ein Kleid aus Schneekristallen, ihre merkwürdigen Fingernägel glitzern im Licht blutrot. Denn Blut dringt aus dem Boden, dort wo der güldene Quell zuvor war, aus den Steinen des Kreises, aus den Bäumen. Überall quillt Blut aus der Erde, und die Frau lacht.

Meisterinformationen:

Dies ist natürlich ein Warntraum, der den Helden zeigen soll, was geschieht, falls sie versagen. Teilen Sie den Spielern mit, daß ihre Helden am folgenden Morgen schlecht gelaunt und depressiv sind und sich die Eiseskälte noch schlechter ertragen läßt als zuvor. Errechnen Sie für diese Nacht unbarmherzig den Kälteschaden und addieren Sie möglicherweise noch einen Punkt hinzu.

28. Peraine: Flucht vor den Wölfen

Meisterinformationen:

Erhöhen Sie an diesem Tag die Präsenz der Wölfe immer mehr, bis sich schließlich in einer Jagd hinein nach Eestiva endet, die die Helden auf ihrem Eissegler gerade noch gewinnen können – vor dem Stadtwall bleiben die zottigen Blutwölfe zurück. Zudem verzeiht sich an diesem 28. Peraine das 'gute' Wetter immer weiter und macht Sturm und Hagel Platz, so daß sich die Helden den Gang nach Eestiva regelrecht erkaufen müssen – verfolgt von den Wölfen, die allerdings ebenfalls durch das Wetter beeinträchtigt werden. Denn diese Blutwölfe dienen Kyrjaka, nicht Glorana.



Von Sumus Blut

28. Peraine, abends: Eestiva, das Piratennest (Meisterinformationen)

Das kleine Städtchen Eestiva wurde wie Lettjaskaja im ersten kalten Sommer durch Hungersnöte arg entvölkert. Mehr als die Hälfte der Bevölkerung starb. Inzwischen jedoch sind hauptsächlich Schurken, Söldner und viele Flüchtlinge aus dem Umland nachgezogen, die sich nicht scheuen, mit der Lebenskraft anderer (und Sumus) Handel zu treiben, so daß inzwischen sicherlich 1.200 Menschen dort wohnen – doppelt so viel, wie zu den besten Zeiten Eestivas vor dem langen Winter. Offizielle Händler Gloranas verkaufen geringe Theriakvorräte an zahlungskräftige Einwohner oder Zwischenhändler, die Bande der 'Sammler' (Eissegler-Piraten) veräußert hier Bestände aus Überfällen oder Restquellen, und alle Beteiligten akzeptieren auch in die Sklaverei verkaufte Angehörige als Zahlungsmittel.

Eestiva ist Standort einer der wenigen Brücken über den Fluß und ernährt sich durch ein wenig Fischfang und Viehzucht an eisarmen Stellen.

Tatsächlich gibt es eine Kneipe in Eestiva, den *Kalten Alrik*, in dessen Wirtsstube man auch vor dem Ofen übernachten kann.

Der ehemalige Ifirntempel des Ortes ist verwaist. Halman von Gareth schickte die Seele des Geweihten Kaukija früh mit dem Dämonenschwert Hyrr-Kanhay in die Niederhöhlen; die Tür des Tempels, die die Schergen damals hinter sich schlossen, hat nach dem entsetzlichen Schrei keiner der Eestivaner mehr zu öffnen gewagt, nachdem sie den Geweihten aus Angst den Söldnern überließen. Kaukijas Leiche liegt noch immer mit verrenkten Gliedern in dem gräßlich kalten, eingefrorenen Ifirnschrein, einen großen Schwerthieb im Brustkasten. Die Schwanenstatue aus weißem Birkenholz ist von der Kälte bereits geborsten – der Segen der milden Göttin liegt nicht mehr über Eestiva. Statt dessen behilft sich die Bevölkerung mit einem Nagrach- und einem Korschrein. Was der Schneesturm andeutete und was nicht einmal die Bewohner der Stadt ahnten: Glorana kommt selbst nach Eestiva, um dort Präsenz zu zeigen (zu viele Theriak-Lieferungen wurden sabotiert, gestohlen oder vernichtet, was zu fast gleichen Teilen auf Kyrjakas, Iloinens oder das Konto der *Sammler* geht, sie ist auf der Suche nach 'ihren' Kindern und auf der Jagd nach Kyrjaka ...). Glorana wird am Morgen des 29. Peraine bei der Stadt eintreffen, so daß die Nacht zuvor noch unüberschattet vonstatten gehen kann.

Summend vor Leben kommt Eestiva den Helden sicherlich nach der Einöde vor, doch trotz der Kälte und der vielen Nivesen und Norbarden fühlt man sich hier wie in einem charyptischen Piratennest. Um die Stimmung der Stadt herauszustellen, bieten sich folgende Szenen an:

Mißtrauen

Meisterinformationen:

Die Helden reisen vermutlich auf einem gloranischen Eissegler in die Stadt, vielleicht sogar bereits in der Kleidung der 'königlichen' Söldner. Zunächst wird man sie wie glühende Kohlen (aber Verbündete) anfassen, sollten sie sich jedoch zu mitleidig oder dumm verhalten, wird man sie als das erkennen, was sie sind: Hochstapler. Täuschen die Charaktere jedoch die abgebrühten Eestivaner, haben sie quasi die Feuertaufe bestanden ... Einer der Anführer der Sammler ist Naujok, ein alter, aber schlauer Nivese, dessen Skrupellosigkeit sich nicht einmal an seinen Lebensjahren messen ließe. Seine Klugheit bewahrte ihn jedoch bis jetzt vor einem Nagrachpakt, doch er fährt auch kaum mit den Eisseglern hinaus zum Sammeln.

Naujok wird die Helden im Auge behalten, wenn nicht gar eindringlich befragen (so sie ihm Grund zum Mißtrauen ihrer Identität geben). Eine Erklärung, warum sie von Süden herankommen, sollte parat sein (natürlich unterwürfig-harmlos eingeholt), und nach ein paar Stunden wird man sich wundern, wo denn Cayara Schattenhaar mit ihrer Besatzung bleibt.

Betreten die Helden Eestiva mit dem Eissegler, aber ohne die Abzeichen Gloranas (oder beeindruckende Argumente), werden sie grob vor Naujok und einige andere 'hohe Tiere' der Sammler gebracht, verhört und, wenn sie keine guten Antworten parat haben, schließlich in die Sklavenkäfige gesperrt, wo schon einige andere Gestalten kauern. (Fahren Sie dann mit dem Abschnitt **Sklaven** auf S. 35 fort.)

Markt

Allgemeine Informationen:

Trotz Kälte und schneidendem Wind herrscht auf dem Marktplatz dichtes Gedränge. Allerorten wird heftig gefeilscht und begutachtet, und doch wirkt dieser Markt so ganz anders als jene, die ihr bisher gesehen habt. Niemand schreit herum und preist seine Ware an, und nirgendwo sind Blumen- oder Gemüsestände zu sehen. Auch keine Gaukler, Musikanten oder Tänzerinnen lassen sich blicken, alles ist ganz Geschäft.

An einer Ecke des Platzes stehen Käfige unter einer Wolldecke, aus denen leises Schluchzen herausdringt – ein Blick unter die Decke enthüllt Menschen, die sich viel zu leicht bekleidet eng aneinander drängen. Nicht weit entfernt schleifen eine Sammlerin und ihr Gefährte gerade eine halb nackte Eisleiche heran und bieten sie neben einem Feuerholzhändler zum Kauf an, der wahrhaft astronomische Preise für einzelne Scheite verlangt ...

Gloranische Söldner drängen sich eng um einen reich gekleideten Norbarden, der eine merkwürdige kleine Flasche (aus Gold?)



aus der Tasche zieht und sie einem der Sammler anbietet. Ein einsilbiger Jäger hält einige Pfeifhasen, Silberfüchse und gar eine Hirschkuh feil, und ja, dort hinten verdient sich gerade ein Fischhändler eine goldene Nase – für einen Korb Fische (was etwa der Hälfte seiner Ausbeute entspricht) verkauft die nivesische Mutter ihren kaum zehnjährigen Sohn. Der Händler legt ihm zufrieden einen Riemen um den Hals und bindet ihn an seinen Schlitten fest.

„Frischen Fisch gefällig?“ strahlt er euch an und hebt eines der froststifen Exemplare hoch, um es euch betrachten zu lassen.

Meisterinformationen:

Hoffentlich ist bei diesen Schilderungen etwas für jeden Helden dabei, das ihn so richtig auf die Palme bringt ... Lassen Sie sie ruhig mit den Markthändlern und -besuchern interagieren, eventuell etwas kaufen, denn natürlich gibt es hier auch so schlichte Dinge wie Knochen- oder Holzbesteck (man darf sich nur nicht fragen, aus was für Knochen), Leder, Pfeile oder gebrauchte Klingen (nichts Großartiges). Der Jäger mit der fetten Beute ist natürlich ein Nagrachpaktierer, dem es lange nicht so schwer wie den Helden fällt, Jagdwild zu finden.

Zu der Nivesenmutter finden Sie im folgenden Abschnitt **Wie gewonnen ...** mehr. Selbstverständlich können Ihre Helden Kurijo, den Jungen, auch wieder freikaufen, doch kann man hier im Norden mit Gold wenig anfangen – einem lukrativen Tauschgeschäft ist der Fischer aber nicht abgeneigt. Decken, Holzscheite, Waffen, dies schöne Schwanenamulett dort ...

Geben sich die Charaktere als Söldner Gloranas aus, können Sie sie bei einer Begegnung mit den Wächtern des Theriak-Händlers (oder beim Vermeiden einer Begegnung mit ihnen) zum Schwitzen bringen oder gar festsetzen lassen (siehe **Skaven**, S. 35). Natürlich ist es nicht der Fall, daß sich die Schergen der Königin alle untereinander kennen, doch ein bestimmtes Grundwissen sollten eigentlich alle aufweisen ...

Das Grüne Gold

Meisterinformationen:

Auf diesem Markt ist es den Helden möglich, sich von dem Theriakhändler Gloranas oder einem Schwarzhändler das *Grüne Gold* zu beschaffen, dessen Heilwirkung immens sein soll. Ein kleines Saphirfläschchen mit 20 Unzen Theriak bringt dem Helden also 20 LP zurück, davon 2 permanent. Diese Anwendung kostet hier sicherlich 50 Dukaten oder den adäquaten Gegenwert in Edelsteinen, Pelzen, Schmuck, Büchern o.ä. (Zur generellen Handhabung lesen Sie den Kasten **Theriak** auf Seite 26.)

Gönnen Sie den Helden diesen ‘Superheiltrank’ ruhig, den sie sicherlich gut brauchen werden, um fast abgefrorene Zehen und Finger zu behandeln – immer im Kampf mit ihrem Gewissen, falls sie wissen, was genau sie da trinken ...

Wie gewonnen ...

Allgemeine Informationen:

Der gedämpfte Lärm des Marktes nimmt hinter euch ab, als ihr der Straße folgt. Abseits des Platzes sind nur wenige Nivesen, Norbarden oder ‘Südländer’ zu sehen, doch kaum zwanzig Schritt vor euch meint ihr, die unglückliche Nivesenmutter vom Fischstand wiederzuerkennen. In bunte Decken gehüllt, klammert sie sich an ihren Korb und setzt langsam einen Fuß vor den anderen. Plötzlich springen zerlumppte und ausgemergelte Gestalten hinter einem Haus hervor und versetzen ihr mit einem Stein einen Schlag auf den Kopf, so daß sie stumm zu Boden fällt. Einer der Räuber schnappt sich den Korb, und schon rennen die Diebe wieder in die Seitengasse hinein!

Meisterinformationen:

Dies ist natürlich der Moment für Ihre Helden! Ilkja, die traurige Mutter, ist selbst kaum mehr als ein wandelndes Gerippe und bereits vom Hunger sehr geschwächt, da sie und ihr Gefährte das meiste ihres Essens ihren sechs übrigen Kindern lassen. Der Schritt, den Jungen Kurijo zu verkaufen, ist ihnen nicht leicht gefallen, doch wenn man die Wahl zwischen einem und allen hat ...

Gestalten Sie zwischen den Hütten Eestivas eine Verfolgungsjagd mit den jungen Dieben, die eigentlich auch nur ihr Leben retten wollen und selbst nicht ganz bei vollen Kräften sind.

Cayara Schattenhaar

Meisterinformationen:

Zum Ende des Abends hin, oder nachdem die Charaktere sich zum Schlafen niedergelegt haben, können Sie Cayara wieder aus dem Hut ziehen, falls sie den Kampf überlebt hat. Konfrontieren Sie die Helden mit einer großen Gruppe von Sammlern, die sie entweder im Schankraum des *Kalten Alriks* oder an anderer Stelle in die Enge drängen.

Allgemeine Informationen:

Sicherlich fast ein Dutzend Männer und Frauen umringen euch mit feindseligen Mienen und gezückten Schwertern und Säbeln, da teilt sich die Gruppe, und eine Elfe mit schwarzem Haar drängt sich nach vorn. Mit einem unangenehm rachsüchtigen Lächeln deutet sie unmißverständlich auf euch und befiehlt: „Das sind sie. Ergreift sie!“

Meisterinformationen:

Die Flucht nach vorn scheint angebracht, doch leider kennen sich die Sammler in Eestiva aus, die Helden nicht. Die Sammler versuchen nicht, die Helden zu töten – sie wollen sie nur überwältigen. Schließlich bekommt man für diese kräftigen Leute lebend mehr als tot ... Gestalten Sie eine Jagd durch das kleine



Städtchen, lassen Sie immer wieder Sammler den Fluchtweg abschneiden und attackieren, vielleicht sogar einfache Bürger zu Verrätern werden, wenn sie die Sammler angestampft kommen sehen. Haben Sie und Ihre Helden genug, wechseln Sie zum Abschnitt **Hilfe**. (Werte der Sammler siehe **Söldner** in **Anhang 4**.)

Hilfe

Meisterinformationen:

Möglicherweise sind die Helden in den Sklavenkäfigen der Sammler gefangen, dann wählen Sie Befreiungsmethode a). Fliehen sie aber noch vor den Sammlern und möchten Sie sie nicht (wieder einmal) in den Sklavenkäfigen landen lassen, gehen Sie direkt zu Abschnitt b).

Allgemeine Informationen a):

Eure Käfige in der ehemaligen Scheune sind zugig, die Nacht ist noch kälter, als ihr es erwartet hättet. Dann knarrt die Tür der Scheune, und eine eisige Windbö pfeift herein. Eine schmale, dunkle Gestalt nähert sich lautlos und vorsichtig, einen langen Schatten im Mondschein werfend, das durch den Türspalt her eindringt. Metall blitzt im Licht – die Gestalt kommt bedrohlich auf den Käfig zu. Schließlich schießt das Metall vor – eine behandschuhte Faust greift nach dem Schloß eures Käfigs und steckt den hellen Schlüssel hinein.

„Folgt mir“, wispert eine dunkle, heisere Stimme, und die Gestalt macht Anstalten, die Scheune zu verlassen, ohne den zweiten Käfig zu öffnen.

Meisterinformationen:

Dana ist keine Menschenfreundin, wird den Käfig aber öffnen, wenn die Helden sie darum bitten oder der Krach der Eingesperreten zu groß wird. Schließlich führt sie die befreiten Charaktere (ohne ihre Kapuze abzunehmen) zu einer kleinen Hütte am Rande Eestivas. (Die Wache hat sie mit GROSSE VERWIRRUNG ausgeschaltet und so das ohnehin nicht allzu

Sklaven

Vielleicht enden die Helden in Eestiva in den Sklavenkäfigen der Sammler. Dort sind sie nicht die einzigen, die für eine Lieferung nach Paavi eingepfercht wurden, denn am morgigen Tag wählt sich der Händler Gloranas seine Ware aus. Leidensgefährten der Helden sind *Inja*, die Tochter eines Fischers, die gegen Theriak verkauft wurde, *Arruk*, der Nivesenvater, der sich selbst in die Sklaverei verkaufte, um seinem erkrankten Sohn mit dem Theriak das Leben zu retten, der Abenteurer *Hagen Sturmfels*, der 'eingesammelt' wurde, die malträtierte Ifirngeweichte *Yppolita Draķasdotir*, die an Glorana 'zur Jagd' verkauft werden soll, und schließlich der aufsässige Ex-Sammler *Brim*, der sich einmal zuviel danebenbenommen hat.

Ausrüstung, Waffen, Nahrung und Wertsachen nimmt man den Helden selbstverständlich ab.

schlaue Hirn des Sammlers auf das Niveau einer Steckrübe reduziert.)

Allgemeine Informationen b):

Abgehetzt und mit brennendem Atem und schmerzenden Beinen schleppt ihr euch durch die Schatten der Häuser. Die Sammler sind euch dicht auf den Fersen, oder vor euch – überall könnten sie auftauchen und erneut zuschlagen. Da öffnet sich neben euch eine Tür, und ihr hört ein rauhes: „Psst! Hierher!“

Die Tür führt euch in eine alte Hütte, und eine verhüllte Gestalt verriegelt sie hinter euch. Kurz darauf hört ihr Schritte auf der Straße, Rufe, nach langen Augenblicken dann Pochen an der Tür. „Aufmachen!“ Die Gestalt, die euch geholfen hat, entriegelt die Türe wieder und öffnet einen Spalt. Ihr hört Gemurmel.

(Hier sollten Sie den Helden Gelegenheit geben, nervös zu werden und zu entscheiden, ob sie abwarten wollen oder doch lieber eingreifen – was natürlich schließlich zu Punkt a) dieses Abschnittes führen würde ...)

Schritte entfernen sich. Der Verhüllte schließt und verriegelt die Tür. Von draußen dringt ein „Hier sind sie nicht!“ herein.

Allgemeine Informationen a) und b):

Die Gestalt dreht sich zu euch um und nimmt die Kapuze ab. In dicke dunkle Pelze gehüllt, steht eine Frau da, als könnten ihr weder Frost noch eure Waffen etwas anhaben. Aus schräggestellten Augen mustert sie euch und nickt freundlich. „So bedurfet Ihr meiner Hilfe also“, meint sie mit leichtem nivesischem Akzent. „Nun denn, ich bedarf nun der Euren.“

Je näher ihr die Frau betrachtet, um so vertrauter scheinen ihre Züge ... Habt ihr sie nicht bereits als sterbende Sumu in eurem Traum gesehen?! „Mein Name ist Dana“, stellt sie sich vor. „Wir sollten reden.“

Meisterinformationen:

Ja, Dana kann zur Not, wenn auch etwas verwirrt, einen gläsernen Dolch vorweisen, der dem aus dem Traum ähnelt, jedoch nicht derselbe ist. Ihre Hütte sieht einfach, aber sauber aus, an Fäden an der Wand hängen relativ frische Kräuter zum Trocknen – eine *Pflanzenkunde*-Probe enthüllt, daß die Pflanzen etwa eine halbe Woche alt sind! Hier rührt die Druidin einen Kräutertrank zurecht, den sie stark geschwächten Helden verabreicht (notfalls mit einem SUMUS ELIXIERE in der Wirkung verdoppelt).

Dann lockt sie die Helden aus der Reserve:

Allgemeine Informationen:

„Ich habe von Euch geträumt. Ihr sucht das Mädchen mit dem weißen Haar, nicht wahr?“ Sie wäscht ihre Hände in einer Wasserschale und trocknet sie sorgfältig ab. „Nun, ich suche ein Mädchen mit schwarzem Haar. Meine Tochter. Die Wilde Jagd der Kalten Herrscherin hat sie mir geraubt.“

Meisterinformationen:

■ Vielleicht fällt auch den Helden die Parallele zu ihren Träumen



auf, in denen sie eine weißblonde und eine schwarzhaarige Frau gesehen haben – und hier läßt Glorana zwei Mädchen mit denselben Haarfarben entführen ...

Hier seien Ihnen noch einige Informationen an die Hand gegeben, die Dana für wichtig hält:

—In der Tat läßt Glorana sonst kaum Kinder entführen. Sie braucht starke, arbeitsfähige Sklaven.

—Sie glaubt nicht, daß die Kinder tot sind – das hätte die Wilde Jagd vor Ort bereits erledigen können, ohne sie zu entführen.

—An den Kindern ist etwas Besonderes (wenn die Helden ihr etwas über Walbirg und die seltsamen Umstände ihrer Geburt berichten): Während Walbirg ifirngefällig in tosendem Eis und Schnee zur Mitternacht des 30. Firun auf den 1. Tsa geboren wurde (dem Tag der gnadenvollen Ifirn; siehe **AB 61**), erblickte Bishdara zwei Monde vorher zur Mitternacht des 30. Boron auf den ersten Hesinde das Licht der Welt – am Tag des Großen Schlafes, dessen vorhergehende Nacht vom alanfianischen Boronkult als Zeit großer Prophezeiungen angesehen wird. Die Geburt wurde von einem Schwarm Raben angekündigt und begleitet, später wurde überall in der Nachbarschaft von prophetischen Träumen berichtet.

—Auch Dana hatte während der Geburt eine Vision, die sie jedoch nicht weitererzählt. Zumindest aber weiß sie seit der Geburt Bishdaras, daß ihrem Kind Großes vorherbestimmt ist. Früh hatte sie immer wieder Träume von den beiden Frauen und dem goldenen Quell aus Sumus Leib.

