

Tochter des Schwans

VON LENA FALKENHAGEN

Iloinen Schwanentochter und das Ifirnsrudel im Kampf gegen die Finsternis des Eisreiches

Die Ifirnsschwäne zogen gen Süden. Wie silberhelle Pfeile durchschnitten sie den hesindigoblaue(n) Himmel über der Tundra. Iloinen blickte auf und sandte ihnen einen stummen Gruß und die Frage: „Brüder und Schwestern, warum zieht es euch schon nach Süden? Kaum ist der Sommermonat angebrochen, der Winter ist fern! Kälte und Hungerzeit sind nur mehr ferne Erinnerungen der Firunsbären und Schneedachse!“

Die Ifirnsschwäne schlugen die Schwingen und kreisten hernieder auf den kristallhellen klaren See, an dem das junge Mädchen mit den zweifarbigen Augen und dem zweifarbigen Haar hockte. Der stärkste und schönste der Schwäne aber schwamm näher und sprach: „Schwester, ach wäre es doch wie du sagst und der Winter fern! Schnee bedeckt bereits wieder die Auen der Seen und Flüsse, und so manches Jungtier fröstelt im klirrenden Eise und starb in Kälte und Schnee! Die Schneelaurer krauchen allerorten aus den Hügeln und schlagen Schneehase und Firnluchs, und die Karene und Firnyaks spielen verrückt. Der grausame Schnee will uns nicht mehr wärmen, das Eis ist scharf wie deine Klinge, und Stürme durchziehen das Land. Wolf und Bär vergessen die alten Gesetze der Jagd und töten, was ihnen unter die Fänge kommt.“ Und er ließ traurig den schönen Kopf hängen und beäugte die Göttertochter fragend. Iloinen strich die kupfernen und weißen Strähnen aus dem Gesicht und wußte, daß der Schwan wahr sprach. Seit Monden, ja, seit Jahren spürte sie eine Kälte heraufziehen, die nicht von ihrem göttlichen Großvater gesandt war. Firun war zwar ein strenger, doch ein gerechter Herr, dessen Herz sich durch die Milde seiner Tochter Ifirn erwärmte.

Zwei Augen, eines bernsteingelb und eines von der Farbe eines wolkenlosen Wintertages, hoben sich nachdenklich zum Himmel. Die Zeit war gekommen. Der Kampf war angesagt. Wie konnte Er es wagen, das Reich des Herren Firun für sich zu beanspruchen? Wie konnte Er es wagen, die Kreaturen der milden Ifirn und ihres Vaters verrückt zu machen und blind gegen die Gesetze der Götter?

„Flieg weiter, schöner Schwan, und führe deine Schwestern und Brüder zu gnädigeren Landen. Ich aber werde gen Norden ziehen, um den Wölfen die alten Lehren zu bringen und den Menschen und Tieren beizustehen.“

Damit rollte sich Iloinen im Schnee und verwandelte sich in eine prachtvolle Rauhwölfin. „Flieg, schöner Schwan, und grüße mir die Mutter!“ Und die Ifirnsschwäne versprachen es und flogen weiter nach Süden, fort von dem grausamen Winter.

Iloinen aber tat, wie sie es gesagt hatte, und lief gen Mittag, so lange, bis sie den harten, krachenden Schnee unter den Pfoten spürte, und hier wartete sie auf die Nacht, in der das Zeichen von Madas Schande als Mahnmahl rund und hell am dunklen Himmel stand.

Als das Madamal am höchsten stand lief sie auf den hohen Hügel, warf den Kopf in den Nacken und stieß den Ruf der Rauhwölfe aus und klagte Mada immer aufs neue seiner Schande an.

Die Rauhwölfe folgten Iloinens Ruf und scharten sich um den Hügel, krauchten auf den Bäuchen nieder und warfen sich auf den Rücken, denn hier war eine, die das Blut Reißgramms des Jägers in ihren Adern trug und mit dem der milden Ifirn, die sie alle liebten und verehrten, vereinigte, eine der mächtigsten der Wölfe, die das Land mit ihren Pfoten betreten.

Und Iloinen sah, daß viele gekommen waren, doch vermisse sie dennoch einen Gutteil der Kinder Gorfangs und Grispelzes, und ihr Herz blutete für die, die ihrem Ruf nicht gefolgt waren.

„Söhne und Töchter der Himmelswölfe“, sprach sie so zu den Rauhwöl-

fen, „ihr, die ihr meinen Ruf gehört habt. Wisset, daß der Unerbittliche Jäger die Macht des Wintermannes gebrochen hat und sein Land und seine Völker für sich beansprucht! Wisset, daß ich, Iloinen, Tochter der milden Ifirn, Großtochter des Wintermannes und des Jägers Reißgramm, dagegen kämpfen werde. Ihr, die ihr gekommen seid, meine Worte zu hören, lauft hinaus in die Welt und verschleißt eure Herzen vor der Macht des Feindes, geht hinaus und seid meine Kämpfer in diesem Kampf. Vergeßt nicht die Bande zu Bruder und Schwester Mensch, und tragt die Gesetze der Himmelswölfe hinaus in das Land. Ich aber will ein Rudel um mich scharen, um jene zu vernichten, die den Söhnen und Töchtern des Himmelspaares schaden wollen!“ Und sie heulte ihren Schwur in die Nacht hinaus, und die Rauhwölfe heulten mit ihr, zum Zeichen, daß sie gehorchen wollten. Immer lauter heulte sie den Gesang des Mondes, und man sagt, der Gesang der Wölfin sei bis Festum und Riva gedrungen, so laut sei er gewesen.

Und so liefen die Rauhwölfe in das Land hinaus, um dem Willen der Schwanentochter zu gehorchen, Iloinen selbst aber wählte sich ein Rudel aus den mächtigsten der Wölfe und nahm den Kampf auf gegen jene, die es gewagt hatten, das einzufordern, was ihrem göttlichen Großvater gehörte ...

DAS IFIRNSRUEDEL

So oder ähnlich wie die oben stehende Geschichte wird man sich den Ruf der Wölfin vielleicht in zehn Jahren unter den Nivesen und Bornländern erzählen, nach Jahren des harten Kampfes gegen einen Feind, dessen wichtigste Waffe der Winter ist.

Die Menschen östlich der Letta, teilweise gar östlich des Frisund, in den Städten Paavi, Bjaldorn und Eestiva, in den kleinen Wehrhöfen und Siedlungen der Wälder und Ebenen (darunter auch viele Nivesen und so manche Wald- und Auelfensippe, im Norden sogar Firnelfen) sind eingeschlossen vom Ewigen Eise Nagrachs; Grimwölfe, Schneelaurer und Bären drehen den Spieß zwischen Jäger und Gejagtem um und benehmen sich wie toll, viele Felder sind zugefroren und wollen nicht mehr auftauen.

Wer aber zu fliehen versucht, dem ist ein schrecklicher Tod in Eis und Schnee gewiß, ob als Futter für die Kreaturen Belshirashs oder schlicht als Opfer von Erschöpfung und Entbehrung. Gerade Paavi, eine Siedlung, in die viele Goldgräber im Frühjahr 1018 strömten, um dort ein Vermögen zu machen, barst fast vor Einwohnern – in wenigen Monden schwoll ihre Zahl von eineinhalbtausend auf mehr als fünftausend an. So mancher, der dort sein Glück suchte, verlor bereits sein Leben, und bevor dieser Winter zu Ende ist, werden noch viele folgen.

Denn Nagrachs Winter währt nun bereits zwei Jahre. Als Kailäkinnen, der Geisterseher der Nivesen und weit über die Stämme hinaus für seine Weisheit gerühmt, im Spätsommer des Jahres 1018 seine Brüder und Schwestern vor einem entbehrungsreichen, grausamen Winter warnte, da folgten viele seinem Wort und kehrten nicht auf die Winterweiden östlich der Letta zurück. So manche Sippen aber wußten nicht, wohin sie sich wenden sollten, so daß ein Gutteil sich mit ihren Karenherden an den Rändern der Städte dort niederließen.