—Bishdara versteht es seit frühester Zeit, die Träume anderer Menschen zu beeinflussen. Niemals jedoch so deutlich und konkret wie die Träume der Helden und ihre eigenen.

—Die Lichtung aus den Träumen (so die Helden sie Dana beschreiben) ist der Druidin bekannt. Es ist ein geheimer Ort, an dem Sumus Lebenshauch noch stark ist. Sie wird ihnen jedoch nur dann verraten, wo sich die Lichtung befindet, wenn die Helden ihr (möglicherweise nach einem Einbruch bei Glorana) klarmachen können, daß sich genau dieser Hain in Gefahr befindet.

Dana bittet die Helden, ihre Tochter ebenfalls aus den Händen

Gloranas zu befreien – sie ist überzeugt, daß die Entführerin die Kinder mit nach Eestiva genommen hat, um sie selbst zu behüten. Zugleich kann die Druidin natürlich ebenfalls als wichtiger Informationsquell zu ganz und gar weltlichen Dingen dienen – Beschreibung des Landes, Verhalten der Söldner, neue Gesetzgebungen, Warnungen etc.

In der Tat können die Helden bei Dana eine ruhige, warme und erholsame Nacht verbringen.

Der vierte Traum

Allgemeine Informationen:

Auf der Lichtung mit dem Steinkreis seht ihr die beiden Frauen – eine weißblond, die andere schwarzhaarig. Von ihren Händen geht eine goldene Aura aus, die sich mit der des goldenen Quells verbindet. Langsam fließt die Flüssigkeit wieder zurück in das Erdreich, und der Quell versiegt – statt dessen jedoch blühen Gras und Bäume wieder prachvoll auf.

Langsam schwebt ihr empor, so daß die Lichtung unter euch immer kleiner wird, und ihr erkennt, daß auch der Wald, die Steppe, ja das ganze Land um den Steinkreis herum von dieser Blüte betroffen ist – kraftvolle Wurzeln zerbrechen das unheilige Eis, der goldene Schein legt sich über Wolf und Karen, Schneehase und Silberfuchs.

Vom Horizont aber dringen die Laute von Vögeln zu euch herüber, und ein riesiger Schwarm hebt sich vor den Wolken ab: Die Ifirnschwäne sind zurückgekehrt!

Meisterinformationen:

Bishdara und Walbirg versuchen den Helden klarzumachen, daß die Vision ihres letzten Traumes – der Zerstörung des Haines und des Landes durch Glorana – nicht Wirklichkeit werden muß.

Nach der wundervollen Eröffnung des Traumes werden die Helden hoffnungsvoll aufwachen – jedoch eine Leere verspüren, wenn sie bemerken, daß Nagrach das Land noch immer in seinem unheiligen Griff hält.

29. Peraine: Vom Regen in die Traufe

Meisterinformationen:

Die Jagd auf die Helden und ihre Befreierin wird am Morgen von einem viel wichtigeren Ereignis verdrängt – Gloranas Einmarsch.

Berichten Sie Helden, die sich zum Aufbruch bereit machen, in 'Verkleidung' oder unsichtbar die Straßen beobachten, daß ein Trupp von einem Dutzend *Sammler* im Schneetreiben durch die Häuser zieht und die Bewohner aus den Betten wirft, die Hütten durchsucht und sich dabei immer mehr ihrer Unterkunft bei Dana nähert ...

Gerade, als die *Sammler* auf Danas Haus zugehen, geschieht jedoch folgendes:

Allgemeine Informationen:

Schnee und Hagel peitscht durch die Gassen, getrieben vom unerbittlich eisigen Sturm, der nun mitten über Eestiva zu verharren scheint. Dumpfes Pochen an der Tür: „Aufgemacht, ihr Ratten! Öffnet die Türe, sonst werfen wir euch den Harpyien zum Fraß vor!“ Die Stimme klingt hart und unbarmherzig.

(Lassen Sie den Helden die Chance, hier ihre Reaktionen zu beschreiben. Bei einem spektakulären Einfall der Spieler mag sich kurzfristig eine andere Wendung ergeben – ansonsten fahren Sie fort.)

Der erste Axthieb saust krachend in das Holz von Danas Türe. Atemlos erwartet ihr den zweiten, doch statt dessen reißt der



Sturm ab, als habe der unheilige Herrscher über das Schwarze Eis den Atem angehalten. Mitten in die unwirkliche Stille hinein erschallt das gräßlich kreischende Wiehern eines Kristallrosses, und eine unmenschlich kalte Stimme verkündet laut:

„Untertanen der Kalten Königin, horchet auf meine Worte: Die Herrscherin Glorana die Schöne höchstselbst, die Hohepriesterin, die oberste Weiheträgerin Nagrachs, steht vor den Toren der Stadt. Ungnade und Zorn füllen ihr Herz, denn wieder und wieder hat man ihr genommen, was ihres ist – und so wird sie es sich selbst wieder nehmen, sei es das Gestohlene selbst oder ein entsprechender Gegenwert! Die Wilde Jagd der Herrin wird einen jeden Dieb endlos hetzen, bis er um den Tod flehet! Wer sich jedoch schuldig bekennt, der soll in der Herrin endloser Gnade schwimmen und leben! Dies die Worte der all-einzigen Herrscherin des Nordens, Gloranas der Schönen!“

Meisterinformationen:

Der Herold ist kein geringerer als Halman von Gareth, Träger des Nagrach-Schwertes und aktueller Favorit Gloranas. Die unheilige Präsenz des Schwertes wirft besonders eisverbundene oder firungeweihete Helden bei einer mißlungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe+7 in entsetzliche Krämpfe, die erst wieder nachlassen, wenn Halman die Bühne verläßt.

Positiver Nebeneffekt seines Auftritts: Die Sammler sind zunächst einmal damit beschäftigt, die Spuren von Überfällen und gestohlenen Theriak-Vorräten zu beseitigen, so daß sie von der Hütte Danas abziehen. Gleiches sollten die Helden auch mit ihrem Theriak tun, wenn sie es nicht 'legal' von dem Händler Gloranas selbst gekauft haben ...

Eine Elfe oder ein Magier wird mittlerweile möglicherweise entdeckt haben, das es z.B. mittels EXPOSAMI möglich ist, den Ursprungsort des Theriak zu bestimmen (s. Seite 27).

Was nun?

Meisterinformationen:

Jetzt ist der Ball bei ihren Helden. Schneller als erhofft, treffen sie hier auf Glorana. Die Residenz der Königin befindet sich im Haus des ehemaligen Stadtmeisters von Eestiva, dem größten Haus mitten am Marktplatz. Was die Helden nicht wissen: Glorana besitzt die Kinder nicht mehr, und dies ist exakt der Grund, warum sie eigentlich nach Eestiva gekommen ist – die Spur der Feindin führte von Paavi nach Süden.

Zur Eiskönigin

Meisterinformationen:

Noch müssen die Helden annehmen, daß sich die Kinder in Gloranas Gewalt befinden. Wie sie allerdings vorgehen werden, um diese zu befreien, können allein Sie als ihr vermutlich langjähriger Spielleiter abschätzen. Deshalb seien hier einige Hinweise und Vorschläge gegeben:

—Der **Ruf mittels eines ELFEN FREUNDE** ist zwar eine schlaue Idee, da Bishdara eine intuitive Kenntnis des Zaubers

besitzt – jedoch hört z.B. auch Cayara Schattenhaar, was die Helden den Kindern so zuflüstern (es sei denn, ein Held besitzt in dem Zauber eine ZF von 10 oder mehr). Auswirkungen (wenn auch nicht nur positiver Natur) wären, daß Glorana, sobald sie davon erfährt, eine regelrechte Jagd auf die Helden veranstalten läßt ...

—**Einbruch** ist sicherlich eine der naheliegendsten Optionen, sehen Sie dazu im gleichnamigen Abschnitt die Beschreibung des Hauses, das Glorana kurzfristig bewohnt. Hilfreich sind in diesem Fall natürlich Magie und Phexwunder, ganz besonders Unsichtbarkeits- und Stillezauber, Verwandlungsmagie (ADLER WOLF, GEWANDTHEIT ..., FINGERSPIEL ..., IMAGO) oder gleich die passenden Illusionsvarianten wie IMPOSTORIS IMAGOTIN oder HARMLOSE GESTALT. Eng verwandt mit dem Einbruch ist natürlich das **Einschleichen** – zum Beispiel in der Gestalt von Söldnern oder Dienstsklaven –, für das obige Zauber ebenso hilfreich sein dürften. Für beide Optionen gilt natürlich, daß sie auch ohne magische Hilfsmittel möglich sind. Ein geschickter Kletterer und Schleicher wird sicherlich an den Wachen vorbei gelangen – wenn es auch nicht einfach sein wird. Hexen mit Fluginstrument oder Schamanen mit Flugdschinnen können diese Angelegenheit natürlich auf ein Mindestmaß an Zeitverschwendung reduzieren ...

—**Entführung**, zum Beispiel die Halmans oder eines anderen Vertrauten Gloranas, ist ein weiterer Weg, sich erstens neue Feinde zu machen und zweitens tatsächlich an die Informationen zu kommen, die die Helden benötigen. Hand in Hand geht hiermit natürlich die Möglichkeit, eine der Wachen mittels Magie (oder eines großen Phexwunders) durch einen der Helden zu ersetzen.

Alternativ wollen die Helden vielleicht auch einen Boten oder Söldner Gloranas gefangen nehmen und ausquetschen (oder belauschen) – gestatten Sie ihnen dann den Erfolg, daß Halman die Befehle aus dem Gespräch in **Der Einbruch** bereits weitergegeben hat und die Helden so erfahren, daß die Kinder bei Kyrjaka im Westen bei 'diesem Steinkreis' sind.

—Simple **Magie**, zum Beispiel IN DEIN TRACHTEN bei Halman oder einem anderen Vertrauten Gloranas.

Die Eiskönigin selbst wird vermutlich nicht nur mit ihrer Magieresistenz widerstehen können, sondern den Versuch auch noch bemerken (siehe dann Abschnitt **Die Jagd (auf die Helden)** auf S. 39).

Der Einbruch

Meisterinformationen:

Das Haus, in dem sich Glorana in Eestiva aufhält, ist natürlich gut bewacht: Zwei Söldner mit je einem Karmanath an der Leine patrouillieren außen herum, innen befindet sich zu jedem Zeitpunkt noch ein zusätzliches Dutzend Kämpfer, teils wach, teils schlafend.

Angaben, wo sich die Söldlinge aufhalten, finden Sie in den jeweiligen Abschnitten der Hausbeschreibung.



Erdgeschoß

E1: Ein großer Raum, der wohl ehemals als Sitzungs- oder Verkaufraum gedient haben mag. Jetzt lagern hier sechs Söldner, von denen einer stets wach zu sein hat. Aus Raum E1 führt die Treppe in den Keller.

E2: Flur mit Treppe in das Obergeschoß.

E3: Küchenraum mit Eßtisch, in dem nach wie vor die Söldlinge verköstigt werden. Hier tut ein giftiges oder schlafbringendes Kraut aus Danas Sammlung sicherlich Wunder ... Glorana, Halman und eine Handvoll Söldlinge wird dies jedoch nicht betreffen.

E4: Wohnzimmer, von E5 nur durch zwei Holzträger und eine Stufe abgetrennt. Hier schlafen einige Sklaven, die für die Verköstigung und Bedienung Gloranas und ihrer Wachen zuständig sind.

E5: Siehe E4. Dieser Raum bietet Blick auf den Marktplatz von Eestiva.

Obergeschoß

O1: Flur.

O2: Quartier von Berinn Altibair. Der Albernier wurde im letzten Winter im Bornland durch die Wilde Jagd entführt. Glorana hält ihn als persönlichen Sklaven, um ihn sich gefügig zu machen – wenn es nach ihr geht, löst er Halman von Gareth bald als Träger des Nagrachschwertes ab, sobald er soweit ist (will sagen, einen Nagrach-Pakt eingegangen ist) – daß Halman das zu verhindern bemüht ist, versteht sich von selbst. Berinn ist ein Gefangener, der sich wegen der Annehmlichkeiten und der Aufmerksamkeit, die Glorana ihm schenkt, weigern wird, befreit zu werden ...

O3: Hier schlafen immer drei der sechs Eisbarbaren von Gloranas persönlicher Leibwache.

O4: 'Empfangssalon' Gloranas. Hier wacht regelmäßig mindestens eine Wache, meist ein Eisbarbar.

O5: Halmans Quartier ist tatsächlich annehmlicher eingerichtet als das Gloranas. Woher der Krieger hier im Norden tulamidische Teppiche hat, sollte selbst den Helden ein Rätsel aufgeben ... Das Dämonenschwert des Eises jedoch führt der Paktierer immer am Körper mit sich, ganz abgesehen davon, daß es einem Nicht-Paktierer noch mehr Schaden zufügt als Halman selbst.

O6: Gloranas Quartier. Das Bett ist meist fingerdick mit Raureif überzogen, trotzdem aber samtweich. Des weiteren sind einige persönliche Habseligkeiten der Kalten Herrscherin zu finden, Seiden- und Samtstoffe zum Beispiel, mit denen sich die Paktiererin, der die Kälte nicht schadet, gerne umgibt. Stets bei sich führt Glorana die zu Eis erstarrte, jedoch noch immer lebendige Vertraute, eine Pechnatter.

O7: Balkon. Von hier aus hat man einen exzellenten Blick auf den Marktplatz, wo im Laufe des Tages die Delinquenten zusammengetrieben und in Ketten gelegt werden. Hier wird sich Glorana ein paar Mal am Tag sehen lassen, um das Vorschreiten der Untersuchungen zu überwachen und die Eestivaner einzuschüchtern.

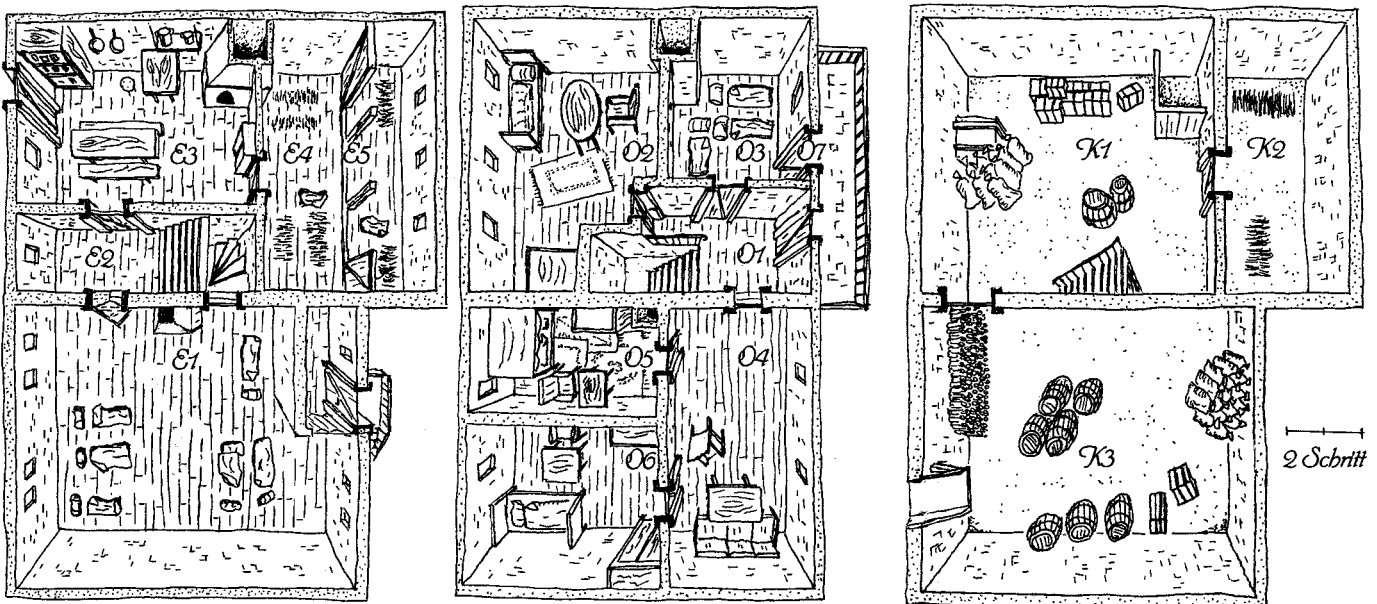
Keller

K1: Vorrats- und Lagerraum, angefüllt mit Nahrung und Getränken.

K2: Verlies, wurde von den Sammlern bereits als solches genutzt und bei Gloranas kurzzeitigem Einzug nicht geräumt. Enthält einen Gefangenen nach Ihrem Belieben.

K3: Lagerkeller mit Rutsche, die von der Rückseite des Hauses hereinführt.

Das Wohnbaus in Eestiva





Erfolg

Meisterinformationen:

Stellen sich die Helden einigermaßen geschickt an, so sollten sie hinter Vorhängen oder unter Betten versteckt oder draußen am Fenster hängend folgendes Gespräch Gloranas mit Halman belauschen können:

Allgemeine Informationen:

„Herrin, ein Bote aus dem Westen ist eingetroffen, er ...“
„Aus dem Westen? Von dem neuen Fundort?“ unterbricht die Königin den Hauptmann.
„Ja, Herrin, von dem Fundort. Er berichtete, daß die Dämonenwölfin dort ...“
„Sie wurde dort gesehen? Brillant! Gib dem Mann, was er will, Sklaven, Theriak, Gold – was er will.“
„Herrin ... Der Bote berichtet, daß die Dämonin die Quelle erobert hat.“ Stille folgt den Worten des Mannes, der seinen Satz endlich einmal hat beenden können.
„Was?“ fährt Glorana gefährlich leise auf. „Halman, du Versager! Dies ist die machtvollste Quelle, nach der ich so lange gesucht habe – und nun willst du mir sagen, daß diese Abtrünnige mir nicht nur einen meiner Beschwörer und die Kinder gestohlen, sondern auch noch die Quelle geraubt hat? Daß wir die Kinder zurückholen müssen, ist schon schlimm genug, Halman! Daß wir ohne sie wieder mühselig nach den Fundorten forschen müssen, kostet Mühe und Zeit! Aber daß du nun auch noch diesen Quell hast versiegen lassen ...“ Sie beendet den Satz nicht.
„Herrin, ich habe dort zwanzig Leute sta...“
„Schweig!“ zischt Glorana kalt. „Wir werden noch heute aufbrechen. Ich will die Kinder. Ich will den Quell. Und ich will diese Abtrünnige vernichtet sehen, damit der Herr sie seinen Vorstel-

lungen entsprechend strafen kann! Geh und mache den Zug zum Aufbruch bereit! Und wenn du dieses Mal versagen solltest, werde ich Belshirash deine Seele als Trostpand schenken!“

Stille, gefolgt von Halmans unsicherem: „Ja, Herrin ...“ Dann nähern sich die schweren Schritte mehrerer Personen, während sich der Hauptmann schnell entfernt.

Meisterinformationen:

Steuern Sie unbedingt allen Versuchen der Helden entgegen, Glorana gleich hier und jetzt anzugreifen oder zu töten. Halman ist mit Hyrr-Kanhay ein entsetzlicher Kämpfer, und Glorana hat stets einen Eisdämon an ihr Gewand gebunden, der ihr zusätzliche sechs Punkte Rüstungsschutz verleiht. Da Kämpfer direkt anbei warten, haben die Helden kaum Chancen, lebend zu entkommen.

Lassen Sie die Helden in die Stille nach dem Gespräch Proben auf *Selbstbeherrschung* würfeln, die sie je nachdem, wie lange sich die Helden in dieser Pose bereits befinden, in jedem Fall aber um alle zum Wert 10 fehlenden Punkte im Talentwert *Schleichen* erschweren sollten (für jeden einzelnen Helden je nach TaW festlegen).

Bei Mißlingen wird Glorana auf sie aufmerksam und ihre Eisbarbaren mit einem gellenden Schrei auf sie hetzen. Dies ist der Zeitpunkt für Heldentaten – Sprünge aus dem fünf Schritt hohen Fenster gehören dazu ebenso wie praktikable Zauber (FORTIFEX, eventuell Schelmenzauber etc.) und das selbstmörderische den-Freunden-den-Rückzug-Decken. Machen Sie deutlich, daß Glorana unangreifbar ist, indem die Hexe sich selbst mit einer kokon-artigen Eiswand verhüllt, die auch die Sicht (und damit das Zaubern ihrer selbst und der Helden) auf sie fast unmöglich macht.

Gestalten Sie Ihren Helden einen dramatischen Abgang!

29. Peraine – 1. Ingerimm: Die Jagd (auf die Helden)

Meisterinformationen:

Nun sollten es die Helden eilig haben: Binnen weniger Minuten wird schließlich die ganze Stadt auf den Beinen sein, und doch werden die Charaktere, so sie nicht zuvor die Flucht organisiert haben, noch einmal ihre Ausrüstung holen müssen – und vielleicht Dana, die Druidin, die sich hier auskennt, ausfragen bzw. mitnehmen. Tatsächlich ist Dana nach der Mitteilung über dieses Gespräch wesentlich mitteilbarer über den Ort des Steinkreises – doch sie besteht darauf, mit den Helden zu reisen – nur sie selbst kennt den Weg, und schließlich ist es ihr Kind, das da in Gefahr ist.