Der Winter kam, und mit ihm großer Frost. Viele Tiere und Menschen starben an den Folgen, sei es aus Hunger oder Kälte, doch als man auf den Frühling hoffte, auf die tauenden Flüsse und Buchten und die ergrünenden Weiden und Felder, da kam er nicht. Schnee und Eis rückten im-

mer weiter vor und ließen nur wenige Inseln, von denen Mensch und Tier leben konnten, so daß genau ein Jahr nach Kailäkinnens schicksalhafter Warnung kein Wort nach außen drang: Paavi war vom Rest der Welt völlig abgeschnitten.

In jenem Sommer machte sich Iloinen Schwanentochter, die Vorsteherin des Festumer Wintertempels, einmal mehr auf eine Reise in den Norden auf und überließ die Tempelarbeit, wie so oft, anderen Geweihten. Mancher sagt, sie suchte Kailäkinnen auf, um sein Wort zu hören, andere behaupten, sie sei zu Ifirn, ihrer göttlichen Mutter geflogen und habe sich beratschlagt, und wiederum andere behaupten, die Wölfe hätten ihr gesungen, was zu tun sei.

Als die Schwanentochter des Frevels an Firun ansichtig wurde, da rief sie die Rauhwölfe und befahl ihnen den Kampf, und es mag sich so zugetragen haben, wie die obige Geschichte berichtet. Sie selbst aber scharte Wölfe und Wolfsmenschen um sich und taufte sie das Ifirnsrudel, das gekommen war, Gnade und Frühling in die verfluchten Länder zu tragen, wie es einst Iloinens Mutter getan hatte, als sie ihren Vater Firun anflehte, doch dem langen Winter ein Ende zu setzen.

Der Winter, gegen den das Ifirnsrudel kämpft, ist jedoch keiner von Firuns Gnaden. Nagrach der Verfluchte, der Heimtückische, der Herr des Verfluchten Eises, raubte Firun Volk und Land und schuf seinen Kreaturen eine Domäne auf Deren. Seine Diener sind es, die nun dort herrschen, mit Grausamkeit und Härte, schneekristallene Dämonenrösser, bleiche Karmanthi und Nagrachs derische Schergen, die Schneelaurer, sorgen für Angst und Schrecken. Über sein Land aber herrscht Glorana die Schöne, Eishexe und Dämonologin, mit harter Hand. Ihr hat Iloinen den Kampf angesagt, doch die Hexe ist schlau.

So bleibt dem Ifirnsrudel zunächst nur, die Schrecken und Entbehrungen der Bewohner des verfluchten Eisreiches zu mildern, immer jedoch auf der Jagd nach den Mächten im Hintergrund.

Im folgenden finden Sie die Einzelbeschreibungen der Mitglieder des Ifirnsrudels. Selbst ein einfacher Wolf hat einen unverwechselbaren Charakter, der ihn interessant macht und von den anderen unterscheidet. Daß jedoch die meisten Mitglieder von Iloinens Rudel keine einfachen Wölfe sind, zeigen die nun folgenden Seiten.

ILOINEN, DIE SCHWANENTOCHTER

Die ehemalige Vorsteherin des Wintertempels im Festumer Prähnsgart 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 **Rauh 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.

Ihre Zaubersprüche hat sie sowohl von Firnelfen wie von Hexen gelernt, da sie durch die Umstände ihrer Geburt ihre Mutter zuerst unter jenen magiebegabten Wesen suchte. Nur manchmal bemerkt man das Erbe beider Großväter – wenn Iloinen sich in Gefahr wähnt, handelt sie mit der Gelassenheit eines Jägers: 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 sie hat als Tochter der Ifirn gehandelt, wo es zuzupacken galt: Mit einer großen Schar Rauhwölfe, Luogrors Rudel, jagt sie die dämonischen Kreaturen nieder, sucht die Dörfer und Landstriche von der eiskalten Macht des dämonischen Gegenspielers Firuns zu befreien. So kann das Ifirnsrudel die Rettung im letzten Augenblick werden, wenn es gilt, menschliche wie tierische Flüchtlinge aus den Klauen Nagrachs zu befreien.

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, Sinnesschärfe 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 in Sternenhöh 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 ...

Werte eines Silberschwans: LE 20, RS 2, AT 8, PA 3, TP 1W+1

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 sehnigen 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, seine Großmutter war 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 so 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 böseartig 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 ebensoviele 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, 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 an dem 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 Blutat 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 / 92F. **Fellfarbe:** gelbweiß / kupfer **Augenfarbe:** bernsteinfarben **Haarfarbe:** kupferrot / grau **Herausragende Talente:** Gefahreninstinkt 12, Fallenstellen 11, Orientierung 11, Wildnisleben 16, Schleichen 12, Kriegskunst 7, Sinnesschärfe 15 **Zauberfertigkeiten*:** Menschengestalt (1W6 ASP, augenblicklich, bis zum nächsten Sonnenaufgang), Wunden lecken (2W6 ASP, gleiche Anzahl in Spielrunden), 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 davon abbringen, 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 war, eine Stammeschamanin zu sein, so daß ihr Gewissen ihrer Sippe gegenüber beruhigt ist. Sie kehrte niemals zurück in ihr Dorf, allein 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 sie dem Rudel zusätzliche Stärke und stellt ihm Wissen zur Verfügung, das ihm sonst nicht zugänglich wäre, wie die Ortskenntnis alter Wolfgeister 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, Sinnesschärfe 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 & 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 – unter-



scheiden sie 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 niveische 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 sucht langsam nach einem Menschen, der ihr bei der Ausbildung ihrer magischen Fertigkeiten behilflich sein kann, ein Grund, der irgendwann stark genug werden könnte, um die Familie zu verlassen.

Durch ihre Zwillingengeburt und ihre magische Natur sind Margrim und Aryagra sehr eng verbunden und so vertraut miteinander, 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, Sinnesschärfe 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, Sinnesschärfe 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

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 Niveesen 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 Rorweder 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 Kerra, um herauszufinden, weshalb sie 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 Ifandaël zunächst, denn der Firnelf 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 Khomwüste, und kein Firnelf kann lange fern der eisigen Heimat sein, so daß Iffandaël 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 Eisigelstacheln durchbohrt, ihre Kehlen von Schneelaurenzähnen zerrissen, das Blut und die Leichen vom Eis in ewigem Zeugnis eingefroren.

An jenem Tag starb Der-grüne-Länder-bewandert, und von Iffandaël 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 finsteren Kreaturen des Eisreiches, wo er sie fand. Besonders Schneelaureur jagte er unerbittlich und tauschte ihre Felle gegen Proviant und Pfeile. In Naalok begegnete Eisherz Kynnttä, die ebenfalls ihre Ausrüstung auffrischte und die dem Firnelfen 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 Ifirn Rudel hat ihn jemals lächeln gesehen. Die wasserblauen Augen blitzten wie gefrorenes Eis, und der schöne Gesichtsschnitt ist eckig und ernst, ja fast grausam zu nennen.

Eisherz' Aufgaben im Rudel befassen sich nicht nur mit dem Kämpfen, er ist auch dafür zuständig, in Eis und Schnee Unterschlüpfe 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 Iffandaël 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.

Iffandaël:

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, Sinnesschärfe 9, Fallenstellen 8

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

YASIL & 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 blitzten 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 nahe 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 eingegangen, und zu einem großen Teil jagt sie um der Jagd selbst willen. Die Hexe ist neben Iloinen selber sicherlich die lebensfroheste des Ifirn Rudels, 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 schlaue und gewitzte 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:** 1 Schritt / 90F. **Augenfarbe:** grünbraun

Haarfarbe: dunkelbraun

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

Herausragende Zauberkünste: Schleier der 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, andere Zauber 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

DIE GEGENSPIELER

GLORANA DIE SCHÖNE

Glorana die Schöne ist die neue starke Frau im Norden Aventuriens – als Dämonologin scharte sie zunächst auf dem Rhorwed, dann in Tobrien die Hexen um sich, die ebenso wie sie die dunkle Seite Satuariens verkörpern. Mit Borbarads Erstarken und der Nagrachpräsenz im Norden ergriff sie die Gelegenheit, nach mehr Macht zu greifen, und sammelt ihre Kräfte und Gefolgsleute, um die Herrschaft zu festigen. Der Dämonenmeister selbst profitiert von der schönen und mächtigen Frau als sein langer Arm im Norden, während die Hexe sich vor seinen Forderungen und Intrigen sicher wähnt.