Der Steinkreis des *Hains der Schlafenden Mutter* liegt in dem einzigen Waldstück nördlich des Weges Eestiva-Pekkaani, was etwa 60 Meilen Strecke bedeutet – also gut zwei Tage Eilmarsch. Doch wie organisieren die Helden ihre Flucht? Nehmen sie ihren Eissegler, oder kapern sie einen? Stehlen oder kaufen sie Dachschlitten in Eestiva? Gehen sie zu Fuß (was am wenigsten

erfolgversprechend und am mühseligsten wäre)? Schleichen sie sich in die Eissegler einer abreisenden Sammlerkolonne?

Achten Sie auf die Ideen der Helden und greifen Sie sie auf. In dem Chaos, das bald in Eestiva herrscht, wird eine etwas geschickte Heldengruppe gut entkommen können – Schleickünste und ein wenig Magie sind auch hier wieder vonnöten, dem Kriegervolk Ihrer Gruppe können Sie den ein oder anderen Eisbarbaren oder Söldner entgegenwerfen, dem magischen Volk (so es denn darauf besteht und noch AE hat) einen Karmanath. Die Flucht sollte am ersten Tag recht erfolgreich sein, vielleicht verlieren die Helden ihre Verfolger sogar aus den Augen. Doch auch Helden müssen mal schlafen (wenn sie es nicht tun, ziehen Sie ihnen die Regeneration, die ihnen eigentlich zustünde, langsam von der Lebensenergie ab und erhöhen Sie die Aufschläge auf die *Eissegler-/Schlittenfahren*-Proben), und am Morgen wird es ein übles Erwachen geben:



Allgemeine Informationen:

Eisig kalter Wind weht winzige harte Schneekristalle auf, die unangenehm auf der Haut stechen. Der weiße Schleier hüllt euch ein und entzieht euch jegliche Wärme, doch gleichzeitig hindert er eure Sicht – und die der Feinde. Denn in der Ferne hört ihr das verzerrte Heulen und Kläffen der Karmanthi, barsche Befehle der Suchtrupps und das schrille Wiehern der Kristallpferde ...

Meisterinformationen:

Auf dem Soundtrack zu *Bram Stokers Dracula* (Francis Ford Coppola) gibt es einige für eine Verfolgung geeignete Stücke, die diese Szene untermalen könnten.

Lassen Sie Ihre Charaktere Proben auf das Talent zur Bedienung ihres Gefährtes würfeln (seien Sie hier allerdings etwas gnädig mit den Strukturwürfen), sollte ein Segler (oder Schlitten o.ä.) jedoch tatsächlich kaputtgehen, können Sie Ihren Helden in dem Schneetreiben den Überfall auf ein Gefährt der Verfolger gestatten. Behalten Sie jedoch immer im Kopf, daß es nicht nur darum geht, den Häschern zu entkommen, sondern auch, möglichst früher bei dem Steinkreis zu sein, zu dem Dana sie führt. Und da die Gloranier die Helden als Wegweiser zu dem Ort benutzen, wäre es auch von Vorteil, sie abzuschütteln ...

Achten Sie bei der Flucht mehr auf szenische Darstellung und Stimmung als auf Würfeleien und Proben. Der leichte Schneesturm verhüllt und verzerrt alle Umrisse, so daß die Helden glauben, sie stünden vor tentakelbewehrten Dämonen, während es eigentlich nur Söldner mit Rucksack und Skiern auf dem Rücken sind, die zwei Schritt vor ihnen im Schnee stehen ...

Und natürlich herrschen während des Sturmes (so lange es Ihnen sinnvoll und spannend erscheint) *Grimmfrost*-Temper-

aturen, das heißt 2W+2 Kälteschaden gegen den Kälteschutz der Helden *pro zwei Stunden*.

Tempo

Meisterinformationen:

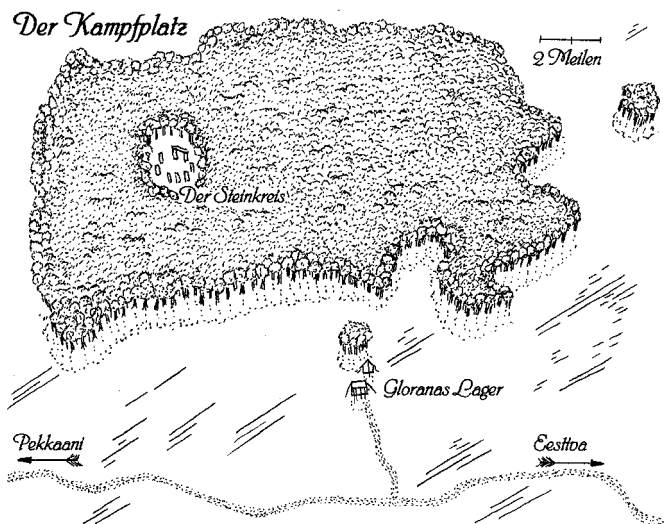
Je näher die Helden dem Steinkreis kommen, desto näher sollten auch die Gloranier rücken, die ihnen auf den Fersen sitzen. Der Schneesturm läßt dann langsam nach, der Abend rückt näher, und die Verfolgung sollte zu einem regelrechten Wettrennen ausarten.

Lassen Sie Proben würfeln und multiplizieren Sie bei Gelingen die übrigbehaltenen Talentpunkte (mindestens aber 3) mit dem Grundfaktor 7 (dieser Grundfaktor ist abhängig von Windstärke und -richtung, Beschaffenheit des Untergrundes etc.) – das Ergebnis ist die Geschwindigkeit in Schritt pro Kampfrunde. Tun Sie dasselbe für die Verfolger (mindestens ein Gefährt, nehmen Sie Cayara Schattenhaar und ihre Werte, siehe Seite 29) und bestimmen Sie, wie nahe die Verfolger rücken oder wieviel Abstand die Helden gewinnen. Geht Ihnen die Jagd zu schnell, reduzieren Sie Cayaras Talentwert ein wenig ...

Wenn Ihre Helden sich zum Schluß während der Fahrt eine waghalsige Schlacht mit den Söldnern des gegnerischen Eisseglers/Schlittens etc. leisten, während die Fahrer verzweifelt das Letzte aus den Fahrzeugen zu holen versuchen, man mitten drin vielleicht noch einen Unfall baut und sich den Eissegler Cayara Schattenhaars erobern muß, dann haben Sie Ihren Spielern einen spannenden Abend gegönnt ...

Schließlich geht die Flucht zu Fuß weiter, denn der Steinkreis liegt (wie die Helden aus den Träumen wissen) im dichten Wald, wo Eissegler bestimmt nicht, Dachsschlitten kaum und Skier mühselig weiterhelfen.

1. oder 2. Ingerimm: Der Steinkreis



Allgemeine Informationen:

Wölfe – überall Wölfe mit gefrorenem Geifer an den Lefzen und den wahnsinnigen, blutunterlaufenen Augen, die ihr bereits aus dem Rorwhed kennt ... Je tiefer ihr in den Wald eindringt, desto häufiger begegnen euch diese tollen Kreaturen, die sich wild heulend auf euch werfen. Über die Wipfel hinweg, in der Ferne, könnt ihr die Kegel von drei Eisnadeln erkennen. Ihr Jaulen klingt noch wahnsinniger als das der Wölfe und übertönt alles andere.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten zu Fuß als Gruppe keine Gelegenheit erhalten, sich an die Eisnadeln heranzupirschen. Hier bieten sich gute Schleicher als Einzelspione an, die sich mit Talaschinsud oder -salbe anschleichen können (die Dana mit sich führt, falls die Helden über keinerlei Pflanzenkunde verfügen). Magie in Form von ADLER, WOLF, Hexenbesen, Vertrauten oder ähnlichem ist ebenso gut und verschafft einen Überblick über



den Steinkreis und über Gloranas Schergen, die sich nun außerhalb des Waldes sammeln und ebenfalls Späher aussenden. Gestatten Sie den Helden, zwischen den Fronten das Randgebiet des Waldes als Versteck zu nutzen, solange sie noch derartig zahlenmäßig unterlegen sind.

Feindliche Lager

Meisterinformationen:

Überschauen Ihre Helden das Lager von oben oder pirschen sich derartig nahe heran, daß Sie den Überblick für gerechtfertigt halten, gewähren Sie ihnen Einblick in den Plan des Lagers.

Auf den Darstellungen finden Sie sowohl die drei Eisnadeln eingezeichnet, als auch eine Abbildung der Übersicht, wo sich Gloranas Lager im Verhältnis zu dem Wald mit Kyrjakas Versteck befindet etc. Das Lager der Helden und des Ifirnsrudels ist natürlich nicht eingetragen, da Ihre Spieler den Ort dafür selbst wählen. Setzen Sie Kyrjakas Lager mit etwa vier Dutzend Wölfen und Werwölfen an, Glorana umgibt sich mit allem, was sie so in Eestiva noch zusätzlich hat auftreiben können – etwa drei Dutzend Söldner und Dämonen. Bei der Königin jedoch muß man befürchten, daß sie möglicherweise noch weitere Dämonen zu Hilfe ruft – im schlimmsten Fall sogar die Wilde Jagd Nagrachs ... Doch auch Kyrjaka bedient sich bisweilen der dämonischen Diener des Herrschers über das unheilige Eis.

In einem Eisiglu auf der Lichtung gerade innerhalb des Steinkreises befindet sich der Preis, den es für die Helden zu erringen gilt: Walbirg von Löwenhaupt und das Druidenmädchen Bishdara, von Wölfen umringt. Kyrjaka läßt die Kinder niemals unbewacht, wenn sie fort ist – zu wertvoll sind sie für sie.

Achten Sie darauf, daß immer auch ein paar noch halb menschliche Werwölfe in der Nähe sind, die notfalls zugreifen und drohen können, die Kinder zu beißen und so zu infizieren ...

Hilfe? Die Schwanentochter

Meisterinformationen:

Kyrjaka hat sicherlich vier Dutzend Blutwölfe und Werwölfe bei der Hand, Gloranas Truppen betragen ebenfalls drei Dutzend Söldner und Karmanthi oder Myrkky-Nikku (s. **Anhang** auf S. 55). Welche Stärke aber besitzen die Helden? Fünf, mit Dana vielleicht sechs Personen? Naheliegender, um Verstärkung zu bitten. Die Helden aus dem **Levthansband** (und die aus der **Winternacht**) sind entweder Teil des Silberwolfvolkes oder gar von Iloinens Rudel. Erstere wissen vielleicht noch gar nicht um ihre neue Kraft, den *Wolfsruf*, letztere könnten es einfach versuchen – mit einem wolfsgleichen Heulen die Hilfe der Rauhwölfe zu erleben. Sollten die Helden nicht auf diesen Gedanken kommen, sollten Sie über Dana versuchen, herauszufinden, was sonst ihr Plan ist – ist der in Ordnung, brauchen Sie sie nicht anzuschubsen, doch die Wölfe zu rufen. Wissen



die Helden jedoch nicht recht, was sie tun können, könnten Sie sie mit Dana auf diesen Weg bringen – immerhin ist ihnen Iloinen noch etwas schuldig. Und mit dem von der Druidin gezeigten Satz: „Ich wünschte, wir verfügten ebenfalls über eine solch starke Truppe!“ kommen die Helden schon selbst auf den rechten Gedanken ... Und wenn nicht, könnte das Ifirnsrudel selbst spüren, daß Not am Helden ist.

Allgemeine Informationen:

Der Wolf bricht aus euch hervor – nach erst zaghaftem Ton heult ihr nun triumphierend in die Nacht hinein. Welch ein Fest, welch ein Zwang, das Madamal anzustarren und seine Anklage emporzuheulen ... Begann nur einer von euch den Gesang, fallen doch wie von selbst und ohne es zu wollen einer nach dem anderen ein. Die Klangfülle jagt euch selbst Schauer über die Rücken, als die geisterhaft schrille und doch schöne Botschaft über die Hügel streicht. Und da – in der Ferne – erklingt eine Antwort! Still haltet ihr den Atem an, um die Stimmen zu hören, die vage an eure scharfen Ohren dringen. Doch ohne Zweifel – das Ifirnsrudel hat euren Ruf vernommen.

Angebote

Meisterinformationen:

Sobald sich die drei Lager befestigt haben, stellt sich die Frage – wie geht es weiter? Gestatten Sie Ihren Helden, die Lager der Kontrahentinnen auszuspionieren. Möglicherweise bekommen sie beim Beobachten auch Walbirg und Bishdara zu sehen, die mit Kyrjaka einen 'Spaziergang' zum Beinevertreten oder Essen machen. Sie sind anscheinend völlig unverletzt.

Sobald der Abend hereinbricht, fahren Sie jedoch mit dem Spiel fort, das dieses Mal heißt: jeder gegen jede ...



Auftritt Glorana

Allgemeine Informationen:

Das schrille Wiehern des Kristallpferdes kündigt sie an, dann das warnende Heulen und haßerfüllte Knurren eurer Verbündeten. Außerhalb eures Lagers bleibt der Zug stehen – Halman von Gareth mit der regenbogenfarbenen Fahne der Verhandlungen voran, ihm folgend ein Dutzend schwerbewaffnete Männer und Frauen. Als er eurer angesichtigt wird, verkündet er laut: „Meine Herrin Glorana, Königin des Nordens, wünscht ein Gespräch mit Euch!“

Meisterinformationen:

Natürlich werden die Helden denken, es sei eine Falle. Wollen sie sich partout nicht darauf einlassen, Glorana abseits des Lagers zu treffen (ein wenig abseits, damit Kyrjaka nicht so viel davon mitbekommt), wird sie auch zum Lager der Helden kommen – in Pfeilreichweite.

Möglicherweise möchten die Charaktere diese Gelegenheit ja nutzen, die verfluchte Gegnerin ein für alle Mal zu vernichten – doch unter der Fahne Tsas entspricht dies fast schon einem Göttinnenfrevl, egal, welcher Natur derjenige ist, der das Zeichen trägt. Zudem können Magier mit einem OCULUS oder einem Umgebungs-ODEM (ein ANALÜS reicht nicht so weit) feststellen, daß der Schnee um Gloranas Delegation stärker magisch ist (bzw. nicht nur passive, sondern aktive dämonische Strukturen enthält – einen Yash'Oreel, der bei einem Angriff die Füße der Helden festfrieren lassen, sie mit Eissplintern beschießen oder schlicht unter dem Eis begraben kann).

Halman ist ständig direkt neben der Eiskönigin, bereit, sie mit Hyrr-Kanhay und seinem Leben zu schützen.

Allgemeine Informationen:

Genau wie in euren Träumen, das lebende Abbild der Eisstatue in der Bärenburg, kommt die selbsternannte Königin des Eisreiches auf euch zu geritten – auf dem Rücken eines dieser unsäglichen Kristallpferde. Neben ihr reitet ihr Kommandant, an seiner Seite ein Schwert, dessen beißend kalte Aura euch fast körperlich schmerzt. Umgeben wird das kühle Paar von einer großen Zahl von Söldnern, die grimmig auf jegliche Reaktion eurer Bedeckung warten. Sie tragen offene Armbrüste und Bögen, die in diesem Frost eigentlich kaum einmal zu spannen sein sollten; die Waffen sind jedoch zu Boden gerichtet.

„Willkommen“, haucht euch die Königin entgegen. Elegant gleitet sie von dem 'Pferd' und nähert sich euch, gehüllt in ein prachtvoll glitzerndes Gewand aus Schneekristallen, das Haupt gekrönt von kunstvoll geschliffenen Eiszapfen.

„Wir heißen Euch willkommen auf Unserem Land. Nach der ersten unfreundlichen Begegnung, die Ihr mit Unserem Reich hattet, wünschen Wir nun, diesen Eindruck zu verwischen, und hoffen, daß Ihr die Freundlichkeit und Gastlichkeit dieses Landes akzeptieren werdet.“

Sie lächelt, ohne jedoch den hochmütigen und kalten Ausdruck

vom Gesicht wischen zu können. Ihre Fingernägel glitzern wie Kristalle im Licht der Fackeln.

Meisterinformationen:

Sicherlich werden die Helden zumindest in puncto Gastlichkeit widersprechen wollen, aber Glorana wird dies als ein einziges, großes Mißverständnis darstellen. Wenn sie nur eher gewußt hätte, was für Kraft und Potential in diesen Männern und Frauen steckt, wäre alles ganz anders abgelaufen und man hätte sich gleich besser kennenlernen können ...

Nach dem Vorgeplänkel jedoch zum Hauptteil:

Allgemeine Informationen:

„Wir bieten Euch die Hand der Freundschaft. Ein Bündnis zwischen Euch und Uns läßt uns über die Dämonin obsiegen. Zwar mögt Ihr den Mißverständnissen über Unsere Person aufgesessen sein, doch immerhin sind Wir von *dieser* Welt und kein ständiger Schmerz auf Sumus totem Körper ...“

Unter langen Wimpern blickt sie zu euch herüber, wie um zu beweisen, warum man sie die 'Schöne' nennt. „Unsere Forderungen sind, gerecht zu teilen. Wir erhalten die beiden Mädchen, die Uns die Abtrünnige geraubt hat, Ihr erhaltet den Steinkreis mit all seinen Kraftreserven. Was meint Ihr dazu? Oh – Ihr müßt Euch nicht sofort entscheiden.“

Meisterinformationen:

Von diesen Forderungen wird Glorana nicht abrücken. Die Helden sollten sich zumindest Bedenkzeit ausbitten, möglicherweise aber gleich zusagen. Ist Dana anwesend, wird sie versuchen, sich mit den Helden zu beraten – eine Entscheidung kann man der Königin später auch noch mitteilen.

Die Druidin wird dann versuchen (so die Helden dies nicht sowieso bereits vorhaben), die Charaktere dahingehend umzustimmen, daß man sich zum Schein mit Glorana alliiert – die natürlich keine heiligen Schwüre auf dieses Bündnis fordern wird –, um sie dann später anzugehen ...

Wollen die Helden gerade Glorana ihre Antwort schicken, erscheint der nächste Bote:

Auftritt Kyrjaka

Allgemeine Informationen:

Zorniges Knurren der Wachen alarmiert euch. Inzwischen ist es dunkel, allein der unheimliche Glanz aus dem Wald dringt bisweilen über die Baumkronen zu euch her. Die Wölfe bewachen einen Mann am Rande eures Lagers, der eng umgeben ist von einem halben Dutzend geifernder, toller Wölfe, die trotz ihres Hasses nicht auf ihre Gegner losgehen und euch mit ihren rot glühenden Augen beobachten. Der Mann geht ein wenig gebeugt, ist am ganzen Körper behaart und zeigt nur noch wenig menschliche Züge, die darauf hindeuten, daß es sich einmal um einen Nivesen gehandelt hat. Immer wieder von Knurrlauten unterbrochen, trägt der Wolfsmensch vor: „Herrinnn will sprechenn. Euch sprechenn. Frriedenn.“



Meisterinformationen:

Kyrjaka geht ähnlich sorgsam mit der Planung des Treffens um wie Glorana noch eben. Doch auch sie rückt im Notfall selbst näher an das Lager heran, lieber wäre ihr jedoch – wegen der Unauffälligkeit – ein Grenzbereich des Waldes. Von Blutwölfen und Werwölfen umringt, gibt sie dort ihren Auftritt:

Allgemeine Informationen:

Umringt von ihrem Rudel, das sich eng bei ihr hält, schreitet die majestätische Wölfin mit dem wunderschönen silbernen Fell auf euch zu. Fast meint ihr, daß sie in der Nacht strahle, so herrlich ist sie anzuschauen – wäre da nicht die Kälte und der Haß, die nicht zu fühlen sind, wohl aber zu erspüren ...

Die Wölfin bäumt sich auf und verwandelt sich in eine Frau mit silbernem Haar, ebenso schön und kalt unter den Menschen, wie die Wölfin es eben noch unter ihresgleichen gewesen ist ...

(Zu eventuellen Helden aus dem *Levthansband*:) „Daß wir uns einmal wiederbegegnen ... Allein eurem Glück könnt ihr verdanken, daß ihr heute noch lebt. Ich warne euch – durchkreuzt meine Pläne nie wieder!“

(Heldenreaktionen)

„Doch nun wollen wir nicht streiten – vorerst nicht. Ich biete euch einen Pakt!“

(Heldenreaktionen)

Sie lacht klirrend. „Nur keine Furcht! Nennen wir es keinen Pakt, nennen wir es einen *Bund*. Wir kämpfen gemeinsam und teilen schließlich. Ihr bekommt die Kinder, und ich, ich behalte den Steinkreis.“

Meisterinformationen:

Auch hier sollten sich die Helden Bedenkzeit ausbitten, die Kyrjaka gewähren wird – ein Werwolf wird auf die Nachricht warten und sie überbringen. Ihr Plan ist natürlich, zunächst kurzfristig ihr Bedürfnis nach Theriak gesichert zu halten, um schließlich den Helden die Kinder wieder abzunehmen – und Rache für das *Levthansband* zu üben ...

Die Qual der Wahl

Meisterinformationen:

Nun stehen die Helden vor dem Dilemma: Beide Feinde fordern etwas, was die Helden nicht geben können – denn sowohl die Kinder als auch der Steinkreis sind in ihren Träumen prophezeit. Zudem besteht zumindest die begründete Annahme, daß, egal auf wessen Seite sich die Helden schlagen, sich der Bündnispartner vermutlich gegen sie wenden wird.

Glorana wird den Quell nicht aufgeben, der ihr so viel Theriak liefern kann, und Kyrjaka wird ohne die Kinder kaum neue Stellen von Sumus Kraft auftun können.

Wie also sollen Ihre Helden handeln? Möglicherweise hegen sie bereits einen Plan, der mit den Vorschlägen hier überhaupt nichts zu tun hat und viel besser ist – dann halten Sie sich nicht sklavisch an meine Vorgaben.

Ansonsten liegt nahe, sich zunächst mit beiden Seiten zu verbünden (möglicherweise verbieten sich das manche Helden aufgrund eines rondrianischen Ehrenkodexes) und mit einem der beiden Verbündeten zu verabreden, daß man zum Schein erst einmal den gemeinsamen Feind angreifen wird. So kann man den Gegner ein wenig dezimieren, um dann schließlich die Seiten zu wechseln und den anderen zu vernichten.

Möglich ist auch, daß die Helden zusagen und schließlich nicht mitkämpfen, um den übriggebliebenen Gegner am Ende mit frischer Kraft anzugreifen.

Oder die Helden stellen sich mit dem Ifirnsrudel gänzlich auf eine Seite, weil ihnen Verrat abhold ist, erfüllen die Vereinbarung und greifen schlußendlich noch einmal an, wenn der Pakt abgelaufen ist ...

Der Möglichkeiten gibt es viele. Angedeutet sei aber noch ein Hilfsmittel, das den Helden in die Hand gespielt wurde und das sie mit ein bißchen Nachdenken verwenden können ...

An Iloïnens schrecklichem Zustand nach der Detonation der Eisnadel konnten die Helden die gräßliche Durchschlagskraft erahnen, die der Eishagel gehabt haben muß.

Eine sehr elegante Lösung der Zwickmühle wäre, Gloranas Truppen (unter Halmans Führung) gemeinsam mit Kyrjaka zu vernichten. Die Dämonin wird dann die Kinder natürlich nicht herausgeben, wird aber mit ihrem Rudel zum Theriakquell in Steinkreis zurückkehren, um ihre Wunden zu heilen. Gelingt es den Helden, die Kinder (eventuell während der Schlacht noch!) aus ihrem Eisgefängnis zu befreien (oder sie darin zusätzlich zu schützen), können sie mit Iloïnens Artefakt zumindest eine der Eisnadeln zur Explosion bringen, indem sie den Dämon darin austreiben. Unnötig zu sagen, daß ein Schütze nur direktes, gutes Schußfeld vom Rand der Lichtung hat oder der Stein mit Hand an die Nadel gelegt werden muß – ein selbstmörderisches Unterfangen, zumal die detonierende Nadel bei den beiden anderen eine Kettenreaktion auslösen wird, so daß das innere des Steinkreises einer Splitterhöhle gleicht ...

Ein schönes Ende für ein verdientes Heldenleben. Eventuell ‘aus Versehen’ gestorbene Helden könnten mit dem Theriak wieder zum Leben erweckt werden.

Diese Konstellation läßt sich natürlich auch umgekehrt durchführen – mit Halman gegen Kyrjaka, die vernichtet wird. Halman besetzt sofort den Steinkreis (und bricht damit die Abmachung), versucht, sich und seine Truppen am Theriakquell zu heilen, und die Helden lassen die Nadeln explodieren. Wie Sie das Finale für Ihre Helden gestalten, sollten Sie von den Aktionen und Entscheidungen der Spieler abhängig machen. Wichtig sind nur ein paar Randbedingungen:

Ein schönes Ende für ein verdientes Heldenleben. Eventuell ‘aus Versehen’ gestorbene Helden könnten mit dem Theriak wieder zum Leben erweckt werden.

Diese Konstellation läßt sich natürlich auch umgekehrt durchführen – mit Halman gegen Kyrjaka, die vernichtet wird. Halman besetzt sofort den Steinkreis (und bricht damit die Abmachung), versucht, sich und seine Truppen am Theriakquell zu heilen, und die Helden lassen die Nadeln explodieren. Wie Sie das Finale für Ihre Helden gestalten, sollten Sie von den Aktionen und Entscheidungen der Spieler abhängig machen. Wichtig sind nur ein paar Randbedingungen:

Leben und sterben lassen

Meisterinformationen:

Zum Abschluß ausdrücklich freigegeben sind Kyrjaka (siehe *Ausklang*, S. 45) und Halman von Gareth als Anführer der Söldner Gloranas. Wichtig ist allerdings, daß Glorana selbst



das Schlachtfeld noch *vor* dem Kampf verläßt (und sei dies galoppierend auf ihrem Yash'Natam), denn die Königin des Nordens wird in zukünftigen Publikationen noch benötigt.

Des weiteren unabdingbar ist, daß bei Halmans Tod Berinn Altibair ebenfalls am Kampf beteiligt war und die Detonation der Nadeln überlebt. Er (oder ein anderer Gloranier) sollte Hyrr-Kanhay aufnehmen, um damit schließlich Gloranas Gunst als ihr Favorit zu erlangen. Hebt ein Held das Schwert auf, können Sie ihm natürlich auch diese unheilige Ehre des Nagrach-Paktes zuteil werden lassen, aus der ihn dann die anderen Helden in einem anschließenden Abenteuer wieder befreien müssen ... Hyrr-Kanhay aber ist an Glorana gebunden, kehrt immer wieder zu ihr zurück und sollte *niemals* in Spielerhänden verbleiben.

Da es allein das Schwert ist, das von Bedeutung ist, nicht sein Träger, wird jedoch auch Berinn Altibair seinen Posten nicht auf Dauer ausüben – der Träger oder die Trägerin des Nagrach-schwertes kann von Ihnen frei ausgestaltet werden. (Halman von Gareth kann dabei als Modell dienen.) Von Seiten der DSA-Redaktion wird als Träger des Schwertes zwar noch eine Weile Halman von Gareth erwähnt werden, schließlich aber eine beliebige Person diese Funktion übernehmen und nicht mehr namentlich genannt werden.

Die Eroberung

Meisterinformationen:

Wann und wo schließlich die drei Truppen aufeinanderprallen, sei Ihnen überlassen. Möglicherweise bestimmen die Helden den Kampfplatz und ergreifen sogar die Initiative. Iloinen und ihr Rudel ahnen, was auf dem Spiel steht, und werden mit den Helden beraten, was zu tun ist, zur Not auch allein angreifen, damit die Helden eine Sondermission erfüllen können (wie z.B. die Kinder aus ihrem Eisgefängnis zu befreien, sich schon einmal an die Eisnadeln zu schleichen, einen Zangenangriff auszuführen oder ähnliches). Nehmen die Helden an den Kämpfen teil, präsentieren Sie ihnen ausgewählte Gegner – der Eisbarbar aus Eestiva vielleicht, oder der Sammler, der sie so terrorisiert hat – möglicherweise Cayara Schattenhaar, falls sie noch lebt. Vielleicht möchte der erfahrene Krieger selbst gegen Halman von Gareth oder Kyrjaka kämpfen? Nur zu, gönnen Sie ihm den Triumph, den Haßfeind selbst zu töten – wenn er gut genug ist, denn diese Gegner sind nicht ganz ohne ...

Bei *wirklich* göttergefälligem Leben kann hier jedoch vielleicht ein kleiner Eingriff Firuns, Ifirns oder Rondras (oder wessen auch immer) ein Leben retten und einen neuen Helden zu einer Weihe bekehren.





Es ist natürlich auch möglich, ein Gefecht dieser Größe nach **Armalion**-Regeln durchzuspielen (und eventuell die individuellen Kämpfe der Helden im 'Rollenspielmodus' zu behandeln. (Die Armalion-Werte der beteiligten Figuren finden Sie im **Anhang 5** auf Seite 58.)

Die Niederhöhlen auf Dere

Allgemeine Informationen:

Mit einem gepinigten und zornigen Schrei fährt der Dämon aus der Eisnadel aus. Mit dem dumpfen Krachen von Kristall birst die Eisnadel und verwandelt ihre Umgebung in ein Feld aus tödlichen Geschossen. Dichter als jeder derische Pfeilhagel sausen die Splitter auf euch zu und vernichten jeden, der sich in Reichweite aufhält – sei dies Freund oder Feind. Ein zweites Bersten verdichtet diesen tödlichen Hagel sogar noch, dann ein drittes – die Explosion der ersten Nadel hat auch die anderen beiden zerstört!

So müssen sich die Niederhöhlen auf Deren anfühlen ...

Meisterinformationen:

Eine explodierende Nadel verursacht im Umkreis von 5 Schritt 5W20+20 TP/10 Schritt: 2W20+10 TP/20 Schritt: 1W20+5 TP/ 50 Schritt: 1W6+5 TP. Im inneren Dreieck zwischen den drei detonierenden Nadeln sollten Sie allen erwürfelten Schaden verdoppeln, in eventuellen Überlappungsbereichen der drei

Detonationen den Schaden jeweils um einen Würfel erhöhen. Der Iglu, in dem sich die Kinder vielleicht noch befinden, ist noch in der 50-Schritt-Grenze, das Eis hält allerdings den meisten Schaden ab – und stürzt auf die Mädchen.

Sollte Kyrjaka von der Explosion getötet worden sein:

Allgemeine Informationen:

Von Eissplittern zerhackt, verwandelt sich der Leib der Dämonin in einen weiß-grünlichen Wirbel aus Schnee, der wie eine Windhose langsam in die Luft schwebt, Schnee mit sich empor reißt und stetig anwächst. Über euch hält sie inne, und ihr hört die von Haß und Mordlust verzerrte Stimme wie ein Schneegeflüster zu euch sprechen:

„Dieses (weitere) Mal ging das Spiel an euch. Doch glaubt mir, ich kann warten ... ich werde euch jagen und töten, und wenn ihr greise und gebrochen seid, bis ich wiederkehre ... doch wiederkehren werde ich, das schwöre ich!“

Damit löst sich der Schneewirbel auf und regnet auf euch herab. Die grünlich weißen Flocken berühren eure Haut ...

Meisterinformationen:

Wenn Sie garstig sein wollen, lassen Sie die Helden noch ein letztes Mal eine MR-Probe-5 würfeln, ob sie von dem Schneepilz befallen werden, der sie (wenn keine Gegenmaßnahmen getroffen werden) langsam in *Kalte Wanderer* verwandelt ...

Ausklang: Die Befreiung ...

... der Kinder

Nach der Schlacht können die Helden (hoffentlich) Walbirg und Bishdara wieder in die Arme schließen. Letztere kommt den Helden, auch wenn sie sie zum ersten Mal sehen, wie eine alte Bekannte vor – denn sie sandte den Helden die Träume. Walbirg nimmt das Schwanenamulett in Empfang, falls die Helden es bei sich tragen. (Wenn nicht, wird sie es in ein paar Tagen auf der Rückreise von einem Ifirnsschwan gebracht bekommen ...)

Dana ist den Helden selbstverständlich sehr dankbar, auch wenn sie sich nicht überschwänglich in ihre Arme stürzt – Druiden haben nicht so ein ausgeprägtes Sozialverhalten ...

... des Steinkreises

Zwar wird der Steinkreis ziemlich verwüstet aussehen, doch hat selbst die Detonation der Eisnadeln die Steine nur wenig beschädigt. Dana verspricht, daß sie mit ihrem Zirkel (und ihrer Tochter) das Heiligtum wieder vor den Augen Gloranas verbergen wird, die es nur mit Hilfe der Kinder entdecken konnte. Eventuelle Überlebende der Gegner werden sich sammeln und zurückziehen – Kyrjakas Diener ziellos und ungebündelt, Gloranas geordnet und vorsichtig um den eventuellen neuen Träger Hyrr-Kanhays.

... der Helden

Möglicherweise wurde einer der Helden im Kampf von Kyrjaka oder einem der Werwölfe gebissen. Sehen Sie im Anhang die Regeln zur Lykanthropie, die allein durch Roten Drachenschlund heilbar ist, bevor sie ausgebrochen ist ... oder durch Theriak. Doch wann die Helden den Ausbruch der Krankheit bemerken und feststellen, daß sich Kyrjakas Gift in ihm eingenistet hat, hängt sicherlich davon ab, wie weit eine Rückkehr zum Heiligtum dauert ...

... Deres von Kyrjakas Existenz

Die Dämonenwölfin ist vernichtet, die Helden haben sie möglicherweise mit eigenem Schwert erschlagen. Oder? Wer kämpft nun gegen Glorana im Eisreich um die Theriakquellen? Seien Sie unbesorgt, Ihre Box **Borbarads Erben** ist noch lange nicht veraltet. Die Dämonin Madayraëel, die die Nivesen Kyrjaka genannt haben, verbringt durch ihre Vernichtung eine außerordentlich unangenehme Zeit in der Domäne ihres ehemaligen Herrn, von dem sie sich einst lossagte und wo demnächst sicherlich Wolfshatz angesagt ist ...

Doch vor ihrer Vernichtung wob die Dämonin noch einen perfiden Zauberschwang über einen Zauberer, der dieser Person befiehlt, sie zu einem günstigen Zeitpunkt zurückzuholen ... Wenn Sie nett sein möchten, ist dies Grillkorian, der Beschwörer Gloranas, der in das Holzfälllager zwangsversetzt worden war, in dem die



Helden dann aufwachten. Wenn Sie unfreundlich sein möchten, liegt der Zwang auf Dana, die die Beschwörungsmformel gleich mit von Kyrjaka 'vererbt' bekommen hat. Wenn Sie aber ganz und gar häßlich zu Ihren Helden sein möchten, wie es Spielleiter üblicherweise sind, dann legen Sie diesen Zwang (und, wenn nötig, die Kenntnis des HEPTAGON) auf Ihren Spielermagier, der dann, zum Schluß, wenn nach ein paar Monden alles vergessen sein wird, die Dämonin zurückzuholen gezwungen ist – es sei denn, er opfert sein Leben (siehe ZAUBERZWANG) oder findet einen anderen Weg, die Beherrschung brechen zu lassen – von der er allerdings zunächst gar nicht weiß, daß sie auf ihm liegt ...

In dem Fall, daß der Held stirbt oder die Beherrschung abschüttelt, gehen wir davon aus, daß einem von Gloranas Beschwörern ein fataler Fehler bei der Beschwörung eines Nagrachdämons unterlaufen wird, so daß Kyrjaka aus der eisigen Domäne befreit wird und sie wieder auf ihren Kampfplatz zurückkehrt – den Hohen Norden.

Getrieben von einem unendlichen Haß auf jene, die ihr die Pein und Qualen in den Niederhöhlen eingebracht haben ... Ihre Helden.

Abspann

Wie auch immer die Schlacht um den Steinkreis ausgeht, sitzen die Helden nun immer noch mitten im Feindesland, wahrscheinlich angeschlagen und mit wenig Ausrüstung – da kann die Rückkehr nach Weiden schon fast wieder ein Abenteuer für sich sein. Hier im hohen Norden (zumal in Gloranas Reich) liegt Ende Peraine noch genügend Schnee, daß sich die Helden auf einem erbeuteten Eissegler zu einem der Vorposten am Alavisee durchschlagen, von dort nach Gerasim oder zum Boronkloster am Rabenpaß und schließlich

über Grüne Ebene und Roten Paß zurück nach Trallop gelangen können. Alles in allem wird die Rückreise jedoch sicherlich zweieinhalb Wochen in Anspruch nehmen – vorausgesetzt, sie werden nicht in weitere Abenteuer verwickelt (die sie aber als Bewachung Walbirgs tunlichst vermeiden sollten).

Zum **Abschluß** erhalten Ihre Helden noch eine Pauschale von **400 Abenteuerpunkten**, die sie sich hoffentlich redlich verdient haben, zuzüglich **50 weiterer AP** für exzellentes Rollenspiel. Die gewonnene Erfahrung spiegelt sich ebenfalls in je zwei Freiwürfen auf die Talente *Wildnisleben*, *Orientierung* und *Eissegler fahren* sowie bis zu fünf weiteren Freiwürfen auf andere, häufig verwendete Talente wieder. Ach ja, und wenn die Helden schon an einem weiteren Abenteuer in Eis und Schnee teilgenommen haben, sind sie spätestens jetzt *eiskundig*.

An weltlichem Dank wird die Herzogin sicherlich nicht sparen, wenn sie ihre Tochter wieder in den Armen hält: Zwar kann sie ob der momentan angespannten Lage im Herzogtum keine Adelstitel vergeben, aber der Große Bärenorden in Silber, ein erprobtes Roß aus Trallop Zucht, ein graviertes, silberbeschlagenes Trinkhorn mit persönlicher Widmung und ein Handgeld von 50 Dukaten für die erlittene Unbill und verlorene Ausrüstung sind allemal der Dank für die Heldentaten.

Weitere Anknüpfungspunkte bietet Ihnen **Sumus Blut** genug, um Ihre Helden noch eine Weile zu ärgern, sei dies, daß Sie sich mit Lykanthropie infiziert haben, sie den neuen Träger des Nagrach-Schwertes in ihren Reihen wissen und nun aus Gloranas Bann befreien müssen oder einer der Helden langsam zum Kalten Wanderer mutiert ... der Möglichkeiten gibt es unendlich viele.





Anhang 1: Personen

Glorana die Schöne

Königin Glorana ist die neue starke Frau im Norden Aventuriens – als Dämonologin scharte sie zunächst auf dem Rorwhed, dann in Tobrien die Hexen um sich, die ebenso wie sie die dunkle Seite Satuaris verkörpern. Mit Borbarads Erstarren und der Nagrachpräsenz im Norden ergriff sie die Gelegenheit, noch mehr Macht zu erlangen.

Nirgendwo sonst lassen sich die Diener Nagrachs so außerordentlich einfach rufen und binden, nirgendwo sonst ist seine Macht so greifbar nahe. Schließlich träumt Glorana sogar davon, die große, mysterienumwobene Dunkel-elfe Pardona auszustechen und zu vernichten, die hier oben im ewigen Eis herrschen soll ... und dann gibt es ja immer noch den Mythos des Schwarzen Auges Pyrdacors, das einst im Eis verschollen ist.

Mittel und Zeichen ihrer Herrschaft ist der Splitter des Nagrach, der aus der Dämonenkrone Borbarads brach. Als weiteres Mittel besitzt sie Hyrr-Kanhay, das Schwarze Schwert Nagrachs, das in Händen eines Paktierers entsetzliches anrichten kann, immer jedoch eine niederhöllische Kälte verbreitet. Glorana überläßt das Schwert meist ihrem jeweiligen Geliebten und Beschützer, benutzt es jedoch für Anrufungen Nagrachs und seiner Kreaturen. Alles das mit Nagrachs Hilfe, natürlich, für den Pakt, den sie eingegangen ist, hat sie ihre Seele teuer verkauft ... Wer braucht schon eine Seele, wenn er ewig leben und herrschen kann?



Gloranas Pläne kennen, ebenso wie ihre Skrupellosigkeit, keine Grenzen, sie ist bestrebt, die Bewohner der von ihr kontrollierten Landstriche gezielt in Angst und Schrecken zu versetzen, um sie zu unterwerfen, nicht jedoch zu verjagen. Ein Reich ohne Untertanen ist jedoch kein rechtes Reich, und das Eis wird den Bauern und Jägern schon genug zusetzen ...

Das Dämonenmal der Paktiererin sind langsam sich zu Eiskristall verhärtende Finger- und Fußnägel, die im waffenlosen Kampf oder bei der Folterung Gefangener außerordentlich schmerzhaftes Waffen abgeben. Eins der Geschenke Nagrachs war, daß er ihre Schönheit und ihr Äußeres so 'eingefroren' hat, daß die Hexe de facto alterslos ist.

Glorana

MU 18 KL 15 IN 14 CH 17 FF 13 GE 12 KK 11

AG 1 HA 0 RA 2 TA 1 NG 4 GG 8 JZ 7

ST 19 MR 20 LE 53 AE 93

AT/PA 15/15 (Kampfstab)

Geb.: 3. NT 969/970 BF

Größe: 86F.

Haarfarbe: rot Augenfarbe: giftgrün

Herausragende Talente: Fliegen 15, Menschenkenntnis 13, Betören 12, Lügen 12, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 10, Alchimie 12, Magiekunde 14, Sternenkunde 12, Heilkunde Gift 13, Malen und Zeichnen 12, Prophezeien 9
Herausragende Zauberkünste: Große Gier 18, Krabbelnder Schrecken 15, Pandämonium 15, Zauberschwanz 14, Levthans Feuer 13 (sie kennt auch eine permanent wirkende Variante), alle anderen Hexensprüche 10–12, Furor Blut 11, Heptagon 9, Imago Transmutabile 9, Tlaluc Odem 8, Last des Alters 8, Höllenpein 7, Herzschlag Ruhe 5, Schwarz und Rot 5; weitere Sprüche nach Maßgabe des Meisters ...

Ausgewählte Flüche: Viehverstümmelung, Kornfäule, Hexenschuß, Mit Blindheit schlagen, Todesfluch, Pech an den Hals, Angst vor Feuer

Als Belshirash-Paktiererin stehen ihr zudem noch einige weitere Möglichkeiten offen. Die oben genannten Werte beinhalten bereits einige dieser Modifikationen.