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 Dunkelelfe Pardona auszusteichen 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.

Ein Mittel und Zeichen ihrer Herrschaft als Borbarads Statthalterin über das eisige Element erhielt sie bereits: 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? Und mit Hilfe des Erzdämons gelingt es ja vielleicht auch letztendlich, sich von dem Dämonenmeister loszusagen und ihn vielleicht sogar zu vernichten, um seine Stelle einzunehmen ...

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 vernichten. Ein Reich ohne Untertanen ist schließlich kein rechtes Reich, und das Eis wird den Bauern und Jägern schon genug zusetzen. Als direkte Gegnerin wird Glorana allerdings kaum zum Einsatz kommen, es sei denn, sie wollen die Helden so richtig frustrieren, schließlich ist sie eine der machtvollsten Hexen Aventuriens. In den Bereichen der Dämonologie und der Beherrschung ist sie außerordentlich versiert, zudem beherrscht sie den ein oder anderen eigentlich verschollenen Spruch. (Glorana wird als oberster Bösewicht im Eisreich noch gebraucht, Sie sollten ihr also, wenn Sie sie den Helden persönlich begegnen und es auf eine Konfrontation ankommen lassen, immer eine Möglichkeit zur Flucht offenhalten; zudem ist der direkte Kampf überhaupt nicht ihre Art ...)

Das Dämonenmal der Paktiererinnen sind langsam aber sicher zu Eiskristall verhärtende Finger- und Fußnägel, die im waffenlosen Kampf oder bei der Folterung Gefangener außerordentlich schmerzhaft 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.: 969 **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/Zeichnen 12, Prophezeien 9

Herausragende Zauberfertigkeiten: Große Gier 18, Krabbelnder Schrecken 15, Pandaemonium 15, Zauberzwang 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 ...

Flüche: Viehverstümmelung, Kornfäule, Hexenschuß, Mit Blindheit schlagen, Todesfluch, Pech an den Hals, Angst vor Feuer
 Als Belshirash-Paktiererinnen stehen ihr zudem noch einige weitere Möglichkeiten offen. Die oben genannten Werte beinhalten bereits einige dieser Modifikationen.



**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. Sein 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 Gelassenheit die von ihr angeordneten Maßnahmen aus, bevorzugt jedoch Grausamkeit vor Gnade. Er war es, der als Exempel das Dorf niederbrannte, in dem Kynntä fast gestorben wäre, meistens befindet er sich in der Gesellschaft mehrerer Karmanthi.

Was er nicht weiß (und ihn wohl inzwischen kaum noch stören wird) ist die Tatsache, daß ihn das dämonische Schwert Hyrr-Kanhay langsam von Innen aushöhlt, auch wenn dies ein außerordentlich schleichender Prozeß ist (siehe auch **Pforte des Grauens**).

Halman:

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 Nagrachpakt): Selbstbeherrschung 15, Spurenlesen 12, Fallenstellen 13, Wettervorhersage 12, Wildnisleben 14, Gefahreninstinkt 15 (eher Verfolgungswahn), Sinnesschärfe 13

**HYRR-KANHAY,
 DAS NAGRACHSCHWERT**

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 Ifirngewehte).

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 Selbstbeherrschungsprobe +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 Selbstbeherrschungsprobe +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 Schwesterschwert Hyrr-Kanhays, aufgelistet sind.

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

ABENTEUER UM DAS IFIRNSRUDDEL

Iloinen Schwanentochter und ihr Rudel eignen sich ausgesprochen gut für eine Kampagne im hohen Norden, bei der Sie Ihrer Gruppe zeigen können, daß es im Eisreich um mehr als nur Schnee und Kälte geht. In bestehende Abenteuerideen lassen sie sich entweder als 'rettende Kavallerie' im Kampf gegen die Eisigen Schergen oder als rätselhafte Meute im Hintergrund einfügen. Vielleicht werden Ihre Helden ohne ihr Wissen von einem Mittelsmann Gloranas für ihre Zwecke benutzt und das Rudel kommt ihnen in die Quere, so daß man sich entscheiden muß?