Kyrjaka

Gloranas Gegenspielerin Kyrjaka ist eine waschechte Dämonin, die in ihrer wahren Gestalt fünf Hörner trägt. Es steht zu vermuten, daß sie einstmals unter Nagrachs Herrschaft stand, denn ihre Macht umfaßt die Pervertierung des Elementes Eis auf ganz ähnliche Weise, wie es den hohen Dienern dieses Erzdämons möglich ist. Zudem zeigt ihre bevorzugte Wahl der

Gestalt – der einer prachtvollen Silberwölfin –, daß sie dem Widersacher Firuns verwandt ist. Tatsächlich ist diese, bisweilen 'Tochter Nagrachs' genannte Dämonin allerdings eine unabhängige Wesenheit, die ihrem 'väterlichen' Erzdämon schon bisweilen seine Diener abspenstig macht, und in ihrer Verwandtschaft zu den Wölfen erinnert sie an eine weitere unabhängige Dämonin, die Herrin der Katzen Aphasmayra. Von Kyrjaka (der Zahyad-Name lautet Madayraëel) weiß man, daß sie, einmal in der Dritten Sphäre manifestiert, dort auch über lange Zeit verweilen kann, selbst wenn der Aufenthalt sie Kraft kostet, die sie aus Heiligtümern Sumus zurückzugewinnen versucht. Das Theriak des Nordens also ist der Grund, warum sie nach ihrer Niederlage im Rorwhed (siehe **Das Levthansband**) ins Königreich Glorania floh, wo Glorana bereits mit der Theriakförderung begonnen hatte. Ein haßerfüllter Kampf um Macht und Besitz entbrannte zwischen den beiden Gegnerinnen, die von ähnlicher Kraftfülle und Verschlagenheit sind.

Die Fähigkeiten Kyrjakas entsprechen denen einer mehrgehörnten Dienerin Nagrachs, auch wenn sie den Kreaturen des eisigen Jägers üblicherweise nicht freundlich gegenübertritt (was auch umgekehrt gilt). Doch in der Not und gegen zwölfgöttliche Feinde halten selbst feindliche Dämonen bisweilen zusammen ...

Ihre eigenen Diener erzeugt Kyrjaka aus normalen Menschen (gerne Nivesen) und Wölfen. Haben diese einmal von ihrem Dämonenblut geleckt oder sind von ihrem Geist erfüllt, verwandeln sich die Nivesen langsam in eine schreckliche Parodie der Wolfsnivesen – zunächst gemahnen sie durch die wilde Behaarung mehr und mehr an aufrecht gehende Wolfsmenschen, wie die 'infizierten' Wölfe (auch Blutwölfe genannt, die Nivesen sagen *Madayka*) von dämonischer Blutgier getrieben. Nivesisches Erbe sorgt dafür, daß diese Kreaturen sich häufig in Zeiten von Madas Schande (Vollmond) besonders bestialisch verhalten. Die infizierten Nivesen verwandeln sich dann über die Monde und mit jeder Bluttat mehr in das, was sie eigentlich sind: Werwölfe ohne jegliche Kontrolle über ihre Gestalt oder ihre wahnsinnige Blutgier (siehe **Anhang 3: Lykanthropie** auf S. 54).

Der 'Allerweltsname' dieser Dämonin ist naturgemäß der nivesischen Sprache entlehnt, da sie mit kaum einem anderen Volk Kontakt



hatte – sie scheint die unter Firuns Herrschaft stehenden Lande zu bevorzugen.

Kyrjaka, Madayraëel genannt, der Fluch der Wölfe, Verderberin des Volkes Firuns

MU 35 AT 15 PA 13 LE 150 RS* 3/1

TP* 3W+3/1W+2 GS* 15/10 AU unendlich MR 25

*) Die Werte vor dem Strich gelten für die Silberwolfsgestalt, die dahinter für die Menschengestalt.

Zauberfertigkeiten: Kyrjaka versteht sich auf allerlei Magie. Orientieren Sie sich an (bösen) Hexen- und Druidensprüchen und Flüchen und bedenken Sie dabei die Eiskomponente.

Wahrer Name: unbekannt

Dienste: Kyrjaka ist eine Meisterin des Suchens und Vernichtens, erlegt ihre Opfer jedoch nicht schnell und effektiv, sondern erst nach grausamer Hatz. Einmal beschworen, vermag sie jedoch häufig, den Bann des Beschwörers zu brechen und in der Dritten Sphäre ihre eigenen Ziele zu verfolgen ...

Als Einzigartige ist sie nicht erneut von einem Magiegebaben zu beschwören, solange sie in der Dritten Sphäre manifest ist.

Eigenschaften: Existenz (eingeschränkt durch Theriak-Abhängigkeit), Regeneration (Theriak)

Iloinen, die Schwanentochter

Die ehemalige Vorsteherin des Wintertempels im Festumer Prähngardt hat die seltsamste – und wahrscheinlich höchste – Abstammung

aller Bewohner des Nordlands, fließt in ihren Adern doch göttliches, tulamidisches, nivesisches und Wolfsblut, ist sie doch die Enkelin eines der Zwölfgötter. (Mehr über Iloinens Abkunft finden Sie in dem Band **Rauhes Land im hohen Norden** in der gleichnamigen Box.) Trotz ihres Alters wirkt sie äußerlich wie ein etwa vierzehnjähriges Mädchen – ein Mädchen, das den Blick eines jeden Betrachters irritiert: Iloinens ebenmäßige Züge und die alabasterweiße Haut wären gewiß eindrucksvoller, gäbe es da nicht die unbezwingbare Haarmähne, in der schneeweiße und kupferrote Strähnen bunt durcheinanderwachsen, und die ungleichen bernsteingelben und eisblauen Augen, die dennoch ihr Gegenüber in einem unbezwingbaren Blick halten können.

Zeichen ihrer Jugend und Erbe ihrer Mutter Ifirn ist die fröhliche Gelassenheit, die sie allen Wesen und Dingen ihrer Umgebung entgegenbringt, wie ihr Name andeutet, der im nivesischen *Freude* heißt. Ihre machtvollen Kräfte sieht sie eher als letzte Rettungsmöglichkeit in einem Abenteuerleben denn als Machtfaktor an; immer mehr wird ihr jedoch deutlich, daß die Geschehnisse sie persönlich als von Firuns Blut herausfordern. Immer häufiger bemerkt man das Erbe beider Großväter: Wenn Iloinen sich in Gefahr wähnt, handelt sie mit der Gelassenheit einer Jägerin: kalt und skrupellos, bis sie wieder in Sicherheit ist.

Auf vielen langen Reisen durch die eisigen Nordlande hat die Schwanentochter nun den

stetig anwachsenden Einfluß des Widersachers ihres göttlichen Großvaters gespürt und als Tochter der Ifirn gehandelt, wo es zuzupacken galt: Mit einer großen Schar Rauhwölfe, Luogrors Rudel, hetzt sie die dämonischen Kreaturen nieder, sucht die Dörfer und Landstriche von der eiskalten Macht des dämonischen Gegenspielers Firuns zu befreien.

Die Göttertochter spürt die Bedeutung der entführten Mädchen und wird alles daran setzen, sie und den Steinkreis vor jeglicher unheiligen Macht zu bewahren. Dabei hört sie auf den Rat der Helden, die für die Kinder verantwortlich sind und große Erfahrung in solchen Situationen besitzen.

Iloinen Schwanentochter

MU 15 KL 13 IN 21 CH 14 FF 17 GE 14 KK 8

AG 0 HA 0 RA 2 TA 2 NG 6 GG 1 JZ 5

ST 16 MR 18 LE 99 AE 71

AT/PA 16/15 (Stoßspeer)

Geb.: um 900 BF, sieht aus wie 14 Größe: 78F.

Haarfarbe: kupferrot und weiß Augenfarbe: eins bernsteinfarben, eins blau

Herausragende Talente: Wurfaffen 15, Speere und Stäbe 15, Gefahreninstinkt 16, Fischen/Angeln 12, Orientierung 13, Wildnisleben 13, Schleichen 10, Schwimmen 12, Sinnenschärfe 14, Gassenwissen 10, Heilkunde Wunden 13, Sprachen 11

Zauberfertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 10, Sanftmut 12, Hexenspeichel 13, Von Frost und Hunger 10, Über Eis und Schnee 15, Mit dem Wind 11, In dein Trachten 14, Treue Klinge 8, Metamorpho 17, Solidirid 15, Sturmgebrüll 9

Iloinen beherrscht zudem einige magisch/göttliche Fähigkeiten, die am ehesten denen der Wolfsschamanen der Nivesen ähneln. Auf keines der Rituale muß sie eine Probe ablegen, über den Effekt entscheidet der Meister. Als Schwanen- und Wolfskind vermag sie sich unmittelbar in einen Silberschwan oder einen Rauhwolf zu verwandeln, beherrscht den Wolfs- und Schwanenruf (die Werte der Schwäne siehe unten, Anzahl legt der Meister fest – doch dem Ruf einer Halbgöttin gehorchen eher viele Tiere) und vermag die magischen Wegzeichen zu setzen, die von Schamanen, manchmal auch, mit göttlichem Wirken, von Normalsterblichen gesehen werden können. Welche halbgöttlichen Kräfte diese Tochter Ifirns zudem noch in sich birgt, vermag man kaum zu ahnen ...

Ein Silberschwan

LE 20 RS 2 AT 8 PA 3 TP 1W+1

Halman von Gareth

Als 'Beschützer' dient Glorana derzeit der junge und außerordentlich ansehnlich gebaute Halman von Gareth, nach eigenen Angaben Sprößling eines Bastardsohnes von Kaiser Bardo. Mittlerweile hat er seinen Namensanspruch





durch die Heirat mit seiner Urgroßkusine Gelda II., der Tochter Herzog Dermots und Erbin seines Thrones, tatsächlich besiegt.

Halmans Können im Umgang mit Waffen war schon immer größer als sein verantwortungsbewußter Umgang mit diesen Fähigkeiten, so daß er Glorana als gefundenes Fressen diente. Sie verführte ihn und trieb ihn immer weiter in die Abhängigkeit zu ihr, bis er schließlich in einen Nagrachpakt einwilligte, der es ihm ermöglicht, das Dämonenschwert mit größter Effizienz zu führen.

Sein Dämonenmal sind die langsam zu Eiskristallen erstarrenden Iriskreise, die ihn jedoch nicht beim Sehen behindern. Das weizenblonde Haar und der ausgesprochen muskulöse Körperbau tragen zu seinem natürlichen guten Aussehen bei, und wenn sein Gesicht Glorana nicht mehr gefällt, sieht sich Halman schon mal einer IMAGO-Operation unterzogen.

Halman ist zudem Gloranas Heerführer: Er führt mit kalter Ruhe die von ihr angeordneten Maßnahmen aus, bevorzugt jedoch Grausamkeit vor Gnade. Er war es, der als Exempel das Dorf niederbrannte, in dem Kynntä (siehe **Ifirnsrudel**) fast gestorben wäre, meistens befindet er sich in der Gesellschaft mehrerer Karmanthi oder Myrkky-Nikku.

Als Nachfolger eines ansehnlichen (und noch muskulöseren), aber leider glücklosen Nordlandbarbaren namens Tarrk, der als Wolfsfutter endete, ist Halman nicht der erste in der Gunst Gloranas. Dieses Abenteuer wird vermutlich zudem dazu führen, daß er auch nicht der letzte ist ...

Halman von Gareth

MU 15 KL 10 IN 11 CH 14 FF 12 GE 14 KK 17
AG 4 HA 5 RA 3 TA 3 NG 4 GG 5 JZ 4
ST 10 MR 18 LE 67 AE – AT/PA 17/17 (Hyrr-Kanhay)

Geb.: 992 BF Größe: 91F.

Haarfarbe: weizenblond Augenfarbe: eisgrau
Herausragende Talente (die meisten davon Nebeneffekte des Nagrachpaktes): Selbstbeherrschung 15, Spurenlesen 12, Fallenstellen 13, Wettervorhersage 12, Wildnisleben 14, Gefahreninstinkt 15 (eher Verfolgungswahn), Sinnesschärfe 13

Grilkorian

Ehemals Verwandlungsmagier aus Festum, lernte Grilkorian von seinem neuen Lehrmeister unter Gloranas Herrschaft schnell die nötigen Formeln, um un- oder weniggehörnte Diener des Nagrach zu beschwören. Durch den Verlust

einiger Förderplätze an Kyrjaka oder Iloinen in Ungnade gefallen, schiebt er Dienst in just jenem Holzfällerlager, in dem die Helden durch Bishdaras Ruf aus ihrem geistlosen Dienst erwachen. Lebend entkommt er zu Glorana, um ihr zu melden und sie schließlich zum Steinkreis zu begleiten, wo er eventuell Opfer von Kyrjakas letztem Zauberschwang wird ... (Siehe **Ausklang**, S. 45)

Dana

Die Druidin nivesischen Ursprunges ist Mitglied des Druidenzirkels des Hains der Schlafenden Mutter – just des Schauplatzes des Finales. Mit einer weiteren Handvoll Druiden und Schamanen behütet sie diesen machtvollen Ort und nutzt ihn für ihre Rituale, bis schließlich Glorana und Kyrjaka auf ihn aufmerksam werden. Glorana stiehlt Danas Tochter, Bishdara, die mit Walbirg in Gloranas Träumen als ihre Vernichterin prophezeit ist ... Mit Hilfe der Mädchen findet Glorana den Steinkreis schließlich und postiert dort zwei Dutzend Söldner zur Wache – und hinterläßt drei Eisnadeln, um die Macht Sumus, die hier stark ist, auszubeuten.

Walbirg von Löwenhaupt

Bereits bei ihrer Geburt in Schneesturm und Hagel zur Mitternacht des 30. Firuns auf den 1. Tsa, zwischen der milden Ifirn und der lebensfrohen Göttin, äußerte sich die Besonderheit dieses Kindes. Zum ersten Geburtstag sandte ihr der Weiße Mann das Schwanenamulett (siehe **Anhang 2**, S. 53), das sie vor Nagrachs Macht beschützen sollte, doch just in dem Moment, in dem sie es brauchte, trug sie es nicht ...

Kaum vier Jahre alt, sieht sich dieses Mädchen bereits im Zentrum der Intrigen einiger der machtvollsten Personen des Nordens. Als jüngere Schwester des zukünftigen Herzogs von Weiden ist sie zumindest auch politisch eine recht wichtige Figur, auch wenn sie selbst niemals an ihrer Bestimmung zweifeln wird: Firuns Tochter Ifirn zu dienen.

Dieses Wissen ruht, wenn sie es auch noch nicht auszudrücken vermag, bereits jetzt tief in ihr, gepaart mit einem tiefen Verständnis für Ifirns Kreaturen und Einfühlungsvermögen für Mensch und Tier.

Mit weißblonden Haaren, ungewöhnlich hellem Teint und bernsteinfarbenen Augen beschenkt, munkeln bereits viele Weidener, daß ihr ein großes Schicksal vorherbestimmt ist.

Bishdara

Tochter zweier Druiden vom Zirkel der Schlafenden Mutter, ist Bishdara doch mehr von Sumus Blut. An Walbirgs Seite wird sie einmal eine große Rolle bei der Befreiung des Nordens von Nagrachs Fluch spielen, und bereits jetzt entwickeln sich große magische Kräfte in dem Mädchen. Geboren zur Mitternacht des 30. Boron auf den ersten Hesinde, zwischen Prophezeiung und Magie, steht die junge Druidin unter beider Götter besonderem Schutz und verfügt über die Gabe der Prophezeiung. Mit ihren vier Jahren besitzt sie jedoch noch kaum Herrschaft über diese Kraft, und auch die Träume, die sie den Helden schickt, stammen mehr von ihrem zukünftigen Selbst.

Bishdara hat rabenschwarzes Haar und bildet so einen kompletten Gegensatz zu Walbirg, macht aber einen nicht minder weisen Eindruck auf ihre Umwelt.

Beide Kinder sind in der Lage, Ansammlungen von Sumus Kraft zu erspüren, ein Talent, das sie für Kyrjaka, aber auch für Glorana außerordentlich wertvoll macht.

Das Ifirnsrudel

Erstmals in der **WunderWelten 42** abgedruckt, seien hier noch einmal die ausführlichen Beschreibungen der Gründer des Ifirnsrudels angegeben. Mag der ein oder andere zu Tode kommen, ähnliche oder andere Menschen, Elfen oder Wölfe werden ihren Platz einnehmen. Das Ifirnsrudel ist insgesamt auf etwa 50 Köpfe angewachsen (man munkelt sogar von einem Yeti), doch ist dieser 'Harte Kern' wie im Abenteuer beschrieben auch bisweilen allein auf Jagd.

Luogror Kupferschweif

Als Leitwolf des Ifirnsrudels trägt Luogror die Verantwortung für die Rudelmitglieder auf seinen Schultern. Er selbst ist ein großer und prachtvoller Rauhwolf, dem man an vielen Narben und dem schnigen Körperbau jedoch die Mühsal vieler Kämpfe und Gefahren ansieht. Mit einem knappen Schritt Schulterhöhe ist er ein großer Vertreter seiner Art, sein reifes Alter zeigt sich an dem dichten, mähenähnlichen Haar. Sein Fell ist von zottigem Gelbweiß, dunkelt jedoch ob seines Alters schon stellenweise in blasses Kupfergold ab.

Luogrors Erfahrung und Klugheit bei Jagd und Flucht haben ihm Iloinens tiefen Respekt eingetragen, die ihm die vielen Aspekte des täglichen Rudellebens in Eis und Schnee überläßt.



Er ist allerdings kein reinrassiger Wolf, denn seine Großmutter war eine Nivesin. So ist er durchaus in der Lage, sich in einen Menschen zu verwandeln (eine seiner wenigen magischen Begabungen) und ein wenig Nivesisch zu sprechen, tut dies jedoch ungern, da ihm seine wölfische Gestalt viel vertrauter ist. Zudem – Menschen können nicht lange schnell laufen, sie sind fast riechblind, sprechen zu viel und handeln zu wenig und haben zudem unterentwickelte Zähne – warum also sollte er Mensch sein wollen? Sein Verstand ist durch das menschliche Erbe allerdings weit schärfer und besser entwickelt als der eines normalen Rauhwolfes, und er versteht es ausgesprochen gut, ihn mit der wölfischen Jagd zu kombinieren: Durch seine jahrelange Erfahrung als Leitwolf kennt Luogror unzählige Methoden, seine Gegner (früher jagdbares Wild, heute auch die Bösartigkeiten aus dem Eisreich) zu erlegen. Neben den einfachen Hetzjagden der Wölfe hat sein Verstand ihn auch andere, menschlichere Arten der Jagd entwickeln lassen – mit Hinterhalten, Fallen, trügerischem Eis oder anderen Tricks und Kniffen hat er die unter Wölfen hochentwickelte Jagdkunst zur Perfektion verfeinert.

Trotzdem kann man Luogror kaum als verschlagen oder böse bezeichnen – charakterlich ist er zwar eher ernst und verschlossen, ruppig und ganz Anführer, kann jedoch zu Freunden oder Welpen auch sehr zärtlich sein. Hier kommt eine weitere magische Begabung ins Spiel: Durch das ausgiebige Lecken einer Wunde vermag er bei sich oder anderen den Heilungsprozeß zu beschleunigen (2W6 zusätzliche Lebenspunkte in ebenso vielen Spielrunden) – bei einem gebrochenen Lauf kann das schon einmal lebensrettend sein.

Sein menschliches Erscheinungsbild ist das eines sehnigen, etwa vierzigjährigen Mannes mit zottigem, kupferfarbenem Haar, das schon stellenweise ergraut ist, der ganze Körper ist mit kleineren und größeren Narben bedeckt. Das Gesicht wirkt nach wie vor ein wenig wölfisch: dunkle, zusammengewachsene Augenbrauen, weit auseinanderliegende Augen, Kinn und Nase ausgeprägt. Vom Verhalten bleibt Luogror jedoch selbst in Menschengestalt immer ein Wolf: menschliches Sozialverhalten ist ihm fremd. (Anmerkung: Da Luogror hauptsächlich Wolf und dann erst Mensch ist, muß er natürlich Astralpunkte investieren, um sich in einen Menschen zu verwandeln. Darauf bezogen gelten die gleichen Umstände wie bei anderen nivesischen Wolfsmenschen.)

Warum nimmt Luogror am Kampf Iloinens teil? Zum einen spricht der Wolf in ihm auf

das göttliche Wolfserbe der Ifirntochter an, er ordnet sich ihr, wenn sie die Befehlsgewalt ergreift, völlig unter. Zum anderen wurde seine Gefährtin Kynnttä bei einem Besuch in einer kleinen Nivesensiedlung fast mit den restlichen Bewohnern getötet – von Schergen der neuen starken Frau des eisigen Nordreiches. Als Wolf an



Grausamkeiten der Natur und Schicksalsschläge gewöhnt, ergriff ihn bei dieser Blutatt tiefer Zorn, Kynnttä konnte er nur mit Mühe gesund pflegen. Seitdem jedoch wirft er die Kampfkraft seines Rudels gegen die Eiskreaturen in die Waagschale, und seit er Iloinen begegnete, mit sehr viel mehr Zielgerichtetheit und Erfolg.

Luogror

MU 16 KL 13 IN 15 CH 13 FF 6/8 GE 14 KK 16
AG 0 HA 0 RA 8 TA 0 NG 5 GG 0 JZ 5
ST 12 MR 15 LE 68 AE 23 AT/PA 14/10 (Biß)

Geb.: um 985 BF Größe: Schulterhöhe 1 Schritt / in menschlicher Gestalt 92F.

Fellfarbe: gelbweiß / kupfer Augenfarbe: bernsteinfarben

Haarfarbe: kupferrot / grau

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 12, Fallenstellen 11, Orientierung 11, Wildnisleben 16, Schleichen 12, Kriegskunst 7, Sinnenschärfe 15

Zauberfertigkeiten*: Menschengestalt (1W6 ASP, augenblicklich, bis zum nächsten Sonnenaufgang), Wunden lecken (2W6 ASP, gibt 1 LP pro SR zurück), Wolfsruf (3W6 ASP, je nach Entfernung etwa eine halbe Stunde, bis Wölfe eintreffen)

Kynnttä

Als Kind einer Nivesin und eines Rauhwolfes wuchs Kynnttä schnell zu ihrer Bestimmung heran: der nächsten Schamanin ihres Stammes. Durch wölfische Gefährten wuchs sie wilder auf als die meisten anderen Kinder, und von Kindesbeinen an zeigte sie sowohl heftigen Freiheitsdrang als auch einen starken, unbeugsamen Charakter. Deshalb offenbarte sie ihren Eltern und dem Schamanen sobald sie erwachsen war, daß sie die Welt erforschen wolle, und nichts konnte sie dazu bewegen, diesen Entschluß zu ändern.

Bald schon bereiste sie alleine den Norden Aventuriens, traf wundersame, neue Kreaturen und schloß Freundschaften – unter anderem mit Luogror, dessen Schicksal es offenbar bleibt, sie gesundzupflegen, denn Kynnttä fieberte von einer schweren Pfeilwunde, die ihr ein Jäger zugefügt hatte, als der Wolf sie fand. Kynnttä schloß sich Luogrors Rudel an und wurde seine ständige Gefährtin, bei den Verhandlungen mit Geistern und Nivesen um Tribut oder Jagdgebiete erwies sie sich sogar bald als außerordentlich nützlich, und so entwickelte sie sich zur 'Diplomatin' des Rudels. Im Laufe der Jahre gebar sie die beiden Zwillingswölfe Margrim und Aryagra, die noch immer zu dem Rudel gehören.

Bei Verhandlungen mit einer Nivesensippe geschah es auch, daß Schergen Gloranas über die Menschen herfielen und sie niedermetzten – Kynnttä kam nur aufgrund der magischen Heilfähigkeiten des Rauhwolfes mit dem Leben davon und kämpft seitdem Seite an Seite mit Luogror gegen die Eishexe und die menschen- und wolfsfeindlichen Kreaturen des Frostreiches.

Seit Iloinen mit dem Rudel kämpft, ist Kynnttä bewußt geworden, daß es niemals ihre Bestimmung gewesen ist, eine Stammeschamanin zu sein, so daß ihr Gewissen ihrer Sippe gegenüber beruhigt ist. Sie kehrte niemals zurück in ihr Dorf, allein die Tatsache, daß der Schamane, ihr Lehrer, kürzlich in ihren Träumen zu ihr sprach, besagt, daß er in das Reich der Ahnen eingegangen ist.

Mit der Macht der Ahnen und der Geister verleiht Kynnttä dem Rudel zusätzliche Stärke und stellt ihm Wissen zur Verfügung, das ihm sonst nicht zugänglich wäre, wie die Ortskenntnis alter Wolfsgeister und das tiefe Wissen um Kräuter und Giftpflanzen, das ihr Lehrmeister besaß ...



Kynnttä

MU 13 KL 14 IN 14 CH 14 FF 13 GE 13 KK 12
AG 3 HA 4 RA 8 TA 5 NG 5 GG 1 JZ 2
ST 8 MR 3 LE 41 AE 26 AT/PA 13/10 (kleine
Knochenkeule)

Geb.: 999 BF Größe: 86F.

Haarfarbe: kupferrot Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 8, Gefahreninstinkt 7, Orientierung 9, Pflanzenkunde 11, Wettervorhersage 8, Wildnisleben 11, Schleichen 9, Sinnschärfe 10

Rituale: Geistheilung 6, Exorzismus 12, Rat der Ahnen 11, Macht der Elemente 6, Wegzeichen 7, Weg des Windes 5, Wolfsruf (ohne Probe), Wolfsgestalt (ohne Probe); ihre Knochenkeule verbilligt all ihre Rituale um 1 ASP und vereinfacht sie um 2 Punkte.

Margrim und Aryagra

Als Zwillingswölfe im eisigen Winter geboren, überlebten Margrim und Aryagra nur knapp die ersten paar Monate ihres Lebens. Diese harte Schule lehrte sie jedoch zu überleben, und sie wuchsen zu zähen Rauhwölfen heran, die sich so schnell nicht unterkriegen lassen.

Sind sie äußerlich absolut identisch – das typische Schmutzigweiß der Rauhwölfe, zudem haben beide die Größe ihres Vaters geerbt –, unterscheiden sich geistig jedoch außerordentlich. Während Margrim eher die direkte Kriegerin ist, die einfache Lösungen und einen Kampf komplizierteren Gedankengängen vorzieht, ist Aryagra listig und trickreich und scheut nicht davor zurück, ihre Gegner so lange zu beobachten, bis sie ihre wesentlichen Schwächen kennt und nutzen kann.

Die Zwillinge sind eher Wolf als Mensch zu nennen, fließt doch auch mehr wölfisches als menschliches Blut in ihren Adern. Beide haben jedoch von ihrer Mutter Kynnttä die Grundzüge des menschlichen Lebens erlernt, und während Margrim die Welt ihres Vaters bevorzugt, fühlt Aryagra sich unter den Menschen ebenfalls wohl. Margrim denkt hauptsächlich als Wölfin, auch wenn sie wie ihre Schwester die nivesische Sprache versteht, doch ihre Denk- und Herangehensweise an Probleme werden immer wölfisch bleiben. Sie wird sich nur widerwillig in eine Menschenfrau verwandeln, und diese Fähigkeit ist auch ihre einzige magische Begabung. Aryagra hingegen wählt, obschon sie wie die ältere Margrim in einen Wolfkörper geboren wurde, gern die Menschengestalt und bewegt sich unter ihnen, um von ihnen zu lernen und sich ihnen anzugleichen. Ihre Magie ist so stark, daß sie neben den ihr von der Mutter gelehrt Ritualen auch noch andere Kräfte beherrscht, die sich jedoch noch zu ihrem vollen Ausmaß

entwickeln müssen. Ihre menschlichen und magischen Fähigkeiten zu entdecken, bereitet der Wölfin ausgesprochen große Freude, und man könnte sagen, daß sie, was Macht betrifft, Blut geleckt hat ...

Beide Geschwister stehen in diesem Kampf jedoch loyal und mit viel Eifer hinter ihren Eltern, und keine von beiden würde etwas tun, was einem anderen Rudelmitglied schaden könnte. Aryagra jedoch findet in der Druidin Dana den Menschen, der ihr bei der Ausbildung ihrer magischen Fertigkeiten behilflich sein kann, so daß sie im Anschluß an dieses Abenteuer nicht mit dem Ifirnsrudel fortreist.

Durch ihre Zwillingengeburt und ihre magische Natur sind Margrim und Aryagra sehr eng miteinander verbunden und so vertraut mit der anderen, daß sie ihre Gedanken meistens kennen, wenn sie beieinander sind. Sind sie getrennt, spüren sie, ob die andere verletzt oder krank ist (behandeln Sie die Verbindung der beiden wie das elfische *Freundschaftslied*).

Margrim

MU 13 KL 9 IN 13 CH 10 FF 6/8 GE 13 KK 13
AG 5 HA 2 RA 7 TA 5 NG 3 GG 0 JZ 5
ST 3 MR 1 LE 41 AE 15 AT/PA 13/10 (Biß)

Größe: 89F. (als Mensch) Fellfarbe: schmutzigweiß / kupfer

Augenfarbe: bernsteinfarben

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 8, Orientierung 7, Wettervorhersage 5, Wildnisleben 10, Schleichen 5, Sinnschärfe 9

Zauber: Menschengestalt (1W6 ASP, augenblicklich, jedoch nur bei einer erfolgreichen Mutprobe)

Aryagra

MU 13 KL 13 IN 13 CH 14 FF 11 GE 11 KK 11
AG 3 HA 3 RA 5 TA 3 NG 5 GG 1 JZ 4
ST 3 MR 5 LE 33 AE 39 AT/PA 12/10 (Biß /
Speer)

Größe: 89F. Fellfarbe: schmutzigweiß / kupfer

Augenfarbe: bernsteinfarben

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 2, Gefahreninstinkt 6, Orientierung 7, Wettervorhersage 7, Wildnisleben 8, Schleichen 7, Sinnschärfe 8, Kräuterkunde 8, Magiekunde 7

Rituale: Geistheilung 2, Exorzismus 3, Rat der Ahnen 6, Macht der Elemente 5, Wegzeichen 2, Weg des Windes 3, Wolfsruf (ohne Probe), Menschengestalt (ohne Probe) Zauberfertigkeiten: Böser Blick 5, Große Verwirrung 3, Haluzination 2, Herr über das Tierreich 5, Magischer Raub -1, Fluch der Pestilenz -2, Dunkelheit 1, Wettermeisterschaft -5, alle nicht erwähnten Druidengrundzauber auf dem Grundwert; Menschengestalt (1W6 ASP, augenblicklich)

Raugrir

Noch ein junger Rauhwolf und stürmischen Gemüts schloß sich Raugrir Luogrors Rudel vor einigen Monden an, nachdem sein altes Rudel bei einem Zusammenstoß mit Orks und Karmanthi unter der Führung Halmans vernichtet wurde. Kynnttä und Luogror pflegten ihn gesund, und seitdem bringt er beiden unverbrüchliches Vertrauen entgegen.

Raugrir ist ein Wolf, ein ganz normaler Rauhwolf – was ihn aus der Sicht der Nivesen aber bereits zu einem heiligen Tier der Himmelswölfe macht. Auf der rechten Flanke trägt er eine lange Narbe, die ihn ein wenig bei der Jagd beeinträchtigt, doch sein vor Haß brennender Geist gleicht das mehr als aus.

Raugrir

MU 13 AT 10 PA 6 LE 25 RS 3 TP 1W+3
GS 10 AU 90 MR 2

Kerra

Was eine Silberwölfin dazu treibt, sich einem Rudel halbmagischer Rauhwölfe anzuschließen, ist wohl unerklärlich. Fern der Rorwheder Öde und der Grünen Ebene ist ihr langer, silberweißer Pelz ein seltener Anblick, doch kämpft Kerra ebenso unerbittlich gegen die Kreaturen des Eisreiches wie die anderen Wölfe des Ifirnsrudels. Kerra ist eine Einzelgängerin und sondert sich gerne von den anderen ab, die längst vermuten, sie sei eine Ausgestoßene ihres Volkes. Allein Aryagra glaubt daran nicht und beobachtet die andere, um herauszufinden, weshalb Kerra wirklich hier ist.

Hoch im Norden und in ständigem Schnee behindert das lange Fell der Silberwölfe Kerra allerdings erheblich, weshalb sie es zuläßt, daß Kynnttä ihr regelmäßig die Haare an Beinen und Bauch kürzt, in denen sonst Schnee und Eis verklumpen und ihre Beine verletzen. Ansonsten ist die Silberwölfin eher menschen-scheu und hält sich mit Raugrir meist abseits der Lagerstätten der zweibeinigen Mitglieder des Rudels auf, auch wenn sie diese durchaus als Kampfgefährten zu akzeptieren gelernt hat. Häufig begibt sich die Silberwölfin auf Erkundungsreise in der weiteren Umgebung des Rudels, stetig wachsam und beobachtend, als sei sie auf der Suche nach etwas, doch gefunden zu haben scheint sie es noch nicht. Tatsächlich ist Kerra Auge und Ohr von Larka, der Königin der Silberwölfe, die nach einer alten Feindin Ausschau halten läßt ...

Kerra

MU 14 AT 9 PA 6 LE 45 RS 3 TP 2W+2
GS 10 AU 60 MR 8



Ilfandaël Eisherz

Der-grüne-Länder-bewandert nannte seine Sippe Ilfandaël zunächst, denn der Firnelv verließ seine Sippe, um die Welt jenseits der Schneelände kennenzulernen. Er wußte, es gab Weiten grünen Grases zu bereisen, er mußte dazu nur in den Süden ziehen. Südlich der eisigen Berge und Öden heißt jedoch nicht gleich Khömwüste, und kein Firnelv kann lange fern der eisigen Heimat sein, so daß Ilfandaël nach einigen Jahren der Wanderschaft in den nördlichen Ländern zwischen Thorwal und Festum seine Schritte wieder nordwärts lenkte – und was für ein Lächeln trat auf sein Gesicht, als er die glitzernden heimatlichen Eisflächen wiedersah! Den Eispalast seiner Sippe jedoch fand er tot und leer vor, die Herzen der Brüder und Schwestern von Eiselstacheln durchbohrt, ihre Kehlen von Schneelaurerzähnen zerrissen, das Blut und die Leichen vom Eis in ewigem Zeugnis eingefroren.

An jenem Tag starb Der-grüne-Länder-bewandert, und von Ilfandaël blieb nur Eisherz. Wie der Wolf auf der Fährte des Wildes folgte der Elf den Spuren der Mörder, doch ein Schneesturm zerstörte seine Hoffnung bald. Er machte sich alleine auf die Jagd und tötete die finsternen Kreaturen des Eisreiches, wo er sie fand. Besonders Schneelaurer jagte er unerbittlich und tauschte ihre Felle gegen Proviant und Pfeile. In Naaulok begegnete Eisherz Kynnttä, die ebenfalls ihre Ausrüstung auffrischte und die dem Firnelven einen gemeinsamen Kampf vorschlug. Eisherz willigte ein und kämpft seitdem weitaus effektiver gegen die dämonischen Kreaturen, doch in seinem Herzen bleibt er kalt und allein, und niemand aus dem Ifirnsrudel hat ihn jemals lächeln gesehen. Die wasserblauen Augen blitzen wie gefrorenes Eis, und der schöne Gesichtsschnitt ist eckig und ernst, ja fast grausam zu nennen. Eisherz' Aufgaben im Rudel drehen sich nicht nur ums Kämpfen, er ist auch dafür zuständig, in Eis und Schnee Unterstände zu fertigen und dem Rudel mit Regenbogenbrücken das Überqueren von Klüften und Flüssen zu ermöglichen. Seine Magie eignet sich ausgesprochen gut als Schutz in Stürmen und zum Heilen von

Verwundungen, für Ilfandaël ist das alles jedoch nur Mittel zum Zweck: dem Kampf gegen die Mörder seiner Sippe. Daß er durch Haß und Töten in seinem Herzen fast schon ebenso kalt geworden ist wie die Kreaturen, die er jagt, ist ihm dabei gleichgültig, er folgt seinem Weg bis zum Ende.

Ilfandaël

MU 13 KL 12 IN 14 CH 14 FF 13 GE 15 KK 12
AG 2 HA 2 RA 2 TA 4 NG 2 GG 1 JZ 7
ST 9 MR 9 LE 52 AE 47
AT/PA 15/10 (Stoßspeer)

Größe: 90F.

Augenfarbe: wasserblau

Haarfarbe: schneeweiß

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 13, Orientierung 12, Wettervorhersage 11, Wildnisleben 12, Schleichen 11, Sinnschärfe 9, Fallenstellen 8

Zauberfertigkeiten: Elfen Freunde 9, In dein Trachten 7, Solidirid 12, Über Eis 9, Unitatio 7, Sturmgebrüll 10, Ruhe Körper 8, Fulminctus 7, Scharfes Aug 7, Aeolitus 7, Flim Flam 8, Metamorpho 7, Wagemut 9, Muskelstärke 10, zudem noch andere Wildnisprüche wie Spurlos Trittlos, Adleraug und Exposami, die er auf seinen Reisen von Elfen anderer Völker gelernt hat.

Yasil und Selaara

Als Frau von ausgesprochen schönem Erscheinungsbild mit einer Eule auf der Schulter und einem Holzspeer an der Seite kommt manchem Bauern oder Händler schon der Verdacht, daß mit ihr etwas nicht ganz stimmt. Tatsächlich ist Yasil eine Hexe der Verschwiegenen Schwesternschaft, die Eule Selaara ihre Vertraute. Die dunkelbraunen Haare trägt sie lang und offen, und grün-braune Augen blitzen mal gefährlich ruhig, mal in heller Freude. Der Gesichtsschnitt ist von ländlich-bornländischer Rauheit, der Körperbau kräftig, doch durchaus gewandt. Yasil war die Tochter einer Jägerin aus der Nähe von Ilmenstein und lernte früh das Handwerk ihrer Mutter, doch gab die Mutter sie im Alter von zwölf Jahren an eine Frau weiter, die ihre erwachenden magischen Kräfte in Bahnen lenken wollte. So zeigte ihr die Lehrmeisterin, die Kräfte einer Hexe mit denen einer Jägerin zu verbinden, und als Yasil und Selaara einander

begegneten und das geistige Band zu ihrer Vertrauten geknüpft war, bemerkte die junge Hexe, wie ähnlich sie der Eule doch geworden war. Yasils Jagdmethoden gleichen denen der Eule an ihrer Seite außerordentlich. Die leise Pirsch, das lautlose, tödliche Zuschlagen und ebenso stille Verschwinden sind ihr in Fleisch und Blut übergegangen, und zu einem großen Teil jagt sie um der Jagd selbst willen. Die Hexe ist neben Iloinen selber sicherlich die lebensfroheste des Ifirnsrudels, so daß sie tiefe Freundschaft mit der Schwanentochter und Aryagra verbindet, für die sie ein steter Quell neuen Wunders über die Eigenheiten der Menschen darstellt. Trotz allem ist es der Hexe im Kampf gegen das Eisreich bitterernst, und sie kann ebenso gnadenlos sein wie die Eule, die auf eine Maus herabstößt. Die Eule Selaara ihrerseits sieht Yasil als ihren Schützling an, auf den sie achtzugeben hat. Die beiden sind unzertrennlich und kämpfen bis zum Tode für das Leben der anderen. Da beide allerdings schlau und gewitzt sind und sich eher auf subtilere Methoden denn den direkten Kampf verlassen, sind sie für einen Gegner schwer zu stellen.

Yasil

MU 12 KL 11 IN 14 CH 15 FF 11 GE 14 KK 11
AG 3 HA 1 RA 4 TA 5 NG 5 GG 3 JZ 3
ST 7 MR 6 LE 41 AE 43 AT/PA 13/10 (Holzspeer)
Geb.: 996 BF

Größe: 90F.

Augenfarbe: grünbraun

Haarfarbe: d'braun

Herausragende Talente: Orientierung 7, Wildnisleben 8, Schleichen 9, Sinnschärfe 7, Pflanzenkunde 10, Menschenkenntnis 6, Spurenlesen 9

Zauberfertigkeiten: Schleier d. Unwissenheit 5, Große Gier 7, Sanftmut 9, Krähenruf 8, Hexenholz 7, Spurlos 2, Ängste lindern 9, Hexenspeichel 11, Tiere besprechen 8, Odem 5, Harmlose Gestalt 12, Hexenknoten 9, Radau 7, Hexenblick 10, Empathie 6, Feuerbann 11, Spinnenlauf 5; weitere nach Maßgabe des Meisters.

Selaara

MU 11 KL 10 IN 8 CH 8 FF 8 GE 7 KK 6
MR 7 LE 10 AE 12 RS 1 AT/PA 10/8 TP 3SP



Anhang 2: Artefakte

Das Schwanenamulett

Zu ihrem ersten Geburtstag bekam Walbirg dieses Schwanenamulett vom Weißen Mann geschenkt, der die Bedeutung des Mädchens für die Zukunft erspürte und sie damit schützen wollte. Das Kleinod besteht aus erstarrtem Eis, das allerdings nicht kalt ist und nicht schmilzt und das Walbirg meistens bei sich trägt – außer nachts.

Nach der Heimkehr nach Trallop werden die Helden Walpurga von Weiden sicherlich davon überzeugen, daß das Kind die heilige Gabe niemals wieder ablegt ...

Magisch ist an dem Amulett nichts zu erkennen, denn das Schmuckstück entstammt Ifirns göttlichem Wirken, die 'ihr' Kind damit behütet.

Der Träger des Schwanenamulettes ist vor dem Wirken von nagrachschen Kräften, seien dies Dämonen, Paktierer oder Sekundärwirkungen wie Frost und Schnee, völlig geschützt. Natürliche Gefahren von Eis und Schnee werden in ihrer Schadenswirkung halbiert, eventuelle Proben um 12 Punkte erleichtert.

Hyrr-Kanhay, das Nagrachs Schwert

Nur von einem Paktierer Nagrachs ohne Gefahr für Leib und Leben zu führen, bewirkt das Dämonenschwert in dessen Hand jedoch Fürchterliches (TP 2W+8; TP+ KK-14; WV 8/8; BF unzerbrechlich; Gewicht 110; doppelter Schaden gegen alle Tiere aus Tundren und Schneeöden und jene Kreaturen, die entweder als Wild oder Jäger in den Kreislauf der heiligen Jagd Firuns eingebunden sind, selbstverständlich auch gegen Firun- und Ifirngeweihte).