Firungewehte, Jäger, Elfen, Nivesenschamanen und andere Helden aus dem Norden können sich dem Kampf des Rudels anschließen, zunächst Nivesen und Elfen bei Verteidigung oder Befreiungskampf helfen, später dann den Schergen Gloranas auflauern – vielleicht sogar ein Gegenreich aufbauen und versuchen, der Hexe Land und Leute abzutrotzen. Iloinen ist eine Halbgöttin, und auch, wenn sie ihre Kraft noch lange nicht vollständig entdeckt und entwickelt hat, so kann sie doch Sanktuarien schaffen und Teile des Landes, eventuell Äcker oder kleine Wälder, für gewisse Zeit von dem Fluch befreien, um Mensch und Tier ein besseres Überleben zu sichern. Vielleicht geht ihnen als schlußendliche Belohnung Halman in die Netze, oder sie töten gar Glorana selbst (die sich bei näherer Untersuchung als mit IMAGO TRANSMUTABILE geformte Doppelgängerin entpuppt)?

Werden Ihre Helden ein Teil des Rudels, steht ihnen sicherlich eine harte, entbehrungsvolle Zeit bevor. Beziehungen und Spannungen innerhalb des Rudels können ebenso für spannende Rollenspielabende ohne Kampf und Töten sorgen, die wissensdurstige Beinahe-Druidin Aryagra ebenso wie die merkwürdige Silberwölfin fern von ihrer Heimat und der schweigsame Elf, der sicherlich das ein oder andere Geheimnis birgt und in seinem Herzen fast schon ebenso kalt geworden ist wie die Kreaturen, die er jagt. Die etwas andere Belagerung kann man hier sicherlich in den von Flüchtlingen völlig überfüllten (bzw. im Falle Bjaldorns von Angriffen geschwächten) Städten erleben. Ein Firungewehter kann hier die Höhen

und Tiefen seines Lebens erleben und Hunderte von Menschen retten, indem er die Felder an den Rändern der Stadt durch einen Segen Ifirns für wenige Monate vom verfluchten Eis und Schnee befreit, so lange zumindest, bis eine Ernte hat heranreifen können. Ist das Korn dann erst einmal eingefahren, gilt es, dieses kostbare 'Gold' gegen Banden und vor Verzweiflung blinde Menschenmassen zu bewahren, Mord und Totschlag in einer panischen Stadt zu vereiteln, in der es ums nackte Überleben geht. Keine Armee könnte eine so effektive Belagerung darstellen wie Nagrachs kalter Fluch.

Müssen gar lebenswichtige Nahrungsmittel in die Stadt gebracht werden?

Magier und Hexen, Firnelfen und Nivesenschamanen eignen sich hierfür wunderbar, um Salz herbeizuschaffen, daß das Karenfleisch vor dem Verderben bewahrt, Obst und Sauerkraut, die vor tödlichen Krankheiten bewahren, und was nicht alles mehr.

Mögliches Szenarios sind auch, heilige Seen und Haine der Nivesen und Wölfe von dämonischen Kreaturen zu befreien, sie zu säubern und wieder ihrer ursprünglichen Bestimmung zuzuführen, den unheiligen Bann der Hexe über von ihr verklavte Wöl-

fe und Menschen zu brechen, und zu versuchen, Glorana zu vernichten, eine Tat, die jedoch wohl noch in ferner Zukunft liegt ...

Und schlußendlich für Abenteuer der etwas anderen Art kann ich dem Meister empfehlen, die Spieler selbst jeweils in die Rolle eines 'Wolfs' des Rudels schlüpfen zu lassen, um so die Charaktere – den kalten Elfen, die muntere Hexe oder die wissensdurstige Schamanin – am eigenen Leibe kennenzulernen. Unnötig zu sagen, daß die halbgöttliche Iloinen sich eigentlich nur zur Meisterperson taugt, wenn sie nicht bald ein liebevolles Paradies auf Deren statt eines Eisreiches haben wollen ...

Für weitere Abenteuer und Kampagnen im Hohen Norden empfiehlt zudem das Heft **Rauhes Land im hohen Norden** aus der gleichnamigen Box, die etwa zeitgleich mit diesem Artikel bei **Fantasy Productions** erscheint.

Illustrationen: Caryad und Ertugrul Edirne