Hyrr-Kanhay dient zudem als Beschwörungsfokus für Diener Nagrachs (Beschwörung -3, Beherrschung -3), zieht seine Kräfte dabei jedoch aus dem Träger, der bei jedem Einsatz W6

Schadenspunkte erleidet. Kennt man den Wahren Namen des Schwertes (wie Glorana und Halman), kann man versuchen, sich die Kräfte des Schwertes untertan zu machen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+30 nötig, um den unsäglichen Schmerzen zu widerstehen, mit denen sich das Schwert gegen unrechtmäßige Besitzer wehrt (und unrechtmäßig sind in diesem Sinne jene, die das Schwert nicht von Glorana erhalten haben oder es ohne ihre Zustimmung tragen), die dabei 3W6 SP erleiden. Diese Probe kann und darf nur einmal abgelegt werden, danach besitzt das Schwert eine LO* von 10, die bei jedem Einsatz um einen Punkt sinkt. Um die LO wieder um 1 Punkt zu heben, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+20 nötig (die einmal pro Monat abgelegt werden kann).

Jeder Einsatz der Waffe von Seiten eines Unbefugten kostet den Träger W6+2 Lebenspunkte und 1 Punkt Sikaryan (Letzteres muß der vorwitzige Träger allerdings nicht unbedingt wissen). Auch versehentliches Berühren verursacht 3W SP (durch die eisige Kälte, die das Schwert ausstrahlt).

Es ist unnötig zu sagen, daß das Schwert nicht für Spielerhände geeignet ist. Es ist an Glorana gebunden, die es üblicherweise ihrem jeweiligen (muskelpackten) Favoriten überläßt, und wie ein Segen (oder ein Fluch?) kehrt es am Ende immer wieder zu ihr zurück.

Zu möglichen Ergebnissen einer magischen Analyse des Artefaktes ziehen Sie bitte das Abenteuer **Pforte des Grauens** heran, wo auf S. 63f. vergleichbare Details zu *Yamesh-Aqam*, dem Schwerterschwert Hyrr-Kanhays aufgelistet sind.

*) Mehr zur Loyalität eines Artefaktes finden Sie auf Seite 194 der **Mysteria Arkana**.



Anhang 3: Lykanthropie

Ausgelöst von einem Biß Kyrjakas oder eines ihrer infizierten Opfer, überträgt sich die Lykanthropie (eine Krankheit der Stufe 20) bei 1–16 auf dem W20 direkt auf den Gebissenen. Die Bißwunde schmerzt stark trotz etwaiger Heilung magischer oder profaner Natur und bricht immer wieder auf.

Am ersten Tag des Erleidens der Wunde erleidet das Opfer durch Blutung oder Wiederaufreißen 1W+2 Schadenspunkte, an den darauf folgenden jeweils einen weniger (1W+1, 1W, 1W–1 etc.), bis sie schließlich verheilt ist, sobald der Kranke einmal keine Schadenspunkte erleidet (Bei 1W–1 also nur bei einer gewürfelten 1, bei 1W–2 bei 1–2, usw).

Allein das äußerst seltene Kraut *Roter Drachenschlund*, ein Großes Wunder der Peraine oder eine Behandlung mit 49 Punkten The-riak könnte die Krankheit beenden, wobei der Geheilte jedoch keinen permanenten Nutzen aus dem Grünen Gold ziehen kann. Die letzten beiden Heilmethoden sind, anders als das Kraut, auch noch nach der ersten Verwandlung anwendbar.

Der Haarwuchs des Opfers verstärkt sich langsam aber sicher, und Gliederschmerzen sind die ersten (schwer zu lesenden) Anzeichen der allmählichen Verschiebungen von Kieferknochen und Gliedmaßen.

Bei Provokationen muß dem Infizierten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 gelingen, damit er sich nicht in blindem Wahnsinn auf alles stürzt, was sich um ihn herum bewegt, in der auf den Biß folgenden Vollmondnacht jedoch wird eine Probe +13 abgelegt, um die Verwandlung zu unterdrücken. Mißlingt diese Probe, behält das Opfer für 7 Stunden seine Werwolfsgestalt, in der er blindwütig von Kyrjakas Haß und Wahn erfüllt mordet. In den folgenden Nächten nach Vollmond sind die *Selbstbeherrschungs*-Proben jeweils um 2 Punkte erleichtert und die Dauer der Verwandlung um eine Stunde verkürzt, so daß z.B. der Werwolf in der vierten Nacht nach Vollmond bei einer mißlungenen Probe +5 (13–8) noch 3 Stunden wütet.

Nach einer Woche findet keine Verwandlung mehr statt, bis der nächste Vollmond heran ist.

Gelingt die *Selbstbeherrschungs*-Probe +13 in der allerersten Vollmondnacht, hat der Werwolf die Verwandlung für die gesamte Mondphase unterdrückt und muß sie erst beim nächsten Vollmond wiederholen. So kann sich also der Ausbruch der Krankheit bei starken Naturen Monate hinauszögern, in denen der Betroffene in Vollmondnächten von merkwürdigen Krämpfen heimgesucht wird, die sich jedoch unterdrücken lassen.



Anhang 4: Bestiarium

Eisleiche (Untoter)

Vermittels einer nagrachgefälligen – und auf Nagrachs Land sehr lange andauernden – Variante des SKELETTARIUS können Lebewesen, die durch Kälte zu Tode gekommen sind, zu wandelnden Eisleichen wiederbelebt werden, die dann knarrend auf unsicheren Beinen durch den Schnee tapen (und aus deren grauweißer Haut sich bei Beanspruchung bisweilen kleine Brocken lösen und graurotes Fleisch freilegen). Um sich einer solchen Monstrosität auf Kampfdistanz zu nähern, muß eine einfache TA-Probe mißlingen. Ist man gezwungen, gegen diese Wesen zu kämpfen, und gelingt die TA-Probe, erleidet man eine AT-Einbuße von 5 Punkten.

Eisleichen können nur durch vollständige Vernichtung aufgehoben werden, ein Abschlagen des Kopfes allein führt zu nichts. Bisweilen werden zwei Dutzend Eisleichen von Nekromanten oder Nagrach-Paktierern zu kleinen 'militärischen Einheiten' zusammengefaßt, meistens aber findet man sie entweder einzeln auf Beute lauernd oder in Gruppen von drei bis sieben Exemplaren planlos über die endlosen Eisflächen stolpernd.

Eisleichen können direktes Sonnenlicht nicht ertragen und erleiden ansonsten tagsüber einen AT-Malus von 3 Punkten; in dichtem Schneetreiben haben sie jedoch auch tagsüber ihren vollen AT-Wert.

MU 25 AT 7 PA 0 LE 20+1W6 RS 1-7*
TP 1W+4 (Hände) oder Waffe*
GS GST2 AU unendlich MR 7 GW 3-5 (in größeren Gruppen leicht bis 20)

*) je nach Waffe/Rüstung, die die Eisleichen in ihrem Vorleben trugen.

Optionale Kampfregeln: Ringkampf
Entsetzen: +1/-2

Kalter Wanderer (Daimonid oder Zauberkreatur)

Diese fälschlicherweise auch als Eiszombie bezeichneten Kreaturen sind das Endergebnis einer schleichenden Verwandlung, die im Eisreich sowohl Menschen (Elfen, Zwerge ...) als auch Tiere befällt und die Opfer langsam erblinden und wahnsinnig in die eisige Ödnis ziehen läßt. Es heißt, daß Nagrachs Odem daran schuld sei, aber auch, daß die betroffenen Wesen Paktierer

oder besonders nagrachgefällig gewesen wären. Was auch immer der Ursprung ist, es beginnt mit grünlich-weißen, gleichermaßen pilz- wie schneekristallähnlichen Flechten auf der Haut, der langsamen Verminderung der Körpertemperatur und der Verhärtung von Finger- und Zehennägeln, bis schließlich eine ghulähnliche, völlig kälteunempfindliche Kreatur entstanden ist, stets auf der Suche nach Wärme – in der Form von Blut und Fleisch ...

MU 22 AT 9* PA 9 LE 40+2W6 RS 3 AU 200
TP 1W+4 (Klauen)/2W+2 (Biß)* GS GST2 MR 18 GW 12

*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so ist dem Kalten Wanderer nicht nur ein Gezielter Angriff gelungen, er hat auch möglicherweise (bei 5-6 auf W6) die schleichende Krankheit übertragen und sich einen Bruder (oder eine Schwester) in Kälte geschaffen ...

Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff, Ringkampf
Entsetzen: +1/-1

Karmanath (Dämon, Mz.: Karmanthi)

Diese etwa kalbsgroßen, reinweißen Hundedämonen mit spannlangen Reißzähnen, Hornfortsätzen an den Gelenken und grünlich schimmernden, im Dunkeln leuchtenden Augen sind meist Teil der Wilden Jagd, werden aber von nagrachpaktierenden Beschwörern auch gerne als Hetzhunde gerufen.

MU 22 AT 15 PA 12 LE 25 RS 3
TP 1W+7 (Biß) GS 12 AU unendlich MR 12 GW 10
(im Rudel leicht bis 20)

Optionale Kampfregeln: Sprung/Niederwerfen
Entsetzen: +0/-4

Kharz'oreel, der Eishauer; Eingehörter Diener Nagrachs (Dämon, Mz.: Kharz'oreelya)

»Er ist nicht zu sehen, aber du wirst ihn spüren! Denn er ist der höllische Eiswind, der über die Eiswüste Nagrachs streicht.«

Außerdem ist er als 'Baudämon' für allerlei bizarre und widernatürliche Eiskonstruktionen (unter anderem die Eisnadeln für den Theriak-Abbau) einzusetzen. Er ist eigentlich körperlos (er 'beseelt' das zu formende Eis) und vermeidet auch Kämpfe, ist allerdings in der Lage, als niederhöllisch kalter Hauch aus

seiner Eiskonstruktion auszufahren (ähnlich einem FRIGIFAXIUS) und eventuelle Angreifer zu verletzen oder gar schlagartig einzufrieren. Wenn er einen solchen Angriff ausführt, ist er als bläuliches Schimmern in der Luft sichtbar.

MU 8 AT 12* PA 4 LE 120 RS 3
TP 7W6* GS 10 AU unendlich MR 30 GW 20

*) Der Eishauch kann nicht pariert werden, eine Probe auf den halben Ausweichen-Wert funktioniert jedoch. Verursacht der Kharz'oreel Schaden, so werden diese Punkte auch von seiner LE abgezogen; sinkt seine LE unter 15, so flieht er zurück zu seinem Beschwörer.

Kristallibelle (Belshirash-Daimonid)

Auch diese Wesen – regeltechnisch als Daimonide zu behandeln – gehören zu den von Pardona geschaffenen Kreaturen, auch wenn sie nicht ihrer Kontrolle unterliegen, sondern nur Zeichen ihres böartigen Spieltriebs sind: wunderschön anzusehen und für einzelne Wanderer tödlich. Die taubengroßen, den südlichen Drachenlibellen ähnlichen Tiere scheinen gänzlich aus feinem Kristall zu bestehen, und wer von ihrem Stachel getroffen wird, dem wachsen schlagartig kleinste Kristalle unter der Haut, die das Gewebe zerreißen und brüchig wie dünnes Eis werden lassen.

Kristallibellen können nur bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt existieren.

MU 18 AT 10* PA 16 LE 8+1W6 RS 3
TP 1** SP GS 18 AU 200 MR 25
GW Schwarmgröße+5***

*) abzüglich dem RS des betroffenen Helden, da die Libellen stets versuchen, ungeschützte Stellen zu treffen; alternativ können Sie auch von einer AT von 5 ausgehen, die dann nicht mehr vom RS modifiziert wird.

**) Jeder Treffer einer Libelle erzeugt nach 10 KR einen Folgeschaden von 1W6 SP durch wachsende Eiskristalle. Bei einer guten Attacke der Libelle hat sie sogar ein Ei in ihrem Opfer abgelegt, was dazu führt, daß der Betroffene W6+3 Tage lang nicht mehr regeneriert und am letzten Tag dieser Periode 2W6 SP erleidet. (Glücklicherweise können sich die Kristallibellen in lebenden, warmen Körpern nicht vermehren.)

***) Kristallibellen treten stets in Schwärmen von 2W6+3 Tieren auf.

Optionale Kampfregeln: Schwarm (2W6+3), Fliegende Gegner



Madayka (Zauber Kreatur)

Dies ist ein von Kyrjakas Dämonenblut 'infizierter' Wolf (meist ein Silberwolf), auch Blutwolf genannt; siehe auch **Anhang 3**, Seite 54.

MU 16 AT 11 PA 5 LE 35 RS 3
TP 2W+2 GS 12 AU 80 MR 8 GW 8

Optionale Kampfregeln: Rudel (W3+3), Gezielter Angriff, Kampfrausch (unter 10 LP), Sprung/Niederwerfen

Myrkkeijanan (Zauber Kreatur)

Dies sind die typischen Diener und Dienerinnen Kyrjakas, die diese aus Menschen und Wölfen erzeugt – Kyrjakas Variante von Werwölfen. Haben diese einmal von ihrem Dämonenblut geleckt oder sind von ihrem Geist erfüllt, verwandeln sich die Nivesen langsam in eine schreckliche Parodie der Wolfsnivesen – zunächst gemahnen sie durch die wilde Behaarung mehr und mehr an aufrecht gehende Wolfsmenschen, wie die *Madayka* von dämonischer Blutgier getrieben.

Nivesisches Erbe sorgt dafür, daß diese Kreaturen sich häufig in Zeiten von Madas Schande (Vollmond) besonders bestialisch verhalten. Die infizierten Nivesen verwandeln sich dann über die Monde und mit jeder Bluttat mehr in das, was sie eigentlich sind: Werwölfe ohne jegliche Kontrolle über ihre Gestalt oder ihre wahnsinnige Blutgier.

Orientieren Sie sich am besten am Abschnitt Werkcreaturen im **Bestiarium Aventuricum**, S. 244ff.

MU 16 AT 13 PA 11 LE 40 RS 2
TP 1W+2 (Klauen oder Zähne) AU 50 MR 5 GW 8

Optionale Kampfregeln: Rudel (W3+3), Gezielter Angriff, Kampfrausch (unter 12 LP)

Myrkky-Nikku (Belshirash-Daimonid)

Im hohen Norden finden sich eigentlich nur zwei Wolfsarten: Rauh- und Silberwölfe. Rauhwölfe haben sich bislang jeglichem dämonischen Einfluß – sowohl der Macht Nagrachs als auch den Anfechtungen Kyrjakas und chimärologischen Experimenten – widersetzt (bei letzteren gehen sie einfach zugrunde), aber Silberwölfe – die einzeln betrachtet sogar die gefährlichsten Tiere sind – stellen ein beliebtes Opfer für allerlei Verwandlungsexperimente dar. Und so, wie Kyrjaka ihre Madaykas hat, so kennen wir aus Gloranas Umfeld die Myrkky-Nikku, permanent von Usuzorelya besessene Silberwölfe – glücklicherweise jedoch nur sehr wenige.

MU 16 AT 10* PA 6** LE 40 RS 3
TP 2W+2 GS 11 AU 100 MR 15 GW 8

*) Anstatt mit seinem mörderisch scharfen Gebiß zuzuschnappen, kann ein Myrkky-Nikku auch einen BÖSEN BLICK FURCHT einsetzen, der nur mit einer MR-Probe 'pariert' werden kann.

**) Anstatt einer Parade kann sich ein Myrkky-Nikku auch für W6 KR entmaterialisieren (gelingt automatisch); er erleidet dadurch aber W6 SP.

Optionale Kampfregeln: Rudel (W3+3), Gezielter Angriff, Hinterhalt (15), Kampfrausch (unter 15 LP)

Nagrachs Hauch (Erzdämonische Präsenz)

Es heißt, daß bisweilen Nagrachs Hauch über die endlosen, vereisten Öden fährt; ein verfluchter, niederhöllisch kalter Wind, der nicht nur Personen schlagartig zu Eis erstarren lassen kann, sondern auch verschiedene Formen nagrachgefälligen Verderbens in sich trägt ... Wenn sich die Helden im Eisreich aufhalten, können Sie einmal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit W20 würfeln:

1–9 Ein kalter Hauch fährt durch alle Betroffenen; der Dramatik halber würfelt jeder eine MR-Probe, bei deren Gelingen oder Mißlingen ... nichts besonderes geschieht.
10–11 Die Temperatur fällt plötzlich für 2W6 SR auf Grimmfrostkälte.

12–13 Die Temperatur fällt plötzlich für W6 SR auf Namenlose Temperaturen.

14–15 Die Temperatur fällt plötzlich für W6 KR auf Niederhöllische Temperaturen.

16–17 Alle Wesen im Wirkungsbereich werden von einem CORPOFRIGO-ähnlichen Effekt betroffen, der nur mit einer gelungenen MR-Probe abgewehrt werden kann.

18–19 Alle Tiere, denen eine MR-Probe mißlingt, werden vom Nagrachschen Wahn angesteckt, der jederzeit ausbrechen kann, aber nicht muß.

20 Alle Wesen, denen eine MR-Probe=5 mißlingt, werden vom Schneepilz befallen, der sie langsam aber sicher in Kalte Wanderer verwandelt.

Nagrach-Wahnsinn bei Tieren

Nagrachs Domäne ist der verfluchte Ort, wo der Jäger zum Gejagten wird, und so ist es auch bisweilen im Eisreich, wo selbst harmlose Tiere wie Schneehasen oder Möwen plötzlich zu blutgierigen Bestien werden können, ganz zu schweigen von den ohnehin hier hausenden Raubtieren. Solche Anfälle dauern oft nur wenige Stunden, aber wenn andere Lebewesen (namentlich die Helden) in der Nähe sind, kann sich daraus schnell eine gefährliche Situation entwickeln. Nehmen Sie in solchen Fällen einfach die ursprünglichen Werte des betroffenen Tiers, erhöhen MU und AT um je 3 Punkte, die TP

um 1 und senken dafür die PA um 2 Punkte. Übrigens: Auch die Tiere der Helden sind nicht vor solchen Irrsinnanfällen geschützt, wenn Nagrachs Hauch sie streift ...

Paavi'natam (Belshirash-Daimonid, Mz.: Paavi'natmay)

Sind die gewöhnlichen Paaviponys schon durch ihre außergewöhnlichen Ernährungsgewohnheiten bekannt (sie fressen gerne Fisch), so sind diese durch 'Einkreuzen' von Yash'Natmay entstandenen Monstrositäten reine Fleischfresser, was glücklicherweise dazu führt, daß es von diesen Dämonenchimären, die sogar vermehrungsfähig sind, nur recht wenige Exemplare gibt. Sie sind etwa sieben Spann hoch, haben struppigweißes Fell, unter dem die Innereien zu erkennen sind, rot unterlaufene Augen und zwei Reihen scharfer Zähne im Maul. Besonders mutige (oder irrsinnige) Beschwörer und Nagrach-Paktierer verwenden diese grotesken Pferdeparodien in der Tat als Reit- oder Zugtiere.

Paavi'natmay können nur auf Eis oder Schnee existieren und meiden instinktiv auch alle anderen Gebiete, in Eisregionen verfügen sie jedoch über eine wahrhaft dämonische Ausdauer und Geschwindigkeit.

MU 16 AT 13 PA 10 LE 45 RS 2
TP 1W+4 (Tritt) GS 6/12 AU 20/18 MR 7
GW 8

Optionale Kampfregeln: Überrennen

Schneelaure (Belshirash-Daimonid)

Diese seltsamen Wesen sind schon seit längerer Zeit bekannt (siehe **Bestiarium**, S. 240), aber mit den neueren dämonologischen und chimärologischen Kenntnissen muß angenommen werden, daß es sich um früh entstandene Daimonide handelt. Diese dachsgrößen, überaus kräftigen Tiere, die sich im Schnee hervorragend verstecken können, sind zwar Einzelgänger, doch munkelt man, Glorana besitze einen Schlitten, vor den dreizehn dieser Monstrositäten gespannt sind. Seiner thalonalischen Natur entsprechend verfolgt ein Schneelaure seine einmal gewählte Beute oft unerbittlich und schlägt dabei, so oft es geht, aus dem Hinterhalt zu.

MU 12* AT 12 PA 5 LE 20* RS 2
TP 1W*GS 8 AU 20 MR 12 GW 6

*) Für jeden verlorenen LP erhöhen sich MU und TP um einen Punkt.

Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (30); den ersten Angriff führt der Schneelaure stets aus dem Hinterhalt.



Söldner (menschlicher Gegner)

Die typischen Schergen Gloranas sind ehemalige Goldsucher oder Walfänger, Söldner aus dem Süden, übergelaufene Norbarden, Eisbarbaren und andere Söldnerseelen, die meist nur ihr eigenes Überleben im Sinn haben – deswegen aber auch häufig bereits im Ersten Kreis der Verdammnis Belshirashs gefangen sind. Ob als Sammler, Palastwachen, Steuereintreiber oder lokale ‘Ordnungshüter’, sie sind zu unterschiedlich, um sie hier einheitlich zu beschreiben. Allen ist jedoch gemein, daß sie eiskundig genug sind, die Tücken von Nagrachs Element zu ihrem Vorteil zu nutzen.

MU 14 AT 14 PA 12 LE 40–50 RS 3
 TP 1W+4 (Schwerter) oder 1W+3 (Speere) MR 5
 ST 5–6

Thalon, das Schwarze Wiesel, ein niederer Diener Belshirashs (Dämon, Mz. Thalone)

Diese Wesenheit, die in der Tat meist als ein schwarzes Wiesel von etwa zwei Spann Schulterhöhe erscheint, wird von Nagrach-Paktierern meist gerufen, um Jagdbeute herbeizuschaffen, wenn die Gegend zu öde und zu arm an Wild ist – also genau das richtige Wesen, um sich im Eisreich Nahrung zu verschaffen. Es heißt, daß ein Thalon keine andere Flüssigkeit trinken könne als das Blut seines Beschwörers, doch stammt dies daher, daß der Paktierer beim Erteilen des Jagdauftrags dem Dämon etwas von seinem Blut geben muß, damit der Thalon von seinen (bisweilen über sehr große Entfernungen führenden) Jagden zurückfindet. Die Jagd eines Thalons dauert je nach Gegend W3 bis W20+10 Stunden und erbringt 3W6 Rationen Fleisch als Beute.

MU 15 AT 16 PA 18 LE 15 RS 2
 TP 1W+4 (Biß) GS 13 AU unendlich MR 10 GW 4
 Optionale Kampfregeln: Sprung, Gezielter Angriff

Thalonide (Belshirash-Daimoniden)

Neben dem Schneelaurer scheint es in letzter Zeit noch weitere Kleintiere (bis zu Fuchsgröße) zu geben, die nur noch teilweise derisch sind, sondern der chimärischen Verbindung eines Thalons mit dem entsprechenden Kleintier entspringen. Soweit bekannt, sind diese Wesen jedoch nicht in der Lage, sich zu vermehren. Modifizieren Sie die Kampfwerte eines entsprechenden Daimoniden auf der Basis der

Ursprungswerte des Tiers wie folgt:

MU +2 AT +1 PA +2 LE –5 RS +/-0
 TP +1 GS +2 AU +50MR +5 GW +2
 Optionale Kampfregeln: Sprung, Gezielter Angriff

Umdoreel, der Meister der Jagd, dreigehörnter Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Umdoreelya)

Vom ‘Jagdmeister’ (und meist Anführer) der Wilden Jagd wurde berichtet, daß er meist als eine trollgroße Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen (davon eines im Hinterkopf), scharfen, blutig aus der Haut ragenden Hornsplittern und einem mächtigen, elchähnlichen Geweih sowie drei Hörnern auf seinem Rücken kamm erscheint. Seine mächtige Stimme – ein niederhöllisch kalter Hauch – kommandiert die Wilde Jagd, aber er soll auch schon als einzelne Entität beschworen worden sein.

MU 50 AT 14 (2/KR) PA 10 (2/KR) LE 70 RS 4
 TP 2W+2 (Klauen) / 3W+5 (Biß)
 GS 10 AU unendlich MR 35 GW 20
 Opt. Kampfregeln: Niederschlagen, Doppelangriff
 Entsetzen: +1/-2

Usuzoreel, Der-dich-in-den-Tod-treibt, niederer Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Usuzoreelya)

Die ‘Treiber’ der Wilden Jagd sind meist körperlose, grotesk verzerrte menschliche Gestalten von der Farbe schmutzigen Eises oder gefrorenen Fleisches, deren Anblick und Gekreische alle außer den Tapfersten fliehen läßt. Oft werden mehrere Usuzoreelya auch ohne den Rest der Meute beschworen, um ein Opfer zu Tode zu hetzen.

MU 20 AT 18* PA 10 LE 40 RS 3
 TP * GS 12 AU unendlich MR 25 GW 5 (als Gruppe bis 15)

*) Die Angriffe der Usuzoreelya entsprechen einem BÖSEN BLICK FURCHT (bzw. bei einer guten Attacke einem HORRIPHOBUS); sie können nur mittels einer gelungenen MR-Probe ‘pariert’ werden.
 Entsetzen: +2/-1

Weißer Harpyie (Chimäre)

Diese offensichtlich in neuerer Zeit von Pardona geschaffenen Kreaturen unterscheiden sich von ‘gewöhnlichen’ Harpyien (Bestiarium, S. 231) nur durch ihr weißes Gefieder und den dichten, weißen Pelz an den ‘menschlichen’ Teilen ihrer Anatomie, durch den bläuliche Adern schimmern. Sie sind genauso irre und unberechenbar

wie ihre weiter südlich lebenden Schwestern; es heißt jedoch, daß Pardona einige von ihnen als ‘fliegende Leibwache’ gebunden habe.

MU 18 AT 15* PA 10 LE 45 RS 2
 TP 1W+4 (Klauen) GS 15/1 AU 70 MR 11
 GW 8 (als Schwarm bis 20)

*) Fällt bei der Attacke eine 1, dann führt die Harpyie einen gezielten Sturzflugangriff aus, um ein Opfer in die Luft zu reißen und dann aus größerer Höhe einfach fallen zu lassen (Schaden je nach Fallhöhe, oft tödlich) – wenn Sie als Meister besonders gut gelaunt sind, entführt die Harpyie das Opfer auch in ihr Nest.
 Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Schwarm (W6+1), Gezielter Angriff

Yash’oreel, der Zermalmer, die Eiskalte Seele, die Kristallene Mordlust, ein zweigehörnter Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Yash’oreelya)

»Er ist ohne Körper, aber denke nicht, dadurch sei er ohne Macht! Denn er fährt in den Eisberg, der Dein Schiff zermalmt, in den Hagelsturm, der Dein Zelt zerfetzt, und in den Gletscher, in dessen Spalte Du zerquetscht wirst.«

Dieser Dämon, der durchaus bisweilen auch ungebunden vorkommt und nach Belieben eine Zeit lang seine Umgebung terrorisiert und den die Nivesen myrkkyya-leitii, giftiges (d.i. dämonisch besessenes) Eis, nennen, wird hauptsächlich gerufen, um die Eisnadeln für den Theriakabbau zu drehen.

Außerdem muß man vermuten, daß viele magische Fallen in Gloranas Eispalästen auf einer Yash’oreel-Beseelung beruhen, ebenso wie die kristallinen Golems ihrer Leibwache.

Neben dem durch die Beseelung des Eises eventuell entstehenden Schaden (fallende Eiszapfen, plötzliches Festfrieren, abgehende Lawinen ...) ist ein Yash’oreel in der Lage, ein massives Eisgeschloß durch die Luft zu werfen.

MU 4 AT 14* PA 2 LE 150 RS 4
 TP 2W20+10 (Eisgeschloß)* GS 25 A U
 unendlich MR 45 GW 50

*) Das Eisgeschloß kann nicht pariert werden, um 2 erschwertes Ausweichen ist jedoch möglich.



Anhang 5: Armalion-Werte der Beteiligten

PERSONEN

Glorana die Schöne (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	15	15	-	1	2	4	16	18	12	+1

Waffe: Kampfstab
 Rüstung: Lederwams
 Talente: Wildnisgang, Fliegen, Selbstbeherrschung, Kriegskunst
 Erlaubte Zaubersprüche: Glorana hat Zugriff auf alle Zaubersprüche für Borbaradianer und Naturzauberer
 Antimagie: Bewegung, Beherrschung, Beschwörung-Dämonisch, Kampf
 Rituale: Golem erzeugen, Untoten erwecken, Chimäre erzeugen, Gehörnten Dämon beschwören, Niederen Dämon beschwören, Hexenfluch, Wetterherrschaft
 Sonderregeln: Als Trägerin des Nagrachsplitters ist Glorana vor den Waffen einfacher Gegner sicher. Sie kann nur durch magische und geweihte Waffen verwundet werden und erhält gegen diese ihren vollen RS.

Kyrjaka (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
16	15	13	-	2	16	6	14	18	15	+1

Waffe: Kampfstab
 Rüstung: Dämonisch (16)
 Talente: Wildnisgang
 Erlaubte Zaubersprüche: Kyrjaka hat Zugriff auf alle Zaubersprüche für Naturzauberer
 Antimagie: Beherrschung, Beschwörung-Dämonisch, Kampf, Verwandlung
 Rituale: Wetterherrschaft
 Sonderregeln: Dämon. Kyrjaka kann sich beliebig zwischen Wolfs- und Menschengestalt hin und her bewegen, an ihren (Armalion-)Werten ändert dies jedoch nichts.

Iloinen Schwanentochter (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	16	15	-	1	3	5	12	18	14	+1

Waffe: Stoßspeer
 Rüstung: Lederrüstung
 Talente: Wildnisgang, Schleichen, Selbstbeherrschung, Kriegskunst
 Erlaubte Zaubersprüche: Iloinen hat Zugriff auf alle Zaubersprüche
 Antimagie: alle Bereiche außer Heilung und Antimagie
 Rituale: Wetterherrschaft
 Sonderregeln: Iloinens Fähigkeiten sind so umfangreich, daß der Spielleiter auch beim Armalion-Gefecht beliebig in seine Trickkiste greifen darf ...

Halman von Gareth (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	18	18	-	3	10	4	-	16	14	+2

Waffe: Hyrr-Kanhay
 Rüstung: Kettenrüstung
 Talente: Kriegskunst, Selbstbeherrschung

Sonderregeln: Hyrr-Kanhay, das Nagrachschwert, gilt als magische Waffe. Halman führt es zwar mit beiden Händen, erleidet aber keine Abzüge für den Einsatz von Zweihandwaffen. Gegen normale Gegner verursacht das Schwert 3 TP, gegen Kreaturen, die im Kreislauf der Heiligen Jagd Firuns eingebunden sind, verursacht es sogar 5 TP.

Grilkorian (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	10	14	-	1	2	2	12	14	12	0

Waffe: Zauberstab
 Rüstung: Wattierter Waffenrock
 Talente: keine
 Erlaubte Zaubersprüche: Grilkorian kann für 6 ASP Zaubersprüche für Gildenmagier aus dem Spezialbereich Verwandlung und für weitere 6 ASP beliebige Zaubersprüche für Gildenmagier auswählen.
 Antimagie: Verwandlung
 Rituale: Niederen Dämon beschwören
 Sonderregeln: Der Zauberstab ist eine magische Waffe.

Dana (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	11	11	-	1	2	2	10	15	10	0

Waffe: Vulkanglasdolch (-4)
 Rüstung: Lederwams
 Talente: Selbstbeherrschung
 Erlaubte Zaubersprüche: Dana darf aus allen Zaubersprüchen für Naturzauberer auswählen.
 Antimagie: Beherrschung, Beschwörung-Elementar
 Rituale: Druidisches Herrschaftsritual, Wetterherrschaft, Meister der Elemente, Dschinn rufen
 Sonderregeln: Der Vulkanglasdolch ist eine magische Waffe

Luogror Kupferschweif (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	14	10	-	1	2	3	-	16	14	+1

Waffe: Biß (-1)
 Rüstung: Lederwams
 Talente: Selbstbeherrschung, Kriegskunst (nur bei Einheiten aus Wölfen), Wildnisgang
 Sonderregeln: Luogror wird durch ein Wolfsmodell dargestellt und verwendet die Kampfregeln für Tiere. Er verfügt außerdem über die besondere Fähigkeit der Peraingeweihten, Wunden zu heilen (siehe Zauberey und Göttermacht, Seite 35). Die Wölfe in Luogrors Armee kosten nur 20 Punkte pro Figur.

Kynnttä (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	13	10	-	1	2	2	5	14	10	0

Waffe: Knochenkeule
 Rüstung: Lederwams



Talente: Schleichen, Wildnisgang
 Erlaubte Zaubersprüche: Kynnttä darf aus allen Zaubersprüchen für Naturzauberer auswählen.
 Antimagie: Kampf
 Rituale: Wetterherrschaft
 Sonderregeln: Die Knochenkeule ist eine magische Waffe. Die Wölfe in Kynnttäs Armee kosten nur 20 Punkte pro Figur.

Margrim und Aryagra (Heldenfiguren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
13	15	12	-	1	2	5	-	13	14	0

Waffe: Biß (-1) Seitenwaffen: keine
 Rüstung: Lederwams Schild: keiner
 Talente: Schleichen, Wildnisgang, 2 AT pro Runde, 2 PA pro Runde
 Sonderregeln: Margrim und Aryagra kämpfen immer Seite an Seite und gelten deshalb als ein Modell (Große Kreatur: 4x4cm-Base). Wenn ihre LE auf Null sinkt, werden sie zusammen vom Spielfeld genommen.

Iffandael Eisherz (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	15	10	-	1	4	3	7	13	15	+2

Waffe: Stoßspeer Seitenwaffen: keine
 Rüstung: Lederrüstung Schild: keiner
 Talente: Wildnisgang
 Erlaubte Zaubersprüche: Iffandael darf aus allen Zaubersprüchen für Elfen auswählen.
 Antimagie: Kampf
 Rituale: Weiße Mähne' und Goldner Huf
 Sonderregeln: keine

Yasil (Heldenfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	13	15	-	1	2	3	6	13	14	+1

Waffe: Holzspeer Seitenwaffen: keine
 Rüstung: Lederwams Schild: keiner
 Talente: Schleichen, Wildnisgang, Fliegen, 2 AT pro Runde
 Erlaubte Zaubersprüche: Yasil darf aus allen Zaubersprüchen für Naturzauberer auswählen.
 Antimagie: Bewegung, Beherrschung
 Rituale: Hexenfluch, Wetterherrschaft
 Sonderregeln: Yasil wird von ihrer treuen Eule Selaara begleitet, die ihr auch im Kampf hilft. Dies wurde bereits bei den Eigenschaftswerten und in der Eigenschaftenleiste berücksichtigt.

Raugrir und Kerra (Heldenfiguren)

Beide verwenden die normalen Eigenschaftswerte und Regeln von Wölfen (Zauberey und Göttermacht, Seite 56).

DÄMONEN

Umdoreel (Einzelfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	14	12	-	2	16	3	-	18	14	0

Waffe: Klauen&Biß Seitenwaffen: keine
 Rüstung: Dämonisch (16) Schild: keiner
 Talente: Schreckenerregend, 2 Attacken pro Runde
 Sonderregeln: Dämon, Große Kreatur

Usuzoreelya (Einheit aus 3 bis 5 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	16	10	-	*	10	2	-	18	15	+1

Waffe: Blick Seitenwaffen: keine
 Rüstung: Dämonisch (10) Schild: keiner
 Talente: Furchteinflößend
 Sonderregeln: Dämon. Wenn einem Usuzoreel eine AT gelingt, muß das Opfer eine um 2 Punkte erschwerte MU-Probe bestehen oder es unterliegt der Wirkung des Zauberspruchs Böser Blick: Furcht.

Karmanthi (Einheit aus 3 bis 5 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
14	15	10	-	1	12	2	-	18	14	0

Waffe: Biß Seitenwaffen: keine
 Rüstung: Dämonisch (12) Schild: keiner
 Talente: Furchteinflößend
 Sonderregeln: Dämon

Thalone (Einheit aus 3 bis 5 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
15	16	14	-	1	10	1	-	18	15	+1

Waffe: Biß Seitenwaffen: keine
 Rüstung: Dämonisch (10) Schild: keiner
 Talente: Furchteinflößend
 Sonderregeln: Dämon

DAIMONIDEN

Myrkky-Nikku (Einzelfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
14	12	6	-	1	10	2	-	16	15	+1

Waffe: Biß Seitenwaffen: keine
 Rüstung: Dämonisch (10) Schild: keiner
 Talente: keine
 Sonderregeln: Gegen magische und geweihte Waffen verfügt der Myrkky-Nikku nur über einen RS von 5. Bei einer erfolgreichen AT darf der Myrkky-Nikku entscheiden, eine dem Usuzoreel ähnliche Fähigkeit einzusetzen. Er verursacht dann keinen Schaden, statt dessen muß das Opfer eine MU-Probe bestehen oder es unterliegt der Wirkung des Zauberspruchs Böser Blick: Furcht.
 Statt eine PA durchzuführen, darf sich der Myrkky-Nikku entmaterialisieren. Er verliert dann automatisch einen Lebenspunkt und löst sich in Luft auf. In der darauffolgenden Endphase wird er dann innerhalb von 20 cm vom Ort seines Verschwindens plziert, jedoch nicht in Basenkontakt mit einem gegnerischen Modell.

Paavi'natam (Einzelfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	13	10	-	1	12	2	-	16	12	0

Waffe: Biß&Tritt Seitenwaffen: keine



Rüstung: Dämonisch (12) Schild: keiner

Talente: keine

Sonderregeln: Gegen magische und geweihte Waffen verfügt das Paavi'natam nur über einen RS von 6.

Schneelaurer (Einzelfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
8	12	5	-	1	6	1	-	16	12	0

Waffe: Biß

Seitenwaffen: keine

Rüstung: Dämonisch (6)

Schild: keiner

Talente: Später Einsatz

Sonderregeln: Gegen magische und geweihte Waffen verfügt der Schneelaurer nur über einen RS von 3. Er darf das Talent "Später Einsatz" verwenden, um direkt neben einer gegnerischen Figur plaziert zu werden, die er dann auch attackieren darf. Bei diesem Überraschungsangriff verursacht er 2 TP.

Kristallbellenschwarm (Einzelfigur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
3	10	16	-	1	10	3	-	18	17	+2

Waffe: Stich (-6)

Seitenwaffen: keine

Rüstung: Dämonisch (10)

Schild: keiner

Talente: Fliegen, 3 Attacken pro Runde

Sonderregeln: Gegen magische und geweihte Waffen verfügt der Kristallbellenschwarm nur über einen RS von 5.

WERKREATUREN

Madayka (Einheit aus 5 bis 10 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
14	12	6	-	1	2	1	-	14	15	0

Waffe: Biß

Seitenwaffen: keine

Rüstung: Fell (2)

Schild: keiner

Talente: keine

Sonderregeln: keine

Myrkkeijanuan (Einheit aus 5 bis 10 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	13	11	-	1	2	2	-	16	14	0

Waffe: Biß

Seitenwaffen: keine

Rüstung: Fell (2)

Schild: keiner

Talente: Furchteinflößend

Sonderregeln: keine

UNTOTE

Eisleichen (Einheit aus 5 bis 10 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
7	7	0	-	1	10	2	-	18	8	-2

Waffe: Schartige Waffe

Seitenwaffen: keine

Rüstung: Untot (10)

Schild: keiner

Talente: Untot, Furchteinflößend

Sonderregeln: Eisleichen, die mit Schilden ausgerüstet sind, dürfen diese nicht einsetzen, um Fernkampfgriffe abzuwehren.

SONSTIGE

Kalte Wanderer (Einheit aus 5 bis 10 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
8	9	9	-	1	4	2	-	18	10	-1

Waffe: Schartige Waffe

Seitenwaffen: keine

Rüstung: Lederrüstung

Schild: keiner

Talente: Furchteinflößend

Sonderregeln: Die Kalten Wanderer verwenden alle Regeln für Untote.

Weiße Harpyen (Einheit aus 3 bis 5 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
3	14	8	-	1	2	1	-	15	12	0

Waffe: Klauen

Seitenwaffen: keine

Rüstung: Gefieder (2)

Schild: keiner

Talente: Fliegen

Sonderregeln: Wenn die Harpye aus einer Flugbewegung heraus angreift, verursacht sie 2 TP.

Söldner (Einheit aus 5 bis 10 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	12	10	-	1	4	1	-	11	12	0

Waffe: Einhandwaffe

Seitenwaffen: Dolch (-4)

Rüstung: Lederrüstung

Schild: keiner

Talente: keine

Sonderregeln: keine

Elitesöldner (Einheit aus 5 bis 10 Figuren)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	14	12	-	2	6	2	-	14	13	0

Waffe: Zweihandwaffe

Seitenwaffen: Dolch (-4)

Rüstung: Ketten-/Plattenteile

Schild: keiner

Talente: Wildnisgang

Sonderregeln: keine



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger
oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg
oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen,
die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben.

Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte
Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-
phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der
Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen
mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen
uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des
Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse
auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie
ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern
hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam
mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

SUMUS BLUT

Nachdem das Levthansband gerettet ist, bekämpfen sich im Eisreich die
Feinde der Zwölfgötter gegenseitig. Im Auftrag der
Herzogin Walpurga werden auch die Helden in
diesen Kampf hineingezogen, der mehr und
mehr nicht nur die Gegenwart, sondern auch die
Zukunft zu beeinflussen droht ...

Im Ewigen Eis des Erzdämonen Nagrach
müssen die Helden gegen Frost und
Widersacher bestehen, um mit Hilfe der
Ifirstochter und Sumus Blut die Feinde daran
zu hindern, noch kommende Zeiten bereits jetzt
zu verderben ...

Die spannende Fortsetzung des Abenteuers Das
Levthansband.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 94

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab
14 Jahren

KOMPLEXITÄT (Meister/
Spieler):
mittel

ANFORDERUNGEN (Helden):

Interaktion, Kampf-
fertigkeiten, Zauberei

STUFEN

7 – 12

ORT UND ZEIT

Weiden und Glorania,
Peraïne 29 Hal / 1022 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers
benötigen Sie das Abenteuer-
Basis-Spiel; dieses Buch enthält
alle weiteren Informationen, um
als Meister des Schwarzen Auges
eine Gruppe von Spielern durch das
Abenteuer zu führen. Kenntnis der
Boxen Mit Mantel, Schwert und
Zauberstab, Götter, Magier und
Geweihete sowie Borbarads Erben ist
hilfreich, aber nicht erforderlich.

ISBN 978-3-95752-917-6

10343PDF